

電視卡通性別角色刻板印象之研究 —以三代卡通為例

魏美惠

國立臺中教育大學

蘇郁雯

國立臺中教育大學

本研究旨在探討三代卡通「性別角色刻板印象」，以十二部電視卡通為研究對象，利用內容分析，對卡通人物的「性別角色特質」進行分析。

研究者彙整三代電視卡通人物「性別角色特質」的現象，發現不同年代卡通人物的「性別角色特質」有些承襲傳統刻板特質，有些卡通人物的「性別角色特質」會隨著年代的差異而改變。例如勇敢冒險的特質，不再只有屬於男性卡通角色才會出現的特質，2000 年以後的電視卡通，哭泣也不再是女性卡通的專利。

此外，女性卡通人物對於情感的處理漸漸傾向多元化發展，第一代卡通中只有男性卡通會主動追求心儀的對象，第二代時除了男性卡通會主動追求外，女性卡通人物亦會主動示好。然而，有些卡通內容仍受傳統社會價值下的影響，例如：女性卡通角色愛幻想、重物質、愛特價商品；男性卡通角色熱愛運動、喜歡競爭等。雖然卡通影片開始有跳脫性別角色刻板的影子，但仍可發現傳統性別角色刻板印象。

關鍵詞：內容分析、幼兒、年代、性別角色刻板印象、電視卡通



壹、緒論

台灣電視公司於 1962 年正式播出電視節目（行政院文化建設委員會，1985）。至今電視已成了每個家庭不可或缺的休閒娛樂之一。根據兒童福利聯盟研發處（2005）的調查研究發現國內兒童每星期平均看電視超過 17 個小時，其中 28.7% 的兒童每天看電視的時間更高達三小時以上，假日看電視的時間則又更長。

在廣泛多元的電視節目中，以卡通節目最受到兒童的青睞。然而，電視媒體播放出來的訊息，如與真實生活經驗相符合時會強化其效果，長時間接受此種訊息，漸漸形塑觀眾的認知、行爲、性別角色，以及對這個世界的價值觀，並遵循此標準修正及模仿後建構自己的價值觀念，進而形成社會主流想法，此稱爲涵化理論（cultivation theory），亦即觀看時間越長價值觀越趨近電視媒體播放的內容（Gerbner & Gross, 1976；Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 1980）。然而，電視節目內容如果隱含著性別不平等的劇情或具有性別角色刻板印象的節目內容，未來可能影響幼兒對於性別角色概念的建立。Bussey 和 Bandura（1999）指出性別角色刻板印象並非經由直接經驗學習，而是透過觀察、模仿學習社會大眾認可的行爲。若想落實性別平等的觀念，可於全國人民接受國民義務教育時期，就開始建立性別平等的概念，讓幼兒從小受到應有的尊重，透過模仿學習進而尊重他人，以避免父權意識形態受到社會再製（陳芝筠，2008）。

卡通內容若是隱含性別角色刻板印象、價值觀念，此種兒童節目極可能成爲幼兒學習模仿的對象，會影響幼兒兩性平權概念之建立（洪賢智，2008）。國內多項研究以兒童卡通內容分析性別刻板印象（李俐瑩，2008；鄭雅玲，2009；魏美惠、黃怡嘉、阮淑宜，2010；黃吉君、吳宇屏、曾榮華，2010）皆發現性別角色刻板普遍存在於電視卡通劇情當中。然而，近年來性別平等議題漸漸受到重視，電視卡通中「性別角色刻板印象」在不同年代的演變及差異性爲何？基於此，本研究以十二部來自三個不同年代，深受大眾喜愛的電視卡通爲主，探討三代電視卡通內容所隱含的「性別角色刻板印象」。本研究主要目的包括：

- 一、分析三代電視卡通人物的「性別角色特質」，所隱含的性別角色刻板現象。
- 二、探討三代電視卡通人物性別角色刻板印象內容的演變。

貳、文獻考察

華視首度於 1975 年黃昏時段，播出卡通連續劇節目「小蜜蜂」，收視率高達 85 % 深獲幼兒喜愛（張哲生，2005）。至今電視卡通成爲幼兒最喜愛的娛樂，可知卡通的魅力無法可擋。臺灣動畫產業近九成收入來自於替國外代工所獲得（林于勝，2003）。由於代工產業的盛行造成國內卡通產業比國外晚起步，約 1961 年才開始萌芽，製作技術深受到歐美及日本的薰陶，現今已日趨成熟但礙於經費利益考量，仍以進口國外卡通爲主（唐台齡，2010；林于勝，2003）。



一、電視卡通的定義與涵化理論 (cultivation theory)

卡通 (cartoon) 原先是指壁畫製作的紙，隨著科技的發達進步，原先刊登在報章雜誌，手繪的連環，內容風趣幽默有時以政治或新聞為主題，之後利用賽璐片、電腦動畫、模型動畫等來製作卡通動畫，相同點皆為繪畫的圖案，非真實人物行為 (李宗薇、董建成，2007)。在中華百科全書中認為卡通等同於漫畫，是以繪畫技巧構圖，呈現出設計好的人物或暗喻性的角色，以誇大、風趣幽默、諷刺性的方式，來傳達創作者所要表達的議題內容，並將每一張設計好的圖以連續的畫面，加入對話和聲音旋律的方式，吸引觀眾收看，其劇情內容隱含某種訊息或故事意義，此種播放模式稱為電視卡通 (宋晞、程光裕、易大德，1981)。

卡通是讓本來沒有靈魂生命的畫，利用短暫快速的錯覺，讓人產生幻覺，使繪畫的圖案，活了起來。本研究中電視卡通指利用繪畫的方式，配合動畫技巧、角色對話、背景音樂，以生動、活潑、誇張、諷刺的方式，反映繪畫作者所要傳達的主題、故事劇情內容，利用電視的呈現給一般大眾。

在電視媒體對閱聽人的影響，以涵化理論 (cultivation theory) 對論述相關性最高。Gerbner (1976) 的涵化理論 (cultivation theory) 詮釋了視聽媒介所製作的訊息會影響閱聽人的認知、信仰及行為，隨著時間的增長閱聽人會深受大眾傳播媒體的影響，漸漸的內化為個人的價值觀，甚至行為表現亦會受到影響 (引自黃明明，1994)。閱聽人的年齡越小越會受到影響，尤其是學齡前的幼兒看太多的電視，會對其所觀看的節目內容產生認同，尤其是尚未發展成熟的兒童，難以分辨真實與虛幻，更益受電視的涵化效果。的影響。

Gerbner 在涵化理論下又提出「主流化」(mainstreaming) 和「共鳴效果」(resonance) 兩種現象，「主流化」指的是收視者收視的時間長，即會產生涵化效果，如果許多人共同收市的時間常人數又多即會形成主流意識；而「共鳴效果」則是閱聽者在觀看視聽媒體實對其內容與自身所處的真實世界產生共鳴，那即使收看電視的時間不長亦會產生涵化效果 (引自潘玲娟，2005，黃怡嘉，2009)。

二、國外引進卡通發展歷程

電視是家庭主要的休閒娛樂，兒電視卡通成為幼兒生活經驗中的一部分。每個年代總會有幾部代表性的卡通，這些不同年代的卡通往往成為孩子們共同的回憶。研究者彙整相關文獻書籍 (唐台齡，2010；王受之，2009a；王受之，2009b；張哲生，2005；李建興譯，2005) 統整各年代熱門電視卡通發展，分別敘述。

(一) 第一個年代 (1970 年至 1989 年) 播出的電視卡通

1975 年華視首度開闢一個半小時卡通時間，播放日本「龍之子」製作的「小蜜蜂」，成為臺灣第一部電視卡通，配上國語發音，廣受歡迎。從 1975 年到 1985 年，此部卡通重播次數高達三次，劇情內容正向，又可認識各種昆蟲，深受家長的喜愛。

1977 年由中視首播「科學小飛俠」是日本重要卡通動畫之一，受歡迎程度讓「科



學小飛俠」成爲重播時間最短的卡通。1978年華視播放日本永井豪繪製的「無敵鐵金剛」，是一部人類操控機器人對抗惡勢力的卡通，瞬間紅遍全台。同一年台視首播「北海小英雄」，是部日本、德國聯合製作的卡通，1983年華視播出的「太空超人」；1986年中視播映的「霹靂貓」等，都是以抗邪惡力量爲主的劇情模式，皆受到廣大的歡迎。

之後陸續播出的「大力水手」，由席格（Elzie Crisler Segar）創作的美國卡通；「小英的故事」，改編自法國馬羅（Hector Malot）的作品，及華視播出「小甜甜」，出自於日本五十嵐優美子作品，重播次數高達六次，受觀眾喜愛的程度可想而知。1984年由華視播出「藍色小精靈」，作者爲比利時漫畫家斐攸（Pierre Culliford），每個精靈各有不同的特質與可愛的外貌，劇情中僅有兩位女性，周邊商品亦受到世界各國幼兒的喜愛。

這一年代當紅的電視卡通，劇情多以冒險、對抗邪惡拯救世界，漸漸加入情感依靠的愛情劇。主要角色以男性爲主，女性角色較少且多半呈現可愛、柔弱等特質，只有「小甜甜」顯現出不同於女性柔弱的特質，以及多角戀愛的觀點，此時期的卡通對於往後卡通劇情的編寫與安排影響深遠。

（二）第二個年代（1990年至1999年）播出的電視卡通

1995年「美少女戰士」，描述五位高中水手服少女，利用愛、勇氣、同情心，守護世界和平對抗邪惡力量，雖然內容仍有物化女性的色彩，但首次由女性擔任主角，滿足了女性主義者的幻想，算是電視卡通劇情上的一大創新突破。1993年由華視「灌籃高手」，主要描述高中籃球隊，爲了爭全國第一展現出團隊的精神，但劇中女性多半爲花癡，看到男生打球就會露出愛慕的眼光。

1994年播出的「櫻桃小丸子」，主角是個天真的小學女學生，喜歡做白日夢、懶惰，個性善良，擁有許多好朋友，小丸子的媽媽最常出現於廚房，而爸爸大多在喝清酒等吃晚餐。1995年「夢幻遊戲」，劇情主要在述說兩位國中女生，因爲打開古書而進入到書中的世界，劇情以愛情爲主軸，但出現許多煽情、打鬥的畫面。

1996年「名偵探柯南」，劇情描述高中男生，因爲吃下不明藥物而身體變小，借住於青梅竹馬小蘭家中，僅有少數人知道他真實身份，身邊時常發生命案，需要靠柯南的智慧解開迷團，推理過程過於詳細，觀眾看法呈現兩極化。1998年「神奇寶貝」，劇情中沒有性別的界線，不管男女都可以成爲神奇寶貝訓練師，也凸顯了小孩也可以是有所貢獻的概念。1998年「飛天小女警」，角色爲花花、泡泡、毛毛三位女警，她們的工作在維護社區和平，並認爲每件事都是一體兩面，好人並非一定是對的，壞人也並非一定是錯的，也是一部以女性爲主的電視卡通。

「航海王」於1999年開播，同年播出的「哆啦A夢」，是部長達十多年的電視卡通，劇中主角大雄顛覆傳統男性應具備勇敢、力氣大、豪邁等性格，展現出較爲女性化膽子小、愛哭、軟弱的性格（黃吉君、吳宇屏、曾榮華，2010；胡瑋珍，2007）。

80年代至90年代對抗惡勢力的劇情依舊深受觀眾喜愛，明顯發現以女性爲主角的卡通漸漸增多，人物性格也開始產生微妙的變化，漸漸走向中性等性格，而多拉A夢主角大雄，反而呈現出愛哭、心思細膩較多女性特質的一面。



（三）第三個年代（2000 年以後）播出的電視卡通

2003 年「我們這一家」，主要在描述花家的生活，身為家庭主婦的花媽，時常精打細算、貪小便宜，連煮飯打掃都會精打細算，花爸則很少說話，出現場景多為下班後在家看電視等吃飯，內容多處呈現性別不平等現象。2005 年東森幼幼台播出「真珠美人魚」，主角為七位美人魚公主，劇情以戀愛、打鬥為主軸。2005 年「戰鬥陀螺」，2006 年推出「海綿寶寶」卡通節目，主要角色為海綿寶寶、派大星、蟹老闆、章魚哥以及珊迪，女性穿著多為比基尼，劇情內容呈現黑色幽默、無厘頭、搞笑。2006 年「光之美少女」，劇情以主角的內心描述，加入正反向不同的性格，並利用光、花、蝴蝶等對抗惡勢力，劇情中女性出現繼承家業的重擔，不再僅限於戀愛等劇情。

三代之間卡通劇情的演變，反應出不同時空背景中女性角色的轉變，早期的卡通多以男性為主角，漸漸走向女性為主角，甚至不再強調主角的性別。近年性別平等受到各界的重視，電視卡通內容中性別角色議題值得探究。

三、性別角色刻板印象

性別角色透過觀察、模仿、學習而來，約二歲至三歲左右就會分辨留長髮是女性。「性別角色刻板印象」在性別概念形成時就已經開始，性別角色刻板印象會隨年代文化變遷而改變。

（一）性別角色刻板印象定義

傳統社會男性體型健壯力量較大，適合下田耕耘、狩獵等工作；女性因先天條件，通常從事紡紗、奶娘等性質工作，性別角色分工產生差異（李美枝、鐘秋玉，1996）。「性別角色刻板印象」指社會大眾對於「性別」存有特定特徵及印象。例如：男性想法較理性且邏輯思考佳，具有英俊勇敢、大膽冒險、獨立自主等特質，擔任的職業多以醫生、律師、董事長、司機等為主。女性較感性且藝術文學較佳，且溫順美麗、缺乏自信、膽小依賴需要被保護，從事的職業以護士、秘書、教師、家庭主婦、服務業為主。「性別角色刻板印象」會依據年代背景、不同地區的風俗習慣而改變，並不是永遠一成不變，傳統性別角色刻板印象，限制了女性發展的可能，也形塑出男性不可輕易放棄、退縮、掉眼淚等性格。性別角色過度刻板化，對個體自我概念建立可能產生不良的影響（張春興，1994；陳啓榮，2009；辛宜家，2008；楊佳羚，2002）。

（二）性別角色刻板印象形成管道

幼兒性別角色概念的發展，可經由觀看電視卡通對性別角色形成固有的刻板印象。王敏如（2000）指出，幼兒經由學習模仿「父母」、「老師」、「同儕」、「電視節目內容」形成不同的性別角色特質。陳啓榮（2009）認為，性別角色印象可經由「傳統文化」、「家庭環境」、「學校教育」、「同儕團體」、「大眾媒體」等途徑形成。李俐瑩（2008）將影響性別印象的因素分為：「先天遺傳」、「年紀」、「家庭教養與結構」、「學校教育」、「大眾媒體」。黃吉君、吳宇屏、曾榮華（2010）發現性別角色刻板印象是透過「學習環境」、「傳播媒體」、「傳統觀念」等外在因素形塑而成。

陳啓榮（2004）認為，造成「性別角色刻板印象」主要的原因在於男性是家中重



要經濟來源，無形中貶低女性在社會地位的價值。雖然現今社會提倡男女平權，但男尊女卑的傳統文化仍然存在於社會文化當中。通常父母親依據幼兒所屬的性別展現出不同的互動及教養方式。舉凡：女性在教養過程中常被鼓勵要有同情心、愛心、幫忙做家事及不可以太強勢等；而男性則鼓勵勇於冒險、挑戰新事物（陳啓榮，2004）。不同的互動模式及教養態度，都會影響幼兒性別角色建立。

進入學校團體生活後亦會加速性別角色社會化。學校教師、相關行政人員受到傳統的刻板印象的影響認為男性在數理、科學方面較優勢，女生則擅長文科。同樣地，在工作分配習慣以男性當體育股長，女性當學藝股長；軍訓課由男性教官上課，護理課由女性教官授課（林生傳，2000；陳啓榮，2009；陳奎熹，2001；劉秀娟、林明寬譯，1996）無形中強化學生對「性別角色刻板印象」的信念。無可避免的，同儕相處、互動是建立「性別角色發展」重要的一環（劉秀娟，2000）。Feiring 與 Lewis（1987）的研究發現，三歲的男童喜愛與同儕相處勝過於成人，可知同儕之間的影响力不能忽視。

近幾年來學校教育提倡性別平等，然傳統對於「性別角色刻板印象」已根深蒂固於校園之中。研究指出幼兒越常接觸大眾傳播媒體容易形成「性別角色刻板印象」（晏涵文，2005）。女性主義團體曾嚴厲的批判電視節目播放的劇情，內容隱含傳統「性別角色刻板」的觀念，男性多刻化成英俊帥氣、積極主動、職業地位較高；女性多塑造造成婀娜多姿、美麗漂亮、依賴被動、社會地位較低，具有物化及歧視女性的意味（李俐瑩，2008）。此外，卡通影像裡女性出現的比例遠低於男性，卡通影片男女性別比例約 5：1，女性大多溫柔美麗，扮演被搶救的角色，且多為金髮、紅髮的妙齡女性，黑髮女性出現比例又較稀少（Davis, 1990）。

電視卡通性別角色比例懸殊、劇情內容暗藏物化女體、歧視等性別角色刻板印象。近幾年雖有改善，例如：迪士尼近幾年刻化女性的角色，不再侷限傳統刻板印象。此外近年來提倡性別平等，女性角色有更多元的面貌。但仍有許多電視卡通依然存有「性別角色刻板」內容，值得教師、家長及社會大眾關注。

綜上可知，性別角色刻板印象形成原因甚多，其中電視卡通對於性別角色刻板印象，具有絕對的影響力。電視媒體依循社會文化的價值觀念，傳遞各項訊息，對於長時間觀看電視卡通的幼兒，可能形成幼兒模仿建立性別角色認同的新途徑，影響力不容小覷。本研究即針對三代之間電視卡通「性別角色刻板印象」進行探究。

參、研究方法

研究者針對三代電視卡通人物對話內容進行主題類目分析，透過觀看螢幕畫面畫記檢核表以及影片記錄表，進行資料蒐集與分析來補其卡通人物對話內容分析不足部分，故本研究以質性研究為主，量化研究為輔進行探討。

一、研究對象

研究者以方便抽樣訪問不同年紀的受訪者，在童年時期最喜歡、有印象或常收看



的四部電視卡通，並與卡通相關文獻互相比對，挑選出最具代表的十二部卡通，以此方式作為挑選不同年代代表性卡通的依據，且同一作者的畫風概念是相同的，不會因集數不同而有極大改變。故研究者將蒐集到的十二部電視卡通影片，做為研究抽樣的母群體，為了研究方便研究者將電視卡通按順序編碼，利用 Excel 分別隨機抽出 2 個號碼並排除重覆號碼，之後隨機出現的號碼為本研究影片觀察的樣本，如表 1。

表 1 三代卡通抽樣結果

年代	研究對象	抽樣集數名稱	抽樣集數名稱
第一個年代	北海小英雄	10 集 跟琪期的約定	24 集 法克賽的
	大力水手	16 集 危機四伏	70 集 結婚前奏曲
1970 年至 1989 年	小英的故事	8 集 喝醉酒的驢子	50 集 初雪降臨的日子
	小甜甜	7 集 克服悲傷邁向明天	15 集 傑西的秘密
第二個年代	灌籃高手	38 集 流川楓的反擊	52 集 鉗制櫻木的祕密兵器
	美少女戰士	1 集 珠寶的誘惑	26 集 解開蒙面俠之迷
1990 年至 1999 年	夢幻遊戲	21 集 為了保護妳	36 集 被殘踏的愛
	神奇寶貝	89 集 皮卡丘加入火箭隊	139 集 可達鴨的憂鬱
第三個年代	我們這一家	116 集 什麼都能改造得母女	203 集 橘子，你給我整理整理
	真珠美人魚	13 集 美人魚的儀式	9 集 被偷走的樂曲
2000 年以後	戰鬥陀螺	14 集 這是最精采的表演	24 集 看我的
	海綿寶寶	8 集 海底駕訓班	44 集 老闆的女兒

資料來源：研究者自行整理

二、研究工具

(一) 卡通人物對話內容分析

王石番 (1991) 指出，質性研究內容分析，必須做到可複製性，讓其他研究人員在不同年代、環境下都能依據相同的步驟進行研究，並得到相似的結果。研究者將十二部電視卡通透過豆子謄稿機將人物對話內容轉為逐字稿，並利用軟體進行內容編碼與分析，進而提高研究信度。以下就主題類目、分析紀錄單位加以敘述：

1. 主題類目

研究者將三代的電視卡通進行主題類目分析，方便比較三代電視卡通性別角色刻板出現情況 (王石番, 1991)。根據相關文獻、資料及研究目的歸納統整後，本研究分析類目以電視卡通人物的「性別角色特質」進行分類。



2. 分析紀錄單位

分析研究資料之前必須先決定分析的最小單位，例如：單一個字、一句話、一整段文字等（楊孟麗、謝水南譯，2009）。本研究依據卡通人物對話內容進行不同單位的分析，其基本分析單位為同一卡通人物說的話，若遇更換角色說話則為另一新的分析話語，之後再依據分析內容之屬性將之歸類於陽性、陰性及中性特質進行述說，如表 2。

表 2 卡通人物對話內容分析紀錄與屬性歸類表

類目	性別	內涵	
		正向	負向
性別 角色 特質	陽性	競爭、主動、穩健、大膽、嚴肅、勇敢、理智、自尊心強、正義、英俊、帥氣、獨立、冒險、領導能力、愛運動。	個人主義、調皮好動、自誇、兇狠、色眯眯、粗心、頑固、偏激、散漫、暴力、粗魯。
	陰性	溫柔、害羞、天真、整潔、善良、同情心、愛孩子、端莊、含蓄、順從、輕聲細語、愛美、關心他人、溫柔、浪漫。	囉嗦、情緒化、物質慾望重、虛榮心、小氣、愛哭、依賴、愛幻想、忌妒、迷糊、愛計較、膽小、敏感。
	中性	誠實負責、好學、誠懇、守信、好奇心、聰明、助人、堅持、合作、鎮定、信任、機靈。	挑剔、空談、邪惡、自卑、殘忍、冷漠、害怕、沉默、無情。

資料來源：研究者自行整理。

（二）影片紀錄表

研究者觀察電視卡通劇情畫面，依據研究目的進行「性別角色刻板印象」影片記錄，格式內容包含：影片名稱、單元名稱、編碼、情境描述、觀察對象、觀察內容、觀察者心情，其左邊留空白以便補充觀察者的觀點看法，並保持客觀的心態避免觀察者主觀效應，對研究對象進行厚實描述。

（三）檢核表

研究者統整相關文獻，考量研究內容欲探討之屬性，將電視卡通性別角色刻板印象從「性別角色特質」這個面向進行分析。依據此分類編製「電視卡通性別角色刻板印象之檢核表」（表 3）做為後續觀察研究的工具，檢核表同時具有量化畫記次數及質性的內容描述，忠實呈現記錄所觀察到的一切。



表 3 電視卡通性別角色刻板印象之檢核表

卡通名稱：		篇名：		觀察日期：
類目		以正字畫記【有台詞的主角、配角、動物角色等才記錄。】		
角色 特質 (複選)	性別	陽性特質 Ex：冒險競爭、帥氣、勇敢。	陰性特質 Ex：天真、膽小愛哭、溫柔。	中性特質
	男性			
	女性			

資料來源：研究者自行整理

三、資料整理與分析

研究者先將十二部不同年代的電視卡通人物對話內容利用電腦軟體轉入為逐字稿，並將影片記錄表中重要的字、一句話或與研究目的相關的主題畫面，加以標記分類，以特定「性別角色刻板印象」為主要主題，將蒐集到不同年代電視卡通資料，依據屬性歸納電視卡通人物的「性別角色特質」進行編碼與主題分析。

肆、研究結果與討論

本研究探討三代電視卡通人物所隱含的性別角色刻板現象，以及經過時代的變遷卡通人物性別角色刻板印象的演變。研究結果分析如下。

一、卡通人物隱含的「性別角色特質」刻板現象

研究者將針對卡通人物「性別角色特質」進行探討，將電視卡通人物性別角色特質，分為卡通中傳統陽性特質、卡通中傳統陰性特質，依年代先後分別撰寫分析。

(一) 第一個年代（1970 年至 1989 年）卡通人物角色特質

研究者以「北海小英雄」、「大力水手」、「小英的故事」及「小甜甜」等四部卡通，作為此年代分析「性別角色特質」刻板印象依據。由圖 1 可清楚發現，卡通人物「性別角色特質」以男女出現固有的傳統角色特質次數最多，出現與自己性別相異的角色特質則以「小甜甜」女性出現陽性特質有 13 次，其次是「北海小英雄」男性出現陰柔特質 10 次，而「大力水手」及「小英的故事」皆低於 10 次以下。由此可見在第一個年代中對於卡通男女角色的行為表現，仍以傳統的社會期盼為主，即男性卡通角色表現出的行為多為主動、暴力、競爭；而女生卡通角色則出現等待救援、依賴、關心他人等特質。



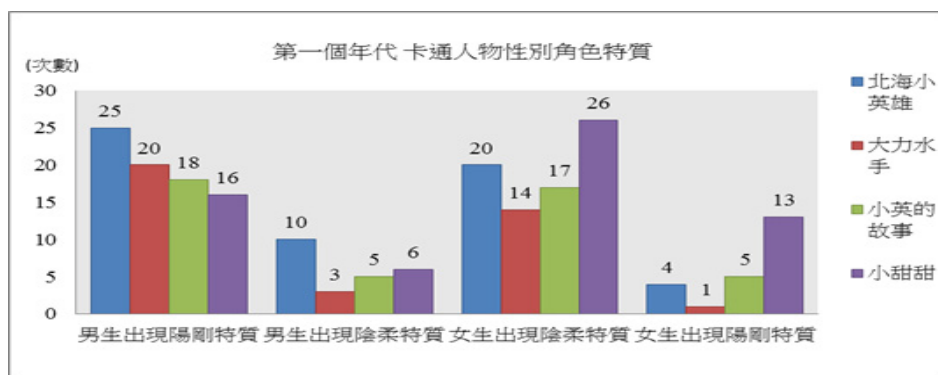


圖 1 第一個年代卡通人物性別角色特質長條圖

1. 卡通中傳統陽性特質

研究者彙整八集卡通出現最多次傳統陽性特質進行分析，分別為主動、暴力、征服、冒險競爭，以下將逐一探討。

(1) 主動表達、追求愛情的男性

研究者發現男性卡通角色比較勇於表達內心情感，會主動表達愛慕之意，女性卡通角色則較為被動，需男性卡通角色先表態後才會有所回應，例如：「小甜甜」劇中男性卡通角色安東尼，問甜甜喜歡自己的原因。「安東尼(男性)：甜甜，仍然...沒有把那白馬王子忘掉?會不會妳...是因為我長得像那位王子。」(小甜特逐 07)。「大力水手」卜派和奧莉薇求婚，希望奧莉薇可以答應自己，奧莉薇在猶豫後答應了卜派的求婚。「卜派(男性)：奧莉薇你做我的女朋友很久了，現在我跪下向你求婚，求你嫁給我。」(大特逐 70)。此與李俐瑩(2008)指出男性多採主動追求心儀的對象，女性則被動等待愛情的降臨，其研究結果相同。

(2) 男性傾向使用語言或行爲暴力

Jung 認為暴力是負向的陽性特質(引自莊耀嘉譯, 1986)。研究者彙整八集卡通後發現使用語言或肢體暴力以男性為大宗。「大力水手」中卜派抓著布魯托的領口手握拳；「北海小英雄」劇中史諾雷和裘雷，因為雙方都用語言攻擊對方的老婆，而大打出手。

布魯托(男性)雙手緊扣，放在脖子下在窗戶口偷笑，布魯托笑卜派(男性)穿的像山羊，卜派發現是布魯托幹的，抓著布魯托的領口，準備用拳頭打他時，忽然鐘響了，趕緊穿著木桶和黑鞋子到奧莉薇家中去。

(大特影 70-3)

史諾雷(男性)：再怎麼樣也比你們家那個動不動就打人的母老虎強。

裘雷(男性)：什麼，你居然敢侮辱我老婆。

史諾雷：是你先開始的，你這渾蛋，打死你。(拿釣魚竿互打)

(北特逐 10)



(3) 男性在物品和事業上喜好征服、冒險競爭

研究者發現男性卡通人物較常出現不同類型的競爭行爲。傳統社會文化、價值觀念是屬於父權體制，男性爲家中主要掌權者，導致競爭行爲時常出現（劉秀娟、林明寬譯，1996）。「小甜甜」中阿基和史德兩人回家途中會互相比較競爭，看誰照片收集的比較多，此爲物品收集上的良性競爭。

阿基(男性)：妳看甜甜，好厲害吧？我還有好多。(把床褥搬起來)

甜甜(女性)：啊~~我並不知道史德和阿基有這興致。

阿基：不是她戲迷的話，怎算是男人，我們倆四處找回來的，比較誰找得多呢。史德(男性)：回途中四處找她的照片，有她照片的書都買了回來。

(小甜特逐 07)

男性卡通角色表現出競爭行爲，除了物品收集上互相比較外，研究者也發現在事業工作上，男性卡通人物也出現明顯的冒險競爭及征服的心態。

哈魯吧嚕(男性)：怎麼可以延後日期啊，要是被壞心腸史班搶先的話怎麼辦。

烏洛布(男性)：那麼，就勉強把小威帶走吧。

史諾雷(男性)：太好囉，這是一個好主意，用拖的也要把小威拖來才行啊。

(北特逐 10)

2. 卡通中傳統陰性特質

研究結果發現在八集電視卡通中，出現傳統陰性共通的特質包括：求救、柔弱、哭泣、愛美、重物質、關心家人朋友、重親情。下面就卡通中出現傳統陰性特質分述說明。

(4) 求救、柔弱、哭泣的女性

此一代女性卡通人物遇到問題或困難，較容易由外顯行爲哭泣表現出來，讓人感覺女性總是柔弱膽小需受到細心的呵護，舉證說明。

懸崖上方傳來小威(男性)喊琪琪抓到蝴蝶的聲音，裘雷和格雷姆兩人互看眨了眨眼睛並把袋子打開，琪琪被放出來後蹲在地上放聲大哭，裘雷和格雷姆、史諾雷則快速落跑。

(北特影 10-8)

史德(男性)：騙人！早上還在和我們開玩笑的人，到了晚上就已經不在了，這是一個很壞的笑話對嗎？安東尼為甚麼會死？(陽台哭泣)這麼樣好的人。(哭)

甜甜(女性)：安東尼他...真的死了。(昏倒)

(小甜特逐 07)



(1) 女性愛美、重物質

依據卡通情節分析發現，卡通中女性角色相當愛美，對於自己的外貌相當重視，認為擁有漂亮的外表才能吸引男性，此研究結果與吳翠珍（2002）的研究發現相似，即女性卡通角色重打扮、喜愛漂亮的衣服、髮飾等飾品，好讓自己看起來更美麗動人。

小英媽媽換了套綠色的衣服，馬賽爾(男性)回頭看著阿姨身上的衣服說：阿姨妳穿上這件衣服真的好漂亮喔！小英的媽媽咪著眼睛嘴角微微上揚說：謝謝你啊。

(小英特影 8-3)

琪琪(女性)：小威你看，很可愛對不對。

小威(男性)：這件衣服我沒見過欸。

琪琪：這是我的新衣服啊，我要穿這件衣服去參加合達慶典喔。

(北特逐 10)

男性對於「女性外表與身材」存有傳統的性別角色刻板印象(林秀芬, 2000)。「小英的故事」中馬賽爾(男性)誇讚小英的媽媽穿上綠色的衣服變得很漂亮，「北海小英雄」裡的琪琪和小威分享要穿去參加慶典的新衣服。可知女性利用服裝、飾品來讓自己看起來更加美麗迷人，好讓自己獲得男性及社會大眾的喜愛與誇獎。

(2) 女性關心家人朋友、重親情

本研究分析發現女性卡通人物劇情多以溫馨親情為故事主軸，舉凡「小英的故事」中小英和媽媽千里迢迢到法國找小英的爺爺「小英：當初媽媽就是為了把我送回來跟爺爺相認，她硬撐著身子繼續旅行，所以才會生病的」(小英特逐 50)。此與王建芸(1996)女性卡通性別角色特質多以關懷他人為主，男性則關心的是整個社會，研究結果相同。「大力水手」中奧莉薇以提醒卜派注意安全的方式，來表達對卜派的關心「小心，卜派，你快要開到超級市場中去了」(大特逐 16)。「小甜甜」中安妮是甜甜的好朋友，得知甜甜發生的事情後相當憂心，親自到甜甜家去安慰鼓勵甜甜要振作，並陪伴甜甜度過難過的低潮時期。「安妮(女性)：甜甜，這次換我來鼓勵妳啊，妳要鎮作點。甜甜：謝謝你，安妮... (流淚)」(小甜特逐 07)。

(二) 第二個年代(1990年至1999年)卡通人物角色特質

第二個年代男性卡通角色出現陽性特質以「灌籃高手」出現次數最多有 57 次。研究者認為此部卡通是因為劇情內容為打籃球，故男性出現陽性特質自然會較多次，但「神奇寶貝」卡通中女性呈現不同以往的性別特質，可知卡通人物性格特質見趨多元化，此發現與個體依據不同場合，表現出適合當下人格特質之研究結果相似(Bem, 1974, 1981)。研究者將這代「性別角色特質」，分為卡通角色出現陽性特質、卡通角色出現陰性特質(如圖 2)，分析舉證。



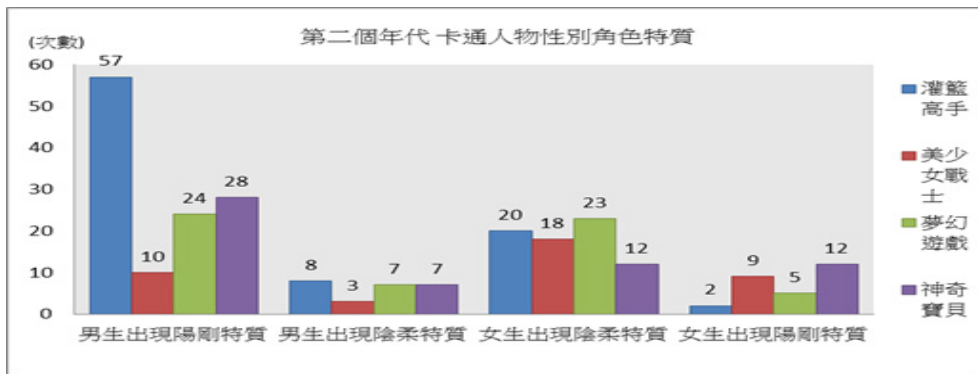


圖 2 第二個年代卡通人物性別角色特質長條圖

1. 卡通角色出現男性特質

第二個年代（1990 至 1999 年）「灌籃高手」、「美少女戰士」、「夢幻遊戲」及「神奇寶貝」四部卡通角色出現陽性特質為主動、粗魯暴力、勇敢冒險，以下分述說明。

(1) 男性主動追求，女性主動示好

第二個年代（1990 至 1999 年）中，可以看到女性卡通角色開始會對心儀對象示好，「灌籃高手」中三位啦啦隊服裝的女性，不再被動等待，而是大方表達愛意，注視著打籃球的流川楓，為流川楓帥氣的英姿瘋狂尖叫。「流川楓親衛隊(女性)：流川楓.....我愛你，流川楓，流川楓.....我愛你」(灌特逐 38)。此與李俐瑩（2008）男主動積極，女性被動依賴，研究發現不相同。「夢幻遊戲」中星宿和美朱表達想在一起的意願，且沒等美朱回應就親了上去，可知男性卡通角色在劇中相當主動。

星宿(男性)抱著美朱(女性)，又輕輕的將美朱的臉抬起，美朱臉頰泛紅，星宿和美朱說：「我會一輩子保護你跟我在一起吧。」美朱臉頰泛紅，星宿沒等美朱回答，就彎著腰親吻著美朱，手握著美朱的手。

(夢特影 21-13)

(2) 男性卡通人物對人的粗魯暴力，女性卡通人物對物品的暴力

第二個年代（1990 至 1999 年）粗魯暴力仍以男性為主，但此年代粗魯暴力不在限定出現於男性卡通人物身上，女性卡通人物也同樣出現粗魯暴力的肢體動作。例如：「灌籃高手」中赤木用拳頭打櫻木花道的頭，罵櫻木花道笨蛋，肢體暴力外還語言相當粗魯還帶有貶低的意味。「夢幻遊戲」中侍衛兵慘遭鬼宿法術的毒手而倒地不起。

櫻木花道(男性)：流川楓，我不准你得意，剛才那分是我的，你把它還給我
赤木(男性)：(拿拳頭打櫻木頭)笨蛋。

(灌特逐 38)



鬼宿(男性)伸出手使用法術用力一壓，揮著自己的黑色披風，侍衛兵阿了一聲倒下，剛來接班的侍衛兵(男性)皺著眉說：發生什麼事：也遭到毒手，阿了一聲倒在地上。

(夢特影 21-17)

「灌籃高手」、「夢幻遊戲」裡男性卡通人物粗魯暴力，多針對其他卡通角色人物，而「美少女戰士」中林小兔雖然出現粗魯暴力的動作，卻是為了將撲滿打破。「林小兔(女性)將撲滿搖一搖，拿起桌上的彎月神杖打破撲滿，用食指算著撲滿內的錢。」(美特觀 26-8)。女性卡通角色粗魯暴力對象是針對日常物品，男性卡通角色是針對卡通人物，粗魯暴力取向上有所不同。

(3) 男性勇敢冒險不需理由，但女性需要為友情而戰

「灌籃高手」、「美少女戰士」、「夢幻遊戲」及「神奇寶貝」四部卡通皆具有勇敢冒險的特質。研究者發現勇敢冒險不限於男性卡通角色，女性卡通角色會因為友情而激發勇敢冒險的特質。「美少女戰士」月光仙子為了救露娜等不及其他夥伴到來便先行變身。可知女性雖然給人柔弱、膽小的印象，但看到自己的朋友受到傷害，勇敢冒險的特質就會出現。

林小兔正好趕到墓園，看到露娜有危險，露娜(女貓)和林小兔說等珊珊(女性)她們來後再一起行動，但是林小兔怕娜露會有危險，便先行變身。

(美特影 26-12)

男性卡通人物出現勇敢冒險特質，有時是為了保護心愛的人，就像「夢幻遊戲」中星宿為了保護美朱而勇敢戰鬥。但也可能是對自己充滿自信，就像「灌籃高手」流川風不畏懼防守的人都是高年級生，依然勇敢的衝入對方籃下，在兩人防守情況下冒險投籃。可知男性卡通人物不需要任何理由，就會展現出現自己勇敢冒險的一面。

鬼宿：我找的不是你們，朱雀巫女在哪裡。

星宿：鬼宿，我不會讓你碰美朱一根汗毛，如果你非殺她不可，就先打敗我

(夢特逐 21)

2. 卡通角色出現女性特質

第二個年代(1990至1999年)「灌籃高手」、「美少女戰士」、「夢幻遊戲」及「神奇寶貝」等四部電視卡通角色出現女性特質多為受保護、依賴、膽小、重物質、貪小便宜、關心他人，以下分述說明。

(1) 女性多膽小、依賴，需受保護

膽小、依賴、受保護等「性別角色特質」是第二個年代卡通角色最常出現陰性特



質之一，此與黃怡嘉（2009）的女性角色多為膽小、依賴等特質，研究結果相同。「美少女戰士」劇中燕尾服蒙面俠總會在重要時刻出現來解救月光仙子，此部卡通雖以女性為主角，但男性仍扮演英俊勇敢、不怕惡勢力的英雄，在適當時機出現解救膽小的女性。

林小兔：為什麼，為什麼我要碰上這種事情，(眼淚)我想回家，
嗚嗚... (大哭)

摩爾 (女性)：最後一拳(伸出乾枯的手，忽然一朵玫瑰花射過來)，是誰？

燕尾服蒙面俠(男性)：我是燕尾服蒙面俠，光哭是無法解決問題的，月光仙子。

(美特逐 01)

研究者發現女性除遇到危險，會膽小害怕依賴男性的保護外，面對自己依賴的人離去，也會感到恐懼、害怕無助的感覺。「美少女戰士」中娜露求助於牧師，認為失去菲爾自己就一無所有。

娜露(女)走近墓園叫住牧師，詢問牧師(男性)自己該怎麼辦，一個自己所愛的人死了(回憶畫面娜露細心幫菲爾包紮)，娜露手上握著菲爾(男性)當初包紮的黃色布巾，低頭難過自己無法救痛苦的菲爾，牧師和娜露說每個人到最後都會得救的，娜露蹲下握著菲爾的黃色絲巾說，失去菲爾我就一無所有了。

(美特影 26-10)

(2) 女性重物質，愛特價商品

研究者發現卡通中女性「角色特質」和第一個年代一樣重物質，但不是為了吸引男性，而是對物品產生無盡的慾望，對於特賣商品更是無法招架。「美少女戰士」中女性卡通角色追求物質上的享受，對於特價商品出現瘋狂搶購的混亂場景，才讓黑暗王國的侍者有機可乘，藉此吸收人類貪婪的能量，可知女性對於物質及商品的熱愛，以形成大眾對女性固著負面的刻板印象。

喬代特(男性)相信女王會喜歡人們被珠寶迷惑的能量，開心的大笑要摩爾(女性)收集更多人類被珠寶迷惑的能量。

(美特影 1-6)

女性卡通角色除了對特賣商品瘋狂外，在「神奇寶貝」中也發現安澄相當重視生活品質。她在對話中不斷強調可達鴨(神奇寶貝)使用的日配件、食物，都是經過一流的處理與設計，可推測安澄(女性)對於生活水準及物質上的要求相當高。

安澄(女性)：可達鴨洗完澡之後噴上特殊的香水，然後用餐的時候，也是



請專業廚師精心調製，口味與營養都是超級一流的。

(神特逐 139)

(3) 男性、女性都關心他人

「灌籃高手」、「美少女戰士」、「夢幻遊戲」及「神奇寶貝」四部電視卡通都有出現關心他人的特質。「美少女戰士」中林小兔約海野去娜露家關心她的近況，林小兔想陪伴娜露早日擺脫傷心難過日子，而海野關心的方式是先設法瞭解娜露沒來的原因。

海野：妳要去娜露她家找她呢？

林小兔：是啊！他已經一個禮拜，沒有來上課了，可能還沒有復原，我想他一定很難過的。

海野：娜露是不是因為感冒，所以才請假。

林小兔：妳呀，真是笨耶，什麼都不懂，呆頭鵝，反正啊，到娜露家我要給他打打氣，走吧。

(美特逐 26)

「夢幻遊戲」星宿希望可以降低美朱心靈上的傷害，但並沒有效果所以感到自己無能，「星宿：我...我好恨自己的無能，我不知道自己該對受傷害的美朱說什麼」(夢特逐 21)。翼宿問軫宿有沒有先治療美朱，「翼宿：把我說得像怪物一樣，對了，美朱怎樣了，你有先治療她吧。」(夢特逐 21)。男性在第二個年代中出現關心他人的特質，但關心的方式較以實際解決問題層面，像是想辦法解決美朱心靈上的傷、手上的傷口等。女性卡通角色關心他人多以陪伴、同理心、傾聽較不相同。

(三) 第三個年代(2000年以後)卡通人物角色特質

「我們這一家」、「真珠美人魚」、「戰鬥陀螺」及「海綿寶寶」，為2000年以後播出的電視卡通。在「灌籃高手」劇情中男性出現陽性特質高達37次，女性出現陰性傳統固有特質以「真珠美人魚」出現次數最多為33次。第三個年代中卡通人物性別特質多少仍可以看到性別角色刻板影子在劇情中，例如：女性傾向愛幻想、物質慾望等特質，男性勇敢、愛運動等特質，雖然也有男性或女性出現與傳統性別相反的特質但仍是少數。



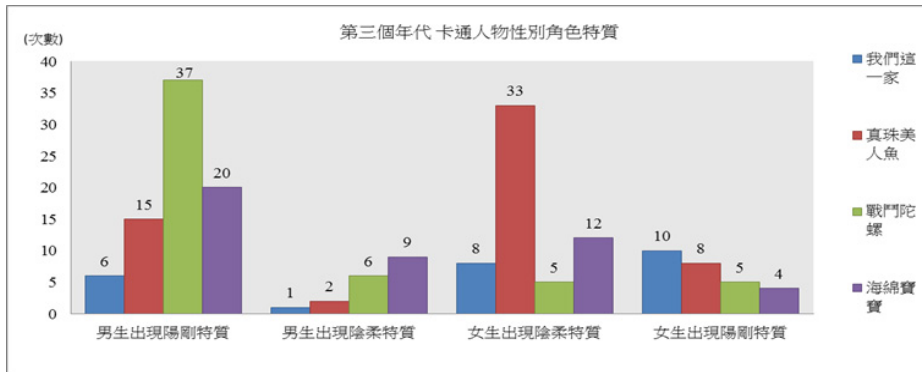


圖 3 第三個年代卡通人物性別角色特質長條圖

1. 卡通角色出現陽性特質

第三個年代（2000 年以後）卡通角色出現，陽性特質，分述說明如下。

(1) 熱血愛運動的男性

研究者發現這一代卡通人物較常從事動態的運動，此與陳筑筠（2003）的研究發現幼兒喜歡觀看「運動競賽類」卡通的研究結果相符。「真珠美人魚」、「戰鬥陀螺」兩部卡通皆為 2000 年以後受到幼兒歡迎的卡通節目，可能因為幼兒喜歡運動類型的男性，卡通多將男性刻化成愛運動的特質，以吸引幼兒觀看。

海斗(男性)：不好意思...我現在得去海邊練習沖浪。

七海露亞(女性)：之前的大賽不是才剛結束的嗎？

海斗：如果沒有每天沖浪的話，手腳會不靈光的，我走囉，妳改天還會做好吃的便當給我吃吧。(回頭問)

七海露亞：我還會帶著便當去海邊看妳練習的。

(真特逐 09)

小龍(男性)：等一下，就要跟那麼強的葛倫戰鬥了，在這個最棒的舞台上，要我杵著不動的話，我的身體好像都快爆炸了

小喬(男性)：愛因斯坦

金李(男性)：對力量過剩的小龍來說，是最適合得準備運動了嘛（和隊友比戰鬥陀螺）

小喬：我們把戰鬥的恐懼，全都轉成喜悅吧，小龍的精神，真的是強勁。

(戰特逐 24)

研究者在內容分析時發現，卡通中喜愛運動幾乎都是男性卡通角色，而「真珠美人魚」更加深此行為的刻板印象，讓女性在運動中扮演陪伴練習或做便當的角色，對於觀看的幼兒來說，無形中形成運動就是男性的活動，如此刻板印象對於幼兒未來能



力發展上將有所阻礙。

(2) 男女皆具勇敢特質

研究者發現第三個年代（2000 年以後）勇敢特質不限於出現在男性卡通角色身上，男女皆出現勇敢的特質。第三個年代中女性卡通人物和男性一樣勇敢，「真珠美人魚」露亞和妮可兩人發現家中廚房傳來怪聲音，並沒有驚嚇、哭泣、大聲求就等軟弱等行爲，反而勇敢拿拖把衝進去，將廚房中的人壓倒在地。

廚房傳出東西掉落的聲音，露亞睜大眼睛往廚房看去，妮可(女性)則拿著拖把兩人點頭數 123 就衝上前去，企鵝小波(男性)嚇的跳上瀧夫人的身上，不停冒著汗，廚房內傳來乒乒砰砰的聲音，露亞和妮可將小偷壓制在地上。

(真特影 9-1)

2. 卡通角色出現陰性特質

研究者彙整傳統陰性特質發現 2000 年以後電視卡通角色出現陰性特質包括哭泣、物質慾望、貪小便宜、幻想、愛整潔、順從等特質類型，依序分析介紹。

(1) 開心難過都有淚水

電視卡通 2000 年以後，哭泣不在是女性的專利，且哭泣衍生出更多不同的意義。此與黃吉君、吳宇屏、曾榮華（2010）指出「多拉 A 夢」中大雄愛哭之研究發現相同。例如，「海綿寶寶」珍珍爲女性角色，因爲暑假工作讓自己無法和朋友一起逛街，感到莫名壓力而哭泣，海綿寶寶和派大星爲男性卡通角色，因爲考駕照作弊感到內疚而哭泣。「真珠美人魚」中波音的老師太郎曲子被搶走，對於自己沒辦法幫忙太郎，看到太郎痛苦而哭泣。

珍珍(女性)：嗚（哭）海綿寶寶，我再也受不了了，我的努力全都白費了海綿寶寶(男性)：沒那回事，珍珍，你看那麼多年輕人都在吃沙拉
珍珍：不，你不懂嗎，第一天起我就希望你們開除我，我只是假裝喜歡這裡，讓爸爸高興的，這個工作，害得我不能跟朋友一起逛街，海綿寶寶，我該怎麼辦呢?(哭)

(海特逐 44)

海綿寶寶：我的帽子下面真的根天線，有個傢伙偷偷告訴我答案，這是真的(飆淚)，我作弊...我作弊...

派大星(男性)：什麼...(哭著衝出去，躲進派大星的家)

(海特逐 08)

波音閉眼睛慢慢走著，忽然睜開眼睛表情堅定看著露亞和莉娜說要去把太郎(男性)作的曲子拿回來，波音想到痛苦的太郎眼睛裡含著淚水手搗著嘴巴轉身離去。

(真特影 9-13)



(2) 女性愛名牌特價商品

第三個年代（2000 年以後）中女性卡通角色對於名牌商品出清特價或折扣，認為相當便宜划算且值得，不買就太可惜了。「我們這一家」中花媽和水島太太對於名牌商品特價出售完全沒有抵抗力，不管適不適合或有沒有需要，硬是把包包買回去。橘子(女性)也一樣在打折時買了一件袖子過長的襯衫，母女兩人對於特價折扣商品，幾乎一個樣都無法抵抗誘惑。

水島太太和花媽說：「顏色真漂亮但是包包的線好像太長了。」但花媽說拿尖尖的東西搓個洞自己改照一下就好了，水島太太臉上冒出問號和三條線，花媽皺眉的說：「不然特價不買太可惜了，說完就衝去付錢了」

（我特影 116-2）

張春興（1994）指出個體是經由模仿學習，進而獲得屬於自己的性別角色特質。橘子模仿媽媽的態度及價值觀兩人特質才會相似。可知家庭環境對幼兒是相當重要的，且隱含在電視傳播媒體中的「性別角色刻板印象」，對幼兒的影響不容小覷。

(3) 愛幻想的女性

2000 年以後女性卡通人物常出現幻想特質，此與黃怡嘉（2009）研究指出女性具有幻想特質之結論相同。

寶聲波音(女性)：吃一口海月太郎，啊...（幻想）

海月太郎(男性)：好燙。

寶聲波音：便當是昨天做的還會燙嗎？

海月太郎：不，是因為妳的愛太熾，熱快把我燙傷了呢。

（真特逐 09）

卡通中「我們這一家」與「真珠美人魚」兩部電視卡通女性皆出現幻想特質，但因卡通劇情設定不同，幻想的性質也有所差別。「我們這一家」橘子將字典抓皺並認為自己這樣相當聰明，幻想自己飛在空中背後冒出小花，幻想內容較無厘頭、天真好笑甚至不合乎常理。「真珠美人魚」中寶聲波音幻想以愛情的成份居多，若幼兒較常觀看此類卡通，可能產生固著的印象認為女性就是如此。

(4) 女性不見得愛整潔，但打掃是女性的責任

女性給人的印象通常是愛整潔、乾淨，但研究者從卡通人物對話內容（逐字稿）和觀察紀錄發現，「我們這一家」橘子(女性)用完東西習慣隨手放著就離開。相反的橘子(男性)反而會將物品擺放整齊，具愛整潔乾淨的特質。此與晏涵文（2005）女性具有乾淨整潔等特質，研究結果不同。

橘子在客廳腳放在桌上剪指甲，剪好後橘子將書合起來，走到垃圾桶旁邊將指甲削到入垃圾桶中，又回到沙發上看書，到了晚上 10 點半橘子打了哈欠，



便將書放在桌上正好壓住指甲剪，沒有收拾就離開了。

(我特影 203-1)

傳統刻板印象女生似乎較男性愛整潔乾淨，但在「我們這一家」電視卡通中卻顛覆女性愛整潔的刻板印象，男女卡通人物皆可能出現愛整潔和髒亂兩種行為特質，並不限於出現在女性卡通角色身上。但女性若常出現髒亂的行為，容易受到指責「花媽：妳如果不懂得整理東西，妳將來嫁人了要怎麼辦，人家會說妳沒有家教。」(我特逐 203)。由此可推測傳統刻板印象女性負責打掃家中，且女性需愛整潔的形象仍固守於傳統刻板印象。

二、三代電視卡通人物性別角色特質的演變

研究者彙整三代電視卡通人物「性別角色特質」的現象，發現不同年代卡通人物的「性別角色特質」有些承襲傳統刻板特質，有些卻顛覆傳統對性別角色特質的印象。第一個年代(1970至1989年)卡通人物「性別角色特質」呈現出，男性卡通人物會主動表達追求心儀的對象，對於不滿或受批評會予以言語或肢體上的暴力，對任何事情都充滿冒險、征服、競爭的心態，例如：物品、事業成就等。女性卡通人物給人柔弱、愛哭，需要伸出援手幫助的印象，對於生活周遭的朋友、家人都相當關心，且重視親人之間的感情，平時就會將自己打扮的漂漂亮亮，但也因為愛漂亮對於物質的慾望相對也較男性高。

第二個年代(1990至1999年)男性卡通人物具有勇敢冒險的特質，追求心儀的對象相當積極主動，會關心周遭的朋友、家人，但粗魯暴力也是針對他人，喜愛金錢所以努力打工賺錢。女性卡通人物給人的感覺是膽子小，但遇到朋友受困或遇到危險也會表現出勇敢的特質，對於喜歡的男性開始會主動示好，但有時又需要別人的保護依賴身邊的人，如果依賴的人消失了會感到焦慮，對於周遭的人會出現行動上及精神上兩種不同方式的關心，看到商品出現特賣兩字就會引起購買的慾望，對於物質的慾望相當重，且女性出現粗魯暴力的行為多以物品為發洩對象。

第三個年代(2000年以後)，男性卡通人物熱愛體育活動，且勇敢面對任何事情，表達自己的看法，哭泣不再是軟弱的象徵，而是情緒的出口，對於金錢上的物質更是無法抵抗。女性卡通角色，哭泣不再限定只有受欺負、柔弱才會出現的特質，替人打抱不平、努力完成某件事，這些都可能出現哭泣的行為，對於名牌特價商品購買的慾望更是瞬間被激發，對任何事情更是充滿幻想，不時身邊就會冒出小花或是幻想場景，且對於女性感覺就是乾乾淨淨會打掃，如果女性不愛乾淨或不會做家事，會遭受許多人投以異樣的眼光看待。

研究者由三代呈現的現象，可清楚看出三個年代男女卡通人物的演變。第一個年代(1970至1989年)男性卡通人物對於心儀的女生會主動展開追求，到了第二個年代(1990至1999年)男性對於追求喜歡的女性更加積極主動，發展的速度也加快許多。例如：「夢幻遊戲」中星宿和美珠告白「星宿沒等美朱回答，就彎著腰親吻著美



朱，握著美朱的手。」(夢特影 21-13)。男性卡通角色不需要任何理由就會展現出勇敢特質，且卡通劇情也多為征服、勇敢冒險的劇情，此與鄭雅玲(2009)研究發現男性呈現陽性、勇敢等特質，研究結果相同。但是到了第三個年代(2000年以後)男性會因為某些事情而出現勇敢的特質，舉凡：「海綿寶寶」中海綿寶寶因為鍋鏟被奪走感覺尊嚴受損，而鼓起勇氣和蟹老板提出自己的意見。

海綿寶寶：這真是太丟臉了，我是個神廚，可惡，你可以奪走我的鍋鏟，如果你奪走我的尊嚴，我就生氣了，我要直接衝進去蟹老闆的辦公室，跟他講我受不了這一切了。

(海特逐 44)

物質慾望在傳統刻板印象中屬於女性特質，但「夢幻遊戲」中鬼宿努力打工賺錢，因為鬼宿對於金錢的誘惑無法抵抗。「海綿寶寶」中的蟹老板為了讓虧損降低，將店內商品和海綿寶寶薪水交換，「海綿寶寶：好耶，是不是很棒，小蝸，這只花了我一年的薪水耶。」(海特逐 44)。顛覆了傳統男性較大方、不拘小節的特質。在第三個年代(2000年以後)男性卡通角色對於金錢的慾望更加深，且男性卡通角色還出現了關心他人及哭泣等女性角色特質，顯現出男性卡通角色特質的轉變。

在第一個年代(1970至1989年)，女性卡通角色給人柔弱、需要幫助的印象，「奧俐薇：快救我，卜派」(大特逐 16)。劇情內容多以描繪親情為主，到了第二個年代(1990至1999年)女性依然柔弱、膽小，但是遇到朋友有危險，會提起勇氣幫助朋友，「露娜和小兔說等珊珊來再行動，但是小兔怕娜露會有危險，便先行變身」(美特影 26-12)。到了第三個年代(2000年以後)女性卡通人物不再依靠男性的保護，遇到壞人會勇敢的反擊。

七海妮可：難...難道是...小偷?

七海露亞、寶生波音：123(拿著拖把衝到廚房)

七海妮可：怎麼樣投降了吧

七海露亞：可惡的小偷...哈哈

(真特逐 09)

從以上的描述中，可以看出女性卡通角色特質上的轉變，哭泣轉變成情緒抒發的窗口，像是替朋友打抱不平時也會出現哭泣的特質「寶生波音想到痛苦的太郎眼睛裡含著淚水，手摀著嘴巴轉身離去準備去找回太郎的樂曲。」(真特逐 9-13)。遇到心儀的男性卡通人物也會主動示好，此與宮崎駿作品中年輕女性面對愛情，會正視內心感受不喪失自我之研究結果相同(王耀瑄，2005)。

綜上所述，三代卡通人物「性別角色特質」，隨著年代不同角色特質依據劇情的刻化也逐漸轉變，舉凡不再只有男性卡通角色才會出現勇敢冒險的特質，女性卡通角色劇情屬性也不再局限於親情部分，漸漸傾向多元化的方向發展，但仍受傳統社會價



值下的影響，例如：女性卡通角色愛幻想、男性卡通角色愛運動等。雖然卡通影片開始有跳脫性別角色刻板的影子，但仍可發現依舊固守傳統性別角色刻板印象。

五、結論與建議

研究者依據研究結果提出研究結論，並提供建議供相關單位參考。

一、結論

由於社會的變遷，三代卡通角色的性別特質，在不同風俗習慣、時空背景演變之下，性別角色特質開始出現多元彈性的面貌。第一個年代（1970 至 1989 年），男性卡通角色似乎較常使用語言或肢體上的暴力，面對心儀的女性總是主動大方追求。相反的，女性卡通角色，較常出現依賴他人希望獲得協助，或是以哭泣發洩不滿委屈的情緒。因此，可以明顯看出男女卡通角色，展現出來的特質皆固守傳統特質印象。

第二個年代（1990 至 1999 年）開始，男女卡通角色特質逐漸轉變，男性卡通角色也開始出現，關心周遭的朋友家人較女性特質的行為。但男性關心的方式是以解決問題為出發點，例如：「神奇寶貝」中皮卡丘被火箭隊抓走，小智派出大王燕（神奇寶貝）在空中搜尋皮卡丘蹤影，自己則在森林中大喊皮卡丘名字；女性的關心多為陪伴、分享建立良好關係為主。除此之外，女性卡通角色雖然柔弱、需受到保護但面對朋友有危險，仍會展現出勇敢的特質，面對心儀的男性卡通角色雖不會主動追求，但會想辦法吸引喜歡的男性的目光。在哭泣的行為方面，男女卡通角色，也不一定是受到委屈才會流淚，不論開心難過男女卡通角色，皆都留下淚水，此與研究發現傳統男性從小就被教導不能在大眾面前哭泣，研究發現論點不同（Lin & Tong, 2007）。

Dawn, Lara 和 Melissa（2011）的研究指出迪士尼公主系列中男性卡通角色，展現出更多男女綜合特質，可知男女卡通角色特質已逐漸往多元方向發展邁進。本研究發現第二個年代（1990 至 1999 年）及第三個年代（2000 年以後）男女性卡通角色漸漸展現出不同於以往傳統的刻板印象，然而男女卡通人物都出現愛金錢等物質慾望，但男性卡通角色偏愛金錢，女性則偏愛名牌及特價商品。

二、建議

研究者根據本研究分析結果，提供給政府機關、教師和家長的建議，分述說明如下。

（一）給政府機關的建議

建議整府機關積極推動卡通分級制度，建立正向性別角色觀念。國家通訊傳播委員會（NCC）應擬定方案，考慮將普遍級加以細分，依據不同年齡分層收看（趙瑜婷，2010）。政府機關除了當第一線把關者之外，研究者認為卡通分級制度，應將性別議題納入，作為卡通分級篩選的一項評比標準。嚴格把守傳播媒體業者播放的電視卡通劇情內容，舉凡矮化女性職業階級、物化女性身體、過於強調男女性別刻板印象之內



容需加以檢視，以降低幼兒接觸及建立不適當的性別角色觀念。

(二) 給教師和家長的建議

根據兒童福利聯盟資發處(2011)調查臺灣家中有六歲以下幼兒的家長，發現 49% 的幼兒兩歲以下即開始和父母一起收看電視，甚至 4 個月就開始觀賞電視影片。身為幼兒第一線把關的父母及教師，應該替幼兒挑選適合收看的劇情內容，儘量避免觀賞劇情內容隱含有性別角色刻板的相關影片。此外，教師及家長應鼓勵及接受幼兒展現不同性別的特質，減少幼兒產生性別角色的歧視偏見，讓幼兒從小就能尊重多元的性別觀念。



參考文獻

- 王石番 (1991)。傳播內容分析法：理論與實證。臺北市：幼獅。
- 王受之 (2009a)。動漫設計上冊。臺北市：藝術家。
- 王受之 (2009b)。動漫設計下冊。臺北市：藝術家。
- 王建芸 (1996)。您的孩子正在被電視洗腦-我國電視卡通影片內容價值取向研究報告。廣電人，13，58-59。
- 王敏如 (2000)。閱聽人與電視劇互動情形之探索：以兒童詮釋連續劇性別刻板為例。私立世新大學傳播研究所，未出版，臺北市。
- 王耀瑄 (2005)。宮崎駿動畫作品中女性形象研究。國立台東教育大學兒童文學研究所，未出版，台東市。
- 宋晞、程光裕、易大德 (1981)。中華百科全書。臺北市：中國文化大學。
- 行政院文化建設委員會 (1985)。當前電視的新課題。台北市：國信圖書文具。
- 吳翠珍 (2002)。「男女大不同?」談媒體的性別呈現。人本教育札記，162，44-46。
- 李俐瑩 (2008)。兒童對迪士尼動畫花木蘭中性別刻板印象之詮釋研究。台北市立教育大學兒童發展研究所，未出版，臺北市。
- 李宗薇、董建成 (2007)。電視卡通對兒童認知及情意的影響。國民教育，47 (5)，80-87。
- 李美枝、鐘秋玉 (1996)。性別與性別角色析論。本土心理學研究，6，260-299。
- 辛宜家 (2008)。宮崎駿動畫中性別角色呈現之探討。國立台北護理學院嬰幼兒保育研究所，未出版，臺北市。
- 兒童福利聯盟研發處 (2005)。2005 年台灣兒童傳播權調查公佈記者會。2010 年 5 月 12 日，取自 http://www.children.org.tw/database_report.php?id=139&typeid=33&offset=5
- 兒童福利聯盟資發處 (2011)。臺灣學齡前幼兒收看電視現象調查報告。2011 年 4 月 30 日，取自 <http://www.children.org.tw/news.php?id=2449&typeid=3&offset=0>
- 林于勝 (2003)。台灣動畫產業的昨日、今日及明日。資策會 MIC。2010 年 8 月 2 日，取自 <http://www.digitalcontent.org.tw/files/3-1/111pdf/Taiwan-MIC.pdf>
- 林生傳 (2000)。教育社會學。台北：巨流。
- 林秀芬 (2000)。國小兒童對電視廣告中意識形態的解讀—以性別刻板印象為例。國立新竹師範學院國民教育研究所。未出版，新竹市。
- 洪賢智 (2008)。電視新論。臺北市：亞太圖書。
- 胡瑋珍 (2007)。大班幼兒對電視卡通人物認同之研究-以多拉 A 夢為例。國立台北護理學院嬰幼兒保育所，未出版：臺北市。
- 唐台齡 (2010)。台灣電視兒童節目半世紀之路：1962-2009。臺北市：巨流。
- 晏涵文 (2005)。性、兩性關係與性別教育。臺北市：心理出版社。
- 張春興 (1994)。教育心理學。臺北市：東華書局。
- 張哲生 (2005)。飛呀！科學小飛俠。臺北市：商周出版。



- 陳芝筠 (2008)。性別平等教育如何在教育現場實施。《課程與教學》，25 (4)，99-103。
- 陳奎熹 (2001)。《現代教育社會學》。臺北市：師大書苑。
- 陳啓榮 (2004)。國民中小學兩性教育機會不平等之評析。《師說雙月刊》，179，52-55。
- 陳啓榮 (2009)。性別角色社會化之探析。《國教新知》，56 (1)，86-91。
- 陳筑筠 (2003)。國小中高年級學童對電視卡通人物之認同與其相關研究-以桃竹苗區四縣市為例。《新竹師院國民教育研究所》，未出版，新竹市。
- 黃吉君、吳宇屏、曾榮華 (2010)。電視卡通「哆啦 A 夢」中性別角色刻板印象之研究。《性學研究》，1 (1)，21-41。
- 黃怡嘉 (2009) 電視卡通內容適切性之研究-以三部卡通為例。《國立臺中教育大學幼兒教育研究所》，未出版，台中市。
- 黃明明 (1994)。電視新聞暴力內容對兒童之涵化效果初探。《新聞學研究》，48，62-98。
- 楊佳羚 (2002)。《性別教育大補帖(上)教師基礎觀念大挑戰》。臺北市：女書文化。
- 趙瑜婷 (2010)。保障兒童傳播權卡通擬再分級。《國語日報社》。2011 年 5 月 2 日，取自 http://www.mdnkids.com/info/news/adv_listdetail.asp?serial=70472
- 劉秀娟 (2000)。《兩性教育》。臺北市，揚智文化。
- 鄭雅鈴 (2009)。青少年性別意識型態詮釋之研究-以動畫「花田少年史」為例。《國立臺南大學教育學系課程與教學研究所》。未出版，臺南市。
- 魏美惠、黃怡嘉、阮淑宜 (2010)。男女有別—以卡通「花田少年史」為例。《兩性平等教育季刊》，52，122-127。
- Basow, S. A. (1996). 兩性關係：性別刻板與角色 (劉秀娟、林明寬譯)。臺北市：揚智文化。(Original work published 1992)
- Bem, S. L. (1974). The measurement of psychological androgyny. *Psychological Bulletin*, 42, 155-162.
- Bem, S. L. (1981). Gender schema theory:A cognitive account of sex-typing. *Psychological Bulletin*, 88, 354-364.
- Bussey, K. & Bandura, A. (1999). Social Cognitive Theory of Gender Development and Differentiation. *Psychological Review*, 106(4), 676-713.
- Davis, D. M. (1990). Portrayals of women in prime-time network television:Some de-mographic characteristics. *Sex Roles*, 23(5/6), 325-332.
- Dawn, E., Lara,D., & Melissa, C.M. (2011). Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. *Sex Roles*, 64(7/8), 555-657.
- Disaprio, N. S. (1986). 健康的性格 (莊耀嘉譯)。臺北市：桂冠。
- Drazen, P. (2005). 日本動漫化(李建興譯)。臺北市：大塊文化。(Original work published 2005)
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2009). 教育研究法：研究設計實務 (楊孟麗、謝水南譯)。臺北市：麥格羅希爾。(Original work published 2003)
- Feiring, G., & Lewis, M. (1987). The child's social network:Sex differences from three to six years. *Sex Roles*, 17, 621-636.
- Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television:the violence profile. *Journal of*



Communication, 26(2), 173-199.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1980). The mainstreaming of America: violence profile NO.11. *Journal of Communication*, 30(3), 10-29.

Lin, A. M. F., & Tong, A. (2007). Crossing Boundaries: Male Consumption of Korean TV Dramas and Negotiation of Gender Relations in Modern Da Hong Kong. *Journal of Gender Studies*, 16(3), 217-232.



The Research of the Gender Role Stereotypes from Three Generations of Cartoons

Mei-Hue Wei
National Taichung
University of Education

Yu-Wen Su
National Taichung
University of Education

The purpose of this study was to analyze “gender role stereotypes” from three generations of cartoons. The researcher applied content analysis to analyze two episodes from twelve different cartoons, totaling twenty four in all.

The researcher analyzed “gender characteristics” from three generations of cartoons. The finding of this research revealed that the gender role stereotypes still existed in three generations of cartoons, In spite of this, we still could see the change during these three generations. For example, the “brave characteristic” would not apply only to male cartoon characters, whereas in the third generation the “crying characteristic” was not exclusive to female characters.

In addition, cartoon female characters were more multi-dimensional in dealing with their emotions. In the first generation, male cartoon characters actively pursue female characters which they find attractive. During the second generation, along with male characters displaying stereotypical behavior, female characters also began to outwardly express their love towards male characters. Nonetheless, we could still see the existence of gender stereotypes caused by traditional values, such as female characters depicting characteristics of fantasy dreaming, materialistic ideals, and love of discounted products. Male characters also exhibited preference for sports and competition. Overall, cartoons may no longer portray as many gender role stereotypes nowadays. Even so, we still can find some forms of traditional gender role stereotypes existing within the third generation of cartoons.

Keywords: content analysis, child, generation, gender role stereotypes, TV cartoons

