

投稿類別：藝術類

篇名：

青少年對於動漫的熱愛程度研究

作者：

黃敏琇。國立蘭陽女中。高一 9 班

劉家容。國立蘭陽女中。高一 9 班

指導老師：

李健浩 老師

## 壹●前言

### 一、研究動機

日本特有的文化—動漫在現代的青少年影響頗深，從小看的哆啦A夢、櫻桃小丸子、蠟筆小新、忍者哈特利、美少女戰士……等等耳熟能詳的卡通幾乎都是日本動漫的結晶，因此日本動漫的影響其實在從小早已根深抵固，**漫畫很可能會影響讀者的認知、態度或行爲，特別是心智未臻成熟的青少年讀者(黃靖嵐，2006)**。漫畫其類型分很多種，如：少年漫畫、少女漫畫、推理漫畫、搞笑漫畫、科幻漫畫、同性漫畫……等，再加上主角誇張可愛的表現方式，大多吸引了不少人，進而開始蒐集其相關的周邊商品，或參加相關的活動，如同人展、漫畫博覽會。

台灣也有創辦出版社，如東立、長鴻、尖端……等，台灣人畫的漫畫我們稱爲「國人漫畫」，而台灣的漫畫家也不少，現在還有漫畫月刊在連載，國人漫畫家也是有一點程度的，但台灣的漫畫發展受到日本的影響非常大，日本可以說是漫畫王國。

整體而言，本研究動機可歸納爲下列項：

- 1.本研究小組發現，其實有許多人對漫畫有著說不出的執著，會蒐集海報等周邊商品，也時常閱讀漫畫月刊，甚至會有一群志同道合的人一起切磋漫畫繪圖技巧，或參與相關的活動，如：**cosplay(角色扮演)**。
2. 研究動漫成爲現代青少年溝通的媒介、談話的話題。
3. 漫畫成爲青少年們課餘之外的想像空間。

### 二、研究目的

在這個科技發展迅速、網路普遍的現代，看動漫已經不像從前一樣需要一直盯著電視或是漫畫書了，而是由網際網路取代。要看動漫變的非常容易，只要網路搜尋一下，不管是漫畫或動畫都可以輕鬆的閱讀，因此，現在越來越多的人們沉迷在動漫的世界中，因而荒廢學業也是時有所聞，親朋好友也有這類的人，所以本組決定研究動漫到底對青少年的影響有多少並且討論青少年們到底有多投入動漫這項文化。藉此可以提醒青少年們注意是否過度沉迷或者是父母們因注意哪些動漫迷們會出現的行爲。

基於上述的研究動機，本研究小組歸納出下列的研究目的：

- 1.青少年有多投入動漫文化。
- 2.動漫文化影響青少年有多少。

### 三、研究方法

爲了達到上述的研究目的，本研究小組採用下列的研究方法：

本研究之問卷如下所示：

<p>親愛的受訪者您好：</p> <p>我們是蘭陽女中的學生，基於課程需要，現正進行『青少年對於動漫的熱愛程度研究』的調查，非常需要您的協助，請在下列各問題勾選您的答案即可，本問卷純供課堂教學之用，保證不涉及個人隱私或移作其他用途，耽誤您寶貴時間，十分感謝。</p> <p style="text-align: right;">國立蘭陽女中小論文研究小組 指導教師：李健浩 研究學生：黃敏琇 劉家容 敬上</p>					
<p>一、基本資料</p> <p>1.性別：<input type="checkbox"/>男 <input type="checkbox"/>女</p> <p>2.就學：<input type="checkbox"/>國中 <input type="checkbox"/>高中 <input type="checkbox"/>高職 <input type="checkbox"/>五專</p> <p>3.成績在全班：<input type="checkbox"/>前 1/3 <input type="checkbox"/>中 1/3 <input type="checkbox"/>後 1/3 <input type="checkbox"/>拒答</p>					
二、題目					同意程度
					5
					4
					3
					2
					1
1.曾因爲過分沉迷動漫而造成成績下降。					
2.一星期花 5 個小時(含以上)在動漫上。					
3.對動漫用語很了解。					
4.你的父母接受你喜歡動漫。					
5.認爲沉迷動漫會導致價值觀扭曲。					
6.在看純情校園漫畫時會想像自己是書中的男女主角而身歷其境。					
7.喜歡上某部動漫之後會覺得男女主角是現實人物。					
8.會把自己喜歡的角色當作未來另一半的範本。					
9.會盡可能的收集動漫人物的周邊商品。					
10.認爲動漫迷們都活在自己的幻想空間裡。					

#### 四、研究限制

本研究主要是針對青少年們，因此問卷方面只能問國、高中、高職、五專等學生，而且所引用的文獻只採具可靠性的論文或期刊。

#### 五、研究大綱

本	壹●前言	一、研究動機
---	------	--------

研究 架 構 圖		二、研究目的
		三、研究方法
		四、研究限制
		五、研究大綱
	貳●正文	一、文獻探討
		1.何謂動漫 2.動漫迷的行爲 3.動漫的正面意義
		二、問卷分析
	參●結論	1.個人基本資料分析 2.所有受訪者對各問題之看法 3.不同類別受訪者對各問題的看法
		一、研究發現
		二、相關建議
肆●引註資料	三、研究心得	

## 貳●正文

### 一、文獻探討

我想在我們開始研究動漫之前因該先瞭解到底什麼是動漫？動漫迷跟宅男宅女有什麼不同？

所謂的動漫是由動畫〈anime〉和漫畫〈comic〉所組成的，而他們和一般的連續劇或電影不同的地方是在於連續劇和電影是由真人加上特效等所拍攝的，難免會有美中不足的問題；動畫和漫畫則是由人去描繪出來的，能克服許多一般特效所達不到的效果，而且動漫精緻可愛的人物更是真人無法詮釋的！動漫擁有非常重要的影響力，它包含了知識以及娛樂兩方面，動漫被創造，就是為滿足人們內心的幻想。〈王鈞萱，2006〉我想動漫簡而言之就是真人無法取代的獲得知識和娛樂的媒介。而所謂的動漫迷便是指喜愛跟動漫一切相關的周邊事物包刮周邊商品、聲優等等；而宅男宅女指的是在家裡沉迷電腦、幾乎不出門的人們。這兩者的不同其實是很顯而易見的，畢竟動漫迷不一定會整天呆在家裡、足不出戶，喜歡在外跑活動的人也大有其在。

而會想盡辦法全力瞭解跟動漫有關的一切事物、收集周邊商品等都是動漫迷會出現的行爲，但其實並不是每個動漫迷都會表現出「我是動漫迷」的特徵、想法，因為在現代社會中還是有蠻多人認為動漫是幼稚的，而不是不分老少都適合的。〈王鈞萱，2006〉所以才會造成許多動漫迷將這份心意壓抑在心中。對於自己所喜好之漫畫能更為深入之

探討，實為人生一大樂趣。〈王鈞萱，2006〉所以籲請各位動漫迷們大聲說出自己的興趣吧!!還有一點就是動漫迷們其實普遍會受到動漫的引響而有較為樂觀、天真、不可思議的想法，會沉浸在自己的幻想空間裡，不受到現實的干擾，因此會有較為浪漫的思想。

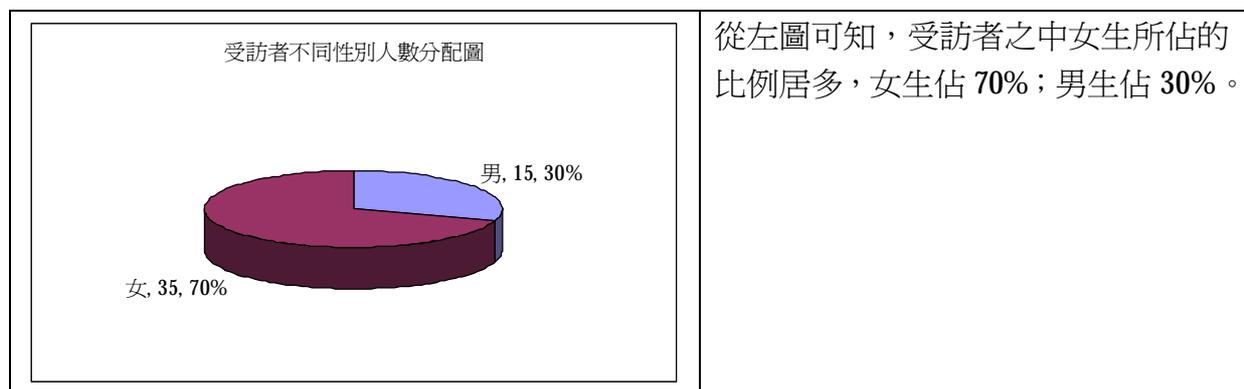
動漫可陶冶德行，還可以建立自己的想法，所以動漫頗具正面意義。〈王鈞萱，2006)動漫的種類眾多，其中不乏許多具有教育意義的內容，例如料理動漫〈小當家、烘焙王〉、運動動漫〈網球網子、光速蒙面俠21〉、教學動漫(食夢者、名偵探柯南)或者是有許多人生道理的動漫〈犬夜叉、海賊王、火影忍者〉……等，所以動漫並不是純粹只有娛樂效果，它還有許多的教育意義隱藏在其中。因此本研究認為動漫的正面意義是動漫可以再娛樂的同時獲得許多正面的教育意義。我想這就是動漫會受歡迎的重要原因之一。

## 二、問卷分析

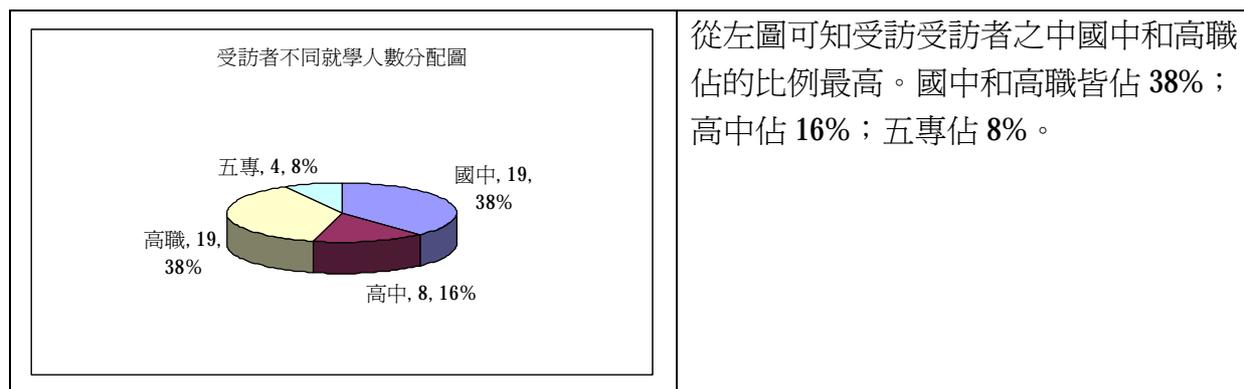
### 1.個人基本資料分析

本次問卷訪談共發出 50 份全部回收，無無效問卷，有效回收率為 100%，依個人基本資料之不同，其分配情況如下：

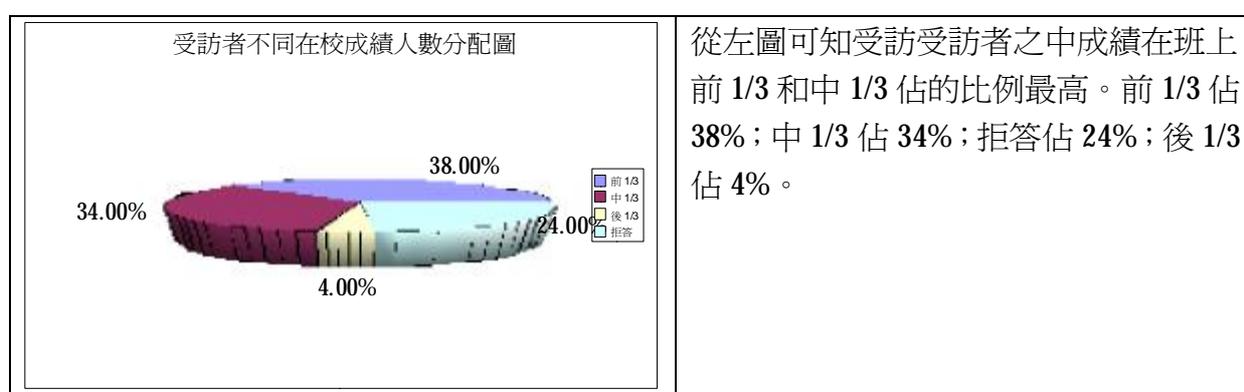
#### A.性別



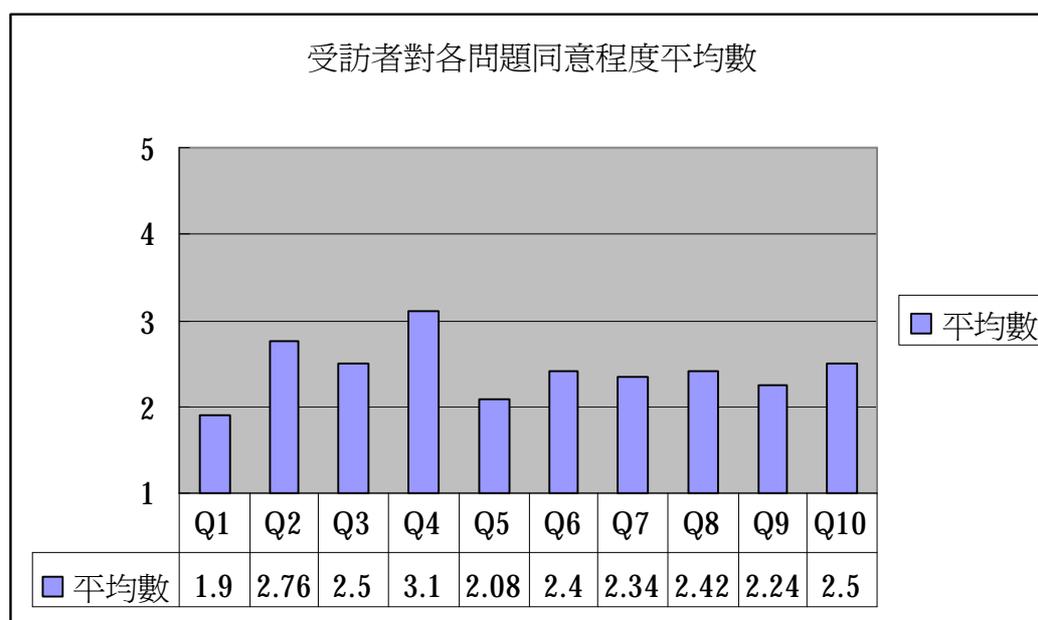
#### B.就學



### C.成績



### 2.所有受訪者對各問題之看法

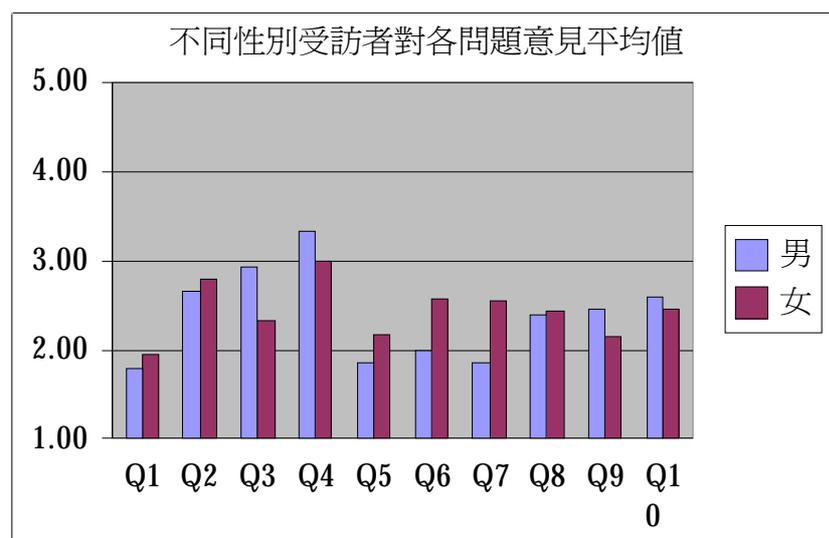


由上圖可知，受訪者對各問題依其不同意程度由高至低，分別為 Q1「曾因為過分

沉迷動漫而造成成績下降。」(1.9)最不認同、其次為 Q5「認為沉迷動漫會導致價值觀扭曲。」(2.08)受訪者對其他(Q2、Q3、Q4、Q10)問題則呈中立意見。

### 3.不同類別受訪者對各問題的看法

#### A.性別

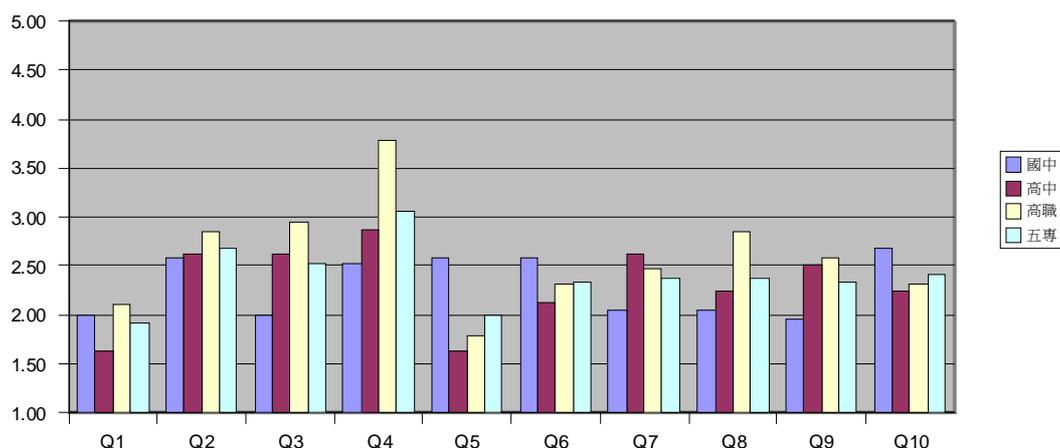


從上圖可知，不同性別受訪者針對Q7「喜歡上某部動漫之後會覺得男女主角是現實人物。」有最明顯差距(女生高於男生)，其次Q6「在看純情校園漫畫時會想像自己是書中的男女主角而身歷其境。」(女生高於男生)，Q3「對動漫用語很了解。」(男生高於女生)，不同性別受訪者在其他問題則無明顯差距。

推論：不同性別受訪者針對Q7「喜歡上某部動漫之後會覺得男女主角是現實人物。」、Q6「在看純情校園漫畫時會想像自己是書中的男女主角而身歷其境。」女生皆高於男生，表示女生對於愛情的憧憬比男生還要強烈，而將漫畫中的某一個心儀的角色當想像成現實人物。Q3「對動漫用語很了解。」男生的比例高於女生，其原因可能是男生比起女生較理性，漫畫是由許多的圖畫配上對話串成故事，女生可能大多是以圖像作為思考模式，但事實上因人而異，並無確切的答案。

#### B.就學

不同就學受訪者對各問題意見平均值



從上圖可知，不同就學受訪者針對Q4「你的父母接受你喜歡動漫。」有最明顯差距（高職者高於五專、高中及國中），其次Q3「對動漫用語很了解。」（高職、高中及五專者皆高於國中），Q5「認為沉迷動漫會導致價值觀扭曲。」〈國中者高於五專、高職及國中〉，不同就學受訪者在其他問題則無明顯差距。

推論：不同就學受訪者針對Q4「你的父母接受你喜歡動漫。」，高職者同意人數較多，高職生比起高中生相對高中生的課業壓力較重，父母較常關切子女的在校成績，因此高職生的父母相對比高中生同意人數多。其次Q3「對動漫用語很了解。」國中生相對比較生疏，原因或許是國中生比高中、職及五專學生接觸動漫時間較短，較不熟悉動漫用語的關係。Q5「認為沉迷動漫會導致價值觀扭曲。」國中所佔的比例高，其原因是可能是因家長的影響或對某些漫畫內容的接受程度不高，例如：同性漫畫。

### 叁●結論

#### 一、研究發現

基於上述的文獻探討及問卷分析，本研究主要發現有 3 項，分述如下：

1. 喜歡動漫的青少年們大多能兼顧課業，少數無法兼顧而成績處於後 1/3。
2. 大多青少年認為沉迷動漫會導致價值觀扭曲。
3. 熱愛動漫的青少年族群中女生佔大多數，表示女生比男生還要有想像力、幻想力。

#### 二、相關建議

針對上述的研究發現，本研究提出下列 3 項建議：

1. 雖然大多數青少年能兼顧課業，但仍有少部分的人仍沉迷餘動漫，需加以克制。
2. 多數青少年誤以為動漫都會導致價值觀扭曲，但並非如此，青少年仍需改觀漫畫的負

面價值。

## 二、研究心得

藉由這個研究我們不僅發現動漫對於其他人的感受或影響，在研究的過程中我們也更了解漫畫這一個東西，也越來越喜歡了，漫畫不僅是一種娛樂，也是一種現代化的文化。

## 肆●引註資料

魏延華(1999)碩士高中女學生閱讀少女愛情漫畫與愛情態度之關聯，世新大學傳播研究所。

王鈞萱(2006)漫畫之正向價值—以海賊王為例，國立台北教育大學社會科教育學系。

黃靖嵐(2006)帝國的浮現與逸出：日本漫畫產業於台灣的「全球在地化」實踐，東海大學社會學系碩士班。