

# 文學教育與作家培養之研究：以輕小說為例

A study of literary education and writer's culture: A case study of light novel.

施嘉旻<sup>1</sup> 黃靜惠<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>樹德科技大學藝術管理與藝術經紀系 學生

<sup>2\*</sup>樹德科技大學流行藝術管理與藝術經紀系 助理教授

## 摘要

本研究利用對普遍大眾及職業作家之問卷統計，分析大眾認知與專業人士對輕小說的定位，結合百科定義解釋何謂「輕小說」，統整成功個案條列輕小說類別與特色，藉此進一步分析什麼樣的人會創作輕小說，並為其擬定培育課綱及系統，也期望本研究能為教育部編排教程之參考，提升我國文學水準。

**關鍵字：**文學、輕小說、作家。

## Abstract

**This study uses questionnaires from the general public and professional writers to analyze what the people know and the professionals have to say about the light novel, combined with the definition of encyclopedia on what is light novel, summarizing success cases to list their characteristics so as to further analyze what kind of person is going to create a light novel, and to develop a teaching plan and system, it is also expected that this study will be a guide for the Ministry of Education in arranging tutorials to improve our national standards.**

**Keywords: Literary, light novel, writer**

## 一、緒論

### 1-1 研究背景與動機

輕小說市場介於十二歲至二十五歲的青少年，創作者（或稱為寫手）也多自這個年齡裡起步，成功的個案卻是隻手可數。我是一個孤獨的創作者，在這個文學興起的世代，沒有受過專業的小說創作教育，也沒有像學校那般的平台有同儕與我切磋。

日經 BP 社在所出版的《ライトノベル完全読本（完全輕小說讀本）》上，將輕小說定義為：「採用許多動畫風格呈現的封面與插畫，年輕族群取向的小說。」（章淵博，2008）；小說與輕小說之間的分別，嚴格來說在於文體書寫時的嚴謹度，以及對於書中插畫之定位。因為

強調輕鬆閱讀，所以不使用艱澀的文體及詞藻；同時，更凸顯以畫面帶給閱讀者直接衝擊的訴求，插畫由配角一樣的存在，轉變成為足以影響作品存在的第二主角。（2006，青文出版社）

文學能提供許許多多的生命情境，以情理打動人心，啟示人生，文學教我們同情、體恤他人，而不只是傳達情意的工具，美感情操與生命關懷可謂文學教育的內涵（蓋琦紆，2010）。在我寫作的這十年裡，身邊朋友也曾執筆寫作，但往往堅持不了多久，或是文筆總是無法突破、寫出不倫不類的小說。為什麼要以「輕小說」為題？何為「輕小說」？哪些人寫輕小說？為什麼要寫？又要怎麼寫才正確呢？

## 1-2 研究目的與目標

### （一）研究目的：

- 1、釐清輕小說的定義、類別與成功個案等。
- 2、擬定完善的培育課綱及系統，開設專業班級教授導正錯誤觀念與技法，並以同儕競爭激勵創作者寫作。
- 3、期望本研究能為教育部編排教程之參考，提升我國文學水準。

### （二）研究目標：

- 1、藉由培訓增加我國對文學筆法正確觀念的本土作家。
- 2、本研究可以以此文為延伸，發展一至二篇的期刊論文。
- 3、本研究對作家們有寫作突破之教育指導，輔以管道協助出書圓夢。
- 4、期盼此論文以後可予教育部參考，提供建議使我國教育更多元。

## 二、文獻回顧

輕小說的讀者群以十多歲年齡層的少男少女（中學、高中生）最為主要，另外也有兒童文學到國中高中生階段間的文學作品走向，或以青少年十五、二十時期的讀者為取向的作品。其文體多使用讀者慣常口語書寫，包含的題材包羅萬象，有戀愛、奇幻、科幻、推理、恐怖等多樣化的種類。（李崇誌、陳昱卿、歐陽倩如，2010）

「愛看所以寫」很多年輕的寫手都是因為喜歡看輕小說，腦中受故事影響會產生一些自己想像的情節，嘗試動筆開始寫作生涯，往往是從同人文（取已有故事中的角色寫出非抄襲之文章）逐漸進階到原創小說。他們會將「現實做不到的事」、「理想」或「自己」一同融入文章，許多使用第一人稱創作的主人翁及事作者以自身原型下去設定，為完成無法完成的幻想寫作，進而獲得心靈層面的滿足。

寫，總比想像還要困難，許多寫手都敗在這點。再加上沒有受過培訓，寫出來的作品可能是瑪莉蘇（網路用語，意指過度幻想之文章）、故事太老梗或文筆過差，吸引不到讀者，灰心喪志之下放棄寫作；若是小有名氣的寫手無法大量更新文章，讀者不斷催文會使其產生壓力，在潛意識排斥創作而棄文；也有潛在創作者因現實因素，例如說課業重、工作忙或以為寫小說很困難，就打消了寫作念頭。

文學教育是以文學為媒介進行教育的活動，它包括文學創作教育、文學鑑賞教育和文學知識（文學理論、文學批評、文學史）教育，是讓受教育者廣泛接受文學的滋養，在文學審美實踐中去提高鑑賞和創造文學美的能力，培養健康的審美情趣，樹立正確的文學觀。（陳國平，2005）；然而在現代不斷放鬆的國文教育，許多寫手的基本功都不夠扎實。例如說三個點一組、

兩組構成的刪節號（……）常常被省略一組；也受西方文學和中國小說影響，該用引號（「」）表達的對話語句卻用英式引號（” ”），或說引號（「」）和雙引號（『』）的使用方式傻傻分不清，雙引號在引號外，也有把兩者當作相同的使用方式去寫作。這造成一個非常嚴重的誤導循環，作者使用方式錯誤、青少年看了誤以為就是如此，在創作時有繼續這個錯誤誤導下一個讀者，很可怕的是他們被指證是錯的時他們會說「書上都這樣寫」、「大家都這樣用」，惡性循環導致文學從根本毀壞。

文學教育的設計應以學生興趣為本。學習興趣之高低不但會影響到學習者之學習表現，而且更是個體之心理特質與學習成就之中介因素。（邱麟忠，2014）；所以在編排課程前須按照學生偏好題材與文風分組，依照各組興趣設計不同的課程。只要勾起孩子對學習產生興趣，他們便不會把學習當作一種沉重之心理負擔，而且更會因此而變得認真和投入起來，使教育更具意義和價值。（吳清山，2010）；當同儕都在前進時，學生往往會擔憂落後因此更加努力學習，彼此間相互影響促進整體向上。

然而著作權法足夠完善能保護這些年輕的寫手或作家嗎？著作權法第 80 條之 2 之規定創設出「準著作權」之概念，一方面因防阻著作權侵害之功能性，在一定條件得享有類似著作權侵害之救濟，另一方面因其非傳統的著作權類型，故得以免除著作權保護適格要件及限制之檢驗，由此可知，就著作權法的體系及原來保有的利益平衡而言，著作權法第 80 條之 2 之立法上過度強調科技保護措施防阻著作侵害的功能性，而忽略其著作權法體系下的定位及正當性，立法存在相當程度的瑕疵。（沈宗倫，2009）在法律上不夠完善、在事情發生時不足以保護創作者之下，受到打擊的創作者容易因此灰心意冷，放棄寫作一途。

### 三、研究方法與材料

3-1 研究方法：利用樹德科大圖書館期刊論文資料庫查詢「文學」、「輕小說」、「作家」之關鍵字後的期刊論文進行文獻探討、分層田野調查和個案訪談，並結合自身寫作及教學經驗完成。

3-2 研究步驟：

（一）針對大眾與職業作家擬定兩份網路問卷，廣收回覆。

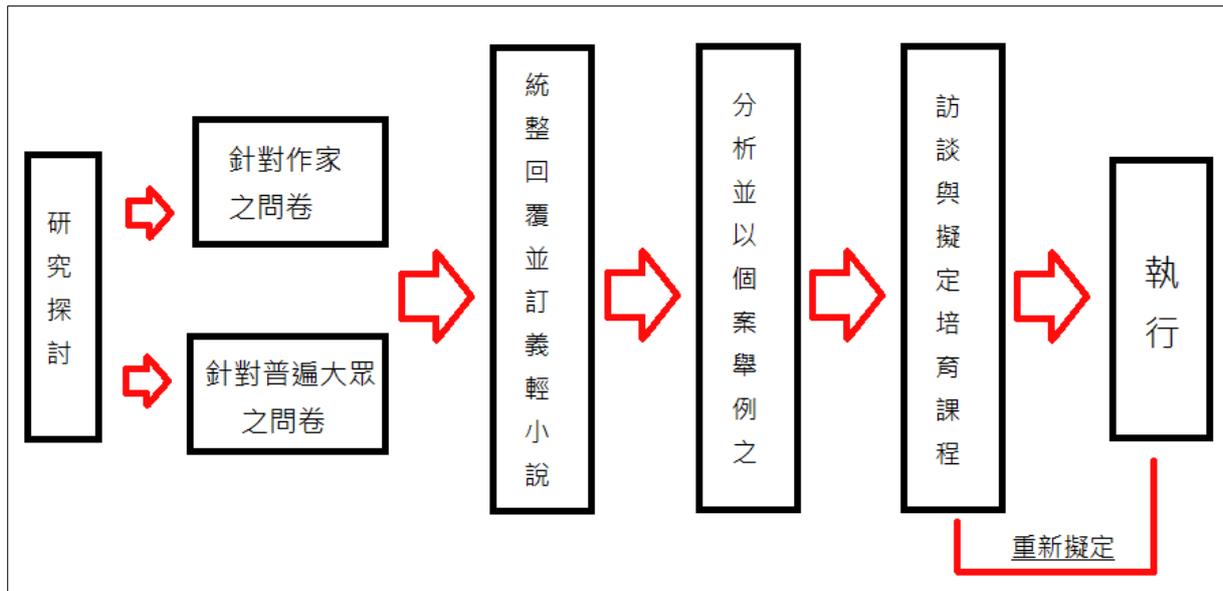
（二）整理問卷回饋，提出普通民眾與作家對輕小說的多數定義並分析，結合網路資源和文獻統整「輕小說」的完整定義及分類。

（三）針對的二點分析不同創作者，提出熱門至冷門之輕小說類別排行榜，分析年齡層偏好，並以個案舉例之。

（四）與成功之輕小說作家和責任編輯合作，以前三點資料進行訪談，了解他們對本研究看法與建議，彼此交流資源，並安排專業課程及教育系統。

（五）將專業培育課程於高中社團進行半學年測試，有明顯績效即實施該教育系統；反之則回歸第四項步驟，重新探討與制定新課程。

（六）研究步驟及流程圖（圖一）如下：



圖一：研究步驟及流程圖

## 五、結果與討論

一、擅長／喜好使用的題材類型：

言情＝玄幻＞日常＞靈異＞推理。

二、擅長／喜好使用的時空：

現代＞古風＞未來世界。

三、擅長／喜好使用的世界觀：

架空（平行世界）＞依照現實。

四、擅長／喜好使用的故事場合：

校園＞古代＞職場＞未來世界。

依照數據可知普遍大眾最擅長現代言情或玄幻架空小說，現代言情成功個案有：晨羽，代表作《來自天堂的雨》、《紙星星》；瑪琪朵，人氣作《夏日的檸檬草》。玄幻架空小說成功個案有：護玄，成名代表作《特殊傳說》、《兔俠》；水泉，歡樂向爆笑名作《沉月之鑰》；御我，經典代表作《1／2王子》、《吾命騎士》。

受日本 cosplay 風潮影響，有大量輕小說閱讀者會因為極度喜愛書籍中的角色，而網路訂購或自製服飾扮作該角色出席動漫展、書展等，甚至在網路平臺出現由喜愛該角色之讀者創建角色粉專經營或聚集同好，寫手也會創作非營利之二次同人創作進行交流，我推測「輕小說角色偶像化」一詞並非不可能。

## 六、結論與建議

6-1 結論：

(一) 十二至二十歲的年輕寫手因「為達到心靈層面的滿足」與「興趣」而進行寫作。

因為許多幻想無法在現實中完成(例如說擁有魔法)，所以在這愛幻想的年紀裡就會用其他方式抒發，寫作為其中之一，而本身對寫作有興趣的青少年就更容易因此開始創作。

(二) 容易因為現實壓力(例如課業、工作和身體狀況)、創作之路孤獨、沒有受過專業的指導而文筆不佳吸引不到讀者，或在面臨抄襲事件不懂得以法律保護自己，受到挫折而放棄寫作。

依據自身經歷和問卷、訪談結果，最大的影響是無法兼顧現實，次要飾面臨過抄襲事件寒心，大多受訪者皆表示太忙就沒有繼續堅持寫作一路了。

(三) 因無針對輕小說制定的正確創作格式，導致文學混亂，拉低輕小說文學價值。

在網路小說上最常發現這種情形，最多也最嚴重的濫用標點符號，因不了解其意義、使用方式或「看了別人也那樣用」的錯誤示範，讓錯誤的格式被合理化，最終真正符合輕小說正確格式的文章反而占少數。

(四) 網路世界發達、書籍電子化，印刷出版業正在走下坡，作家一職被認為沒有前途、難以賺錢養活自己的職業。

大眾心理「網路上有那為什麼還要花錢買書？」因為網路平台發達，會走進書店買實體書的人少了很多，只有少部分偏好實體書或很喜歡該書籍的讀者才會購買收藏。

#### 6-2 建議：

(一) 導正傳統且正確的標點符號觀念，嚴格審核文教材文章之取用，避免爭議與誤導。

就像國文、英文、數學等科目一樣，歸納出一本輕小說寫作教學課綱，並嚴格審核國文與文學欣賞課程教材，避免錯誤誤導學生，讓文學繼續腐敗。

(二) 設立作家專班(小班制)進行專業課程培訓。

類似美術班、舞導班型態，但培養一個作家必須耗費許多精力和時間，尤其一對一更有效益，假如一人對大量學生會因無法個別針對其能力指導而拉低水準。

(三) 舉辦更多大型文學比賽提供給國中至大專院校年輕創作者有一展長才的機會，鼓勵及創作，並輔助其創作出版，激勵其他創作者提升寫作意願。

比賽獲獎是一種認可，出版亦是一種成就，兩者皆能滿足心靈層面的自我滿足需求，這能大大激勵創作意願。

(四) 與出版社合作，舉辦大型書展及成功個案演講，提倡「實書閱讀」抵抗網路書籍、提高輕小說市場購買率。

提高作家工作的穩定性，解決「當作家無法養活自己」的問題，讓更多人願意以此為未來正職繼續努力，而無後顧之憂。

(五) 增列完善《著作權法》並嚴格執行，抵制抄襲、盜用文章事件，保護作家權益。

因網路發達，創作容易被他人盜取，這是一種極度傷害作家的舉動，更容易爆發出流言蜚語(例如：作家墨香銅臭、大風颳過與唐七)，無論是哪一樣都是可以毀去寫作生涯的致命傷。

## 七、文獻參考

安金娜(2014)。〈以文本生成學方法研究具多語能力的作家〉。《中山人文學報》。第37期。

蓋琦紆(2010)。〈生命美感與文學讀解--大一國文課程的教學設計〉。《高醫通識教育學報》。第5期。

李崇誌、陳昱卿、歐陽倩如(2010)。〈台灣本土輕小說的設計滿意度與購買意願研究〉。臺

- 灣藝術大學《圖文傳播藝術學報》。2010年刊。
- 陳國平(2005)。文學教育的涵義解讀與實際操作。海南廣播電視大學學報。6卷2期。P91-93。
- 邱麟忠(2014)。〈學習興趣、學習策略和學習偏好對國小學生國語文學習成就之結構方程模型分析：以TASA2009為例〉。北市教育學例《東華特教》。第48期。P36-41。
- 吳善輝(2015)。〈探討融合班的文學教學方法--以王爾德《快樂王子》為例〉。《南屏特殊教育》。第六期。P25-38。
- 劉芮菁、張芳瑜(2012)。〈『輕』聲細語話同儕：青少年透過輕小說形塑同儕認同的過程〉。《傳播與科技》。第4期。P30-43。
- 沈宗倫(2009)。〈論科技保護措施之保護於著作權法下之定性及其合理解釋適用：以檢討我國著作權法第80條之2為中心〉。《臺大法學論叢》。第38卷2期。P293-369。
- 章淵博(2008)。《日本漫畫與御宅文化》。高雄市：高雄第一科技大學應用日語研究所碩士論文。
- 文青出版社樂多部落格(2006年12月31日)。何謂輕小說《ライトノベル》。取用網址：[http://blog.roodo.com/ching\\_win\\_comic/archives/2610367.html](http://blog.roodo.com/ching_win_comic/archives/2610367.html)