

看見空白？閱聽人如何閱讀漫畫的延遲*

劉平君**

投稿日期：2022 年 8 月 23 日；通過日期：2023 年 2 月 22 日。

* 本研究為專題研究計畫《看見空洞：閱聽人如何閱讀漫畫的延遲》（108-2410-H-343-009）之部分研究成果。作者感謝匿名評審的寶貴意見，使本研究更臻於完善。

** 劉平君為南華大學傳播學系副教授。e-mail: pcliu@nhu.edu.tw。

本文引述格式：

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

《摘要》

本研究認為，漫畫具有既斷裂又延續的矛盾構成形式，展現在間白與補完的表現形式，以及延遲與連續的連載故事上，其並成為閱聽人嗜讀漫畫的基本動力。然，閱聽人如何感知漫畫的矛盾形式？本研究援引 Derrida 的延異運動和 Lacan 的主體形成概念，提出主體認知（／符號世界）的兩條路：一為符號差異的認知之路，其為主體建構的主體化過程，一條主體一再想像自身完整與意義完滿的符號生產之路。另一為符號延異的認知之路，其為主體不能的匱乏現形過程，一條主體一再看見自身匱乏與顯現意義不能的符號消解之路。

本研究以深度訪談法探究閱聽人如何看見漫畫構成的間白（空白）？又如何閱讀漫畫連載的斷裂（延遲）？是以補完望向延續、期待完結的符號差異之路？還是已看見空白而等待延展、享受斷裂的符號延異之途？研究發現，二十位漫畫嗜讀者多在差異與延異之路游移和來回，有時在延異之路、有時又轉向差異之途。不過，漫畫的表現形式——間白與補完，確實已造就漫畫嗜讀者看見空白而打造了閱聽人的延異認識，而在漫畫連載的延遲與連續上，漫畫嗜讀者有些留在延異途徑，有些則轉向差異之路。

關鍵詞：主體、延異、拉康、漫畫、德希達

壹、漫畫的構成形式是閱聽人嗜讀的基本動力

漫畫的歷史源遠流長，甚至可以追溯到遺留在世界各地的洞窟壁畫和石像雕塑，而現代漫畫的興起與人民的關係也相當密切，十九世紀後半，歐洲各都市的漫畫雜誌抒發了人們對於時勢和政局的不滿，使庶民情緒和都市生活得以宣洩（洪德麟，1994）。美國連載漫畫（comic strip）¹ 則來自於報業為擴大銷售量而吸引文盲和半文盲民眾的策略性運用（Shannon, 1995）。在日本，漫畫更是從小孩到成年人的讀物，甚至發展出適合各年齡層的漫畫類型，以及便利上班族通勤閱讀的拋棄式版材（Ito, 1994）。其實，不論何處，漫畫都是常人生命中曾經或持續不斷的日常休閒讀物，因此，漫畫可說是流行文化的常青樹。

在臺灣，流行的漫畫多為日式連環漫畫（manga），² 且多以日本翻譯漫畫為主要來源。雖然早在一九五零、六零年代，臺灣本土的連環漫畫也曾風靡一時，但經過漫畫審查制度的摧殘，只剩日本盜版漫畫在市場上流通，從此，日本漫畫席捲臺灣，占有臺灣的漫畫市場（洪德麟，1994）。而本土漫畫，雖然八零年代再度崛起，但不論在創作、出版、行銷或表現形式上均承襲日式漫畫風格，以致造就以日式連環漫畫為主的臺灣漫畫市場現況，且又以日本漫畫的授權中文版占絕大多數。

¹ 「連載漫畫」指美式 comic strip，其為刊登於報紙的四格連載漫畫，有固定角色但為單元式事件。「連環漫畫」指 Manga（日式連環漫畫專用語）或 comic book（美式漫畫書），其為雜誌、單行本或故事書形式的連環漫畫，有固定角色且為連續性故事敘事。

² 一般「漫畫」用語多指「連環漫畫」，因連環漫畫為「漫畫」類最大宗，且「漫畫讀者」均為連環漫畫讀者，少有僅為單格或四格漫畫讀者。此外，由於臺灣流行的漫畫是日式連環漫畫，而本研究受訪對象亦為日式連環漫畫讀者，故本研究以日式連環漫畫為主，但為簡化用語，以「漫畫」統稱之。

日式連環漫畫有其特殊的出版形式——漫畫雜誌和漫畫單行本。漫畫雜誌可說是漫畫市場的試金石，功能在於宣傳和打開市場，其以雜誌的形式出版，內含多個不同的漫畫故事，依受歡迎程度來決定連載時間，受歡迎的故事持續連載，並集結發行單行本，人氣不旺的故事則腰斬再重新刊登另則故事；單行本則是以小本分冊方式出版的書籍，主要在配合漫畫雜誌的連載而集結稿量分冊發行，也有不經漫畫雜誌刊登而直接發行單行本。漫畫雜誌強調即時性，著重上一集烘托的懸疑劇情接續，通常看完即丟沒有保存性；單行本則具有保存性，著重完整的故事連結，讀者可以保存慢慢欣賞，不過，單行本的每一集都是連續情節的部分，而不是故事的單元性完結，甚至有些長篇漫畫單行本發行已超過四十年仍未完結，例如 1976 年連載的《尼羅河的女兒》（後更名《王家的紋章》）和《千面女郎》（後更名《玻璃假面》）。

由此可知，連環漫畫之所以成為漫畫市場的主流，就是因為長篇故事的未完成與連結性，而這「斷裂」又「延續」的矛盾性則與漫畫的構成有關。

漫畫由具連續性，內含圖畫和文字的靜止框格（still framed）所組成，以表達人物角色的互動、事件的發生，並連結訴說一個故事（Barker, 1989, p. 6）。漫畫就像一扇窗戶，透過它看見事件發生，透過它來強調戲劇性的時刻，而讀者的想像會填滿每個框格間的連續性（Sabin, 1993, p. 5）。

漫畫的「畫格（panel）分割」可說是掌控了漫畫故事進展與整體氛圍的關鍵。畫格是由框格（frame）形成，框格將畫面框出一個閉鎖空間，並將它與其他畫格區分開來，而格與格間留有約 0.5-1 公分的槽溝（gutter）³ 空隙，稱為「間白」。讀者閱讀漫畫時需要將畫格中的影像

³ 本文於引文中以「槽溝」譯之，以表徵其為框隔間隙之意，而於內文中統一以「間白」稱之。學者張淑麗（2016）則將其譯為圖溝／間白。

串連起來，構築出一個紙上的流動畫面（李衣雲，1999，頁 39），McCloud（1993）稱其為「補完」（closure）作用，他強調「補完」對漫畫讀者是不可或缺的，由於閱讀漫畫需透過「補完」填充「間白」，雖然框格限制了漫畫畫面，中斷了讀者視野所能看到的景象，卻反而可以因為「補完」的想像作用，更增加了緊張與投入感（轉引自李衣雲，2012，頁 55-56）。

所以，漫畫的斷裂與延續，展現在漫畫的表現形式與故事的連環性上，框格的間白和故事未完成的延遲性，由讀者的心理補完和故事續集來創造連續性與完成感。換句話說，漫畫雖然是斷裂的，但不論創作者或讀者，似乎都將目光放在它的連續感與完滿性，也因此，漫畫造就了不斷等待續集以補完故事延續和發展的吸引力，甚至有些熱門的長篇漫畫發行已久，即使沒有完結的跡象，卻仍吸引大批鐵粉死忠追隨，例如《玻璃假面》、《王家的紋章》、《HUNTER×HUNTER》（《獵人》，1997 連載）及《ONE PIECE》（《航海王》，1998 連載）等等。

這些動輒十幾二十年，甚至高達四十年未完結的連環漫畫，經過這麼多年卻仍有著相當高的人氣和忠誠度，「許多當年的小女生粉絲，從一開始看這套漫畫到現在變成媽媽，依然等不到結局。」（艾立克強，2012 年 5 月 7 日）；「某些臺灣漫畫迷甚至悲觀的表示，她們在長逾三十年的等待期間裡，已不斷給自己進行心理建設，務必要做『最壞的打算』，也就是：『死前應該是看不到這部漫畫的完結篇了。』」（凝澈，2007 年 8 月 15 日）；「甚至有讀者搞笑表示：『請子孫把結局燒給我吧！』」（〈哭哭！《獵人》再傳停刊 粉絲：該來的還是來了〉，2018 年 3 月 29 日）

然而，閱聽人一直在等、等、等，等續集，真的只是為了故事的連

續感與完整性，於是，等著畫下句點的那一刻；還是，閱聽人其實，反而是為了故事的斷裂性與延遲感，於是，浸淫於無限等待的觀看儀式。而漫畫此種表現形式與故事連環性，又與小說或電影轉場等其他文本形式、以及連續劇或續集電影等其他連環故事，帶給閱聽人什麼不同的閱讀感知？因此，本研究試圖探究閱聽人如何看見漫畫構成的間白（空白）？又如何閱讀漫畫的斷裂（延遲）？是為了等待最終的結局、期待完滿？還是故事的無限延展、享受斷裂？而漫畫的構成形式又與閱聽人的感知形貌有何關係？

貳、漫畫的構成形式與符號世界（主體認知）的差異 （或延異）之路有關

本文探究閱聽人如何感知漫畫矛盾的構成形式，而這斷裂又延續的漫畫構成與符號世界的差異和延異之路有關。

Saussure（1973／高名凱譯，1980，頁 151）認為，語言特徵就在於它是以具體單位的對立為基礎的系統。在詞裡，重要的不是聲音本身，而是使這個詞區別於其他詞的聲音上的差別，因為帶有意義的正是這些差別。聲音形象之表示事物，不存在誰比誰適合的問題，所以任何語言片段除了不同於其他片段外，絕不可能有別的基礎。任意和表示差別是兩個相關連的素質（程曾厚，1996，頁 93）。

此意指，語言是一個以差異（*difference*）來運作的任意性系統。「任意」指詞語本身與它要指涉的對象或概念沒有必然的連結關係，例如玫瑰的發音和字形，與實體植物和其表徵的「愛情」概念沒有必然的關聯性，而是在特定社會脈絡的任意為之與約定俗成。而為什麼我們能認知「玫瑰」並瞭解其意，則是來自於「玫瑰不是薔薇」，即二者之間

的差別，或說玫瑰與其他花種在語言系統上的差別。簡言之，語形、音、義並未附著於其指涉物，其存在並得以認知是來自於彼此之間的差異，因而，語言是由差異來運作。

然，Derrida (1973, p. 129-130) 提出，動詞的「差異」(to differ) 似乎相異於其自身。一方面，這指出差異是區別、不等或可辨識性；另一方面，這又表示延遲的插入，間距和時延的間隔。這種關聯性並非簡單的行為和對象、原因和結果、或是原初和衍生間的關係。我們暫時將這個不同的同一命名為「延異」(differance)：透過它中間 a 的沉默書寫而得以指出，它既是時間化的間隔，又是構成每一次分離的運動。

這就是說，差異的運作會帶來與自己本身的相異，即差異的差異。這差異包括兩方面，一是它要能辨別自身就需與其它差異對象在空間上有差別；一是它又要等待其它差異對象以辨別自身而產生時間上的延遲，而這差異的差異並不是一種因果順序的關係，也不是經過再詮釋的原文和引申義的關係，而是不同的同一物。

因此，延異其實來自差異。Derrida (1973, p. 139-140) 認為，正是 Saussure (1973) 提出語言學的差異原則，那意味著所指涉的概念皆無法獨自出現，每一個概念必然都被納入一個鏈條或一個系統，透過系統的差異遊戲而指涉其他的概念，在一個語言系統內，只有差異。換句話說，任何一個符號的意指不是來自於符號自身，而是要在異於自身的其他符號差異之下，於是，符號的意指總是要伴隨著異於自身的其他符號，總是要延遲等待異於自身的其他符號，例如「玫瑰」是什麼？需要「薔薇」與之差異。然而「薔薇」是什麼？需要「桔梗」與之差異……，這就是延異之所在。故而，Derrida (1973, p. 130) 說：「在任何言語訴諸差異的地方都可見它的位置和運作。」

不過，延異雖然來自差異、是差異的差異，卻不是差異，所以

Derrida (1973) 以一個新字 *differance* 來標示它與差異不同。延異不是差異運作下的(再)表意，而是區別不等／和延遲插入，使符號以異於其他符號並得以(再)表意的空間。簡言之，就是 *difference* 中插入的 *a*，一個差異得以運作的、延遲差異的空白空間。

Derrida (1973, p. 132 & 134) 說，延異中的 *a* 無法被聽見，它像一座墳墓，暗示了沉默、隱密、以及慎思。那我們如何來說延異中的 *a*？很明顯地，它不可能被展現。我們只能展現某個必然時刻出現的在場 (*present*)，那個能夠作為一在場 (*a present*)、一真實存在 (*being-present*)、一種在場的真理、或一種在場的到場而被顯露和呈現的東西。它抑制且不暴露自己，就是在這點並以這種堅定的方式，它超越了真理的秩序，但它不是隱藏自身，而是作為一個不可知的神秘地帶的某種東西，一種神秘的存有 (*being*)。

由於 *a* 不發音，所以 *difference* 和 *differance* 讀音是一樣的，Derrida (1973) 以讀音一樣卻不同的字來強調差異和延異的不同，這不同處就是取代 *e* 的 *a*，這聽不見的 *a* 標示出不能被展示卻存有的沉默所在，它就是差異運作的驅動力、間隔／和延遲差異的空白之處。

延異不再是奠基於在場／缺席 (*present/absent*) 對立的結構與運動。延異是差異、是差異的痕跡、是使各元素相互關聯的空白 (*spacing*) 的系統性遊戲。這空白是既主動又被動所生成的間隔，沒有間隔，「完整」的術語就不能意有所指，也無法運作。空白就是被視為時間或線性口語鏈的空間生成 (*becoming-spacing*)，這空間的生成使書寫、使言語和書寫的對應與彼此相通成為可能。空白指出了一無所有，無是指一距離內無在場，這是一種不可縮減的外在的標誌，同時也是一種運動，一種指出不可縮減的相異性的替代物 (Derrida, 1981, p. 27 & 81)。

換句話說，延異就是符號與／等待其他符號產生差異的區別／時延的空隙。一個差異的空間、延遲的空白，它不在場，所以不能展示，但它也不是在場的對立面——缺席，因為它是無卻能存有，它是一種標示並造就了差異運動的空白存有，所以，它與差異不是因果或引申關係，它是不同（於差異）的同一（空白）。

然而，延異不只來自差異、不同於差異，它更生產差異、是差異的源頭。Derrida (1973, p. 130 & 140) 認為，由於延異中的 a，使得它更適用於意指古典語言中所稱之差異的起源或生產、差異的差異、以及差異的遊戲。這樣的延異遊戲，不再只是簡單的一個概念，而是概念化的可能性，一般概念系統和過程的可能性。

首先，延異指出（主動和被動）的運動，其存在於因耽擱、委託、延緩、迂迴、延期、保留而來的延遲，就此意來看，延異並非先於我們可以保留的在場的原初和不可分割性，但恰恰相反，使在場延遲的基礎是在場被宣稱、或被渴求要再現它、它的符號、它的痕跡。其次，作為生產差異物 and 分化性的延異運動，是標示我們語言的所有對立概念的共同根源，如感覺的／智識的、直觀／涵義、自然／文化。延異也是同一（the same）的元素，在其中這些對立概念被宣告。第三，延異也是這些差異性的生產，這些差異性例如分類科學，都是延異的結果（Derrida, 1981, pp. 8-9）。

Derrida (1981) 首先指出，延異是一種既主動又被動的延遲運動，乍看之下，好像要有原始的在場才能出現延遲，但剛好相反，在場之所以能在場，是因為有延遲運動作為在場的基礎，亦即，符號能被辨識的基礎是在於其他符號的「異於」（間隔／延遲）己身，所以，延異是差異的根源；其次，由於有延異作為符號差異的基礎，於是，這「同一」的延遲（空白）運動造就了語言對立概念及其分化，如感覺的／理智

的、直觀／表意、感性／理性、心／腦、陰／陽……；再者，延異不僅是差異的根源——延遲差異的運動，也是差異的生產——差異延遲的運動，所以它既是主動也是被動，延異帶來差異的差異、再差異、再再差異的差異化運作，語言和科學的分類就在差異運作下持續分化。

不過，延遲運動所造就的語言對立概念及其分化，並非意味語言已形成封閉且完備的概念結構，也非意指差異化運作下的語言結構已然隨機分化，所以 Derrida (1981, pp. 27-28) 強調，延異中的 a 所蘊含的主動性或生產性意味著差異遊戲中的生成運動。後者既不是憑空出現，也不是銘刻在一封閉系統，一種共時和分類的運作可以窮盡的靜態結構。差異是轉換的效果，從此優勢來看，延異不相容於結構概念中靜態、共時、分類、無歷史性的主題。但作為差異生產的延異也不是非結構性的，它生產了系統性和規則性的轉換，其為結構科學留下了可能性空間。

由於語言是一個符號差異系統，這使得符號的表意總是要在異於自身的其他符號差異下才能完成，而這異於己身的表意使意義總是不能完全，也使意義表徵的符號封閉系統總是無法完成，於是，又再生產表意以補全意義、以封閉符號系統，又再帶來意義不能的延遲空白而再表意，意義就在差異化的運作過程中持續分化。因此，語言結構是動態的，延異（延遲空白）所生產的差異化運動不是在一個共時的、跨越歷史的、可窮盡分類的封閉系統中運作，但它也不是偶發的、隨機的差異運作，而是隨著差異的規則性即意義的補充轉換，再差異化下去。

然而，既然表意總是不能完全，為何一再補全意義以完滿表意？因為，所有形上學的概念對立（例如能指／所指、感覺的／智識的、書寫／言語、被動／主動）只是為了貶抑延異運動，以先於延異或比延異更原始、是優於和支配延異的，來提高某種價值或意義的在場（Derrida,

1981, p. 29)。所以 Derrida (1973) 說，言語只能通過壓抑使它得以運作的變異結構來假設自己的存有（轉引自 Kearney, 1986／劉北成譯，1998，頁 130）。也因此，我們在符號世界常常見證語言與科學的分化，例如黑白間的灰、再分化為鐵灰、銀灰、玄鐵灰、銀河灰……；我們在言語溝通的過程中也很容易體會表意的不完全，但，我們仍不斷試圖封閉分類系統，也不斷透過一再詮釋以完滿表意（雖然無法達成），因為，二元對立的符號系統將自己放在表意的基礎位置，以意義完滿在場的假設提高其價值，來貶抑延異作為差異驅動力、來遮蔽意義在場不能的事實。是故，我們以為意義得以透過對立概念而完美存在，儘管我們一再經歷二元難以對立區隔，如智識中不可能沒有感覺、感覺中又常帶有智識思維，或是活著也像是死了的活死人、中性、陰陽人等二元結構的鬆動。

總之，符號世界有兩條路：差異之路和延異之路。符號的差異之路是差異延遲之路，其以差異為先，沿著差異化之序壓抑延遲空白，成就了遙望完滿的意義差異化過程，一條意義化的符號差異路程。至於延異之路？延異既不是一個詞彙也不是一個概念，而是一種戰略性的論題。延異說出了一種不是操作的操作。它不是主體作用於客體的欲望或行動，也不是來自於能動者或是被作用者基於或考量任一詞彙的欲望或行動（Derrida, 1973, p. 135 & 137）。敢於無所指涉就是開始遊戲，所謂延異的遊戲，就是防止任何詞彙、任何概念、和任何主要的闡述從神學中心的在場來概括和統治差異的運動與文本的空白（Derrida, 1981, p. 14）。

既然延異是延遲空白，那它就不會是一個詞或概念，而是無所指涉的空白存有，亦即，延異不是無意義，而是無法被說出，但延異無法說卻能產生作用，這作用並非是「回應」客體（或語詞）的欲望和行動，

因為主體／客體皆為延異所生產的後果，延異是「防止」任何符號的差異運作被放在完滿在場的中心位置，其並以此差異化的運動遮蔽了文本的空白，所以，延異是一種不是操作的戰略性操作。

然而，延異策略如何操作？如何防止遙望完滿的符號差異化運動？Derrida (1981, p. 6 & 24) 認為，從符號學 (semiology) 內部來改造這些概念，置換它們、讓它們轉而對立於它們的預設、將它們再置於其他的語言鏈條中，逐漸地改變我們的工作領地並生產出新的結構 (configurations)。不過這種決裂總是會再被置入舊的結構，因此結構應持續地被裂解。藉由這種雙重遊戲，即透過在某些決定性地方所標記的消除 (erasure)，讓人能讀到被刪除的東西，因為它銘刻在文本中，試圖由一無所有來支配文本。

延異，可以被稱為痕跡的遊戲，它是不再隸屬於存有領地的痕跡，反而，存有是透過此遊戲而生成且被固定。延異是沒有意義的痕跡或差異遊戲，一種沒有任何歸屬的遊戲。痕跡不是一個在場，而是一個在場的模擬，其混亂、置換並指涉超越自己的東西。更適當的說法是，痕跡沒有位置，因為它消抹了痕跡所屬的結構 (Derrida, 1973, pp. 154-156)。延異，不是原初的對立面，也不是取代了在場的不在場，而是一種痕跡，其取代了從未顯在的在場，即一開始作為原初的無 (Derrida, 1978, p. 295)。

這就是說，延異策略不是任何符號化的意義／無意義行動，而是從符號內部反過來瓦解符號化的結構運作，雖然這樣的操作會被 (再) 吸納進入符號的系統化之路，所以延異是一個無止境的解構之路。而如何從符號學內部否定它的預設，就是從事消除遊戲，在符號差異的運作過程畫上刪除線，這刪除線在符號的表意留下了刪除的印記，也留下了被刪除掉的東西。所以，延異是一個痕跡的遊戲，這個痕跡不是在場的展

示，也不是不在場的缺席，而是一個擾亂，擾亂了在場的幻想，讓完滿在場的幻想出現一道裂痕，所以它沒有位置，因為它在消除被消除的結構本身。簡言之，痕跡展示了在場不能、完滿不能、意義不完全、符號系統無法完成，也就是差異運動中被壓抑和遮掩的延異／空白所在。

故而，符號世界的延異之路是延遲差異之路，其以延遲為先，順著延遲空白彰顯意義不能，成就了渴求在場不能的過程，一條意義不能的延異路程。

至於，在符號世界的差異與延異路程，人們又佔有什麼樣的認識位置？Lacan（1977）說：「人在生前和死後，永遠都被置於象徵鏈（symbolic chain）中。在歷史出現之前，象徵鏈已建構了人的家族聯結，這聯結被視為一整體性，像是初學棋奕者，必先學會遊戲規則一般，……應視此象徵的優越性為邏輯秩序，即永恆的現實」（轉引自杜聲鋒，1988，頁165-166）。也就是說，人的主體（human subject）是在語言中、並經由語言而被建構出來的，語言不是起源於或在個體（individual）中，而總是在外面的世界裡。簡言之，人類這種動物出生後便進入語言，並在語言中被建構為主體（Sarup, 1992, p. 15）。

而主體如何在語言中被建構？象徵秩序是社會文化秩序，其藉由語言和語言所實踐的律法和社會組織而建立，在此，嬰兒獲得象徵秩序中的位置，確認自己是說話的主體，並認同「他者」（Other）是處於慾望、權力和意義控制的位置，在認同「他者」時，主體誤認自己等同於「他者」，是意義和權力的來源（Weedon, 1987, p. 51）。這「他者」不是一個人，而是語言產生並被賦予意義的一個地方和場所（Grosz, 1990, p. 73）。換句話說，社會秩序不在物質性的社會組織裡，而是在語言所帶來的象徵秩序中，其作為先於人而存在的「他者」，人們出生後便進入語言的象徵秩序裡，在其中找到自己的位置，認為／誤認自己是操控

語言的主體，實踐語言／意義的生產並維繫既存的社會秩序。

但為什麼我們作為語言主體是錯誤的認識？Lacan（1978, p. 139）說：「陳述的我（I of the enunciation）和陳述出來的我（I of the statement）是不同的」。亦即，陳述出來的「我」（所述主體，the subject of enunciated）與實際陳述的個人（能述主體，the subject of enunciation）兩者之間存在著差異，代表了「我無法與自身等同」這個事實。能述與所述之間，始終存在著裂縫，慾望的發言位置與所說出來的內容之間，無法完美的密合，主體總是比他想要說的還要多：能述的面向始終超出所述的內容，因而標示了能述主體的存在（黃冠華，2015）。

說話的我（能述主體）與語言中的我（所述主體）總是有著距離，因為，主體的建立總是來自於異於自身的他者、主體總是建立於那個被說出來的我，這個永遠都異於我的語言符號不是我，但我（誤）以為「說話我」等同於「話語我」，我（誤）以為我是一個操控語言、意義與權力的主體。

然而，我又是什麼？那個說話的能述主體又在哪裡？Žižek（1993, p. 40）認為，「那個確實存在的我，以及所有陳述內容所指向的我，即說出「那是我」（that's me），其實都不是「我」（I）；我只是殘留的空乏（void），相對於所有內容的空無（empty）距離」。換句話說，我不是被話語說出來的我，我其實是在能述主體和所述主體的距離中，以「話語我」來整合「說話我」所產生的裂解，我就是主體建構殘留的無物，就是主體不可能（無法被說出）的一種空乏狀態，一個空無的存有。

也正因這主體不能的空乏狀態，造就了不斷建構主體的過程，因為，異於自身的主體總是有著裂痕、自我完整的幻想始終無法成就自

我，於是，又再建構主體以遮蔽主體的空乏，而進入一再認同他者的主體化過程。所以，Žižek（1989, p. 43）說：「這個殘留物，不但不阻礙主體全然順服於意識形態的掌控，反而使主體進入了這個狀況；正是這個無意識的創傷、無法被整合的殘餘，才賦予律法（the law）絕對的權威。」。

不過，由於主體在建構過程始終面對著潛在的不可能性（impossible），一種無法從他者處獲得終極確認的不可能性。而如此的不可能性正是 Lacan（1978）強調的真正面貌：想像（fantasy）一方面穩固了象徵層，但另外一面卻是在同一點上把象徵層的缺口暴露出來，造成一種匱乏的負面效果（黃冠華，2006，頁 147）。所以，Žižek（1991, p. 30）說：「自我（ego）是這秩序中的一實體，主體的一致性有賴一連串的想像性認同，不過一旦主體「知道太多」，即太過接近無意識的真實，他的自我就會瓦解。」

對 Lacan（1977）來說，根本幻見（fundamental fantasy）已經是一裝填物（filler），其乃遮蔽了某種必然鴻溝／空白的形構。再進一步區分符號再接合（symbolic rearticulation）與跨越（traverse）根本幻見，前者是以符號重新接合或變異根本幻見，但不會破壞其支配力；後者則是穿越根本幻見，與其產生距離，並因此經歷 Lacan（1977）所謂的「主體匱乏」（subjective destitution, Žižek, 2000, pp. 265-266）。

這就是說，語言建構主體的過程始終存在著無法補全的裂縫，導致主體一再重新接合或變異符號，以想像自身的完整性與一致性。然而，這主體的不可能性雖然是想像認同的運作來源，卻也同時是主體建構的永恆缺口，因此，當主體太過接近自身匱乏的事實，被建構的自我就會開始崩解，是故，主體必須跨越想像性的幻見而經歷主體的匱乏，才是削弱語言支配的另一條主體之路。

唯有面對這樣匱乏情況，主體才能從 Lacan (1978) 所說的「異化過程」(alienation) 進入到「分離的過程」(separation)，從完全接受存在於他者中(誤識)的自我形象，進而接受他者的欠缺，面對此一匱乏來建構自己：從被慾望(被看)的主體(a desired, seen subject)——根據他者慾望打造出來的主體，變成慾望(看)的主體(a desiring, seeing subject)——不斷地在自身匱乏處觀看自己(黃冠華，2006，頁155)。

然而，如何能看見主體自身的空無？對 Lacan (1978) 來說，主體就是「空無姿態」(empty gesture)，其常被認為是強加在我們身上的，一種死亡驅力的真實層(the real, Žižek, 1991, p. 42)。「真實的」代表的就是一種不可能的條件。「真實的」秩序是一個抗拒一切符號作用(即意義的生產)的秩序(梁濃剛，1989，頁40)。而此作為我們符號真實的支撐的真實層，其出現必須是被發現，而不是被製造(Žižek, 1991, p. 22)。也就是說，主體要經歷以死亡來驅動的空無狀態，這就是「真實層」之所在，一個無法言說之主體不可能，而此主體匱乏的空無姿態不在象徵符號外，反而是在其中被象徵符號屏障與掩蓋，因此它不是被製造出來的外力，而是需要被發現的空白核心。

Žižek (1991, pp. 26-28) 以電影理論家 Chion (1988) 的轉現(rendu) 觀念來說明真實層的現形(rendering)。轉現對立於想像的擬像(simulacrum) 與象徵的符碼，其並非想像性的模仿，也並非象徵性的符碼再現，而是即刻的「現形」。轉現展現在它的最純粹性，一種不是模仿也不是意指任何事物，但卻是能立即「攫取」我們、立即「現形」的脈動。轉現的效果，已出現在古典的好萊塢電影中，像是限制一些組成有聲電影「正常」敘事的常規要素，如限制客觀鏡頭、避免使用蒙太奇、有聲音卻避免對話等等。而轉現的面向展現於何處：不是在這

些電影的創傷內容中，而是在內容並沒有簡單地被「描述」，⁴ 卻是立即由電影形式的方式被「現形」出來。就此，電影的「訊息」就是形式本身。真實層同時也存在於象徵的形式中，真實層立即被這形式現形了。

也就是說，轉現意指讓象徵符號中的空白處現形，此並非以無意義的符號來模擬真實，亦非以意義化的符號來再現真實，因為，二者皆為真實層的想像幻見，都在透過的符號再現來屏障和掩飾象徵符號中的空白與主體的匱乏；轉現乃指具體化象徵符號的匱缺，讓它顯現出來，就是以象徵符號的形式來刪除象徵符號本身，以印證象徵符號本身所存在的缺口，而這具體現形的空無就是來自／觸動真實層的主體匱乏，並也消解了主體受控於象徵他者的主體化過程。所以，Žižek (1991, p.29) 說，「象徵秩序的基本禁制構造其實是不存在的，取代武斷禁制的只有體現並印證這個匱缺，即匱缺本身的空缺。」

因此，我們要不斷觀看自身的匱乏、讓匱乏處不斷地現形。這就是Lacan (1977) 區別的「目的」(aim) 與「目標」(goal)，目標是最後的終點，而目的才我們意欲的路途本身，Lacan (1977) 的重點在於，驅力真正的意圖不是它的目標（完整的滿足），而是它的目的，驅力的最終目的地是再製驅力本身，是回到它循環的路徑、是持續前往並從目標來回的路徑。亦即，慾望 (desire) 的實現不是在於它「被完成」、「被全然地滿足」，而是在於慾望以一種循環的運動再製慾望，也就是進入一種可以再製慾望所構作的匱乏狀態 (Žižek, 1991, p. 4 & pp.

⁴ Žižek (1991, p. 105) 認為，轉現最清楚的例子是希區考克電影《狂兇記》中倒退式的追蹤鏡頭 (tracking shot)。希區考克作品提示我們：創傷內容常被一種必然的形式特性所現形。另一方面，好萊塢電影的歷史則是調換了這種從內容轉換到形式的重點，尤其是當好萊塢電影嘗試要處理某些創傷性的當代社會議題，如種族主義、第三次世界大戰等。

6-7)。因為 Lacan (1977) 認為，慾望是內在地與匱乏相聯繫在一起的，而且沒有任何一個現實對象能填充起這個匱乏（轉引自杜聲鋒，1988，頁 172）。

然而，這個空白核心是死亡驅力、創傷性的過量，我們又為何要經歷以死亡來驅動的空無狀態？Žižek (2001, p. 104) 說：「人類的生命絕對不是『只是生命』，生命總是由生命的過量 (excess of life) 來維繫，就像是讓我們『不死』 (undead) 的矛盾的傷口，其預防了我們的死亡 (dying)。」所以 Lacan (1977) 強調驅力的意圖是「目的」，而不是到達終點的「目標」。因為，死亡驅力、內在創傷是人類生命的動能，是讓我們恐懼害怕，同時又是驅動我們行動之矛盾的空白核心。是故，我們不是要抵達目標、獲得完滿，並以此（永遠無法達成）滿足慾望、治癒傷口；也不是留在斷裂處、陷入永恆的創痛（精神病），而是進入可以再製行動驅力、朝向慾望目的的匱乏狀態，讓生命成為著眼當下、享受過程的能動旅途。

象徵符號的匱缺就是意義不可能的延遲空白，也就是延異之所在，而它得以現形則是來自於主體匱乏處的慾望驅力，其驅動主體一再具體化延異空白，以再製慾望驅力而再具體化延異空白。

總結而言，主體建構的主體化過程就是走在符號差異的認知之路，其在語言中被建構為主體，誤認自己等同於操控語言的他者，沿著符號差異和主體認同之序壓抑延遲空白和主體匱乏，成就了遙望完滿意義和完整主體的差異化符號過程，一條主體一再想像自身完整與意義完滿的符號生產之路。而主體不能的匱乏現形過程就是走在符號延異的認知之路，其跨越想像而看見語言中的延遲空白與自身匱乏，順著慾望驅力從事符號刪除遊戲而具現延遲空白，成就了渴求再製慾望與空白現形的延異符號過程，一條主體一再看見自身匱乏與顯現意義不能的符號消解之

路。

至於漫畫，Cohn（2015, p. 3; 2016, p. 2）認為，漫畫是一種連續圖像的視覺語言（visual languages），因為，只要是由規則掌管的結構性連續所呈現的任何一種型態，都能視之為語言型態，所以，結構性的聲音成為口說語言（spoken languages）；結構性連續的身體活動成為符號語言（sign languages）；結構性連續的圖像成為視覺語言。繪畫不論是傳統畫人、房子等輪廓，或是更複雜的超人漫畫或日本漫畫的模式化風格，都是表達意義的系統性模式。

故而，漫畫如同語言一般，為差異運作的符號系統，只是，漫畫是肖像性符號，任意性的程度比語言和文字低，例如玫瑰的圖像，需能形似於實體的玫瑰植物而非任意為之，但我們能理解玫瑰的意義，仍需其他花種於語言和圖像系統上的差異。然，漫畫又與語言系統不同，Postema（2013, pp. xiii-xiv）認為，漫畫形式有賴缺席的力量，即間隙（gap），一個分割框格的槽溝空間（space），而這破碎和缺席的運作有如指意（signifying）的功能，同時，間隙邀請讀者來填滿空白，這使得漫畫是主動的、生產的過程。

換句話說，漫畫「看不見」的欲望流轉、時間交疊、論述交鋒、創意展演，流竄於漫畫的圖像與圖像、圖像與文字、畫格和畫框，畫框與畫頁（page）之間的圖溝／間白之處。亦即，間白不但在框格間，也在畫格間、畫頁間、圖像與文字間，其驅動著漫畫敘事；它們或而支撐故事的前後連結，或而鬆動既有的邏輯，編結出看似大同、實則小異的政治與美學想像（張淑麗，2016，頁 ix-xi）。

不過，槽溝又不總是一個的空白空間（empty space）或間隙，而是破碎時刻的一個間隙。框格間的空間從來都不是空的，因為這個空間標記了圖像的連續性，雖然槽溝是缺席的，在解讀的過程中，它是不可見

的、不被注意的，但卻推動了連續性的過程。亦即，雖然槽溝創造意義，但這不是說它們要求「填滿空白」。槽溝並未代替或是超越被省略的任何事，它們只是創造了意義過程的條件（Postema, 2013, pp. 49-50）。

因此，漫畫可說是延異的現形，Derrida（1973, p. 132 & 134; 1981, p. 27）認為，延異像一座沉默、隱密的墳墓，它不可能被展現，但它又不是隱藏自身，而是作為一種神秘的存有。延異不是奠基於在場／缺席的對立結構與運動，而是差異的痕跡。所以延異，作為差異的區別／時延的空隙，既不是在場、也不是不在場（缺席），或說既是不在場、也是在場，因為它不在場、無法展示，但它是無、卻能存有，它就是在差異的過程所浮現（／被掩蓋）的空白痕跡。是故，語言既可以是差異運作之路、也可以是浮現差異痕跡的延異之途。

而漫畫，其表現形式的間白、連載故事的延遲，既是框格間、敘事間的空白空間，一個看不見的、不在場的鴻溝空隙，但又是畫格、畫框、畫頁、畫作得以運作的驅力，一種神秘而沉默的在場存有。漫畫，是語言的差異之路，否則它無法表意和敘事，但它卻透過意義差異化畫出差異痕跡，我們看不見空白、不在意延遲，卻能感受驅力的存有、卻能看見空白的力量。而生成語言差異的區別／時延空隙，不僅展現在漫畫文類，也隱藏在小說文字、或電影敘事轉場之間，並也作為連續劇或續集電影的延遲空隙。然，我們不但看不見小說和電影中的間隙，也未能感受驅動連續敘事背後的空白力量，並且，連續劇雖長卻永遠有結束的一天、續集電影雖可無限卻也是每一集故事的完結，就此，我們的眼光在圓滿的結束而不在其中被掩蓋的延遲空白，所以我們可以說，漫畫這種文類，其具現了延異。

然而，閱聽人又如何閱讀漫畫不可見卻又存有的空白與延遲？是在

差異之路，踩主體認同之姿，以意義補完的想像屏障來掩蓋漫畫形式的延異空白？還是歷經主體匱乏的空無狀態，留在延異之途，以符號延續的意義不能來具現漫畫形式的延遲缺口？而漫畫閱聽人，在長期的延遲過程中，等待目光是否已由遙望「The end」轉向永恆的「to be continued」？漫畫，又是否是觸動人類感知從差異之路轉向延異之途的開路先鋒？

參、以深度訪談法探究閱聽人的漫畫感知

本研究以深度訪談法探究漫畫閱聽人閱讀漫畫延異的感知形貌，而閱聽人如何看見與經歷不可見的空白與延遲，是一種深層的心理機制與感官反應，故需深度訪談法深入閱聽人心理，甚至是閱聽人自身都沒能意識到的深層感知與心理轉換。

深度訪談法指研究者和受訪者（informant）間的談話，研究者欲獲得有關某種主題的資訊，受訪者則在這主題上被視為持有相關資訊。訪談就好像心理分析的諮商過程，意圖探查出受訪者可能擁有卻沒有意識到或是認為不重要的資訊（Berger, 2000）。

本研究選擇訪談之漫畫閱聽人，設定為長期持續閱讀漫畫之漫畫嗜讀者。首先，漫畫嗜讀者並非一般漫畫閱聽人，也非漫畫迷，而是喜愛漫畫並養成閱讀習性之漫畫嗜好者。因漫畫迷不僅嗜讀漫畫，更收集特定的漫畫書，以建立創作者、角色和故事的知識，並藉由擁有這些經典文本而具體化迷社群的參與（Brown, 1997）。本研究旨在探究閱聽人如何閱讀漫畫的延異形式，而非漫畫迷的迷群閱讀與心理感知，故以嗜讀漫畫者為訪談對象；其次，因日式連環漫畫多為中、長期連載，尤其是受歡迎的連環漫畫，動輒數年甚至數十年，故而喜愛漫畫之閱聽人多為

具相當漫畫年資之長期嗜讀者，也才能在閱讀過程深化漫畫感官並形成閱讀漫畫延異的心理機制與感知形貌。

本研究設定訪談對象為漫畫閱讀年資五年以上之漫畫嗜讀者，十年成就一個心理與行為世代，五年持續閱讀特定文類亦當可謂嗜讀的最低年限，並再以十年為區隔將閱讀年資區分為 5-10 年、11-20 年、21-30 年、31-40 年、41 年以上，藉以探究閱讀年資與漫畫嗜讀習性、漫畫閱讀感知的關聯性。此外，年齡與性別也可能影響漫畫認知與感覺的深度與廣度，而年齡又與漫畫閱讀年資有關，不過，由於漫畫延遲的閱讀感知是深層的心理機制，故而排除 20 歲以下尚於心智發展和邏輯學習階段的青少年人口群，並以十年為區隔而將年齡層區分為 20-29 歲、30-39 歲、40-49 歲、50 歲以上。

本研究採立意抽樣法，於《玻璃假面》、《王家的紋章》、《獵人》、《海賊王》等粉絲專頁以及「巴哈姆特」動漫專區等網域徵求受訪者，前四部漫畫皆為發行二十年以上之作品，不論版主或追蹤者皆可推定具一定漫畫資歷與年齡之嗜讀者，且前二部為經典少女漫畫，讀者多為女性，後二者為經典少年漫畫，男性讀者亦為大宗，而「巴哈姆特」則為知名動漫及遊戲社群網站，有著大量的年輕漫畫嗜讀者。因此，從這些網域能尋得閱讀年資、年齡與性別對等比例之受訪者，此外，再輔以人際網絡之滾雪球方式，共得漫畫嗜讀者二十名為受訪者進行深度訪談（受訪者資料表於附錄一），其性別、年齡與漫畫閱讀年資分布為：性別——女性 10 人、男性 10 人；年齡——20-29 歲 6 人、30-39 歲 6 人、40-49 歲 5 人、50 以上 3 人，由於漫畫人口多為小學和國高中青少年，故漫畫嗜讀習慣能維持至中高年齡層者較少；漫畫閱讀年資——5-10 年 5 人、11-20 年 4 人、21-30 年 5 人、31-40 年 4 人、41 年以上 2 人，由於漫畫閱讀年資與年齡有關，因持續閱讀漫畫至中高年齡層

者較少，故閱讀年資較長者人數也隨之遞減。

至於訪談問題，本研究採半結構式訪問，問題分為兩類：（訪談大綱於附錄二）

(1)漫畫閱讀儀式，即受訪者閱讀漫畫的經歷所形成漫畫嗜讀與追連環漫畫（簡稱為追漫）的習性。在漫畫嗜讀，以漫畫閱讀年資和近用習性為主，訪談問題包括閱讀漫畫的年資、最早接觸的年齡、閱讀過程的持續性、閱讀漫畫的頻率和方式、喜好漫畫的類型與形式等；在追漫，以關注方式和忠誠度為主，訪談問題包括曾經追過以及如何追長篇連環漫畫、關注漫畫連載性的習性等。

(2)漫畫延異的心理感知，即受訪者對漫畫延異的認識、看法與感受。在表現形式的問白，訪談問題包括最早接觸的漫畫與閱讀感覺、喜愛漫畫類型與形式的原因、對漫畫媒介（對比其他媒介形式如小說、動畫和電影）⁵ 的認識與想法、對漫畫框格的認識與想法等；在漫畫故事的延遲，訪談問題包括追漫的經驗與感受、對漫畫媒介的認識與想法等。

訪談方式為面訪和電話訪問，進行時間約一小時左右，經當事人同意後全程錄音。

訪談錄音轉譯為逐字稿後的歸類與分析，在漫畫閱讀儀式部分，分為漫畫嗜讀與追漫習性，就漫畫嗜讀，本研究以漫畫閱讀年資和近用習性來看嗜讀程度，以及其與受訪者感知漫畫延異的關係。閱讀年資指閱讀漫畫的年限區塊，分為 5-10、11-20、21-30、31-40、41 年以上；近用習性指閱讀漫畫的習慣，包括最早接觸年齡，分為學齡前、國小、國中、高中；閱讀過程的持續性，分為持續接觸、斷斷續續、中斷接觸；

⁵ 列舉小說、動畫與電影，乃藉由文字與圖像、動態圖像與靜態圖像、真人表演與圖像畫作的對比性，讓受訪者更易探查自己心中所感知的漫畫形式構成。

閱讀過程的接觸頻率與變化，分為高於、等於、低於其他媒介；閱讀過程的方式與變化，分為閱讀紙本或網路漫畫比例、購買或租借比例、重複閱讀與否以及重複類別、閱讀持久與專注程度；喜好的類型（少年、少女、青年、淑女、BL、美少女、熱血、奇幻等）與形式（短篇、中篇、中長、長篇、大長篇等），分為特定類型與形式、少數類型與形式、多元多樣類型與形式。而就追漫習性，本研究以關注方式和忠誠度來看追漫程度，以及其與受訪者感知漫畫延異的關係。關注方式指關注漫畫連載期間的習慣，分為頻繁關注、偶爾關注、隨緣；忠誠度指閱讀漫畫連載期間的忠誠度，分為追到完結、偶遇再續、中途放棄。

在漫畫延異的心理感知部分，分為間白的漫畫表現形式與延遲的連環漫畫故事，本研究從最早接觸漫畫的閱讀感覺、喜愛漫畫類型與形式的原因、對漫畫媒介特殊性的認識與感覺、對漫畫間白與補完的漫畫框格經驗與感受、對漫畫故事延遲與連續的追漫經驗與想法，來發掘受訪者如何閱讀漫畫斷裂又延續的矛盾形式，以深入受訪者閱讀不可見之空白與延遲的心理機制，並試圖描繪漫畫嗜讀者於漫畫延異的感知輪廓。

肆、漫畫延異的心理感知

一、漫畫的閱讀儀式

本研究從漫畫閱聽人的漫畫年資與近用習性包括最早接觸年齡、閱讀持續性與變化、閱讀頻率與變化、閱讀方式與變化、喜好類型與形式等漫畫嗜讀程度，以及關注方式與忠誠度等追漫習性來看漫畫閱讀儀式。

本研究發現，漫畫閱聽人多為國小階段接觸漫畫（B、C、E、F、

G、H、J、K、L、M、N、Q、R、T），少數為國中時期（I、O、P、S），偶有學齡前（A）和高中時期（D），此現象亦呼應漫畫一直被視為是兒童讀物的社會普遍性認知，而接觸契機多為同儕共享，少數則來自家中親戚或長輩處。至於漫畫閱讀頻率，也是在兒童和青少年時期最高，之後隨著年齡增長、學業或進入職場而逐漸遞減。此外，在閱讀方式上，早期剛接觸時都以紙本租借方式，尤其是青少年階段，部分年齡層中高者（30 以上）於經濟自主能力較佳時有購買紙本蒐藏的行為（A、B、F、G、H、J、L、Q），而 2000 年後由於網路發展與普及，多數受訪者皆改由網路平臺，以電腦、平板或智慧型手機閱讀漫畫和動漫，⁶ 尤其是年齡層較低者。不過，漫畫年資較高者也會因租書店式微、網路平臺取得漫畫較易，為維持其持續閱讀漫畫習性而改由網路平臺閱讀漫畫。也正是在網路的發展下造就了漫畫閱讀的零碎化趨勢，一方面，網路的容量與連結性帶來了大量漫畫文本即時存取的便利性，而自動通知的功能更方便閱聽人即時更新不同連環漫畫的最新一話故事內容，以至造就了漫畫文本的閱讀零碎化；⁷ 一方面，無線網路帶來了行動裝置的普及化，不僅可以即時更新漫畫故事內容，更得以隨時隨地利用空閒時間閱讀僅 20 頁左右、約 5-10 分鐘就可閱讀完畢的漫畫文本，而此亦帶來了漫畫時間的閱讀零碎化。

至於閱聽人的性別和年齡是否影響漫畫閱讀？本研究認為，性別和

⁶ 此指漫畫改編的動畫，因流行的動畫作品多為漫畫改編，故受訪者亦常於訪談中提及漫畫與動畫的閱讀習性。

⁷ 日式連環漫畫的故事段落為「話」，連載的更新通常為「一話」，約 20 頁左右，雖然紙本漫畫雜誌也是依此方式連載，但由於網路的容量、連結性與通知功能，使得網路的漫畫文本閱讀更容易在同一時間閱讀多個更新的連環漫畫故事，因此，比起紙本漫畫雜誌或集結 10 幾話左右的漫畫單行本，網路平臺的漫畫使用更易造成漫畫文本的閱讀零碎化。

年齡並非漫畫閱讀的重要影響因素，性別僅影響漫畫閱讀的類型，男性大多嗜讀少年漫畫，較少亦接觸少女漫畫，且多為漫畫閱讀年資較高者才會接觸多元類型的漫畫，而女性則多閱讀少年和少女漫畫，較少僅閱讀少女漫畫，此亦呼應多數漫畫研究結果，如蘇蘅（1994）、鍾瑞蘋（1999）。而年齡的影響力則較性別多，首先，漫畫閱讀多從兒童和青少年開始，此時期的閱讀頻率也最高；其次，閱讀年資與年齡成正比，閱讀年資 21 年以上者皆為 30 歲以上之中高年齡層；最後，年齡也會影響閱讀方式，年齡層較低者（30 以下）皆使用網路平臺尤其是智慧型手機來閱讀漫畫，而閱讀年資較高者也會在網路普及後改由網路搜尋來閱讀漫畫和動漫。

而閱聽人的漫畫嗜讀與追漫習性，在漫畫嗜讀程度上，依漫畫閱讀年資多寡與近用習性差異包括閱讀頻率多寡、閱讀過程持續程度、閱讀重複性程度、購買典藏與否、喜好漫畫類型與形式的多樣多元程度等區分漫畫閱聽人為輕度、中度和重度漫畫嗜讀者。本研究發現 20 位受訪者中，輕度漫畫嗜讀者 3 人（C、N、O），其漫畫閱讀年資最少（6 年）、閱讀頻率不高、且已中斷閱讀，他們多為青少年時期租借漫畫閱讀，當時閱讀程度頻繁，但閱讀類型和形式較固定，多為當時流行的中長篇連環漫畫，而進入大學和工作場域後便少有接觸，偶有圖書館或書店隨機性翻閱，接觸頻率極低，不過偶而觀看卡通或動畫；中度漫畫嗜讀者 9 人（D、F、I、K、L、M、P、S、T），分布於各年資區塊、漫畫閱讀頻率不若其他媒介接觸、接觸動漫的頻率較漫畫高，他們在青少年時期是重度漫畫嗜讀者，年紀較長進入職場後轉為中度閱讀漫畫，亦即，雖持續閱讀漫畫但頻率較以往降低許多，且多僅關注以往曾追過之連環漫畫的後續故事發展，亦會重複閱讀以往喜愛的經典漫畫；重度漫畫嗜讀者 8 人（A、B、E、G、H、J、R、Q），其年資多為中高（11-40）、漫畫閱讀頻率高於（或等於）其他媒介接觸、喜愛或接觸漫畫的

頻率較動漫高，他們在青少年時期是重度漫畫嗜讀者，年紀較長進入職場後仍持續閱讀，只是因工作或生活瑣事導致閱讀頻率不若過往頻繁，但仍每週閱讀，多數會購買紙本漫畫保存，且會透過朋友或網路推薦而上網搜尋和閱讀新連環漫畫，並持續關注和追新連環漫畫，漫畫閱讀類型與形式也較為多元多樣。

在追漫習性上，依追連環漫畫的關注方式與忠誠度區分漫畫嗜讀者為低度、中度與高度追漫程度，本研究發現 20 位受訪者中，低度追漫者 4 人（C、N、O、T），多為輕度漫畫嗜讀者，其在漫畫連載初期有熱度但後續連載期間會因不耐等待而放棄追漫，或是本來就不喜歡追漫感覺而多選擇已完結的漫畫來閱讀。中度追漫者 11 人（A、D、E、F、G、I、J、K、M、P、S），多為中度漫畫嗜讀者，其對喜好的連環漫畫連載初期亦高度關注，之後會因連載時間長而減低關注熱情，轉而成為隨緣型的閱讀忠誠，即偶而想起或不經意看到時會持續搜尋和閱讀後續故事，且多會關注到故事完結。高度追漫者 4 人（B、H、R、Q），皆為重度漫畫嗜讀者，也是連環漫畫的死忠派，其較喜愛長篇連載故事，不但時時關注續集的更新進度，一旦後續故事刊出也立即閱讀，並高度期待故事的發展，對喜愛漫畫呈現追到完結的高忠誠度。

此外，傳播科技的發展也連帶影響了閱聽人的追漫習性，早期傳統的紙本連環漫畫，漫畫雜誌通常固定出刊，而漫畫單行本則較無固定出版時間。不過，不論是漫畫雜誌或漫畫單行本，閱聽人都須主動至書店或出租店搜尋；2000 年後數位化發展與網路普及，網路世界出現了與日本同步而將漫畫翻譯、掃描後放上漫畫論壇或漫畫平臺的漢化組，⁸ 使得追漫的主動性和急迫性在連環漫畫的同步連載速度以及網路的自動搜

⁸ 漢化組指無償從事翻譯非中文作品的網路團體，以翻譯日本漫畫最多，他們通常在日本取得連環漫畫最新版，經翻譯中文後掃描放至網路平臺免費供人閱讀，不過，因其並非取得正版授權而有違反著作權之虞。

尋功能中放慢了腳步；而在無線網路帶來了行動裝置，尤其是智慧型手機成為主流的通訊與虛擬世界載具後，手機 APP 中漫畫閱讀平臺的收藏和更新通知功能，更反轉了追漫的主動性和急迫性，但卻又提升了漫畫的嗜讀程度，因為網路的即時存取和行動裝置的便利性使得閱聽人更容易利用零碎時間來閱讀不同的漫畫文本，反而在不知不覺中加總了閱讀的總時數與種類。如受訪者 E 說：「我可能都是很零碎的時間，然後遇到零碎的時間就會覺得，啊這時候可以看一下漫畫，所以就變成說看漫畫的時間變得很多。」不過，因零碎閱讀加深了漫畫嗜讀程度的同時，傳播科技也使得閱聽人的追漫習性從熱切地主動搜尋轉而為被動地等候通知。

二、漫畫延異的心理感知

本研究從漫畫媒介形式和追連環漫畫的認知與感受，來看漫畫閱聽人對漫畫既斷裂又延續的延異構成所形成的心理感知輪廓，其是以補完來望向延續、期待完結，而走在遙望完滿意義和完整主體的符號差異之路？還是已看見空白而等待延展、享受斷裂，並走在渴求再製慾望與現形空白的符號延異之路？而這漫畫閱讀的差異或延異途徑又與閱聽人的閱讀儀式有何關係？漫畫斷裂與延續的延異構成，展現在漫畫間白與補完的表現形式，以及漫畫延遲與連續的連載故事上。本研究發現，漫畫嗜讀者多數在差異與延異之路游移和來回，有時在延異之路、有時又轉向差異之路。不過，漫畫媒介的表現形式——間白與補完，確實已造就漫畫嗜讀者看見空白而打造了閱聽人的延異認識，而在漫畫連載故事的延遲與連續上，漫畫嗜讀者有些留在延異途徑，有些則轉向差異之路。

（一）漫畫閱讀的延異之路

本研究認為，在漫畫的表現形式上，漫畫嗜讀者是以符號延異而走在漫畫媒介的認知之路。二十位受訪者皆以漫畫形式的間白為先來驅動補完運作，而也正因空白為先的延異道路，漫畫嗜讀者的漫畫閱讀是一種斷裂、跳躍式的非線性閱讀，更是在斷裂的閱讀過程中開啟了無限延伸的想像空間。

漫畫嗜讀者皆以間白為先而帶動補完，亦即，漫畫圖像的接續來自於間白的裂縫，漫畫嗜讀者一再提及補完、腦補，即在腦中將斷裂連結起來，而唯有感受到空白才會引發連結的補完機制。如 Derrida（1973）所指出，延異是差異的源頭，差異之所以存在，是因為有延異作為差異的根源，並造就差異的生產與運作。

間白會是控制節奏並且留下給讀者詮釋的空間。（受訪者 A）

它一格一格畫的，它有點像我們在拍片的分鏡……可是，你會在腦海中把這些分鏡串連在一起，然後它在你腦海中，因為它是圖片所以串連得更快，然後串連在一起之後，在你腦海中就會有一個畫面，然後那個畫面是動的。……小說或者是看文字的東西，你會覺得你沒有辦法很有想像力，可是你看漫畫它就是一格一格畫的嘛，然後它就是會幫你很容易帶入那個故事情節。（受訪者 F）

漫畫就是一直交代完整的故事，你沒有辦法去感受它，那個場景的那個劇情的張力什麼，那個可能就是靠自己，去腦補、去想、去處理這樣子。那動畫基本上不用，因為它已經

把它的主體的那個構成都呈現給你看，所以你基本上不需要再去花心力去補充。……沒有框格的話，它就是每一格都是一格，這樣子就沒有辦法構築那個畫面，就會跟別的連在一起，對那個連續性來講，可能就沒有辦法馬上連上去的感覺。（受訪者 P）

漫畫嗜讀者看見了漫畫的延異空白，雖然，受訪者感受的是漫畫的框格作用，強調的是漫畫的連續性與動態感，並認為漫畫閱聽人需要運用腦力，進入漫畫的故事世界，才能看到人物的互動與故事的延展。然而，唯有看見框隔間不在場的空白、感受到空白存有的驅力，才能驅動他們主動腦中補完、自行創造動感。所以，他們感受不到框架的桎梏、間白的存在、圖像的斷裂，而是看到視覺的連續、立體的景象與延續的動作。因為，漫畫間白的力量，既是不在場的空白空間、也是在場存有的運作驅力，其造就了漫畫不同於小說或動畫的腦補經驗，並也彰顯了漫畫的延異本質。

而漫畫閱讀的腦補過程不是望向延續、期待完結的差異之路，相反的，是看見漫畫的間白與斷裂，是踏上一再腦補、享受未完結的延異之途。漫畫特有的補完經歷是閱聽人嗜讀漫畫的主要原因。

跨頁的表現方式是我每次看漫畫一個滿期待的一個東西。跨頁的過程呢，你才能知道說，歐原來他這一個招式，是這麼的龐大，我現在腦海中有很多漫畫的跨頁的畫面，是很深刻的印象。你雖然知道它有框在那邊，但是它現在告訴你，不好意思我現在把框打破了。（受訪者 B）

我想喜歡看漫畫的人應該會這樣吧，對，就是讓他進去它

的世界，然後看著它對話，然後動起來這樣子。（受訪者 O）

可見，他們樂在補完、意在延續，但實則望向間白、心屬斷裂。因為，補完為在「生產」間白、不在「完封」間白，唯有間白與斷裂才能一再體驗腦補的樂趣，也才能帶來無休無止的「補完……」過程。是以，漫畫閱讀所沉浸的無止境補完過程是在體現並印證漫畫形式的空白與斷裂。

然而，漫畫嗜讀者如何得以進入現形空白的補完過程？就是來自於主體匱缺處的慾望驅力。Žižek（2001）認為，傷口不會讓我們死亡，矛盾的是，傷口反而是我們不會死亡的生命動能。所以，看見不在場的空白、體驗腦補的樂趣，其實是一種需要自己補充細節、連結斷裂，才能生產故事敘事的辛苦歷程。如受訪者 P 說：「我自己腦補的實力不錯，那個空間感跟即視感我自己可以補充啦……因為你要很專心，它雖然是平面的，可是你要把它轉成，在自己腦中轉成立面的東西，所以你要花一些腦力。」受訪者 K 也認為：「你的頭腦自己要去補細節，所以它比較辛苦。」而唯有喜愛漫畫的嗜讀者才會投入敘事過程不斷出現、深不可見的槽溝間隙，並轉而成為連結圖框、延續故事的驅動力量，並進而跨越「補完——間白」的想像屏障，反過來沈浸在「間白——補完——間白……」的苦／樂歷程。此即為 Lacan（1977）強調的「目的」，慾望驅力不是滿足慾望而是再製慾望，是以一種循環的運動而進入再製慾望所構作的匱乏狀態。

也正因漫畫閱讀是以空白為先的符號延異，使得腦中補完的圖像接續並非傳統文字的線性順序，而是斷裂、跳躍式的非線性閱讀。所以 Schmitt（1992, pp. 158-159）認為，漫畫是 20 世紀文字媒介到視聽媒介的文化轉移中，一個重要的解構和革命性媒介。漫畫的解構性來自於文字與圖像間的關係，文字文本交錯著象徵、聲音和圖像，要掌握故事的

意義，圖像文本又不可避免地要被文字切碎。文字文本和圖像文本相互解構彼此，使得眼睛的掃描，不是從左到右的線性模式，而是跳躍在字與圖間，螺旋、鋸齒狀移動，以一種新的方式瓦解了整個搜尋資訊的過程。而 Groensteen（1999）則以「關節」（arthrology）與「網絡」（network）概念來詮釋間白，其強調漫畫是由點、面、線等元素彼此互動而編織（braid）的符碼與意識型態的網絡，雖然漫畫是許多不同符碼的創意組合，但在創意當中，亦需將多種結構邏輯編結成區塊，而呈現出由多重關節所編織出的網絡性（轉引自張淑麗，2016，頁 xii-xiii）。

有的時候是會往下面，有的時候是要往左邊看。……它沒有一個固定的。（受訪者 L）

我會覺得漫畫它的閱讀感比較像是鎖鏈，一個一個串起來，因為有的時候會有出血格之類的，原本是一條鎖鏈，再往旁邊去多長一小個……間白處就有點像是它們連結的地方，如果說每個格子是一個鎖鏈，間白就是上面那圈跟下面那圈的連接的地方。（受訪者 A）

看漫畫是不規則的圖像，有點像是把一堆圖丟在地板上，雖然它們是雜亂無章，有些甚至是疊在一起的，……剛開始看漫畫的時候會是區塊的連結，但是當你已經看了很多年你已經很習慣了，你會漸漸地忘記那些區塊的存在，你可以馬上抓到。我覺得那是無意識的，一打開你就知道它在幹嘛，有點像是一幅圖吧，就是你看到一幅大圖的時候可能裡面有房子有樹，但是你不會一塊塊的東西看，你會直接看到全貌的感覺。

就是它那一整頁可能是在描述例如《進擊的巨人》，描述我身上有機動裝備我在攀爬各種地方的一格格漫畫，可是在我眼中就變成串接在一起的動畫了，它已經被串接成一個故事了。

（受訪者 E）

受訪者認為，漫畫閱讀不是一格格的線性順序，而是跳躍在文字與圖像、圖像與圖像間的非線性閱讀，也是疊架、交錯而成的多種閱讀區塊，並隨意編織成多面向切入、多點線鏈接的閱讀網路，就像是日常生活中的觀看眼界，不是個別景象的順序觀看，而是一眼望去就能將眼前所見盡收眼底，並又同時瞭悟這眼界所觀的底蘊軼事。所以，他們可以跨圖跨頁快速閱讀，但卻一個圖像畫面都沒有漏失；他們也可以隨時中斷離開，又可以快速融入漫畫畫格、連結故事敘事：

我滑漫畫的時候會滑超快，真的會滑超快，而且我會滑很快之後，我卻一個畫面都沒有漏，然後還是記得很清楚那種……就是我覺得它不是以一頁來計算。（受訪者 E）

漫畫，不管是連載中或者說，它是已經完成的單行本，它比較能中斷，就是它中斷之後，你要再投入那個情境是比較容易的，……漫畫是比較能用零碎的時間去進行閱讀的。我覺得我應該是到了開始工作之後，我花在漫畫上的時間比在念書的時候更多。（受訪者 A）

而這快速、零碎的閱讀卻反而使他們的漫畫黏著度更高，就像間白帶來無止境的補完，漫畫斷裂、跳躍、非線性的多重閱讀區塊與路徑也帶來了無止境的漫畫閱讀實踐，並同時彰顯了漫畫形式的斷裂與空白所在。

此外，漫畫嗜讀過程所展現的延異空白也帶來了漫畫閱讀延展和無限的想像空間，這無限的想像不是「有」的對立面——「無」，而是「斷裂——延續」（間白——補完）的無限延伸所彰顯的空白空間。

因為漫畫是純粹只用畫的，它有呈現部分，就是因為中間有中斷，這個切換場景、運鏡的東西，中間是可以讓你有想像空間的。……每個格接下一格再怎麼切，那對我是有感覺的。
（受訪者 I）

漫畫它就是很微妙的，一方面可以看那個作者的畫工，然後也可以看到文字的台詞，……就是說一格一格的，那種每一格你可以看到它連續動作這樣，所以它可以提供一個畫面的想像空間，就是這個不輸那個小說的想像空間。所以有一種雙重享受的感覺，漫畫它能提供你的想像就是無限的啦。（受訪者 D）

所以其實這個框線我覺得它還，它反而是給我們一種想像的空間這樣子。（受訪者 R）

空白處，它會給我一個空間。如果有適當的留白，對漫畫作家來說也比較沒有那個設限的空間。（受訪者 E）

漫畫家 McCloud（1993）認為，間白不但存在於框格間，亦可運作於畫頁間、圖像與文字間。而這些間白造成了閱讀的停頓、意義的斷裂，需藉由積極的詮釋來填補意義上的缺縫（轉引自張淑麗，2016：xi）。

漫畫的話因為它全部都是作者用筆畫出來的，可是我們會透過想像的方式讓這個場景可能更加的完美，因為它不像電影那樣子，看到什麼就是什麼，漫畫它還是有一些留白的部分，那這個留白的部分，就反而可以讓我們閱聽人去更加的去想像那個場景。我覺得是因為這個關係，它留白的部分更多，所以我們有更多自己想像的空間。（受訪者 R）

有一些漫畫的處理方式，它有時候會在一個段落，或者是要出一個大的劇情點的時候，它會做畫面的大片留白，它可能透過大幅的留白讓劇情的尾端作一個情緒的收斂。……留白處除了常看到的間白，還有場景的段落處。（受訪者 A）

所以，漫畫嗜讀不僅經由「間白——補完……」所具現的延異空白，造就了可以無限發揮的想像空間，更是透過圖像與圖像間、文字與圖像間、畫頁與畫頁間的留白，帶來了只屬於漫畫媒介的故事想像性與創意空間。

總之，漫畫嗜讀者認為嗜讀漫畫的樂趣在漫畫框隔間、畫頁間、畫格中的留白處（間白），以及多重區塊和鏈接的非線性閱讀視界，所帶來漫畫畫面的連接性與動態感（補完），及其所創造的無限想像空間。如 Derrida（1973）所謂的符號刪除遊戲，在符號差異的運作過程畫上刪除線，而漫畫的間白，就是在漫畫閱讀的圖像連結（補完）過程畫上的刪除線，留下了刪除的印記（間白）也留下了被刪除掉的東西（故事），這漫畫的間白是漫畫敘事中永恆的空白痕跡，它擾亂了完美補完的幻想，它讓補完永遠有裂痕、永遠有著無休無止的再補完。所以，漫畫嗜讀者腦中的補完，其實畫上了間白的刪除線，漫畫嗜讀者補完的愉悅感，其實來自主體匱缺的慾望傷口，因為唯有如此，才能再製補完的

慾望，才能沉浸在無休無止的補完樂趣（／辛苦）中。所以，他們是漫畫「嗜讀者」而不是漫畫「試讀者」，他們不是望向延續，反而是看見空白而等待延展、享受斷裂，也就是說，漫畫閱聽人沉浸在補完的漫畫嗜讀過程不是為了最終的補完，而是為了再製補完的慾望，是為了不斷補完的循環路徑，而不是補完結束的目標終點，而此種再製補完慾望的匱乏狀態具現了漫畫敘事的空白處，也印證了漫畫符號本身所存有的缺口。

至於漫畫連載故事的延遲與連續上，本研究發現，少數中度（D）與多數重度（A、E、H、Q、R）漫畫嗜讀者和高度追漫習性者（H、Q、R）在延異之路，其以延遲為先來驅動連續，而也正因空白為先的延異道路，漫畫嗜讀者多喜愛中長或長篇連環漫畫，並常處於一種期待續集（／結局）又怕看到續集（／結局）的矛盾情節中，更在多部連環漫畫、漫畫故事評論、漫畫故事二創的接續閱讀下，⁹沉浸在無限延展的漫畫嗜讀過程。

漫畫表現形式是以間白為先來驅動補全，而漫畫連載故事也是以延遲為先，以激起期待和連續感的心理運作機制。亦即，連環漫畫的結構是以斷裂為主，每一集故事都埋下伏筆、鋪陳中斷，以創造故事的延展與動態的連續，而此種連環漫畫的斷裂——延續並非以個別故事完結為終，而是再接再續多套連環漫畫集的斷裂——延續，換言之，連環漫畫以延遲為先而激起源源不絕連環漫畫集的媒介形式特性，帶來了遠比戲劇、電影還豐富、多樣的漫畫故事二次創作作品。

⁹ 二創指二次創作（Derivative work），又稱再創作、衍生創作，即以某作品／角色為基礎來改編、仿作、延伸的同人或官方授權創作作品（見 <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/二次創作>）。

目前大部分的漫畫都是走所謂的連載規格，它會一直為了鋪陳下一次連載的梗，然後會有犧牲掉它的單一集的結構性，連載每一天每一天看，跟你一次看完時，你就會發現每天看連載的，每天看很好看，可是如果等你把它綜合起來，變成是一次一大本你就會覺得它好像結構上比較弱。……漫畫雖然說已經有一些形象在，可是它還有很多背後的空間可以供創作者去著墨，所以我覺得這應該也是為什麼漫畫跟小說的二創，會比戲劇來得再多一些的原因。（受訪者 A）

就是我期待它在什麼時候會告訴我它埋的這個伏筆，然後還有它這個伏筆的力度，能不能翻轉這個故事的劇情，就直接顛覆掉你的思想的那種，我會很期待它那種伏筆會種在什麼地方上面，就打到你的那種感覺，我會很期待那種感覺，然後我會因為這種感覺而想要繼續看，因為我會覺得說它永遠都不會讓我失望，它永遠都會讓我猜不到。（受訪者 E）

追連載就是這樣，你追連載就是停在一個不上不下的地方，然後你可能就會透過去看人家的討論，因為討論裡面別人總是會有一百種想法，就是一百個人會有一百種想法，然後你去看他們的討論，你就會比較放心一點，他預測這個人不會死去，他預測說可能會有誰加入，然後你就覺得說，喔好，放心了一點。（受訪者 H）

Derrida（1973）認為，延異中的 a 無法被聽見，就像一座暗示了沉默、隱密的墳墓，這不是指它隱藏了自身，而是意味它無法被展示卻能存有因為它是驅動差異運作的空白所在，一種神秘的空白存有。所以，

連環漫畫的本質不在看得見的連續故事，而在看不見的延遲空白，這沉默的「待續」處所，激起了連環漫畫的續集、再續集，也激起了下一套連環漫畫、再下一套，更帶來了漫畫故事連綿不絕的二創作品。是以，受訪者認為連載閱讀會比集結整本更好看，因為，紮根在漫畫閱聽人心中的嗜讀癮，不是漫畫敘事的延續發展，而是創造故事連載的伏筆，那個故事連續的斷裂處、那個敘事結構的不完整性，它驅動了閱聽人的期待慾望與無限臆測，更驅動了再生產延遲的漫畫嗜讀過程，並也在這過程彰顯了連環漫畫沉默且隱密的延遲所在。

也正因連環漫畫的延遲本質，閱讀漫畫的樂趣不在故事續集或結局，而在期待漫畫續集／結局、可以再期待漫畫續集／結局的漫畫嗜讀過程所體驗的延遲快感，這就是 Lacan（1977）所說的「主體匱乏」，它不是被製造出來的外力，而是要被發現的空白核心，它就是在不斷延展的漫畫嗜讀過程所現形的空無姿態，它也是漫畫嗜讀得以再製自身慾望驅力所在的匱乏狀態。

所以，延異之途的漫畫嗜讀者偏好中長或長篇連環漫畫，他們期待／閱讀連載故事的續集，因為，延遲空白（主體匱乏）是深不可見、令人恐懼的深淵，閱讀故事的續集讓他們得以跨越深淵。如受訪者 R：「不固定的話就會一直期待，那它更新的時候我會馬上內心的小宇宙開始爆發，然後看完之後又沒了，好像在吸毒一樣。……後來有幾部漫畫都有在持續追蹤，每天都在期待，會很焦慮什麼時候要出。」和受訪者 D：「蠻喜歡的漫畫會蠻討厭，就是為什麼會一直不趕快出怎樣，如果它到那個該出的那個時候還沒出的話，我會蠻急的，就會想要急著想要看下一話的劇情是什麼。」他們強調等待續集的焦慮心境。

是以，他們無法接受連環漫畫中途腰斬、沒有結局，就像掉入了一片荒蕪的異世界、沒有終點的無底洞，永遠無法再跨越。如受訪者 R 曾

談及漫畫中斷的心境：「《學園默示錄》那一部作品我陸陸續續追，它後面更新沒有很穩定，它最後話跟它上一話中間間隔好像大概兩三年，然後出來之後我就馬上，然後就看到漢化組在最後那一頁寫的那一段話，就是其實老師已經過世了，這是他最後釋出的手稿……其實我忘記我有沒有哭呢。」

受訪者 Q 也說：「然後像我們現在也很擔心，像那個《尼羅河的女兒》我一直不敢買就是這樣子啊。從我還沒出生畫到現在，到現在就六十幾集還沒完啊，現在就是作者年紀大了，我們很擔心，就是年紀一大萬一萬一那個還沒有畫完就怎麼了，又殘念了。因為就好像什麼東西掛在那邊一樣。」

但是，他們又害怕看到結局，因為結束帶來了想像（不可能）的目標終點、深淵填平，讓他們失落、空虛，又掉進了虛無飄渺的異次元、令人害怕的無底洞，所以他們會再持續閱讀下一部連環漫畫、漫畫評論、漫畫二創作品，進入一種矛盾地期待續集／結局又怕續集／結局的嗜讀過程。

然後完結的部分的話，我不會想要急著看結局。……就是會掙扎，就說到底好想看，但是又不希望它結束。（受訪者 D）

那是我第一部看到完結的作品，那個時候還蠻惆悵的，一部漫畫就被我看完了，就後面沒有了，就會覺得天哪，那後面等著我的是什麼？好像是一片虛無。……對，一直往下看，我希望它不要有一個盡頭。（受訪者 R）

其實有時候會有一種，到底要畫完了沒，可是如果它哪天

真的完結，像是鋼鍊（《鋼之鍊金術師》），完結的時候就覺得很失落。失落點是在於說以後再也看不到這部漫畫在連載，就會覺得還蠻難過的……就是中間你會覺得有那個壓迫感，就是會有一點壓力覺得說，我應該、應該先不要看這部才對，因為它好像要完結了，可是你又會覺得有一種它要完結你還不去看它，這不是很可惜嗎？然後你就會有點矛盾說，那如果我都一直沒有去看它的就是最終回，那對我來說就跟它故事還在持續進行中是一樣的道理。（受訪者 A）

我會感覺很空虛，會超級空虛，我今後該何去何從之類的，會有這種想法。然後當我很空虛的時候，我就會不知道該怎麼去彌補這個空虛，我只好再去找下一部……我會先把一個漫畫看完，然後再去看下一個，就是還沒畫完，它可能還在更新，我就放，再去找下一個，然後到最後，收藏裡面就堆很多，然後就是都看到更新的，因為我現在同時追很多部，所以我可以用其他的更新來填補那個空虛感。（受訪者 E）

那個追就是說你會有一個預期心理，就是說不會這麼快，然後可能我就會，有時候去看一下它劇場版的動畫，有時候再去看一下討論版，人家在討論什麼。因為我覺得那個漫畫迷之間很會找，找那個樂子，就是去度過那個連載的時間，就是大家會趕快再提一個話題，然後再複習一下劇情，然後再去猜測後面的，等於從過去、現在到未來，他都要再 run 一次。……我自己有在用那個噗浪，裡面比較多是那個人會創作，就是蠻多同人，我自己就會去追蹤，他可能這一回他馬上就畫了一個小圖出來，我就會去看一下，然後再去看一下別人的討論。

（受訪者 H）

受訪者不想看到最終回、不想經歷結束後墜入深淵的空虛感，於是進入一種無限延伸的漫畫閱讀實踐，而這不是為了完結故事、走到盡頭、填平深淵，相反的，是為了可以生產再跨越深淵的閱讀行動，以成就一段等待（延遲）／閱讀（連續）……來回循環的漫畫嗜讀旅程。所以，延異之途的漫畫嗜讀者不會中斷漫畫閱讀或重複已讀過的完結漫畫，而是一再體驗等待／閱讀漫畫的延遲痛／快感，因為，唯有歷經主體匱乏的創傷，才能再製生命動能的慾望驅力。是以，永無止境的漫畫嗜讀過程，其實是為了再生產延遲等待（／再驅動閱讀實踐），這就是為什麼受訪者以「入坑」¹⁰來形容他們嗜讀連環漫畫的狀態，入坑意味著爬不出來，置身於深坑中的黑暗是等待續集的煎熬和痛苦心境，但同時，連載故事的閱讀行動又讓他們的漫畫魂像火般的燃燒，讓他們體驗到無比的快樂，即使故事結束也無法爬出漫畫嗜讀深坑，因為他們還置身於其他大大小小深淺不一的連載漫畫故事坑中，這連綿不絕的漫畫角色延續，就像他們永不止息的漫畫嗜讀生命力，其並非來自於完滿的主體，而是來自以嗜讀再製慾望驅力所在的匱乏狀態。

我推你進《獵人》坑，我推你進《火影》坑，我們喜歡把一個作品稱為坑，就是你掉進去你就爬不出來了。（受訪者 R）

在追週刊或月刊連載必然會有中斷的時間，當你知道你現

¹⁰ 「入」指心甘情願、奮不顧身，「坑」指某篇小說、某個電視劇或某部動漫，因為連載小說或動漫會在沒完結前就停止更新，所以被稱為「坑」，入坑常用來形容追劇或動漫的狀態（親親寶貝網，2017年9月4日）。

看的這一話是最新的所以你就要再等下一個，當下你會有一種你是被硬生生地阻止往前，如果入坑很深，你會去找替代品，找類似同人的作品，可能是插畫類或是小四格或是 Q 版，有些狀況是我乾脆回去從頭讀，……剛看完最新一話就會覺得很空虛，你沒有東西可以去填補，因為你最新一話已經填完了，你沒有東西去填補那個坑，我就會去撈撈之前的特別喜歡的某幾話，去回味一下，所以雖然很煎熬，不過你在其他地方你還是會有其他坑，只是會有深淺不一，有些你會持續去投入燃料，讓坑裡面的火繼續燒，有些可能就慢慢熄掉了……你會期待它下一次有新的連載回合出來的時候會講什麼劇情，那個時候是最快樂的時候，我可以繼續看了。（受訪者 A）

當你真的掉進去那個坑的時候你就會覺得好深、還真的是出不來。入坑我覺得有兩個解釋，一個入坑是，我不喜歡等待、我想知道答案，可是你在我知道的中間說我等等再讓你知知道，就會讓我覺得可是我現在就很想知道啊，就會沒有辦法自拔，然後另一種入坑是，你已經看完了，可是你還一直沈浸在劇情裡面，我會一直這幾天都在想這個劇情，然後我沒有辦法自拔，幾乎那幾天都在想那個劇情、聽動漫的主題曲，沉溺在劇情裡面無法自拔。……在坑外的人是不會懂的，因為你喜歡這個東西，你才會痛苦，而且入坑通常會不自知，你不小心掉入這個坑。（受訪者 E）

《火影忍者》還有他兒子的啊，然後你就覺得爸爸你都看了，兒子那我也要看一下好了，啊不然這群人總是要把它 follow 到一個環節吧，……就是覺得這個東西真的是一個綿綿

無絕期的概念，我們都已經上船了啊，它沒有放你下船前，你就不能下船。而且很多人，我覺得很多人都是在看那個主角，主角他可能從一個屁孩變成爸爸，然後大家就覺得很像是看著他長大一樣，就會覺得這真的是太欣慰了。（受訪者 H）

總之，漫畫重度嗜讀者（高度追漫者）多在延異之路，他們喜愛閱讀中長或長篇連環漫畫，他們沉浸在期待續集／結局的追漫過程。不過，這種渴求續集故事的閱讀之途不是望向連續，相反的，是看見延遲而等待延展、享受待續。所以，他們想看連環漫畫的續集／結局卻又怕看續集／結局，更接續搜尋和閱讀下一套、再下一套連環漫畫、漫畫評論、漫畫二創，因為，閱讀漫畫的慾望驅力不在目標（結局）而在目的（閱讀過程），慾望驅力的最終目的在再製慾望驅力（閱讀），一種永無止境的追漫旅程所體現與印證的主體匱缺（／延遲空白）。

（二）漫畫閱讀的差異之路

在漫畫的表現形式上，二十位漫畫嗜讀者皆以漫畫形式的間白為先而延異漫畫符號。然於連環漫畫的閱讀過程中，本研究發現，輕度（C、N、O）、多數中度（F、I、K、L、M、P、S、T）、以及少數重度漫畫嗜讀者（B、G、J）則轉向漫畫符號的差異之路，他們多喜好中長篇與短篇漫畫，且多於兒童和青少年時期閱讀漫畫頻率較高、嗜讀漫畫程度也較重，但隨著年齡增長、進入大學或工作職場，接觸漫畫的時間與頻率逐漸遞減，漫畫魂的熱度下降也使得追漫習性多為低度與中度，他們以連續為先而壓抑延遲空白，在一再望向延續、期待完結的漫畫閱讀過程中，成就了遙望完滿意義與完整主體的符號差異之路。所以，差異路程的漫畫嗜讀者，有些將漫畫熱情停留在兒童、青少年，為

年少經歷劃下一個階段性的句點，或者，有些雖年長後仍持續接觸漫畫，但觀看對象已多轉向漫畫改編的動畫，閱讀漫畫是為了先行得知故事的發展，又或，有些漫畫閱讀著重於以故事終結來創造和體驗完滿的感覺。

輕度漫畫嗜讀者（C、N、O）都是在小學和國高中時期接觸漫畫，當時漫畫嗜讀程度較高，也有著追漫的熱情與忠誠。不過，這漫畫歷程已隨年少時期一同遠去，對他們來說，連環漫畫的延遲與連續，已經跟著那燦爛的青春年歲劃下完美的句點，雖然偶而仍會隨機性的翻閱漫畫，但那只是重溫在記憶庫裡已然完結的曾經，而不是想要開啟無限延展的續集。

我大概就是國小階段，然後國中的時候就迷上了那時候的翻譯小說了。每天放學就、就是急著往書店去啊，就每天還沒到家就去書店，後來進去就會先說今天有沒有新書？就會直接去詢問了。……家裡還是有這套書，有時候就是會拿出來翻一翻這樣子，如果說有去圖書館，如果有看到就會翻一下這樣子而已。（受訪者 C）

國小六年級到高中那一段時間有看，現在幾乎沒在看。當時當然一看就會欲罷不能。……其實漫畫我並不排斥，也喜歡，但是我不會想追了，我不會去追說我一定要去看漫畫，生活中可能沒有接觸到的話，我不會刻意找這個東西來看。（受訪者 N）

其實階段已經沒有再看了，以前有看過一段時間，高中。……場景很特別，因為故事內容跟我們的日常生活是不一

樣的，所以會讓你進去另外一個國度跟情境吧，我想那個時候會沉迷，不是沉迷，就是喜歡，想要去看的原因。（受訪者 O）

少數漫畫嗜讀者（中度嗜讀者 K、M、T 和重度嗜讀者 J）轉而以觀看動漫為多，閱讀漫畫多是為了早一步知道故事的核心架構和劇情的發展走向。日式連環漫畫常與動畫、電玩連結在一起，統稱為 ACG（Animation, Comic, Game），因為它們經常相互改編，只要其中一種媒介產品受到市場的歡迎，就會改編為另外兩種媒介產品，一般來說，連環漫畫改編為動畫和電玩遊戲最為普遍。而由於動畫的製作技術和耗費成本高於漫畫，且動畫需要漫畫作為故事發展的腳本，因此，動畫出品的時間往往相當緩慢，一季一、二十集的動畫可能需要一兩年時間才能出品下一季，甚至經常出現連環漫畫已完結許久才推出該動畫的最終季，這也使得許多動漫迷會閱讀漫畫來了解故事的發展與走向，再慢慢等待該動畫的發行。

我是先看動畫，第一季完以後，接下來我就繼續看漫畫，因為它第一季完以後什麼時候再出第二季不知道。漫畫應該就是讓我看到一個故事的大概，但是動畫會補很多細節，但是也有它的優點，也有它的缺點，就是它的細節多，但是它的進度就慢。看漫畫現在對我而言它比較辛苦，就是你自己要去補細節，所以它比較辛苦。漫畫必需動用你的想像力，不是具有想像力，是必須動用你的想像力，因為它有很多東西是你要去幫它想，動畫不用。（受訪者 K）

我早期的時候，我都比較喜歡看漫畫，因為動畫群你會有

自己固定的某一種畫風，你會把原來漫畫的作者的精髓給弄不見。不過我現在變成在追動畫之後，我就會覺得說我看了動畫之後，我不會再去看漫畫，因為動畫比較速食。（受訪者 M）

起初都是因為先動畫，然後動畫之後就停播了，然後就會改追漫畫。像漫畫的話，就是只會想要知道可能現在劇情的走向發展。……漫畫的話，它只會幫你呈現出關鍵畫面，但是如果你真的想要去看的話，你可能要自己去想像，但是動畫就是直接透露給你說它一些連貫性的動作、表現還有劇情的，就是不用自己去想像，就可以照著動畫這個方式就是這樣子進入它的劇情，就是你跟著它的走向這樣子。（受訪者 T）

漫畫的表現形式是以間白裂縫來驅動圖像接續，漫畫嗜讀者看見漫畫的斷裂，才需要運用腦補過程來創造立體的影像與動態的動作。所以閱讀漫畫是斷裂的、跳耀的，是馳騁在無限延伸之想像空間的符號延異之旅。動畫的表現形式則是以圖像接續來掩蓋間白裂縫，動畫的製作方式雖然也是靜態圖像的接續，也有著如漫畫般的斷裂間隔，但由於接續速度快、留下視覺殘影而騙過了腦部認知，使我們看不見畫面間隔而只見動態動作。就此，動畫可說是以連續性假象來隱藏斷裂事實的媒介產品，所以，觀看動畫是線性的、連續的、因果的，是侷限在有限敘事之完滿想像的符號差異之旅。是以，漫畫嗜讀者在年紀增長或進入職場後精力有限，他們不想耗費腦力主動補完、也不想體驗延遲的痛／快感，於是轉而閱讀不需動用想像力、只要輕鬆跟著連續畫面觀看故事發展的速食動畫，閱讀漫畫是為了預先得知動畫延遲的後續故事發展，以填補延遲空洞並等待完滿的終結。

多數漫畫嗜讀者（輕度 N、O；中度 F、I、K、L、M、P、S、T；

重度 B、G、J) 閱讀連環漫畫的過程則是一再以故事完結來體驗與成就完滿的符號與完整的主體。連環漫畫是以續集延遲來激起故事連續，且其連載性並非以個別故事為終，而是在下一套（／再下一套）連環漫畫「延遲——連續」的故事延展中呈現出連環漫畫的延異本質。所以，延異之途的漫畫嗜讀者雖然也期待續集／結局，卻是在無止境地期待（／閱讀）故事續集／結局的過程中體驗延遲空白。然，差異之路的漫畫嗜讀者則停留在延續與結局，其以望向連續來遮蔽延遲空白，並一再以終結的想像來宣稱意義的完滿與主體的存有。是以，他們多為中、低度追漫程度，他們不想體驗追漫的延遲等待感，如受訪者 F 所言：「我就看到一個我覺得自己是結局的地方，我就不再看了」；或是重度追漫者，不想一再經驗漫畫連載過程所浮現的恐怖深淵（延遲空白／主體匱乏），如受訪者 B 說：「我非常討厭大長篇，那是因為它後來結局我追、追得非常非常痛苦。我很討厭心揪住的那種感覺，連載是沒有辦法看到未來的東西呀。」故而，他們相當重視閱讀連環漫畫過程的終極目標和完結儀式。

有些嗜讀者只看已結束、或確定有結局的中長篇漫畫與短篇漫畫，以避免延異空白（／主體匱乏）在長期連載／等待的過程中暴露出來。

如果是它已經出完的，它即便是長篇我也會喜歡看，可是如果它現在，它在連、載、中，其實我會有意避開這樣子的漫畫。比方我最近在看那個《鬼滅之刃》，它的劇情進得很快速，那即使是長篇，它會盡量刻意設計成裡面有好幾個小段，所以你在看的時候，你可能在一兩集之內，至少確認說，啊這個主角沒有死掉，但是這個作者呢，是出了名的，會亂殺、會亂讓主角死掉，所以我已覺得有點痛苦，不太想再看下去。

(受訪者 B)

在追一部漫畫的時候，就會一直把它全部追完，追完之後就會一段時間不太想追。如果說是像是沒有追過，那已經出了好幾百集的話，可能就會考慮不會追這樣。像《海賊王》從以前追到現在，就會一直持續追，因為想說如果這部漫畫追的話，就是想要把它追到底，不要有那個中斷的感覺，要有始有終。我有關注作者，作者可能說差不多快結束了。……不然就是看已經完結的那種，就可以一次追到完。(受訪者 G)

現在就沒有辦法等待，現在就是你全部要出完，我才要去看，不然看一半就沒了，就覺得現在是怎麼樣。我覺得那已經是國中時代才會這樣子，很期待說下一期趕快出來，下一期趕快出來。(受訪者 M)

漫畫我是喜歡一次看一整本的，我不喜歡這樣一話話去追，就是看那種十幾話大概就會結束的。……《海賊王》就是第一部就是衝，我看了一部之後覺得還不錯，就開始往前買，接下來每出我就買，大概就只有《海賊王》在追，剩下的基本上直接都買一套，因為沒有幾本，直接就給它買完了，就不用追啊，而且我通常就是因為漫畫先出，動畫才會出，所以你基本上你看完動畫你再去買漫畫，基本上全部都有。(受訪者 P)

有些嗜讀者只持續追過往追過、尚未完結的漫畫，為過去的延遲感劃下完美的句點，即使對該漫畫故事已經不再有過往的閱讀樂趣。

《獵人》，他真的很，我真的很生氣耶，我真的是很喜歡那一套漫畫，可是他就是，不畫完就算了，畫到最後還亂畫。……我要看到 The End，就是不管結局再怎麼爛，至少它跟我講說它完了。《帥哥吸血鬼》吧，那時候你知道我已經完全對這部漫畫沒感覺，我只是為了結局去看的，然後我就很生氣想說，不就是幾本而已，為什麼可以畫成這麼久。（受訪者 F）

因為畢竟看那麼久都有感情了，還是會想要知道後面幹什麼，但是就期待度就沒那麼優先。我不知道是年紀的關係還是剛好《火影忍者》，因為我就覺得我蠻明顯《火影忍者》結束後長篇就不再追了。（受訪者 J）

你會惦記著某些作品，然後它有新的時候你就會去看，不是說一直掛在心裡，就是你哪一天突然想到，那個不知道現在進行，有沒有出了幾集，然後再去看這樣子。你對它有一種情感，是因為你看久了，偶而看一下這樣子。（受訪者 K）

《尼羅河的女兒》，如果我去租書店它有出新的，我會租啊，但是我很久沒有去實體租書店，也不太曉得它到底是什麼狀況這樣子，好像聽說一直有在出的啦，但是劇情就比較，就是比較沒有前面那麼吸引你，但是說實在，如果我有去的話，它有在出，我還是會租。（受訪者 L）

看漫畫這件事情，只是因為以前有在買，那也想要把它買齊。我也不知道那是什麼感覺耶，應該就是以前有在做的事情，沒有那麼輕易把它斷掉這樣，要演完。……所以它會不會

結束，其實對我來講已經，它也不是我的重心了。（受訪者 P）

有些嗜讀者會重複閱讀以往喜愛、已完結的經典漫畫，透過一再重溫漫畫敘事的完整性來想像與體驗完滿的感覺。

我現在比較少追很新的漫畫，所以我都會把舊的漫畫拿出來看。一直重複看，然後會去背裡面的台詞啊，就是會去記一些東西啊，這樣子。（受訪者 B）

沒有在接觸新的，然後可是又會，再持續看舊的。就是會忽然間可能想要看以前的漫畫，然後就會搬整套，如果家裡有的就整套拿出來看，如果家裡沒有的就去租書店搬整套回來這樣子。（受訪者 F）

就是就隔一陣子就想看就挖出來看這樣子。有時候我禮拜六譬如說，突然想看某一套，我就會把它搬出來再看一次這樣子。有時候一天看不完啊，可能就是譬如說用一個禮拜，把它看完這樣子。（受訪者 L）

總之，差異之路的漫畫嗜讀者閱讀連環漫畫的樂趣不在無限連載所體驗的延遲快感，而在有限敘事所想像的完美終點。他們朝向的是漫畫故事的最終結局（目標）而非漫畫的閱讀過程（目的），他們期待能停駐在目標終點——為漫畫的符號路程劃下完美的句點，而非再製慾望驅力所向的閱讀目的——進入永無止境、來來回回的追漫旅程。所以，他們將漫畫閱讀停留在年少時期，或是轉而觀看動態假象的動畫，或是透過中長篇和短篇連環漫畫的完結、持續等待個別漫畫的最終結局、以及

一再重溫完美（經典）終結的漫畫故事來確認與體驗完整的主體（／意義）。

伍、結論

本研究試圖探究閱聽人如何看見漫畫構成的空白？又如何閱讀漫畫連載的延遲？研究發現，在漫畫間白與補完的表現形式上，二十位漫畫嗜讀者已看見空白而踏上漫畫符號延異的認識之路，其以間白來驅動補完，沉浸在一再腦補、永無止境的補完過程。而在漫畫延遲與連續的連載故事上，漫畫嗜讀者中六位停留在漫畫閱讀的延異道路，他們多屬重度嗜讀和高度追漫習性者，其以延遲為先來驅動連續，浸淫在期待延續、不斷延展的嗜讀過程。此外，嗜讀者中有十四位轉向漫畫閱讀的差異之途，他們多屬輕、中度漫畫嗜讀和低、中度追漫習性者，其以連續為先而壓抑延遲空白，停駐在一再望向延續、期待完結的完整主體（／完滿意義）想像過程中。

至於漫畫是否是差異之路轉向延異之途的開路先鋒？本研究認為，漫畫並非差異轉向延異的開拓者，而是喚醒我們（主體）體內延異基因的觸動閥。

Lacan（1977, p. 4）認為，主體形成於鏡像階段的想像秩序，以及語言階段的象徵秩序。「鏡像階段是一齣內在動力由缺乏到期望的戲劇——它是主體對空間的確認，將主體肢離破碎的印象擴展為完整形式的幻想的持續過程，自此開始其嚴密建構的主體心理發展」。亦即，鏡像階段是主體形成最初、最基本的階段，在此階段，主體（六到十八個月大的嬰兒）透過自己在鏡中的影像，從而脫離了「支離破碎身體」的處境，並確認了自己身體的同一性。在此之前，嬰兒的心理是不協調的，

他無法把自己的身體看成是統一的整體，而是某種支離破碎的東西，但當他看到自己在鏡中的形象，才獲得對自己身體完整性的認識與認同（Flitterman-Lewis, 1987, p. 177；杜聲峰，1988，頁 129-130）。不過，鏡像階段中嬰兒對自身的認知是來自於自身之外的他者（鏡子中的嬰兒），因此，這是一種錯誤的認知，換言之，自我從一開始就是沿著一個虛構的方向發展，自我永遠是主體一個異化和疏離的部分（梁濃剛，1989，頁 8）。

至於語言階段的象徵秩序，嬰兒約一歲半左右進入象徵秩序，象徵秩序是社會文化秩序，其藉由語言和語言所實踐的律法和社會組織而建立。在此，嬰兒獲得象徵秩序中的位置，確認自己是說話的主體，並認同「他者」是處於慾望、權力和意義控制的位置，在認同「他者」時，主體誤認自己等同於「他者」，是意義和權力的來源（Weedon, 1987, p. 51）。也就是說，主體的建立總是來自於異於自身的他者、主體總是建立於那個被說出來的我，這個永遠都異於我的語言符號不是我，但我（誤）以為「正說話的我」等同於「話語中的我」，我（誤）以為我是一個操控語言、意義與權力的主體。

也正是經過主體形成的過程，我們走上了符號差異的認知之路，沿著符號差異和主體認同之序壓抑延遲空白和主體匱乏，然而，主體如何能由差異之路轉向延異之途？因為，主體建構的過程始終存在著無法補全的裂縫，這就是主體誤認他者等同於自身所形成的缺口——主體不可能，而這「主體不能」雖然是想像認同的運作來源，卻也同時是主體建構的永恆缺口。因此，當主體太過接近自身匱乏的事實，被建構的我就會開始崩解。換言之，主體匱乏，就是主體原初那個支離破碎的東西，也是深埋於主體基因中自身支離破碎的感知，其被觸動於符號差異化過程所浮現的延遲空白，其被喚醒於符號差異化過程所掩蓋的延異基

因。

而漫畫，從一開始出現，它間白與補完、斷裂與延續的矛盾構成形式，就將空白與匱乏展露無遺。亦即，漫畫表現形式的間白、連載故事的延遲，既是看不見、不在場的空白，但又是驅動圖像補完、故事敘事的在場存有。所以漫畫是二十世紀的解構性媒介，文字和圖像彼此相互解構，多重間白、多面斷裂相互交錯疊架，創造了跳躍、斷裂的非線性閱讀過程，以及源源不絕的連環漫畫故事與不斷延展的漫畫評論和二創作品。

漫畫的延異本質使其成為流行文化的常青樹，因為它觸動了潛藏於主體體內的延異基因、喚醒了主體原初支離破碎的感官經驗，而愈接近原初的年齡層愈容易被漫畫喚醒和觸動。是故，漫畫屬兒童和青少年讀物，不論是否為嗜讀者，人人都在兒童、青少年期接觸過漫畫；再者，漫畫嗜讀過程皆源起於兒童、青少年期，而未見成年期才開始嗜讀漫畫者；又再，漫畫閱讀不需先備知識、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。如受訪者 C 說：「曾經我們家小朋友也問過我，說：『你怎麼知道要從左，還是從右，還是從上，還是從下這樣開始看這些東西。』但是好像那時候去看就沒有這些障礙，所以也沒特別說去了解說，欸？怎麼好像就，這就上手了」。受訪者 L 也提及：「我不曉得為什麼會看不懂，我比較難理解說，因為我從很小，我就自己去租書店租啊，我就這樣看啊，完全沒有什麼問題啊。」

本研究從漫畫間白與補完的表現形式以及延遲與連續的故事連載，探究閱聽人如何感知漫畫既斷裂又延續的矛盾構成，以深入漫畫嗜讀者閱讀漫畫延異的感知輪廓。然，漫畫故事連載的延續性，像是多久更新的時間性、定時出版與否的固定性、以及預期故事結束的完結性等，於各漫畫故事有異。例如《玻璃假面》和《王家的紋章》連載超過四十

年，雖已再度發行單行本，但進度緩慢且仍未有完結跡象，而連載二十年的《獵人》和《海賊王》，前者長期斷斷續續不定期更新，後者較固定更新且近期傳出即將完結，這些連載的持續性差異都可能是追漫關注度和忠誠度的變數。因此，受訪者 F 說：「《尼羅河女兒》那個很誇張……我就看到一個我覺得是結局的地方，我就不看了」受訪者 R 也提及：「講到《獵人》就，其實我中間有一度棄坑，到現在差不多棄坑了。……我希望是固定的，起碼我知道什麼時候死這樣子」。

此外，漫畫的表現形式在現今網路世界亦產生重大變化，不僅紙本漫畫被掃描上網，甚至直接在網路發行網路漫畫，更形成因應行動裝置和智慧型手機的上滑式條狀漫畫，¹¹ 而其是否仍能觸動閱聽人看見延遲空白並喚醒體內殘存的延異認知？是故，漫畫表現形式的變異以及漫畫故事連載性的差別，是本研究未能細緻化漫畫矛盾構成差異，以致影響漫畫嗜讀者延異認知有異的研究限制，而其亦可為後續再延伸發展與探討的議題。

參考書目

- 〈哭哭！《獵人》再傳停刊 粉絲：該來的還是來了〉（2018 年 3 月 29 日）。《今日新聞》。取自 <https://www.nownews.com/news/20180329/2726553/>
- 艾立克強（2012 年 5 月 7 日）。〈連載超過三十年 最後結局吊人胃口〉。【玻璃假面臉書動態更新】。取自 https://www.facebook.com/permalink.php?id=300617956649879&story_fbid=396011160443891
- 杜聲鋒（1988）。《拉康結構主義精神分析學》。臺北市：遠流。
- 李衣雲（1999）。《私漫畫同居物語》。臺北縣：新新聞文化。
- 李衣雲（2012）。《漫畫的文化研究：變形、象徵與符號化的系譜》。新北市：稻

¹¹ 條狀漫畫又簡稱為「條漫」，是方便行動裝置（尤其是智慧型手機）滑動與閱讀，框格成縱向排列的下拉式（或上滑式）漫畫形式。

鄉。

- 洪德麟（1994）。《臺灣漫畫 40 年初探》。臺北市：時報文化。
- 高名凱譯（1980）。《普通語言學教程》。臺北市：商務印書館。（原書 Saussure, F. [1973]. *Cours de linguistique generale*. Paris, Fr: Payot.）
- 黃冠華（2006）。〈觀看不見：凝視的概念〉，《新聞學研究》，87: 131-167。
- 黃冠華（2015）。〈一個矛盾的網路主體：能述、幻想、互卸〉，《中華傳播學刊》，27: 203-226。
- 張淑麗（2016）。〈序言〉，馮品佳編《圖像敘事研究文集》，頁 vii-xxii。臺北市：書林。
- 梁濃剛（1989）。《回歸弗洛伊德——拉康的精神分析學》。臺北市：遠流。
- 程曾厚（1996）。〈普通語言學教程〉，胡明揚編《西方語言學名著選讀》，頁 75-120。臺北市：書林。
- 凝澈（2007 年 8 月 15 日）。〈從少女看到歐巴桑 沒完沒了的漫畫〉。取自 <https://blog.xuite.net/snucnu88/twblog/106711697>
- 親親寶貝網（2017 年 9 月 4 日）。〈網路語入坑是什麼意思〉，《每日頭條》。取自 <https://kknews.cc/zh-tw/comic/nqx4n25.html>
- 劉北成譯（1998）。〈德希達簡論〉，楊恆達、劉北成譯《立場》，頁 117-138。臺北市：桂冠。（原書 Kearney, R. [1986]. *Modern movement in European philosophy*. Manchester, UK: Manchester University Press.）
- 鍾瑞蘋（1999）。《同性戀漫畫讀者之特性與使用動機之關聯性研究》。中國文化大學新聞研究所碩士論文。
- 蘇蘅（1994）。〈青少年閱讀漫畫動機與行為之研究〉，《新聞學研究》，48: 123-145。
- Barker, M. (1989). *Comics: Ideology, power and critics*. Manchester, UK: Manchester University Press.
- Berger, A. A. (2000). *Media and communication research methods*. London, UK: Sage.
- Brown, J. A. (1997). Comic book fandom and cultural capital. *Journal of Popular Culture*, 30(4), 13-31.
- Chion, M. (1988). *La toile trouée-Cahiers du Cinema*. Paris, Fr: de l'Etoile.
- Cohn, N. (2015). *The language of comics: Introduction to the structure and cognition sequential images*. New York, NY: Bloombury Acedemic.
- Cohn, N. (2016). Interdisciplinary approaches to visual narrative. In N. Cohn (Ed.), *The visual narrative reader* (pp. 1-15). New York, NY: Bloombury Acedemic.
- Derrida, J. (1973). *Speech and phenomena, and other essays on Husserl's theory of signs*. Evanston, IL: North Western University Press.
- Derrida, J. (1978). *Writing and difference*. London, UK: Routledge & Kegan Paul.
- Derrida, J. (1981). *Position*. London, UK: The Athlone Press.

- Flitterman-Lewis, S. (1987). Psychoanalysis film, and television. In R. C. Allen (Ed.), *Channels of discourse* (pp. 172-210). London, UK: The University of North Carolina Press.
- Grosz, E. (1990). Contemporary theories of power and subjectivity. In S. Gunew (Eds.), *Feminist knowledge: Critique and construct* (pp. 59-120). London, UK: Routledge.
- Ito, K. (1994). Images of women in weekly male comic magazines in Japan. *Journal of Popular Culture*, 27(4), 81-95.
- Lacan, J. (1977). *Écrits: A selection*. New York, NY: W. W. Norton.
- Lacan, J. (1978). *The four fundamental concepts of psychoanalysis*. London, UK: W. W. Norton.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York, NY: Harper Perennial.
- Postema, B. (2013). *Narrative structure in comics: Making sense of fragments*. New York, NY: Rochester Institute of Technology.
- Sarup, M. (1992). *Jacques lacan*. London, UK: Harvester Wheatsheaf.
- Sabin, R. (1993). *Adult comic: An Introduction*. Londo, UK: Routledge.
- Schmitt, R. (1992). Deconstructive comics. *Journal of Popular Culture*, 25(4), 153-162.
- Shannon, E. A. (1995). That we may mis-unda-stend each udda: The rhetoric of “krazy kat”. *Journal of Popular Culture*, 29(2), 209-222.
- Weedon, C. (1987). *Feminist practice and poststructuralist theory*. New York, NY: Basil Blackwell.
- Žižek, S. (1989). *The sublime object of ideology*. London, UK: Verso.
- Žižek, S. (1991). *Looking awry: An introduction to Jacques Lacan through popular culture*. Cambridge, UK: MIT Press.
- Žižek, S. (1993). *Tarrying with the negative: Kant, Hegel, and the critique of ideology*. Durham, NC: Duke University Press.
- Žižek, S. (2000). *The ticklish subject: The absent centre of political ontology*. London, UK: Verso.
- Žižek, S. (2001). *On belief*. London, UK: Routledge.

附錄一：受訪者資料表

編號	性別	教育程度	職業	居住地區
A	女	碩士	企業講師	高雄
B	男	博士	企業行銷	臺北
C	女	高中	會計	高雄
D	男	大學	學生	臺中
E	女	大學	學生	高雄
F	女	碩士	業務	臺南
G	男	大學	軍	臺中
H	女	碩士	公務員	臺中
I	男	碩士	服務業	臺北
J	男	大專	工程師	桃園
K	男	博士	編劇	彰化
L	女	碩士	教師	嘉義縣
M	女	碩士	教師	嘉義縣
N	女	大學	教師	嘉義市
O	女	碩士	教師	嘉義市
P	男	大學	公務員	花蓮市
Q	男	碩士	教師	嘉義市
R	男	大學	婚攝	臺北市
S	女	大學	學生	臺北市
T	男	碩士	打工度假	紐西蘭

附錄二：訪談大綱

一、基本資料：性別、年齡、教育程度、職業、居住地區。

二、漫畫閱讀史。

(一) 漫畫的使用

1. 請問您閱讀漫畫的年資？此年資您如何計算？
2. 請問您最早接觸漫畫的年紀？持續閱讀或有中斷？
3. 請問您閱讀漫畫大約每週花多少時間？與其他媒介（如小說、動畫、電影）接觸的比例？
4. 請問您如何閱讀漫畫？何時？何地？紙本或網路漫畫？購買或租借？專心或零碎時間？全部看完或不喜歡就換？重複性閱讀？
5. 請問您曾經追哪部或幾部長篇連環漫畫？如何追漫畫？持續關注、隨緣或中斷？

(二) 漫畫的喜好

6. 請問您最早接觸漫畫讀的是哪一本漫畫？當時閱讀的經驗和感覺？
7. 請問您喜好的漫畫類型？為什麼？其中最喜歡哪幾部？
8. 請問您喜好的漫畫形式？短篇、中篇或長篇連環漫畫？請您舉例說明何謂短篇、中篇和長篇連環漫畫？為什麼喜歡這種漫畫形式？

三、漫畫延遲的心理感知。

9. 請問您追連環漫畫過程的經驗和感覺？很想知道劇情的發展？很想看到結局？如果一直連載下去您的感受？終於看到結局您的感受？

10. 請問您對漫畫這種媒介有什麼看法？比較其他媒介（如小說、動畫、電影）您覺得它有何特殊之處？
11. 請問您對漫畫的框格有什麼看法？看漫畫時您會感受它的存在？

Seeing the Empty: How the Audience Reads the “Differance” of Comics

Ping-Chun Liu*

ABSTRACT

This study contends that comics have a contradictory form featuring both interruption and continuation. Their expression forms of gutter and closure, as well as their delayed and continued serial stories, become the basic motivation for the audience to be enthusiastic about them. However, how does the audience perceive the contradictory form of the comics? This study refers to Derrida’s concept of the differance and Lacan’s concept of the subject and proposes two approaches of subject cognition and symbol world. One is the cognitive way of symbolic difference, which is the process of subject construction. In other words, the subject is constructed in the language and mistakenly identifies itself as the other who manipulates the language and suppresses the empty due to delay and the destitution of the subject with symbol difference and subject identification. It achieves the differential symbolic process of looking at the complete meaning and the integrated subject, along with a symbolic production process of the subject imagining its own integrity and meaning completeness. The other way of subject cognition is the cognitive way of symbolic differance, which is a rendering process of which the subject cannot be present. Stated otherwise, the subject traverses the imagination and sees the empty due to delay and its own destitution in the language. It further performs the game of symbolic erasure at the drive of

* Ping-Chun Liu is Associate Professor at the Department of Communication, Nanhua University, Chiayi, Taiwan. E-mail: pcliu@nhu.edu.tw.

desire so as to render the empty due to delay, which achieves the desired reproduction of the difference symbolic process and the empty rendering. It is a way of symbolic deconstruction as the subject sees its own destitution and the uncompleted meaning.

This study investigates 20 comic enthusiasts with more than five years of reading experience through in-depth interviews. They were evaluated on how the comic audience sees the gutter formed by the comics and how to perceive the delay of a comic book series based on their degree of comic reading preference, such as years of reading comics and reading habits, including the age at which they first read comics, reading persistence, reading frequency, reading style, and favorite type and form, as well as the degree of attention and loyalty. Did they recognize the subject based on the difference and use the imaginary barrier of meaning completeness to cover up the difference empty in comic form? Conversely, after experiencing the emptiness of the destitution of subject, did they stay on the way of difference and render the empty due to delay in comic form through the failure of complete meaning? Are comics the turning pioneer in human perceptions from difference to difference?

This study finds that most comic enthusiasts wandered back and forth from difference to difference. They sometimes turned to difference and sometimes turned to difference. However, the formation of the comic media, gutter, and closure have indeed made the comic enthusiasts see the empty and create their cognition of difference. Furthermore, in the delay and continuity of the comic book series, some comic enthusiasts stayed with difference and some turned to difference. In other words, in the formation of comic gutter and closure, the 20 comic enthusiasts have seen the empty and were on the way to the difference regarding comic symbols. They used the gutter to inspire the closure and to immerse themselves in the closure over and over again in an endless process, so that their comic reading is divergent and non-linear.

Moreover, it is in this process that they opened up an infinite space of imagination.

As for the delay and continuity of serial comic stories, six of the enthusiastic comic readers stuck with the difference of comic reading. They are generally the most enthusiastic comic readers and highly addicted to serial comic stories. They prefer delay to push forward the continuity, immerse themselves in the expectation of continuation, and constantly extend the reading process. Therefore, they love medium and long comic books, crave sequels and endings, but are afraid to read them. They search and read the next series of comic books, comic reviews, and re-creations of the comics and enjoy the empty during the journey of following. In addition, 14 enthusiastic comic readers turned to the way of difference. Most of them are light, medium, or lowly enthusiastic comic readers. They prefer continuity and suppress the empty due to delay. They keep looking forward to the continuation and expect an integrated subject and complete meaning in their imagination. Therefore, they end their reading of comics in their childhood or turn to animations that feature dynamic illusions or end with medium-length and short comics. They wait for the ending of comic book series and review the finished and classic comic stories to declare the subjects' existence, through which they realize their feeling of completeness.

As for whether comics are the turning pioneers from difference to difference, this study suggests that ever since their appearance, based on their gutter and closure and the contradictory form incorporating interruption and continuation, their empty and destitution have been exposed completely. Therefore, comics are not the turning pioneers from difference to difference, but are the trigger valves that wake up readers. They trigger the difference genes hidden in the subjects and awaken the original fragmented sensory experience of the subjects. The younger age that readers start reading comics,

the easier it is to be awakened and triggered. Therefore, comics belong to children and teenagers. The difference nature of comics also makes comics an evergreen tree of popular culture. However, the expression forms of comics have changed significantly in the current online world. Not only are paper comics now scanned into the digital form to be distributed online, but the comics are also directly published online. More importantly, webtoon comics are formed in response to the use of mobile devices and smartphones. Can these comics go on triggering the audience to see the empty due to delay and awaken the residual difference of cognition inside, or what new perception forms have they created? This is a research topic worthy of further discussion.

Keywords: comics, Derrida, difference, Lacan, subject

• 新聞學研究 • 第一五六期 2023 年 7 月