

臺灣漫畫系列中「武術／俠」的文化意像

郭憲偉¹ 郭金芳^{2*}

¹ 國立臺南護理專科學校通識教育中心

² 真理大學運動管理學系

*通訊作者：郭金芳

通訊地址：251 新北市淡水區真理街 32 號

E-mail: au4423kuo@gmail.com

DOI:10.6167/JSR.202412_33(2).0003

投稿日期：2024 年 5 月 接受日期：2024 年 8 月

摘要

武俠漫畫的故事情節與角色性格的編撰與詮釋，一直遵循著想像的中國或大中華的意識，並藉由漫畫來傳達其思想。本文試圖從歷史學的視角與文獻分析來探討漫畫系列中，華人對武術與武俠的民族想像。本文研究結果顯示：一、1949 年國民政府撤退至臺灣後，多位習武之人跟隨國民政府撤退至臺灣，豐富了臺灣的武術傳承。二、武與俠的結合，不僅是武術展示，也是對傳統文化的現代表達和傳承。臺灣武俠文化的發展從早期的武俠片到後來的小說和漫畫，展現豐富的歷史脈絡和社會需求的回應。三、隨著時間推移，漫畫的創作逐漸找到了新的出路，特別是在武俠漫畫方面，從 1950 年代興起至 1960 年代進入黃金時代，反映當時社會文化的需求和武術漫畫的重要地位。武俠漫畫不僅展示武術技巧，透過對招式如太極拳中「攔雀尾」等的具象化描述，漫畫增強了武術動作的表達力，同時加深了招式背後的文化和象徵意義。此外，通過獨特的圖像與文字組合，不僅豐富敘事的層次，也強化其文化表達的功能，並藉由漫畫中的師徒關係和武德精神，體現華人社會對個人品德和社會責任的重視。總括而言，武俠文化已經從紙上漫畫擴展到動漫、電影及電視劇等多媒體平臺，不僅豐富了華人社會的敘事藝術，也在世界各地促進對華人文化的理解和欣賞。

關鍵詞：武俠、武俠漫畫、臺灣武術、武德

壹、緒論

1949年國民政府退居臺灣，臺灣的媒體環境和文化表現形式遭遇重大的轉變。政府對於媒體的嚴格控制，宣傳反共意識型態與鼓吹戰時體制成為重要的手段，主流媒體強調反共抗俄的政治訊息，並以漫畫的手段在報刊中進行作品發表，建構政權本身的正統地位（洪瑞鴻，2011）。較特別的是，臺灣的政治漫畫與西方的政治諷刺畫，在本質上展現截然不同的特徵和創作背景，西方的政治諷刺畫是對於政治不滿所衍生出來，但當時臺灣的漫畫在某種程度被政治操弄主導（陳仲偉，2006）。1950年代後期，臺灣兒童雜誌的興起標誌著本土漫畫產業的一個重要轉折點。這一時期，像《諸葛四郎》和《小俠龍捲風》等連載漫畫的出現，不僅豐富當地文化生活，也在青少年和兒童之間引發廣泛的漫畫狂熱（吳奕賢，2003），不過，此時期的漫畫產業發展並非完全自由。由於當時臺灣政府強調政治穩定和意識形態的統一，政府對所有可能影響公眾思想的媒體進行了嚴格的監視和控制。根據李衣雲（2012）的研究，這包括對報紙、電影、廣播、漫畫和電視的審查和壟斷，目的在於防止可能挑戰政權正當性或引發不穩定的思想和資訊的流通。

1962年修正《編印連環圖畫輔導辦法》全文共17條，並於1966年真正實施，由教育部執行；1967年才將整個審查業務移交國立編譯館（洪德麟，1994；陳仲偉，2014）。這種由審查者的主觀判斷，有權定

人生死，送審完全聽天由命，漫畫家無從預防，使得多數漫畫家收山或轉行，老一輩的漫畫家如葉宏甲（1923–1990）、陳定國（1923–1999）、淚秋（生卒年不詳）、陳海虹（1918–1996）等，在不合理的刁難下，創作空間被打壓殆盡（李衣雲，2012）。仍繼續創作的也轉往不用送審的雜誌、報紙去求發展，致使臺灣漫畫創作面臨困境（李鳳然，2019；徐佳馨，2001；黃秋碧，1998）。1987年底《編印連環圖畫輔導辦法》審查廢止後，日本漫畫快速且大量地出現在市面上；另外，原本非漫畫界的相關業者亦看好漫畫市場的前景，紛紛加入行列，傳統漫畫業者，也推出《童年快報》等日本漫畫週刊誌，掀起了日本漫畫在臺灣的狂潮（李衣雲，2018），諸如東立出版社所出版《空手武術》、《拳王爭霸戰》、《旋風神拳》、《鐵臂生死鬥》等作品，其中又以1990年創刊的日本盜版漫畫週刊《少年快報》最受爭議，薄利多銷的策略成功，銷售數字曾締造23萬本佳績（洪德麟，1994；徐佳馨，2001）。

另外，1960年代，單行本漫畫在租書店流通與普及，其中獨樹一格的武俠漫畫更是風行一時（臺灣漫畫基地，2018），諸如陳海虹的《小俠龍捲風》、葉宏甲的《諸葛四郎》、遊龍輝（1946–）的《仇斷大別山》等作品，不僅豐富了當地的文化生活，也反映了當時社會對於英雄主義和道德理想的追求。其他如淚秋的《神拳流星》、鄭問（1958–2017）的《刺客列傳》、蔡鴻忠（生卒年不詳）的《霹靂狂刀》等，則進一

步擴展了武俠漫畫的主題與風格，使得此類漫畫成為流行文化中的重要元素。2018年，為了回顧並慶祝臺灣武俠漫畫的豐富歷史和文化成就，文化部特別推出了前導特展「臺漫時光機——畫武談俠」。此展覽不僅重現日治時期與戰後臺灣漫畫的發展歷程，還特別突出武俠漫畫在各個時期的經典作品。展覽同時探討了武俠漫畫如何跨界至電影、電視劇和舞臺劇之武俠漫畫與新生代武俠漫畫作品，展現臺灣漫畫武俠發展的軌跡（文化部，2018）。

從上述可知，臺灣武俠漫畫似乎也遵循著想像的中國或大中華意識來編撰與詮釋漫畫故事情節與角色性格，這當然與時空背景有密切關聯，如1970年代，自李小龍以赤手空拳的武打動作崛起，與民族精神結合，創造講究真功夫表演的現代武打片（曾武清，2005），其中主演《精武門》電影後，受到市場熱烈歡迎，電視劇與電影不斷地翻拍；漫畫也在精武風潮下誕生。雖然，劇中「陳真」角色備受質疑是否為真實人物，但在劇本編撰與演員演繹之下，陳真代表的是華人的民族精神、民族英雄的代表。漫畫將現實與虛構的實體在某種程度上符號化，以求表達方便、易讀，同時又能涵括更多的意義（李衣雲，2012）。

《少年黃飛鴻》及《少年國術王》單行本的發行，呈現漫畫主角憑著堅忍不拔的毅力，練就一身精湛的武藝外，亦隱涵著國術不僅被描繪為一種體育活動，而是被賦予了中華民族的精神象徵和民族意識的載體，如《少年國術王》中：

我們這年輕的一代，要負起振興國術，提倡國術的責任，使全國同胞，人人都成為強健的國民，進而使我們列祖列宗遺留給我們的絕技，弘揚於世界。（世雄，1967，無頁碼）

顯示漫畫作品在推動民族精神的身體力行，及弘揚傳統文化上所扮演的角色。這些討論中，武術、民族意識、民族精神是強健國民體格，立足於世界的根本，並藉由漫畫來傳達其思想。然而，從另一角度來思考的話，武術／俠在什麼樣的背景下成為中華民族國粹的代表，又是如何被塑造為附有民族意識及精神象徵？這些想像又是如何加諸於漫畫之中？基於上述之理由，本研究以歷史學的視角，配合收集的文本，試圖從漫畫系列中來探討華人對武術／俠的民族想像。首先，概述臺灣武術和武俠意象的歷史背影；其次分析臺灣武術／俠系列漫畫；最後是論述文化傳播的途徑和影響。

貳、武術和武俠意象的歷史背影

一、武術在臺灣文化中的角色與發展

1945年以前，臺灣已有武術的組織和發展，早期移民來自福建、廣東沿海一帶為主，只有少數來自河南等地（樊正治等，

1996)。國共內戰後，國民政府退守臺灣，國軍及跟隨國民政府來臺，不乏有習武之人，包括各省（市）國術館任教或畢業的高手，如劉雲樵（1909–1992）、鄭曼青（1902–1975）、熊養和（1889–1981）、王子和（1911–2003）、青島市國術館孫紹棠（1919–1998）、中央國術館陳泮嶺（1892–1967）、常東昇（1911–1986）、李元智（1904–1972）、韓慶堂（1900–1976）、傅淑雲（1916–2004）、范之孝（1910–1991）、中央國術體育專科學校吳文忠（1911–2006）等（許秋德、郭應哲，2007；郭憲偉，2020，2021；郭憲偉、徐元民，2011；郭憲偉、郭金芳，2023a；莊嘉仁等，2008；龍炳峰、徐元民，2008），自此之後臺灣武術的傳承與發展，可謂之百家爭鳴，先後在教育單位、政府部門、民間企業，或創設武館及個人授業等方式，傳承武學，為臺灣的武術傳承與推展奠定了基礎。另一方面，臺灣武術雖承襲於中國，但在臺灣本土的社會人文環境改變下，依然存在著「傳統武術」的風格，並以南拳為主要發展特色（陳惠華，2010），如西螺七嵌的振興社，由劉明善（1780–1867）從福建傳入臺灣，受西螺人民所託創設，指導當地民眾習練金鷹拳（梁玉芳，2005）；西螺的勤習堂由劉明善（1862–1932）所創立，主要以傳授太祖拳為主體（陳三郎等，2013）；北港流域的順武堂，創始者為盧榮，後由第四代傳人蘇金淼（1951–）發揚光大，順武堂以南少林十八羅漢為主體，另有太祖拳、白鶴拳、擒拿手和摔角術，著重在手腳並用，以摔、打、拿三種並濟，計有四十四套拳術（郭憲偉、郭金芳，2023a）。

與此同時，各縣市陸續成立「國術研究會」，1950年全國性國術團體「中華國術進會」成立；1951年「臺灣省國術會」成立，推動民間國術運動的發展（張伯夷，1998）。1983年中國文化大學成立體育學系國術組，才使得武術被納入高等教育的範疇。而此國術組又於1997年獨立出體育學系自成國術學系，開展國術相關師資、教練、選手、研究學人，及行政幹部等人力資源的栽培與訓練，進而達成課程目標的策略行動（Kuo & Kuo, 2023）。1998年臺北市立體育學院（現為臺北市立大學）技擊運動學系增設武術隊，四年後國立體育大學技擊運動技術系也設武術隊。隨著武術教育人才的培育，臺灣武術在國際運動賽會的表現也日益突出。當然，亦歸功於政府長期健全的選才、訓練、參賽、輔導、獎勵及相關配套措施之政策，積極提升國家競爭力（李一聖、郭姿伶，2015）。

各級組織競賽方面，1990年始，大多將傳統國術與競技武術同時納為競賽項目，如大專校院國術錦標賽、臺灣武術文化節、中正盃、青年盃、總統杯等賽事；全國運動會、全國中等學校運動會則只納競技武術於競賽項目，全民運動會則將傳統國術歸為競賽項目（蘇士博，2008）。如上，武術在發展過程中，受西方競技體育的影響，拉開了競技化的序幕，朝向規格化、體制化、國際化等面向（郭憲偉、郭金芳，2014）。透過這一系列的制度建設和政策支持，臺灣武術不僅保留其傳統元素，也在現代體育競賽中找到了自己的位置。

二、武俠意象的民族想像

武俠，作為一種獨特於華人世界的文化現象，其根源深植於武術、俠客行為，以及歷史與傳奇故事的豐富織錦中（郭憲偉、郭金芳，2023a）。一般來說，俠被視為急公好義、勇於犧牲，且堅守原則與正義的人格化身，代表了替天行道，為社會不公伸張正義的文化英雄（龔鵬程，2019）。俠，是歷史現實與文化記憶共同締造出來的獨特民族文化現象（陳韻琦，2011）。在通俗文化中，俠的形象與西方的「動作英雄」有許多相似之處，特別是在其異於常人的道德情操，與以暴力手段私自解決爭端以維護正義的行為模式（潘俊宏，2008）。俠的特質包括利他主義、正義感、個人自由、忠誠、勇氣、真誠與信心、榮譽和名聲以及慷慨等特質（周清霖、唐發鏡，1991）。

武俠文化中的武與俠是相輔相成的概念。武提供了身體的錘鍊和戰鬥技能，而俠則賦予武行為以道德的正當性。這種結合使得武俠不僅是武術的展現，也是對傳統文化的一種當代表達和傳承（盧亮廷，2019）。通過這一框架，武俠故事滿足了人們對超越自我的渴望，為讀者提供了一個無限的想像空間，創造出超越日常生活限制的敘事可能（林保淳，2008）。武俠文化不僅展現了武德和俠義精神，也反映了特定時期華人社會對道德倫理的共識和認同。這些故事中的俠客，通常體現了忠孝的民族自尊、無私的義行和正義感，他們經常是「為善不欲人知」的隱士，如同正義的化身一般（陳韻琦，2011）。武俠題材允許觀眾透過邊緣化的自由人物「俠客」，

在想像的地理空間中遊歷，從而滿足超越自我的探索欲望（程筱媛，2023）。

在清末民初，受到民族主義的影響，武師如大刀王五（1844–1900）和霍元甲（1869–1910）被塑造為民族英雄，《近代俠義英雄傳》以譚嗣同「我自橫刀向天笑，去留肝膽兩崑崙」開場，而霍元甲與大力士的比武雖是個體間武藝切磋，但其本質是弱小民族對強大外來民族的一種反抗與自衛，藉由打造霍元甲的身體之技，成為民族雪恥的英雄形象（郭憲偉、郭金芳，2023b）。洪文軒（2009）指出，武俠小說中的人物設計和情節構造經常涉及豐富的人際系譜，使得每個角色不僅有自己的身世背景，還與其他角色之間存在著複雜的恩怨情仇。這樣的敘事結構豐富了故事的層次，並增加了情節的吸引力。蔡盛琦（2009）進一步認為，天馬行空的武俠世界提供了一種從壓迫現實生活中逃避的方式，讓人們在俠客和武術的豐富想像空間中找到認同感，這種虛構與現實的交錯，使人從被壓迫的現實生活中得以紓解，創造一個可以自由呼吸的精神空間。

武俠作品透過其獨特的敘事方式，強調個體在面對困境時的道德責任和義務選擇，這些都是武俠敘事的核心主題，它們融合了東方哲學與個人英雄主義，形成一種獨特的文化表現（魏良成，2016）。林保淳（2008）指出，在武俠的世界裡，俠客擺脫現實的羈絆，自由馳騁於廣闊的江湖，將之視為一個展示武藝、建立名望的笑傲之地。武俠文化的流行同時反映了社會對於這一文化形式的認同。武俠漫畫中的「中

國意象」展現民族想像的重要基礎（范凱婷，2018）。如上，武俠文化成為華人社會中一個極具影響力的敘事類型，它不僅反映了社會價值觀的變遷，也影響著人們對正義、道德以及個人使命的看法。

參、臺灣武術／俠系列漫畫的分析

臺灣戰後漫畫的起源可追溯至 1950 年代，當時漫畫題材主要圍繞反共主義，此外還包括中國民間戲曲、傳統故事以及民族英雄等歷史劇元素的創作。1958 年，臺灣漫畫週刊出現陳海虹的《小俠龍捲風》連載於《模範少年》，葉宏甲的《大戰魔鬼黨》《諸葛四郎》系列在《漫畫大王》連載，不僅推動武俠漫畫的流行，也為臺灣漫畫市場帶來前所未有的繁榮（林雅芳，2006）。當時的漫畫通流管道主要分為三種形式：報紙、綜合雜誌，以及出租的漫畫單行本與連環圖畫冊。這三種出版型式各自具有不同的文化與象徵資本，以及與政府關係的緊密程度，其中報紙由於具有最強的傳播力和政治支援，成為最具文化地位的媒介（李衣雲，2018）。以《諸葛四郎》系列為例，此系列漫畫核心強調的是忠孝節義與俠義精神，展現了正義與邪惡之間明確的對立，其中正義總是戰勝邪惡。諸葛四郎作為理想的儒俠形象，代表「英雄不老」的永恆主題，是臺灣漫畫發展過程中不可或缺的文化英雄（林佳叡，2010）。

1960 年代，臺灣武俠漫畫迎來了其黃金時代，多位漫畫家如葉宏甲、淚秋、遊龍輝及陳海虹在此領域中取得顯著成就。

特別是遊龍輝的《仇斷大別山》，其故事以白髮魔儒武玉雲、東方白雲厲劍明與天心劍客鐵令元三位武林奇人為核心，展開了一段複雜的師門恩仇。故事的主角史雲嵐，作為厲劍明與史閻鈴之子，最終清理師門仇恨，成為一代大俠。不過，1966 年《編印連環圖畫輔導辦法》的實施對臺灣漫畫產業帶來了重大衝擊。此法規施行後，漫畫家的創作自由受到嚴格審查，不少作品因審查者的主觀判斷而遭到禁止或修改，這對連環畫形式的武俠漫畫的出版量造成了相當大的影響（范凱婷，2017）。劉維瑛（2020）指出，這種政策的執行不僅阻斷了漫畫的創新發展，也抑制了漫畫作為文化表達的多元性。值得注意的是，許多漫畫家仍然在這一政策框架下繼續創作。例如，1967 年會文書店出版的《少年國術王》、1969 年文昌出版的《中華男兒》、1970 年啟銘出版的《無敵小拳師》、1972 年宏昌書店出版的《一拳獲勝》、1973 年文鋒出版的《鐵拳硬漢》、1978 年港臺出版社的《無敵武術》等，都是在嚴格的審查條件下出版的武術漫畫（李鳳然，2019），這些作品不僅展示了漫畫創作者的創新和適應性，也反映武術漫畫在臺灣社會文化中的重要地位。

當然，武術漫畫的出版時期與政治背景的變遷密切相關，《少年國術王》於 1967 年出版，正值《編印連環圖畫輔導辦法》施行初期，當時臺灣正經歷漫畫創作的斷層期，這對於言論自由造成了顯著的箝制。相較之下，1993 年東立出版的《少年黃飛鴻》，是在 1987 年解嚴後，解除審查

制度之後才得以出版，這一時期的作品在表達民族意象和精神象徵上擁有更大的自由度。此外，這一時期的漫畫作者在改編和塑造武俠色彩濃厚的歷史人物方面，極力尊重民眾心中的英雄形象，並結合歷史演義的敘事進行創新（劉力群，2011）。

武俠漫畫作品中，對於武術的傳承具有重要的文化象徵意義，這通常體現在主角拜名師及名師收徒的過程中。根據魏良成（2016）研究，拜師過程不僅講究身體素質和練武天賦，更重要的是品行的考量和與師父的緣分，「一日為師，終身為父」，象徵師徒間深厚的終身義務與情感綁定。黃晨（2019）指出，師徒禮數不僅是社會關係中的一種信任度隱喻，同時也象徵著專業行規與職業道德。這種文化特質在武俠漫畫中被高度強調，在武俠漫畫中的反派角色通常不遵循這些儒家倫理規範，他們依靠個人武力進行霸道行為，忽視「武德」的精神，最終成為被社會唾棄的人物（顏剛威，2019）。武俠漫畫中，招式的描繪分為圖像與文字兩部分，前者展示招式的動作和力量效果，後者則提供招式的解釋和背景，使得武功招式不僅是戰鬥的工具，也成為故事敘述中的關鍵元素（吳振榮，2007）。漫畫作為一種視覺藝術形式，能夠豐富地表達那些純文字難以傳達的情感與細節，這使得武俠漫畫成為展現華人武俠文化的理想媒介（劉力群，2011）。透過結合視覺和文字，武俠漫畫不僅傳遞了一種文化的精神和價值觀，也提供了一個理解和體驗華人武俠傳統的獨特窗口。綜上所述，漫畫不僅是娛樂的產物，更是反映當時臺灣社會政治與文化狀態的重要

文獻，並在限制的環境中持續進行文化表達和創作。

肆、文化傳播的途徑和影響

漫畫，作為一種獨特的文化產物，不僅是傳遞人類思想傾向、情感體驗和精神狀態的表達方式，也是對特定時空環境下社會現象和人間百態的一種具象思維方式（李惠軍，2019）。這種視覺藝術形式，藉由圖像和文字的結合，以及明確的分格技術，將內容訴諸於觀眾，無論是通過單格、四格還是連環漫畫的形式。周文鵬（2008）指出，漫畫的主要組成要素包括圖像、文字和分格。這些元素共同作用，不僅增加了敘事的動態感，還影響了讀者閱讀的順暢性。圖像與文字劇情的融合，以及分格及圖像安排的精巧，是確定漫畫質量的重要因素。林雅芳（2006）進一步解釋，漫畫中的文字具有多重功能，不僅說明劇情、暗示情境，而且當文字轉換為具有圖的特性時，它還能傳達出圖像所不能達到的意境。此外，范凱婷（2018）強調漫畫中的符號性擬態、文字和圖像的連續特殊表現，以及圖文交叉作用的意義。這些元素的結合不僅豐富了漫畫的表現力，也使漫畫成為一種能夠細緻描繪角色特性變化和其他細節的媒介，讓讀者能在畫格與畫格間解讀作者想要傳遞的訊息。

武俠漫畫中，圖像的運用是敘事的核心元素，主要涵蓋漫畫中角色相貌身型或衣著裝扮等造型、武打招式的描繪與效果，以及畫格中用以解釋時空背景的场景事物等元素，也包括各畫格中對於分鏡的掌控

與動線掌握的視覺印象 (吳振榮, 2007)。特別是武術動作的展現, 一個動作招式的效果是主要的畫面重點, 讓觀眾能夠徹底感受到武術的威力, 因此, 畫面運用單頁或跨面的大畫面, 呈現全景的人體動作, 以展示招式的完整性與流暢性, 這不僅強化武打動作的視覺衝擊, 也突顯出招式的動態美學 (魏良成, 2016)。形態的仿擬在武俠漫畫中常用於輔助招式效果, 例如太極拳中的「攔雀尾」、「抱虎歸山」、「倒攆猴」及「野馬分鬃」等招式, 常模擬人與動物之間的互動行為, 並作為動作設計及命名的參考 (吳振榮, 2007)。

范凱婷 (2018) 認為, 武俠漫畫在 1980 年以前的臺灣社會中, 扮演了重要的文化角色, 不僅反應了當時對中華情懷的想像, 也促進了臺灣人對「一家人」概念的認同。武俠漫畫通過其廣泛的讀者基礎和市場的大眾性, 將中華民族的想像共同體植入每一位生活在臺灣的華人心中, 這種文化共鳴不僅限於當時, 至今仍持續影響著臺灣社會。隨著時間的推移, 武俠文化已不再局限於漫畫一種形式。陳康芬 (2010) 指出, 武俠主題已擴展到動漫、電影、電視劇等多媒體平臺, 展示了武俠文化的多樣性和創意性。這些多媒體作品不僅為社會大眾提供娛樂, 也促進武俠文化在全球範圍內的傳播, 並為相關產業創造了持續的經濟價值與品質提升, 也使得武俠文化得以在不同文化和地理背景下被重新詮釋和消費 (沈孟琳, 2020; 范軍, 2020)。武俠故事中的道德觀念、英雄主義以及對正義的追求, 這些核心價值被賦予

新的形式和意義, 與現代觀眾的情感和價值觀建立連接, 從而加深其在全球文化景觀中的影響力。

總結來看, 武俠漫畫作為視覺敘事的形式, 通過獨特的圖像與文字組合, 不僅豐富了敘事的層次, 也強化其文化表達的功能, 使其成為傳遞和教育武術文化及道德觀念的重要媒介。另外, 在促進文化認同和傳播中華文化方面, 具有不可忽視的作用。這些作品不僅是商業產品, 更是攜帶和傳播文化價值的重要載體, 反映中華文化的深度和廣度。

伍、結論

武俠文化是華人世界獨有的現象, 根植於武術、俠客行為及豐富的歷史傳奇。這種文化不僅展現武德和俠義精神, 也反映了特定時期對道德倫理的社會共識。武俠中的俠客, 通常被視為急公好義和勇於犧牲的文化英雄, 他們不僅展示了物理戰鬥技能, 也體現了高尚的道德理念。武與俠的結合在武俠故事中至關重要, 不僅是武術展示, 也是對傳統文化的現代表達和傳承。隨著時間的推移, 武俠文化已透過文學、電影、電視劇等多種形式在全球華人社會中傳播, 不僅提供娛樂, 也使觀眾得以反思正義、道德和個人使命的重要性。臺灣武俠文化的發展尤為顯著, 從早期的武俠片到後來的小說和漫畫, 展現了豐富的歷史脈絡和社會需求的回應, 進一步豐富了這一獨特文化現象的內涵與影響力。

1960 年代, 臺灣武俠漫畫進入黃金時代, 但 1966 年《編印連環圖畫輔導辦法》

的實施嚴格限制了創作自由，對產業發展造成重大影響。儘管如此，許多漫畫家仍在政策框架下繼續創作，如《少年國術王》和《中華男兒》等作品，反映當時社會文化的需求和武術漫畫的重要地位。武俠漫畫不僅展示武術技巧，還強調道德價值和俠義精神，通過視覺和文字的結合傳遞文化精神和價值觀。漫畫中的師徒關係和武德精神，體現了華人社會對個人品德和社會責任的重視。

在武俠漫畫中，圖像的應用是敘事的核心，涵蓋了角色的造型、武打招式的描繪及時空背景的詳細描述。這些元素不僅展示武術的精確動作，也強化故事的視覺衝擊和動態美學。透過對招式如太極拳中「攔雀尾」等的具象化描述，漫畫增強了武術動作的表達力，同時加深招式背後的文化 and 象徵意義。武俠漫畫的主角常展現良好的「武德」精神，不僅是行為的指導原則，也反映了漫畫所推崇的道德價值觀。讀者透過模仿這些正義角色，不僅在娛樂中獲得啟發，也在道德層面上得到提升。隨著時代演進，武俠文化已經從紙上漫畫擴展到動漫、電影及電視劇等多媒體平臺，不僅豐富武俠故事的表現形式，也在世界各地增強其文化影響力。整體而言，武俠漫畫作為一種文化傳遞媒介，不僅豐富華人社會的敘事藝術，也在全球範圍內促進了對華人文化的理解和欣賞。本文建議未來可從動漫平臺或針對兩岸三地，甚至是日本、韓國的武俠漫畫文化進行對比研究，最後，本文研究成果在文化交流、教育和文化產業中具有重要的應用價值。例如，

在文化交流中，通過武俠漫畫的多媒體傳播，可以促進世界各地對華人文化的理解和欣賞。在教育領域，可以利用武俠漫畫中的道德價值觀進行品德教育，提升青少年的道德素養。在文化產業中，可以借助武俠漫畫的敘事藝術和文化表達，推動文創作品的傳播，藉此擴大與深化「武術／俠」的文化意象。

參考文獻

1. 文化部 (2018, 6 月 8 日)。漫畫基地前導特展「臺漫時光機——畫武談俠」即日展出。https://www.moc.gov.tw/News_Content.aspx?n=105&s=54465
[Ministry of Culture. (2018, June 8). *Manhua jidi qiandao tezhan "Tai shiguang ji—hua wu zhanchu" jiri tuichu*. https://www.moc.gov.tw/News_Content.aspx?n=105&s=54465]
2. 世雄 (1967)。少年國術王 (第一集)。會文書店。
[Shixiong. (1967). *Shaonian guoshu wang* (Vol. 1). Huiwen shudian.]
3. 李一聖、郭姿伶 (2015)。以武術為例專項優秀運動人才培育。學校體育, 150, 41-47。
[Lee, I.-S., & Kuo, T.-L. (2015). Yi wushu wei li zhuanxiang youxiu yundong rencai peiyu. *Physical Education of School*, 150, 41-47.]
4. 李衣雲 (2012)。讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業。群學。
[Lee, I.-Y. (2012). *Du manhua: Duzhe, manhuajia he manhua chanye*. Socio.]
5. 李衣雲 (2018)。臺灣大眾文化中呈現的

- 歷史認識：以漫畫為中心(1945–1990)。思與言：人文與社會科學期刊，56(3)，7–73。
- [Lee, I.-Y. (2018). Historical understandings in Taiwanese popular culture: A focus on comic books (1945–1990). *Thought and Words: Journal of the Humanities and Social Science*, 56(3), 7–73.]
6. 李惠軍 (2019)。游走於「史情面意」間的思考——「老漫畫中的歷史」叢書序二。載於吳廣倫 (編著)，老漫畫中的中國史：18世紀末至1949年(頁I–VII)。東方。
- [Lee, H.-J. (2019). Youzou yu “shi qing mian yi” jian de sikao—“Lao manhua zhong de lishi” congshu xu er. In G.L. Wu Guanglun (Ed.), *Lao manhua zhong de zhongguo shi 18 Shiji mo zhi 1949 nian*: (pp. I–VII). Dongfang.]
7. 李鳳然 (2019)。臺灣運動漫畫中政治現象析論(1966–1987)。臺灣文獻，70(4)，259–313。
- [Lee, F.-R. (2018). An analysis of political phenomena in Taiwanese sports manga. *Taiwan Historica*, 70(4), 259–313.]
8. 沈孟琳 (2020)。電玩《金庸群俠傳》改編方式研究。東吳中文線上學術論文，50，53–70。
- [Shen, M.-L. (2020). Video game “Heroes of Jin Young” adapted from a novel analysis. *Soochow Journal of Chinese Literature online*, 50, 53–70.]
9. 吳奕賢 (2003)。運動漫畫內容與價值觀意涵之研究 [未出版之碩士論文]。國立體育學院。
- [Wu, Y.-H. (2003). *The study on the contents and values of sport comics* [Unpublished master’s thesis]. National Taiwan Sport University.]
10. 吳振榮 (2007)。馬榮成武俠漫畫之視覺圖像研究以《風雲》為例 [未出版之碩士論文]。國立高雄師範大學。
- [Wu, C.-J. (2003). *Rong-Cheng Ma’s visual study of Chinese chivalry comic: Fong-Yun as an example* [Unpublished master’s thesis]. National Kaohsiung Normal University.]
11. 周文鵬 (2008)。論漫畫的定位與定義。問學集，14，136–147。https://doi.org/10.29450/wenxueji.200804.0036
- [Zhou, W.-P. (2008). Lun manhua de dingwei yu dingyi. *Wen Xue Ji*, 14, 136–147. https://doi.org/10.29450/wenxueji.200804.0036]
12. 周清霖、唐發鏞 (譯) (1991) 中國之俠。(原作者：劉若愚)。上海三聯書店。(原著出版年：1967)
- Zhou, Q. L. & Tang, F. N. (Trans.) [Liu, J.-Y. (1991). *Zhongguo Zhi Xia*. (original author :J. J. Y. Liu.) Shanghai Sanlian Bookstore (original work published 1967)]
13. 林佳叡 (2010)。製造英雄——以葉宏甲漫畫《諸葛四郎》系列為中心 [未出版之碩士論文]。國立臺灣師範大學。
- [Lin, J.-R. (2010). *Zhizao yingxiong —Yi Ye Hongjia manhua “Zhuge Silang” xilie wei zhongxi* [Unpublished master’s thesis]. National Taiwan Normal University.]
14. 林保淳 (2008)。成人的童話世界——武俠小說的「本體論」。政大中文學報，9，189–212。https://doi.org/10.30407/BDCL.200806_(9).0008
- [Lin, P.-C. (2008). A study of fairy tales for adults—The ontology of wuxia martial arts novels. *Bulletin of the Department of Chinese*

- Literature National Chengchi University*, 9, 189–212. [https://doi.org/10.30407/BDCL.200806_\(9\).0008](https://doi.org/10.30407/BDCL.200806_(9).0008)]
15. 林雅芳 (2006)。武打動作之視覺效果表現研究——以臺灣和香港武俠漫畫為例 [未出版之碩士論文]。國立雲林科技大學。
[Lin, Y.-F. (2006). *Study on visual effect of kung fu fighting movement—Using Taiwan and Hong Kong wu xia comics as example* [Unpublished master's thesis]. National Yunlin University of Science and Technology.]
 16. 洪文軒 (2009)。古龍武俠小說門派研究。《問學集》，16，118–133。<https://doi.org/10.29450/wenXueji.200902.0010>
[Hong, W.-H. (2009). The Factions and Groups of Gu Long's Knight-errant Novel. *Wen Xue Ji*, 16, 118–133. <https://doi.org/10.29450/wenxueji.200902.0010>]
 17. 洪瑞鴻 (2011)。美術救國：梁中銘反共漫畫研究 (1949–1966) [未出版之碩士論文]。國立臺灣師範大學。
[Hong, R.-H. (2011). *Meishu jiuguo: Liang Zhongming fangong manhua yanjiu (1949–1966)* [Unpublished master's thesis]. National Taiwan Normal University.]
 18. 洪德麟 (1994)。臺灣漫畫 40 年初探 (1949–1993)。時報文化。
[Hong, D.-L. (1994). *Taiwan manhua 40 nian chutan (1949–1993)*. Chinese Times.]
 19. 范軍 (2020)。華文武俠小說在泰國的傳播與影響。《臺灣東南亞學刊》，15(1)，109–135。
[Fan, J. (2020). The spread and influence of Chinese gong fu novels. *Taiwan Journal of Southeast Asian Studies*, 15(1), 109–135.]
 20. 范凱婷 (2017)。臺灣漫畫歷史研究的兩種類型——以洪德麟、李闡為例。《問學集》，22，27–42。
[Fan, K.-T. (2017). Taiwan manhua lishi yanjiu de liangzhong leixing—Yi Hong Delin and Li Mchan wei li. *Wen Xue Ji*, 22, 27–42.]
 21. 范凱婷 (2018)。借鏡與新變——論臺灣武俠漫畫歷史發展及其文化意涵之研究 [未出版之博士論文]。淡江大學。
[Fan, K.-T. (2018). *Learn and change—The historical development and cultural implication of Taiwan “wuxia” manga* [Unpublished doctoral dissertation]. Tamkang University.]
 22. 徐佳馨 (2001)。漫步圖框世界：解讀日本漫畫的文化意涵 [未出版之碩士論文]。輔仁大學。
[Hsu, C.-S. (2018). *Strolling in manga world: A cultural discourse in Japanese comics* [Unpublished master's thesis]. Fu Jen University.]
 23. 陳三郎、江宜庭、鄒宜芬 (2013)。西螺勤習堂武術的歷史及其未來展望的探索。《雲林文獻》，55，65–101。
[Chen, S.-L., Jiang, Y.-T., & Zuo, Y.-F. (2013). The discovery of Siluo Chinshitang history and the martial arts. *Yunlin Literature*, 55, 65–101.]
 24. 陳仲偉 (2006)。臺灣漫畫文化史：從文化史的角度看臺灣漫畫的興衰。杜葳廣告。
[Chen, Z.-W. (2006). *Taiwan manhua wenhua shi: Cong wenhua shi de jiaodu kan Taiwan manhua de xingshuai*. Dowell Adverstising]
 25. 陳仲偉 (2014)。臺灣漫畫記。杜葳廣告。

- [Chen, Z.-W. (2014). *Taiwan manhua ji*. Dowell Adverstising]
26. 陳康芬 (2010)。從文學武俠到數位武俠——武俠文學發展概況、智慧財產權經營管理與武俠文學的創意產業化之發展。載於淡江中國文學學系(主編), 第十一屆, 文學與美學國際學術研討會論文集(頁111-134)。https://doi.org/10.29453/wenxue.201010.0111
- [Chen, K.-F. (2010). From Wuxia Novels to Digital Wuxia work—The Study of Wuxia Novel History, Intellectual Property Right and The Development of Wuxia Industrialization. *Wenxue yu meixue guoji xueshu yantaohui lunwenji* (.pp. 111-134). https://doi.org/10.29453/wenxue.201010.0111]
27. 陳惠華 (2010)。國武術運動發展之策略：北京 2008 世界武術比賽對臺灣的啟示。《大專體育》, 106, 23-30。https://doi.org/10.6162/SRR.2010.106.02
- [Chen, H.-H. (2010). Guowushu yundong fazhan zhi celue: Beijing 2008 shijie wushu bisai dui Taiwan de qishi. *Sports Research Review*, 106, 23-30. https://doi.org/10.6162/SRR.2010.106.02]
28. 陳韻琦 (2011)。解析張徹陽剛武俠電影《獨臂刀》之男性角色。《藝術與文化論衡》, 2, 75-111。https://doi.org/10.29524/TVAC.201110.0006
- [Chen, Y.-C. (2011). To analyze the males in Chang Cheh's masculine knight errant movie "The one-armed swordsman." *The View of Art and Culture*, 2, 75-111. https://doi.org/10.29524/TVAC.201110.0006]
29. 梁玉芳 (2005)。振興社彰化團金鷹拳的源流及發展。《身體文化學報》, 1, 341-353。https://doi.org/10.6782/BCJ.200512.0341
- [Liang, Y.-F. (2005). The origin and development of Chin-ying Ch'uan (Golden-eagle Boxing) of Chenhsing Society, Changhua. *The Body Culture*, 1, 341-353. https://doi.org/10.6782/BCJ.200512.0341]
30. 張伯夷 (1998)。《當代臺灣國術史料彙編(第一輯)》。逸文。
- [Zhang, B.-Y. (1998). *Dangdai Taiwan guoshu shiliso huibian* (Vol. 1). Yiwen.]
31. 許秋德、郭應哲 (2007)。劉雲樵一生的傳奇。載於張素珠(主編), 《臺灣百年體育人物誌(第二輯)》, 頁 52-65。臺灣身體文化學會。
- [Xu, Q.-D., & Kuo, Y.-Z. (2007). Liu yunqiao yisheng de chuanqi. In S.-Z. Zhang (Ed.), *Taiwan bai nian tiyu renwu zhi* (Vol.2, pp. 52-65). Taiwan Body Culture Society.]
32. 郭憲偉 (2020)。俠義為先——孫臏拳名家孫紹棠。載於許光熙(主編), 《臺灣百年體育人物誌(第十五輯)》, 頁 32-59。臺灣身體文化學會。
- [Kuo, H.-W.(2020). Xia yi wei xian—SunBin quan ming jia Sun Shaotang. In G.B.X (Ed.), *Taiwan bainian tiyu renwuzhi* (Vol.15, pp.32-59). Taiwan BodyCulture Society.]
33. 郭憲偉 (2021)。《近代中國國術教育的推行與意義(1912-1945)》。師大書苑。
- [Kuo, H.-W. (2021). *Jindai Zhongguo guoshu Jiaoyu de tuixing yu yiyi (1912-1945)*. Shtabook.]
34. 郭憲偉、徐元民 (2011)。臺灣國寶級武術大師——傅淑雲。載於張素珠(主編), 《臺灣百年體育人物誌(第六輯)》, 頁 44-65。臺灣身體文化學會。

- [Kuo, H.-W., & Hsu, Y.-M. (2011). Taiwan guobao ji wushu dashi—Fu Shuyun. In S.-Z. Zhang (Ed.), *Taiwan bainian tiyu renwuzhi* (Vol.6, pp.44–65). TaiwanBody Culture Society.]
35. 郭憲偉、郭金芳 (2014)。中國武術的異化。《運動文化研究》，25，57–76。https://doi.org/10.29818/SS.201412_(25).0003
- [Kuo, H.-W., & Kuo, C.-F. (2014). The alienation of Chinese martial art. *Sport Studies*, 25, 57–76. https://doi.org/10.29818/SS.201412_(25).0003]
36. 郭憲偉、郭金芳 (2023a)。臺灣順武堂傳奇。師大書苑。
- [Kuo, H.-W., & Kuo, C.-F. (2023a). *Taiwan Shun wu tang chuanqi*. Shtabook.]
37. 郭憲偉、郭金芳 (2023b)。製作霍元甲傳奇：從《近代俠義英雄傳》談起。《運動研究》，32(1)，41–58。https://doi.org/10.6167/JSR.202306_32(1).0003
- [Kuo, H.-W., & Kuo, C.-F. (2023b). Legend of Huo Yuanjia: Analysis of “The biography of chivalrous heroes in modern times.” *Journal of Sports Research*, 32(1), 41–58. https://doi.org/10.6167/JSR.202306_32(1).0003]
38. 莊嘉仁、楊正隆、韓基祥 (2008)。臺灣警察武術與學校國術的開創者——韓慶堂。載於程瑞福 (主編)，*臺灣百年體育人物誌* (第三輯，頁 122–143)。臺灣身體文化協會。
- [Chuang, C.-J., Yang, Z.-L., & Han, J.-X. (2008). Taiwan jingcha wushu yu xuexiao guoshu de kaichuang zhe—Han Qingtang. In R.-F. Cheng (Ed.), *Taiwan bai nian tiyu renwu zhi* (Vol.3, pp.122–143.)]
39. 黃秋碧 (1998)。漫畫閱讀之遊戲、快感經驗與社會實踐 [未出版之碩士論文]。世新大學。
- [Huang, Q.-B. (1998). *The pleasure and social practice of comic reading* [Unpublished master’s thesis]. Shih Hsin University.]
40. 黃晨 (2019)。徐浩峰武俠電影下的民國武林：以《箭士柳白猿》、《一代宗師》、《師父》為例 [未出版之碩士論文]。國立政治大學。https://doi.org/10.6814/NCCU201900538
- [Huang, C. (2019). *A study of Xu Hao Feng’s martial arts films on Judge Archer, The Grandmaster and The Master* [Unpublished master’s thesis]. National Chengchi University. https://doi.org/10.6814/NCCU201900538]
41. 曾武清 (2005)。臥虎藏龍「藏」了什麼？從女性主義電影理論「男性凝視」觀點談武俠電影新類型。《廣播與電視》，24，93–120。https://doi.org/10.30385/JRTS.200501_(24).0004
- [Tseng, W.-C. (2005). What’s in *Crouching tiger hidden dragon*—A study on wu xia genre from male gaze perspective in feminism film theory. *Journal of Radio & Television Studies*, 24, 93–120. https://doi.org/10.30385/JRTS.200501_(24).0004]
42. 程筱媛 (2023)。共構通俗文藝市場：從小說、電影到京劇連臺本戲《火燒紅蓮寺》。《戲劇學刊》，37，7–35。
- [Cheng, H.-Y. (2023). Co-constructing the market of popular literature and art: From novels, films, to Peking opera serial *Red lotus temple on fire*. *Taipei Theatre Journal*, 37, 7–35.]
43. 臺灣漫畫基地 (2018，6月5日)。【基地

- 特展】臺漫時光機——畫武談俠。臺灣漫畫基地。https://www.tcb.tw/zh/activity_exhibition/12
- [Taiwan Comic Base. (2018, June 5). *[Jidi tezhan] Taiman shiguangji—Hua wu tan xia*. https://www.tcb.tw/zh/activity_exhibition/12]
44. 劉力群 (2011)。歷史演義小說與金庸武俠的巧妙融合——試論香港歷史武俠漫畫《天子傳奇》系列思想藝術特點。《安徽文學》，341，8-10、14。
- [Liu, L.-Q. (2011). Lishi yanyi xiaoshuo yu Jinyong wuxia de qiaomiao ronghe—Shilun Xianggang lishi wuxia manhua “Tianzi chuanqi” xilie sixiang yishu tedian. *Anhui Literature*, 341, 8-10, 14.]
45. 劉維瑛 (2020)。複數的臺灣漫畫史：關於策展之後的反思。載於劉維瑛、李衣雲、翁稷安、蘇微希、曾曉玲、陳涵郁、陳中勳（編），《臺漫時代：臺史博漫畫特展專刊》（頁8-13）。國立臺灣歷史博物館。
- [Liu, W.-Y. (2020). Fu shu de Taiwan manhua shi: Guanyu ce zhan zhihou de fansi. In W.-Y. Lee, I.-Y. Weng, C.-A. Su, W.-H. Zeng, X.-L. Y.-H. Chen, , & C.-S. Chen (Eds.), *Taiwan comics era: Special issue of Taiwan comics exhibition* (pp. 8-13). National Museum of Taiwan History.]
46. 樊正治、蘇士博、李宜芳、莊嘉仁 (1996)。臺灣區地方國術發展史專題研究。教育部委託之專題研究成果報告。國立體育學院。
- [Fan, Z.-Z., Su, S.-B., Li, Y.-F., & Chuang, C.-J. (1996). *Taiwanqu difang guoshu fazhanshi zhuanji yanjiu. Jiaoyubu weituo zhi zhuanji yanjiu chengguo baogao*. National Institute of Physical Education.]
47. 潘俊宏 (2008)。臺灣日治時代漢文「武俠小說」研究——以報刊雜誌為考察對象 [未出版之碩士論文]。國立臺灣大學。https://doi.org/10.6342/NTU.2008.03220
- [Patrick, P. (2008). Study on “wuxia” novels in Taiwan during the Japanese colonial period [Unpublished master’s thesis]. National Taiwan University. https://doi.org/10.6342/NTU.2008.03220]
48. 蔡盛琦 (2009)。臺灣流行閱讀的上海連環圖畫 (1945-1949)。《國家圖書館館刊》，98(1)，55-92。
- [Tsai, S.-C. (2009). The comic-strip picture books published in Shanghai and popular in Taiwan (1945-1949). *National Central Library Bulletin*, 98(1), 55-92.]
49. 盧亮廷 (2019)。民初武術家與武俠精神 [未出版之碩士論文]。國立臺灣師範大學。
- [Lu, L.-T. (2019). *Martial artist and martial arts spirit in the early republican period* [Unpublished master’s thesis]. National Taiwan Normal University.]
50. 龍炳峰、徐元民 (2008)。樹立臺灣體育專業學術風範——吳文忠。《臺灣百年體育人物誌》（第三輯，頁164-181）。臺灣身體文化協會。
- [Lung, P.-F., & Hsu, Y.-M. (2008). Shuli taiwan tiyu zhuanke xueshu fengfan—Wu Wenzhong. In R.-F. Cheng (Ed.), *Taiwan bai nian tiyu renwu zhi* (Vol.3, pp. 122-143.)
51. 魏良成 (2016)。武俠的存在與虛無——Neo—科幻武俠漫畫創作研究 [未出版之博士論文]。國立臺灣師範大學。
- [Wei, L.-C. (2016). *Being and nothingness—*

- A study of science fiction wuxia comics creation* [Unpublished doctoral dissertation]. National Taiwan Normal University.]
52. 顏剛威 (2019)。論我國香港武俠漫畫對中國傳統武術的影響。《大慶師範學院學報》，39(5)，84–90。https://10.13356/j.cnki.jdnu.2095-0063.2019.05.012
- [Yan, G.-W. (2019). Lun woguo Xianggang wuxia manhua dui Zhongguo chuantong wushu de yingxiang. *Journal of Daqing Normal University*, 5, 84–90. https://doi.org/10.13356/j.cnki.jdnu.2095-0063.2019.05.012]
53. 蘇士博 (2008)。臺灣地區國術與競技武術運動推展之比較研究。《運動休閒餐旅研究》，3(2)，138–157。https://doi.org/10.29429/JSLHR.200806_3(2).08
- [Su, S.-P. (2008). A study of the comparison between promotion of martial arts and contesting martial arts in Taiwan. *Journal of Sport, Leisure and Hospitality Research*, 3(2), 138–157. https://doi.org/10.29429/JSLHR.200806_3(2).08]
54. 龔鵬程 (2019)。《大俠：俠的精神文化史論》。風雲時代。
- [Gong, P.-C. (2019). *Da xia: Xia de jingshen wenhua shilun*. Storm & Stress.]
55. Kuo, H.-W., & Kuo, C.-F. (2023). Taiwan martial arts: Education, development and international academic trends. *Quarterly of Chinese Physical Education*, 37(3), 241–259. https://doi.org/10.6223/qcpe.202309_37(3).003

The Cultural imagery of “Martial Arts/Chivalry” in Taiwanese Comic Series

Hsien-Wei Kuo¹, Chin-Fang Kuo^{2*}

¹ General Education Center, National Tainan Institute of Nursing

² Department of Sport Management, Aletheia University

*Corresponding Author: Chin-Fang Kuo

Address: No. 32, Zhenli St., Danshui Dist., New Taipei City 251, Taiwan (R.O.C.)

E-mail: au4423kuo@gmail.com

DOI:10.6167/JSR.202412_33(2).0003

Received: May, 2024 Accepted: August, 2024

Abstract

The composition and interpretation of storylines and character traits in wuxia comics have always adhered to the imagined consciousness of China or Greater China, conveying these ideas through the medium of comics. This article explores, from a historical and documentary analysis perspective, the ethnic imagination of martial arts and chivalry in the comic series among Chinese people. The findings of this study are as follows: First, after the Kuomintang government retreated to Taiwan in 1949, many martial artists followed, enriching Taiwan’s martial arts heritage. Second, the combination of martial prowess and chivalry is a display of martial arts and a modern expression and transmission of traditional culture. The development of Taiwan’s wuxia culture, from early wuxia films to later novels and comics, shows a rich historical context and responds to societal needs. Third, as time progressed, the creation of comics gradually discovered new paths, especially in martial arts comics. Emerging in the 1950s and entering a golden age in the 1960s, these works reflect the cultural demands of the era and the significant role of martial arts comics. Wuxia comics not only showcase martial arts techniques but through the visualized description of moves like “Lan Que Wei” in Tai Chi, the comics enhance the expressiveness of martial arts actions while deepening the cultural and symbolic meanings behind the techniques. Furthermore, the unique combination of images and text not only enriches the narrative layers but also strengthens its function as a cultural expression, and through the depiction of mentor-disciple relationships and the spirit of martial virtue, it embodies the Chinese societal emphasis on personal morality and social responsibility. In conclusion, wuxia culture has expanded from print comics to multimedia platforms like animations, movies, and TV shows, thereby not

only enriching the narrative arts of Chinese society but also promoting understanding and appreciation of Chinese culture worldwide.

Keywords: wuxia, wuxia comics, Taiwanese martial arts, martial virtue

