

## 日本漫畫與大眾社會之崛起：從江戶時代看起

陳仲偉\*

### 摘 要

本文嘗試由江戶時代日本大眾社會及文化之形成，由其日常生活的變化作為出發點，探討漫畫作為一種庶民文化所需要的社會基礎何在。本文將分析 17 至 19 世紀中葉的江戶時代，梳理漫畫能夠進入民間所需要的條件與得要面對的限制；由江戶時代如何發展為日本首次的消費社會、町人及職人之崛起，認識到漫畫如何與浮世繪連接及轉化為一種受大眾喜愛的讀物。提出漫畫得以發展的根本並不在於創作或是文本特色，而在於大眾的需求。關鍵不只是在漫畫風格，更在閱讀。我們需要以大眾需求與閱讀習慣為基礎，認識漫畫在社會上的再現方式與對話，也得以展開認識日本大眾文化的視野。

**關鍵詞：**漫畫、庶民文化、江戶時代

---

\*逢甲大學通識教育中心兼任助理教授

## 一、前言：從漫畫進入日常生活談起

一般探究漫畫的起源與發展時，通常會從漫畫作為一種圖畫性的表現文本來切入。若從此來看，日本所公認的漫畫起源代表性作品是12世紀的諷刺繪卷《鳥獸人物戲画》。如長谷邦夫(2000: 12-17)、日高敏(2004: 374)指出，在平安、鎌倉時代有著貴族喜愛的繪卷，此為日本所發展出來的一種獨特繪畫表現。而《鳥獸人物戲画》此一以擬人化的動物而開展的故事繪畫被認為是現代動畫、漫畫的始祖。高畑勲(1999)更是認為從這些在12世紀具有動畫、漫畫表現形式，精彩地掌握並表現出人們的姿態與表情，具有連續故事性的繪卷可以回答「相較於其他國家，為什麼漫畫與動畫會在日本異常發達？」這個問題。

不過，另外存在著一種看法，我們可以說這是對於漫畫史的史觀差異，也看到了漫畫的另一種面貌。長谷邦夫等人是由圖像的發展來看日本漫畫的起源，而清水勲(1999、2000、2003a)則是由民間大眾普遍接受與閱讀漫畫來作為漫畫發展的起源。清水勲認為日本漫畫史的真正開端是17世紀開始的江戶時代，特別是從18世紀初期(江戶時代中期)，這是因為當時漫畫的發展已進入大眾化與商品化的階段。雖然12世紀至江戶時代之間存在著許多以繪卷或是卷軸畫的形式表現諷刺性的圖畫。但這類繪卷由於純為手工製作，且因印刷術不發達、又由於12世紀以來的長期社會動亂、戰爭不斷，這些繪卷式的漫畫並未傳入民間，而是為少數上層階級所擁有。

本文正是以漫畫的大眾化來談漫畫作為一種商品與大眾消費文化的面向。先以江戶時代日本的人口、商業發展與物質文明著眼，關注於江戶時代大眾消費已開始變為日常生活，漫畫的大眾化正是在此社會氛圍中逐漸成形的。

## 二、江戶：日本第一個大眾消費時代

### （一）江戶的商業發展

1590年，日本關白太政大臣豐臣秀吉討伐關東地區的諸侯北条氏結束後，將北条氏的原領地轉封給德川家康；同年德川家康以原北条的支城江戶城作為領地首都。在豐臣秀吉死後，1603年德川家康統一日本，以幕府大將軍的身分在江戶開幕府，逐步確立以江戶幕府為中央政府和以各地臣服的藩為地方諸侯的幕府體制，江戶成為日本的政治與消費中心，直至1868年第十五代將軍德川慶喜實行「大政奉還」為日本的江戶時代。從文化面來看，江戶時代的繁盛與庶民文化承繼了室町(1333到1573年)與安土桃山時代(1573到1603年)所發展出來的庶民教育，以及一種強調空寂和閒寂的審美主體；同時在能樂到狂言的轉變中，完成了藝能向戲劇的過渡。在織田信長和豐臣秀吉建立中的城下町和商業都市的基礎上，在德川幕府的鎖國政策中，建構出日本近世最重要的消費都市—江戶。「江戶—東京」成為了日本近世、近代與現代三個時期的政治、經濟、生產、消費與文化的代表。

不過，我們亦得注意到，江戶時代的商業發展是奠基於德川幕府前的安土桃山時代，也就是織田信長與豐臣秀吉的時代，而在這之前，日本的諸侯並沒有人特別關注商業貿易與交通的發展與關連，而都是以土地為政權基礎。池上裕子（2002）強調織田信長的天下統一的政權構想中，首先做的在於掌握流通與都市（更進一步的就是掌握貿易與外交權）。例如建設城下町、撤廢關所、推動樂市政策，開放自由貿易。而這些作法也為秀吉所承襲。信長與秀吉都將都市設為自己的直轄領地。而且信長與秀吉亦積極地讓商人參與其政權運作，也是為了利用商人樹立起統一日本的政權。在秀吉時代更以都市貿易作為政權的財政基礎，在大阪築城也是為了掌握西日本的物流貿易。我們也看得到豪商的活躍與自治，如掌握九州與海外貿易的小西立佐、小西行長甚至從商人變成了大名。在這樣的施政下，改變以往以村為生活與經濟基礎，而轉以都市生活為主。都市成為武士、町人（商人、職人）的居住空間，而與農村有明確的區隔。以此建立起身份制的運作，更終止下剋上的狀況。

在江戶幕府幕藩體制的影響下，17 世紀建立了以江戶、京都、大阪三都連結的交通網，並整備了東航、西航兩大國內航路，國內遠距貿易、全國市場與航路網，以三都為中心的日用品、奢侈品需求，商人同業團體及信貸都有著相當的發展；當時所建立的統一之度量衡制度與貨幣制度，街道航路的整備也妥善地作為了物資與資訊的流通管道，這些都是支撐著全國市場得以成立的

重要角色（中西聰，2002：151-158；本城正徳，2002：256-260；石井寛治，2003：59-62）。

在幕府以土地為基礎的幕藩體制下，跟江戶中期出現的貨幣經濟之間產生的諸多矛盾也刺激了江戶社會結構的變化。江戶是一個讓民間活力發光發熱的時代。擔任改變結構的最重要角色就是在身份制度中處於最低階的商人階級。商人們創造了驅動經濟社會的規則與系統。不管是商業交易所、貨幣金融還是促進農具技術革新提升農業生產率、還有開展航運與全國性的商品經濟。不只是在經濟上，商人階級在文化上也有重大的貢獻，特別如歌舞伎、文樂等町人文化，以及出現了許多以理性思考為特質的町人思想家（脇本祐一，2006：1-3）。18世紀，以商業及消費為基礎的社會結構已逐漸成熟。吉田伸之（2002）指出18世紀的日本最主要的特徵在於大眾與都市社會的成熟。商人在都市中享有權力，甚至出現像三井越後屋這樣堪稱代表江戶時代的豪商。三井越後屋在江戶、大阪、京都與築地都擁有大量的店鋪，在江戶與京都更接近有百家之譜。18世紀的民間社會是以村、町為基礎，連結了都市與地方社會的各式各樣之小經營的共同體而所成的。這正是以村町為基礎而建構出來的「多重及複合」就是江戶社會的「成熟」之處。要理解這樣的成熟，需要認識以江戶為首的巨大都市，瞭解近世社會中多元化的民眾世界，例如多樣化的職業、多種的職人與商店。而民眾成為了當時文化的實質領導者，其象徵就是歌舞伎與出版文化、浮世繪興盛。

## （二）江戶的文化消費

誠如高增杰（2001：200-224）所強調，江戶文化是日本第一次全國統一下造就而成的文化，不同於古代城鄉隔絕的狀態，也不同於中世戰國時期各地方大名割據的狀態。文化不再是由貴族或是武士階級所獨享，城市的商人乃至於一般市民成為重要的文化力量。江戶文化是日本前近代文化發展的頂峰，一方面是日本傳統文化的頂點，另一方面又產生了新興的商業經濟文化；以江戶、大阪、京都等「三都」為中心，其交通、城市與商業的興盛是前所未有的。江戶民眾生活水平的提升也刺激消費品的發展，產生了城市民眾文化：小說、詩歌、戲劇、美術第一次進入人民的生活。林明德（2000：206-212）亦認為江戶時代的文化是日本文化史上最發達的時代，其特色有三：（1）是純粹的日本風格。過去日本的文化模仿或是移植了中國隋唐宋元的文化。而江戶時代因鎖國政策，遂能自我發展。（2）文化普及於上下各個階層，可說是庶民文化的發達時代。不過於過往文化是貴族僧侶的專利與創造品。（3）文化從西日本轉移到東日本的江戶，更在都市庶民的活力支撐下超越了京都與大阪。

日本江戶時代庶民文化的發展所仰賴的是庶民的需求，然而此一需求的條件在於人口與商業的發展。

江戶時代是日本人口的重要成長期。鬼頭宏（2000；2002）指出在江戶初期，全日本人口約有 1200 萬人。在 1600 至 1720 年間，日本的人口成長到有 3000 萬人之多。其主因正在於日本

脫離原本的莊園式經濟進入市場經濟，同時也因為當時的日本醫療進步，使得死亡率降低，一般庶民的平均壽命逐漸上升。整體來說，17 世紀江戶前期日本人口呈爆發性的成長，也是日本進入市場經濟化的時期，都市也從政治中心轉為經濟中心。到了 18 世紀前半，日本居住在都市的人口數已超過了 400 萬人，大約佔有總人口數的 13 至 14% 之間。

也是因此，漫畫在江戶時代才成為一種大眾消費性的庶民文化。不過，漫畫成為一種需求還是需要時間的醞釀，並且以 17 世紀開始日本出版業的發展為基礎。

首先是書店、租書店的系統成立，使得庶民也變為讀者層。小林忠（2002：66-67）指出文化年間（1804-18）光在江戶城內的出租店就有 656 間，天保年間（1830-44）已達到 800 間。這些出租店猶如付費的移動圖書館一般，行走於江戶城中的大街小巷。書籍開始朝向大眾化、簡便化、通俗化與娛樂化發展。因此，歌謠類書籍、藝能書籍、風土地理書籍都大量增加，上升比例從 240% 到 508% 不等。當時比較特別的書類還有給農人看的農業技術書籍以及給女性看的「女書」（衣裝、化妝、料理、出產、育兒、等與女性生活相關的實用性書籍）。江戶時代改變了以往書籍是以京都為中心之貴族、僧侶等知識階層需求的佛教書籍、儒學書籍、漢詩、漢文書籍、醫學書籍的情況。

從當時的書籍出版目錄來看，1670 年已有 3900 種出版品，1696 年達到約 7800 種，同時，出版社與書店的數量亦是急速成

長，更有專門處理版權的同業工會。整體而言，在 17 世紀，日本民間已發展出以營利為目的之商業出版及流通系統，也拓展出針對不同讀者群需求的書籍類型（安田吉人，2003：148-154；橫田冬彥，2002：341-365；藤實久美子，2005：3-4）。

18 世紀初，書籍出版的重點逐漸由京都轉向江戶，到了 18 世紀中葉後，特別是安永年間（1772-1781），江戶的出版業界已有相當的規模<sup>1</sup>。不同於武士階級的全新讀者層出現於江戶，書籍的內容與種類亦變得多樣化。當時更有江戶獨特的出版品：洒落本、人情本、滑稽本、讀本、狂歌本、咄本等等。另外還有滿足庶民探究心的貸本屋（出租店）。整體而言，貸本屋的顧客群超過了 10 萬人之多。而行商類型的貸本屋，更會提供與流通遭到幕府所禁止的書籍。江戶的貸本屋另一大特徵就是也常常兼任書籍的出版工作。這些貸本屋對於讀者喜好與其變化相當敏感，也因此會針對讀者需求進行出版，刺激了民眾閱讀的活性化。貸本屋本身也會與創作者保持緊密聯繫，形成與作家合作的命運共同體關係，貸本屋與作家的合作關係也不存在那種為了著作權而敵對的問題。對於創作者來說，活用貸本屋系統，讓作品得以流通的願望是勝過一切的。這也逐步確立了日本式的出版模式，也就是採取長篇連載創作，以獲得固定的讀者群。此外還有寺子屋（私塾）所用的能夠對應讀者之環境與知識力的初等教養書籍。

---

<sup>1</sup> 江戶初期，有 96% 的出版商集中在京都、大阪與江戶。其中京都佔有 60%，到中期則是大阪的出版商最多（從 15.8% 上升到 32.6%，而京都則下降到 31.1%）。江戶時代後期，出版中心則移至江戶（佔有出版商的 39.9%、京都與大阪分別降至 21.3% 與 21.7%）（清水勲，1998：28-29）。



但是江戶時代的資訊並不是單向流通的。作者也經由出租店、出版社能夠時常意識到讀者的聲音與想法。江戶的出版文化並不是單單只接受資訊，而是創造出能夠有參與力與主張的讀者（小田光雄，2003：10-11；安田吉人，2003：156-161；宮下志朗，2008：59-66）。

另一方面，書籍普及與商業化也推動了庶民教育。森山茂樹、中江和惠（2002）、青木美智男（2009：166-192）指出在 17 世紀末期農業發達、都市與農村分工化、商品經濟發展。還有商人階級崛起，印刷技術發達，各式各樣的書籍成為商品，更使得文字成為日常生活的必需品，也帶動了「文房四寶」成為一種產業。不只是公家與武士，包括商業、工匠、農民這些庶民階級也都覺得兒童有學習文字的必要性。17 世紀後半，就有兒童取向的繪本了。也有庶民階級的兒童買得起的便宜繪本、兒童雜誌。從 18 世紀中期之後，出現了許多教導庶民兒童學習的寺子屋。在明治維新時期，日本男性有 4 成以上、女性有 1 成以上是在家庭以外的場所接受過教學的。在江戶時代，武士階級的小孩是在家塾、私塾與藩校等地接受教育，庶民則是在寺子屋。而藩校與寺子屋在 18 世紀中期之外更是大量增加。有超過九成的藩校是在 18 世紀中期之後才開設的。

到了 19 世紀，不只是都市、連町村的人們都能夠享受文藝與知識。一方面書籍流通網已經普及全國，另一方面地方書店也有相當成熟的發展。還有以《經典余師》為代表的註釋書籍，擴

展了自學的讀者層。這類書籍對於經典加入了平易的註釋，標註了假名文字讓讀者容易閱讀，是針對於新出現的讀者層之啟蒙性書籍（鈴木俊幸，2007a）。辻本雅史（2005）更是直言江戶時代是文字普及於社會全體的「文字社會」。書本從以往的抄寫、傳寫流傳，變為經由大量印刷、價格低廉化而普及。江戶時代的教育又與明治時期以後的相當不同。江戶時代的教育並沒有國家制度的框架，所以可以自由入退學。還有跟從哪一個師傅，甚至學習的內容與教材等等，原則上皆依學習者的情況與意向來決定。總體來說，江戶時代的教育是從學習者的立場來構成的。為了提升生活品質的實踐型「知識」支持了這樣的教育。「為什麼學習？」這樣的學習意義任何人眼裡都是再清楚不過的。總體來看，江戶的教育是不分身份與境遇的，在當時的教育更不侷限於文字教育，而是經由各地民間的力量與經濟的成長，讓教育變成一種令大眾具有自我成長能力、讓人們得以獨當一面的網絡（高橋敏，2007）。

而江戶時代的庶民、閱讀與知識三者之間的連結，亦是其庶民階層在江戶時代能創造與引領文化的緣由，對本文來說這更是漫畫的社會基礎，而不僅僅只是依賴於技術與商業發展的成熟。在此，庶民的能動性經由閱讀與知識而體現出來，突破了既往日本社會對庶民所施加的限制。

### 三、江戶庶民：町人與職人

#### (一) 重論「士農工商」的職業制與身份觀

在前文已經見到日本江戶時代商業、文化與出版業的變化，也認識到庶民在這些變化中逐漸擁有行動力，在獲得較以往富裕之物質生活的同時，也在文化、知識上具有發聲權，庶民消費文化更成為江戶時代最重要的文化象徵。但是，何謂江戶的庶民？庶民為何興起，具有影響社會的力量？還有，庶民意識的發展與正當性又是從何而來？若無法釐清這些問題與江戶庶民與當時社會的互動，就不能真正宣稱主張庶民文化是江戶文化的中心。

為此，我們先回到戰後日本歷史學的發展，戰後日本歷史學初期主流在於反省敗戰的原因與嘗試重新分析日本所要走的「進步」之道，而這種思維後來在「網野史學」的檢討下而有所轉向與修正。

網野善彥(2000;2005)對於戰後日本歷史學界的幾項主流：進步史觀、發展階段論與農村中心主義提出檢討。提出了經濟的發展動力不在生產力，而在於社會的需求。要關心的對象也不能只看「帶動經濟發展的成年男性」，而也得關注女性、老人、兒童在社會與歷史中的角色等庶民生活史的論述。網野以不同的切入點，重新檢視各地的人口、職業狀況來論述日本社會發展史。而在「網野史學」重點之一的「反省進步史觀」中，網野提出日本歷史學界一直都忽略了近世以前的 10 世紀、14 世紀與 16 世紀對於日本社會轉型的意義。在 13 世紀後半，貨幣經濟開始興

盛於日本，信貸也開始發展起來。在 15 世紀開始日本就以寺廟為中心出現許多都市。在這些都市中居住著許多商人與職人。更因真宗、一向宗與日蓮宗等宗教的競爭，「重商主義」也開始萌芽。

尾藤正英（2000；2006）就是以承繼著網野的史觀與考察，並指出要分析江戶時代也得重視之前的織田、豐臣時代。在織田、豐臣時代開始，日本首度出現了兵農分離的制度。除了兵農分離以外，還有農民與商工業者的分離。商人與職人們跟武士一樣住在將軍與大名的城下町或是領內的港町等城市，並被承認具有獨佔各種職業的特權。近世社會的特徵也就在於武士（侍）、農民（百姓）與商工業者（町人）的身份分離。這造成了農業生產力上升、商工業發達與領土的一統成為可能，也促進了職業分工專業化發展，也成為了 19 世紀吸收西方技術的基礎。相對於之前以政治權力者為中心所建構出來，以「公」（國家、組織）為核心的文化，庶民所發展出來的，是一種以「私」（個人內在）為主的文化。

## （二）町人：從主導商業到參與文化

江戶庶民消費文化是由城市裡的町人與職人所共同建構而成的。所謂的「町人」即為住在「町」裡的人。此詞最早出現於 12 世紀末 13 世紀初，為與行商相對的、住在町中的「坐商」。廣義指從日本中世初期至明治維新之前居住於城市的手工業者和商人，狹義上則是專指近世（江戶）的城市商人。但整體而言，

町人的核心是為商人與職人所構成的（劉金才，2001：25）。而接下來的討論，為了更清楚地瞭解江戶庶民，我們將町人（商人）與職人（工人）先分開來討論，由此認識到江戶時代庶民大眾的日常生活。

町人階級的興起是由於南北海航路線的開發，大型帆船正式啟航。運輸工具一旦改善，物流便隨之興盛。貨幣信用系統逐漸確立，使交易市場和金融制度更趨完備，商品經濟也隨之活絡。當時在町人中間存在著少數有機會與朝廷公卿、武家接觸的文化人（沖浦和光，2008：121-122）。

重要之處是町人更不只是在商業具有影響力，後來更是積極地參與了文化活動。王勇（2001：385-395）從經濟、文化等面相整理江戶時代中期町人文化興起的原因與對於當時社會所造成的影響。町人興起主因有工商業的發展、都市化的發展、人文精神的萌發、庶民教育的興起、商業出版的興隆，這些因素形成了以商人為主體、都市為基地的社會群體；而且不只是作為「經濟人」更是作為「文化人」創造出以庶民情趣為基調、現實生活為背景的獨特文化。文化不再為上層階級所壟斷，而是根植、誕生於民間。在另一方面，這些町人庶民也有特別喜愛的讀物，當時主要的庶民讀物有庶民文學；以插圖為主，加上文字敘述而類似漫畫的草双紙<sup>2</sup>；還有以文為主，配有插圖的讀本。在大眾藝

---

<sup>2</sup> 草双紙是江戶時代最具代表性的大眾讀物之一，在初期的草双紙多是以紅色封面的「赤本」，通常大小為長 18 公分、寬 13 公分，以十頁為一本，可說是當時兒童繪本的代名詞。在之後的黑本、青本的內容開始多樣化，也開始有成年讀者閱讀。到後來草双紙的主流轉為黃表紙，其讀者層轉而以成年讀者為主，在圖畫表現上更為細緻，也以洗鍊的諷刺性獲得讀者喜愛，甚至有些黃表紙的銷售量可以破萬。然而在寬政改革（1787-1793）時受到官方壓迫，而失去了原本

術方面，則有人形淨琉璃、歌舞伎與浮世繪。

這些庶民讀物、大眾藝術則逐漸在江戶社會裡嶄露頭角，而成為江戶文化的象徵。其中，所謂的庶民文化多是表現商人生活的小說。當時小說主要稱為「假名草子」和「浮世草子」<sup>3</sup>，這種小說主要使用口語，因此表達形式通俗易懂，受到婦女、兒童以及中下層城市民眾的極大歡迎。從內容來看，也不再是過去的神話故事和古代傳統，而主要以當時市井生活為內容。更由於故事內容敘述當代人的生活，讀者倍感親切，既迅速傳播普及，又造成一個時代的思想解放。這一時期的商人小說積極地肯定金錢和情感的價值，既表達了城市民眾對封建統治的反抗，具有城市商人及其他民眾階層由此而宣洩感情的社會功能，同時也表現出他們試圖衝破封建統治倫理規範，尋求人的自覺、價值和解放的衝動（高增杰，2001：225-244）。

### （三）職人：追尋技藝者

職人這個詞所指稱的是江戶時代的手工業者。就現代的日本來說，一般也指稱從事與繼承那些江戶時代所流傳下來的傳統技術的人<sup>4</sup>。不過，所謂的職人還不僅於此；職人，是在特定領域

---

所具有的嘲諷戲謔性（小池正胤，2003a；2003b；佐藤要人，2003）。而黃表紙的圖文搭配設計也是相當地具有漫畫特色，也影響了後來讀本中的插圖與文字風格。讀本的作畫者得在小畫面的黑白木版畫的限制中，發展出各式各樣的表現手法與故事性的圖畫。從草紙到讀本的發展中，不管是以黑白畫面的圖畫表現，或是採大量印刷、廉價販售的方式，都可以說是現代漫畫、劇畫的先行者（辻惟雄，2008：12-17）。

<sup>3</sup> 所謂的「草子」乃是相對於各種宗教或是知識類書籍的「書物」之大眾讀物。書物是具有長久歷史、權威化的古典書籍，讀者在其中追尋的是真理。而草紙則類似於消耗品，是讀者用以「享受當下」的讀物。後來草紙更因江戶時代都市成長與閱讀的普及化，而從娛樂讀物逐步演變為各種知識學問的入門書籍（鈴木俊幸，2007b）。

<sup>4</sup> 網野善彦（1980：105-106）指出雖然「職人」的確是指江戶時代以降的手工業者。但早在日本的中世時代職人一詞就已出現，用於指稱漁民、狩獵民、手工業者、商人、藝能民與咒術師等各種行業。

內具有長年的經驗，擁有純熟、令人信賴之技術的專家，並且是能夠獨當一面，擁有自主性者。然而，職人不僅僅是一種技能與謀生的工作。尾高煌之助（2000）指出職人擁有「職人氣質」：認為自己所從事的是值得向自己、向他人所誇耀的。有「為了工作而工作」這般獻身性的道德情操。職人不是職工（被他人所聘僱，擁有高超技能者）。職人是技能者（以自我磨練為中心，強調其擁有彈性的、整合性的判斷力），而非技術者（以客觀的、特別是與生產相關的系統、知識為中心）。而北康利（2008：70-73）則是從職人文化在現代化與傳統之間的關係來看職人氣質，職人氣質是磨練技藝與勤勉的態度、高度的志向，能夠一心一意地專注在特定事物的強韌精神力，還有一方面能夠恪守傳統，一方面也能在傳統中加入新的功夫這樣的熱情與向上心。

為何我們要特定將町人與職人分開來討論呢？這是因為當我們比較非日本與日本學界對江戶時代的看法時，日本以外的地區多半將目光集中在町人社會、商業的發展，而日本學者除了在町人社會以外，還指出有一個與町人社會同等重要的「職人文化」。鈴木章生（2003：14-18）直陳職人造就了江戶文化的興盛，跟近代的工業化大量生產不同，為了實現更為豐盛的衣食住等生活面向、為了呈現顧客的要望，職人所講究的是細緻的、不斷反覆的、日日鑽研的手工技能與文化。乾宏巳（1996：2-9）指出職人在德川家康進入江戶之後，建立了其城下町、除了供給了各地而來武士的必需品之外，最重要的是職人的建設並且充實了江戶

城的軍事機能。也因為當時日本已建立起全國性的商品流通網絡、鄉村也開始需求城市中職人所製作的手工藝品，這也更進一步地影響與加深了城市與農村的分工。從更為宏觀的角度來說，職人在更是研究江戶時代民眾社會史不可或缺的一環。

在江戶時代，町人與職人不再只是日本傳統社會中「士農工商」的下層庶民，而是擁有獨立性、支撐著江戶消費社會的支柱。不過，更值得我們注意的是，這樣的獨立性是需要社會的正當性，而此正當性也就是明確、具有行動力的庶民意識。

#### 四、浮世繪與漫畫

##### （一）江戶的浮世繪

在江戶時代，漫畫還不能說是一種獨立的文本類型，對於何謂「漫畫」也尚未有任何明確的界定，不過的確是仍存在著許多「漫畫式的圖畫」。但不管是以什麼樣的名稱或是創作風格，漫畫的核心在於作為庶民文化，要能夠表現並與庶民日常生活互動這點仍是相同的。若從這點來看，我們就得注意到江戶時代繪畫的代表「浮世繪」與漫畫的關係；江戶時代的許多漫畫創作者本身也就是浮世繪師。

浮世繪是指在1657年之後，一種與江戶的版元（出版商）結合而發展出來的出版美術，主要是描繪其時代風俗。另外，由於版元是以營利為主，所以浮世繪也就相當關注於回應時代的需求。



而這種大量生產、具有普及性的作品得到了庶民的歡迎（大沢まもり，2002）。小林忠（2002：14-18）強調在富裕的經濟之中，想要輕鬆享樂的生活成為了一種支配性的思考。「浮世」一詞所指的不只是現世，還有帶著提取正在流動、變化的今樣、當世風（今日風格）的意味。浮世繪的本質，正是在於對處於時代最前端的風俗與話題的強烈好奇心。還有在表現手法上，也積極地嘗試新奇的畫法並彼此競爭。浮世繪的主要顧客乃是喜好新奇的江戶商人，今日的一流作品在明日可無法保證也是一流作品，受歡迎的浮世繪師亦是不斷更替。而「浮世」一詞也清楚地再現出庶民意識的變化，從中世的「憂世」到近世的「浮世」有很大的改變；從帶有佛教性色彩的、苦難的世間到沈浮不定的現世之中（諏訪春雄，2003：25-26）。

浮世繪就是建立在這樣的社會基礎與需求之上。而且，浮世繪所運用的印刷技術也是相當獨特的。在17世紀初，日本開始運用活字印刷術。跟手抄本比起來，能有著數百倍的廣大的讀者群，也因此刺激了浮世繪的發展。江戶時期是日本所經歷的第一次之大規模的資訊革命時代，日本當時並同時獲取了大陸系統（1953年）與歐洲系統（1951年）的活字印刷術。但是活字印刷並無法表現文字的連綿美，還有無法搭配插圖。為了處理這些缺點，民間立刻用了木版印刷來進行技術的改良（文字是活字印刷、插圖是木板印刷），使得以千為單位的印刷成品成為可能。江戶時代的資訊革命的另外一面就是視覺革命。浮世繪的圖像特色有：（一）

造型的認識。(二)養成色彩感。(三)及時攝取大量資訊。(四)引起對於圖像之後，深層感覺的興趣。(五)感性的改革。而這些特色讓日本人的文化感性更加洗鍊與具有融合性，對美的意識也益加敏感（諏訪春雄，2003：13-14、121-127）。

如前文所提，江戶時代是一個庶民教育得以普及的時代，但是這邊也得注意到，所謂的知識並不侷限於教育之中，而是應存在於日常生活裡。小林忠（2002：102-105、171）就讚譽江戶時代的庶民的識字率與知識水平已超乎我們想像之高。而浮世繪支撐著、提高著庶民的知識水準。浮世繪有著提升庶民教養的教育媒介這樣的機能。經由浮世繪親近和漢的古典、品味和歌俳句等各種詩歌而培養情操、通曉國內外的各種資訊。就像是現代的新聞、雜誌與電視等大眾媒介。最重要的例子之一就是江戶時代的浮世繪代表，也可以說是圖像百科事典的《北齋漫画》。而北齋所謂的漫画與今日我們所稱「幽默的簡略畫」不同，是「漫然描之的簡略畫」。

## （二）鳥羽繪與《北齋漫画》

19世紀問世的《北齋漫画》可說是江戶時代漫畫的代表，也是「漫画」一詞第一次在日本出現在大眾之前。在此之前，日本通常是以「戲画」（具有玩耍、諷刺意味的圖畫）、「大津繪」或是「鳥羽繪」來指稱漫畫的<sup>5</sup>。

「漫畫」一詞最早源出於中文，是一種河鳥。但後來在日文

---

<sup>5</sup> 一般認為「鳥羽繪」一詞的源出是取自《鳥獸人物戲画》作者的鳥羽僧正覺猷之名。

中的意義有所轉變，目前據考證最早將「漫畫」引入日本的是鈴木煥卿（別名・撈海一得）所著之《漫画隨筆》一書，鈴木煥卿在其前言提到這是一本貪心地想要涉獵萬卷書的隨筆集，而取「漫画」是因為在瀛莫（大海）有一種名為漫画的鳥，這種鳥終日在海上奔走、撈補小魚……而我對於琴棋書畫這百種技藝沒有一項是擅長的……只有終日貪心地讀書，就像是漫画這種鳥（引自清水勳，2003a：176-178）。日本開始普遍使用「漫画」一詞最早在日本的江戶時代由葛飾北齋（1760-1849）自稱為畫集為「北齋漫画」為起點的。為什麼葛飾北齋會用「漫画」一詞呢？清水勳（2003a：62-65）指出在當時的日文之中，有許多與漫画意義相同的辭彙，如略画、略筆、走筆、粗画與戲画等。而「漫画」一詞的意義開始轉變為是「畫想到的事情」、「隨筆畫的圖畫」。這與歐美的 cartoon、caricature 有相當的不同。而北齋所用的「漫画」則帶有由「漫筆」轉變而來之意，北齋的漫畫是他對他的人生所見所聞與有感觸的事物的形象化。北齋的漫畫是他對他的人生所見所聞與有感觸的事物的形象化。

17 世紀的戲畫代表是在當時的近江國（現在的滋賀縣）大津所販售的，這些戲畫是當時往來於東海道的旅人所喜愛的土產。18 世紀初，「鳥羽繪」在大阪成為複製的版畫商品，這是亞洲最早有漫畫成為商品、也就是大眾取向的漫畫出現。之後，有許多以成年人為對象之各式各樣的戲畫本、戲畫浮世繪陸續誕生。直到昭和初期，「鳥羽繪」一詞才完全被「漫画」所取代，鳥羽繪

可說是在各種表現戲畫、諷刺畫的詞彙中最廣被使用的(清水勲, 1998: 3-47; 2003a; 2007: 32-37)。而這也是清水勲長期以來一直強調「漫畫的大眾化需要版畫(在日本是木版畫)讓漫畫成為複製商品,還有近世的版元才得以成就」的漫畫史觀。也是因為江戶時代誕生了極為纖細、精巧的彩色浮世繪,而這與日本有著豐富且便宜的版本、和紙等材料有著密切關係。而這些版畫與書籍也促進了閱讀人口的大量增長,日本的江戶時代是一個識字率甚高的時代,而浮世繪、戲畫正是這一時代裡生活的一部份,也是漫畫成為大眾讀物而急速發展的時代。

而 19 世紀的《北齋漫画》結合了浮世繪與戲畫,是綜合了當時人們在日常生活中所關心的事物加以描繪、表現的傑出作品<sup>6</sup>。內容分別為:初編(1814年):神佛的姿態、日常各種行業的市井小民工作的情形與生活百態、鳥獸蟲魚、山川植物與人類住宅的樣態。二編(1815年):神佛的姿態、日常各種行業的市井小民工作的情形與生活百態、各種生活所需的器物、寺廟、鳥獸蟲魚、山川植物與四季、各種人類幻想出來的神獸與動物。三編(1815年):神佛的姿態、日常各種行業的市井小民工作的情形與生活百態、各種妖怪、各種鳥類。四編(1816年):妖怪與民間故事、各種鳥類與植物、橋與建築物、雪景、船隻、中國歷史人物。五編(1816年):神祇、神社與寺廟建築、日本神話與歷

---

<sup>6</sup> 葛飾北齋(1760-1849)是江戶時期代表性的浮世繪師、諷刺畫家、也是當時江戶代表性的知識份子之一。在幕末開國時期(安政三年、1856年),北齋的《北齋漫画》被當作瓷器的包裝紙,卻意外地引起了法國畫家對於日本浮世繪的興趣。慶應三年(1867年),《北齋漫画》在巴黎萬國博覽會展出,更影響了後來歐洲印象畫的發展(清水勲,2007:38)。

史人物。六編（1817年）：馬匹、馬具、武士習武使用弓、棍棒、木劍、槍等武器的樣態。七編（1817年）：山川與四季。八編（1917年）：各種生活器具、人的各種表情與生活百態、日本各地名景。九編（1819年）：日本神話與人物、氣候景象。十編（1819年）：日本與中國的神話及歷史人物。十一編（發行年不詳）：相撲、田園山川景象、槍。十二編（1834年）：以滑稽的表情、誇張的動作對人日常生活百態加以諷刺。十三編（1849年）：山川、建築物、市井小民的日常生活百態。十四編（發行年不詳）：山川與田園生活、各種動物。十五編（1878年）：山川、鳥獸蟲魚、花草、人的生活百態（葛飾北齋，2005）。

清水勲（2007：40）分析了《北齋漫画》的三大特徵：（一）繪畫的基本在於正確地描繪萬物。（二）以諷刺或遊戲之心去表現出人類社會的景象。（三）繪畫是將幻想加以圖像化的快樂世界。而橋本治（2005）也指出北齋漫畫正是北齋隨性所繪製的圖畫、一種沒有特定主題，以繪畫來表現的隨筆。而北齋所謂的漫畫，並不是我們今天所說的漫畫<sup>7</sup>；或許可以說是「北齋戲畫」，但是北齋並沒有使用戲畫一詞，而選擇了漫畫。這正是因為漫畫一詞所表現出來的自由與奔放的意義。也正是這樣的自由與奔放，諷刺與遊戲之心，讓林美一、永田生慈、浦上滿等人（1989）讚譽《北齋漫画》可說是森羅萬象的百科圖典，也是了解當時風俗

---

<sup>7</sup> 此指以手塚治虫開始、也就今日日本漫畫主流的連環故事性的漫畫。漫畫一詞在日本各時代裡有著不同的含義：江戶時代是「漫然而畫之，隨心所欲的圖畫」，在明治至昭和二次大戰期間是諷刺性的圖畫，在二戰之後，則是以故事為主的連環性圖畫。

的貴重資料。《北齋漫画》與我們現代所謂的漫畫有許多不同之處。是一套兼具百科圖典與技法、知識啟發的書籍。

### （三）幕末的諷刺畫

我們暫且將眼光離開日本，看向全球的漫畫發展，很容易就會注意到漫畫中有一類稱為政治諷刺漫畫。這類的漫畫通常出現在報刊雜誌之中，主要以單張單格的形式進行表現，內容則是從批判時政、反映民眾心聲與不滿到政黨立場、國際事務等等。日本也有類似於此的「戲畫」，但與政治諷刺漫畫還是有所不同。而在 19 世紀江戶幕府末期，日本的政治諷刺漫畫也開始蓬勃發展了。但是為什麼諷刺漫畫興起於 19 世紀呢？還有，諷刺漫畫在日本又是扮演著什麼樣的角色？

石子順造（1994：8-10）指出從世界漫畫史來看，有種說法認為漫畫是反映出各個時代裡民眾的喜怒哀樂，也可作為民眾進行批判的武器，這種說法自有其真實之處與道理所在。但是，為什麼漫畫會變成批判的武器呢？還有，在批判之後呢？石子順造也強調能夠反映出作為生活者的民眾情感的表現形式，想必不會只有漫畫。歌唱、舞蹈與詩詞，或者是小說與繪畫、戲劇也都可以。但是，不同的表現、文本都有著它們各自獨特的樣式與核心價值。在日文中，「漫画」有著漫然而繪的意味。在江戶時代的《北齋漫画》裡的「漫画」就是採此種意義。而我們可以說，漫畫最重要之處在於它的即興性，也就是自由、不受拘束的表現形式，任何人都可以創作漫畫，因此漫畫就可以在某种程度上表現

出民眾的喜怒哀樂。清水勲（1997）也強調諷刺漫畫之所以可以獲得民眾的共同感獲認同，是因為諷刺漫畫記錄了那些在文字與其他類型影像中所無法再現的「庶民的感情」與「時代的感情」。

政治諷刺畫所表現出來的民眾情感通常是不滿、憤怒與悲痛的。浮世繪為江戶庶民文化的代表，也是最能表現出庶民心態，關心事物的媒介，同時漫畫的發展也是扣連於浮世繪的。南和男（1998：319-321）指出浮世繪在幕府末期的表現中心就是諷刺畫。幕末時期，伴隨著幕府權力衰退，與幕府反而大力推動以「天保改革」為首的各種對於民間社會的規範，人們對於政治的批判日益顯著。

幕末的諷刺畫發展大致可分為三期：首先是天保改革的《源賴光公館土蜘蛛作妖怪図》，後來是安政時期江戶大地震的鯨繪、最後則是戊辰戰爭的諷刺畫。然而諷刺畫的發展也很大的程度上也受到《北齋漫画》的影響，在《北齋漫画》的第12冊中，畫了諷刺貴族、武士的諷刺畫，帶給了浮世繪界莫大的影響。然後，國芳、芳虎等人開始創作諷刺幕府的諷刺畫，諷刺畫的時代來臨了。

在天保時期因為當時物價上漲、荒災、農民反亂而動搖了幕藩體制。在1841到1843年間，幕府強行推動天保改革造成民間不景氣，許多生活困難的人開始嚴加批判幕府，將幕府比喻為妖怪作亂。最能代表這些批判的就是國芳於1843年所發表的諷刺畫《源賴光公館土蜘蛛作妖怪図》，此畫成為當時民眾批判幕府

的重要象徵。在 Perry 來航的後年，也就是安政二年（1855）10月江戶發生了前所未有的大地震，也造成幕府權威一落千丈。而諷刺畫「鯨繪」（鯨魚在日本象徵著地震）因應而生（南和男，1998：41-60；1999：1-2；清水勲，2007：8）。而從安政六年（1859年）開始與開港與外國貿易，造成了貨幣制度混亂與政治社會情勢不安，物資不足與物價急遽上漲。當時的浮世繪師二世国輝、芳虎、芳盛、広重（三世）、河鍋曉齋都創作了許多攻擊、諷刺物價問題與反映民間生活疾苦的諷刺畫（南和男，1999：96-114）。

之後戊辰戰爭的諷刺畫處在江戶幕府與明治新政府的交界期上，當時諷刺畫更是緊扣著時勢，其發行種類與數量並不因紛亂的時局而減少，反倒是節節上升。在這段短短的戊辰戰爭、江戶開城期間，諷刺畫以各種不同的題材來比擬諷刺時政，以歌舞伎、文學作品、以過去著名諷刺畫、鳥獸、食物、諸國產地、以故事、古代戰場、兒童遊戲都成了諷刺畫借喻諷刺的題材。到了鳥羽・伏見之戰，雖然是以舊幕府軍的失敗作終。朝廷為乘勝追擊，更發文追討德川慶喜。雖然最終德川慶喜歸順於明治新政府。但是仍有幕府的舊勢力盤據在江戶之中意欲抗爭到底。在這樣急迫緊張的政治社會情勢中，江戶所發行的諷刺畫更加繁盛。從《藤岡屋日記》的紀錄來看<sup>8</sup>，當時銷售出去的諷刺畫足足超過了 30

---

<sup>8</sup> 《藤岡屋日記》為幕末時期經營古書店的須藤由藏對於文化元年（1804年）至慶應4年（1868年）中的幕府政策與人事、各種諷刺世相的書籍與都市中的庶民生活所做的紀錄。目前被保存在東京都公文書館，是江戶幕末時期最重要的庶民生活史紀錄（吉原健一郎，1978）。



萬張以上（南和男，1998：289-315；1999：4-7、129-132）。

但是，我們也得注意，這段時期的日本諷刺畫已經開始逐漸地與西方漫畫接觸，就如同當時日本面對著來自於西方的衝擊與威脅而被迫開國，而此威脅同時也是日本在近代歷史上的轉機。

## 五、漫畫與江戶庶民文化

在1603年至1868年這200多年的江戶時代，漫畫跟江戶庶民消費社會一起成長，「漫画」則是從江戶時代中期以後開始出現的另一種對於戲畫、諷刺畫，也是與浮世繪結合的圖畫類型；而從詞義來看，漫畫並不是一種需要全神貫注的繪畫，而是隨興而輕鬆漫然而畫出的圖畫，是一種表現世間生活所有事物的圖畫。而且，這種圖畫是以大眾消費商品的面貌而在社會裡產生影響力的。本文的主題正是強調漫畫即是江戶庶民日常生活與社會的重要象徵。

### （一）漫畫作為一種表現

漫畫之所以能夠普遍獲得庶民大眾的喜愛，也與其圖畫表現的形式及內容重要關係。清水勲（2003b）指出江戶初期戲畫的表現是以樸素、誇張為主的，而後很快地就出現了有分格表現的漫畫。在19世紀的幕末時期更有高度繪畫性的戲畫與諷刺畫出現。整體而言，從17至19世紀的江戶戲畫之發展有幾項重點（1）在16世紀以來出現的簡略、誇張、擬人化的表現基礎之上，在17

世紀增加了分格表現、對白台詞。(2) 18世紀初期登場的鳥羽繪造成轟動，鳥羽繪風格為全國皆知。(3) 18世紀後半出現以妖怪畫為主題的書籍，其奇特的型態與富有動感的姿態豐富了戲畫表現。(4) 出現草画、鹿画、略画、鈍画等各種戲畫風格<sup>9</sup>，增進了表現的豐富性。(5) 19世紀初期登場的《北齋漫畫》第十二編中畫了諷刺貴族、武士等權力階級的諷刺畫，確立了新的戲畫表現方式。(6) 天保期陸續出現三枚統、二枚統等大型的諷刺畫，不管是在內容或是構圖上都是相當細密且大膽的戲畫表現。(7) 諷刺畫為了進行權力抗爭與批判幕府而在內容與表現上都更加複雜。(8) 戲畫表現引入了役者絵・死絵・春画・判じ絵・広告絵等類型而讓民眾在日常生活中注意到戲畫的存在<sup>10</sup>。

若就江戶戲畫的表現特徵來看，榊原悟（2007）強調江戶戲畫有著：輕妙性的即席創作；出人意外、異想天開的有趣性；值得品味的機智性；誇張性的視覺表現等等特性。而這些都是戲畫能夠有著多樣化表現與引起讀者興趣的源由。

除了戲畫文本的圖畫特性與內容的精神性外，當時還有出版相關的戲畫技法教學書籍，讓大眾不只是看，還可以嘗試自己畫；或有解說戲畫的圖解字引，讓大眾更容易瞭解戲畫的內容。甚至更有暢銷大作登場，出現有數萬份的複製本例子。經由繪師、版元與暢通的銷售管道，在江戶末期，日本就可以說是一個與英國、

---

<sup>9</sup> 草画、鹿画、略画、鈍画皆是以簡單、粗略線條進行表現的漫畫形式。

<sup>10</sup> 役者絵・死絵・春画・判じ絵・広告絵為江戶漫畫與當時浮世繪結合起來，表現演員、情色與廣告的表現方式。

法國並稱為世界三大漫畫大國了（清水勲，2004；2009：2-3）。而這多樣化、豐富的表現與主題讓漫畫為大眾所喜愛，讓漫畫更能與庶民生活接連。在這樣的變化之中，日本的漫畫也開始與西方的諷刺漫畫相遇。而江戶庶民文化也將面對明治時期日本的近代化、西化運動。

## （二）江戶庶民文化與明治的近代化

對於江戶庶民文化與日本明治西化運動的關係，沖浦和光（2008：208-212、219-225）直陳對於在 19 世紀初的文化、文政年間（1804-1830）進入鼎盛時期的源自民間的「民眾文化」的評價關係到我們如何面對日本近代化的內容。大致上當時的民間庶民文化發展重點有：

（1）書籍出版數量達到世界之冠，三大都市（京都、江戶、大阪）與地方城市的出版業亦正式成形。（2）由掌握了經濟實權的町人階層所主導的各類信用制度建立完成。全國性的市場資訊流通架構亦建設完成。（3）各地普遍設立「寺子屋」（私塾），包含地方在內，估計約兩萬所。算數的普及率與讀寫方面的識字率不斷提升。（4）形成就學獎勵與技術振興的風氣，甚至擴及地方的農村。（5）港町、宿場町、門前町、礦山町發展成形。伴隨而來的是交通網路的建設。民間出現「旅行與巡禮」熱潮。（6）以「惡所」為中心的都市盛場（遊女町和芝居町）發展成形。歌舞伎、人形淨琉璃等「藝能興行」（技藝、戲劇表演）發展到最高峰，甚至擴及偏遠地方。（7）「民間信仰與民俗表演」透過民間

的陰陽獅、山伏、神巫（演奏祭神樂曲的巫女）、遊走各地的遊行者和遊藝民持續在各地演出。（8）由遊里的「美人畫」與歌舞伎的「役者繪」（演員肖像）為兩大主題的浮世繪，因為描寫惡所風俗而獲得廣大民眾迴響，同時也為十九世紀歐洲印象畫派與新藝術帶來莫大的衝擊與影響，並獲得西方高度評價。

更值得一提的是，這個文化體系與營運系統完全來自於民間的力量，而非由官方所主導。甚至第六到第八項還受到官方打壓與干涉。

而町人文化自 17 世紀末葉的元祿年間開始，逐漸掌握了工商業的實權，形成一股新興勢力。日本完全不同於西方社會的特殊「大眾社會」，就在這股新興勢力的主導下建立完成。一言以蔽之，日本近世文化的領導者並非朝廷或武士階級，而是一群非屬權力核心的町人與邊緣民。就在明治維新正式啟動前的數十年，一場來自於民間的文化革命於焉興起。這個時期的日本商品市場已經無遠弗屆地發展至全國各地，以工商為主的產業結構也出現大幅轉變，連農村社會也逐漸受到新興的都市文明影響。江戶時代是日本特有的市民社會的原型形成期，也是一個已認知到自我存在的一般老百姓為基礎的市民社會正逐漸由都市拓展到地方的階段。倘若我們將明治維新視為近代日本政治發展的起點，那麼這個包含了經濟、社會、文化的「近代起點」，即是以 18 世紀後期至 19 世紀初期為基礎的，而其中屬於「文化」的起點正是上述的這段文化、文政年間。

不過，明治維新後的日本，由延續古代而至近世的「亞洲文化系統」一舉切換為「西洋文化系統」。新政府決定剔除根深蒂固的地方風俗與民間信仰的影響。近世以來的文化已然全面被蓋上了一面反近代的、落伍的烙印。明治新政府決定斷絕由民眾戮力開創出來的近世文化，而一舉將其轉變為以政府主導的「和魂洋才」的文化體制。

那麼我們更得清楚地認識江戶庶民文化的價值。誠如 Pon (1992) 強調以往以 Benedit 中根千枝為代表的日本文化論述都簡化了日本社會，過於強調武士、精英文化在日本現代化的重要性。武士是日本的「大傳統」。但在某種意義上，庶民的「小傳統」才是真正日本的傳統。日本近代化根基已在 17、18 世紀裡逐漸成形，並有與西歐同等水平的文明。日本武士的傳統不是唯一構成日本人心性的要素，為了要認識日本現代社會，瞭解江戶時代以來日本庶民文化是一個重要的面向。

跟其他文明一樣，日本存在著大傳統與小傳統之間的隔絕。前者是大部分的藝術，或是特權階級、武士的精英傳統。後者雖不被認為代表民族文化的正統，但其慣例與文化表現都集約了某種社會的實存體驗，亦即是社會下層的傳統。在日本的情況裡，根本問題在於權力利用傳統掩飾庶民的生活現實。作為其反動，日本庶民文化就具有這樣一種傾向：與其說它是對於權力進行正面抗議，不如是一種柔軟地、躲身逃避的機制。所以也很難將抵抗作為庶民文化的特徵。

Pon 接著指出，相對於江戶庶民文化，明治政府不是為了響應庶民的願望，而是為了對抗外國的威脅。它首先想給予國民一種能夠支撐民族一體感的本國形象。同時不是把「傳統」當作發思古之幽情的動力，反而著力使「傳統」包含的文化特異性為現代化服務。這就使得江戶文化和農民習慣皆被認為是次要的東西，而隱蔽起來，或在現代化的名義下予以排除。20 世紀末日本人所創造的大眾文化，亦是表現出對於權力的不信任、諷刺與蔑視。而今日這種庶民文化則是出現在漫畫之中。庶民文化是與支配性文化的善惡二元論相對峙、以多元價值為中心而出現的。明治時期以來對「傳統」進行操縱，讓文化的一貫性得以凸顯，當時所進行的是「社會的武士化」，將作為社會精英的武士階級的價值觀擴大到整個日本社會。我們不能否認這種對於「傳統」的操作確實是日本現代化過程中的一個積極因素。但是，這往往會讓我們忽略到江戶時代的庶民社會。而且江戶時代的民眾記憶也沒有因為明治政府掌握了使民族遺產組織化的正統性主導權而消滅。

## 六、結語：漫畫的社會基礎與進入明治社會

誠如清水勲（2003a；2007：8）所言，江戶時代在日本漫畫史的發展上是一個、也是最初的「大眾享受戲畫、諷刺畫的時代」，江戶的漫畫不只是一種令人發笑的讀物，還傳達了當時的時代氛

圍與精神，表現出人們的感覺與情感，可以讓我們體會到那個時代裡庶民的日常生活。而漫畫之所以興起的原因不單只是其內容與表現，更有著與需求及其社會基礎相契合的一面。如幕末諷刺畫的發展亦需要具有一定經濟力的享受者，這些人同時也是具有文化素養且關心政治的讀者。諷刺畫更以自身作為媒介，跨越了近世身份制度的限制，形成新的一種階層，成為在近代明治時期以來輿論得以成立的前提（小泉雅弘，1999）。

不過，漫畫發展並不是全然順利。在 18 世紀，這些描寫世相風俗的出版物，並沒有逃過幕府在寬政年間的改革，更早之前，也有幕府在享保年間，命令出版品組成自律與檢查系統的企圖的改革運動。其對象為威脅到德川家與諸侯和鎖國的國外資訊、影響到幕府政策的資訊、和擾亂民間秩序的相關事項等等。享保 7 年（1722）年 12 月 7 日，幕府發佈了「讀書禁令」，嚴加查禁違反社會善良風俗與批判幕府的書籍。其中，針對於幕府的諷刺畫也遭到查禁。進入 19 世紀，也有浮世繪師喜多川多磨、歌川芳虎分別在 1804、1837 年因為畫了美化德川幕府的仇敵或是諷刺德川幕府坐享其成的圖畫而入獄或是判以手鎖之刑（安田吉人，2003：155-161；重松一義 1996：15-22）。

在日本漫畫的發展史中，來自於政治、由上而下的壓迫與管制一樣是起源於江戶時代；但是，漫畫勇於正面迎擊這些外在的壓力也表現出日本庶民文化的生命力。而這樣的生命力在明治時期後更加地與各種傳播媒介結合，結合了西方漫畫的諷刺畫傳統，

將漫畫與報章雜誌結合，成為諷刺時政的利器，也讓漫畫形成了一股更不可小看的社會作用力。

回到 17 世紀重新探究江戶庶民文化的各種限制與條件，也正是為了能夠更清楚地先將庶民文化前景化，經此前景化會讓我們認識到漫畫作為一種庶民大眾的消費商品與日常生活的基礎與面貌。也因為漫畫深入民間，並具有庶民文化的柔軟性。藉由漫畫，我們看到了庶民的小傳統與日常生活結構的存在。庶民文化是立足於日常生活有高度韌性的存在。後來日本漫畫並不因為西方漫畫的進入而失去了原有的特性，而是在各種張力中融合而成就了一種既是日本、又是西方的樣態。



## 參考文獻

### 中文部分

- 王勇 2001 《日本文化——模仿與創新的軌跡》，北京：高等教育出版社。
- 辻本雅史 2005 《日本德川時代的教育思想與媒體》，張崑將、田世民譯。台北：台大出版中心。
- 沖浦和光 2008 《極樂惡所 日本社會的風月演化》，桑田草譯。台北：麥田。
- 林明德 2000 《日本中世近世史》，台北：三民。
- 高增杰 2001 《東亞文明撞擊——日本文化的歷史與特徵》，南寧：廣西教育出版社。
- 劉金才 2001 《町人倫理思想研究——日本近代化動因新論》，北京：北京大學出版社。

### 日文部分（依五十音順排列）

- Pon, Philippe 1992 《江戸から東京へ——町人文化と庶民文化》，神谷幹夫訳。東京：筑摩書房。
- 青木美智男 2009 《全集 日本の歴史 別巻 日本文化の原型》，東京：小学館。
- 網野善彦 1980 《日本中世の民衆像——平民と職人——》，東京：岩波書店。
- 網野善彦 2000 《「日本」とは何か》，東京：講談社。

- 網野善彦 2005 《日本の歴史をよみなおす(全)》，東京：筑摩書房。
- 池上裕子 2002 《織豊政権と江戸幕府》，東京：講談社。
- 石井寛治 2003 《日本流通史》，東京：有斐閣。
- 石子順造 1994 《戦後マンガ史ノート》東京：紀伊國屋書店。
- 乾宏巳 1996 《江戸職人都市民衆史志向》，東京：吉川弘文館。
- 尾高煌之助 2000 《新版 職人の世界・工場の世界》。東京：NTT 出版。
- 葛飾北斎 2005 《初摺 北斎漫画(全)》，東京：小学館。
- 北康利 2008 《匠の国 日本 職人は国の宝、国の礎》，東京：PHP 研究所。
- 鬼頭宏 2000 《人口から読む日本の歴史》，東京：講談社。
- 鬼頭宏 2002 《文明として江戸システム》，東京：講談社。
- 小池正胤 2003a <草双紙>，收入《江戸東京事典 新装版》，頁 724-725。東京：三省堂。
- 小池正胤 2003b <黄表紙>，收入《江戸東京事典 新装版》，頁 727-728。東京：三省堂。
- 小泉雅弘 1999 <幕末風刺画とその受容層——近代的「世論」形成の一前提として——>，《駒澤史学》53：100-122。
- 小田光雄 2003 《書店の近代 本が輝いていた時代》，東京：平凡社。
- 小林忠 2002 《江戸浮世絵を読む》，東京：筑摩書房。

- 榊原悟 2007 《江戸絵画万華鏡 戯画の系譜》，東京：青幻社。
- 佐藤要人 2003 <赤本・黒本・青本>，收入《江戸東京事典 新装版》，頁 725-726。東京：三省堂。
- 重松一義 1996 《漫画考現学 そこに知る子ども世界の理解と批評》，東京：近代文藝社。
- 清水勲 1997 《近代日本漫画百選》，東京：岩波書店。
- 清水勲 1998 《大阪漫画史—漫画文化発信都市の 300 年—》，東京：ニュートンプレス。
- 清水勲 1999 《図説 漫画の歴史》，東京：河出書房新社。
- 清水勲 2000 <日本漫画略史>，收入《札幌の漫画》，頁 12-19。札幌：北海道新聞社。
- 清水勲 2003a 《江戸のまんが》，東京：講談社。
- 清水勲 2003b <江戸戯画表現史 序論>，《マンガ研究》4：56-69。
- 清水勲 2004 <江戸戯画の大衆化 民衆の漫画表現受容の系譜>，《諷刺画研究》47：1-5。
- 清水勲 2007 《年表日本漫画史》，京都：臨川書店。
- 清水勲 2009 《四コマ漫画—北斎から「萌え」まで》，東京：岩波書店。
- 鈴木章生 2003 《江戸の職人 その「技」と「粋」な暮らし》。東京：青春出版社。
- 鈴木俊幸 2007a 《江戸の読書熱 自学する読者と書籍流通》，

東京：平凡社。

鈴木俊幸 2007b <大江戸出版事情>，《東京人》246：74-80。

諏訪春雄 2003 《視覚革命 浮世絵》，東京：勉誠出版。

高橋敏 2007 《江戸の教育力》，東京：筑摩書房。

高畑勲 1999 《十二世紀のアニメーション —— 国宝絵巻物に見える映画的・アニメ的なるもの ——》，東京：徳間書店。

辻惟雄 2008 《奇想の江戸挿絵》，東京：集英社。

長谷邦夫 2000 《漫画の構造学》，東京：インデックス出版。

中西聡 2002 <近世・近代の商人>，收入《新体係日本史 12 流通経済史》，頁 149-195。東京：山川出版社。

尾藤正英 2000 《日本文化の歴史》，東京：岩波書店。

尾藤正英 2006 《江戸時代とはなにか 日本史上の近世と近代》，東京：岩波書店。

日高敏 2004 <近代漫画史ノート>，收入《漫画大博物館》，頁 373-398。東京：小学館。

藤實久美子 2005 <一九九〇年代以降の書籍文化史研究(近世)>，《日本出版史料》10：2-16。

本城正徳 2002 <近世の商品市場>，收入《新体係日本史 12 流通経済史》，頁 235-274。東京：山川出版社。

南和男 1998 《幕末江戸の文化 浮世絵と風刺画》，東京：塙書房。

南和男 1999 《幕末維新の風刺画》，東京：吉川弘文館。

宮下志朗 2008 《本を読むデモクラシー ―”読者大衆”の出現―》，東京：世界思想社。

森山茂樹、中江和恵 2002 《日本子ども史》，東京：平凡社。

安田吉人 2003 <出版システムの確立により開花した江戸文化> 収入《400年の時の旅 江戸東京博物館》，頁 148-161。  
東京：小学館。

横田冬彦 2002 《天下泰平》，東京：講談社。

吉田伸之 2002 《成熟する江戸》，東京：講談社。

吉原健一郎 1978 《江戸の情報屋 幕末庶民史の側面》，東京：日本放送出版協会。

脇本祐一 2006 《豪商たちの時代 徳川三百年は「あきんど」が創った》，東京：日本経済新聞社。

## Manga and the Rising of Mass Society from Edo Period

Chung-wei Chen \*

### Abstract

The paper starts from analysis the transformation in everyday life with the formation of mass society and culture in Japan in Edo period, and argues what kind of social foundation that Manga as the *syomin bunka* in Japan from 17<sup>th</sup> century to 19<sup>th</sup> middle. It will analyze the terms and restriction of Manga in entering human's life. It finds that based on consumption society, emergence of *syokunin* and *cyounin* in Edo period for the first time of Japan, Manga and *ukiyo-e* connect with each other and turn into a kind of be-loved reading materials. The paper stresses the foundation on developments on Manga is not creature or text characteristics, but needs in people; the key is not only on Manga style, but also reading. So, the paper claims We need to be based on needs of people and reading habits, knowing the ways of representation and dialogue in Manga in the society, and we can launch the horizon of popular culture in Japan.

Keywords : Manga, Syomin Bunka, Edo Period

---

\* Adjunct Assistant Professor, Center of General Education, Feng Chia University