

篇名：

漫畫對小孩的影響——以《蠟筆小新》與《海綿寶寶》為例

作者：

林松緯。縣立丹鳳高中。高一 2 班

吳佳玲。縣立丹鳳高中。高一 2 班

王翊筠。縣立丹鳳高中。高一 2 班

指導老師:游蕙雙

第一章：緒論

第一節 研究動機

生活在資訊與媒體蓬勃發展的時代，人們的價值觀也會受到大眾文化的影響；就拿卡通漫畫為例，小孩都喜歡看《蠟筆小新》，但看到小孩模仿其情節而出現不適當的舉動，不禁令人反思，這樣的卡通適合在電視上公開地播出嗎？此一問題確實有探討、衡量之必要。本論文即在以《蠟筆小新》這一作品為例，討論漫畫、卡通等對小孩的行為有何影響，重新評價卡通、漫畫的價值與定位，並對於父母與兒童間因為觀看節目而引起的緊張關係提供些許的解答。

第二節 研究目的、問題與架構

一．研究目的

本文希望透過文獻分析與問卷研究，來達成以下兩個目的：1、讓父母瞭解到某些卡通是不適合小孩看的，因而必須進一步對節目進行篩選。2、提出欣賞卡通漫畫之相關建議，以提供父母教育下一代的另一種觀點及選擇。

針對上述研究目的，必須探討的問題如下：

- 1、卡通漫畫對兒童產生哪些影響？
- 2、對於父母放縱自己的小孩流連與漫畫小說店，是否影響課業與其身心狀況？
- 3、針對上述問題，父母又該如何防範？

二．研究方法與架構

本論文將參酌國內書籍之相關資料，同時參考個人經驗，以實地問卷調查作為參考依據。

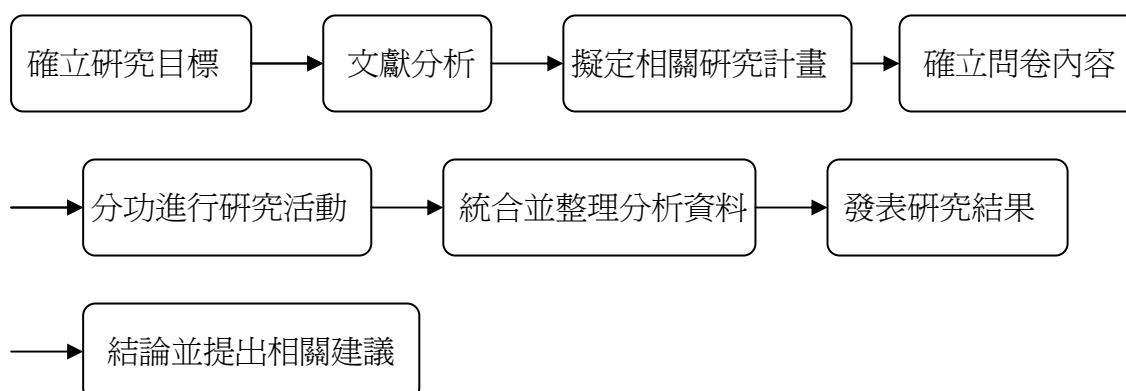


圖 1-1 架構流程圖

第三節 漫畫的起源與定義

漫畫是一種表現藝術，藉由運用一些誇大文字和符號表現出作者想表達的意涵；但隨著個人認知不同，相同的漫畫環節都可能產生不同看法，這就是漫畫有趣的地方。而漫畫之所以深受孩童喜愛，不只是美麗的多樣圖案，更因搭配簡單明瞭的對話，因此對於不愛看文字敘述的孩童，當然是愛不釋手了！但其人物的長相和劇情的流暢度等諸項原因，都是影響一本漫畫好壞的重要差別。以下即由漫畫之起源討論起，並進一步歸納出漫畫的特質。

「漫畫」這個詞最早出於1814，浮世繪大師葛飾北齋所著的《北齋漫畫》一書，以隨筆式散文方式配上圖畫，充滿文學氣息，並非使讀者為之一笑作品（李依雲，1999）人們對於漫畫的定義尚未有一套完整的定論，但就漫畫基本形式而言，多半以誇張、簡略之圖畫繪製而成，漫畫史學家洪德麟（1994：90）說明：「漫畫由線條組成，以誇張、變形、簡單的形貌，散發趣味性的內涵和風采。」漫畫定義如此廣泛；因此，漫畫史學家李闡認為，「想要給漫畫下一個內含和外延十分周延的定義相當困難。」但簡單的說來，大概可以這麼說，「漫畫是注重內容，不太在意形式，用一種簡略的筆劃描寫出意義深刻動人的一種現實藝術。」（張有為，1954）也因這不藉著繁多文字贅述的特質，而深受孩童喜愛。

分析漫畫的特質，將有助於本文釐清孩童為何如此受漫畫之吸引，亦利於探討下一節如何針對孩童的沈迷提出對策之議題。漫畫形式有很多種，我們就以常見的形式來區分漫畫。如格式上分：單格漫畫、雙格漫畫、四格漫畫、多格漫畫等，而國家風格則可區分為：「美式漫畫、日式漫畫、歐洲漫畫、台灣漫畫。」（林家容）本文所要探討的《蠟筆小新》，則是屬於日式風格的多格漫畫。

而關於漫畫吸引孩童的原因，李闡（1991）則認為：「漫畫以幽默的親和力舒暢人們的心胸，增加生活的娛樂效果，使人保持一種持種正義無私的高貴情操，以致人與人的關係更加和諧，使人類社會進入一個充滿歡笑幸福的境界，這便是漫畫如此吸引人的地方。」綜合以上結論得知，漫畫一直深受小學生與青少年的歡迎，便是因為漫畫融合圖像與文字特色，沒有艱深的文字，且取得方便容易，並具有娛樂性，使漫畫因此受到如此大的歡迎。

第二章 閱讀動機和卡通漫畫對學童的影響與價值

Wicks1995 從 (Wicks) 的研究結果發現，青少年喜愛閱讀的個別差異極大，並沒有特別喜愛哪一類讀物，而調查中又以幽默笑話佔的比例最高，由此亦可推出少年的閱讀動機裡，休閒娛樂乃大於學習新知。(林寶琳，民89) 而他的研究結果更清楚地指出了，高年級學童接觸最頻繁的讀物是漫畫，最喜愛的則是偵探類，再次則是搞笑類的書籍。

第一節 閱讀動機

馮秋萍 (民86) 以小學五、六年級學生作為研究對象，結果發現學童最常閱讀課外讀物的原因是因為無聊、沒事用來打發時間。蘇蘅 (民83) 研究青少年閱讀漫畫的原因，發現以「內容有趣」為最多；其次是「畫面美觀動人」及「打發時間」。由此可知，看漫畫是為了輕鬆、賞心悅目且屬於非目的性的，課外讀物主要強調娛樂功能。

由以上文獻研究可歸納出學童閱讀動機有以下幾種：1、休閒娛樂 2、學習與求知 3、心靈啟迪，就由動機而產生閱讀行為，當然！有閱讀動機未必能產生閱讀興趣，但若沒有閱讀動機，興趣是無法產生的，所以閱讀動機的產生是非常重要的。

表 2-1 漫畫閱讀的動機 (註一)

選項	國中普通班 44 人	高中普通班 39 人	總計 83 人 (票)
可以學到東西	9 (20%)	11 (28%)	20 (24%)
無聊打發時間	29 (65%)	23 (58%)	52 (62%)
週遭朋友都在看	9 (20%)	4 (10%)	13 (15%)
受到家人影響	3 (6%)	3 (8%)	6 (7%)
放鬆心情、紓解壓力	28 (63%)	25 (64%)	53 (63%)
個人生活習慣	7 (15%)	7 (17%)	14 (16%)

第二節 漫畫的負面影響

卡通漫畫本身並無價值高低的問題，但其所衍生出來的行為模仿，卻是令人頭痛的。特別是孩子模仿卡通人物的攻擊性行為，不僅對孩子的身心造成不利，此外也會掩蓋住讀物本身的好處。但從另一面來看，兒童對於卡通人物的模仿，只是複製電視劇本的一種行為，不用過於在意，況且模仿卡通人物的行為，也會因為收看者的年齡性別而有所差異。但為了讓發展中的孩子有更健全的身心，仍有需要將眾多的卡通進行分類，讓不同年齡的孩子可以收看到適合其心智的卡通。

林政儀（民88）研究漫畫暴力內容與國中生暴力態度之關連性，經由統計後分析發現，三年級且智育成績低的學生喜好有高度暴力內容的漫畫。加上國中階段適逢反叛期學童受到閱讀含有暴力內容漫畫產生的行為影響相對提高。

最早對漫畫做系統研究的學者 Wertham（1954）提出研究報告指出閱讀漫畫可能使青少年產生下列影響：1、增加青少年犯罪2、扭曲對危險的生活型態認知3、發生閱讀困難。1954年對於漫畫效果的研究，注重在漫畫內容是什麼以及對於學童態度與行為造成哪些效果，研究以內容分析居多，且注重漫畫塑造出來的一些「聰明」行為，對學童產生的示範作用，如：偷竊、翹課等。研究中指出犯罪漫畫對超我或良心的發展產生干擾作用，導致青紹對社會適應不良或對社會正義缺乏信心（Lowery and Defleur，1988）除此之外還有相關研究顯示閱讀漫畫有負面影響，例如：閱讀漫畫對識字習慣產生的影響，發現漫畫刺激不健康的幻想減少學童識字的興趣。（蘇蘅，83）

《蠟筆小新》內容常出現猥褻舉動(例：露下體、看寫真集等)加上其主角小新的行為如：口無遮攔、不太積極、老是不專心聽人講話，加上行事風格總是顛覆一般人的邏輯，所以如果以小孩的角度而言，其內容有許多不適合孩童觀賞的部分。

第三節 漫畫的正面價值

譚光鼎（2000）指出，除了心靈撫慰的功能外，漫畫也被定位是一種具有多元功能的教育工具。林政華（1992）認為漫畫對兒童與青少年的教育作用包括：引起閱讀興趣、滿足每的需求、醞釀生活情趣、增進各種能力、交流彼此感情。藝術家林文昌（1997）認為漫畫具有四種教育功能：1、傳達知識2、提升生活情趣3、培養創造力4、陶冶藝術。更重要的是，漫畫經常能引發孩子的興趣和好奇心，使孩子產生信心，並孕育出未來的夢想（岸本裕史，1995）

國中教師林淑貞（1996）認為漫畫書對青少年而言具有多項的正面價值：

- 1、豐富時空之想像力
- 2、舒解壓力，追慕自由與解脫
- 3、消遣模式，取代不良嗜好
- 4、擴展思考面與生活面

葉乃靜（1999）的研究裡，大學生透過自省的方式，反應閱讀漫畫具有以下功能：

- 1、促進人際關係
- 2、無聊打發時間
- 3、休閒娛樂

- 4、啓發和學習
- 5、正面意義

漫畫也是一種藝術，而所謂的「透過藝術的教育」，則強調啓發個人潛能和自我的展現。而美術教育應採取下列 8 點原則：

- 1、多元開放
- 2、通俗與精緻並重
- 3、審美與創造並重
- 4、觀念與技法並重
- 5、藝術與科技結合
- 6、自然與人文並重
- 7、鑑賞與創作並重
- 8、純粹與應用藝術並重

在這樣的原則下，漫畫藝術自然能發揮其美學價值與放鬆人心的功效。

值得注意的是：在美國有一些研究提出了新的看法，不但不認為電視會對兒童產生負面影響，反而運用電視來增進兒童的遊戲能力，這些研究所持的理由是：「電視與想像虛構遊戲有一些共同要素。」（吳幸玲、郭靜晃，2000）這樣的要素能增進兒童的想像力，提升其腦力發展，並使手腦在遊戲中，發展得更為協調。

看《海綿寶寶》能使孩童認識海底世界有何不同，認識海中生物亦可使孩童增加其想像力，而其中有些也是值得孩童去學習的，如：海綿寶寶個性積極樂觀、認真努力、非常善良，如果能有家長在旁督導，在看電視或漫畫的同時教導孩童明辨是非對錯的能力；如此一來孩童將不受到劇情影響，而學了一些不該學習的事情，反而能增加其應變能力作出正確判斷事物的能力！

表 2-2 (註二、註三)

本研究論文出版年	研究方法	研究結果
林志展(2000) 兒童如何閱讀、使用漫畫的研究	以文獻抗討及問卷訪談進行研究	研究結果指出人們時常批評漫畫對於兒童的影響和害處，但是卻鮮少深入研究漫畫書所呈現的樣貌，以及日常生活中兒童閱讀、使用漫畫的反應與感想；並企圖研究漫畫書的內容，以及兒童讀者對漫畫的閱讀和接收。
李寶琳(2000) 台北市國	以問卷調查及訪談方式。	研究結果發現漫畫仍是

民小學高年級學童閱讀文化調查研究		國小高年級學童最常接觸的讀物，但兒童主動閱讀的讀物尚包括各類報紙、雜誌、暢銷書、工具書、外文書等，包羅萬象，已不只限於兒童文學與兒童讀物類。
李宗琪(1992) 電視廣告對兒童行為的影響	<p>探討電視廣告對兒童的意圖行為及實際行為的影響，以集體施測之方式，訪問北市三所國民小學十二班，共 419 位的三、六年級學生。結果：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在「零食」與「玩具」類產品上，三年級兒童的購買意圖則明顯高於六年級兒童。 2. 在購買要求方面，三年級兒童對「零食」、「飲料」及玩具等三類產品的購買要求，明顯地高於六年級兒童。 3. 收視時間愈長的兒童所表現的購買意圖愈高。 4. 父母的順從情形愈高，兒童的購買意圖與行為也就愈高。 	
李怡慧(2004) 台灣本土幼教電視頻道節目內容及時段編排對幼兒收視與模仿行為之研究	<p>本研究卻以東森幼幼台為例來抗討國內唯一的幼教頻道之節目時段編排及節目內容對於幼兒收視及模仿行為之影響。透過各種文獻及相關理論分析後，配合幼教學者之「深度訪談」、幼兒及幼教工作者之「問卷調</p>	

	<p>查」以及「節目表分析法」結果：大多數的幼兒階會受到節目內容的影響而產生模仿的行為，幼兒性別及各年齡階層之模仿行為比例差異不大，且幼兒收視時間愈長者愈容易有模仿的行為，此外，幼兒對於本身愈喜愛的節目也愈容易引發幼兒的模仿行為。除了部份節目需考慮到幼兒的身心及認知發展情況外，大多給予正面的評價，並且強調將眾多的兒童節目做區分，讓不同年齡層的孩子能收視到適合其身心發展的節目。</p>	
--	---	--

第三章 《蠟筆小新》與《海綿寶寶》的比較

第一節 角色介紹

1 野原新之助

為《蠟筆小新》的主角，五歲的幼稚園的學生，暱稱小新。個性熱情、口無遮攔、早熟、不太積極、容易吃醋，老是不專心聽人說話，做事常搞不清楚狀況，加上行事風格總是顛覆一般人的邏輯，使得他的所做所為成了眾人的笑點。此外，小新尚有著不同於清純兒童的好色性格，看到美麗的姐姐就會跑去搭訕，平時喜歡睡覺、吃零食(巧克力脆片)、畫漫畫、看《動感超人》、唱歌、不愛整理房間，玩一些令人摸不著頭腦的遊戲。

2 海綿寶寶

為《海綿寶寶》的主角，於蟹堡王餐廳擔任廚師，今年 10 歲。個性積極樂觀，認真努力，非常善良，卻常常惹是生非。儘管都是出於好意，但總是避免不了給自己甚至身邊的每一個人帶來麻煩。而且他總是努力過頭，以至於會把局面變得更糟，最後往往變成災難，與他的寵物蝸牛「小蝸」住在海底下的鳳梨屋，熱愛

廚師工作。此外，他最好的朋友是派大星，喜歡聚在一起玩抓水母遊戲。

第二節 兩部卡通的分級

蠟筆小新屬於藍色保護級。保護級的分類乃指6歲~12歲涉及爭議性之主題或有混淆道德秩序觀之虞的節目，需父母、師長或成年親友陪同予以輔導觀賞，以免對兒童心理或行為產生不良影響者，需家長陪同。而《海綿寶寶》則屬綠色普遍級，一般大眾皆可觀賞。

追究兩部卡通的不同分級，即在於兩者鎖定的市場不同，故其風格自相異。蠟筆小新設定的年齡層級以成人為市場，內容搞笑及貼近日本社會現實，贏得不少成年讀者的心，像是小新的媽媽喜歡收集名牌，又貪小便宜；爸爸根本就是好色之徒。而故事內容對黑社會、墮胎潮及敗金描述，也讓這部包裝在童稚眼光中的世界，更顯真實。

《蠟筆小新》在臺灣雖然大受歡迎，但不少家長認為內容不雅，且對學童造成不良影響。如卡通中文版主角小新的配音，低沉、慵懶而且模糊不清，稚齡孩童會模仿這種語調，令師長們頭痛不已。附帶一提的是，台灣醫界發現近年語言障礙幼童的求診案例中，有十分之一就是受電視卡通影響，講話容易「大舌頭」，其中尤以「蠟筆小新」、「櫻桃小丸子」對孩童的影響最大。此外，蠟筆小新的造型濃眉大眼、嘟小嘴的不討喜外表，劇中人物也經常擠眉弄眼、張牙舞爪，極盡醜化人物之能事又常常做出一些猥褻的舉動（例：露下體、追求身材火辣的女孩子、看寫真集，常常玩弄媽媽的內衣褲等），言行舉止都是不好示範，怕小孩子看了會學到不該學的，必須在父母的陪同下一起欣賞，因此就列為保護級。

《海綿寶寶》裡面的各個角色有著鮮明的個性，正反映出社會上的各種人，如：愛錢又現實的蟹老闆、自以為是又無趣的章魚哥、呆頭呆腦的派大星、聰明且夠義氣的珊迪、狡猾又愚蠢的皮老闆。至於海綿寶寶，其實是個善良單純又盡責的好孩子，他待人誠懇又親切、熱愛自己的工作、總是保持著開朗的心情，在他不起眼的外貌下，卻能讓許多人感覺到他可愛。不過他有點笨，而且聒噪又煩人，整部卡通藉由這些角色，以輕鬆、詼諧的方式來敘述他們在海底世界裡發生的種種事。雖然是低齡動畫，他的樂觀盡責的態度也值得我們學習，不像蠟筆小新會做出一些暴力、色情、不雅的動作，因此列為普遍級。

第四章 結論

就研究結果：陳美秀（2000）發現學童從大眾文化擷取視覺表達資源，並從大眾文化圖像的描摹，漫畫術語的拷貝、簡化、修飾、記憶與轉換，並能自求解

決描摹問題與困難，經過長期的練習與學習的持續，而達到圖像表達的精鍊。陳育淳（1999）發現兒童因受大眾文化影響，而產生模仿行為，其對兒童而言並非有害，兒童在模仿中得到成就感，反而有鼓勵孩童繪畫的功用。

從研究中發現漫畫仍是兒童最常接觸的課外讀物，家長及學校應重視學生閱讀漫畫的行為，兒童從漫畫中所學習到的內容包羅萬象，若能瞭解兒童讀者對漫畫的閱讀和接收，加以導正其行為，以防止漫畫所帶來得負面影響。

對於現代人來說，卡通和漫畫是不可或缺的，它既可以得到樂趣紓解壓力也可以拿來打發時間，而卡通是現代很多兒童生活中的一部份，相較於以前的小孩，許多家庭買不起電視的年代，現代家家有電視的孩子在電視節目的選擇就要更加注意。孩童的教育是非常重要的，而家長也不可以輕易忽略。

蠟筆小新這本漫畫在筆者的童年中佔了不少的份量，看到小新的無厘頭，總是能帶給大家許多歡笑，在壓力大時其實也能讓我們放鬆心情、舒緩壓力，有著很高的娛樂性。但有趣歸有趣，其教育意義並不高，對於小新的那些猥褻行為，許多言行舉止都是不好的示範，孩童看了可能就會模仿這些不好的行為，對人格的教育也會產生負面的影響。所以在娛樂與教育方面，應該尋求一個平衡點，家長也可以藉由這些不好的行為給自己的小孩機會教育，指導他正確的觀念。

引註資料：

1. 莊美珍，（94），《卡通情節對學齡前兒童遊戲行為的影響》，台北市立師範學院國民教育研究所。幼教教學碩士學位班碩士論文
2. 鄭如雅，（92），《以卡通漫畫為主題的國小視覺藝術研究》，國立屏東師範學院視覺藝術教育學系碩士論文
3. 俞靚蓉，（96），《青少年漫畫沉迷行為之研究》，南華大學出版事業管理研究所碩士論文
4. 莊雅雯，（92），《國民小學中高年級學童閱讀漫畫型誼之研究---以台中市國小為例》，南華大學出版學研究所碩士論文
5. 吳思慧，（97），《漫畫迷閱讀特質之研究》，國立台灣師範大學圖書資訊學研究所碩士學位論文
6. 賴思禱，（96），《北部青少年漫畫閱讀經驗深淺與其視覺圖像解讀觀點之研究》，國立彰化師範大學藝術研究教育所碩士論

7. 奇摩知識+ <http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1508111906634>
(上網檢視日期：2009 / 11 / 05)
8. 中國評論新聞網
<http://www.chinareviewnews.com/doc/1010/8/1/7/101081749.html?coluid=21&kindid=268&docid=101081749&mdate=0920174720> (上網檢視日期：2009 / 11 / 05)
9. 維基百科，自由的百科全書
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%A0%9F%E7%AD%86%E5%B0%8F%E6%96%B0%E8%A7%92%E8%89%B2%E5%88%97%E8%A1%A8> (上網檢視日期：2009 / 11 / 05)
10. 維基百科，自由的百科全書
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%AB%A0%E9%AD%9A%E5%93%A5>

(上網檢視日期：2009 / 11 / 05)

11. 註一：同6
12. 註二、註三：同1、2