

A Study on Images of Anime Comic Protagonists : 以網路調查較熱門的動漫為例 / 劉令玉 撰 .-

劉令玉、賴瓊琦

E-mail: 352600@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

It is said that it is now a visual culture world in which traditional culture is in parallel with popular culture consisting of computer and television. Popular culture dominates most teenagers in many aspects. Cartoons and comic books exist in their everyday life and affect their cognitive as well as behavioral patterns. As a junior high school teacher, the researcher tried to understand the students by exploring the links between animation characters and teenagers. Thus this study aims to investigate teenagers' view points toward the images of animation characters. This study uses junior high school students in the central Taiwan as sample.

They were divided into five geographic groups, and were asked to answer a questionnaire asking how they think about the five main characters from the shows frequently broadcasting on Cartoon Network. Likert Scale was used to collect the total score of each item. SPSS 12 statistical software was used to process and analyze the data. Three conclusions were obtained. First, on their view points toward animation characters, boys and girls show no significant difference. But girls are more into comics than boys. Fun characters are more popular than smart, capable or reliable ones. Second, students in different regions think differently toward some animation characters. Third, students in central Taiwan are not very into products associated with animation characters. They seldom spend money on them. Parents, especially those in the urban region, usually won't stop their children from reading comics.

Keywords : anime comic、 cartoon、 comic、 image

Table of Contents

目錄

封面內頁

簽名頁

中文摘要 iii

英文摘要 iv

誌謝 v

目錄 vi

圖目錄 viii

表目錄 xi

第一章 緒論 1

第一節 研究動機 1

第二節 研究目的 4

第三節 研究問題 5

第四節 研究範圍與限制 6

第二章 文獻探討 11

第一節 卡通動畫的發展歷史 11

第二節 日本卡通動畫的發展歷史 12

第三節 台灣卡通動畫的發展歷史 15

第四節 動漫主角背景資料 19

第三章 研究方法 28

第一節 研究流程 28

第二節 研究對象 29

第三節 研究工具 30

第四章 研究結果的分析與討論 32

第一節 動漫主角意象語彙調查結果分析	32
第二節 問卷調查分析處理	117
第三節 研究發現	136
第五章 結論與建議	138
第一節 研究結果	138
第二節 後續研究之建議	140
參考文獻	142
附錄一	147
附錄二	149

圖目錄

圖1 研究流程	29
圖2 受訪者知道野比大雄圓餅圖	32
圖3 性別與能寫出動漫主角名稱交叉表	33
圖4 居住地區與能寫出動漫主角名稱交叉	34
圖5 大雄「是喜歡的」- 性別折線圖	36
圖6 大雄「是有吸引力的」- 性別折線	37
圖7 大雄意象-居住地區統計長條圖	41
圖8 大雄意象-居住地區統計長條圖	41
圖9 受訪者知道野原新之助圓餅圖	43
圖10 性別與能寫出動漫主角名稱交叉表	45
圖11 居住地區與能寫出動漫主角名稱交叉	45
圖12 小新「是喜歡的」- 性別折線圖	48
圖13 小新「是叛逆的」- 性別折線圖	49
圖14 小新是喜歡的意象-居住地區統計長條圖	53
圖15 小新是聰明的意象-居住地區統計長條圖	53
圖16 受訪者知道魯夫圓餅圖	55
圖17 性別與能寫出動漫主角名稱交叉表	57
圖18 居住地區與能寫出動漫主角名稱交叉表	57
圖19 魯夫「是喜歡的」- 性別折線圖	60
圖20 魯夫「是成熟的」- 性別折線圖	61
圖21 魯夫意象-居住地區統計長條圖	65
圖22 魯夫意象-居住地區統計長條圖	66
圖23 受訪者知道黑傑克圓餅圖	68
圖24 性別與能寫出動漫主角名稱交叉表	69
圖25 居住地區與能寫出動漫主角名稱交叉表	70
圖26 黑傑克「是喜歡的」- 性別折線圖	72
圖27 黑傑克「是開朗的」- 性別折線圖	73
圖28 黑傑克意象-居住地區統計長條圖	77
圖29 黑傑克意象-居住地區統計長條圖	78
圖30 受訪者知道犬夜叉圓餅圖	80
圖31 性別與能寫出動漫主角名稱交叉表	81
圖32 居住地區與能寫出動漫主角名稱交叉表	82
圖33 犬夜叉「是喜歡的」- 性別折線圖	84
圖34 犬夜叉「是成熟的」- 性別折線圖	85
圖35 犬夜叉意象-居住地區統計長條圖	89
圖36 犬夜叉意象-居住地區統計長條圖	90
圖37 受訪者知道小丸子圓餅圖	92
圖38 性別與能寫出動漫主角名稱交叉表	93
圖39 居住地區與能寫出動漫主角名稱交叉表	94
圖40 小丸子「是喜歡的」- 性別折線圖	96

圖41 小丸子「是有吸引力的」 - 性別折線圖	97
圖42 小丸子意象-居住地區統計長條圖	101
圖43 小丸子意象-居住地區統計長條圖	102
圖44 受訪者知道月野兔圓餅圖	104
圖45 性別與能寫出動漫主角名稱交叉表	105
圖46 居住地區與能寫出動漫主角名稱交叉表	106
圖47 月野兔「是喜歡的」 - 性別折線圖	109
圖48 月野兔「是開朗的」 - 性別折線圖	110
圖49 月野兔意象-居住地區統計長條圖	114
圖50 月野兔意象-居住地區統計長條圖	115

表目錄

表1 調查人數身分/居住地區/性別交叉表	5
表2 受訪學生能寫出動漫名稱「哆啦A夢」	33
表3 受訪學生可以寫出主角名稱「野比大雄」	33
表4 性別/居住/可以寫出動漫主角名稱交叉表	34
表5 野比大雄意象-性別統計交叉表	34
表6 野比大雄意象-居住地區統計交叉表-1	37
表7 野比大雄意象-居住地區統計交叉表-2	39
表8 野比大雄信度統計量表	42
表9 野比大雄效度分析表	42
表10 能寫出蠟筆小新統計量表	44
表11 能寫出野原新之助統計量表	44
表12 性別/居住/可以寫出動漫主角名稱交叉表	46
表13 野原新之助意象-性別統計交叉表	46
表14 野原新之助意象-居住地區統計交叉表-1	49
表15 野原新之助意象-居住地區統計交叉表-2	51
表16 野原新之助意象信度統計量	54
表17 野原新之助意象效度分析表	54
表18 受訪學生能寫出動漫名稱「海賊王」	56
表19 受訪學生可以寫出主角名稱「魯夫」	56
表20 性別/居住/可以寫出動漫主角名稱交叉表	58
表21 魯夫意象-性別統計交叉表	58
表22 魯夫意象-居住地區統計交叉表-1	61
表24 魯夫信度統計量表	66
表25 魯夫效度分析表	66
表26 受訪學生能寫出動漫名稱「怪醫黑傑克」	68
表27 受訪學生可以寫出主角名稱「黑傑克」	69
表28 性別/居住/能寫出動漫主角交叉分析表	70
表29 黑傑克意象-性別統計交叉表	71
表29 黑傑克意象-性別統計交叉表	72
表30 黑傑克意象-居住地區統計交叉表-1	73
表31 黑傑克意象-居住地區統計交叉表-2	75
表32 黑傑克信度統計量表	78
表33 黑傑克效度分析表	78
表34 受訪學生能寫出動漫名稱「犬夜叉」	80
表35 受訪學生可以寫出主角名稱「犬夜叉」	81
表36 性別/居住/可以寫出動漫主角名稱交叉表	82
表37 犬夜叉意象-性別統計交叉表	83
表38 犬夜叉意象-居住地區統計交叉表-1	85
表39 犬夜叉意象-居住地區統計交叉表-2	87
表40 犬夜叉信度統計量表	90

表41 犬夜叉效度分析表	90
表42 受訪學生能寫出動漫名稱「櫻桃小丸子」	92
表43 受訪學生可以寫出主角名稱「小丸子」	93
表44 性別/居住/可以寫出動漫主角名稱交叉表	94
表45 小丸子意象-性別統計交叉表	95
表46 小丸子意象-居住地區統計交叉表-1	97
表47 小丸子意象-居住地區統計交叉表-2	99
表48 小丸子信度統計量表	102
表49 小丸子效度分析表	102
表50 受訪學生能寫出動漫名稱「月野兔」	104
表51 受訪學生可以寫出主角名稱「月野兔」	105
表52 性別/居住/可以寫出動漫主角名稱交叉表	106
表53 月野兔意象-性別統計交叉表	107
表54 月野兔意象-居住地區統計交叉表-1	110
表55 月野兔意象-居住地區統計交叉表-2	112
表56 月野兔意象信度統計量表	115
表57 月野兔意象效度分析表	115
表58 功課多不多次數分配表	117
表59 性別/喜歡動漫嗎 交叉表	118
表60 居住地點/喜歡動漫嗎 交叉表	119
表61 性別/平日看動漫嗎 交叉表	120
表62 居住/平日看動漫嗎 交叉表	121
表63 性別/假日看動漫嗎 交叉表	122
表64 居住/看動漫時間男性學生 交叉表	123
表65 性別/看動漫時間 交叉表	124
表66 居住/看動漫時間 交叉表	125
表67 性別/家人限制 交叉表	126
表68 居住/家人限制 交叉表	127
表69 性別/想買動漫造型東西嗎 交叉表	128
表70 居住/想買動漫造型東西嗎 交叉表	129
表71 性別/有動漫圖案商品嗎 交叉表	130
表72 居住/有動漫圖案商品嗎 交叉表	131
表73 性別/動手去畫動漫嗎 交叉表	132
表74 居住/動手去畫動漫嗎 交叉表	133
表75 性別/花錢買DVD或動漫嗎 交叉表	134
表76 居住 / 花錢買動漫DVD漫畫 交叉表	135

REFERENCES

- 一、中文部分 1.安思穎 (2006) 《卡通主角意象之調查研究 - 以目前熱門的卡通主角為例》彰化:大葉大學設計暨藝術學院研究所碩士論文。
- 2.朱善傑 (2003) 《漫畫表現形式在動畫中的應用研究 - 以漫畫造型與漫畫符號為中心》臺北:臺灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所碩士論文。
- 3.吳知賢 (1996): 「電視與兒童」研究取向的探討。視聽教育, 222, 27-33。
- 4.吳昱峰 (2004) 《宮崎駿動畫卡通作品研究》臺東:國立臺東大學兒童文學研究所碩士論文。
- 5.李朝陽 (2004) 《台日漫畫產業發展比較研究~以流通制度與環境為考察中心》高雄:國立高雄第一科技大學應用日語系碩士論文
- 6.林志展 (2000) 《漫畫、意識形態與樂趣:關於漫畫書與兒童讀者的研究》臺北:國立台北師範學院國民教育研究所碩士論文
- 7.青少年閱讀漫畫動機與行為之研究。新文學研究, 48, 123-145。
- 8.洪德麟, 漫畫文學, 文學漫畫, 《聯合文學》, 14卷10期民87.08, 頁128-131。
- 9.孫立群 (1999) 《日本卡通對青少年消費文化影響之研究》臺北:國立政治大學新聞學系研究所碩士論文。
- 10.陳仲偉 (2004) 日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北:唐山出版。
- 11.陳仲偉 (2009) 日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北:唐山出版。
- 12.陳俊宏、揚東民 (2004) 視覺傳達設計概論。臺北市:全華
- 13.陳俊霖 (2009) 《卡通人物造型與性格設計之研究創作》台北:國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所碩士論文。
- 14.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:國立新竹師範學院國民教育研究所。
- 15.黃玉珊、余為政編 (1997)。《動畫電影探索》。台北市:遠流出版社
- 16.黃春秀, 訪漫畫家蔡志忠 - 兼略述戰後台灣的漫畫發展, 《雄師美術》, 194期, 民76.04, 頁116-120。
- 17.傻呼嚕同盟 (2001)。動漫2001 = Animation comic 2001。台北:藍鯨。
- 18.傻呼嚕同盟 (2003)。因動漫畫而偉大。台北市:大塊文化。
- 19.傻呼嚕同盟 (2006)。日本動畫五天王。台北市:大塊文化。
- 20.詹國新 (2002) 《國小學

童收看日本卡通節目及購買卡通相關商品之情形、動機及消費教育教學成效之探討》臺南:國立台南師範學院國民教育研究所碩士論文

。 21.路德欣(2010)《動漫畫作品中的《變身》研究 以火影忍者為中心》高雄:佛光大學藝術學研究所碩士論文。 22.蔡穗如(2008)《動畫《櫻桃小丸子》角色形象與人際關係之研究》臺東:國立臺東大學兒童文學研究所碩士論文。 23.蕭湘文(2002)《漫畫研究:傳播觀點的檢視》。台北:五南圖書 24.鍾世閔(2010)《新世紀福音戰士:動漫的藝術創作研究》彰化:大葉大學設計暨藝術學院研究所碩士論文。

二、網站部分

- 1.《日本全國調查最受歡迎動畫排行榜Top100》<http://www.8comic.com/rank/65.html>
- 2.《怪醫黑傑克21中文官方網站》<http://www.e-muse.com.tw/property/blackjack/introduction/20070608/>
- 3.《台灣動漫創作協會》http://city.udn.com/1680/1839588?tpno=6&cate_no=0
- 4.《聯合新聞網:漫畫博覽會 深入淺出台灣動漫產業回顧與展望》http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=313&f_SUB_ID=2918&f_ART_ID=207601#ixzz1T8Mv9o8W
- 5.《維基百科:野比大雄》<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E9%87%8E%E6%AF%94%E5%A4%A7%E9%9B%84>
- 6.《維基百科:野原新之助》<http://zh.wikipedia.org/zh-hant/%E9%87%8E%E5%8E%9F%E6%96%B0%E4%B9%8B%E5%8A%A9>
- 7.《維基百科:蒙其 D 魯夫》<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%92%99%E5%85%B6%C2%B7D%C2%B7%E9%AD%AF%E5%A4%AB>
- 8.《維基百科:怪醫黑傑克》<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%80%AA%E9%86%AB%E9%BB%91%E5%82%91%E5%85%8B>
- 9.《怪醫黑傑克21官方網站》<http://www.e-muse.com.tw/property/blackjack/introduction/20070608/people.html>
- 10.《維基百科:七龍珠》<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E4%B8%83%E9%BE%99%E7%8F%A0>
- 11.《維基百科:犬夜叉》<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%8A%AC%E5%A4%9C%E5%8F%89>
- 12.《奇摩知識:資訊素養作業(二)櫻桃小丸子》<http://www.wretch.cc/blog/h06395458/11517744>
- 13.《奇摩知識:櫻桃小丸子的人物介紹》<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1005030203199>
- 14.《維基百科:月野兔》<http://zh.wikipedia.org/zh-hk/%E6%9C%88%E9%87%8E%E5%85%94>
- 15.《維基百科:朽木露琪亞》<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%9C%BD%E6%9C%A8%E9%9C%B2%E7%90%AA%E4%BA%9E>
- 16.劉健《夢的歷史 世界動漫卡通史評》:人民網 <http://www.people.com.cn/BIG5/41426/41385/39701/39702/3038535.html>