

投稿類別:藝術類

篇名:

漫畫大師-淺談手塚治虫對動漫界的影響

作者:

邱靜馨。國立中壢高商。資料處理科三年三班。  
魏鈺潔。國立中壢高商。資料處理科三年三班。

指導老師:  
許紫雲老師

## 壹●前言

### 一、研究動機

對於時下的年輕人來說，動漫畫早已是不可取代的休閒娛樂。在現今資訊大量流通的社會中，透過電視、報章雜誌、網路等多元管道，可以選擇及接觸的動漫畫作品越來越多。手塚治虫和其作品究竟有著什麼樣的魅力，即使過了半個世紀大家卻仍熱衷於他的作品並研究其本人的事蹟。我們嘗試探討手塚治虫是如何將新的商業化系統引進當時漫畫界、他的思想給後世帶來怎樣的影響，以及他運用在動漫畫上的創新手法是如何帶領日本成為動漫產業大國。

### 二、研究目的

- (一) 了解手塚治虫的生平經歷
- (二) 分析在作品上運用的繪畫手法
- (三) 探討所運用的商業模式對日本動漫界帶來的影響

### 三、研究方法

透過閱讀書籍、期刊、報章雜誌來獲得相關資料，運用網際網路來搜集大量相關資訊。

## 貳●正文

### 一、手塚治虫生平介紹

本名手塚治，生於1928年，出生於大阪市豐中，後遷居至擁有豐富大自然生態的寶塚市。自幼在大自然的環境下生長，又因讀平山修次郎著的《原色千種昆蟲圖譜》而迷上昆蟲。因此把名字「治」改成和一種步行蟲名稱同音的「治虫」，從此「手塚治虫」成了他日後的筆名。



(圖一)

〈圖片來源：巴哈姆特電腦資訊站，取自<http://gnn.gamer.com.tw/4/55334.html>。〉

手塚的週遭環境有很多關於漫畫和藝術的人事物。例如：舅舅是日本畫的畫家，母親則跟有名的畫家「剛本太郎」是朋友。手塚的父親雖然是一位公司職員，但對電影和漫畫卻有一定程度的了解，常常給手塚買許多的漫畫書，甚至還買了一部電影放映機和米老鼠的錄影帶。每逢假日，就用手動的放映機和貼在客廳牆壁上的紙螢幕，放映米老鼠的動畫，也讓手塚之後對動畫製作有著濃厚的興趣。

在二次世界大戰期間，因體能及軍訓成績不佳，被送到「健民訓練所」鍛鍊

體能，期間雙手不小心感染細菌差點引發敗血症壞死。讓他感受到了生命的無常及可貴，這段經歷成為他日後行醫的因素之一。1945年考上了當時專門訓練速成軍醫的大阪大學附屬醫學專門部。但當他結束培養課程時，二次世界大戰正好結束，讓他不用到戰場上。雖然他決定要當漫畫家，不過他並沒有因此放棄醫學，仍然繼續進修，最終考到了醫生證照。1961年還以「以電子顯微鏡研究異型精子細胞中的膜構造」論文獲得大阪大學醫學博士學位。

手塚除了在漫畫上擁有豐碩成果外，在日本動畫界中也佔有一席之地，帶領日本動畫走向不同於美國動畫的製作風格。更建立了日本動漫界與其他產業結合的特有行銷模式，成為日本特有的動漫文化。

被譽為「漫畫界不死鳥」的手塚，在1989年走向了生命的盡頭。去世於半藏門醫院，法號為「伯藝院殿覺圓蟲聖大居士」。死後獲頒「勳三等瑞寶章」。

## 二、作品介紹

### (一) 創作作品的靈感來源

手塚治虫是位擁有多部作品的漫畫家。作品種類豐富多樣，例如：兒童生活、科幻、偵探、歷史、傳說、文學、醫學、宗教、音樂、哲學等。大致上的取材及來源分為以下幾種：

#### 1、 其他動漫畫作品：

最先受到田河水泡、橫山隆一等在報紙上連載漫畫家的影響，開始模仿他們的作品。並在那時激起對繪畫的熱情，並建立起繪畫基礎。在小學二年級參觀漫畫卡通大會時，被迪士尼的動畫所吸引，在後來的畫風都深深受到迪士尼的影響。

#### 2、 社會環境：

受到二戰日本戰敗前後，社會及思想變化的影響，手塚的作品時常隱含著凝重、深邃、帶有「求索」的心情。並透過作品向世人傳達自己的訴求，例如：《海王子》反對戰爭、《森林大帝》傳達環境保護的觀念、《原子小金剛》呼籲和平以及對科技的發展提出警告。這些作品在日本乃至世界動漫都是非常少見，但也彌足珍貴。他的作品不再只是娛樂大眾，故事漸漸有了深度，令人讀後會細細深思。

#### 3、 職業：

在求學過程中，剛好是太平洋戰爭白熱化的時候，即使是學生仍可能隨時上戰場。受到曾經擔任軍醫的曾祖父手塚良仙的影響，

因而決定以醫師的身分活下去。即使後來決定擔任漫畫家也沒放棄學業，並利用自己本身學識創作出《怪醫黑傑克》等醫療系的作品。

#### 4、 家庭環境：

因生長在有昆蟲寶庫之稱的御殿山，從小就對昆蟲有著濃厚的興趣，於是創作了《人間昆蟲記》。父親以業餘藝術攝影家聞名，母親也時常造訪寶塚劇院，意外培養了對音樂、戲劇的敏感度。

### (二) 部分重要作品介紹

(表一)作品介紹

作品年分	作品	備註
1946	小馬的日記本	成為職業漫畫家的出道作品
1947	新寶島	運用電影技巧來畫漫畫、邁向情節漫畫
1965		日本首部 1 小時的電視卡通特別節目
1949	大都會	原子小金剛的原型
1950	森林大帝	首度在月刊雜誌的長篇連載
1965		首部電視彩色卡通影集、榮獲電視記者協會獎特別獎、榮獲威尼斯國際影展銀獅獎
1989		大幅改變前作設定，使情節貼近當代的電視影集〈遺作〉
1951	未來世界	確立出電影的手法
1952	原子小金剛	不朽的名作，國民英雄誕生
1963		日本每周一集 30 分鐘，電視卡通影集的原點、榮獲厚生大臣的表彰、榮獲放送協會批評懇談會獎
1980		配合當代風格重新製作原著故事與角色
1953	寶馬王子	少女漫畫的始祖、奠定了畫美少女的常見造型
1967		日本首部少女電視卡通影集
1962	街角物語	手塚第一部動畫作品、榮獲藝術季獎勵賞、每日電影獎大藤信郎賞、藍緞帶教育文化電影獎
1967	火之鳥	探討永遠的生命、榮獲獎談社出版文化獎兒童漫畫部門
1967	多羅羅	怪奇時代劇漫畫決定版
1969		擊退妖怪的時代劇電視卡通影集
1969	一千零一夜物語	首部動畫劇及專為大人製作的動畫電影
1970	神奇糖	變形主題代表作
1971		放進性教育元素，具有挑戰的作品，首次製

		作的 TV 系列
1973	怪醫黑傑克	探討生與死，手塚漫畫的最強傑作、榮獲日本漫畫家協會特別獎、榮獲獎談社漫畫獎
1974	三眼神童	挑戰古代神秘的人氣作品
1978	100 萬年地球之旅 Bander Book	日本首部 2 小時的電視卡通特別節目
1981	向陽之樹	以自己的祖先為書中角色的歷史大作、榮獲小學館漫畫獎的《青年・一般部門賞》
1983	三個阿道夫	晚年代表作
1985	破舊的膠片	獻給國際動畫年的懷舊無聲漫畫電影、榮獲第一屆廣島國際卡通電影展首獎、波隆納國際卡通電影展分類部門最優秀獎
1987	森林傳說 Part 1	向迪士尼致敬的作品
1988	自畫像	為了國際動畫節上映，與其他作家共同以自畫像為主題較勁的集體作品

〈資料來源：本組彙整〉

### 三、動漫畫的創新改革

#### (一) 作品的畫法

在二次大戰前的漫畫主要是諷刺社會、政治或是以表現日常生活中的幽默滑稽為主，由單格或四格所構成的短篇漫畫。以平面化統一的視角，像是從觀眾席看舞台的構圖方式，都是規規矩矩一頁從上到下平分四格、視野較固定、沒有破格，以一個角度來構圖的畫法。

手塚開始嘗試以電影所運用的技巧來畫漫畫，讓漫畫從「靜態」變成「動態」，大量運用了特寫鏡頭、切換視覺角度、擬音、分鏡、效果線等，新穎的構圖方式。

##### 1、特寫鏡頭(圖二)

用距離由遠拉到近，把人或物的局部加以放大、強調。細微地描繪人物臉部表情或內心活動，帶給讀者強烈的印象，讓畫面產生張力。

##### 2、切換視覺角度(圖三)

利用視覺角度的變換，讓讀者不單單只能從一個角度看畫面，還能從全方位來看待一樣事物。讓畫面產生動態感，彷彿動了起來。

##### 3、擬音(圖四)

電影會在影像中加入背景音樂讓觀眾彷彿身入其境，漫畫則是在背景加入文字來表達。分為強調聲音的『擬音語』及強調角色動作的『擬態語』，使讀者產生臨場感的手法。

#### 4、分鏡(圖五)

手塚首次將電影的分鏡手法沿用在漫畫的分隔裡，讓畫面不再像以前只能拘泥於正正方方的畫格上。在漫畫業界裡，比起漫畫家的繪畫功力，更被注重的是影像的構成、傳達內容的能力、如何分配畫格、以什麼方式展現角色、讓角色說出什麼台詞等才能。因此在現今漫畫業界裡，負責擔任分鏡的人才是該作品實際上的作者。

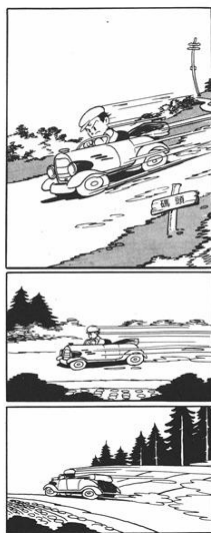
手塚甚至將圖框切成寬螢幕比例，垂直重疊在同一頁，看起來就像一段剪下來的電影膠捲。

#### 5、效果線(圖六)

為了讓靜態的畫面呈現出物體的移動與聚焦的效果，會在背景加入稱作「速度線」的效果線來表現，藉此加強構圖畫面的流動感跟迫力效果，讓畫面更加具有動態感。



(圖二)



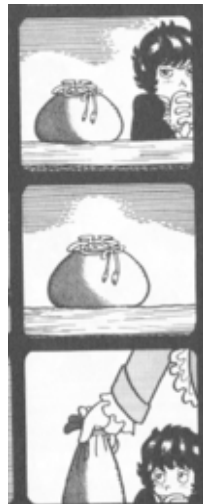
(圖三)



(圖四)

〈圖片來源：wahouse和風家部落格，取自

[http://penny2984.wahouse.com.tw/blog/index\\_details.php?id=14900](http://penny2984.wahouse.com.tw/blog/index_details.php?id=14900)。〉



(圖五)

〈圖片來源：無名小站，取自  
<http://www.wretch.cc/blog/penny2984/15791030>。〉



(圖六)

〈圖片來源：wahouse和風家部落格，取自  
[http://penny2984.wahouse.com.tw/blog/index\\_details.php?id=14900](http://penny2984.wahouse.com.tw/blog/index_details.php?id=14900)。〉

## (二) 動畫的影響

戰後日本的經濟規模，不足以應付耗費甚鉅的動畫製作，無法像美國動畫界巨頭迪士尼公司採用高成本、大製作，類似「好萊塢」一樣的製作方式。手塚創立的「虫製作公司」發展出有別於美國的「有限動畫」的製作程序，極大限度地節約製作成本。最著名的就是口動、眨眼系統：眨眼三幀、說話三幀的模式。從此奠定了日本動畫界的發展方向。

美國動畫界巨頭迪士尼一開始的動畫方針很明顯，動畫就是要做給小孩子看的娛樂作品。因此故事的取材大多都是來自世界童話名著或其他兒童讀本，故事情節極為單純簡易，大多帶有揚善懲惡等，充滿道德正向的教育寓意。

手塚風動畫不著限於兒童觀賞，觀眾群更擴張至青少年和成人。擁有豐富的主題、多樣化的內容，著力刻劃角色內心情感，生命的價值及意義、哲學層面的問題、未來科技的擔憂、對社會的批判等，有著更深入的探討。

手塚與競爭對手迪士尼不同的是歡迎同僚、對手、後繼者加入，擴展

新媒體的形式和內容。使日後的日本動漫對動漫迷所創作的同人誌極為寬容，成為開放的大眾文化。讓日本動漫的生產不侷限於商業機制或出版商，而在於對此文化有興趣的人，透過創作能跟更多愛好者分享、討論，藉此加深對作品的喜好。

而同人誌這種二次創作的文化，不僅是日本動漫畫的特色，也是讓日本動漫畫得以支撐下去並全球化的重要因素之一。

以下使用 SWOT 分析法來分析手塚所改革後的日本動畫。

(表二)日本動畫之 SWOT 分析

S(優勢)	W(劣勢)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自創「儲存系統」，將使用的圖畫一一加以編號、整理、分類、儲存，有利於重覆使用。</li> <li>2. 將彩色圖的顏料數量重新加以設計，使原本須使用 200 色簡化至 80 色。</li> <li>3. 大量減少不必要的成本，節省許多時間，使作品產出速度快。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 沒有贊助商，資金不足。</li> <li>2. 設備不夠齊全，製作動畫的人才明顯不足。</li> <li>3. 將一秒 24 格的動畫改成 8 格，導致流暢度大打折扣，畫面顯得生硬，素質也較粗劣。</li> <li>4. 製作時間和成本受限制，導致動畫企業高層主導動畫製作，大大影響了創作自由。</li> </ol>
O(機會)	T(威脅)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提出了動畫應該按照不同的觀眾群的需要而製作的觀點，使作品擁有豐富的元素和多元的創作主題，能針對不同身分和性格的觀眾群。</li> <li>2. 善於利用 DVD、電影院、網路等多元傳播媒介宣傳。</li> <li>3. 作品涉及不少生命意義、社會批判、人性探究的問題，使觀眾進一步的省思，獲得社會廣大的回響。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 不顧市場需求，超脫商業雜誌框架的出版方針，得到叫好不叫座的市場回應。</li> <li>2. 美國動畫仍是主流，日本動畫在國際市場上的接受度不高。</li> <li>3. 創作門檻大幅降低，造成其他廠商進入容易</li> </ol>

〈資料來源：本組彙整〉

### 〈三〉多產業合作發展的周邊商品

無論怎樣大幅降低製作成本，即使作品大賣，扣除掉成本仍僅剩微薄利潤。為了找到各方贊助商來分散風險，透過授權作品的「周邊版權」來達到目的。最初手塚找尋了日本糖果大廠「明治」以及大阪的「葛西商店總社」兩家贊助商合作。當原子小金剛的動畫收視率一路上升，「明治」印有原子小金剛圖案的各式糖果銷售量一路狂飆；「葛西商店總社」印上原子小金剛圖樣的兒童書桌業績也大幅成長。



手塚這種獲得資金的手法，發展至今已成為日本製作動畫、電影等娛樂作品，為了分散風險所形成的「製作委員會」模式。

「製作委員會」是在作品集資時便找好贊助者，並與贊助者們達成版權協議。例如：音樂公司出資取得音樂發行權、影業公司出資取得DVD發行權、電視公司出資取得放映權等。

以下使用表格來表示，動畫製作公司如何以授權作品的「周邊版權」來跟贊助商合作。

(表三)以下用音樂公司來舉例說明周邊版權的利益

動畫製作公司	唱片公司
1. 得到贊助資金	1. 得到歌曲版權
2. 藉著歌曲為動畫作宣傳	2. 旗下歌手/聲優藉此打響名氣
3. CD 宣傳由唱片公司負責	3. 歌曲能藉由動畫宣傳

〈資料來源：本組彙整〉

這種集資方式讓後來的日本動畫製作公司賺取的利潤也變成是「周邊版權」而非「動畫作品本身」，更從中衍生出了扭蛋、模型、遊戲、畫冊、資料設定集、文具用品、小說、生活用品等相關商品。版權的分散造成了許多相關產業的形成和緊密結合，成為日後日本動畫界特有的行銷文化及生態鏈，並建立了動漫與其他周邊產業商的整體行銷模式。

(表四)周邊商品之五力分析

現有競爭者	一部作品版權只授權給一家公司，不同作品本身有各自的消費者，各家公司擁有不同的市場，因此影響不大。
潛在進入者	在作品最初就參與產品的研發工作，為作品融資投入資金，再賺取相應的利潤，使競爭者難以介入。
替代品的威脅	現在因有價格相對較低廉的盜版產品出現，對產品有部分的威脅。
供應商的議價能力	將商品代工至勞力成本低廉的國家，短期間並無議價空間。
買方的議價能力	消費者大多對價格無彈性，較沒議價空間。

〈資料來源：本組彙整〉

日本動漫產業做為一個新興的文化產業，已經從平面媒體和電視媒體擴展到眾多廣泛領域。以跨媒體來和其他產業緊密結合達到最大利益，走上一種鏈結式結構的產業化道路，並形成一個成熟的產業鏈。

現今動漫產業已經成為日本的經濟支柱，是日本第三大產業，年產值高達 230 億日圓。動漫產業每年創造的直接利潤和間接利潤占日本 GDP

的比重超過 10%，同時也是世界上最大的動漫產業創作輸出國。對此，手塚可以說是功不可沒。

#### 四、影響

(一) 手塚投入在動漫上的熱忱及創作精神，影響了藤子不二雄、石森章太郎、水野英子、赤塚不二夫等眾多的創作新秀進入漫畫創作的行列。

(二) 新穎有別於傳統的畫風及畫法，造成當時效法手塚的新人日俱增多，甚至出現所謂「手塚調」的漫畫在市場上。

(三) 第一位引進助手制度的漫畫家。助手有著名的藤子不二雄〈代表作：哆啦 A 夢〉、石森章太郎〈代表作：假面騎士〉、坂口尚〈代表作：一休和尚〉、伴俊男〈代表作：手塚治虫物語〉等人。

(四) 作品不再像以往漫畫只有娛樂作用，大多隱含發人省思的哲學思想。故事內容也變得較有深意，使漫畫不再只是給兒童看的圖書，更為近代漫畫開拓了新的創作方向。

#### 參●結論

手塚不只影響了後世的畫風及畫法，讓漫畫融合了電影的手法，使漫畫的畫法不再是只侷限在一個小框框裡。他也改變了後來日本漫畫的走向，對日後日本的漫畫市場奠定了多元化的漫畫圖像風格和發展基礎。

手塚的作品不僅風靡整個日本，更進一步在世界範圍內廣泛傳播，對所有的動漫創作者和讀者產生了不可估量的影響。像後世有許多漫畫家受到手塚的影響，做出了許多具有教育意義的作品，可以引人深思，讓人探討其背後的含意。在動畫界他也產生了極大的影響，不只讓日本動畫有自己獨特跟美國動畫不同的創作方式，更成功的把日本的動畫行銷到其他各國，使日本動畫在其他國家占有一席之地。

手塚創作的作品不只是娛樂大眾，也把他所一直不斷倡導的「反戰」、「重視環境汙染」等觀念及思想，透過作品傳達到世界各地。使大家在看漫畫時能認真的去思考「環保」、「反戰爭」、「尊重生命」等議題，讓更多人能夠了解他想要表達的想法。正是因為作品中隱含著單純、樸實的呼籲及請求，他的作品才能在現今資訊大量流通、過多外物刺激，導致心靈匱乏的世代，還能繼續保持著屹立不搖的地位。

動漫產業能像現在這般蓬勃發展，手塚絕對可以說是這當中的最大功臣，甚至能說這是手塚花了一生的努力所換來的結果，手塚被譽為開創現代日本動漫產業的推手絕對是無庸置疑的。

肆●引註資料

傅林統(譯)(2003)。手塚治虫：追尋夢與希望的天才漫畫家。台北市：小魯文化事業股份有限公司。

鐘嘉惠(譯)(2009)。手塚治虫：不要做藝術家。台灣：台灣東販股份有限公司。

陳仲偉(2009)。日本動畫畫的全球化與迷的文化。台灣：唐山出版社。

李建興(譯)(2005)。日本動畫瘋：日本動畫的內涵、法則與經典。台灣：大塊出版社。

周芝羽(譯)(2009)。手塚治虫的漫畫之旅。台灣：台灣東販股份有限公司。

手塚 PRODUCTION(2008)。手塚治虫原畫的秘密。台灣：台灣東販股份有限公司。

聯合報系(2011)。手塚治虫的世界特展—導覽手冊。新北市：聯合報系。

黃俊英(2003)。行銷學的世界。台北市：天下。

維基百科。2012年3月22日，取自

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%89%8B%E5%A1%9A%E6%B2%BB%E8%99%AB>

心裁國樂譜交流網站。2012年4月11日，取自

[http://mayasun.idv.tw/topic.asp?TOPIC\\_ID=1131](http://mayasun.idv.tw/topic.asp?TOPIC_ID=1131)

IGT 偵探趣味。2012年4月14日，取自

<http://elielin.chu.jp/blog/?s=%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%8B%95%E7%95%AB%E7%94%A2%E6%A5%AD%E8%88%9E%E5%8F%B0%E7%9A%84%E5%89%8D%E8%88%87%E5%BE%8C>

SOS BLOG。2012年4月14日，取自

[http://www.thesosblogger.com/2011/12/blog-post\\_05.html](http://www.thesosblogger.com/2011/12/blog-post_05.html)

香港動漫研究所。2012年4月23日，取自

<http://hkari.cuhkacs.org/wordpress/index.php?p=223>