

論日本競技動漫作品中指導者型態之多樣性與台灣年輕族群 閱聽人的接受度：以傳承意義為切入點

沈美雪*

摘要

競技一向是日本動漫中廣受歡迎的作品類型，其中高人氣的項目如棒球、足球等因為是主流的項目，故以此為題材的作品相當多，同時亦較容易累積人氣。但近年來以非主流的競技活動如圍棋、競技花牌、花式溜冰等為題材的作品，亦在推出後受到閱聽人的廣大支持。但不論主流非主流，故事的主角幾乎都是身為學習者的青少年，少有將重點放在指導者上的作品。指導者大多都是為了引導主角或其他的學習者成長的一個裝置，而此一裝置的角色扮演及其訓練模式，在各個年代都有不同的呈現方式。

早期的競技動漫作品，指導者大多有著嚴厲的一面，為了督促學習者成長而扮演魔鬼教練，如《巨人之星》中施行斯巴達式教育的星一徹和《女排 No.1》中的本鄉俊介便是代表人物。而 90 年代的《灌籃高手》中的安西教練在任大學教練時也是個過度嚴格的老師，但後來因為一個指導上的挫折而讓他重新反思自己的指導方式並轉到高中任教；而安西教練的形象也成為許多閱聽人心中的理想指導者。2000 年代後，競技動漫中的指導者形象更顯多元，亦出現以指導者為另一主角（第二主角）的文本，如《棋靈王/棋魂》的藤原佐為，以及《Yuri!!! on ICE》的維克托等，而身為指導者的心路歷程與苦惱，以及與學習者之間的相處模式等，亦是整個故事的重點之一。

本次研究將以傳承意義為切入點，探討日本競技動漫中指導者型態之多樣性，並透過問卷調查等分析台灣年輕族群閱聽人的接受度。

關鍵字：競技動漫、指導者、傳承、《灌籃高手》、《棋靈王》、《Yuri!!! on ICE》

*中國文化大學日文系副教授

壹、動漫作品的教育裝置與指導者的角色

一、競技/運動類動漫作品與教育的關係

而在眾多動漫作品中，競技/運動類型作品因為以競技或運動為主題，所以「身、心、技」的培養與提升便成為故事描寫的主要重點。而指導老師所被賦予的意涵，便是在身體鍛鍊、心智堅強以及技巧提升上的一個重要裝置。而競技/運動便比起其他類型的動漫作品，與實質的教育上更有其重要的文化、社會背景。

白松賢（1999）指出運動漫畫的社會學研究有二個方向性，其一是研究漫畫作品中如何描述學校、教師與學生、人間性的成長；其二是運動漫畫帶給讀者人格成長的影響¹。而他此篇的研究目的在於解釋學式分析運動漫畫這種媒體中的教育空間，特別是以運動漫畫的文化裝置與人的成長故事的關係性為中心。而白松指出的與動漫畫的文化裝置分別是(1)勝敗、(2)角色、(3)契機。其中關於角色部分，因為勝敗為運動作品中重要的一環，所以主角與其對手的對戰描寫便成為不可或缺的一環。

岩間夏樹（2010）則探討現在運動漫畫中成為主角的年輕人與初期運動漫畫主角之不同²。他舉的是《王牌投手振臂高揮》³的主角三橋廉被漫畫迷稱作是「日本棒球漫畫史上最丟臉的王牌」，雖然喜歡棒球，但因為國中時遭受同學霸凌的經驗，變成了極端謙卑且沒自信。另外舉出的另一例則是『熱鬥少女』⁴的主角大石練，因為過去的心理創傷，所以儘管有著非凡的才能，她選擇在國中扮演萬年候補的不起眼選手。比起以前的運動漫畫中的主角，岩間以此二例說明現在年輕人所抱持的問題更是在於內心，以及與同儕間的溝通問題。

二、動漫中指導者的角色扮演

日本的競技動漫主題大致可分為運動類與文化類的競技活動，前者常採用的主題多與有著高人氣的運動項目有關，如棒球、足球、排球、籃球等；而後者雖然參與者相對下較為少數，但結合「對戰」與「文化藝能」的雙重享受，在劇情的包裝下通常亦能擄獲眾多閱聽人的支持，如《棋靈王》、《花牌情緣》、《天才麻

¹ 白松賢（1999）「物語における教育的空間—スポーツマンガの教育社会学的研究序説」『文学論争』16、徳島文理大学。

² 岩間夏樹（2010）「イマドキの若者考⑮スポーツマンガの現在」『労働基準広報』2010 年 1 月号、労働調査会。

³ 『おおきく振りかぶって』為ひぐちアサの漫畫，以及其衍伸的 TV 動畫等。自 2003 起於『月刊アフタヌーン』連載。TV 動畫版自第 1 季於 2007 年、第 2 季於 2010 年放送。

⁴ 『少女ファイト』是日本橋ヨヲコの漫畫作品，自 2006 年開始連載，以女子排球為主題。OVA 於 2009 年出版。

將少女》等在台灣亦是耳熟能詳的作品。

本論將上述二者統稱為競技/運動作品，而此一稱呼非本論所創，在日本的動漫相關網站上在分類動漫的總類（カテゴリ/Category）時常將二者合而為一而「運動/競技」類⁵，而本論亦以援用之。

而這些以競技/運動為題材的動漫作品以學習者為主角，而他們在身體技能上的成長，也會轉化成心靈上的成長。而閱聽大眾跟隨主角的視點來體驗與同濟或隊友一起努力的過程及友情，並從其中享受故事與感動。但是這些競技/運動動漫幾乎都是以學習者為主角，除了少數幾部作品之外，指導者大多都是屬於配角性質。當然如果不限定於競技/運動範疇作品的話，也有不少以「教師」為主角的動漫作品；以現實學校為背景的有大家耳熟能詳的《麻辣教師 GTO》⁶、《極道鮮師》⁷等以漫畫為原作的作品；而以超現實學園為背景的，《靈異教師神眉》⁸算是伴隨大家一起成長的故事。此外，在動漫迷中擁有廣大人氣的《魔法老師》⁹、《絕望先生》¹⁰《暗殺教室》¹¹等作品亦是以教師作為第一主角。只是這些以老師為第一主角的作品中，老師們通常都具備有特殊的能力，如《麻辣教師 GTO》的鬼塚老師在高中時曾為湘北暴走族老大，而《極道鮮師》的久美子老師則為黑道的繼承者等；而其他超現實作品中的老師更擁有非凡的能力，如魔法使者（涅吉老師）、靈能者（鵜野老師、糸色望老師）、或是擁有觸手及超能力（殺老師）。不論現實系或超現實系，作中身為第一主角的「教師」被描述成擁有高人一等的特殊能力，而這些能力則當保護的對象：學生在發生的危機時，能讓他們發揮不凡的力量去解救學生。

而在競技/運動為題材的作品中，除了極少數虛構的競技之外，大部分都是以現實的競技或運動技能作為題材，所以不太可能出現太超現實的指導者；但指導者與被指導者之間仍存在著上下的階層關係，所以一般作品還是將指導者描寫

⁵ 如「d-アニメストア」在アニメジャンル一覧（動畫類型一覽）中便有一分類為「スポーツ/競技」，https://anime.dmkt-sp.jp/animestore/gen_sel_pc，2017/3/18 閱覽。

⁶ 藤沢とおる原作的漫畫『GTO』（1996-2000）及動畫，中譯《麻辣教師 GTO》。除改編成動畫外，亦改編成真人版連續劇、電影版。主角為曾為湘北暴走族的鬼塚英吉老師。

⁷ 森本梢子原作的漫畫『ごくせん』（2002-2007）及動畫，中譯《極道鮮師》，真人版連續劇則由仲間由紀恵主演。主角為黑道繼承人的山口久美子老師。

⁸ 《靈異教師神眉》原名『地獄先生ぬ〜べ〜』，指由真倉翔原作、岡野剛作畫的漫畫（1993-1999）及衍生之動畫系列作品。主角為擁有「鬼之手」的靈能者鵜野鳴介老師。

⁹ 赤松健原作的漫畫《魔法先生ネギま!》（2003-12）及動畫。以會使用魔法的天才少年ネギ・スプリングフィールド老師為主角的魔法校園喜劇故事。

¹⁰ 久米田康治原作的黑色喜劇漫畫『さよなら絶望先生』（2005-2012）以及延伸之動畫系列。主角為糸色望老師。

¹¹ 『暗殺教室』為松井優征 2012-2016 年的漫畫作品，除 TV 動畫版外亦有真人電影版（2015）上映。主角為殺老師。

成技術上的指導者，而這對技能的指導，通常也會發展成對心靈向上的指導。當然，指導方式與指導者的型態在各時代都有所不同，也會因為社會、文化價值觀的改變，而反映在動漫作品上對於指導者的角色形塑上。

貳、嚴師出高徒？早期的運動類作品中指導者的形象與特徵

早期的競技動漫類中最常見到的主題是棒球，被認為是國球的棒球因為有著高人氣，所以也成了動漫題材中最常見的運動項目之一。相對棒球屬於男性的運動，排球則是男女皆宜的體育項目，而日本的女排因為在國際賽事都有不錯的表現，所以早期的運動漫畫，如《女排 No.1》¹²便是以女排作為題材並引起了排球熱旋風。

日本早期此類型的動漫作品中，最重要的一個概念叫做「スポ根」（スポーツ根性），這是將「運動」（スポーツ）和「根性」二字組合而成的字彙。而『スポーツの百科事典』對此下了一個定義。

いづれの主人公も、身辺の苦難に耐え、過激な特訓を自らに課し、いくども挫折を味わいながら、不屈の闘志と根性で乗り越えていく¹³。

忍耐身邊的苦難和苛刻的訓練，無數次遭受挫折，但都以不屈不撓的鬥志和毅力加以克服，這便是最原始的「スポ根」的定義。而岩間夏樹（2010）並指出以前的漫畫傳遞「只要拼命努力便會有好的結果」的訊息，這就是「スポ根」漫畫的構造¹⁴，而最具代表性的始祖作品便是《巨人之星》¹⁵。《巨人之星》於 1966 年開始連載，故事描述主角星飛雄馬從小便接受父親星一徹的棒球英才教育，長大後進入了日職讀賣巨人隊的故事。其中最為人津津樂道的是，父親星一徹對飛雄馬的斯巴達式嚴格訓練。一徹原本是日職巨人隊的王牌三壘手，但後來因故必須離開球界，因此將對棒球的熱情託付在兒子飛雄馬身上。他的訓練方式非常嚴苛，而且有許多可以甚至說是到虐待兒童的地步，譬如讓飛雄馬穿上增進體能的彈簧衣，或是接一百顆球等；當然少不了的，面對兒子反抗時會給予鐵拳制裁。

在現代看來，星一徹是個暴力的指導者，也成為斯巴達式教育的代名詞。但是不可加以忽視的是當時的時代背景。日本從戰後的復甦期進入了經濟突飛期，

¹² 『アタック No.1』是少女運動漫畫，以女排為題材。作者為浦野千賀子，第 1 作從 1968 年連載至 1970 年，TV 動畫版則自 1969-1971 年於富士電台播出。

¹³ 小田伸午編、田口貞善監修（2007）『スポーツの百科事典』丸善株式会社、451 頁。

¹⁴ 參考注 2。

¹⁵ 『巨人の星』為梶原一騎原作、川崎のぼる作畫，連載自 1966-1971 年連載於『少年マガジン』之漫畫作品，TV 動畫第 1 作則於 1968-1971 年放映。

家中經濟的支撐者幾乎可以說是為了改善家裡經濟環境而粉身碎骨地拼命工作，而星一徹也是其中一人。他為了讓兒子能進入好學校就讀，幾乎日以繼夜地拚老命在工地工作，因此他對兒子的管教方式雖然以現代的角度來看是完全牴觸兒少法，但在當時卻也有不得已而為之的時代背景。對於曾是棒球明星選手的星一徹而言，除了對棒球的了解之外，他幾乎沒有什麼特殊技能，所以要讓兒子能擺脫貧窮，他知道的唯一方法便是教導兒子成為一流的棒球選手，當然另一個動機是，讓兒子實現他未完成的夢想。

這讓筆者聯想到最近觀看的一部印度電影《我和我的冠軍女兒》(Dangal)。本作根據真實故事改編，描寫一個曾為國家級角力選手的父親瑪哈維亞嚴格訓練女兒吉塔和芭比塔成為角力選手的故事。本作據 2017 年 4 月 27 日的票房紀錄，在台已賣座 1 億元台幣，成為台灣最賣座的印度電影。本作品中父親訓練女兒的方式極為嚴刻，正如劇中的插入歌曲「Haanikaarak Bapu」中的歌詞所述，「父親你這是虐待啊」。本片的「父權」是不容否定的一個元素，但更重要的是，父親的出發點是希望女兒繼承自己的衣鉢，成為角力冠軍選手為國爭光，同時劇中闡述的最重要的觀點是宣揚性別平權。原本瑪哈維亞認為只有兒子才能實現自己的夢想，但是妻子卻連生四女讓他極為失望，雖然他對女兒的愛是不容質疑的。但他後來認知到，為何自己執著於兒子，第一名就是第一名，女兒的冠軍也是冠軍，所以他開始認真訓練女兒成為角力選手。眾所皆知印度的階級制度及性別歧視是該國嚴重的社會問題，女性通常 15 歲左右便要踏入家庭結婚生子。電影中女兒吉塔和芭比塔羨慕同齡女友的豪華婚禮，但新娘子卻含著淚說她反而羨慕二人，至少父親是為她們著想，提供了她們必須在青春期的就要嫁為人婦之外的另一個選擇道路。自此女兒才理解父親的苦心，如果是一般的父親，那她們也會被要求學習做一名妻子並被嫁掉；而如果不是父親有著獨特的想法，那她們也不會看到不同的選擇可能性。

接近虐待的訓練方式，以及父親投注在兒女身上的期待可說是《巨人之星》與《我和我的冠軍女兒》此二部以運動為題材的不同類型作品的相似處。因此雖然《巨人之星》裡的斯巴達式訓練常被後世的評論當作不當管教的負片教材（當然也有人以父權思想來批評《我和我的冠軍女兒》），但不可忽視的是其社會背景，嚴格管教與自我犧牲的父親兼教練的形象，在昭和時期仍被視為是理想的父親形象。

《巨人之星》的賣座讓 70 年代的日本運動作品中大量地產製了「スポ根」的概念，在少女漫畫中也吹起了同樣的風潮，前面提及的《女排 No.1》便是代

表之一。內容描述轉學到富士見學園中等部的主角鮎原こずえ帶領隊友獲得女排全國冠軍的故事，而本作品的成功在當時也吹起一股排球熱。理所當然的，1968 年開始連載的《女排 No.1》也納入了魔鬼教練的斯巴達式訓練過程，如校隊教練本鄉俊介便是如此，而女主角後來成為國手時的全日本教練猪野熊大吾更是有過之而無不及。在本作 TV 動畫版的 OP 上，可以看到女主角在接教練的發球時被狂砸，甚至跌倒在地都必須用身體，甚至用臉去接球的畫面。正如同近藤康太郎（2013）所述，「スポ根ものでは、しごき、カリスマ的指導者、鉄拳制裁がいれば三種の神器であり、読者にカタルシスを与える道具だった¹⁶」，嚴格訓練、具魅力的指導者、鐵拳制裁是「スポ根」作品的三種神器，是給於讀者淨化情感的道具。而在另一部以女網為題材，從 1973 年開始連載的《網球甜心》¹⁷中女主角岡ひろみの教練宗方仁也是魔鬼教練的代表性人物。宗方仁原是個受矚目的網球選手，但因為疾病而迫使他必須結束選手生涯，後來更被告知自己的生命只剩下三年。他苦思自己存在的意義，並決定將剩餘的生命奉獻在培育出色的網球選手上。在此可以發現一些與之前「スポ根」作品有類似的背景設定，如嚴格的指導、將自己未能完成的遺願託付給弟子的這種「傳承」的劇情。這也點出了，在競技動漫中，特別是師生的關係中，充滿期待的「傳承」一直是一個具有重要意義的內涵。

到了 80 年代之後，充滿了血與汗水的訓練方式漸漸不再吸引讀者，因為日本社會已趨向富足，那種拚死命要支撐家計的梗已不太能受到大眾共鳴；再加上社會對兒童的人權越加重視，所以與虐待兒童只有一線之隔的斯巴達式教育被視為需要檢討的對象。取而代之的是，加入愛情元素、強調人際關係的劇情，而最具代表性的作品便是安達充的《TOUCH 鄰家女孩》¹⁸。主角上杉達也有個雙胞胎的弟弟和也，兩人同時對青梅竹馬淺倉南抱有好感，故事初期便環繞在這種微妙的三角關係上發展。但之後劇情急轉直下，在校隊中擔任王牌投手的和也在一場車禍中去世，而在經過複雜而漫長的心裡變化後，達也決心面對他一直喜好的棒球以及對南的情感。另一方面，學校來了新的球隊教練柏葉英二郎，而他代替原本的教練西尾老師在住院期間執掌兵符。然而柏葉英二郎因為個人過去的怨恨，對棒球隊實行了不合理的嚴格訓練，但他的訓練卻也大大加強了球隊實力，

¹⁶ 近藤康太郎（2013）「ど根性なき「スポ根」まんが名言で導き、冷めた現実描写も」『朝日新聞』2013 年 03 月 13 日。

¹⁷ 『エースをねらえ！』為山本鈴美香の少女漫畫，以女網作為題材，從 1973-1975 年、1978-1980 年連載於集英社の『週刊マーガレット』。而 TV 動畫版第 1 作於 1973-1974 年放送。

¹⁸ 『タッチ』為あだち充の漫畫，從 1981-1986 年連載於『週刊少年サンデー』，TV 動畫則於 1985-1987 年播放。

同時也間接地讓球隊走出失去隊友和也的心理陰霾。

在《TOUCH 鄰家女孩》中，可以看到有別之前運動漫畫作品之處，但為了完成弟弟遺願而開始打棒球的劇情，卻有與 70 年代的《網球甜心》相近的設定。其中柏葉英二郎教練的過去，對於明青學園棒球社的愛恨情仇使得他想要將自己無法實現的夢想用「復仇」的方式來發洩，但到最後他了解到自己因為太熱愛棒球而無法對過去自己的不幸遭遇釋懷，但追根究底他還是個熱愛棒球之人。此作在推出時，大量融入了愛情與兄弟情誼的元素，與 70 年代重口味的「スポ根」漫畫有相當明顯的區隔，可說是運動漫畫的革新代表作。描寫主角的成長與努力的競技/運動作品的主軸雖仍存在，但流血流汗的訓練過程已不再是最主要的劇情重點。其中身為指導者柏葉英二郎的過去陰影與之後自我的再認識也是不同於過去作品的設定，超熱血的指導者已趨向非主流，相反地指導者的過去與內心的描寫亦可成為競技/運動等類型動漫的敘事要點之一；而對指導者內心的描述，亦可以接續到 90 年代後的競技/運動的動漫作品。

參、從《灌籃高手》來看 90 年代動漫作品中指導者的形象變化

1998 年出現了一部以教師為主角的棒球漫畫《ROOKIES》¹⁹，故事描述 24 歲的熱血老師川藤幸一到二子玉川學園任教，該校的棒球部曾經參加春季的甲子園，但是後來卻成為了不良學生的聚集場所。但看穿這些不良學生們其實還對棒球有很大的熱情，所以雖然對棒球一竅不通，但川藤卻決定擔任棒球社的顧問老師，想設法讓部員重燃對棒球的熱情，並想藉此讓球員們更生，是個對教育極具熱情的教師。球隊經理八木也評論說老師就像是 70 年代的熱血教師，而川藤相信只要真誠面對學生，學生有一天也會了解老師的用心良苦。他對打算放棄不良學生的同事說：「如果沒有教育人的打算，那可以請你辭掉教師嗎？」（人間育てる気がないなら教師辞めてもらえませんか），因此在他的基本認知上，身為一名老師是沒有放棄學生的權利的，如果認為學生沒救了而加以放任不管，那也等於失去了一名教師的資格。

川藤老師的信念是相當堅定且沒有絲毫動搖的，在他身上有許多愚直與不可變通之處，但他不是一名威權式管教的老師，有點像著名電視劇的金八老師，認為面對每一位學生都必須真誠待之。而在 00 年代前，這也是許多校園作品中理想老師的形象：不會懷疑自己的信念、相信真誠面對學生是一名教育家所具備的

¹⁹ 作者為森田まさのり，1998-2003 年連載於『週刊少年ジャンプ』，單行本共 24 集由集英社出版，2008 年則推出 TV 動畫版共 11 話。

一項重要特質，而正如山田弘之（1999）所述「（現代的）孩子們不喜歡被教師干涉，但是他們又希望教師能替他們解決問題²⁰」，《ROOKIES》可以說是反映當時師生關係的一部作品。

而同為 90 年代的競技運動作品中，比起《ROOKIES》，台灣的閱聽大眾可能對另一部以籃球為題材的作品《灌籃高手》²¹更加熟悉。《灌籃高手》為井上雄彥自 1990 年開始執筆籃球漫畫，而從 1995 年在台灣華視首播後，不論題材或故事、人物設定等都獲得高度的評價，引起來全民瘋籃球的現象，在台灣可說是最受觀迎的動畫作品之一。本論文執筆的 2017 年春季亦可以在民視電台看到中文版撥出，可見其歷久不衰的人氣。劇中富個性的出場人物及對籃球寫實的描寫，以及主角的成長等都十分具有正面能量，算是競技/運動作品的經典代表。而其中主角所屬的球隊湘北高中籃球隊的指導老師更是大家所熟悉的角色。

湘北高中的安西教練在台灣的動漫迷中算是指導者的代表人物之一，不輕易發怒，但卻在重要時刻給以適時的忠告，尤其有許多名言更是為人津津樂道。但此一和藹老爺爺的形象卻不是一開始就如此，在到高中任教前，他一直是一名以嚴厲管教選手出名的「白髮鬼」的斯巴達教練，但後來發生的一件事卻讓他徹底地改變作風。

安西教練以前曾經是某大學的籃球校隊總教練，那時有名叫谷沢的學生顯露出不凡的才能；無論在身高或是籃球技巧上都有過人之處，唯一的缺點是不喜歡基礎練習。他對於安西教練囉嗦地不斷要他加強基礎的練習內容感到厭煩，決定赴美深造，他認為只要接觸到籃球大國的學習環境，便能讓自己的技巧更上一層樓。但在一年後安西教練在電視上看到谷沢出賽，發現他在球技上一點進步都沒有，簡直完全沒有成長。他想要谷沢回到日本，但因為找不到人只好作罷。但之後在報紙上看到一則報導體育留學生被捲入車禍而死亡的消息，而那人正是谷沢。

孟子說「得天下英才而教育之，三樂也」（孟子盡心上），在孟子看來，得天下英才而教育之，此樂可以與「父母俱存，兄弟無故」、「仰不愧於天，俯不作於人」並列於三樂之一，可見在儒家思想中對於教育英才的重視。安西教練想要在指導者的最後生涯中將谷沢訓練成日本第一的籃球球員，但是過度嚴厲的指導和

²⁰ 山田弘之（1999）『マンガの『熱血教師』はどこに消えたのか』『論座』1999年6月号、32-37頁、朝日新聞社。

²¹ 『SLAM DUNK』（スラムダンク）為井上雄彥自 1990-1996 年連載的漫畫，TV 動畫版則由朝日電視台（テレビ朝日）於 1993-1996 年播出。而台灣首播則為華視，於 1995-1998 放映，至今仍是長青的動畫作品。

期待卻適得其反，谷沢雖然知道感念老師的教導，但是更想脫離他的控制，所以才會退出球隊到美國留學。谷沢的死帶給安西教練很大的衝擊，使他離開大學教練一職，並思考自己訓練學生的方式。

在主角櫻木花道進入湘北的籃球隊前，隊上曾有一名叫做三井的明星選手。三井在國中因為安西教練的一句話：「最後まで...希望をすてちゃいかん。諦めたらそこで試合終了ですよ...?」，決定放棄籃球名校而到湘北就讀。他對籃球的執著，除了自己本身是超級選手之外，對於安西教練的仰慕、想得到教練的肯定也成為了最主要的努力目標。但是強烈的執著造成他之後受傷，當他終於回到球隊時，球隊的主力已變成赤木，使得他失意離去而變成懷恨籃球隊的不良少年。在此，令人難解的是為何安西教練在三井失意時沒有適時對他伸出援手，但從之前的谷沢一事中我們可以推斷安西教練正處於面對改變以前教學型態的轉變期，他害怕對於學生過度的干涉會造成和以前的谷沢一樣的後果，所以他到了湘北任教後改採取不干涉的態度，導致對於三井的墮落而未能給予適時的介入。三井的人物背景，與《TOUCH 鄰家女孩》的柏葉英二郎教練有類似的設定；只是三井最後總算在一場與籃球隊的亂鬥中迷途知返，而對後來趕到的安西教練說出：「安西先生...!!、バスケがしたいです.....」，而在最後的高中生涯中重拾對籃球的熱愛不致遺憾終身。而安西教練的名言：「如果放棄的話，那比賽就會結束了」與三井面對安西教練時說出：「老師，我想打籃球...」的場景，都讓視聽者留下深刻的印象；在筆者於下一小節進行之問卷調查結果中，許多受訪者表示這些對話是他們印象最深刻、或是最理想的教師形象。而安西教練經過谷沢和三井這二個指導失敗例後，也修正自己過與不及的指導方式，在面對櫻木時能給予正確的指導，並在流川楓說出想去美國時給予建言。看到櫻木與流川這二名極具素質的球員在球場的表現，他不禁在內心對谷沢吶喊，而安西教練對一直對谷沢抱持的遺憾也終於得以昇華。

肆、台灣閱聽人對競技動漫的接受度與心目中的理想指導者形象之調查

對於台灣的六、七年級生而言，台人林政德的《YOUNG GUNS》可以說當時台灣漫畫中最受矚目的作品之一。《YOUNG GUNS》於 1990 年 10 月開始在《星期漫畫》連載²²，是一部以青春學園喜劇與棒球運動為二條雙主軸路線的作品。

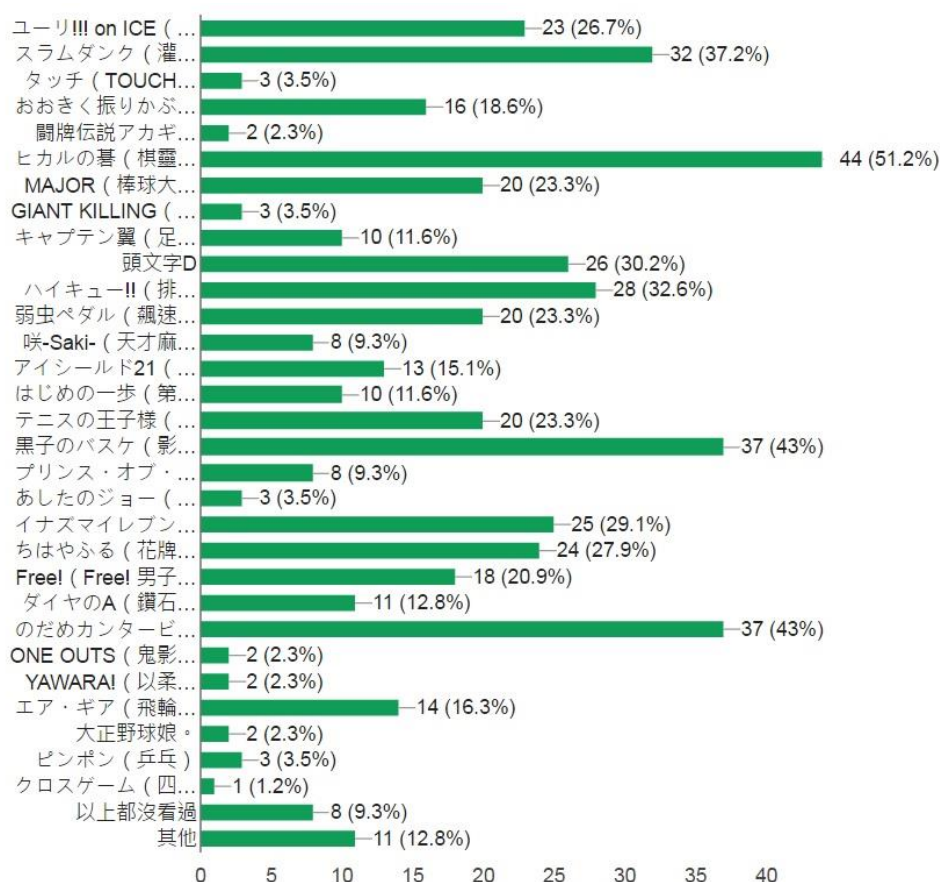
²² 《星期漫畫》為時報文化出版公司推出的漫畫周刊，自 1989 年 2 月 22 日創刊到 1991 年 5 月 5 日停刊，共發行了 84 期。而《YOUNG GUNS》也因為《星期漫畫》的停刊而只在此連載 4 回。

因為作者本人與台灣出版界的種種問題，這部作品之後主要以單行本方式斷斷續續發行，到了 1999 年出版第 10 集後便進入冬眠期，一直到 2010 年才由台灣角川書店出版第 11、12 集而結束整個故事。

擁有高人氣的《YOUNG GUNS》創下許多紀錄，如由尖端出版的第 8 集曾創下發行人數 10 萬本的紀錄，在當時的台灣為漫畫單行本最高的銷售紀錄。而如前述，本漫畫的故事主軸之一為棒球，其中有許多篇幅在描寫打棒球及做棒球訓練的描述。主角袁建平算是個富二代，但個性隨和不拘小節，所以在同濟中小有人氣。某日因為被捲入屋頂抽菸的烏龍事件，與同學們一起進入「集中營」，被體育老師史泰龍以體能訓練之名進行感化教育。而以棒球題材的主軸線便是環繞在這一群「集中營」中個性十足的隊友們間的練球、比賽過程。其中的指導老師史泰龍以處罰方式來訓練這些學生，但因為作品風格詼諧，所以練球的過程整體看起來還是相當趣味十足。而史泰龍老師後來發現這一群「集中營」的學生還是有榮譽感，所以便改變心態應學生要求對他們進行更嚴格的魔鬼訓練。

以台灣漫畫少見的球技運動為題材，讓《YOUNG GUNS》擁有廣大的讀者，只是後來停刊了約十年，一直到 2010 年才終於看到結局。而這部作品之所以賣座的原因之一，描述青春少年少女們對於愛情的煩惱外，更加入了台灣的國球「棒球」這個令人感到熱血的要素，獲得眾多讀者的支持。但除了《YOUNG GUNS》之外，老實說台灣的讀者享受的競技/運動類型的動漫作品，主要的供應源還是來自日本的次文化。筆者在課堂上論及此類作品時，90 年代後出生的青少年幾乎不知道《YOUNG GUNS》的存在，但對同時期日本的《灌籃高手》卻可說無人不知。《灌籃高手》一直到本稿執筆時都還可以在有線電視台（民視）上看到重播，可見其歷久不衰的人氣。那到底台灣的閱聽大眾喜歡競技/運動類型作品有那些呢？筆者於 2017 年 3 月份針對次文化主要消費族群的青少年者共 86 名所做了問卷調查，雖然母數樣本不多，但可以看出他們心中最喜愛的競技/運動類型（複選題）的作品如下。

圖(1) 你最喜歡的競技/動漫作品（調查人數：86 人／10 代 22 人、20 代 64 人）



最喜歡的競技/運動類的作品中，青少年選擇最喜歡（複選題）的動漫畫順位分別如下（TV 動畫版日本首播/台灣首播）：

第 1 位	棋靈王（2001/2003）	第 6 位	頭文字 D（1998/2013）
第 2 位	交響情人夢（2007/2007）	第 7 位	閃電十一人（2008/2010）
第 3 位	影子籃球員（2012/2012 ²³ ）	第 8 位	花牌情緣（2011/2013）
第 4 位	灌籃高手（1993/1995）	第 9 位	Yuri!!! on ICE（2016/2017 ²⁴ ）
第 5 位	排球少年!!（2014/2015）	第 10 位	棒球大聯盟、颯速宅男、網球王子

而若是以性別來看的話，前 5 名則為以下作品。

男性（31 人）： 1. スラムダンク（19 人） 2. ヒカルの碁（17 人） 3. 黒子のバスケ（13 人） 4. 頭文字 D（12 人） ハイキュー!!（12 人）	女性（55 人）： 1. ヒカルの碁（27 人） 2. のだめカンタービレ（26 人） 3. 黒子のバスケ（24 人） 4. ユーリ!!! on ICE（21 人） 5. ハイキュー!!（16 人）
---	---

²³ 網路電視 MOD 101 頻道，MY 101 綜合台於 2012 年、無線電視於 2014 年由華視播出。

²⁴ 網路電視 MOD 95 頻道、曼迪日本台於 2017 年播出，無線電視台尚未播出。

其中，女性票選第 1 位、男性票選第 2 位的《棋靈王》²⁵獲得 44 票，得票率 51.2%，在本次調查中為最後歡迎的競技作品第 1 位。本作在日本推出後，以圍棋競技為題材，並以綿細的劇情鋪陳以及精采的對弈過程等受到視聽者的廣大好評，並在日本造成一股學習圍棋的風潮，甚至成為一種社會現象。《棋靈王》中的主角為進藤光（ヒカル），他在小學六年級時在祖父的倉庫中找到一個古老的棋盤，並被附在棋盤的平安朝天才棋士藤原佐為的亡靈所纏身。在佐為的要求下阿光開始學習圍棋並充分展現天分，而故事的前半即是以阿光與佐為這對師徒間的相處為故事的主軸線。

在筆者的調查中，喜歡《棋靈王》的回答者在「介紹印象最深刻的教練（或指導老師）及原因（或印象深刻之處）」處的自由回答欄中，陳述了以下幾點意見：

- 對圍棋執著的喜愛，自己想下棋又盡心教阿光，偶爾有點孩子氣。（女）
- 覺得他很帥，性格又溫柔，是典型的日本貴公子。（女）
- 長得帥，在下棋以外的時間對於各種現代物品好奇的樣子很可愛。然而只要一開始下棋就像換了個人，在引導阿光走上圍棋之路後，一步步帶著他成長，直至消失，卻又在阿光失意時，回來交付自己的扇子，以鼓勵阿光。（女）
- 在幫助進藤光的認真模樣。（女）
- 因為是很久以前看的作品，內容也大多忘記了，但非常喜歡佐為指導男主角的樣子。（女）
- 雖然是陰錯陽差之下附在了阿光身上，卻也讓他真正愛上了圍棋。（女）
- 由平安時期的古人的靈魂來指導圍棋，讓人印象深刻。（女）
- 下棋超強。（男）
- 佐為生前的遺憾因為遇到了阿光而被填滿，投注了許多心血在阿光身上，最後消失後，阿光放棄了圍棋，直到再下後發現他一直在身旁，很感人。佐為影響了阿光的一生，讓他有了目標且心智成長（技巧也不用說）。（女）
- 亦師亦友，兩人間有著很深的羈絆。（女）
- 我覺得佐為很可愛，希望他能一直陪伴在主角身旁，但是他最後還是消失了，讓人覺得很難過。（女）
- 帥，有耐心。（女）

而在男性票選的第 1 名作品則是前述的《灌籃高手》，獲得男性 19 票、女性

²⁵『ヒカルの碁』是ほったゆみと小畑健合作的漫畫，自 1999-2003 年連載於『週刊少年ジャンプ』，而 TV 版動畫則於 2001-2003 年播出，台灣的首播則為 2003 年。

11 票；可見雖然主要的觀眾為男性，但依然獲得不少女性動漫迷的支持。尤其是在另一個自由欄位「印象最深刻的教練（或指導老師）及原因（或印象深刻之處）」的提問中，不論性別，許多人選擇主角櫻木花道所在的湘北高中的安西教練最為最喜歡/印象最深的指導老師。而主要的意見如下：

- 喜歡他的名言，直到最後，也不要放棄希望；如果你放棄希望的話，比賽就到此結束了。（男）
- 那句名言。（男）
- 能將一批怪人變成一個隊伍，某種程度算是笑面虎（男）
- 下巴、肯德基爺爺。平常不會擺架子，教導有方，有問題時主動擔當，理想的指導者～（男）
- 因為他看起來總是和藹可親，而且總是能一語點醒夢中人，因此覺得他是一個很好的教練。（女）
- 因為櫻木總是喜歡拍安西軟軟的下巴，所以令我非常印象深刻；而且安西教練總是哈哈地笑（女）
- 教練！我想打籃球！<場景很震撼（女）
- 教練我想打籃球！（男）
- 教練，我想打籃球（哭）（男）
- 那豐腴的身材，渾厚的下巴，我想打籃球～（男）
- 網路上有太多改圖了，所以印象深刻。（安西教練，我好想打籃球）（女）

由上述受調者的綜合意見可以看出現代青少年喜歡的指導者特質，排除對容貌的評價，如覺得《棋靈王》中的佐為很帥，或對《灌籃高手》安西教練渾厚的下巴等身體上的特殊觀感之外，我們可以歸納出幾點在師生互動上，身為學習者的現代青少年認可的個別特質或行為模式。

1. 指導者對於競技/運動項目的熱情

日本有句成語叫做「親の背を見て子は育つ」，指導者對於工作內容的熱程度也會被學習者看在眼中，作為評價的項目之一。

2. 教學態度：教學上有耐心、態度認真、不會擺架子
3. 教學技巧：引導學習者對學習內容產生興趣
4. 不只技巧的增進，甚至讓學習者有學習目標並心智成長
5. 師生關係：亦師亦友的關係、陪伴者
6. 陷入困境時給予確實的指導

愛上了花式溜冰。但是勇利雖然很努力練習，但是在重要的比賽場上經常怯場因此表現不佳；好不容易打入冠軍系列賽的總決賽²⁷，但卻與獎牌無緣。他回到九州的家鄉，開始認真考慮是否該放棄溜冰。當他在家鄉的溜冰場上滑出維克托在世界選手權的 FS（フリースケーティング＝長曲）「忘れずにそばにいて」，並在沒料想到的形況下被側錄下來並被放在網路上公開。沒想到過幾天後，維克托突然出現在勇利家經營的溫泉旅館，而且還提議要當他的教練，而故事便從此開始展開。

《Yuri!!! on ICE》在競技/運動作品中相當特殊之處，即為以男子花式溜冰作為題材，這在動畫作品中相當罕見。而在主角安排上，是以勇利與維克托間的師生情誼為另一條主題線，在競技這條主線外，試聽者也可以享受人際關係互動的有趣描述；而這點和《棋靈王》前半部的構造有類似之處。筆者想一併討論此二部作品，並藉此思考現代社會的師生關係與傳承的意義。

此二部作品的開頭，都是以指導者出現在主角面前為故事的開始。阿光在祖父的老舊倉庫中發現一個古棋盤，而棋盤上出現了一名自稱藤原佐為的平安朝亡靈。佐為生前為天才棋士並擔任天皇的指導老師，但遭受同事讒言而被逐出京都，在失意之中跳水自殺。因為阿光觸碰到棋盤，所以佐為(靈)便纏上了阿光，要求阿光陪他下棋。剛開始雖然因為佐為的纏功而不得已學習圍棋的阿光，後來遇到生涯的對手塔矢亮（塔矢アキラ）以及在學校社團的體驗，讓他燃起認真學習圍棋的渴望。而《Yuri!!! on ICE》的主角勝生勇利雖然為國家代表，但是因為有著豆腐渣的精神力，所以在大型國際賽事沒有留下好成績，而讓他回到九州經營溫泉的老家並認真思考是否該持續溜冰。

維克托是現役的男子花式溜冰的第一人，雖然近幾年幾乎是該項目運動的常勝軍，但他面臨到另一個層面的苦惱。他一直以為只要自己擁有新的心情去溜冰，大家也會受到他感動。但是現在大家對於他的傑出表演視為理所當然，無論他嘗試什麼大家都已經不會感到新奇。他面臨的苦惱是無法維持以前的熱情，雖然跟勇利的問題層面不同，但是他們的問題都是出自自己。而他在看到勇利的動畫，雖然技巧不成熟但卻有獨特的吸引力，因此維克托希望藉由指導勇利讓自己找回熱情，所以他毅然決然停止一年的選手活動去當教練。對於這個決定，維克托的教練雅科夫阻止他說，如果他現在離開第一線，那將無法再回到比賽的戰場

²⁷ 「國際溜冰總會(ISU)花式溜冰大獎賽 Grand Prix of Figure Skating Final」為由國際溜冰總會(ISU)所認可的國際溜冰賽事，分為在美國、加拿大、俄羅斯、中國、日本、法國等六國舉辦之六個大會，並在年末舉行六大會中積分上位的選手才能參加的最終決賽（ISU グランプリファイナル/ Grand Prix of Figure Skating Final）。

上（第二話）。而這個苦惱，雖然表現形式不同，但也可以在《棋靈王》的佐為身上看到。佐為對圍棋有著強烈的感情，但苦於自己肉體已經消逝，無法直接跟世界好手一戰；雖然如此，他透過阿光的協助，在網路上以 Sai 之名找尋好手對戰。他一方面看到阿光的棋藝進步讓他產生身為指導者的樂趣，但同時對自己存在的不安感與日俱增。這使得他不斷在網路上找尋更厲害的對手，來證明自己的存在意義。

在這裡我們可以看出，這二部以指導者為第二主角（或者可以說是另一個主角）的作品中，指導者同時存在著身為競技好手的矜持，也具有身為指導者的責任與成就感。這二者要兼顧是很難的，因為如果將弟子訓練成第一時，那代表弟子也將要超越自己；這也是維克托的教練雅科夫說「以為自己是第一的人無法勝任教練」的意思。因為如果身為指導者的老師將自己放入戰場之中，那他便會面對總有一天，如果當他教育的目的達成，當弟子的成就或是技能已經超越自己後，那身為指導者又如何去重新定位自己的存在意義？而這個選手兼教練的苦惱變成了此二部作品一個隱藏的主題設定，而這個問題不亞於身為主角的挑戰者，如阿光及勇利如何面對挑戰、自我成長的故事主軸。

因為故事的背景設定不同，所以二者在這個問題的解決上也呈現截然不同方式。《棋靈王》的佐為在網路上戰勝日本棋界第一的塔史名人（阿亮之父）後心中充滿了滿足感，但在一旁觀棋的阿光指出了佐為打敗塔史名人的關鍵一手的破綻，讓佐為在那一刻領悟到自己存在的目的，那即便是死後依然留戀人世的目的，在於讓阿光發現這一手棋路、在二大高手對戰下阿光能發現新的活路。佐為領悟到這點時，同時也意識到自己已經完成了留戀人世的真正意義與責任，那就是讓自己的好棋藝透過阿光「傳承」下去。當這個目的達成時，他明白自己將要消失，因為他身為指導者的任務已經完全，在現世中沒有肉體的他勢必將要面對自己的消失。而他今後唯一能做的，便是在消失之前用盡一切力量去教導阿光，並「陪伴」他到最後一刻。諸如筆者在問卷調查中，受調者之一選擇佐為作為最欣賞的指導者的理由：「在下棋以外的時間對於各種現代物品好奇的樣子很可愛。然而只要一開始下棋就像換了個人，在引導阿光走上圍棋之路後，一步步帶著他成長，直至消失，卻又在阿光失意時，回來交付自己的扇子，以鼓勵阿光。（女）」，「指導、傳承、陪伴」，是《棋靈王》這部作品對於指導者與學習者之間的一個關係描述，或者我們可以稱之為教育的目的。阿光在失去佐為這個亦師亦友的存在後，有段時間陷入了深沉的失落感中，但在一次的對弈上，他發現佐為並沒有真正消失，他一直存在於阿光下的每一步棋路上，下棋的是自己但卻也是

老師教導的每一步。意識到這點的阿光晚上做了一個夢，夢中佐為不發一言地默默遞過扇子，而阿光也接下了這把扇子，而這個橋段所要說的重點便是傳承的意義了。

在本論文討論的另一部作品《Yuri!!! on ICE》上，因為維克托是世界第一的選手，所以不會像佐為那樣有達成目的後便消失的橋段，但我們仍可在本作中看到指導者維克托的苦惱。雖然本作中主角的關係性容易吸引許多視聽者不論褒或貶的過多評論（腐成分），但主角間的師生情誼與教導/學習的過程仍是本片的最主要重點。有著豆腐渣精神力的勇利在面對一直視為神一般存在的偉大選手維克托，雖然感激維克托的奉獻，但是他也懷著深深的恐懼。這份恐懼不是害怕自己表現不好而失去維克托，而是害怕如果因為自己沒有好成績，那所有人便會說維克托的決定是錯誤的，繼而否定維克托的努力；所以勇利的最深處的恐懼，來自於如果無法彰顯老師時的深層壓力。而以維克托的觀點來看，勇利是他第一個學生，他一直是個一流的運動家，但在指導上卻是個新手，所以他在第 7 話中面對勇利在出場前精神快崩潰時，有點不知所措而不禁自問若是雅科夫（維克托的教練）的話會怎麼做。後來勇利直接告訴他，他所需要的只是「陪伴」（そばにいる）而已。這此點出教育上的另一個意義，在面對裹足不前的學生時，比起千言萬語的說教，或許最重要的便是陪伴而已。在最後一集，身為尤里（另一個主角）S P 短曲的 choreographer（動作編導、編舞）以及勇利的教練，維克托在他們二人分別在花式溜冰大獎賽總決賽的 S P 與 F S 項目都打破他擁有的紀錄後，他身為指導者的任務已經完成，他的弟子都超越了他。但跟《棋靈王》不同的地方是，他是可以回到選手身分的，不會像幽靈佐為最後只有消失。雖然 27 歲的他在體力上已經達到顛峰，但在身為指導者的這一年中，他重新找回對於溜冰的熱情以及得到想要挑戰打破他紀錄者的弟子們的戰鬥心，所以最後他決定選擇身兼教練與選手這條困難的道路。

從這二部作品中，我們看到了日本動漫作品中難得的以指導者為視點人物的描述，同時可以明確指出其背後所想要闡述的教育意義。當然動漫作品是種視聽娛樂，我們不能說其是教育大片，但是我們不能否認的是，在這二部作品中的師生情誼、教學與學習、傳承的描述上，視聽者都受到了極大的感動。在文化的傳播意義上，此二部是成功的作品，同時也傳遞出現代社會投射在指導者身上的期待角色。自己的最大對手永遠是自己，而最後總會歸結於超越自我。對學習者而言，老師即是自我超越的象徵；而對指導者而言，學生便是要超越自我的存在。

陸、結語

現代以競技/運動為題材的動漫作品內容相當多樣化，而不論身為主角的學習者或指導者，都呈現出許多不同的風貌與敘事方式。本作品將論點放在指導者身上，概觀了此類型動漫作品中指導者所扮演的角色及時代中所代表的意義。因為此類型作品相當多，無法全部網羅，僅能以筆者設定的主題去選擇要討論的作品。有許多有趣且具有代表意義的作品及指導者，如《王牌投手振臂高揮》中的女性指導者等設定亦是相當值得討論之處，但如果要論及運動與性別、指導者與性別等問題，那會成為另一個相當複雜的問題點，所以在此先不將性別議題等加入本次論文的討論範圍。而探討棒球漫畫中的女性選手之論文，則有而宮沢千春（2004）²⁸等研究，可做為日後若要執筆此類論文時的參考。

動漫中的師生關係一直是競技/運動類型作品之不可或缺的題材，現在亦出現如《黑子的藍球》²⁹中實際的技術指導老師不存在，僅是由經理兼任教練；或者如《花牌情緣》³⁰中社團的指導老師只是掛名，其實對競技花牌並不太了解的學校老師擔任。然而前者如相田リコ，一位學生會副會長兼任網球社經理（助理）及教練的高2女同學，後者如宮内妙子只是一名掛名社團老師的化學教師。但是她們雖然在技巧上無法給予指導，但是例如設計訓練課程、幫忙爭取社團費用等，一直在做著後援工作，扮演著「陪伴者」的角色。

早期指導者威權式的管教是此類作品的一個特色，但隨著日本的社會變化及經濟由大起飛到達安定期後，斯巴達式的魔鬼訓練也逐漸變成非主流，取而代之的是人物的多樣性與更豐富的內心描寫、以及精彩的對戰過程。而指導者的背景及內心世界有時亦會成為敘述的重點之一，如《灌籃高手》中安西教練對自己指導方式的反省、《棋靈王》《Yuri!!! on ICE》中佐為、維克托等面對弟子超越自己後的心境轉變，這些都使成競技/運動為題材的作品更加具有可看性，同時指導者亦成為故事的主要視點人物，這也讓此類作品有了更廣闊可以運用的題材空間。

總結以上的分析，思考現代的學生期待指導者扮演的角色，在此引用受訪者之一對於《棋靈王》佐為的看法。

²⁸ 宮沢千春（2004）「スポーツマンガに潜むジェンダー・バイアス—女性センスを登場人物とする野球マンガの分析を通じて—」、『コミュニティ』第7号、129-149頁。

²⁹ 藤巻忠俊自2009-2014年連載於『週刊少年ジャンプ』的藍球漫畫。TV版漫畫自2012-2015年共出了3季。亦展開多媒體合作，2017年上映劇場版。

³⁰ 『ちはやふる』為末次由紀以競技花牌（競技かるた）為題材的少女漫畫，自2008年開始連載於『BE・LOVE』（講談社），而TV動畫則自2011-2013年間推出了2季。台灣首播則為2013年。

佐為生前的遺憾因為遇到了阿光而被填滿，投注了許多心血在阿光身上，最後消失後，阿光放棄了圍棋，直到再下後發現他一直在身旁，很感人。佐為影響了阿光的一生，讓他有了目標且心智成長（技巧也不用說）。(女)

現在的學生期待指導者能為他們做的，除了傳遞專業知識與技巧外，亦希望能引導他們找到學習目標與心靈成長。另一方面，指導者也因為投注心力去教導學生而得到心靈上的滿足與成就感。身為一名老師，如果把老師當作一個單純的工作，那就只是份領薪水的職業；但如果把它當作一份責任，那便是要將自己所學傳承下去的使命了。現在社會期待教育者能扮演不只是值得學習的目標，同時也希望其能扮演陪伴者的角色；當然最重要的，便是傳承的意義了。而從日本的競技/運動類的動漫作品中，我們可以看出時代的改變，對於指導者的角色定位與期待。

參考文獻（年代順）

- 山田弘之（1999）「マンガの『熱血教師』はどこに消えたのか」『論座』1999年6月号、朝日新聞社
- 夏目房之介（1991）『消えた魔球 熱血スポーツ漫画はいかにして燃えつきたか』双葉社
- 白松賢（1999）「物語における教育的空間—スポーツマンガの教育社会学的研究序説」『文学論争』16、徳島文理大学
- 白松賢（2000）「スポーツマンガにおける若者のアイデンティティー——少年マンガを中心に——」『文学論争』17、徳島文理大学
- 宮沢千春（2004）「スポーツマンガに潜むジェンダー・バイアス—女性選手を登場人物とする野球マンガの分析を通して」『コミュニティ』7、愛知学泉大学コミュニティ政策研究所
- 小田伸午編、田口貞善監修（2007）『スポーツの百科事典』丸善株式会社
- 岩間夏樹（2010）「イマドキの若者考⑮スポーツマンガの現在」『労働基準広報』2010年1月号、労働調査会
- 近藤康太郎（2013）「ど根性なき「スポ根」まんが名言で導き、冷めた現実描写も」『朝日新聞』2013年03月13日