

南華大學社會科學院傳播學系

碩士論文

Department of Communication

College of Social Sciences

Nanhua University

Master Thesis

動漫《航海王》對國小高年級閱聽人行為之影響—

以南投縣某國小高年級為例

Impact of the TV Animation "One Piece" on Elementary School

Senior Student's Behavior--

A Case Study of an Elementary School in Nantou County

張耿肇

Keng-Chao Chang

指導教授：張子揚 博士

Advisor: Tzu-Yang Chang, Ph.D.

中華民國 110 年 6 月

June 2021

南華大學
傳播學系
碩士學位論文

動漫《航海王》對國小高年級閱聽人行為之影響—以南投
縣某國小高年級為例

Impact of the TV Animation "One Piece" on Elementary School
Senior Student' s Behavior—A Case Study of an Elementary
School in Nantou County

研究生：張耿肇

經考試合格特此證明

口試委員：杜聖聰

張子揚

張裕亮

指導教授：張子揚

系主任(所長)：張裕亮

口試日期：中華民國 110 年 6 月 10 日

謝誌

猶記得，在讀大學時，老師的一句話：「研究是寂寞的。」當時的我尚且懵懂無法意會，直到階段性的目標已完成（考上教甄），宜屆知命之年的我，為了要圓碩士夢，經恩師張子揚教授的引介，來到了另一個更高的學術殿堂——南華大學傳播研究所。寫論文是個中從無到有的學習與研究，如人飲水，冷暖自知，只有自己最清楚——無數寂靜的夜晚，只有時鐘的滴答聲、鍵盤的啪嗒聲及高掛於夜空的明月，陪伴初期仍毫無頭緒的我，如此，才領會到「寂寞」的箇中滋味。

在撰寫論文過程中，要感謝的人太多了。感謝張裕亮教授、胡聲平教授、施伯燁教授及劉平君教授的諄諄教誨，並不吝給予諸多關懷與協助，也對我的研究論述提出寶貴的建議。感謝口試委員張裕亮老師、杜聖聰老師，為了讓我的論文更臻於完備，提供相關的建議，並適時地對我的論文給予肯定。在此，更感謝我的指導教授——張子揚教授，謝謝老師願意收我當您的學生，在寫論文的過程中，給了我很大的空間去發揮及探索，每次遇到瓶頸時，您總是不厭其煩的答覆我的提問解惑，並耐心的引導我建構論文的邏輯思維，著實令我受益良多，也解決了我許多的疑難雜症，讓論文順利得以完成。

最後，感謝給我最大後盾的父母親，每個假日與安妮去研究所讀書時，幫我倆照料兩個孩子，讓我倆全心進修。

能夠完成論文，由衷感謝一路提攜、鼓勵我的人，謹以此文，獻給關愛我的朋友。謝謝。

辛丑端午後二日 耿肇 謹誌於竹山

摘要

研究者小時候的動漫只有在晚上六點至七點播放，其情節內容往往緊湊，30分鐘即結束一集，「正義」的一方永遠會打敗「邪惡」的一方，從此「邪不勝正」內化於心中。但隨著時代變遷，如今的動漫《航海王》，一集約 60 分鐘，故事內容「正」「邪」混淆不清，如抽菸、喝酒之負面偏差行為，常出現在新聞中，衛道人士希望下架停播，但也有不少的動漫迷持反對看法，認為動漫裡的角色人物也有為朋友而相互扶持，為理想不畏困難而前進。

本研究旨在探討國小閱聽人對觀賞動漫《航海王》後其行為之影響。研究者以自編之「動漫《航海王》對國小閱聽人行為表現之問卷調查」進行研究。對南投縣某國民小學高年級閱聽人共 272 位學生進行問卷調查。回收之問卷以 SPSS 25 版進行資料分析，研究結果發現：

- 一、國小閱聽人對人物角色的喜愛順序與日本首次舉辦《航海王》世界人氣投票前百大人物之順序並無太大的差別。
- 二、國小閱聽人有注意到《航海王》中之男女角色人物穿著過於曝露，並接受角色人物之曝露。
- 三、國小閱聽人喜歡的角色如為索隆，其想喝酒及曾經喝過酒相對比例較高其他；喜歡角色為香吉士的閱聽人，其想抽菸及曾經抽過菸的人，相對比例較喜愛其他角色人物來的高。因此，學童閱聽人所喜愛的角色人物之行為會影響其行為。
- 四、家長的陪伴觀賞與否，在我曾經有抽過菸及我曾經以打架來解決問題之兩個變項中有顯著的差異。
- 五、雖然動漫《航海王》是個爭議性的動漫，但其給予學童閱聽人在珍惜情誼及為目標而奮鬥之正向行為上有著潛在之教育功效，亦有傳達著正確的價值觀。

關鍵字：國小學童、動漫、學習行為、閱聽人

Abstract

When the researcher was a child, the animation was only played from 6:00 to 7:00 in the evening. The plot content was often compact, and the episode ended in 30 minutes. The "justice" side would always defeat the "evil" side, and then internalized in his heart. With the change of the times, today's "One Piece" animation, a set of about 60 minutes, the story content "justice" and "evil" confusion, negative such as smoking, drinking deviant behavior, also appeared in the news, many people also want to stop broadcasting, but there are also many anime fans against the view that the characters also support each other for friends, for the ideal goal. Therefore, the researchers want to find out whether the senior primary school students' behavior is affected by watching the "One Piece".

The research is based on the self-made questionnaire survey on the behavior of primary school audience in the animation "One Piece". A questionnaire survey was conducted among 272 senior primary school students in Nantou County. SPSS version 25 was used as a quantitative analysis tool for data analysis

- 1、There is no big difference between the order of primary school audience's preference for characters and the order of the top 100 people in the world popularity poll of "One Piece" held in Japan for the first time.
- 2、Primary school readers have noticed that the male and female characters in "One Piece" wear too much exposure, and accept the exposure of the characters.
- 3、For example, Solon is the favorite role of primary school readers, who want to drink and have drunk wine are relatively high; For example, readers who like to play the role of shankish like to smoke more than those who have ever smoked. Therefore, children's reading and listening to people's favorite characters will affect their behavior.
- 4、There is a significant difference between the two variables: I used to smoke and I used to fight to solve problems.
- 5、Although the animation "One Piece" is a controversial animation, it has a potential educational effect on the positive behavior of cherishing friendship and striving for the goal, and also conveys the correct values.

Keywords: Elementary school children, Anime, Learning behavior, Audience

目錄

謝誌.....	I
摘要.....	II
Abstract.....	III
目錄.....	IV
表目錄.....	VI
圖目錄.....	VIII
第一章 緒論	1
第一節 背景與動機.....	1
第二節 研究問題與假設.....	5
第三節 研究範圍與限制.....	9
第二章 文獻探討	11
第一節 日本動漫產業發展與影響.....	11
第二節 臺灣電視分級制度與演變.....	26
第三節 媒體再現—物化女性與暴力.....	34
第四節 偏差行為之研究.....	39
第五節 《航海王》源起及相關論文之研究.....	44
第三章 研究途徑與方法	51
第一節 研究架構與流程.....	51
第二節 研究對象.....	54
第三節 研究工具.....	56
第四節 研究資料處理.....	60
第四章 研究分析與發現	63
第一節 全體樣本之描述性分析.....	63
第二節 學童對《航海王》之認同分析.....	64
第三節 閱聽人對《航海王》電視分級制之覺察性.....	71

第四節 學童觀賞《航海王》後對其行為模式之影響.....	77
第五章 結論與建議	91
第一節 結論.....	91
第二節 政策建議.....	95
參考文獻.....	99
附錄一 電視動漫《航海王》對國小閱聽人行為表現之問卷調查	105
附錄二 航海王 尾田榮一郎 首度電視訪問 2016 年	111



表目錄

表 2-1	《航海王》相關論文表	45
表 3-1	南投縣某國民小學 109 學年度第二學期學生人數統計表	55
表 3-2	有效樣本統計表	55
表 4-1	樣本組成要素 (N=266)	63
表 4-2	我曾經看過動漫《航海王》(N=266)	64
表 4-3	我曾經看過動漫《航海王》---性別 (N=266)	64
表 4-4	我曾經看過動漫《航海王》---年級 (N=266)	65
表 4-5	一星期中，觀賞《航海王》的平均次數 (N=172)	66
表 4-6	一星期中，觀賞《航海王》的平均次數---性別 (N=172)	66
表 4-7	一星期中，觀賞《航海王》的平均次數---年級 (N=172)	67
表 4-8	最喜歡《航海王》的內容情節 (N=172)	68
表 4-9	最喜歡的內容情節---性別 (N=172)	68
表 4-10	最喜歡的內容情節---年級 (N=172)	69
表 4-11	《航海王》中最喜歡的人物 (N=172)	70
表 4-12	《航海王》中最喜歡的人物---性別 (N=172)	70
表 4-13	《航海王》中最喜歡的人物---年級 (N=172)	71
表 4-14	在觀賞《航海王》時，我可以看到的標識 (N=172)	72
表 4-15	在觀賞《航海王》時，我可以看到的標識---性別 (N=172)	73
表 4-16	在觀賞《航海王》時，我可以看到的標識---年級 (N=172)	74
表 4-17	父母親會陪我一起看《航海王》(N=172)	74
表 4-18	父母親會陪我一起看《航海王》---性別 (N=172)	75
表 4-19	父母親會陪我一起看《航海王》---年級 (N=172)	75
表 4-20	父母親會陪我一起看《航海王》與其他變項之差異 (N=172)	76
表 4-21	性別對物化女性之 T 檢定分析表 (N=172)	77

表 4-22	年級對物化女性之 T 檢定分析表 (N=172)	78
表 4-23	性別對喝酒偏差行為之 T 檢定分析表 (N=172)	79
表 4-24	年級對喝酒偏差行為之 T 檢定分析表 (N=172)	80
表 4-25	我會想喝酒與喜愛之角色人物比較 (N=172)	81
表 4-26	我曾經有喝過酒與喜愛之角色人物比較 (N=172)	81
表 4-27	性別對抽菸偏差行為之 T 檢定分析表 (N=172)	82
表 4-28	年級對抽菸偏差行為之 T 檢定分析表 (N=172)	83
表 4-29	我會想抽菸與喜愛之角色人物比較 (N=172)	84
表 4-30	我曾經有抽過菸與喜愛之角色人物比較 (N=172)	84
表 4-31	性別對暴力之 T 檢定分析表 (N=172)	85
表 4-32	年級對暴力之 T 檢定分析表 (N=172)	86
表 4-33	我曾經以打架來解決問題 (N=172)	87
表 4-34	性別對友誼之 T 檢定分析表 (N=172)	88
表 4-35	年級對友誼之 T 檢定分析表 (N=172)	88
表 4-36	性別對理想奮鬥之 T 檢定分析表 (N=172)	89
表 4-37	年級對理想奮鬥之 T 檢定分析表 (N=172)	90

圖目錄

圖 2-1	《富嶽三十六景》之〈神奈川沖浪裏〉	13
圖 2-2	葛飾與寶加	14
圖 2-3	《北齋漫畫》第三篇雀舞圖（雀踊り）	15
圖 2-4	幸內純一《塙凹內名刀之卷》截圖	15
圖 2-5	瀨尾光世《桃太郎的海鷲》截圖	17
圖 2-6	瀨尾光世《桃太郎海的神兵》截圖	17
圖 2-7	手塚治虫《原子小金剛》截圖	18
圖 2-8	手塚治虫《小獅王》截圖	18
圖 2-9	永井豪《無敵鐵金剛》截圖	19
圖 2-10	吉田龍夫《科學小飛俠》截圖	19
圖 2-11	手塚治虫《海王子》截圖	19
圖 2-12	《宇宙戰艦大和號》截圖	20
圖 2-13	《銀河鐵道 999》截圖	20
圖 2-14	《機動戰士鋼彈》截圖	20
圖 2-15	電視節目分級標識（2000 年版）	29
圖 2-16	電視節目分級標識（2017 年版）	31
圖 2-17	適齡兒少電視節目標章	31
圖 2-18	被粉飾過的動漫	33
圖 2-19	香吉士抽菸畫面以噴霧方式處理	34
圖 2-20	《北海小英雄》截圖	45
圖 3-1	研究架構圖	52
圖 3-2	研究流程圖	53

第一章 緒論

本研究旨在探討國小學童觀看日本動漫《航海王》後對其行為之影響。本章共分三節，第一節說明本研究之研究背景與動機；第二節研究問題與假設及重要名詞釋義；第三節就研究範圍與限制予以探討，以對本研究有初步之了解。

第一節 背景與動機

現今是一個資訊傳播快速發展的時代，尤其是電視媒體的競爭愈來愈激烈，其與我們日常生活的密切性，已有沛然莫之能禦之勢。電視媒體對成人的影響，尚可以「獨立判斷」並過濾篩選，但是，電視媒體對兒童的影響，則是令人憂喜參半。

學童一日生活中，除在學校生活外，放學或假日在家時，父母親還在為生計打拚，工作繁忙而無法陪伴孩子時，且此時孩子正在吵鬧，於是，一句「去看電視！」便是父母親讓孩子瞬間變得不吵不鬧、不再黏人的最簡便方法之一。而孩子也容易被電視中的聲光刺激所吸引，頓時也安靜了下來，至此「看電視」便成為父母親安頓孩子最便利的方法。看來，電視是個理想的「保姆」，孩子沉迷於看電視不良的習慣，就是這麼養成的，殊不知，成長中的孩子就像一塊大海綿，可塑性極強，看到什麼就學什麼。所以，日常生活中與學童接觸最多的應屬電視，電視裡的動漫以獨特的娛樂影響學童的生活方式，且學童的價值觀也急劇的產生質變中，兒童已經不再擁有天真無邪的童年。而「童年的消逝」，預示著兒童直接躍入成人的世界中，成人與兒童之間的界線逐漸模糊不清，不過，在悲觀與樂觀學者論點間有一個共同的擔憂，那就是兒童無法分辨在媒體中的真實與虛構¹。

¹ 吳翠珍，「2009年全國兒童媒體使用行為調查報告」，富邦文教基金會委託政治大學傳播學院媒體素養研究室研究案，2009年12月21日，頁2。

在電視裡的卡通節目中常有的暴力行為，可能會促使孩子模仿；充滿商業行為的廣告，也會誘惑孩子消費，扭曲孩子的價值觀。根據社會學習理論，對發展中的兒童來說，電視是父母之外，也是最重要的社會化學習機構，學童的偶像崇拜、思想言行，乃至對事物的認知、喜好等，都受到電視內容左右。

這四十年來，電視的興起以及大眾傳播媒體的發達，媒體已成為台灣青少年和兒童的另一個教育課程，甚至可以取代現有教育體制的可能。在教育方面，媒體不僅邊緣化了家庭教育的功能，而且逐漸瓦解、威脅和動搖了學校的權威，媒體不但在「教育」青少年與兒童，也在「教育」社會中的每個成人。除了很難區分媒體內容的「真實」與「虛假」之外，絕多數的人甚至自詡自己不會受到媒體的影響，卻認定別人會受到媒體的影響，這被稱為傳播的「第三人稱效果」。加上學童接觸媒體時間，已經超過在學校教室上課的總時數。因此，如果主張媒體是第一教育體制，而非第二教育體制，並不為過。

面對充滿競爭和挑戰的 21 世紀，資訊充斥在全球經濟文化交流的社會環境中，媒體已經成為地球村每個公民的生活必需品，它的重要性相當於生活中的陽光、水和空氣。在臺灣，小學生幾乎有一半的閒暇時間都在看電視，大量的媒體化資訊（mediated information）已成為每個人資訊來源最重要的管道。許多國家如英國、加拿大、澳洲等，早已把媒體教育納入正規教育體系中，而在亞洲的日本、香港也持續關心媒體教育的需求，把大眾傳播媒體稱為「看不見的學校」（invisible school）或「同步學校」（parallel school），這種無形學校的課程，比傳統學校的課程更具有吸引力和影響力，因此體認到將「媒體教育」（media education）納入正規學校課程與終身教育有其必要²。

信誼基金會曾邀請美國西雅圖兒童醫院小兒科醫師克里斯塔基斯來台分享研究心得。克里斯塔基斯表示，未滿三歲的孩子，如果一天看兩個小時的電視，出現無法專心情況的機率，比不看電視的孩子高出 20%。而學前階段的男孩每天看 1 小時暴力節目，攻擊行為增加 2 倍。學前階段暴露於螢幕暴力下的孩子，

² 王念慈等人，**媒體素養教育政策白皮書**（臺北市：教育部，2002 年），頁 3-7。

到校後的攻擊機率高出一般孩子的 4 倍。高達 88% 的幼兒，會模仿螢幕、真人示範或卡通中的暴力行為，而這種拳打腳踢的攻擊行為將持續長達 8 個月。不過，一旦電視內容呈現正向行為，孩子也會在真實生活中學習模仿³。英國兒童文學家達爾 (Roald Dahl, 1916-1990) 在《查理與巧克力工廠》(Charlie and the Chocolate Factory) 一書中曾寫道：「電視腐蝕了腦中的感官！它扼殺了想像力！它阻塞、攪亂了心靈！它把孩子變成如此遲鈍與盲目。孩子再也不能了解幻想與夢境！他們的腦子變得像乳酪一樣鬆軟！他們的思考力生鏽、結凍！」。兒童在早年所建立的習慣、態度、行為和價值觀，會成為往後人格發展與社會化的基礎⁴。誠如美國心理學家萊特 (Wright) 所說：「正如在以前的幾百年內，兒童應該在教室和家庭中完成的社會化過程由學校完成，而在二十世紀下半葉，兒童應該在教室、家庭和學校完成的社會化過程，則由電視媒體完成了⁵。」如今台灣電視動漫卡通籠罩著暴力、鬼怪以及一些不堪入目的低俗內容，淪陷原本清新、純淨的優質成長環境。特別是兒童和青少年正處於心智成長階段，學習和模仿是他們社會化的重要過程。所謂「近朱者赤，近墨者黑」，媒體內容和環境的品質之良窳對兒童的身心發展有著深刻的影響。

研究者為一國小教師，下課常聽到學生們討論著昨晚《航海王》的情節內容，也曾被問起：「老師您曾經看過《航海王》的日本動漫卡通嗎？」心想，「卡通」離我已經有三十年以上的時間。但為了與孩子們有共同的話題，回到家，嘗試著看了幾集。電視上對它的分級制為「普遍級」，意味著任何人皆可以觀賞的節目，我心想：學生都是 11、12 歲國小五、六年級似懂非懂的孩子，又覺得其情節充滿著暴力、偏差行為（抽菸、喝酒）及男、女性人物穿著曝露等，內容陳述著一群充滿「正義」、「理想」要去尋寶的海賊們與另一邊身穿著「正義」披風的海軍

³ 林嘉琪，「幼兒嗜看電視 暴力、不專注」，**聯合報新聞網**，2008 年 6 月 12 日。取自 http://www.yfy.com/m/tw/media_565.html

⁴ 於之柔、余顯強，「從日本卡通單思台灣卡通內容的演變」，**臺北市立圖書館館訊**，28(2) (2010 年)，頁 71。

⁵ 戈廣安、王志華，「電視傳播中的「兒童本位」缺失現象」，**新聞愛好者**，2010(7) (2010 年)，頁 60。

們相互廝殺著；或是這一幫海賊與另一幫海賊搏鬥著，諸多情節內容與我從小所認知的「正義」有點混亂，也與研究者從小所看的卡通情節完全不一樣，例如《無敵鐵金剛》和《科學小飛俠》的卡通內容，一看就知道誰是站在「正義」的一方及誰是和「邪惡」勢力來對抗的，並且情節內容每到最後三十分鐘的時間快結束時，就讓孩童將「邪不勝正」的價值標準轉化成自己的價值標準，並變成自己內在的心理特質或人格特質的一部分深植於個人意識之中。三、四十年前的卡通就如同法國社會學家布迪厄⁶（Pierre Bourdieu, 1930-2002）所說，這些意向是在個人童年時代所內化的，並引導孩童們朝向他們適當的社會價值觀，朝向適合於他們的態度行為，以及對偏差行為的厭惡⁷。或許，這也是當時政府使用意識型態的國家機器來塑造孩童思想並控制人民的一種方法吧。

《航海王》⁸是由日本漫畫家尾田榮一郎（1975-）⁹創作的少年漫畫，自 1997 年 7 月 22 日起在集英社旗下雜誌《週刊少年 Jump》連載、同年 12 月發行第一冊單行本，至今單行本已出版 99 冊單行本（至 2021 年 6 月止），亦已有 30 多個國家翻譯版本發行。除此之外，《航海王》也衍生出許多周邊產品，如同名的小說、動漫、電影和電子遊戲等周邊媒體商業產品。在日本動漫界中，最暢銷的漫畫非屬《航海王》莫屬，其在日本漫畫界中的主導地位，從 1999 起至 2018 年，只有在 2005 年沒有拿下年度漫畫銷售量冠軍，其餘各年份之銷售數字均穩居王座。根據集英社官方說法，海賊王已發售量已突破 4 億 3000 萬冊¹⁰。東映動畫製作，電視動漫始於 1999 年 10 月 20 日在富士電視台放映第 1 話，由於受到 2019 年冠狀病毒疫情的影響，第 930 話及其之後話數的播出時間被迫延期，復播日期為 2020 年 6 月 28 日。而動漫《航海王》在臺灣的臺灣電視台（台視）播出時間

⁶ 皮耶·布迪厄（Pierre Bourdieu），法國著名社會學大師、人類學家和哲學家。

⁷ 皮耶·布迪厄，維基百科，2020 年 11 月 29 日。取自

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%9A%AE%E8%80%B6%C2%B7%E5%B8%83%E8%BF%AA%E5%8E%84#%E5%B8%83%E8%BF%AA%E5%8E%84%E7%9A%84%E9%9A%8E%E7%B4%9A%E5%93%81%E5%91%B3%E7%90%86%E8%AB%96>

⁸ 《航海王》一詞為臺灣翻譯，在日本的書名為《ONE PIECE》。

⁹ 尾田榮一郎為日本新一代的知名漫畫家，出生於日本熊本縣熊本市，代表作品為《航海王》。

¹⁰ 江泰傑編輯，「日本漫界師匠：尾田榮一郎」，EBC 東森財經新聞網，2019 年 4 月 5 日。取自 <https://fnc.ebc.net.tw/fncnews/headline/75870>

始於 2001 年 7 月，後亦因新冠病毒疫情的影響，於 2020 年 8 月 9 日開始播出第 922 話，到 2021 年 6 月 6 日最新播出第 977 話。至於航海王劇場版是根據漫畫改編而成的系列動畫電影，第一部《航海王：黃金島大冒險》劇場版作品於 2000 年 3 月 4 日在日本上映，其票房就有 21.66 億日圓之多，至今系列作品總共有十四部，而第十四部《航海王：奪寶爭霸戰》在日本上映，創下 35 萬觀影人次，成為日本 2019 年新片裡，創下最高的單日人次記錄，票房破 5 億日圓，相當於 1.49 億台幣，而在日本總票房為 55.3 億日圓，台灣亦有 5391 萬新台幣¹¹。如此大量的漫畫書冊、十九年的電視動漫及電影劇場版可觀的票房，《航海王》情節內容中的物化女性、偏差行為、主角對理想的堅持及同伴間之友情誼，其所帶來對孩童種種正、負向思考的影響，正是引發研究者想要再去深入探討研究之處。

第二節 研究問題與假設

基於上述研究背景與動機，研究者將以目前服務學校約 272 位五、六年級學生為研究對象，針對其經常觀賞的動漫《航海王》之內容情節，探討學童閱聽人對於電視分級的覺察性及學童閱聽人觀看《航海王》後，對學童之行為態度、價值觀進行相關調查與研究。

壹、研究問題

本研究的問題整體來說，有下列八項：

- 一、是否學童閱聽人對電視分級制有覺察性？
- 二、是否學童因父母親陪伴觀賞《航海王》，對其行為及態度上有所影響？

¹¹ 王興堂報導，「《航海王》20 周年！第 14 部電影票房破紀錄」，TVBS NEWS，2019 年 8 月 15 日。取自 <https://news.tvbs.com.tw/entertainment/1184293>

- 三、是否學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如穿著曝露會反應在日常生活中？
- 四、是否學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如暴力之行為會反應在日常生活中？
- 五、是否學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如喝酒之行為會反應在日常生活中？
- 六、是否學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如抽菸之行為會反應在日常生活中？
- 七、是否學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如為目標而奮鬥之正向行為會反應在日常生活中？
- 八、是否學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如珍惜情誼之正向行為會反應在日常生活中？

貳、研究假設

根據動漫《航海王》所呈現之內容情節，在學童觀看後所學習到之行為態度，是否有所改變，本研究擬探討的假設如下：

- 一、閱聽人觀賞動漫《航海王》時，對電視分級制度的覺察性，可以知道是可觀賞的年齡。
- 二、觀賞完動漫《航海王》後，因父母親的陪伴，有較正面之態度、價值觀。
- 三、觀賞完動漫《航海王》後，學童以父權審美觀來看待女性身體。
- 四、觀賞完動漫《航海王》後，不合己意時，會用暴力來解決問題。
- 五、觀賞完動漫《航海王》後，認為會抽菸、喝酒，就是與喜愛的角色人物一樣「酷」。
- 六、觀賞完動漫《航海王》後，有自己理想和目標，勇敢接受挑戰，不怕挫折，往理想前進。
- 八、觀賞完動漫《航海王》後，朋友有困難時，會伸出援手來幫助他們渡過難關。

參、名詞釋義

在本研究中所使用的重要關鍵名詞，為了使其具有清晰明確的意義，就其重要的名詞，分別說明如下：

一、國小學童 (Elementary school children)

本研究所稱的「國小學童」為目前於 109 學年度就讀南投縣某一縣立國民小學高年級的學童。

二、動漫 (Anime)

「ACG」即動畫 (Animation)、漫畫 (Comics ; Manga)、遊戲 (Game) 三者的合稱，亦有稱之為「動漫」。其中的漫畫是以書刊形式呈現輕鬆、幽默的故事、具有容易閱讀、讀者年齡層分佈廣泛的特徵，亦是各式出版品中商業性最強的。「動畫」係指可以活動的連環畫劇，其劇情多半依據漫畫內容的設定，並以電視或電影 (劇場版) 方式播出，早期習慣上在電視播出的以「卡通」(Cartoon) 稱之，後來受到日文的影響，開始以「動畫」一詞代替。

三、學習行為 (Learned Behavior)

動物在遺傳因素的基礎上，在環境因素作用下，通過後天之生活經驗和學習獲得的行為，稱為「學習行為」。其包含了有：

(一) 習慣學習

人們常會對司空見慣的事情見怪不怪，也常會對自己天天吃的東西感到厭倦，如果每天都在嘈雜的環境中工作，時間長了就會感覺不到噪音了。有句古諺：「久居鮑魚之肆而不知其臭，久入蘭花之室而不知其香。」即在說明此理。

(二) 模仿學習

動物在幼年時，會模仿撫育者或其他成年動物的行為，習得一些基本的技能。例如：幼小的黑猩猩會學習年長者如何取食白蟻。

(三) 印痕學習

此種學習是新生動物學習的一種重要形式，它可以使那些沒有自衛能力的小動物緊緊依附在它們的父母身邊，從而使食物供應和庇護更有保障。

（四）聯想學習

聯想學習又稱制約（conditioning），是指動物透過經驗將不同刺激聯結在一起，例如：聲音與氣味；或是經過經驗而將刺激與行為反應之後產生的後果聯結在一起，這個後果可以是獎勵或懲罰。在聯想學習中，最常被提及的有古典制約（classic conditioning）及操作制約（operant condition）。

（五）推理學習

推理學習是動物學習的最高級形式，又稱悟性學習，即動物憑直覺對新生事物因果關係做出判斷的過程。

四、閱聽人（Audience）

閱聽人又稱傳媒受眾、觀眾，即由傳播媒體接收訊息的人，訊息的來源可以是任何傳播媒介，如：文字、電影、印刷媒體、電視和廣播等。

五、偏差行為（Deviant Behavior）

偏差行為又稱差異行為或脫軌行為，是一種相對概念，亦是一種多元化之價值判斷，凡行為違反社會的期望、秩序、安寧、和平或脫離社會常軌者，即為偏差行為，如：偷竊、酗酒、賭博、吸毒、逃家等。

六、父權（Patriarchy）

一個系統的、結構化的、不公正的男性統治女性的制度，成年男子擁有社會、文化和經濟支配的權力，即男性在社會中處於支配地位，而女性處於劣勢與服從的地位。

第三節 研究範圍與限制

壹、研究範圍

本研究對象為 109 學年度就讀南投縣某一公立國民小學五、六年級的學生。

貳、研究限制

一、研究地區與對象

因研究者人力、物力、時間與經費的限制，無法對臺灣各縣市的國民小學五、六年級學生作全面性之調查研究，故研究者以目前服務學校五、六年級之學生，共 272 位為研究對象。

二、研究變項

學習行為是複雜且多元的構念，層面很廣，影響因素也很多。本研究僅就背景變項（年級、性別、觀看頻率、父母親陪伴）對國小學童觀賞《航海王》後其行為態度間之變項加以探討，其影響因素眾多，無法兼顧所有層面，因此無法反應於變項間關係之全貌。

三、研究方法

本研究利用 Google 表單製作問卷調查表，以立意普查之方式，進行資料蒐集與研究。但因學童在填答時可能因某些問題敏感而產生自我防衛的心理而未能確實的填答，或因對於表單的填答操作不熟悉，或因個人疏失而填答錯誤，都會造成誤差，因而影響研究的精準，以上皆是本研究限制之所在。

第二章 文獻探討

本章主要為蒐集文獻與相關論文之研究，並分為五節分析探討之，第一節為日本動漫的產業發展與影響；第二節為臺灣電視分級制度與演變；第三節為媒體再現——物化女性與暴力；第四節偏差行為之研究；第五節為動漫《航海王》之源起及相關論文之研究。

第一節 日本動漫產業發展與影響

動漫（アニメ；Anime）是日本在國際上引以為豪的文化產業，日本人從出生呱呱落地，便在日常生活中有意、無意的接受動漫的薰陶。「動漫」是「動畫」和「漫畫」的總稱。動畫是通過把人、物的表情、動作、變化等分段畫成許多畫幅，再用攝影機連續拍攝成一系列畫面，讓視覺造成連續變化的影片。漫畫是一種藝術形式，是用簡單而誇張的手法來描繪生活或時事的圖畫，一般運用變形、比擬、象徵、暗示、影射的方法，構成幽默詼諧的畫面或畫面組，以取得諷刺或歌頌的效果，是一種具有強烈的諷刺或幽默感的繪畫。

何謂「動畫」？其實「動畫」與「劇情片」、「紀錄片」、「實驗電影」等是相同的，都是一種電影的「類型」。「動畫」在臺灣常以「卡通」（cartoon）一詞來稱呼它，而近幾年來也有被說成「卡通動畫」。1945年以前，日本人稱以線條描繪（line drawing）的漫畫式的作品為「動畫」。諾曼·麥克拉倫（Norman McLaren, 1911-1987）動畫大師曾說：「動畫不是『會動的畫』的藝術，而是『畫出來的運動』的藝術。」其強調「運動」，而這「運動」的來源是每一格畫面與它之前及它之後的畫面彼此之間些微的差異，經由放映機以 1 秒 24 格的速度投射在銀幕上，或錄放影機以 1 秒 30 格的掃描方式在電視上呈現的影像，這些微差異被人類因「視覺暫留」的視覺生理缺陷而彌補起來，就產生了連續動作的「幻

覺」，並且麥克拉倫強調在這「運動」中所產生一格畫面與一格畫面之間所產生出來的效果，比每一格畫面本身的效果更為重要¹²。

所謂的漫畫，是近代報紙發展的產物。十九世紀中期的德國、法國與英國，在報紙版面上放上政治諷刺畫開始，漫畫因此而誕生出來。隨著印刷技術的進步與報刊讀者的增加，漫畫漸漸地大眾化，成為日常生活重要的一部分。而「卡通片」就是一種由報紙上多格的政治漫畫轉變成可「運動」的形式，而這種動畫形式變成所有動畫的代名詞，是在華特·迪士尼（Walt Disney,1901-1966）創造出家喻戶曉的米老鼠之後，也因米老鼠的出現，使得世人覺得「動畫」是給小孩子觀賞的誤解。

壹、日本動漫發展重要紀事

日本漫畫的濫觴，要從江戶時代¹³的浮世繪以及創作《富嶽三十六景》（圖 2-1）之傳奇大師葛飾北齋¹⁴（1760-1849）談起¹⁵。浮世繪（うきよえ），「浮世」意味著現世、現實之意，簡言之，也就是呈現現世事物的繪畫，而浮世繪師則代表民間生活的畫師。浮世繪的創作流程，是先有書肆¹⁶店主邀集浮世繪師、雕師與摺師一起工作，浮世繪師繪圖，雕師將圖刻在木版上製版，摺師則負責配色，完成這幾項基本步驟，就可進入大量印製的階段，而後成品送到繪草紙屋販賣。至於主要題材包括芝居繪、美人繪、武者繪、役者繪與名所繪等，其中，芝居繪就是以歌舞伎戲碼為主題的畫作，這類作品占浮世繪作品總量一半以上，美人繪，

¹² 黃玉珊、余為政編，《動畫電影探索》（臺北市：遠流出版公司，1997年），頁19-23。

¹³ 江戶時代（1603-1867），又稱德川時代，是指日本歷史中在江戶幕府（德川幕府）統治下的時期，從慶長八年二月十二（1603.3.24）德川家康被委任為征夷大將軍在江戶（現在的東京）開設幕府時開始，到慶應三年十月十四（1867.11.15）大政奉還後結束，為期264年。當時的征夷大將軍是實際上政權的控制者、國家的最高領導人，號稱日本國大君，日本天皇朝廷不過是被幕府架空甚至被監控的象徵性元首。

¹⁴ 葛飾北齋（かつしか ほくさい）（1760-1849）生於江戶（現東京墨田區），是日本江戶時代後期的浮世繪大師，因對富士山的情有獨鍾，所以，以富士山不同角度的樣貌為題材，創作了系列風景畫《富嶽三十六景》，並憑此名聲遠揚。2000年，美國雜誌《生活》把葛飾北齋列入「千年來全球最有貢獻的百大人物」（1000-1999），也是唯一入選的日本人。

¹⁵ 李政亮著，《從北齋到吉卜力》（臺北市：蔚藍文化，2019年），頁26。

¹⁶ 古代的書店叫「書肆」，此一詞，始於漢代。

是吉原遊廓、名妓的畫像，事實上，這些美人即是浮世繪師自己想像中的美人；武者繪，是將軍面貌；役者繪，是歌舞伎演員的畫像；名所繪，是著名風光的繪畫¹⁷。1850 年代，法國銅版畫家布拉克蒙（Felix Bracquemond,1833-1914）留意到《北齋漫畫》被使用於進口至歐洲的陶瓷外包裝上，他深受北齋的精細描繪技巧與自由的構圖所吸引，千方百計地想取得《北齋漫畫》，卻未如願，最後據說用自己珍藏已久的書籍才換到手。而愛德華·馬奈（Edouard Manet, 1832-1883）、克勞德·莫內（Oscar-Claude Monet,1840-1926）、艾德加·竇加（Edgar Hilaire Germain de Gas,1834-1917）等著名畫家所留下的一些作品，發現明顯有受到《北



資料來源：すみだと北齋美術館，
2020 年 12 月 12 日，
<https://hokusai-museum.jp/modules/Page/pages/view/401?lang=ja>

圖 2-1 《富嶽三十六景》之〈神奈川沖浪裏〉

齋漫畫》的影響¹⁸（圖 2-2）。

1980 年代，日本漫畫歷史研究者清水勳¹⁹和手塚治虫²⁰在富士電視台的節目中受邀同台受訪，該節目將《北齋漫畫》第三篇雀舞圖（如圖 2-3）裡的每個動作機器快速移動呈現，果然是人們跳舞的動態，也就是說，葛飾北齋的漫畫是「動的漫畫」，可說是已超越了所屬的年代了²¹。

¹⁷ 李政亮著，**從北齋到吉卜力**（臺北市：蔚藍文化，2019 年），頁 31-32。

¹⁸ 浦上滿著，張懷文、大原千廣譯，**《北齋漫畫》與狂人畫家的一生**（新北市：遠足文化，2019 年），頁 9-10。

¹⁹ 清水勳（1939-）日本東京市大田區生、現住千葉縣習志野市的漫畫與諷刺畫研究家，1986 年獲第 15 回日本漫畫家協會賞特別賞。

²⁰ 手塚治虫（1928-1989），原名手塚 治，生於日本大阪府。他是醫學博士，也是漫畫家及動畫製作人，同時是現代日本動畫的奠定人之一，被後人譽為「日本漫畫之神」。膾炙人口的暢銷作品有《藍寶石王子》、《原子小金剛》、《海王子》、《森林大帝》、《怪醫黑傑克》、《三眼神童》和《多羅羅》等。

²¹ 同註 17，頁 39。

電影誕生於 1895 年的法國，1896 年起盧米埃兄弟的電影在全世界放映。而在日本電影院裡所播放的動畫影片是於 1910 年從美國《變形的奶嘴》和 1911 年從法國《凸坊新畫帳》所引進的。其中法國的《凸坊新畫帳》在日本大受歡迎，當時的電影公司也看到了動畫的魅力，當時一些日本畫家，認為外國能為什麼日本不能。於是，1917 年，三個日本動畫創始人不約而同地開始創作自己的動畫，

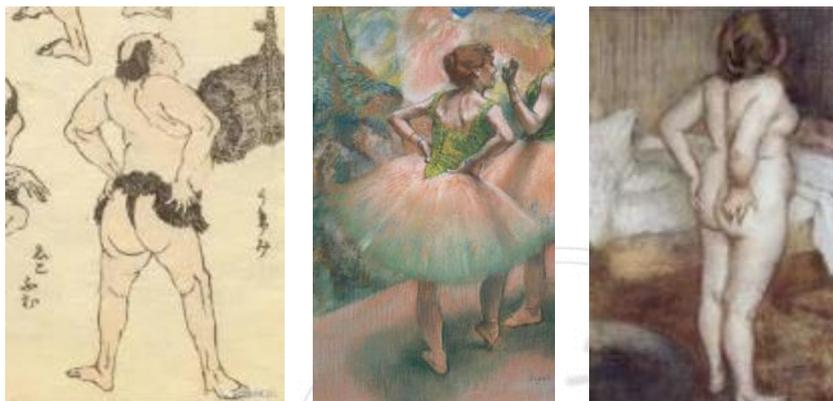


圖 2-2 葛飾與竇加

資料來源：《從北齋到吉卜力》

2020 年 12 月 16 日

左圖：葛飾北齋《北齋漫畫》之十一篇九丁裏〈相撲比賽〉²²

中圖：竇加〈舞者・粉紅和綠〉

右圖：竇加〈起床・麵包店的女孩〉

這三個人分別是下川凹夫（1892-1973）、幸內純一（1886-1970）和北山清太郎（1888-1945）。下川凹夫於 1 月發表自製短篇動畫電影《芋川掠三玄關番之卷》（《芋川掠三玄關番之卷》），北山清太郎是於 5 月發表了動畫《猿蟹合戰》（《猿蟹合戰》），幸內純一於 6 月發表動畫《塙凹內名刀之卷》²³（《なまくら刀》）（圖 2-4），三位發表動畫的時間都是在同一年，且相隔時間只有幾個月，而且三人皆對日本動畫有所貢獻，所以這三位開拓者同時被後人尊稱為「日本動畫之父」。北山清太郎在關東大地震之前就在自己的北山電影製作所，培養了一大批優秀的動畫製作方面的人才，為日本動畫產業未來的茁壯發展打下良好的基礎。

²² 葛飾北齋《北齋漫畫》之十一篇九丁裏〈相撲比賽〉、竇加〈舞者・粉紅和綠〉、〈起床・麵包店的女孩〉。

²³ 《塙凹內名刀之卷》這部動畫內容為：從古物商買到一把日本刀的武士想要拿人來試一試刀的鋒利程度，但是武藝不濟，欲從背後襲擊一名老者，反而被老者用腳踢飛。第二次從正面襲擊時仍然被打倒。他以為是自己的刀鈍，所以將刀折斷，扔到一邊走掉了。這部動畫是日本唯一現存的最早動畫作品。



圖 2-3 《北齋漫畫》第三篇雀舞圖（雀踊り）

資料來源：すみだと北齋美術館，
2020年12月12日，
<https://hokusai-museum.jp/modules/Collection/collections/view/95>



圖 2-4 幸内純一《塙内名刀之卷》截圖

資料來源：youtube
2020年12月14日，
<https://www.youtube.com/watch?v=RNryy1uXEFU>

關東大地震²⁴後，電影成了日本人最大的娛樂，電影製作量也增加，默片的黃金時代來臨，卡通動畫製作也達到了一定的水準。動畫受到重視的程度由下列事實便可知道，首先文部省將用於教育資料動畫的年度預算提升到十萬圓（當時的三圓二十錢可買到十公斤米），東京都更安排了「兒童卡通節」，讓全市的兒童都可以到戲院看卡通，藉由教育力量的推動，直接刺激卡通工業，以動畫代替課本，使學童更能接受與吸收²⁵。

²⁴ 在 1923 年（大正 12 年）9 月 1 日於當地時間在上午 11 點 58 分，發生在日本關東平原的強烈地震災害，地震矩規模為 8.1，震源深度為 15 公里到 25 公里，震央位於在神奈川縣相模灣的伊豆大島，屬於上下震動型的強烈地震。這場地震影響範圍包括了東京府（今東京都）、神奈川縣、千葉縣以及靜岡縣。

²⁵ 同註 12，頁 117。

1935 年日本第一部有聲動畫為政岡憲三利用賽璐珞膠片²⁶所製作的《森林的妖精》，其被卡通大師大藤信郎標榜為日本卡通史上空前的傑作，媲美迪士尼卡通。但此部動畫也花了政岡憲三數十萬日圓，龐大的製作費也成了一個很大的包袱，到最後其剛成立的「政岡映畫美術研究所」也遭到抵押貸款的命運。對於當時的漫畫師有一台攝影機和攝影台便可以完成一部動畫，一種成本高、資金小、家庭手工業的日本動畫而言，跟本無法與迪士尼相比，因而當時的許多動畫人因此而改行²⁷。

1931 年後，戰爭已經籠罩全日本，日本軍部決定用電影來教化皇民，強迫電影院上映，並且成立文化電影部，其中以大澤製片廠與寫真化學研究所專以製作動畫電影為主，讓當時已經走投無路的動畫電影有了一線生機的機會。到了 1941 年，日本偷襲珍珠港成功後，為了宣揚珍珠港的勝利，而請了政岡憲三的弟子瀨尾光世製作了《桃太郎的海鷲》²⁸（桃太郎の海鷲）（1943）（圖 2-5），長 37 分鐘。1945 年日本海軍省再以「國策電影」²⁹的名義，委託松竹動畫研究所製作政治宣傳動漫電影，當時的瀨尾光世為鼓勵日本青少年作戰而創作出《桃太郎海的神兵》³⁰（桃太郎海の神兵）（1944）（圖 2-6）³¹，這部作品主要是利用可愛的桃太郎及各式動物形象，緊扣住受眾是孩童，以「萌化」政治技巧，來

²⁶ 動畫開始數位化之前，動畫是手繪而成的，動畫師會把所有會動的部份（一般是人物）畫在原稿上，然後在賽璐珞透明膠片上色，將幾層賽璐珞畫與背景畫重疊，才完成動畫裏其中一格畫面，

²⁷ 同註 12，頁 120。

²⁸ 故事情節：艦長桃太郎率領的航空母艦為了攻擊敵地鬼島而出擊，狗、猴子、雉雞等攻擊隊出發。偷襲了鬼島艦隊停泊的港口和赤鬼空軍基地的攻擊隊取得了大勝利，順利返回了航空母艦。

²⁹ 岩本憲兒，「日本文化宣傳或國策宣揚？在戰爭世紀中日本的電影戰略」，**第一屆臺灣與亞洲電影史國際研討會**，2015 年 11 月。取自 <http://twcinema.tnua.edu.tw/ct/2015/11/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%BD%A2%E8%B1%A1%E5%AE%A3%E5%82%B3%E6%88%96%E5%9C%8B%E7%AD%96%E5%AE%A3%E6%8F%9A%EF%BC%9F/>

³⁰ 暫時回老家和家人一起度過的海軍水兵薩爾諾猿吉、狗狗汪吉、吉吉、吉卜、熊等，南方島的海軍營隊本部動員當地的大象、犀牛、猴子、豹、松鼠等動物們，與桃太郎隊長一起乘飛機到達。南方的戈爾國王被白人商人劫持了國家，為了佔領桃太郎的海軍部隊，他們開始了戰鬥。

³¹ 同註 12，頁 123。

做軟性方式的宣傳，提高鬥志、鼓勵全國有志青年加入戰爭，實現軍國主義，這也是日本史上首部黑白動畫長片，共 74 分鐘。



圖 2-5 瀨尾光世《桃太郎的海鷲》截圖

資料來源：youtube
2021 年 01 月 02 日，
<https://www.youtube.com/watch?v=8b64STKxpN0>



圖 2-6 瀨尾光世《桃太郎海的神兵》截圖

資料來源：ナタリー映画
2020 年 12 月 15 日，
<https://natalie.mu/eiga/gallery/film/170714/78529>

1956 年東映教育電影部合併「日動電影」，改名為「東映動畫株式會社」，社長為大川博(1894-1968)，他親自到美國迪士尼參觀，也學習到迪士尼的優點。首先完成了東映第一部長篇動畫《白蛇傳》(1958)，風格類似迪士尼動畫的作品，包括使用音樂數字和動物協助，此部動畫也在第 11 屆國際兒童電影節勇奪特別獎。

1960 年代初期手塚治虫成立了蟲製作公司。1963 年，該公司的第一套動畫《原子小金剛》(鐵腕アトム)(圖 2-7)在富士電視台播映，隨即成為日本第一套最受歡迎的動畫。此時亦是日本經濟正在復甦時期，一般家庭也開始使用家電用品，其中包括電視機的普及，《原子小金剛》的收視率曾達到 40%，首創每週播放動畫的模式，也帶動了每晚固定 6:00 至 7:30 的「兒童時間」³²。它扭轉了動畫行業的歷史，將動畫帶入電視領域，是一部劃時代的作品。1965 年，手

³² 李惟，「從日本動畫學習日本文化-以『鋼彈』系列為例」，國立高雄第一科技大學應用日語系碩士論文，2009 年 6 月，頁 11-12。

塚治蟲的公司（虫製作公司）製作出了一部名為《小獅王》（森林大帝）（圖 2-8）的動畫作品，它是日本第一部彩色連續電視動畫，劇場版在 1967 年得到威尼斯的銀獅獎³³。手塚治蟲崛起於戰後，正是大和民族最慘澹的時代，但他的作品常代表著正義的一方，當遇到危險、災難時，這些卡通人物就會出現化險為夷，正可以撫慰當時那些受驚、吃不飽小孩的最佳精神食糧。



圖 2-7 手塚治蟲《原子小金剛》截圖

資料來源：手塚治蟲 TEZUKA OSAMU
OFFICIAL
2020 年 12 月 15 日，
<https://tezukaosamu.net/jp/anime/30.html>

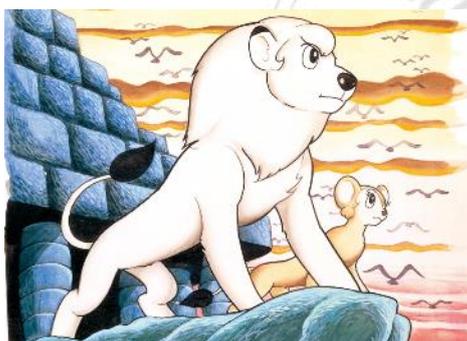


圖 2-8 手塚治蟲《小獅王》截圖

資料來源：手塚治蟲 TEZUKA OSAMU OFFICIAL
2021 年 1 月 3 日，
<https://tezukaosamu.net/jp/manga/186.html>

1970 年代的日本經濟復甦，步入了世界富國之林，動漫也走出傳統的動物系列，而進入了科幻動漫世界，其中永井豪《無敵鐵金剛》（マジンガーZ）（1972）（圖 2-9）、吉田龍夫《科學小飛俠》（科学忍者隊ガッチャマン）（1972）（圖 2-10）、手塚治蟲《海王子》（海のトリトン）（1979）（圖 2-11）及西崎義展和山本暎一《宇宙戰艦大和號》（宇宙戰艦ヤマト）（1977）（圖 2-12）等，這些被動畫家賦予有血有肉的人類或是人類所研發出來的機器人，不管在陸、海、空，甚至宇宙間，都能防衛日本、保護地球，無形間好像也喚起了日本優越的民族自信心³⁴。

³³ 同註 12，頁 130-134。

³⁴ 同註 12，頁 147。

到了 70 年代末期，《銀河鐵道 999》(銀河鐵道 999)(1978)(圖 2-13)大受歡迎，美艷的女主角迷倒了不少男性觀眾，同時在角色設定上也打破了既定的男尊女卑的觀念。而在此之前的巨型機器人動畫作品，故事皆以勸善懲惡為構成主軸，有著華麗的聲光刺激，以及令兒童淺顯易懂的戰鬥畫面。但《機動戰士鋼彈》(機動戰士ガンダム)(1979)(圖 2-14)卻不是如此，複雜曖昧的敵我關係中，好人不全然是好人，壞人也不全然是壞人，角色之間構成了層層緊密近似現實的人際關係³⁵。



圖 2-9 永井豪《無敵鐵金鋼》截圖

資料來源：youtube
2021 年 1 月 3 日
<https://www.youtube.com/watch?v=nnj4OEeZHzw>



圖 2-10 吉田龍夫《科學小飛俠》截圖

資料來源：ETtoday 星光雲
2021 年 1 月 3 日
<https://star.ettoday.net/news/1494869>



圖 2-11 手塚治虫《海王子》截圖

資料來源：手塚治虫 TEZUKA OSAMU
OFFICIAL
2021 年 1 月 3 日
<https://tezukaosamu.net/jp/manga/2.html>

³⁵ 同註 32，頁 17-18。



圖 2 -12 《宇宙戰艦大和號》截圖

資料來源：YAMATO CREW
2021 年 1 月 3 日
<http://yamatocrew.jp/crew/info/130111>



圖 2 -13 《銀河鐵道 999》截圖

資料來源：visitseoul.net
2021 年 1 月 8 日
https://japanese.visitseoul.net/events/Leiji-Matsumoto-Exhibition-Express-999-JP_/20923



圖 2 -14 《機動戰士鋼彈》截圖

資料來源：ぴあ關西版 Web
2021 年 1 月 8 日
<http://kansai.pia.co.jp/news/art/2014-05/post-108.htm>

1984 年的《風之谷》使「宮崎駿」這三個字躍上日本動畫舞台，而 1986 年的《天空之城》將宮崎駿帶入動畫殿堂，此作品描寫 19 世紀初礦坑孤兒的故事，片中除了科幻動作效果外，還有將個人對現代文明的進步與自然共存的現象溶入電影之中。1988 年《龍貓》，內容情節讓宮崎駿構想了八年的時間，其深感當時之兒童受到電視媒體毒素的殘害太深，而現代人破壞自然環境，描寫人與大自然

共存共滅的道理，此片不僅啟發兒童的環保意識，更能喚起大人在忙碌生活中懷舊情懷。1989 製作《魔女宅急便》，將傳說中的外國魔女乘掃把的故事搬入劇中。1992 年以大人也適合的題材——《紅豬》，藉由卡通人物來表達成年人的感情世界。1997 年《魔法公主》是宮崎駿首次嘗試日本古裝時代劇，具有濃烈的黑澤明風格，裡面有自然的主題，及女性自覺的新元素³⁶。2003 年《風起》為宮崎駿封筆之作，宮崎駿出生於珍珠港事件那一年，那一代的日本人，也大多懷抱著和平主義的理想。然而為什麼一個懷抱和平主義理想的電影製作人，會製作一部與武器製造者有關的電影，宮崎駿表示，動漫裡的堀越二郎這位天才工程師的故事深深吸引著他，工程師是中立的，發動戰爭一開始就是錯誤，把過錯怪罪到堀越二郎身上，是沒有意義的。2013 年 7 月，宮崎駿發表了一篇文章，批評日本政府預計要升級陸海軍的計劃。保守派則回應說，宮崎駿根本不該涉入政治，而事實上，也有日本輿論根據這部電影，而對於宮崎駿有「不愛國」、「叛國」的結論³⁷，將宮崎駿貼上了反日叛國者的標籤。宮崎駿是愛好和平、環保、反戰者，在《風起》中的對話有「卡普羅尼和二郎談論飛機用來載客不載武器有多好」、「二郎和本莊認為政府給他們開發軍機的錢可以讓日本的孩子吃好幾年的天婦羅」、「最後，軍機全部變成殘骸，日本戰敗」等，都很明白表達了反戰的意思³⁸。細觀宮崎駿的長篇動畫作品，可發現下列特點：例如獨樹一格的鏡頭視角，色彩豐富鮮明的畫面，擁有環保意識以及生態自然保護的劇情主軸等特色。

貳、日本動漫產業發展

一想到「動漫」，腦海裡就會習慣性的浮現出讓人感覺簡單、是兒童讀物和電視動畫。但事實上，動漫已經發展成為一項不可忽視的產業，受到全世界越來

³⁶ 同註 12，頁 145-146。

³⁷ 魏环，「宮崎駿動畫的三個『謎』—環保、反戰、兒童」，**共誌**，(9)，2015 年 5 月 10 日，頁 34。

³⁸ 黃維德譯，「宮崎駿新作引發叛國爭論」，**天下雜誌**，2003 年 8 月 2 日。取自 <https://www.cw.com.tw/article/5051065>

越多人的關注。尤其在日本，動漫作為第三產業，對日本文化市場形成支撐作用，也對日本經濟發揮著帶頭作用。

日本在 1995 年後，就已確立其在 21 世紀的國家競爭方略，即「文化立國」的願景與方針。在文化立國方針的指導與歐盟《INFO2000》計畫的影響下，日本政府相繼訂定《文化藝術振興基本法》（2001）、《知識財產權基本法》（2002）等法律措施，並將文化經濟相關產業領域，統稱為「內容產業」。而日本首相小泉純一郎³⁹（1942-）於 2003 年的就職演說中提出「智慧財產立國」四施政方針，主張活用電影、動畫與遊戲等在全球擁有高度評價的智慧財產，振興日本經濟、豐富日本的文化與藝術⁴⁰。

日本首相安倍晉三⁴¹（1954-）於 2013 年在任時推動「安倍經濟學」，所謂「安倍經濟學」由「經濟三支箭」構成，包括金融量化寬鬆政策、擴大財政政策與成長戰略。其中「成長戰略」專注調整國內經濟結構及產業振興。安倍將文化創意產業發展列為「成長戰略」之一，具體而言，以「酷日本」⁴²為戰略核心，先後創設預算金額高達 500 億日圓規模的「酷日本（Cool Japan）促進機構」，推廣日本動漫、電影、電視等文化創業產品，確保日本節目在海外的播出，並向海外推廣日本動漫之數位內容產業文化。「酷日本」的文化政策，也力抗亞洲新興的「韓流」⁴³，並向國際推銷日本文化創意產業，從而促進日本製造業和服務業的海外布局，試圖扭轉日本長達十多年來的經濟僵局，試圖以文化來救經濟。

³⁹ 小泉純一郎是日本政治人物，第 87-89 任日本內閣總理大臣，是日本自從第二次世界大戰結束後在位時間第四長的總理大臣，也是自 1987 年中曾根康弘卸任後、安倍晉三在 2012 年再任首相前連續在任時間最長的首相。

⁴⁰ 李世暉著，**日本經濟與日本內容產業：日本動畫、漫畫與遊戲的煉金術**（臺北市：智勝文化，2013 年），頁 27。

⁴¹ 安倍晉三日本自民黨籍政治人物與經濟學家，曾任內閣總理大臣與自由民主黨總裁，現為眾議院議員，出生於東京都。其父親安倍晉太郎曾任外務大臣，是日本政治界的三大領袖之一，與竹下登、宮澤喜一並稱；其外祖父岸信介及外叔公佐藤榮作亦曾擔任內閣總理大臣，號稱「一家三宰相」。

⁴² 是日本政府向海外推銷國際公認的日本文化軟實力所制定的宣傳計劃與政策。

⁴³ 韓流是指韓國文化在亞洲乃至世界流行的現象。韓流一般以韓國電影、電視劇為代表，與韓國音樂、圖書、電子遊戲、服裝、飲食、體育、旅遊、化妝品、韓劇等形成相互影響、相互帶動的流通體系，具有極強的大眾影響力。

而酷日本（Cool Japan）一語源出自英國前首相布萊爾（Tony Blair,1953-），在 1990 年代，推動國家品牌戰略「酷不列顛」（Cool Britannia），其中包括音樂、時尚和美術等在內的英國獨特文化。

日本的動漫如《Hello Kitty》、《海賊王》、《寵物小精靈》、《多啦 A 夢》已在海外極具人氣，而且動漫產業已沒有國界之分，2018 年日本動畫市場整體規模達約 2 兆 1814 億日圓，連續 6 年創新高紀錄。其中海外市場營收約 1 兆 92 億日圓，約 2014 年的 3 倍，是首度突破 1 兆日圓大關，也快接近日本國內整體市場規模。日本放送協會（NHK）報導，由日本各動畫製作公司共同組成的「日本動畫協會」，每年針對約 150 家日本動畫相關公司計算營業額，彙整有關動畫產業市場規模調查結果顯示，2018 年日本動畫市場規模較 2017 年成長約 190 億日圓，整體規模達約 2 兆 1814 億日圓，是連續 6 年創新高紀錄⁴⁴。集結許多日本動漫公司、製作人的日本動畫協會（Association of Japanese Animations）發布「2019 年動漫產業年度報告」的初步數據，根據該協會的調查，2018 年日本動漫產值增長至 2.1814 兆日圓，比 2017 年增長 0.9%，創歷史新高。動漫電影也達到 692 億日圓，電視動漫片製作時長為 10 萬 7006 分鐘，電視動漫作品達到 314 部。回首近十年的數據（2009-2019），動畫產值日益增高，從 2009 年估算的 1.27 兆日圓（約合 3,500 億台幣），至 2019 年成長了 1.7 倍。在電影票房方面，也創下了歷史記錄，達 1,030 億日圓，在整體份額（真人與動漫）中的占有比為 39.4%，相對在北美票房之占有比只有 20%⁴⁵，可見動漫產業的蓬勃發展。

日本動漫產業的核心部分主要包括漫畫、動畫、遊戲及衍生產品，動漫產業的產值雖然無法與遊戲產業相比較，但其衍生出的產品角色授權商機有時可達動漫產業的 10 倍以上，例如 2002 年日本動漫對海外市場輸出金額為 462 億日圓，

⁴⁴ 洪健倫，「日本動畫營收連 6 年創新高，海外市場首破 1 兆日圓」，中央社，2019 年 8 月 17 日。取自 <https://www.cna.com.tw/news/aopl/201912160069.aspx>

⁴⁵ 增田弘道總編輯，「アニメ産業レポート 2019 サマリー」，日本動畫協會（AJA），2020 年 1 月 16 日。取自 https://aja.gr.jp/download/anime_ind_rpt2019_summary_jp

而授權的商品對輸出金額則高達 5340 億日圓⁴⁶，其以動漫創意為起點，以版權保護為核心，以漫畫、動畫、遊戲、衍生產品為表現形式，以形成動漫產業的良性循環發展⁴⁷。

參、日本動漫文化之影響

文化(culture)是一個涵義複雜且模糊的概念。它同時具備地域性、時間性、對象性、也時常與態度、信仰、習慣、風俗、規範等生活方式，以及知識、藝術、語言、文字、符號、象徵等形式特徵產生意義上的連結。雷蒙德·亨利·威廉姆斯(Raymond Henry Williams, 1921-1988)指出文化也是一種描述思想、精神或美學發展過程的抽象概念，也是用以表示一個民族、一個時期、一群人或全體人類一種特殊生活方式，更是一種指涉知識與藝術的作品或活動⁴⁸。

日本動漫不僅匯集了國內人氣，而且風靡全球，對日本甚至是全世界都產生了很大的影響。作為日本傳統大眾文化和現代大眾文化的繼承和發展者之一的日本動漫，有著其特殊的魅力，這也是其為什麼擁有眾多「粉絲」的原因所在。眾所皆知，大眾文化是指在一定時期內，一定國家、地區新湧現出來的人們普遍關心、喜愛、接受的文化，它既是一種觀念體系，也是一種生活方式，更是一種社會心態。日本動漫產生於日本特定的社會文化之中，體現了日本社會及國民的種種特性。而現代日本動漫表現的重點是作者通過動漫想要向閱聽人表達的內容，首先，他們會先考慮閱聽人，這些內容往往會引起閱聽人的共鳴，如此才會決定題材和內容。此外，在作品連載之後，還會經常和「漫迷」互動，並利用各種社會調查，對作品、社會生活面及社會反映綜合分析之下，反饋而創作了動漫主體，特別是作品中的主角在最初是平凡的或者是日本社會中最普通的一類人，這種設定往往會給閱聽人一種「這不是在說我嗎？」、「對呀，我也是這樣的。」的感覺，

⁴⁶ 李世暉著，*日本經濟與日本內容產業：日本動畫、漫畫與遊戲的煉金術*（臺北市：智勝文化，2013年），頁38。

⁴⁷ 李常慶、魏本貌，「日本動漫產業探析」，*出版科學*，18(4)（2010年7月15日），頁94-98。

⁴⁸ 同註46，頁10。

而通過這樣的一種最初的角色把閱聽人引入作品之中，使閱聽人隨著劇情的發展而隨之起舞，達到感同身受的境界，此即為「閱聽人導入」⁴⁹。

日本動漫全球風靡，全世界播映的動畫當中幾乎有 60% 以上是來自日本，而作為主要日本動畫題材來源的動漫，除了原本就在亞洲國家盛行之外，隨著數位科技與文化全球化的影響，也逐漸受世界各國的青少年歡迎，至於日本動漫成了年輕學生們課餘的娛樂之一。美國文化評論家 Douglas McGray 曾在 2002 年發表〈Japan's Gross National Cool〉一文，指出日本動漫風格的動畫片目前佔據了美國有線電視放學後和週六上午的大部分時段。動漫《神奇寶貝》在 65 個國家播出，並被翻譯成 30 多種語言，甚至登上了《時代》雜誌的封面。日本文化產業已然形成一龐大的經濟力量，並征服國際，將它的文化產品成功地推銷出去並賺取大量外匯收入，甚至在國際情勢上得到了外交上的影響力⁵⁰。日本文化商品，例如時尚雜誌、電玩遊戲、動漫角色或可愛 Hello Kitty 的商品，在全球市場中都佔有相當程度的比重，且消費者對這些產品多半抱持著「酷的」或是「可愛的」想像，並產生某種程度的認同，甚至主動追求。

這種以文化作為國家影響力的情形同樣地也曾經有學者 Joseph Nye(1937-) 以「軟實力 (Soft Power)」的概念提出過，不過當時 Nye 是以美國為例子，認為身為經濟與軍事強權的美國，透過這些優勢更能夠無阻礙地將其意識形態與價值觀 (民主、自由) 透過文化產品 (好萊塢影片) 在全世界的散播，形成一個具有吸引力的「普世」文化。與美國不同的是，日本並沒有軍事武裝實力，而當 1990 年代初期，其國內正處於泡沫經濟破裂的時候，卻正是日本軟實力最強盛的階段。或許正因為日本可以在如此國內政治經濟低迷的時期，以文化出口為主要經濟收入的生路，因此，其他亞洲國家也競相效法，如南韓、中國及台灣⁵¹。

⁴⁹ 王素娟，「淺談日本動漫文化對我國動漫發展的啟示－從寫實的角度分析」，**廣播電視大學學報**，30(11) (2010 年 3 月 23 日)，頁 85。

⁵⁰ Douglas McGray, **Japan's Gross National Cool**. 2009.10.11. Retrieved from <https://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/>

⁵¹ 王佩迪，「多元開放的創作空間：從日本的動漫產業學習」，**新社會政策**，(28) (2013 年 7 月 15 日)，頁 40。

日本動畫已是現代日本重要的次文化之一，絕大部分鎖定青少年以上的日本國民為觀眾群，在內容上多有比故事表面更深一層的含義，其中另蘊藏了大量的日本文化元素；諸如日本動畫中對於戰爭的描寫，反映了現代日本人如何看待戰爭；熱愛機器人題材的日本動畫，是由於日本人不同於歐美，將機器人定位為人類的朋友；而「人物特性」則直接反映了日本的「角色消費」現象與市場需求的變化。因此觀賞日本動畫應當能有效地輔助對於日本文化的學習與理解，讓動漫成為眾人認識日本的一個重要窗口，它也是日本最成功的文化輸出之一，在日本具有舉足輕重的地位⁵²。

第二節 臺灣電視分級制度與演變

現代兒童生長於數位時代，從出生開始就在日常生活中接觸到多元化的數位媒體，雖然在 3C 產品中手機愈來愈普及，幾乎是人手一機的趨勢，但是普遍來說，看電視節目仍是兒童重要的休閒活動之一。根據社團法人中華白絲帶關懷協會「2011 台灣網路社群親子參與調查報告」顯示，電腦及網路是兒少學生家中常使用的數位科技用品（71.1%），其次為數位電視（46.9%）、手機（37.7%）、MP3/MP4（36.2%）、電動遊樂器（33.4%），小三至國二生星期一到星期五平均上網時間為 1.39 小時，週末假日平均上網時間為 3.32 小時⁵³。以上我們可以知道，電腦網路、電視、手機等對成長發展中的兒童及青少年，已是不可或缺的娛樂與資訊來源。然而媒體內容節目之良窳，深深影響兒少的身心發展，包括不當資訊內容、各式各樣的成人媒體管道、兒童節目成人化、暴力等問題。對正值好奇、喜歡模仿階段的兒童，其人格及心理養成，會因收視內容而產生深刻之影響，

⁵² 同註 32，頁 9。

⁵³ 翁曉玲總編輯，「兒少通訊傳播權益政策白皮書」，國家通訊傳播委員會（2011 年），頁 1。

因此依節目內容有了分級制度之產生，也能夠提供兒童閱聽人有更好的、健康的收視環境。

依據富邦文教基金會委託政大媒體素養研究室執行的「2009 年全國兒童媒體使用行為研究調查」結果發現，國小兒童，扣除上課和補習的時間，投注在媒體使用的時間平均每天約 3~4 小時，約佔整體閒暇時間的 75%，他們每天平均講手機 9 分鐘、上網 47 分鐘、看電視 70 分鐘、以及大約花費 49 分鐘打電動；10~11 歲孩童擁有第 1 隻手機者佔五成，未滿 10 歲的兒童有手機者約佔 30%⁵⁴。兒童福利聯盟文教基金會於 2010 年對臺灣親子休閒育樂狀況所作調查亦顯示，孩子週末最常做的休閒活動是看電視、上網和打電動，除了看電視與上網的時數愈來愈長，甚至有 10% 以上的孩子假日上網超過 8 小時、約 25% 的孩子假日看電視 6 小時以上。如無家長陪伴與注意，臺灣孩子逐漸出現的「宅童現象」，進入國、高中階段後更為明顯。由此可見，對成長發展中的兒少而言，電子媒體已是不可或缺的娛樂與資訊來源⁵⁵。為建構一個寓教於樂、健康安全及平等近用之兒少視聽環境，而實施電視內容分級制度，提供觀眾節目是否適合兒童或成人的資訊就有其必要性。

審查電視分級主要是對電視節目來做分級規範，透過此規範使電視閱聽人了解其所收看之節目的內容是否符合其需求，最主要的目的是讓家長預先知道節目可能涉及的內容，以便家長協助子女選擇合適孩子發展狀況的觀賞內容。此規範多由各國政府統一制定，隨著各國的民情與文化不同，分級標準也會不一樣。世界各國目前採行的電視分級制度，分級方式大致類似，可分為幾個模式：

一、保護級（PG）及限制級（M）

依照時間來播出，晚上 8 點半之後才可播出父母陪同觀賞的節目，11 點以後播出成人觀賞節目，如：香港。晚上 10 點前都必須是闔家觀賞節目，18 歲以上觀眾的節目在 10 點後播出，如馬來西亞。

⁵⁴ 吳翠珍，2009 年全國兒童媒體使用行為調查報告（臺北市：富邦文教基金會，2009 年），頁 26。

⁵⁵ 同註 53，頁 8。

二、普遍級、保護級、輔導級、限制級四級制

普遍級是所有人都可觀賞，保護級是 6 歲以下不得觀賞；6 至 12 歲須有大人陪同觀賞；輔導級為 12 歲以下不得觀賞；12 至 18 歲須有大人陪同觀賞；限制級是 18 歲以下不得觀賞。我國屬之。

三、兒童節目加上普遍級、保護級、輔導級、限制級四級

此模式認為普遍級的節目並非專為兒童設計，兒童閱聽人亦未必喜歡，因此由業者將兒童節目特別標示出來，如：美國、加拿大、澳洲等國家。

四、所有年齡（普級）加上各種年齡分級

是完全依照年齡順序呈現，所有年齡皆可觀賞就意味節目內容無任何危害兒童之元素，連最小年齡的兒童都可放心觀看。之後，依照兒童年齡（6 歲、9 歲、12 歲、16 歲）及身心發展狀況，對應六種內容（暴力、語言、性、恐懼、毒品、歧視）對不同年齡者之負面影響，訂出各種節目內容的年齡級別，歐洲許多國家都採用這種方式⁵⁶。

世界各國目前大都採行電視分級制度，除了少數國家以外，例如日本不使用電視分級制度，其理由是考慮到分級標示如果出現在電視畫面上，反而會引起兒童及青少年的好奇心。日本在電視節目內容的管理上，日本電視節目是不用提前審查的，主要是採取業者自律的方式，但有一個網路平台（BPO 放送倫理・番組向上機構）⁵⁷平時會收到觀眾或者小朋友家長的舉報，並對舉報內容進行審核。如有限制內容或者是有違倫理道德的內容的節目，就會被通知修改或者調整播放時間。原則上，下午 5 點到晚上 9 點是兒童及青少年看電視的時間，日本的電視台不會播放超過青少年尺度內容的節目，而晚上 9 點之後的節目，如果包含限制級的內容，則會在播映之前打出告示，提醒看電視的家長注意。這類節目重播時，通常會安排在小孩子還在學校的時段，來避開收視的問題。另外，新加坡也沒有

⁵⁶ 簡伯維、王鈞嘆、邱繼財等，「**電視節目分級處理辦法修正研究**」，國家通訊傳播委員會 100 年度委託淡江大學資訊傳播學系研究案（研究編號：PG10004-0238）（2011 年 12 月），頁 6-10。

⁵⁷ BPO 網路平台，**放送倫理・番組向上機構**。取自 <https://www.bpo.gr.jp/>

電視分級制度，須父母陪同觀賞的節目加上消費者警告標示，可在晚間 10 點以後播出⁵⁸。

在臺灣的電視節目於 1990 年代的初期，只有普遍級、輔導級和限制級等三級制。但因不符需求，直至 2000 年 1 月 1 日，各電視台才統一實施行政院新聞局訂定的《電視節目分級處理辦法》第 3 條規定，將節目分為四級，採用普遍級、保護級、輔導級和限制級等四級制（圖 2-15）。普遍級（簡稱「普」級）：未限制；保護級（簡稱「護」級）：未達 6 歲不宜觀賞，6 歲以上未滿 12 歲之兒童需父母、師長或成年親友陪伴輔導觀賞。輔導級（簡稱「輔」級）：未達 12 歲不宜觀賞，12 歲以上未滿 18 歲之少年需父母、師長或成年親友陪伴輔導觀賞。限制級（簡稱「限」級）：未成年不宜觀賞。同時規定播出時間及標準：一般頻道保證下午 4 時至 9 時以及電影頻道下午 4 時至 7 時所播出的節目均屬普遍級，限制級「不允許裸露性器官」。2006 年 6 月國家通訊傳播委員會（NCC）⁵⁹成立後，即從行政院新聞局接管電視節目分級事務。後雖歷經數次小幅修正，唯並未就整體制度全面檢視調整。



圖 2-15 電視節目分級標識（2000 年版）

資料來源：全國法規資料庫-《電視節目分級處理辦法》之附圖
2020 年 12 月 21 日
<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawOldVer.aspx?pcode=P0050016&lnndate=20010606&lsr=001>

由於數位科技快速發展，傳播環境急遽變遷，節目內容與傳輸方式多元且多樣化，兒童閱聽人選擇或接取途徑模式多所變化，加上現行電視節目之類別界線日益模糊，層出不窮的特殊內容情節，潛藏著對兒童身心發展有負面影響的內容，分級制度在政策面或法律面都到了需再加以檢視。檢視現行分級制度，問題癥結

⁵⁸ 簡伯維、王鈞嘆、邱繼財等，「**電視節目分級處理辦法修正研究**」，國家通訊傳播委員會 100 年度委託淡江大學資訊傳播學系（研究編號：PG10004-0238）（2011 年 12 月），頁 6。

⁵⁹ 國家通訊委員會（簡稱通傳會、NCC、國傳會）是中華民國有關電信通訊和廣播電視等訊息流通事業的最高主管機關。

普遍都來自對於分級界限的模糊或兒少及成年人的權利要怎麼保持平衡，例如：明明是針對成人觀眾製作的綜藝節目或連續劇，卻不是標示為保護級或輔導級，在非闔家觀賞的時段播出，目標成人觀眾的節目標示不實，只為在電視黃金時段播出使得電視節目分級標示喪失告知消費者的功用，也失去家長依分級標示資訊，為兒童選擇節目之參考意義。另外，卡通節目並非都是普遍級，長期以來國內部分業者和家長將卡通影片視為兒童節目，有意忽略或不清楚其中潛藏著對兒童身心發展有負面影響的內容，尤以近幾年部分電視公司自國外引進之卡通影片，常有涉及成人話題、暴力題材，或有過多恐怖場面、不雅言語動作等內容；而該等內容竟被當成「兒童節目」，或以「普遍級」播送。保護級為未滿 6 歲之兒童不宜觀賞，因此適合未滿 6 歲之兒童觀賞者為普遍級，但普遍級為一般觀眾皆可觀賞，不一定適合兒童觀賞，因此這類事件衍生出修改分級辦法：普遍級、保護級、輔導級、限制級等四級之外，增加兒童節目級別之構想。於是在 2017 年 6 月 13 日所實施的《電視節目分級處理辦法》第 3 條規定，將節目分為五級（圖 2-16），普遍級（簡稱「普」級）：一般觀眾皆可觀賞；保護級（簡稱「護」級）：未滿 6 歲之兒童不宜觀賞，6 歲以上未滿 12 歲之兒童需父母、師長或成年親友陪伴輔導觀賞；輔導 12 歲級（簡稱「輔 12」級）：未滿 12 歲之兒童不宜觀賞；輔導 15 歲級（簡稱「輔 15」級）：未滿 15 歲之人不宜觀賞；限制級（簡稱「限」級）：未滿 18 歲之人不宜觀賞。對於將現行電視節目分級制度中學齡前部分再細分，對話粗俗、暴力的卡通標為更高年齡之兒童節目，所以，從四級中之輔導級再細分成二個級距——「輔 12 級」及「輔 15 級」。然而 12 歲到 18 歲中為何中間插入一個 15 歲，而非 16 歲，在訂定法律開會決定過程中，也請教一些兒童少年心理發展專家，也沒有研究可以證明說要用 15 歲、16 歲還是 17 歲比較恰當，後來是以國中、高中及大學階段，12、15、18 來區分⁶⁰。

⁶⁰ 翁曉玲（主持人），「數位內容與兒少保護——一套或多套內容分級標準」，2012 兒少通訊傳播權益論壇，交通通訊傳播大樓集思會議中心（2012 年 5 月），頁 1-18。

第 10 條亦規定電視事業播送節目，應於該節目開始及每段節目開始時，以疊印或插播卡方式，至少標示分級標識 10 秒鐘，其大小應與螢幕上電視事業之識別標識相當。



資料來源：全國法規資料庫-《電視節目分級處理辦法》之附圖

2020 年 12 月 21 日

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawOldVerList.aspx?pcode=P0050016>

圖 2-16 電視節目分級標識（2017 年版）

除了電視節目分級標識外，為使兒少健康安全收視的權益獲得更大的保障，國家通訊傳播委員會從 107 年度將適齡節目推薦範圍擴大，從原先的 12 歲提升至 15 歲，並更新適齡標章（圖 2-17），將推薦節目收視之年齡層的數字融入標章中，重新設計，使標章識別度更高，家長及兒少能更快速辨別標章，讓家長瞭解家裡的兒少觀賞的節目是否適合他們年齡。透過適齡兒少電視節目標章，將所有普級兒少節目再依年齡區分，以符合不同年齡層的兒童及少年收視沒提供兒少適齡又優質的節目，使兒少安全健康收視的權益獲得更完整的保障⁶¹。台灣媒體觀察教育基金會亦指出，有許多卡通節目並不適合小朋友看，而是給大人看，如《航海王》、《海綿寶寶》等，呼籲家長一定要參考「適齡標章」，選擇適合的電視節目⁶²。



資料來源：NCC NEWS

2020 年 12 月 21 日

<https://nccnews.com.tw/201902/ch1.html>

圖 2-17 適齡兒少電視節目標章

⁶¹ 林彥光，「廣電三防線建構兒少健康生活改變中的媒體與童年—談兒少權益保護」，NCC NEWS，13（1），2019 年 2 月。取自 <https://nccnews.com.tw/201902/ch1.html>

⁶² 余曉涵，「兒童不宜 航海王海綿寶寶被點名」，臺灣新聞英文，2017 年 4 月。取自 <https://www.taiwannews.com.tw/ch/news/2904116>

然而，電視上的動漫卡通就一定是給孩子看的嗎？其實不然，相當受到小朋友喜愛的卡通《海綿寶寶》，被教育學者盯上，認為不適合學齡前兒童觀賞，因為主角會說髒話，加上幼兒會真的以為海底世界有《海綿寶寶》，造成錯誤認知，對此國家通訊委員會強調，的確不是所有卡通都適合兒童觀賞，未來電視分級制度，可能再作調整。國家通訊委員會內容處處長何吉森：「再一次提醒家長，並不一定卡通影片就是所謂普遍級⁶³。」雖然動漫一般認為是給孩子看的，但因兒童頻道也必須事先經過審查，若有超過小孩觀看尺度的內容，就必須重新修改。有趣的是，日本動畫從來就不是只給小孩子看，成人也有廣大的市場，它是一種電影類型，包含了給兒童看的卡通片，也有給成人看的政治寓言，甚至是抽象的藝術短片或複雜的科技與技術表現⁶⁴。台灣媒體觀察教育基金會於 2016 年媒觀講堂第 1 講「兒童節目兒童看？適齡收視好心安！探討兒少節目分級概念」，會中邀請多位人士共同與談，其中台北市家長協會常務理事張慧心表示，像是《蠟筆小新》、《海綿寶寶》、《南方四賤客》和《航海王》等卡通，是給大人看的，尤其是學齡前的小朋友並不適合接觸，因為裡面充滿著暴力、髒話或性暗示等不合適的內容⁶⁵。因此，當 2000 年前後，美國兒童頻道開始新的一波引進日本動畫時，對日本動畫進行許多大動作的刪減修改時，引起了許多美國粉絲的反彈。例如在《海賊王》裡的香吉士抽菸畫面，手上的菸硬生生被改成棒棒糖；娜美乳溝的線條則被迫要修改蓋掉；打架不能拿槍、不能太血腥，畫面幾乎全都被粉飾過。（圖 2-18）這些在日本動畫中常有的畫面，一經過美國電視的審查制度，就幾乎被重新修得面目全非了⁶⁶。

⁶³ 古彩彥、廖雅玉，「『教壞囡仔』卡通分級海綿寶寶被盯上」，**TVBS NEWS**，2009 年 11 月 13 日。取自 <https://news.tvbs.com.tw/other/150385>

⁶⁴ 同註 12，頁 23。

⁶⁵ 余曉涵，「兒童不宜 航海王海綿寶寶被點名」，**臺灣新聞英文**，2017 年 4 月，取自 <https://www.taiwannews.com.tw/ch/news/2904116>

⁶⁶ 王佩迪，「多元開放的創作空間：從日本的動漫產業學習」，**新社會政策**，(28)（2013 年 7 月 15 日），頁 40。



上圖：香吉士抽菸畫面，手上的煙被改成棒棒糖



中圖：娜美乳溝的線條則被迫要修成蓋掉



下圖：打架不能拿槍

資料來源：每日頭條
2020年12月26日
<https://kknews.cc/zh-tw/comic/gpkvl8y.html>

圖 2-18 被粉飾過的動漫

在臺灣，2009年底至2010年初亦有《航海王》噴霧事件，於2009年12月中旬，台視因國民健康局點名抽菸鏡頭太多，而不想違法，為了保護兒童，台視做了一件令《航海王》迷錯愕的事——為劇中角色香吉士抽菸噴霧（圖2-19），結果引發眾多民眾投訴國家通訊傳播委員會，指政府干預過多、吸菸動作以噴霧方式遮掩是妨礙視聽。後來國家通訊傳播委員會找國民健康局⁶⁷與台視溝通後達成尊重編輯自主共識，日後會在廣告結束後加註吸菸警語，將不再打馬賽克，台視於2010年2月16日起畫面將恢復原版播出⁶⁸。

⁶⁷ 國健局即是行政院「衛生署國民健康局」，2013年行政院衛生署國民健康局改組為「衛生福利部國民健康署」

⁶⁸ 徐毓莉，「《航海王》抽菸打馬賽克「很扯」「看卡通要買解碼器」國健局今放行」，**蘋果日報**，2010年2月16日。取自
<https://tw.appledaily.com/headline/20100216/2KGQULGTFQG56VFVBOMCLLACHM/>



資料來源：巴姆雷特
2021年1月21日
<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=470683>

圖 2-19 香吉士抽菸畫面以噴霧方式處理

第三節 媒體再現—物化女性與暴力

壹、物化女性

在臺灣的媒體報章雜誌上，有許多如「馬尾妹」、「事業線」、「短裙妹」等字眼，這些他者化⁶⁹、簡化、貶低女性價值的話語一次次出現。女性在媒體中變成了被凝視的客體，男性透過媒體來物化女性，女性成為媒體中娛樂男性的角色，現今的父權社會綁架了媒體，讓閱聽人在觀看這些媒體傳播時，只關注媒體所描述的「女性外貌」，而忽略了人物最重要的本質或新聞。

盧卡奇被譽為是西方馬克思主義的創始人，最重要的原因是他在《歷史與階級意識》一書中明確提出了物化理論，盧卡奇給「物化」(reification)下的定義是「人自己的活動，自己的勞動成為某種客觀的、獨立於人的東西，成為某種與人相異化的自發活動而支配人的東西。」盧卡奇在《歷史與階級意識》一書中認為，物化現象是資本主義社會特有的現象，是在商品成為普遍現象，商品結構滲透到社會的所有方面時才出現的，是隨著資本主義商品經濟的發展而不斷加深的。盧卡奇指出：「直到資本主義社會產生，商品才發展到社會中居統治地位的這種狀況。隨著資本主義的發展，很少有人能夠看透資本主義這個物性化的面紗。」

⁶⁹ 他者，是由自我意識建立的意向，用於區分他人，有類似「非我族類」意味的概念。這個概念在哲學、政治學及社會學中，有著廣泛的討論。在現象學中，他者或稱建構出的他者以別人與自己的差異來辨別其他的人類，是一個自我形象中累積性的構成因素。同時作為真實的一種確認。因此，他者是自我、我們、同類人的相異及相反的概念。

當商品經濟發展到一定階段時，物的關係掩蓋了人的關係，人們都被自己所創造出的商品控制，就連人與人的關係也被物的關係所取代，因而產生了物化。盧卡奇在闡述物化的表現形式時，將物化的表現形式分為客觀物化與主觀物化。盧卡奇認為，在技術理性發展的時代，物化的具體表現形式是：第一，人的數字化，即技術理性的發展並沒有向人們所期待的那樣使人獲得自由和解放，卻導致了人的主體性的喪失和人在機械體系中的抽象化，人在整個機械體系中，完全服從於機械運轉規律，成了抽象的數字。第二，主體的客體化，即「人由社會歷史運動的自由自覺的主體淪為被動的、消極的客體或追隨者。」在機械化大生產中，人只是整個體系中的一個零件，為了生存，無論情不情願，都必須遵從機器的運轉規律，不能按照自己的意志去勞動，因而淪為被動的客體。第三，人的原子化，人們本應該是一個有機聯系的整體，然而機械化的發展使人與人之間失去了有機的聯繫，人們彼此冷漠、相互隔離，成為一個個孤立的原子⁷⁰。

相關的廣告在性別或女性研究多將焦點鎖定在女性上，他們研究女性的形象、情慾、主體性、符號消費的議題時，發現女人本身的主體也正好服膺了李維史陀（Claude Lévi-Strauss，1908-2009）的人類學，關於人類社會的三種交換過程：訊息、女人、商品。這裡的「女人」成為父權體制以及資本主義體制下的被宰制者，她本身喪失了主體性，成為符號、商品的集合「物」。而些時期的男性則呈現陽剛、獨立、強勢、擁有主體的形象，他是遂行父權意識的擁有者⁷¹。

當代動漫仍存在「性別角色刻板現象」，舉凡男性出現次數多於女性；婦女沒有姓名；女性職業固守傳統，男性職務高於女性；女性休閒類型仍以室內靜態為主。但電視卡通經過三代演變下來，仍可看出不同的變化，像是女性開始擔任主角及角色姓名漸趨中性。尤其是「性別角色特質」及「肢體動作」可明顯發現，第一個年代男女卡通角色，只出現性別角色刻板印象的行為特質，但在第二個年

⁷⁰ 王雪，「盧卡奇的物化理論與馬克思的異化理論的差異」，**中共中央黨史和文獻研究院**，2012年04月26日。取自 <http://www.dswxyjy.org.cn/BIG5/n1/2019/0617/c427163-31159475.html>

⁷¹ 徐振傑，「女性商品，男性代言電視廣告中的『新』男性形象與再現意涵」，**傳播與管理研究**，3（2）（2004年1月），頁133-159。

代以後男性開始出現出關心、哭泣等女性特質；而女性展現出勇敢、暴力一面；「肢體動作」上女性較不受性別角色刻板印象影響，男性卡通人物則較受限於性別角色刻板印象。此外，在穿著配件演變部分，男性服裝仍以褲裝為主，女性服裝變化較多，而男女卡通人物在配件上的使用上呈現較多元的現象，且越來越不受性別角色刻板印象的影響⁷²。

曾為《精靈寶可夢》遊戲繪製人物插圖、同時也是《哆啦 A 夢》動畫藝術家森次慶子，在她的推特上發表了一些言論，譴責日本動漫界對於女性角色的物化，以及她認為應該像西方的迪士尼或者好萊塢，動漫也應該要盡力消彌對於性別的刻板印象。目前日本有一些動畫工作室在製作內容時會融入一些情色的元素以服務粉絲，藉此賺取粉絲們的錢財。在另一篇貼文中指出批評目前的動漫女角們常常有著大胸部，能夠吸引男性的目光，她認為這就是一種欺騙⁷³。

貳、電視暴力動漫與學童之相關研究

電視節目內容確實會影響兒童的身心發展，兒童的學習力相當強且心智發展未成熟，不良的電視節目內容會對於兒童的行為模式產生負面影響。暴力節目的內容特質具有六項特點：

- 一、暴力的報償性：一般暴力節目中壞人歹徒無惡不做，但並未受到應有的懲罰，甚至有時反而得逞，如此，僥倖心理更增強了「攻擊性」。
- 二、暴力的現實感：暴力內容越真實，就越容易被模仿，而孩童缺乏判斷力，將真實與虛實事件混淆不清而照單全收。
- 三、角色的示範性：媒體常將大壞蛋塑造成大英雄，不但擁有武功，又兼有厲害的手段。

⁷² 蘇郁雯，「電視卡通性別角色刻板印象之研究—以三代卡通為例」，國立臺中教育大學幼兒教育學系，2016年6月。

⁷³ Moritsugu Keiko 森次慶子(a.k.a.画伯)，「GALLERY」，2019年4月26日。取自 https://twitter.com/W_Fei_hung/status/1121714642223423488

四、暴力的合理化：電視劇情常把暴力行為加以合理化，視為理所當然，因此孩童也就很自然地學習與模仿，不知不覺將暴戾之氣，內化成為人格及行為的一部分。

五、暴力的聯想力：電視上之暴力行為經常不斷播出，自然就很容易使孩童去嘗試仿效之，認為訴諸暴力是解決問題的最佳方法。

六、暴力的過量化：電視暴力天天有，孩童就天天看、天天學，造成「見怪不怪」的心理，也造成了人們對殘暴無動於衷的麻木感，如此，孩子易養成偏差的價值觀與道德感⁷⁴。

Comstock 與 Paik 曾對 1933 年至 1963 年間發表的 217 篇有關電視暴力對攻擊行為效果的研究報告進行歸納分析，證實電視暴力具有不良示範，與閱聽人日常生活的攻擊行為脫離不了關係。然而優良的電視節目內容則具有教育和娛樂的功能，提供兒童一個良好的情緒宣洩或娛樂管道，另一方面也可以讓兒童潛移默化，學習良好的生活態度以及增進兒童的理解和智能⁷⁵。

關於互動式媒體方面，在早期的研究中，兒童在虛擬實際暴力中可能比被動媒體（如電視）有更深刻的影響。而且實驗研究也發現，在玩電玩遊戲後，年輕人正當行為將減少，而增加了攻擊思考和暴力的報復以及憤怒。美國小兒科學會認定暴露在媒體中，包含電視、電影、音樂和電動玩具，對於兒童和青少年的健康是一個重要的風險。廣大的研究證據指出媒體暴力對於攻擊行為是有相關的，這會讓兒童失去對暴力的敏感度、產生惡夢，還有恐懼被傷害。對於一些兒童暴露於媒體暴力導致焦慮、抑鬱、創傷、壓力失調或睡眠障礙。媒體有更大的連結力和時間去塑造學童的態度和行為，甚至取代了父母或老師而成為教育者、模範的角色⁷⁶。

⁷⁴ 張耐，「電視媒體與兒童暴力」，*師友月刊*，(374) (1998 年 5 月)，頁 28。

⁷⁵ 廖淑君，「兒童電視節目法律規範之研究－以美國及澳洲為例」，*廣播與電視*，24 (2005 年 1 月)，頁 34。

⁷⁶ Bar-on, M. E., Broughton, D. D., Buttross, S., Corrigan, S., Gedissman, A., de Rivas, M. R. G., et al. (2001). Media Violence. *Pediatrics*, 108(5), 1222-1226.

衛生署 2009 年 12 月 10 日委託監測發現，最受兒童及青少年喜愛的卡通節目，平均每兩集就會至少出現一次吸菸畫面，至於《海賊王》、《棋靈王》等人氣卡通，幾乎集集可見吞雲吐霧鏡頭，成了衛生署最頭痛的卡通影片。國健局也公布 2009 年電視、電影菸品訊息監測調查結果，卡通竟是吸菸畫面最多的節目，平均每集出現 0.58 次，其中《海賊王》、《棋靈王》更集集出現。國健局衛生教育中心主任游伯村說，海賊王裡有個名叫香吉士的海賊，每回登場，嘴上總是叼根菸；另一海賊克洛克達爾抽雪茄、斯摩格吃冒煙果實等。《棋靈王》裡也有抽菸的角色，嚴重誤導學童身心發展。卡通帶狀播出，學童們每週從卡通看到的菸品訊息有 3 到 4 次⁷⁷。

美國電視動畫《海綿寶寶》，最早播放的電視網是尼克國際兒童頻道。創始者則是一名海洋生物學家兼動畫師史蒂芬·海倫伯格（Stephen Hillenburg，1961-2018），故事場景設定於太平洋中，一個稱為比奇堡（Bikini Bottom）的城市。美國從 1999 年開始播映《海綿寶寶》，而台灣是於 2006 年 9 月在東森幼幼台播出。此研究以台北縣新店市新店國小之中、高年級學童為研究對象，以社會調查法、焦點團體法等方式進行研究，最後進行資料分析，其結論是以肢體暴力與言語暴力而言，不會學習卡通人物打人、罵人行為的學童佔 79.0%，表示多數的學童不會將劇中不良行為，反應至現實生活中⁷⁸。

成人眼中的暴力卡通，對兒童來說是否真的是暴力嗎？共有四個主要發現：
一、不同角度看世界——成人與兒童觀點之差異下，在兒童眼中，劇中暴力行為僅是逗趣的故事劇情，並不是暴力。成人與兒童對暴力卡通的觀看角度截然不同。

二、男女生分享劇情的切入點與方式大有不同。

⁷⁷ 嚴玉霜、蕭裕民，「媒體素養向前走：卡通對青少年的影響」，**臺灣立報**，2012 年 01 月 20 日。
取自 <http://www.lhpao.com/>

⁷⁸ 陳靖媛，「《海綿寶寶》卡通對國小學童學習行為影響之研究—以新店國民小學中、高年級學童為例」，世新大學新聞研究所碩士論文，2009 年 6 月。

三、女生敘說，多著墨劇情情感面，對暴力並未細談；男生則針對劇情中的動作及細節加以敘述。

四、兒童所處的成人社會環境對他們的影響力比電視卡通來得大。成人毋需過度在意電視傳播內容的好壞，或是過於執著替兒童選擇成人眼中的優良讀物。重點應該是在兒童觀看這些電視媒體訊息時，成人到底扮演什麼樣的角色
79。

第四節 偏差行為之研究

在臺灣的生活，衣食無虞，但社會問題卻有愈來愈嚴重的趨勢，每天打開電視，新聞報導總有許多犯罪案件，層出不窮。根據警政署的《109年警政年報統計電子書》統計指出，一、兒童嫌疑犯：109年涉及刑案之兒童嫌疑犯（未滿12歲）219人，涉案類型以竊盜案為主，占47.49%，唯配合「少年事件處理法」修正，兒童全面去刑罰化，自109年6月19日起不列入統計。二、少年嫌疑犯：109年涉及刑案之少年嫌疑犯（12歲以上18歲未滿）10226人，占總嫌疑犯人數之3.63%，較108年3.40%增加0.23個百分點，若以少年犯罪人口率觀之，109年每十萬名少年人口中查獲794人犯案，較108年705人增加89人（+12.62%）⁸⁰。顯示兒童及青少年的犯罪問題有增加之趨勢。

壹、行為偏差之定義演變及原因

一、行為偏差之定義演變

英文的「偏差」（deviance）一字，是在1940年代才被編入英文的韋氏大字典

⁷⁹ 蕭孟萱，「電視暴力卡通的再現與抵抗：成人與兒童觀點比較」，國立政治大學幼兒教育研究所碩士論文，2015年。

⁸⁰ 內政部警政署編印，「109年警政年報統計電子書」，2021年6月12日。取自 <https://www.npa.gov.tw/static/ebook/Y109/mobile/index.html>

典，正式成為英語的字彙，而偏差研究也是從那個時期才開始的。在 1880 年到 1940 年間，社會學家對於偏差常使用有一些道德性詞彙，例如：「社會流行病」、「反社會行為」或「社會問題」等。1930 年代，社會科學家講求「價值中立」，便不再使用這些道德詞彙，慢慢採用統計上偏離平均值的「異常值」概念來取代。然而現代偏差理論之父墨頓（Merton,1938）放棄從統計學的角度來看偏差的觀點，因為社會學家發現成為偏差只是一種身分問題而已。到了 1950 年代初，社會學家改採相對主義立場，也開啟了現代偏差社會學專門研究領域之門。社會學對於偏差的定義係指是「違反當地的道德規範」，但尚未破壞法律（如刑法）。不構成犯罪的偏差，因地區而異，如同性戀、精神失常、宗教狂熱、龐克、酒癮、變性人、變裝癖等，這些行為既不違法，也不會對社會產生立即明顯的威脅，它們的共同點是必須視當地社會所能忍受的程度而定。因為這些行為很模糊且難以禁止，即使這些行為表面是違法的，從司法人員不執法與社會大眾的忍受與同情，就可以看出法律並不適用這些行為上⁸¹。

由以上可知，「偏差行為」與「犯罪」是不相同的，「偏差行為」的「行為」常因為對象、事件、時間、空間或文化的不同而有不同的解釋方式⁸²。

二、偏差行為之原因

學生會出現偏差行為的原因很廣泛，並不是單一原因造成，綜合分析歸因如下⁸³：

（一）個人因素

兒童的天生氣質、性別、年齡及染色體異常與遺傳，個體的神經系統、細胞功能、感覺統合、內分泌遺傳、個體的生理需求，均可能導致兒童偏差行為之產生。

⁸¹ 王振寰、瞿海源主編，**社會學與台灣社會**（臺北市：巨流圖書，2009 年），頁 78-80。

⁸² 張麗鵬，「**媒體閱聽、同儕關係與少年偏差行為相關性之研究—以南投地區為例**」，**犯罪學期刊**，6(2)（2003 年 12 月 01 日），頁 217-250。

⁸³ 許文馨，「**學生偏差行為之管教與輔導**」，**臺灣教育評論月刊**，3(10)（2014 年 1 月），頁 48-51。

（二） 家庭因素

家庭是兒童最早接觸、關係密切，也是影響行為最大的地方，父母的教養方式態度、及家庭的社經地位、家庭結構功能，會影響兒童的情緒和行為，若家庭功能缺失，均可能影響兒童造成偏差行為。

（三） 學校因素

兒童在學校與教師同儕間的互動，也會影響兒童行為，若師生常發生衝突、同儕關係被排斥、生活適應不良、常規方面不遵守，均可能產生偏差行為。

（四） 社會因素

影響兒童個人行為的社會因素，包含兒童所處當地的習俗、道德標準、價值觀等文化因素，兒童若將社會環境的不良行為帶到教室，將增加班級經營、常規管教的困難。

（五） 其他因素

兒童偏差行為，除了個人、家庭、學校、社會環境因素外，還有可能是因不清楚老師的想法、達不到老師的要求、渴望得到注意、受不了挫折、生氣或怨恨，覺得無望或無助等原因，才會產生偏差行為。

貳、學童常見之偏差行為

朱瑞玲、楊國樞將問題行為分為三類⁸⁴：

- 一、心理困擾行為：包括各種精神官能性行為，如頭痛、嘔吐、焦慮、恐懼等。
- 二、為規範過行為：指違反法律、規範及學校紀律的行為，如偷竊、說謊、逃學等。
- 三、學習困擾行為：指不良的學習態度或習慣。

⁸⁴ 朱瑞玲、楊國樞，「家庭與社區環境對國中學生問題行為的影響」，社會變遷中的青少年問題-研討會論文專集：中央研究院民族學研究所專刊之 24（1978 年），頁 11-28。

莊耀嘉以因素分析，將 30 項偏差行為分為三類⁸⁵：

- 一、違抗攻擊行為：講髒話、說謊或欺騙、跟老師頂嘴、不聽老師指示、上課大聲說話、考試作弊、上課干擾同學、破壞學校東西、和同學打架、肢體攻擊、拿器械傷人、打傷別人、故意拿東西打人。
- 二、偷竊搶劫行為：偷商店東西、偷同學東西、向同學勒索財物、搶奪別人東西、偷機車或腳踏車。
- 三、不當玩樂違規行為：飆車、玩賭博性電玩、放學後在外遊蕩、逃學或逃課、抽菸、結交校外不良朋友、在校外成群結夥玩樂。

洪立偉在國中男性少年在校期間偏差行為類型，將偏差行為分為六種⁸⁶：

- 一、一般型：例如逃學逃家、頂撞師長、講髒話、說謊或欺騙別人、上課大聲講話、考試作弊、上課時干擾其他同學、討厭學習。
- 二、財產型：例如偷竊金錢、竊佔物品、向他人勒索財物、偷竊腳踏車、賭博。
- 三、暴力型：例如打架聚眾鬥毆、搶奪別人東西、參與幫派、毀損學校設備、飆車、攜帶刀械或其他危險物品。
- 四、藥物型：例如抽菸、吸食毒品、迷幻藥品、酒精成分飲料。
- 五、性問題型：例如閱讀色情書刊或觀看影片、性騷擾、性行為、開黃腔。
- 六、網路型：例如冒用他人網路帳號、盜取網路遊戲的角色寶物、瀏覽色情網站、散發不法圖文或毀謗。

參、如何輔導學童之偏差行為

加州大學柏克萊分校臨床心理教授斯圖爾特·尚卡爾(Stuart Shanker)在《赫芬頓郵報》撰文指出：「我在門診見過數百個『問題兒童』，當中沒有一個是『壞

⁸⁵ 莊耀嘉，「兒童衝動性格與偏差行為之發展：一項貫時性研究」，行政院國家科學委員會研究（研究編號：NSC87-2418-H-153-001-Q12 與 NSC88-2418-H-153-001-Q12）（2000 年）。

⁸⁶ 洪立偉，「國中男性少年在校期間偏差行為類型及其影響因素之研究」，中央警察大學犯罪防治學系碩士論文，2011 年 6 月。

孩子』。」輔導學童偏差行為的最好方法，是教他們自我規範。而當父母的也要適時的了解以下五點⁸⁷：

- 一、了解孩子何時壓力會過大。孩子的偏差行為，通常是對壓力的反應。傾聽孩子的聲音觀察他們的行為，是教育孩子自我規範的第一步。
- 二、辨識出孩子生活中的壓力。孩子的壓力通常來自對人際關係、學校功課的不滿，或是在太短的時間內需要做太多的事。壓力可能出現在很微小的地方，也可能是生理上的，例如有些孩子對噪音、亮光、氣味特別敏感。家長有時會忽略孩子的壓力，孩子也可能假裝沒事，但久而久之就會爆發。
- 三、幫助孩子減輕壓力。只要減輕壓力，就能迅速顯著地改變孩子的行為。尚卡爾舉例，在他的門診有一個對噪音、聲光敏感的孩子，被認為是問題兒童。其實只要調暗室內燈光，降低音響音量，孩子就不會再哭鬧。可悲的是，成人用他們的觀點來評斷孩子，用加大的音量質問孩子：「你幹嘛哭！」反而讓孩子壓力更大。
- 四、幫孩子找出自我減輕壓力的方法。我們都需要舒緩緊張、重新充電的策略，孩子也一樣。且沒有兩個人的方法會完全一樣。所以家長要多觀察孩子，找出他的壓力來源，然後幫他找出自我排解的方法。靜心是近年來經常被推動的方法，成效很好。對於年紀比較小的孩子，沒有辦法坐著不動，可以先教他們慢慢地呼吸，讓自己冷靜。
- 五、眼光要長遠。當你幫孩子找出冷靜下來的方法時，要注意，「冷靜」與「安靜」是不同的。讓孩子看電視、玩電玩，也許可以讓他們暫時「安靜」下來，但絕對不能讓他們「冷靜」。父母不應該誤解冷靜的意義，更不能教孩子關於冷靜的錯誤觀念。冷靜的意義，是靠自己的意志平靜下來，千萬不要圖一時的輕鬆，用外力來控制孩子，以求暫時的安靜，這樣會對孩子的發展造成永久的傷害，使偏差行為問題更嚴重。

⁸⁷ 曾多聞，「五個步驟糾正孩子偏差行為」，*親子天下*，2016年9月21日。取自
<https://www.parenting.com.tw/article/5072167>

充分發揮家庭教育，及時糾正學童的偏差行為，並樹立學童正確的人生觀、價值觀。學童能否健康成長，與社會、家庭、學校的教育關係十分密切，親、師、生共同攜手合作，對於有偏差行為的學童，要多關懷、多同理及多傾聽，為他們創造良好的環境，讓其感到家庭、學校與社會到處是溫暖，即可降低偏差行為之發生。

第五節 《航海王》源起及相關論文之研究

壹、《航海王》之源起

2016年，尾田榮一郎在首度電視訪問中⁸⁸（附錄二），記者問到：「最初，你為什麼會想畫《海賊王》系列的漫畫？」尾田榮一郎說：「有部很久以前的動畫叫《北海小英雄》（小さなバイキングビッケ）⁸⁹，我非常喜歡。我記得裡面有句台詞是這樣的『明天我將要和父親一起出航到大海』，之後，我就對此很有憧憬，因而想畫關於海賊漫畫的想法，就慢慢的植入我的心中。當我還是中學生時，我就開始想做這個系列的漫畫。」由此可知動漫《航海王》的最初發想，應該就是動漫《北海小英雄》。

《北海小英雄》的故事背景是發生於1000多年前，在層層冰封的維京群島中有一個布蘭村，住著一群勇敢的人們，他們個性單純熱情，但有勇無謀，靠著村長也是海盜船船長哈維帶著大家賺錢謀生，幸好船長有個兒子叫小威，雖然個子小，且沒有強壯的身體，卻有一個充滿智慧的頭腦，每次遭遇困難，小威總是

⁸⁸ 《海賊王》尾田榮一郎 首度電視訪問 2016年。取自：
<https://www.youtube.com/watch?v=6qkBsH6Fi5g>

⁸⁹ 《北海小英雄》，是一部日本與德國合作的電視卡通，於1974年時首播。作品全長78集，但1至52集由瑞鷹株式會社製作，53至78集則由日本動畫公司製作。本卡通是改編自瑞典作家努勒·強森（Rune Jonsson）的童書《維京海盜小威》。另外，該作品由富士電視台於1974年在日本播出之後有很大的影響。1978年《北海小英雄》卡通在台灣的台視首次播出時，也極受到觀眾的喜愛，1982年、1990年都曾重播，2013年也再度播放，可見故事老少咸宜，不受年代交替所影響。

樂觀冷靜的在千鈞一髮之際，搓搓鼻子即能急中生智，拯救大家，幫助村民渡過難關（見圖 2-20）。



資料來源：華視新聞
2021 年 4 月 16 日
<http://event.cts.com.tw/vickytheviking/>

圖 2-20 《北海小英雄》截圖

貳、《航海王》相關論文之研究

國內有關動漫《航海王》之論文研究不多，從碩博士論文系統中可搜尋到共 11 篇論文，而針對國小閱聽人對《航海王》之研究不多，經研究者加以蒐集分析與比較之後所得之心得，臚列如下（見表 2-1）：

表 2-1 《航海王》相關論文表

研究者（年代）	論文名稱	文獻內容論述
陳君雅（2007）	國小學生對電視卡通圖像中性別概念之研究：以《航海王》圖像為例	本研究是以屏東市某國小中、高年級學生為研究對象，透過內容分析法選擇問卷所需的圖像，再以橫斷式調查研究法進行研究。目的在於了解國小學生對於電視卡通圖像中性別概念的看法。結論有：一、電視卡通對國小學生具有相當的影響力。二、圖像是引發學習的利器。三、因受試者屬性不同而有所差異。四、國小學生對電視卡通中性別概念的看法會隨著

研究者（年代）	論文名稱	文獻內容論述
		層面不同而有所差別。
洪嘉慧（2008）	漫畫《航海王》之互文性研究	以互文性觀點分析漫畫《航海王》在人物角色、情節與場景的表現，如何透過互文手法呈現出與眾多文本的關聯性，以及文本所傳達的意涵。
蔡佩倫（2009）	《航海王》ONE PIECE 周邊商品之研究	研究結果發現《航海王》周邊商品在台灣漫畫產業具有市場性，台灣大眾對《航海王》及其周邊商品感到喜歡有興趣並有購買慾望，消費族群以學生為主。
陳奕霖（2012）	《航海王》主角元素探討和對國中生的影響	《航海王》對於國中生的影響和對於國中班級經營的運用。利用教育心理學之佛洛伊德的精神分析論、艾里克森的心理社會期發展論、班杜拉的社會學習論和柯爾柏格的道德發展論的理論來探討航海王對於國中生的價值判斷、話題、對於信念的態度、道德認知和行為的影響。
徐若惠（2014）	漫畫《航海王》主要角色研究	透過細讀研究文本，以漫畫的特殊敘事方法分析角色性格、背景、遭遇問題、問題解決後成為草帽海賊團的一員以及角色間的關係探討，理解《航海王》的作者尾田榮一郎想要傳達出的故事主要宗旨，以及為何此部

研究者（年代）	論文名稱	文獻內容論述
		<p>漫畫作品能如此受到廣大讀者群歡迎與重視的原因。</p>
<p>曾愷齊（2014）</p>	<p>漫畫迷與動畫迷之 審美經驗探究：以 《航海王》 ONE PIECE 為例</p>	<p>研究先歸納出日本漫畫與動畫在表現形式上的差異，再運用審美經驗的架構，對「漫畫迷」與「動畫迷」各 6 人進行深度訪談，以了解表現形式對他們審美經驗的影響及差異。研究結果發現，漫畫迷非常享受將靜態無聲的漫畫，想像成一部「自己的動畫」。動畫迷，習慣被動接收「導演的動畫」，視覺與聽覺元素的完整搭配。而漫畫須主動想像的表現形式，雖然能產生較客觀的想法，但卻容易侷限審美領域，導致缺乏個人的見解。</p>
<p>白潔渝（2015）</p>	<p>電視卡通《航海王》 中同儕互動之內容 分析研究</p>	<p>以電視卡通《航海王》作為研究樣本，透過內容分析法，以 15 集《航海王》劇情，探討其角色之間所呈現的正向與負向同儕互動類目的分佈情形與差異。</p>
<p>黃昱睿（2015）</p>	<p>《航海王》 ONE PIECE 人形公仔 之研究</p>	<p>研究以文獻探討與歸納法、人形公仔產品分析、訪談法、問卷調查法作為研究方式，結合訪談店家、消費者以及日本商家實地訪查所得到的資訊，作為最終設計問卷時的參考。結</p>

研究者（年代）	論文名稱	文獻內容論述
		<p>果分析得知，動漫作品的內容與人形公仔商品之間有密不可分的關係。未來可結合科技運用 3D 列印技術來設計航海王人形公仔，增加商品種類。</p>
陳育宗（2016）	<p>青少年對《航海王》週邊商品消費行為之研究—以屏東縣國中生為例</p>	<p>藉由生活型態研究建構一個具實務性的市場區隔，以瞭解不同生活型態類型的青少年的消費行為，以利市場行銷策略規劃，並探討涉入程度的高低對生活型態因素與消費行為上是否具干擾作用的影響，期望藉此可以認識與瞭解青少年對於知名動漫航海王周邊商品之消費行為，給予台灣動漫產業在發展周邊商機的參考依據。</p>
楊哲豪（2016）	<p>不同性傾向男性對少年漫畫《航海王》的感知與接收</p>	<p>研究發現，不同性傾向的男性讀者在面對男性角色保護女性角色的劇情安排時，皆受到日常生活教育的影響，認為男性要保護女性，因此男性角色應該要保護女性角色。另一方面，對漫畫中的公主角色進行性別翻轉的假設時，同性戀受訪者皆表示可以接受相同設定的王子角色出現，呈現出他們對於男性刻板印象的鬆動的認知；反觀異性戀受訪者則多表示無法接受這樣的翻轉，他們認為男性就</p>

研究者（年代）	論文名稱	文獻內容論述
		應該要有男性的樣子，必須要負擔起更多戰鬥的責任。
曾馨慧（2016）	迷·路漫漫：《ONE PIECE》長期迷之研究	本論文欲探究《ONE PIECE》在現今臺灣社會中的獨特之處，即 1990 年代後期的動漫到今還是受到大眾的歡迎。研究者透過深度訪談了 11 位，資歷至少超過 7 年的《ONE PIECE》長期迷，研究發現，在文本方面，《ONE PIECE》之特殊性在於其敘事結構與角色功能，都與大眾習以為常的經典故事結構相似；其次，研究對象大多指出其文本中具備了三個要素，分別是夢想、夥伴與冒險，也對相關元素表示高度認同。
朱玉娟（2020）	消費者對日本動漫周邊商品之購買意願研究-以《航海王》為例	希望藉由探討日本動漫周邊商品的購買意願，來了解消費者對於動漫的涉入程度對於購買意願的影響，以及消費者知覺價值與生活型態對於購買意願的影響。

（資料來源：研究者自行整理）

綜合以上之整理，發現研究《航海王》周邊商品人形公仔、國中生對周邊商品消費行為等共 4 篇；研究《航海王》之角色及故事結構、分析角色性格及其關係探討、以互文性觀點分析漫畫《航海王》等共 3 篇；研究《航海王》同儕互動

之內容分析、《航海王》對國中生之價值判斷與態度等共 2 篇；《航海王》「漫畫迷」與「動畫迷」之個案研究有 1 篇；研究不同性傾向的男性讀者對於女性角色之觀點有 1 篇；研究國小學生對《航海王》之卡通圖像中性別概念的看法有 1 篇。



第三章 研究途徑與方法

本研究旨在探討國小閱聽人，對於長期觀賞動漫《航海王》後，學童對於角色認同問題及是否會將情節內容之行為反映於日常生活中。為完成上述研究目的，首先根據文獻探討及相關實證研究的發現，初步擬定研究架構，已於第一章中說明，並依此架構編製問卷，然後實施問卷調查於南投縣某國民小學五、六年級，共 272 位學生，並進行資料蒐集，最後利用 SPSS 25 版統計軟體來做分析與比較。本章就研究途徑與方法分為四節探討，第一節研究架構與流程；第二節研究對象；第三節研究工具；第四節研究資料處理。

第一節 研究架構與流程

壹、研究架構圖

本研究係以問卷調查法 (Questionnaire Survey) 來蒐集不同背景變項 (年級、性別、年齡、觀看頻率、父母親的陪伴) 之國小學童觀看《航海王》後其行為態度間之關係，以 SPSS 25 版統計軟體來分析所蒐集到的數據與資料，以歸納、分析出結論，如圖 3-1：

所探討的變項共分六類，茲說明如下：

- 一、閱聽人覺察性：父母親的陪伴是否會影響學童之行為態度？學童在觀賞《航海王》時，是否覺察《航海王》為普遍級的動漫節目？
- 二、在物化女性方面：是否會以父權審美觀來看待女性身體？是否會覺得女性在任何方面都是比男性弱？
- 三、在暴力方面：是否在面對人際關係不如意時，常以暴力來解決問題？
- 四、在偏差行為方面：是否認為抽菸、喝酒就是「帥」、「酷」，能模仿動漫偶像就是和別人不一樣？

五、在理想奮鬥方面：是否能夠學習到動漫中所傳遞的精神，不怕困難，迎接挑戰？

六、在朋友情誼方面：是否在朋友有困難時，會伸出援手挺身相助？

本研究的架構，如下：

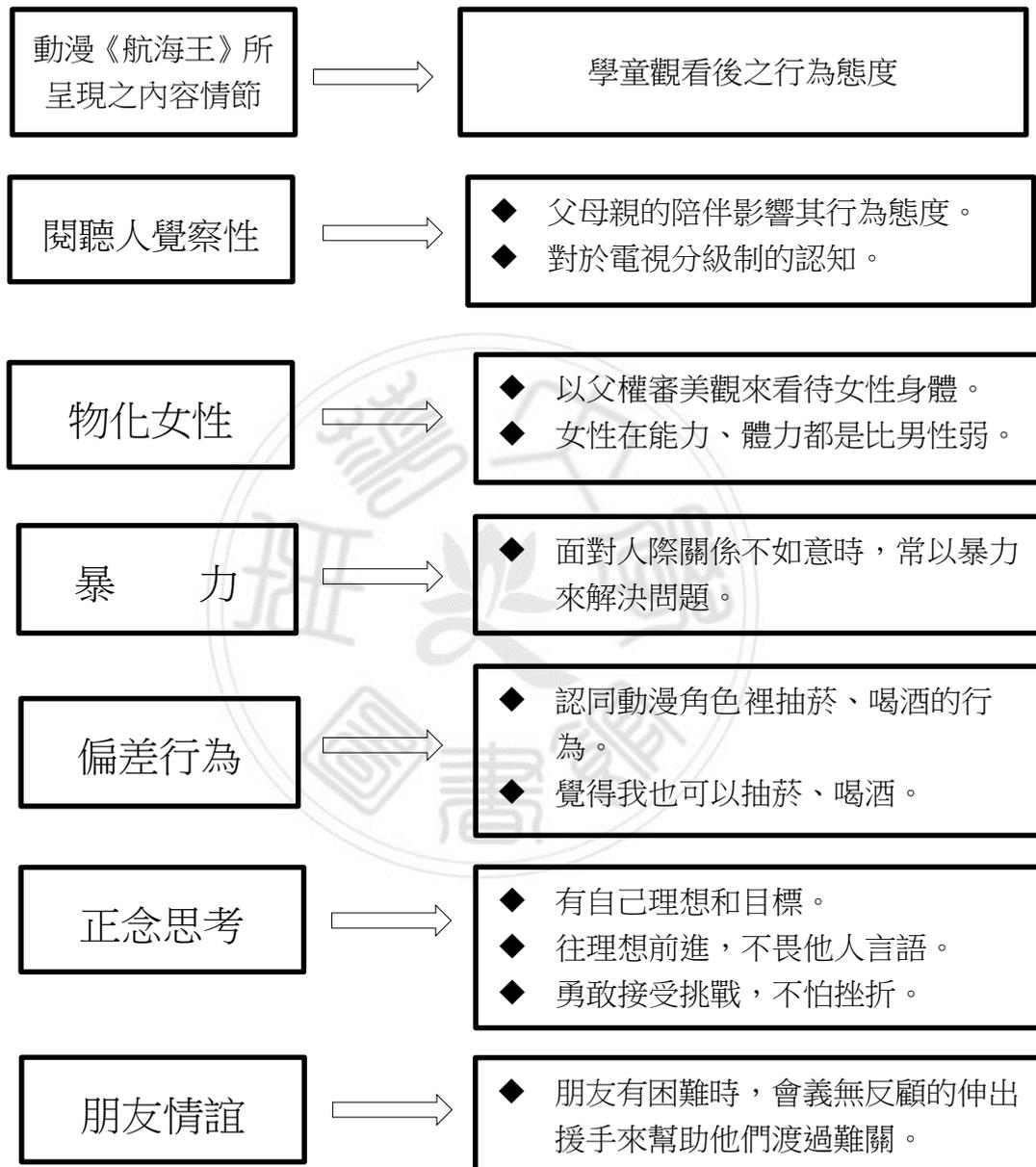


圖 3-1 研究架構圖

(資料來源：研究者繪製)

貳、研究流程圖

本研究的流程，第一階段研究者先確立研究背景，再行界定研究之假設與問題，進而蒐集與閱讀、整理綜合歸納，爬梳可用於本研究的相關的文獻資料。確立研究方向後，再進一步與指導教授討論及擬定研究主題。評估研究內容後，選擇適用本研究的方法。確立而本研究方法為普查之問卷調查法，選擇研究對象後，與專家學者討論問卷內容後再進行問卷調查，蒐集與分析問卷後，再做研究結論與政策建議。本研究的研究流程（見圖 3-2）：



圖 3-2 研究流程圖
（資料來源：研究者繪製）

第二節 研究對象

人文與地理特徵

竹山鎮舊稱「林圯埔」，位於南投縣西南端，阿里山北稜延伸形成，呈南高北低東山西平，東西長約 18.5 公里，南北長約 23 公里，面積約 247 平方公里，是臺灣面積僅次於花蓮縣玉里鎮的第二大鎮，有「前山第一城」之稱。地理上大部分為丘陵山嶺，地型如同一只長統馬靴，其東南部為早期鄒族傳統生活領域。全鎮的最高點是 2288 公尺的鹿屈山，最低位置是海拔高度僅 106 公尺的濁水溪香員腳沙洲⁹⁰，多數以務農為主的小鎮。

貳、研究對象

本研究對象為南投縣某國小高年級學童，因南投縣行政區域過大，為顧及樣本取樣之代表性及考量研究進行中受限的時間、人力因素，故本研究採普查方式進行調查研究。

本研究選擇目前研究者所服務之學校，於一百一十學年度就本校高年級（五、六年級）學生為施測對象，先徵求高年級導師同意協助填寫問卷調查後，再進行問卷的施測，本研究問卷發放填寫期間為 2021 年 4 月 14 日至 2021 年 4 月 29 日。採取母群體中五年級為 5 個班、六年級為 6 個班，施測人數設定共 272 位同學⁹¹（見表 3-1），為本次的研究樣本，共發放 Google 表單問卷 272 份，回收有效問卷為 266 份，有效回收率為 97.79%，茲將本研究中所涵蓋有效樣本分佈情況列於表 3-2。

⁹⁰ 竹山鎮公所，竹山簡介，2021 年 3 月 15 日。取自
<https://www.zhushan.gov.tw/1475/WebMap/ListView/4252/zh-Hant-TW#1>

⁹¹ 南投縣竹山鎮某國民小學官方網站，2021 年 4 月 30 日。取自
<https://eschool.ntct.edu.tw/jsp/stdbasicmgt/stdcount.jsp?schno=084642>

表 3-1 南投縣某國民小學 109 學年度第二學期學生人數統計表

	男	女	合計
1年級	65	56	121
2年級	60	61	121
3年級	64	65	129
4年級	75	65	140
5年級	59	66	125
6年級	75	72	147
總計	398	385	783

資料來源：南投縣某國民小學官網

日期：2021 年 4 月 30 日

網址：<https://eschool.ntct.edu.tw/jsp/stdbasicmgt/stdcount.jsp?schno=084642>

表 3-2 有效樣本統計表

年級	班別	男生	女生	發出 問卷數	回收有效 問卷數	有效問卷 回收率%
五	梅班	13	13	26	26	100%
五	桂班	14	13	27	26	96%
五	椿班	13	13	26	25	96%
五	櫻班	14	13	27	26	96%
五	蘭班	5	14	19	19	100%
六	梅班	12	10	22	22	100%
六	桂班	15	13	28	27	96%
六	椿班	15	11	26	25	96%
六	櫻班	13	12	25	25	100%
六	蘭班	14	12	26	26	100%
六	菊班	6	13	19	18	96%
合計				272	266	平均 97.8%

(資料來源：研究者繪製)

第三節 研究工具

本研究以研究者自編之「動漫《航海王》對國小閱聽人學習行為之研究問卷調查」作為研究工具，進行資料數據之蒐集，屬於量化研究，問卷內容共分為二大部分，第一部分「學生基本資料」，第二部分為學童觀看《航海王》後其學習行為間之關聯。(如附錄一)

壹、問卷編製及內容

一、問卷編製

研究者依據問卷架構，開始進行問卷題目之編製，並與指導教授討論，針對語意不清、不適合之提問加以刪除、整併或修改，以完成此問卷初稿。

問卷初稿完成後，委請四位專家學者協助針對問卷內容的適合性提出意見，據以作為問卷之內容效度。

二、問卷內容

(一)、第一部分為學生基本資料：學生年級、性別、年齡、觀看次數為研究之背景變項，包括如下：

1、年級：(1) 五年級、(2) 六年級。(分為五年級與六年級)

2、性別：(1) 男生、(2) 女生。(分為男生與女生)

3、我曾經看過《航海王》。

是 否

(二)、第二部分學童觀看《航海王》後其對閱聽人自我覺察、物化女性、暴力、抽菸喝酒等偏差行為、理想目標及朋友情誼之關聯性為何？

4、我喜歡動漫《航海王》。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

- 5、一個星期中，我觀看《航海王》的平均次數？
7次以上 5-6次 3-4次 2次 1次
- 6、在學校常與同學分享、討論《航海王》的情節內容。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 7、在《航海王》的人物中，我最喜歡的是：
魯夫 喬巴 索隆 娜美 羅賓
騙人布 佛朗基 香吉士 布魯克
- 8、你喜歡《航海王》的哪一部分？
幽默 故事勵志 畫風細膩 人物造型 感動人心
- 9、在觀賞《航海王》時，我可以看到以下的哪一個標識？
- 沒有任何標識     
- 10、我覺得《航海王》是適合我這個年齡觀賞的。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 11、父母親會陪我一起看《航海王》。
會 不會
- 12、父母會阻止我看《航海王》？
打架與暴力的畫面太多 有抽菸、喝酒的情節
女生穿著曝露 不會阻止
- 13、我有看過《航海王》中的娜美穿著曝露的泳衣到處走來走去。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 14、我覺得娜美穿泳衣到處走來走去很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 15、我有看過《航海王》中的佛朗基穿著泳褲到處走來走去。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

- 16、我覺得佛朗基穿泳褲到處走來走去很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 17、我曾經會想穿泳衣（褲）到處走來走去。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 18、我平常就穿著泳衣（褲）到處走來走去。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 19、我有看過《航海王》裡的「海軍」以打架來解決事情。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 20、我覺得使用打架來解決問題很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 21、我會想以打架來解決問題。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 22、我曾經以打架來解決問題。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 23、我有看過《航海王》中的索隆喝酒。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 24、我覺得索隆的喝酒行為很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 25、我有看過《航海王》中的娜美喝酒。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 26、我覺得娜美的喝酒行為很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 27、我會想喝酒。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 28、我曾經有喝過酒。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

- 29、我有看過《航海王》中的香吉士抽菸的行為。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 30、我覺得香吉士抽菸很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 31、我有看過《航海王》中的女帝抽菸的行為。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 32、我覺得女帝抽菸很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 33、我會想抽菸。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 34、我曾經有抽過菸。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 35、我有看過魯夫說：「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王」這句話。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 36、我覺得魯夫所說的「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王。」很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 37、我曾經堅持到最後，且完成一件事。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 38、我會想要成為永不放棄的人。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 39、我曾在《航海王》中，看到魯夫幫助村民渡過難關。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 40、我覺得魯夫幫助村民渡過難關很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

41、我會想幫助朋友渡過難關。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

42、我曾經幫助朋友渡過難關。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

貳、填答及計分方式

本量表題目共計 42 題，其中 33 題採李克特氏 (Likert Type) 五點量表填答，由受試者依自己的實際情況來作答。每一題各有五個選項，記分方式為 5、4、3、2、1 等分數，分別代表「非常同意」、「同意」、「普通」、「不同意」、「非常不同意」，得分越高，表示被動漫《航海王》之內容情節影響越高；反之，得分越低者，表示被內容情節影響就越低。

第四節 研究資料處理

本研究所採取的是為調查研究法中的普查法。針對個人背景變項、閱聽人自我覺察、物化女性、暴力、抽菸喝酒等偏差行為、理想目標、朋友情誼等各個構面之間卷題項進行分析，將研究問卷施測後進行資料彙整，以 SPSS 25 版統計軟體進行各項資料分析。使用的統計分析，依描述性統計 (descriptive statistics) 與推論性統計 (inferential statistics) 分述如下：

壹、描述性統計 (Descriptive Statistics)

描述性統計是對調查樣本中包含的大量數據進行整理和計算。統計學中用來描述或總結觀察情況的統計總稱。利用收集到的數據，用圖表和計算公式來描述數據的特徵，可以瞭解資料的數量、資料的集中趨勢分析、資料離散程度分析、資料的分佈、以及一些基本的統計圖形。以次數分配、百分比、平均數分析等方

法，分析南投縣某國小高年級學生之「年級」、「性別」、「父母的陪伴與否」及「喜歡的人物角色」等變項之分佈情形。

貳、推論性統計 (Inferential Statistics)

本研究的「年級」、「性別」、「父母親的陪伴與否」及「喜歡的人物角色」為主要的自變數，而「閱聽人自我覺察」、「物化女性」、「暴力」、「抽菸喝酒等偏差行為」、「理想目標」及「朋友情誼」為依變數。研究者將蒐集整理後的資料加以分析、估計、檢定和預測，經由樣本性質來推論母群體性質的統計工作。欲以南投縣某國小高年級學生所得之資料經統計分析後，來推論預測南投縣或全國國小高年級學生之觀看《航海王》後對「閱聽人自我覺察」、「物化女性」、「暴力」、「抽菸喝酒等偏差行為」、「理想目標」及「朋友情誼」之影響。

一、T 檢定 (T-test)

T 檢定是一種測量樣本平均數差異的方法，檢定樣本數中某一變數的平均數是否與母體的平均數有無顯著的不同。本研究主要藉著以 T 檢定來了解「年級」、「性別」、「父母親的陪伴與否」及「喜歡的人物角色」等變項，對學童觀賞《航海王》後其行為、態度之差異。

二、卡方檢定 (Chi-Square Test)

卡方考驗是在分析兩個類別變項的分析，主要探討兩個類別變項之間是否有關聯，當 Pearson 卡方值 (P 值) 小於 0.05 時，表示有統計上顯著差異，應用此卡方檢定了解不同「年級」、不同「年級」、「父母親的陪伴與否」及「喜歡的人物角色」，在各學習行為上作關聯性探討。

三、單因子變異數分析 (One-Way ANOVA)

單因子變異數檢定是一種可以同時比較兩個以上獨立群組在我們感興趣的依變數之平均數做分析，以背景變項中的年級、性別、觀看次數、家長陪伴為自變項，以觀賞後之學習行為變化為依變項，進行單因子變異數分析，以了解該背景變項各組間之差異情形。

三、信度分析 (Reliability Analysis)

信度分析目的是評估量表的可靠程度，亦即量表的一致性及穩定性，當信度越高時，表示在不同時間蒐集的問卷分析後亦能保持幾乎一致的結果，經得起重複施測，產生的結果相同，而 Cronbach's α 係數是用來檢測信度， α 係數值介於 0-1 間，當 Cronbach's α 係數在 0.67-0.7 為最小接受值，0.7-0.8 則為良好，綜合諸多學者論點，Cronbach's α 係數最好要大於 0.7，此問卷才具有一定的信度。簡而言之，Cronbach's α 係數越趨近於 1 時，表示信度越高⁹²。



⁹² 吳明隆、張毓仁，**SPSS 問卷統計分析快速上手祕笈**（臺北市：五南出版社，2018 年），頁 47。

第四章 研究分析與發現

本章旨在根據問卷調查結果進行資料分析與討論，全章共分為五節，第一節為全體樣本之描述性分析；第二節為學童對《航海王》之認同分析；第三節為閱聽人對《航海王》電視分級制之覺察性；第四節為學童觀賞《航海王》後對其行為模式之影響。茲將各節統計研究分析結果依序說明如下：

第一節 全體樣本之描述性分析

本研究的對象是以南投縣某國民小學五、六年級學生為施測對象，以問卷調查之方式取得樣本資料，樣本包括五、六年級的學童，共 11 個班級，施測對象共有 272 位，其中五年級共 122 位，女生 65 位、男生 57 位；六年級共 144 位，女生 72 位、男 72 位，總共 266 位學童完成施測，6 位學童沒有施測，有效問卷為 97.79%。就性別來看，五、六年級女生 137 人高於五、六年級男生 129 人；就年級來看，六年級學童的人數 144 人高於五年級學童人數 122 人（見表 4-1）。

表 4-1 樣本組成要素 (N=266)

	女生	男生	總計
五年級	65	57	122
六年級	72	72	144
總計	137	129	266

第二節 學童對《航海王》之認同分析

壹、是否收看過動漫《航海王》

在曾經看過動漫《航海王》之統計表中，有 266 位完成施測，其中有 64.7% 之學童曾看過動漫《航海王》，有 35.3% 之學童沒有看過動漫《航海王》（見表 4-2）。

表 4-2 我曾經看過動漫《航海王》(N=266)

	次數分配表	百分比
否	94	35.3%
是	172	64.7%
總計	266	100%

(一) 性別

從 266 位受試學童中，曾經看過《航海王》者為 172 位學童佔 64.7%，有女生 74 位（27.8%），男生 98 位（36.8%）；沒有看過《航海王》者為 94 位學童佔 35.3%，女生有 63 位（23.7%），男生 31 位（11.7%），男生曾經看過《航海王》之比例大於女生曾經看過《航海王》之比例。

卡方檢定結果為 χ^2 為 14.015，自由度為 1，P 值為 0.0018，小於 0.005 的顯著水準，顯然，在性別方面，曾經看過動漫《航海王》有顯著的差異存在。（見表 4-3）。

表 4-3 我曾經看過動漫《航海王》---性別 (N=266)

	女生	總百分比	男生	總百分比	總計	
否	63	23.7%	31	11.7%	94	35.3%
是	74	27.8%	98	36.8%	172	64.7%
總計	137	51.5%	129	48.5%	266	100%

檢定結果： $\chi^2 = 14.015$ $df = 1$ $P = 0.0018$

(二) 年級

從 266 位受試學童中，曾經看過《航海王》者為 172 位學童佔 64.7%，其中五年級學童有 69 位（25.9%），六年級 103 位（38.8%）。沒有看過《航海王》者為 94 位學童佔 35.3%，其中五年級有 53 位（19.9%），六年級 41 位（15.4%）。顯然，有看過動漫《航海王》的學童已超過六成以上。

卡方檢定結果為 χ^2 為 6.478，自由度為 1，P 值為 0.011，大於 0.005 的顯著水準，顯然，在五、六年級方面是否有看過動漫《航海王》無顯著的差異存在。（見表 4-4）。

表 4-4 我曾經看過動漫《航海王》---年級 (N=266)

	五年級	總百分比	六年級	總百分比	總計	
否	53	19.9%	41	15.4%	94	35.3%
是	69	25.9%	103	38.8%	172	64.7%
總計	122	45.8%	144	54.2%	266	100%

檢定結果： $\chi^2=6.478$ $df=1$ $P=0.011$

貳、一星期觀賞《航海王》之平均次數（一週觀看頻率）

此變項之選項為一星期觀賞《航海王》之平均次數有 1 次、2 次、3~4 次、5~6 次及 7 次以上等五個選項，1 次為 33.1%，2 次為 17.4%，3~4 次為 15.1%，5~6 次為 15.7%，7 次以上為 18.6%。由次數統計表中可知有 49.4% 的學童一星期觀賞 3 次以上的動漫《航海王》（見表 4-5）。

表 4-5 一星期中，觀賞《航海王》的平均次數 (N=172)

	次數分配表	百分比
1 次	57	33.1%
2 次	30	17.4%
3~4 次	26	15.1%
5~6 次	27	15.7%
7 次以上	32	18.6%
總計	172	100.0%

(一) 性別

從一星期中觀賞《航海王》之平均次數統計表中，可以知道一星期中觀賞平均次數 1 次有 57 人、2 次有 30 人、3~4 次有 26 人、5~6 次有 27 人、7 次以上有 32 人。女生一星期觀賞 3 以上的百分比為 33.8%，男生一星期觀賞 3 次以上的百分比為 61.2%。

卡方檢定結果為 χ^2 為 23.908，自由度為 4，P 值為 0.000008，小於 0.005 的顯著水準，可知，在一週觀賞動漫《航海王》的次數與性別上有顯著的差異存在，女生在一週觀賞動漫《航海王》的平均次數少於男生（見表 4-6）。

表 4-6 一星期中，觀賞《航海王》的平均次數---性別 (N=172)

	女生	百分比	總百分比	男生	百分比	總百分比	總計
1 次	38	51.4%	22.1%	19	19.4%	11.0%	57
2 次	11	14.9%	6.4%	19	19.4%	11.0%	30
3~4 次	10	13.5%	5.8%	16	16.3%	9.3%	26
5~6 次	10	13.5%	5.8%	17	17.3%	9.9%	27
7 次以上	5	6.8%	2.9%	27	27.6%	15.7%	32
總計	74	100.0%	43.0%	98	100.0%	57.0%	172

檢定結果： $\chi^2 = 23.908$ $df = 4$ $P = 0.000008$

(二) 年級

從一星期中觀賞《航海王》之平均次數統計表中，可以知道一星期中觀賞平均次數 1 次有 57 人、2 次有 30 人、3~4 次有 26 人、5~6 次有 27 人、7 次以上有 32 人。五年級一星期觀賞 3 次以上的百分比為 49.2%，六年級一星期觀賞 3 次以上的百分比為 49.5%，五、六年級約一半的學童在一個星期中觀賞《航海王》之平均次數為三次以上。

卡方檢定結果為 χ^2 為 7.935，自由度為 4，P 值為 0.094，大於 0.005 的顯著水準，可知，在一星期觀賞動漫《航海王》的平均次數與年級上無顯著的差異存在（見表 4-7）。

表 4-7 一星期中，觀賞《航海王》的平均次數---年級 (N=172)

	五年級	年級百分比	總百分比	六年級	年級百分比	總百分比	總計
1 次	18	26.1%	10.5%	39	37.9%	22.7%	57
2 次	17	24.6%	9.9%	13	12.6%	7.6%	30
3~4 次	7	10.1%	4.1%	19	18.4%	11.0%	26
5~6 次	13	18.8%	7.6%	14	13.6%	8.1%	27
7 次以上	14	20.3%	8.1%	18	17.5%	10.5%	32
總計	69	100.0%	40.1%	103	100.0%	59.9%	172

檢定結果： $\chi^2 = 7.935$ $df = 4$ $P = 0.094$

參、最喜歡《航海王》的內容情節

此變項為學童喜歡《航海王》的內容情節，選項有人物造型、幽默、故事勵志、畫風細膩及感動人心等五個選項，學童喜歡人物造型方面佔 43%，幽默方面佔 22.1%，故事勵志方面佔 16.3%，畫風細膩方面佔 14.5%，感動人心方面佔 4.1%。由次數統計表中可知，有 43% 的學童喜歡《航海王》的人物造型（見表 4-8）。

表 4-8 最喜歡《航海王》的內容情節 (N=172)

	次數分配表	百分比
人物造型	74	43%
幽默	38	22.1%
故事勵志	28	16.3%
畫風細膩	25	14.5%
感動人心	7	4.1%
總計	172	100.0%

(一) 性別

從最喜歡的劇情內容與性別統計表中，可以知道在人物造型方面女生為 22.6%，男生為 33.3%，幽默方面女生為 18.2%，男生為 10.1%；故事勵志方面女生為 5.8%，男生為 11.5%，畫風細膩方面女生為 3.4%，男生為 6%；感動人心方面女生為 0.4%，男生為 2.3%，男生在《航海王》劇情內容上之故事勵志、畫風細膩及感動人心方面皆與女生約有 2 倍之差異，而女生則較喜歡《航海王》的幽默劇情內容。

卡方檢定結果為 χ^2 為 27.087，自由度為 5，P 值為 0.00005，小於 0.005 的顯著水準，可知，在最喜歡的劇情內容與性別上有顯著的差異存在（見表 4-9）。

表 4-9 最喜歡的內容情節---性別 (N=172)

	人物造型	幽默	故事勵志	畫風細膩	感動人心	總計
女生	31	25	8	9	1	74
百分比	22.6%	18.2%	5.8%	3.4%	0.4%	
男生	43	13	20	16	6	98
百分比	33.3%	10.1%	11.5%	6.0%	2.3%	
總計	74	38	28	25	7	172

檢定結果： $\chi^2 = 27.087$ $df = 5$ $P = 0.00005$

(二) 年級

從最喜歡的《航海王》劇情內容與年級統計表中，可以知道在人物造型方面女生為 42%，男生為 43.7%，幽默方面女生為 21.7%，男生為 22.3%，故事勵志方面女生為 20.3%，男生為 13.6%，畫風細膩方面女生為 11.6%，男生為 16.5%，感動人心方面女生為 4.3%，男生為 3.9%。

卡方檢定結果為 χ^2 為 8.296，自由度為 5，P 值為 0.141，大於 0.005 的顯著水準，可知，在最喜歡的劇情內容與性別上無顯著的差異存在（見表 4-10）。

表 4-10 最喜歡的內容情節---年級 (N=172)

	人物造型	幽默	故事勵志	畫風細膩	感動人心	總計
五年級	29	15	14	8	3	69
百分比	42.0%	21.7%	20.3%	11.6%	4.3%	
六年級	45	23	14	17	4	103
百分比	43.7%	22.3%	13.6%	16.5%	3.9%	
總計	74	38	28	25	7	172

檢定結果： $\chi^2 = 8.296$ $df = 5$ $P = 0.141$

肆、《航海王》中最喜歡的人物

此變項之選項為《航海王》中最喜歡的人物，有共有九個人物選項，學童最喜歡的人物為魯夫佔 27.3%，第二為喬巴佔 22.7%，第三為索隆佔 20.9%，第四為香吉士佔 11.0%，第五為娜美佔 8.1%，第六為羅賓佔 4.7%，第七為布魯克佔 2.3%，第八為佛朗基佔 1.7%，第九為騙人布佔 1.2%（見表 4-11）。本次問卷調查結果與在日本舉辦的首次《航海王》世界人氣投票結果，只有第二名喬巴與世界排名第十六名，相距較遠外，前六名之排名是相當接近的。日本舉辦的人氣投票方式有二，一以網路投票為 1 分，二以明信片之方式寄出為 10 分，兩者合計來計算總分⁹³（見表 4-11）。

⁹³ 第 1 回 ONE PIECE キャラクター世界人氣投票！WT100/VOTE，2021 年 5 月 5 日。取自：
<https://onepiecewt100.com/cn/final-rankings/overall>

表 4-11 《航海王》中最喜歡的人物 (N=172)

名次	次數分配表	總百分比	世界得分	投票排名	
7	布魯克	4	2.3%	75741 分	26
8	佛朗基	3	1.7%	66398 分	28
4	香吉士	19	11.0%	970286 分	4
5	娜美	14	8.1%	1085141 分	3
3	索隆	36	20.9%	1445034 分	2
2	喬巴	39	22.7%	116364 分	16
1	魯夫	47	27.3%	1637921 分	1
6	羅賓	8	4.7%	599835 分	5
9	騙人布	2	1.2%	131190 分	13
	總計	172	100.0%		

(一) 性別

從《航海王》中最喜歡的人物與性別統計表中，可以知道在索隆方面女生為 2.9% 小於男生的 18.0%，魯夫方面女生為 8.7% 小於男生的 18.6%；香吉士方面女生為 2.3% 小於男生的 8.7%，然而在喬巴方面女生為 16.9% 大於男生的 5.8%；娜美方面女生為 7.0% 大於男生的 1.2%。可知女生在人物喜歡方面比較喜歡女性及可愛動物型之人物，而男生則比較喜歡戰鬥力強、有力量的人物。

卡方檢定結果為 χ^2 為 72.413，自由度為 9，P 值為 0.00000，小於 0.005 的顯著水準，可知，在《航海王》中最喜歡的人物與性別上有顯著的差異存在（見表 4-12）。

表 4-12 《航海王》中最喜歡的人物---性別 (N=172)

	布魯克	佛朗基	香吉士	娜美	索隆	喬巴	魯夫	羅賓	騙人布	總計
女生 計數	1	0	4	12	5	29	15	8	0	74
女生 百分比	0.6%	0.0%	2.3%	7.0%	2.9%	16.9%	8.7%	4.7%	0.0%	43.0%
男生 計數	3	3	15	2	31	10	32	0	2	98
男生 百分比	1.7%	1.7%	8.7%	1.2%	18.0%	5.8%	18.6%	0.0%	1.2%	57.0%
總計	4	3	19	14	36	39	47	8	2	172

檢定結果： $\chi^2 = 72.413$ $df = 9$ $P = 0.00000$

(二) 年級

從《航海王》中最喜歡的人物與年級統計表中，五年級喜歡程度依序為魯夫與喬巴並列第一、索隆、香吉士、娜美、羅賓、佛朗基、布魯克、騙人布則為 0，六年級喜歡程度依序為魯夫、喬巴及索隆並列第二、香吉士、娜美、羅賓、布魯克、騙人布、佛朗基。五、六年級的喜歡程度依序前六名相同，只有八、九名位置調換。

卡方檢定結果為 χ^2 為 10.468，自由度為 9，P 值為 0.314，大於 0.005 的顯著水準，可知，在《航海王》中最喜歡的人物與年級上無顯著的差異存在（見表 4-13）。

表 4-13 《航海王》中最喜歡的人物---年級 (N=172)

	布魯克	佛朗基	香吉士	娜美	索隆	喬巴	魯夫	羅賓	騙人布	總計
五年級	計數 1	2	8	4	15	18	18	3	0	69
	總百分比 0.6%	1.2%	4.7%	2.3%	8.7%	10.5%	10.5%	1.7%	0.0%	
六年級	計數 3	1	11	10	21	21	29	5	2	103
	總百分比 1.7%	0.6%	6.4%	5.8%	12.2%	12.2%	16.9%	2.9%	1.2%	
	計數 4	3	19	14	36	39	47	8	2	172

檢定結果： $\chi^2 = 10.468$ $df = 9$ $P = 0.314$

第三節 閱聽人對《航海王》電視分級制之覺察性

動漫《航海王》於 2001 年 7 月開始播出至今約有 20 年的時間，期間因常出現喝酒、抽菸等行為偏差之畫面，2009 年曾經因抽菸鏡頭太多而被民眾投訴國民健康局，而台視不想違法，為了保護兒童，將劇中角色香吉士抽菸鏡頭以噴霧方式處理，但引發眾多《航海王》迷投訴國家通訊傳播委員會，指政府干預過多、

吸菸動作以噴霧方式遮掩是妨礙視聽。後來國家通訊傳播委員會找國民健康局與台視溝通後達成尊重編輯自主之共識：日後會在廣告結束後加註吸菸警語，將不再打馬賽克。台視於 2010 年 2 月 16 日起又恢復原汁原味畫面播出。現在動漫《航海王》之電視節目分級以普遍級，即一般觀眾皆可觀賞的方式播出。

壹、觀賞時有看到「普遍級」之標識

此變項之選項為學童在觀賞《航海王》時，是否有察覺到「普遍級」之標識，沒有察覺到者佔 2.3%，看到「普遍級」者佔 45.3%，看到「保護級」者佔 27.3%，看到「輔 12 級」者佔 22.1%，看到「輔 15 級者」佔 2.3%，看到「限制級」者佔 0.6%（見表 4-14）。

表 4-14 在觀賞《航海王》時，我可以看到的標識（N=172）

	次數分配表	百分比
沒有任何標識	4	2.3%
普遍級	78	45.3%
保護級	47	27.3%
輔 12 級	38	22.1%
輔 15 級	4	2.3%
限制級	1	0.6%
總計	172	100%

（一）性別

從在觀賞《航海王》時，可以看到的標識與性別統計表中，顯示有 45.3% 之學童有注意到動漫《航海王》是以「普遍級」之方式播出，但也有 19.2% 之男性學童認為《航海王》是保護級，其比例是認為是「保護級」的女性 2 倍（見表 4-15）。

表 4-15 在觀賞《航海王》時，我可以看到的標識--性別 (N=172)

		女生	男生	總計
沒有任何標識	計數	3	1	4
	佔總計的百分比	1.7%	0.6%	2.3%
保護級	計數	14	33	47
	佔總計的百分比	8.1%	19.2%	27.3%
限制級	計數	0	1	1
	佔總計的百分比	0.0%	0.6%	0.6%
普遍級	計數	39	39	78
	佔總計的百分比	22.7%	22.7%	45.3%
輔 12 級	計數	16	22	38
	佔總計的百分比	9.3%	12.8%	22.1%
輔 15 級	計數	2	2	4
	佔總計的百分比	1.2%	1.2%	2.3%
計數		74	98	172

(二) 年級

從在觀賞《航海王》時，我可以看到的標識與年級統計表中，顯示有 45.3% 之學童有注意到動漫《航海王》是以「普遍級」之方式播出，但也有 17.4% 之六年級學童認為《航海王》是「保護級」，其比例是認為是五年級學童的 2 倍（見表 4-16）。

表 4-16 在觀賞《航海王》時，我可以看到的標識--年級 (N=172)

		五年級	六年級	總計
沒有任何標識	計數	2	2	4
	佔總計的百分比	1.2%	1.2%	2.3%
保護級	計數	17	30	47
	佔總計的百分比	9.9%	17.4%	27.3%
限制級	計數	0	1	1
	佔總計的百分比	0.0%	0.6%	0.6%
普遍級	計數	28	50	78
	佔總計的百分比	16.3%	29.1%	45.3%
輔 12 級	計數	21	17	38
	佔總計的百分比	12.2%	9.9%	22.1%
輔 15 級	計數	1	3	4
	佔總計的百分比	0.6%	1.7%	2.3%
總計	計數	69	104	173

貳、父母會陪我一起看《航海王》

在父母會陪我一起看《航海王》之統計表中，有 50.6% 學童之父母會陪伴看動漫《航海王》，有 49.4% 學童父母不會陪伴看動漫《航海王》（見表 4-17）。

表 4-17 父母親會陪我一起看《航海王》 (N=172)

	次數分配表	百分比
不會	85	49.4%
會	87	50.6%
總計	172	100%

(一) 性別

從父母親會陪我一起看《航海王》與性別統計表中，顯示會陪學童一起看之比例與不會陪學童一起看之比例約佔各半，其中 29.1% 男性學童之父母親會陪學童看《航海王》大於 21.5% 女性學童之父母親；27.9% 男性學童之父母親不會陪學童看《航海王》大於 21.5% 女性學童之父母親（見表 4-18）。

表 4-18 父母親會陪我一起看《航海王》---性別 (N=172)

		女生	男生	總計
不會	計數	37	48	85
	佔總計的百分比	21.5%	27.9%	
會	計數	37	50	87
	佔總計的百分比	21.5%	29.1%	
總計	計數	74	98	172

(二) 年級

從父母親會陪我一起看《航海王》與年級統計表中，顯示會陪學童一起看之比例與不會陪學童一起看之比例約佔各半，其中 30.2% 六年級學童之父母親會陪學童看《航海王》大於 20.3% 五年級學童之父母親；29.7% 六年級學童之父母親不會陪學童看《航海王》大於 19.8% 五年級學童之父母親（見表 4-19）。

表 4-19 父母親會陪我一起看《航海王》---年級 (N=172)

		五年級	六年級	總計
不會	計數	34	51	85
	佔總計的百分比	19.8%	29.7%	
會	計數	35	52	87
	佔總計的百分比	20.3%	30.2%	
總計	計數	69	103	172

(三) 其他變項

父母親會陪我一起看《航海王》與我曾經有喝過酒、我會想喝酒、我會想抽菸、我曾經有抽過菸、我曾經以打架來解決問題、我會想以打架來解決問題、我曾經會想在大庭廣眾之下穿著泳衣（褲）到處走來走去、我平常在大庭廣眾之下穿著泳衣（褲）到處走來走去等八個變項比較，其中有 2 個變項有顯著差異。

從我曾經有抽過菸變項中，其 T 值 = 2.289， $P = 0.024 < 0.05$ ，表示父母的陪伴與否在對於此變項有顯著差異，父母無陪伴而曾經有抽過菸者高於父母有陪伴者。從我曾經以打架來解決問題的變項中，其 T 值 = 1.973， $P = 0.049 < 0.05$ ，表示父母的陪伴與否在對於此變項有顯著差異，父母無陪伴而曾經以打架來解決問題者高於父母有陪伴者（見表 4-20）。

表 4-20 父母親會陪我一起看《航海王》與其他變項之差異 (N=172)

	變異數等式的 Levene 檢定		平均值等式的 t 檢定		
	F	顯著性	T	自由度	顯著性 (雙尾)
我曾經有抽過菸	23.011	0.000	2.301	169	0.023
			2.289	90.070	0.024
我曾經以打架來 解決問題	3.957	0.048	1.976	170	0.049
			1.973	166.080	0.049

第四節 學童觀賞《航海王》後對其行為模式之影響

壹、穿著曝露

(一) 性別

穿著曝露之構面總共 6 個變項，其中有 3 個變項有顯著差異。從我有看過《航海王》中的佛朗基穿著泳褲到處走來走去的變項中，其 T 值 = -4.013， $P=0.000 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生對於看過佛朗基之行為高於女生。從我覺得佛朗基穿泳褲到處走來走去很恰當的變項中，其 T 值 = -3.222， $P=0.002 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生覺得佛朗基之行為是恰當的高於女生。從我平常就穿著泳衣（褲）到處走來走去的變項中，其 T 值 = -2.526， $P=0.012 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生平常就穿著泳衣（褲）到處走來走去行為高於女生（見表 4-21）。

表 4-21 性別對物化女性之 T 檢定分析表 (N=172)

穿著曝露之構面	女生 (平均)	男生 (平均)	T 值	P 值	結論
看過《航海王》中的 <u>娜美</u> 穿著曝露的泳衣到處走來走去	3.2	3.36	-0.775	0.439	男、女生 無顯著差異
我覺得 <u>娜美</u> 穿泳衣到處走來走去很恰當	2.84	3.1	-1.339	.182	男、女生 無顯著差異
我有看過《航海王》中的 <u>佛朗基</u> 穿著泳褲到處走來走去	3.15	3.86	-4.013	0.000	男、女生 有顯著差異
我覺得 <u>佛朗基</u> 穿泳褲到處走來走去很恰當	2.8	3.41	-3.222	0.002	男、女生 有顯著差異
我曾經會想穿泳衣（褲）到處走來走去	1.55	1.83	-1.688	0.093	男、女生 無顯著差異
我平常就穿著泳衣（褲）到處走來走去	1.39	1.8	-2.526	0.012	男、女生 有顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.848$

(二) 年級

穿著曝露之構面總共有 6 個變項，其中有 2 個變項有顯著差異。從我看過《航海王》中的娜美穿著曝露的泳衣到處走來走去的變項中，其 T 值 = -2.619， $P = 0.01 < 0.05$ ，表示五、六年級學生在對於此變項有顯著差異，六年級學生對於看過佛朗基之行為高於五年級學生。從我覺得我覺得娜美穿泳衣到處走來走去很恰當的變項中，其 T 值 = -3.761， $P = 0.000 < 0.05$ ，表示五、六年級學生在對於此變項有顯著差異，六年級學生覺得娜美之行為是恰當的高於五年級學生（見表 4-22）。

表 4-22 年級對物化女性之 T 檢定分析表 (N=172)

穿著曝露之構面	五年級 (平均)	六年級 (平均)	T 值	P 值	結論
看過《航海王》中的娜美穿著曝露的泳衣到處走來走去	2.96	3.51	-2.619	0.01	五、六年級有顯著差異
我覺得娜美穿泳衣到處走來走去很恰當	2.54	3.29	-3.761	0.000	五、六年級有顯著差異
我有看過《航海王》中的佛朗基穿著泳褲到處走來走去	3.39	3.66	-1.45	0.149	五、六年級無顯著差異
我覺得佛朗基穿泳褲到處走來走去很恰當	2.81	3.37	-2.894	0.004	五、六年級無顯著差異
我曾經會想穿泳衣（褲）到處走來走去	1.61	1.78	-0.976	0.331	五、六年級無顯著差異
我平常就穿著泳衣（褲）到處走來走去	1.59	1.64	-0.268	0.788	五、六年級無顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.848$

貳、喝酒偏差行為

(一) 性別

喝酒偏差行為之構面總共有 6 個變項，其中有 1 個變項有顯著差異。我有看過《航海王》中的索隆喝酒的變項中，其 T 值 = -2.881， $P = 0.004 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生對於看過索隆喝酒之行為高於女生。(見表 4-23)。

表 4-23 性別對喝酒偏差行為之 T 檢定分析表 (N=172)

喝酒偏差行為之構面	女生 (平均)	男生 (平均)	T 值	P 值	結論
我有看過《航海王》中的索隆喝酒	3.59	4.07	-2.881	0.004	男、女生有顯著差異
我覺得索隆的喝酒行為很恰當	3.01	3.31	-1.7	0.91	男、女生無顯著差異
我有看過《航海王》中的娜美喝酒	3.34	3.34	0.006	0.995	男、女生無顯著差異
我覺得娜美的喝酒行為很恰當	2.93	2.92	0.077	0.939	男、女生無顯著差異
我會想喝酒	2.39	2.11	1.53	0.128	男、女生無顯著差異
我曾經有喝過酒	1.8	1.73	0.383	0.702	男、女生無顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.766$

(二) 年級

喝酒偏差行為之構面總共有 6 個變項，其中有 3 個變項有顯著差異。從我覺得索隆的喝酒行為很恰當的變項中，其 T 值 = -2.223， $P=0.028 < 0.05$ ，表示五、六年級學生在對於此變項有顯著差異，六年級學生對於覺得索隆的喝酒行為很恰當高於五年級學生。從我覺得我覺得娜美穿的喝酒行為很恰當的變項中，其 T 值 = -2.894， $P=0.003 < 0.05$ ，表示五、六年級學生在對於此變項有顯著差異，六年級學生覺得娜美喝酒之行為是恰當的高於五年級學生。從我會想喝酒的變項中，其 T 值 = -2.388， $P=0.018 < 0.05$ ，表示五、六年級學生在對於此變項有顯著差異，六年級學生會想喝酒之行為高於五年級學生（見表 4-24）。

表 4-24 年級對喝酒偏差行為之 T 檢定分析表 (N=172)

喝酒偏差行為之構面	五年級 (平均)	六年級 (平均)	T 值	P 值	結論
我有看過《航海王》中的索隆喝酒	3.83	3.89	-0.367	0.714	五、六年級無顯著差異
我覺得索隆的喝酒行為很恰當	2.93	3.35	-2.223	0.028	五、六年級有顯著差異
我有看過《航海王》中的娜美喝酒	3.1	3.5	-1.944	0.054	五、六年級無顯著差異
我覺得娜美的喝酒行為很恰當	2.57	3.17	-2.894	0.003	五、六年級有顯著差異
我會想喝酒	1.97	2.41	-2.388	0.018	五、六年級有顯著差異
我曾經有喝過酒	1.61	1.86	-1.559	0.121	五、六年級無顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.766$

(三) 與喜愛之角色人物比較

我會想喝酒和與喜愛《航海王》的人物角色中，喜愛索隆並同意及非常同意會想喝酒的學童有 9 人，佔選擇同意以上人數的 42%；我曾經喝過酒與喜愛《航海王》的人物角色中，喜愛索隆並同意及非常同意曾經喝過酒的學童有 4 人，佔選擇同意以上人數的 33%（見表 4-25 及表 4-26）

表 4-25 我會想喝酒與喜愛之角色人物比較 (N=172)

喜愛的人物角色	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意	總計
魯夫	14	13	17	0	3	47
喬巴	10	8	16	2	3	39
索隆	16	5	6	6	3	36
娜美	6	2	6	0	0	14
羅賓	5	1	2	0	0	8
騙人布	1	0	0	1	0	2
佛朗基	2	0	0	1	0	3
香吉士	9	7	2	0	1	19
布魯克	0	2	1	0	1	4
總計	63	38	50	10	11	172

表 4-26 我曾經有喝過酒與喜愛之角色人物比較 (N=172)

喜愛的人物角色	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意	總計
魯夫	24	20	2	1	0	47
喬巴	22	12	2	1	2	39
索隆	18	6	8	1	3	36
娜美	4	5	3	0	2	14
羅賓	6	2	0	0	0	8
騙人布	1	0	0	0	1	2
佛朗基	3	0	0	0	0	3
香吉士	11	6	1	0	1	19
布魯克	2	1	1	0	0	4
總計	91	52	17	3	9	172

參、抽菸偏差行為

(一) 性別

抽菸偏差行為之構面總共有 6 個變項，其中有 3 個變項有顯著差異。從我有看過《航海王》中的香吉士有抽菸行為的變項中，其 T 值 = -2.245， $P=0.026 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生對於在《航海王》看過香吉士有抽菸之行為高於女生。從我我覺得香吉士抽菸很恰當的變項中，其 T 值 = -2.487， $P=0.014 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生覺得香吉士抽菸之行為是恰當的高於女生。從我曾經有抽過菸的變項中，其 T 值 = -2.831， $P=0.006 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生曾經有抽過菸之行為高於女生（見表 4-27）。

表 4-27 性別對抽菸偏差行為之 T 檢定分析表 (N=172)

抽菸偏差行為之構面	女生 (平均)	男生 (平均)	T 值	P 值	結論
我有看過《航海王》中的香吉士有抽菸行為	3.38	3.79	-2.245	0.026	男、女生有顯著差異
我覺得香吉士抽菸很恰當	2.54	3.01	-2.487	0.014	男、女生有顯著差異
我有看過《航海王》中的女帝有抽菸行為	3.04	2.76	1.486	0.139	男、女生無顯著差異
我覺得女帝抽菸很恰當	2.58	2.38	1.088	0.278	男、女生無顯著差異
我會想抽菸	1.46	1.66	-1.447	0.15	男、女生無顯著差異
我曾經有抽過菸	1	1.22	-2.831	0.006	男、女生有顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.764$

(二) 年級

從年級對抽菸偏差行為之 T 檢定分析表中，6 個變項其 P 值皆 >0.05 ，所以在這 6 個變項中，五、六年級對於抽菸的偏差行為皆無顯著差異（見表 4-28）。

表 4-28 年級對抽菸偏差行為之 T 檢定分析表 (N=172)

抽菸偏差行為之構面	五年級 (平均)	六年級 (平均)	T 值	P 值	結論
我有看過《航海王》中的香吉士有抽菸行為。	3.74	3.52	1.16	0.248	五、六年級 無顯著差異
我覺得香吉士抽菸很恰當。	2.68	2.89	-1.01	0.314	五、六年級 無顯著差異
我有看過《航海王》中的女帝有抽菸行為。	2.71	2.99	-1.347	0.18	五、六年級 無顯著差異
我覺得女帝抽菸很恰當。	2.23	2.62	-1.99	0.49	五、六年級 無顯著差異
我會想抽菸。	1.46	1.65	-1.275	0.204	五、六年級 無顯著差異
我曾經有抽過菸。	1.06	1.17	-1.366	0.174	五、六年級 無顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.764$

(三) 與喜愛之角色人物比較

我會想抽菸和與喜愛《航海王》的人物角色中，喜愛香吉士並同意及非常同意會想抽菸的學童有 4 人，佔選擇同意以上人數的 50%；我曾經抽過菸與喜愛《航海王》的人物角色中，喜愛香吉士並同意及非常同意曾經抽過菸的學童有 4 人，佔選擇同意以上人數的 75%（見表 4-29 及表 4-30）

表 4-29 我會想抽菸與喜愛之角色人物比較 (N=172)

	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意	總計
魯夫	33	8	6	0	0	47
喬巴	24	6	8	0	1	39
索隆	26	9	1	0	0	36
娜美	11	1	1	1	0	14
羅賓	6	1	1	0	0	8
騙人布	1	0	0	1	0	2
佛朗基	2	1	0	0	0	3
香吉士	9	2	4	2	2	19
布魯克	2	0	1	1	0	4
	114	28	22	5	3	172

表 4-30 我曾經有抽過菸與喜愛之角色人物比較 (N=172)

	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意	總計
魯夫	46	1	0	0	0	47
喬巴	38	0	0	0	0	38
索隆	35	1	0	0	0	36
娜美	14	0	0	0	0	14
羅賓	8	0	0	0	0	8
騙人布	1	0	0	1	0	2
佛朗基	3	0	0	0	0	3
香吉士	12	3	1	1	2	19
布魯克	4	0	0	0	0	4
	162	5	1	2	2	172

肆、暴力行為

(一) 性別

暴力行為之構面總共有 4 個變項，其中 4 個變項皆有顯著差異。從我有看過《航海王》裡的「海軍」以打架來解決事情的變項中，其 T 值 = -2.705， $P=0.008 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生對於看過「海軍」以打架來解決事情之行為高於女生。從我覺得使用打架解來決問題很恰當的變項中，其 T 值 = -2.131， $P=0.035 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生覺得使用打架解來決問題很恰當之行為高於女生。從我會想以打架來解決問題的變項中，其 T 值 = -1.283， $P=0.021 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生會想以打架來解決問題之行為高於女生。從我曾經以打架來解決問題的變項中，其 T 值 = -2.325， $P=0.027 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生曾經以打架來解決問題之行為高於女生（見表 4-31）。

表 4-31 性別對暴力之 T 檢定分析表 (N=172)

暴力行為之構面	女生 (平均)	男生 (平均)	T 值	P 值	結論
我有看過《航海王》裡的「海軍」以打架來解決事情	3.3	3.79	-2.705	0.008	男、女生有顯著差異
我覺得使用打架解來決問題很恰當	2.15	2.55	-2.131	0.035	男、女生有顯著差異
我會想以打架來解決問題	2.03	2.26	-1.283	0.021	男、女生有顯著差異
我曾經以打架來解決問題	2.08	2.53	-2.325	0.027	男、女生有顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.802$

(二) 年級

暴力行為之構面總共有 4 個變項，其中 2 個變項皆有顯著差異。從我覺得使用打架解來決問題很恰當的變項中，其 T 值 = -2.037， $P=0.043 < 0.05$ ，表示五、六年級學生在對於此變項有顯著差異，六年級學生對於我覺得使用打架解來決問題很恰當高於五年級學生。從我曾經以打架來解決問題的變項中，其 T 值 = -2.008， $P=0.046 < 0.05$ ，表示五、六年級學生在對於此變項有顯著差異，六年級學生曾經以打架來解決問題的高於五年級學生（見表 4-32）。

表 4-32 年級對暴力之 T 檢定分析表 (N=172)

暴力行為之構面	五年級 (平均)	六年級 (平均)	T 值	P 值	結論
我有看過《航海王》裡的「海軍」以打架來解決事情	3.55	3.59	-0.208	0.835	五、六年級無顯著差異
我覺得使用打架解來決問題很恰當	2.14	2.53	-2.037	0.043	五、六年級有顯著差異
我會想以打架來解決問題	1.99	2.27	-1.599	0.112	五、六年級無顯著差異
我曾經以打架來解決問題	2.1	2.5	-2.008	0.046	五、六年級有顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.802$

(三) 父母親的陪伴

我曾經以打架來解決問題和與父母親會陪我一起看《航海王》兩變項中，父母親不會陪我一起看《航海王》並同意及非常同意會以打架來解決問題的學童有 20 人，佔選擇同意以上人數的 64%；父母親會陪我一起看《航海王》並同意及非常同意會以打架來解決問題的學童有 11 人，佔選擇同意以上人數的 36%（見表 4-33）

表 4-33 我曾經以打架來解決問題 (N=172)

		非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意	總計
父母親會陪我一起看《航海王》	不會	27	15	23	11	9	85
	會	33	24	19	6	5	87
總計		60	39	42	17	14	172

伍、珍惜友誼行為

(一) 性別

友誼行為之構面總共有 4 個變項，其中 2 個變項皆有顯著差異。從我曾在《航海王》中，看到魯夫幫助村民渡過難關的變項中，其 T 值 = -3.006， $P=0.003 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生對於曾在《航海王》中，看到魯夫幫助村民渡過難關之行為高於女生。從我覺得魯夫幫助村民渡過難關很恰當的變項中，其 T 值 = -2.462， $P=0.015 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生覺得魯夫幫助村民渡過難關很恰當之行為高於女生（見表 4-34）。

表 4-34 性別對友誼之 T 檢定分析表 (N=172)

友誼之構面	女生 (平均)	男生 (平均)	T 值	P 值	結論
我曾在《航海王》中， 看到魯夫幫助村民渡過 難關	4.08	4.48	-3.006	0.003	男、女生 有顯著差異
我覺得魯夫幫助村民渡 過難關很恰當	4.28	4.58	-2.462	0.015	男、女生 有顯著差異
我會想幫助朋友渡過難 關	4.26	4.37	-0.866	0.388	男、女生 無顯著差異
我曾經幫助朋友渡過難 關	4	4.15	-1.077	0.283	男、女生 無顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.81$

(二) 年級

從年級對友誼行為之 T 檢定分析表中，4 個變項中，其 P 值皆 > 0.05 ，所以在這 4 個變項中，五、六年級對於友誼行為皆無顯著差異（見 4-35）。

表 4-35 年級對友誼之 T 檢定分析表 (N=172)

友誼之構面	五年級 (平均)	六年級 (平均)	T 值	P 值	結論
我曾在《航海王》中， 看到魯夫幫助村民渡 過難關。	4.32	4.3	0.13	0.897	五、六年級 無顯著差異
我覺得魯夫幫助村民 渡過難關很恰當。	4.42	4.48	-0.425	0.672	五、六年級 無顯著差異
我會想幫助朋友渡過 難關。	4.32	4.32	-0.012	0.99	五、六年級 無顯著差異
我曾經幫助朋友渡過 難關。	4	4.15	-1.014	0.312	五、六年級 無顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.81$

陸、為理想奮鬥

(一) 性別

為理想奮鬥之構面總共有 4 個變項，其中 3 個變項皆有顯著差異。從我覺得魯夫說：「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王。」這句話很恰當的變項中，其 T 值 = -2.182， $P=0.03 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生對於覺得魯夫說的這句話很恰當高於女生。從我曾經堅持到最後，而完成一件事的變項中，其 T 值 = -2.673， $P=0.008 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生覺得我曾經堅持到最後，而完成一件事之行為高於女生。從我會想要成為永不放棄的人的變項中，其 T 值 = -2.501， $P=0.013 < 0.05$ ，表示男女生在對於此變項有顯著差異，男生會想要成為永不放棄的人之行為高於女生（見表 4-36）。

表 4-36 性別對理想奮鬥之 T 檢定分析表 (N=172)

為理想奮鬥之構面	女生 (平均)	男生 (平均)	T 值	P 值	結論
我有看過魯夫說：「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王。」	4.27	4.44	-1.178	0.241	男、女生 無顯著差異
我覺得魯夫說：「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王。」這句話很恰當	4.09	4.41	-2.182	0.03	男、女生 有顯著差異
我曾經堅持到最後，而完成一件事	3.96	4.34	-2.673	0.008	男、女生 有顯著差異
我會想要成為永不放棄的人	3.89	4.28	-2.501	0.013	男、女生 有顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.829$

(二) 年級

從年級對為理想而奮鬥行為之 T 檢定分析表中，4 個變項其 P 值皆 >0.05 ，所以在這 4 個變項中，五、六年級對於為理想而奮鬥之行為皆無顯著差異（見 4-37）。

表 4-37 年級對理想奮鬥之 T 檢定分析表 (N=172)

為理想奮鬥之構面	五年級 (平均)	六年級 (平均)	T 值	P 值	結論
我有看過魯夫說：「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王。」這句話。	4.32	4.4	-0.546	0.586	五、六年級 無顯著差異
我覺得魯夫說：「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王。」這句話很恰當。	4.25	4.29	-0.305	0.761	五、六年級 無顯著差異
我曾經堅持到最後，而完成一件事。	4.25	4.13	0.827	0.409	五、六年級 無顯著差異
我會想要成為永不放棄的人。	4.1	4.12	-0.095	0.924	五、六年級 無顯著差異

註一：若 $P < 0.05$ 則有顯著差異

註二：Cronbach's $\alpha = 0.829$

第五章 結論與建議

本研究旨在探討學童對動漫《航海王》於觀賞後，其行為是否有受到動漫人物、內容情節影響。本章根據第四章的分析結果與發現，作初步結論，提出個人建議，提供教育單位、教師、家長及後續研究者參考。全章共分為二節，第一節為結論；第二節為政策建議。針對問卷調查後所蒐集到的資料進行統計分析後，整理歸納出以下結論：

第一節 結論

壹、學童閱聽人對《航海王》之認同分析

經調查統計結果，學校約有 64.7% 的高年級閱聽人曾看過《航海王》，且男生高於女生；一星期觀看三次以上之頻率為 49.4%，也是男生高於女生。在《航海王》的內容情節方面，男女生皆喜歡《航海王》的人物造型，但男生在《航海王》劇情內容上之故事勵志、畫風細膩及感動人心方面皆與女生約有 2 倍之差異，而女生則較喜歡《航海王》的幽默劇情內容。在喜歡的角色人物方面，2021 年於日本首次舉辦《航海王》世界人氣投票前百大人物，其結果名次依序為魯夫(1)、索隆(2)、娜美(3)、香吉士(4)、羅賓(5)、騙人布(13)、喬巴(16)、佛朗基(26)、布魯克(28)，而學校調查統計結果，一至九名依序為魯夫(1)、喬巴(2)、索隆(2)、香吉士(4)、娜美(5)、羅賓(6)、布魯克(7)、佛朗基(8)、騙人布(9)，可知本次調查研究結果與日本之人氣百大人物相比較，只有第 2 名喬巴與世界排名第 16 名，相距較遠外，前六名之排名是相當接近的。另外，男生則比較喜歡戰鬥力強、有力量的角色人物。女生在人物喜歡方面比較喜女性及可愛動物造型之角色人物。而以上的變項中，在閱聽人年級方面皆無顯著差異。

貳、學童閱聽人對電視分級制之覺察性

動漫《航海王》呈現給閱聽人之內容情節過於暴力；人物之抽菸、喝酒等偏差行為及女性穿著過於曝露，而導致以馬賽克或噴霧化之方式來呈現，對研究者尚未研究此議題之前，一直以為其電視分級應該是保護級，但經調查後才知是普遍級，任何人皆可觀賞的動漫節目。

經本次調查研究發現，國小高年級閱聽人有注意到動漫《航海王》是普遍級的只有 45.3%，而保護級及輔 12 級，其總和卻是 49.4%，此結果顯示高年級閱聽人也覺得此動漫有暴力、抽菸、喝酒等偏差行為及穿著曝露之關係，覺得不是普遍級的任何人皆可以觀賞的動漫。

父母陪學童閱聽人一起看《航海王》的比率在性別與年級上約都佔一半。隨著卡通節目的多樣化，衍生出不同的角色人物和其特色，在相對單純的卡通世界裡，好人勇敢善良，壞人虛偽邪惡。從這些動漫角色人物中，學童可以學習良好的性格，避免不良行為。但，現代的動漫題材多元、漫畫家風格的多樣化、甚至連故事中的角色個性都可能讓人捉摸不定、亦正亦邪。在本次的調查研究中亦顯示出如有無家長的陪伴與在曾經喝過酒及曾經以打架來解決問題之兩個變項中有顯著的差異，有家長的陪伴，在喝酒及打架等偏差行為是比較少的。所以，家長陪伴是關鍵。通過引導他們辨別是非，亦可改善親子關係。

參、學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如穿著曝露會反應在日常生活中

本研究調查發現，在性別方面，男生有注意到《航海王》人物佛朗基常穿著泳褲到處走來走去，也覺得佛朗基穿泳褲走來走去是恰當的，這也反映在男生平常穿著上。在年級方面，六年級有注意到《航海王》人物娜美常穿著泳衣到處走來走去也覺得娜美穿泳衣走來走去是恰當的。從這四個變項可知道學童閱聽人都有注意到動漫中的男女人物都是穿著曝露的，顯露出自己的身材。研究者認為和現今社會風氣有關，無論男女都要有「好身材」和「好面容」，而大多數電視廣告多為針對女性的減肥、食品、整形外科、醫學課程等。這傳達了一個重要的資

訊——「塑造自己的身體，使其具有吸引力，是女性的重要責任。」因此，在電視上或在路上，看到符合社會主流價值觀的性感服裝和身材，並認為自己「非常好」的人，往往會引來很多人的羨慕。

肆、學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如喝酒、抽菸之偏差行為會反應在日常生活中

從調查統計分析中，得知在喝酒之偏差行為方面，男生有看過索隆喝酒高於女生，越高年級之學童閱聽人會覺得索隆和娜美喝酒的行為是恰當的，並且也會想要喝酒；在抽菸之偏差行為方面，男生有看過香吉士抽菸，並認為香吉士抽菸是恰當的比率高於女生，而且男生曾經有抽過菸的比率大於女生。

在會想喝酒、曾經喝過酒、會想抽菸及曾經抽過菸等四個變項與學童閱聽人最喜愛的人物角色之變項經過統計交叉分析後，發現二個現象：

- 一、索隆是動漫《航海王》中的最常喝酒的代表人物，與我會想喝酒及我曾經喝過酒兩變項交叉分析後，發現喜愛索隆之學童閱聽人在我會想喝酒這變項中，在全部選擇同意以上所佔之比率高達 42%；在我會曾經喝過酒這變項中，在全部選擇同意以上所佔之比率高達 33%。
- 二、香吉士是動漫《航海王》中的最常抽菸的代表人物，與我會想抽菸及我曾經抽過菸兩變項交叉分析後，發現喜愛索隆之學童閱聽人在我會想抽菸這變項中，在全部選擇同意以上所佔之比率高達 50%；在我會曾經抽過菸這變項中，在全部選擇同意以上所佔之比率高達 75%。

一些研究告訴我們，許多行為的發生都是藉由個體觀察他人的行為及其行為的結果而學習之，以學得大量知識和整體性的行為，並且不需經冗長的嘗試。個體亦可透過觀察環境彼此交互作用的結果，即可產生學習，而非個體本身一定要直接與環境交互作用，才可產生行為改變。從以上的統計分析，得知當學童閱聽人喜愛的角色常常出現抽菸或喝酒的畫面時，容易將抽菸、喝酒與喜愛的角色形

象加以聯結，在孩童認同型塑的過程中將產生相當大的影響，動漫裡有抽菸的場景，孩子就可能學會抽菸；動漫裡有喝酒的角色，孩子就會想去喝酒。

伍、學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如暴力之偏差行為會反應在日常生活中

在暴力行為之統計分析方面，暴力行為之構面總共有 4 個變項，而這 4 個變項皆是男生大於女生，表示男生個性容易衝動，比女生更容易使用暴力，因為男生的力氣比較大、身型比較強壯，他們無法忍受他人的刺激挑而輕易的使用暴力，而女生比較冷靜，雖然也會使用暴力，但大多數的女生還是會根據情況決定是否使用暴力，不像男生那樣衝動。在年級方面，也符應以上所述，六年級的學童力氣比五年級的學童大，所以，六年級學童會覺得使用打架解決問題很恰當，如遇不如意之事，曾經以打架來解決問題。

從父母親的陪伴一起看《航海王》與曾經以打架來解決問題的兩個變項中，可以得知，父母親不會陪伴學童一起看《航海王》，而學童曾以打架來解決問題，是父母親會陪伴學童的兩倍以上。顯然當動漫產生暴力情節時，父母親能即時的在一旁提供解說，讓學童閱聽人能夠更準確的瞭解其內容真假本質，而不會因為電視節目的暴力效果而引起學童閱聽人對未來在面對某些事情的時候，採取暴力的方式來解決。

陸、學童閱聽人對《航海王》情節內容的認知，如珍惜情誼及為理想目標而奮鬥之正向行為會反應在日常生活中

在情誼之構面上，男生在曾在《航海王》中，看到魯夫幫助村民渡過難關及覺得魯夫幫助村民渡過難關很恰當的這兩個變項中高於女生。在此構面問卷調查統計分析得知無論是性別或年級，平均分數皆高於 4。年級方面，皆無顯著差異。在為理想奮鬥之構面上，男生覺得魯夫說：「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王。」這句話很恰當、我曾經堅持到最後，而完

成一件事及我會想要成為永不放棄的人這三個變項中皆高於女生。在年級方面，皆無顯著差異，平均分數亦高於 4。

以上兩個構面之平均都大於 4，代表無論性別或年級在此變項中有正向思考代表著《航海王》給予學童閱聽人在珍惜情誼及為目標而奮鬥之正向行為上有著潛在之教育功效，這也說明了動漫是寓教於樂的，也傳達正確的價值觀。它體現了人類的一些理想，具有很強的感染力，對孩子們的影響很大。

第二節 政策建議

壹、教育方面的建議

人們的幻想力隨著年齡的增長而減少，我們應該利用兒童的想像力來培養他們的觀察力和創造力，動漫文化對兒童的價值觀有很大的影響，如同「水可載舟亦可覆舟」。學校方面要有所對策來實施媒體素養教育，自媒體素養教育應作為公民教育加以重視並儘快推廣。從小就教導學童閱聽人其能夠分辨哪些節目是值得看，哪些節目是必須拒絕的。而今日的學童閱聽人，如何成為「專業」的電視觀眾將會影響他們的生活品質，從小學教育學童閱聽人如何分辨「好」與「壞」之節目是保護兒童精神環境的必要途徑。

貳、家長方面的建議

家長最關心自己的孩子，但家長往往忽視了電視媒體暴力對孩子的影響，甚至讓電視媒體當成了「保姆」，長時間看電視會影響學童的信念及行為，如對價值觀和信仰、對菸、酒的態度和信念，他們的暴力和攻擊性行為與他們經常暴露於大量描述暴力的電視節目有關。到最後衍生出諸多的問題，這些問題還是還給了家長，更重要的是，整個社會成本的損失。而家長可為孩子做的事情有：

- 一、要有效管理孩子看電視的時間，引導孩子選擇合適的電視節目。
 - 二、參與孩子選擇電視節目，與孩子共同觀看、討論電視節目內容，教會孩子帶著批判的眼光觀看電視節目。
 - 三、將每天看電視時間控制在兩小時以內，並且以身作則，為孩子樹立良好的榜樣，不長時間看電視。
 - 四、強調體力活動的益處，不在孩子臥室放電視，避免用電視作為孩子的「保姆」。
- 家長和孩子應該是電視的主人，要掌控電視，並非被電視制約了。
- 期許給我們兒童一個乾淨、光明與正向的電視媒體，因為在未來，孩子不僅會逐漸主導我們觀看的節目，還會讓我們對世界價值觀的理解產生重大影響。

參、政府及媒體業者方面的建議

動漫豐富了學童的知識，培養了學童的世界觀和價值觀，促進了學童的心理和行為發展。動漫作為一種日常生活藝術，能夠創造豐富的經濟效益，是文化傳播的載體，也是集文學、繪畫、電影、音樂於一體的綜合性產業。在現代生活中，它對成人和兒童的心靈都起著舉足輕重的作用，尤其是對學童的成長教育。

事實上，學童在整個動漫環境中扮演著被動的角色，因為動漫環境是由成人創造的。然而，在成人社會，我們往往不去從孩子的角度去思考。從發展理論的角度來看，學童的學習會給成人提供機會，去瞭解學童被忽視的學習過程，這可能會提醒成人，學童長期接觸動漫暴力，對未來社會會產生非常嚴重的後果。

動漫影響層面如此之大，政府部門應制定相關政策，而且比現在更明確的法規，如在時間上播放的限制、一天播放的次數等，媒體亦要精選製作出適合學童、青少年的電視節目，政府應該針對電視媒體製播內容是否對學童行為發展和社會化產生正負面的影響，來制定相對應的措施及政策，使其發揮積極作用，並將其負面影響降到最低。

肆、未來研究方面的建議

本研究僅限於南投縣某國民小學五、六年級學童，無法推論本鄉鎮以外地區的學童，建議未來再研究類似此議題的研究者，可將範圍擴大至整個南投縣或全國，促使此研究更具價值性及代表性。

本研究採用問卷調查法，問卷是採用 Google 表單蒐集，研究設計側重於量化統計。然而，由於量化研究的局限性，對學童閱聽人所遇到的問題及其心理因素無法更深入的瞭解，為了彌補定量化研究的不足，建議未來研究者兼採質性研究方法或個案研究方法進行進一步的分析與探討。



參考文獻

一、中文書籍

- 王振寰、瞿海源主編，**社會學與台灣社會**（臺北市：巨流圖書，2009年）。
- 王念慈等人，**媒體素養教育政策白皮書**（臺北市：教育部，2002年）。
- 吳知賢，**兒童與電視**（臺北市：桂冠圖書，1998年）。
- 吳明隆、張毓仁，**SPSS 問卷統計分析快速上手祕笈**（臺北市：五南出版社，2018年）。
- 李政亮，**從北齋到吉卜力：走進博物館看見日本動漫歷史**（臺北市：蔚藍文化出版股份有限公司，2019年）。
- 李世暉，**文化經濟與日本內容產業：日本動畫、漫畫與遊戲的煉金術**（臺北市：智勝文化，2013年）。
- 林東泰，**大眾傳播理論**（臺北市：師大書苑，2002年）。
- 浦上滿著，張懷文、大原千廣譯，**《北齋漫畫》與狂人畫家的一生**（新北市：遠足文化，2019年）。
- 黃玉珊、余為政編，**動畫電影探索**（臺北市：遠流出版公司，1997年）。
- 楊世瑩，**SPSS 統計分析實務**（臺北市：旗標出版股份有限公司，2010年）。
- 蔡金蓉，**卡通製作技巧**（臺北市：武陵出版社，1988年）。
- 蕭湘文，**漫畫研究傳播觀點的檢視**（臺北市：五南出版社，2002年）。
- David Buckingham 著，楊雅婷譯，**童年之死：在電子媒體時代下長大的孩童(After the death of childhood: Growing up in the age of Electronic media)**（臺北市：巨流圖書公司，2003年）。

Emory A. Griffin 著，陳柏安、林宜蓁、陳蓉萱譯，**傳播理論 (A first look at communication)** (臺北市：五南出版社，2006 年)。

Ian Condry 著，江素慧譯，**動畫之魂：創意合作的日本動畫產業 (The soul of anime : collaborative creativity and Japan's media success story)** (新竹市：交大出版社，2015 年)。

John Fiske 著，張錦華譯，**傳播符號學理論 (Introduction to communication studies)** (臺北市：遠流出版社，1995 年)。

Sean Hall 著，呂奕欣譯，**這就是符號學 (This Means This. This Means That)** (臺北市：積木文化，2015 年)。

二、中文期刊

戈廣安、王志華，「電視傳播中的『兒童本位』缺失現象」，**新聞愛好者**，2010 (7) (2010 年)，頁 60-61。

王素娟，「淺談日本動漫文化對我國動漫發展的啟示—從寫實的角度分析」，**廣播電視大學學報**，30 (11) (2010 年 3 月 23 日)，頁 85-86。

王佩迪，「多元開放的創作空間：從日本的動漫產業學習」，**新社會政策**，(28) (2013 年 7 月 15 日)，頁 40-43。

朱瑞玲、楊國樞，「家庭與社區環境對國中學生問題行為的影響」，**社會變遷中的青少年問題-研討會論文專集：中央研究院民族學研究所專刊之 24** (1978 年)，頁 11-28。

吳翠珍，「2009 年全國兒童媒體使用行為調查報告」，**富邦文教基金會委託政治大學傳播學院媒體素養研究室研究案** (2009 年 12 月 21 日)，頁 1-134。

李常慶、魏本貌，「日本動漫產業探析」，**出版科學**，18 (4) (2010 年 7 月 15 日)，頁 94-98。

於之柔、余顯強，「從日本卡通覃思台灣卡通內容的演變」，**臺北市立圖書館館訊**，28 (2) (2010 年)，頁 69-88。

徐振傑，「女性商品，男性代言電視廣告中的『新』男性形象與再現意涵」，**傳播與管理研究**，第3卷第2期（2004年1月），頁113-159。

翁曉玲總編輯，「兒少通訊傳播權益政策白皮書」，**國家通訊傳播委員會**（2011年），頁1-64。

翁曉玲，「數位內容與兒少保護——一套或多套內容分級標準」，**2012 兒少通訊傳播權益論壇**，交通通訊傳播大樓集思會議中心（2012年5月），頁1-18。

張耐，「電視媒體與兒童暴力」，**師友月刊**，(374)（1998年5月），頁25-30。

張麗鵬，「媒體閱聽、同儕關係與少年偏差行為相關性之研究——以南投地區為例」，**犯罪學期刊**，6(2)（2003年12月01日），頁217-250。

莊耀嘉，「兒童衝動性格與偏差行為之發展：一項貫時性研究」，**行政院國家科學委員會研究**（研究編號：NSC87-2418-H-153-001-Q12 與 NSC88-2418-H-153-001-Q12）（2000年）。

許文馨，「學生偏差行為之管教與輔導」，**臺灣教育評論月刊**，3(10)（2014年1月），頁48-51。

廖淑君，「兒童電視節目法律規範之研究——以美國及澳洲為例」，**廣播與電視**，24（2005年1月），頁33-61。

魏玟，「宮崎駿動畫的三個『謎』——環保、反戰、兒童」，**共誌**，(9)（2015年5月10日），頁34-39。

簡伯維、王鈞嘆、邱繼財等，「電視節目分級處理辦法修正研究」，**國家通訊傳播委員會 100 年度委託淡江大學資訊傳播學系研究案**（2011年12月），頁1-378。

三、碩、博士論文

白潔渝，「**電視卡通《航海王》中同儕互動之內容分析研究**」，輔仁大學兒童與家庭學系研究所碩士論文，2014年。

李惟，「**從日本動畫學習日本文化-以『鋼彈』系列為例**」，國立高雄第一科技大學碩士論文，2009年。

洪立偉，「國中男性少年在校期間偏差行為類型及其影響因素之研究」，中央警察大學犯罪防治學系碩士論文，2011年。

徐若惠，「漫畫《航海王》主要角色研究」，國立臺東大學兒童文學研究所碩士論文，2014年。

陳靖媛，「《海綿寶寶》卡通對國小學童學習行為影響之研究－以新店國民小學中、高年級學童為例」，世新大學新聞研究所碩士論文，2009年。

陳育宗，「青少年對航海王週邊商品消費行為之研究－以屏東縣國中生為例」，大仁科技大學文化創意產業研究所碩士論文，2015年。

陳奕霖，「航海王主角元素探討和對國中生的影響」，稻江科技暨管理學院動畫遊戲設計學系碩士班碩士論文，2011年。

曾馨慧，「迷·路漫漫：《ONE PIECE》長期迷之研究」，國立中正大學電訊傳播研究碩士班碩士論文，2016年。

曾偲齊，「漫畫迷與動畫迷之審美經驗探究：以航海王《ONE PIECE》為例」，元智大學資訊傳播學系碩士班碩士論文，2013年。

楊哲豪，「不同性傾向男性對少年漫畫《航海王》的感知與接收」，國立臺北藝術大學藝術跨域研究所碩士論文，2016年。

蕭孟萱，「電視暴力卡通的再現與抵抗：成人與兒童觀點比較」，國立政治大學幼兒教育研究所碩士論文，2015年。

蘇郁雯，「電視卡通性別角色刻板印象之研究-以三代卡通為例」，國立臺中教育大學幼兒教育學系碩士班碩士論文，2016年。

四、網頁資料

王興堂報導，「《航海王》20周年！第14部電影票房破紀錄」，TVBS NEWS，2019年8月15日。取自 <https://news.tvbs.com.tw/entertainment/1184293>

王雪，「盧卡奇的物化理論與馬克思的異化理論的差異」，中共中央黨史和文獻研究院，2012年04月26日。取自 <http://www.dswxyjy.org.cn/BIG5/n1/2019/0617/c427163-31159475.html>

內政部警政署編印，「**109 年警政年報統計電子書**」，2021 年 6 月 12 日。取自
<https://www.npa.gov.tw/static/ebook/Y109/mobile/index.html>

古彩彥、廖雅玉，「『教壞囡仔』卡通分級海綿寶寶被盯上」，**TVBS NEWS**，2009 年 11 月 13 日。取自 <https://news.tvbs.com.tw/other/150385>

江泰傑編輯，「日本漫界師匠：尾田榮一郎」，**EBC 東森財經新聞網**，2019 年 4 月 5 日。取自 <https://fnc.ebc.net.tw/fncnews/headline/75870>

余曉涵，「兒童不宜 航海王海綿寶寶被點名」，**臺灣新聞英文**，2017 年 4 月。取自 <https://www.taiwannews.com.tw/ch/news/2904116>

林嘉琪，「幼兒嗜看電視 暴力、不專注」，**聯合報新聞網**，2008 年 6 月 12 日。取自 http://www.yfy.com/m/tw/media_565.html

林彥光，「廣電三防線建構兒少健康生活改變中的媒體與童年—談兒少權益保護」，**NCC NEW**，2019 年 2 月。取自 <https://nccnews.com.tw/201902/ch1.html>

岩本憲兒，「日本文化宣傳或國策宣揚？在戰爭世紀中日本的電影戰略」，**第一屆臺灣與亞洲電影史國際研討會**，2015 年 11 月。取自
<http://twcinema.tnua.edu.tw/ct/2015/11/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%BD%A2%E8%B1%A1%E5%AE%A3%E5%82%B3%E6%88%96%E5%9C%8B%E7%AD%96%E5%AE%A3%E6%8F%9A%EF%BC%9F/>

洪健倫，「日本動畫營收連 6 年創新高，海外市場首破 1 兆日圓」，**中央社**，2019 年 12 月 16 日。取自 <https://www.cna.com.tw/news/aopl/201912160069.aspx>

徐毓莉，「《航海王》抽菸打馬賽克「很扯」「看卡通要買解碼器」國健局今放行」，**蘋果日報**，2010 年 2 月 16 日。取自
<https://tw.appledaily.com/headline/20100216/2KGQULGTFQG56VFVBOMCLLACHM/>

第 1 回 ONE PIECE キャラクター世界人気投票！**WT100/VOTE**，2021 年 5 月 5 日。取自：<https://onepiecewt100.com/cn/final-rankings/overall>

曾多聞，「五個步驟糾正孩子偏差行為」，**親子天下**，2016 年 9 月 21 日。取自
<https://www.parenting.com.tw/article/5072167>

黃維德譯，「宮崎駿新作引發叛國爭論」，*天下雜誌*，2003年8月2日。取自
<https://www.cw.com.tw/article/5051065>

經濟學人，「宮崎駿新作 引發叛國爭論」，*天下雜誌*，2003年8月。取自
<https://www.cw.com.tw/article/5051065>

增田弘道總編輯，「アニメ産業レポート 2019 サマリー」，*日本動畫協會(AJA)*，
2020年1月16日。取自
https://aja.gr.jp/download/anime_ind_rpt2019_summary_jp

嚴玉霜、蕭裕民，「媒體素養向前走：卡通對青少年的影響」，*臺灣立報*，2012
年01月20日。取自 <http://www.lihpao.com/>

五、英文期刊

Bar-on, M. E., Broughton, D. D., Buttross, S., Corrigan, S., Gedissman, A., de Rivas,
M. R. G., et al. (2001). Media Violence. *Pediatrics*, 108 (5), 1222-1226.

六、英文網頁資料

Douglas McGray, *Japan's Gross National Cool*, (2009.9.11). Retrieved from
<https://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/>

七、日文網頁資料

BPO 網路平台，「放送倫理・番組向上機構」。取自 <https://www.bpo.gr.jp/>
<https://www.bpo.gr.jp/>

Moritsugu Keiko 森次慶子 (a.k.a.画伯)，「**GALLERY**」，2019年4月26日。
取自 https://twitter.com/W_Fei_hung/status/1121714642223423488

日本動畫協會 (AJA)，「アニメ産業レポート 2019 サマリー」，2020年12月10
日。取自 https://aja.gr.jp/download/anime_ind_rpt2019_summary_jp

附錄一 電視動漫《航海王》對國小閱聽人行為表現之問卷調查

電視動漫《航海王》對國小閱聽人行為表現之問卷調查

親愛的同學：你好！

這是一份重要的問卷，首先非常感謝你的協助，使本研究得以順利進行。這份問卷不是考試題目、不用填寫姓名，沒有固定及正確的答案，也不會影響你的任何學業成績。

請你詳細閱讀下列題目，並按照最符合你的真實情況來選答案。調查結果僅供研究統計分析之用，希望看完題目後選出屬自己的感覺，不需要考慮太久，如果不懂的地方可以隨時發問。記得，每一題都要回答，請不要漏掉任何一題！

所有資料都將保密處理，僅供學術研究，別人不會看到您所選擇的答案，各位同學可以安心的作答，而你的意見將對這研究有重要貢獻。最後致上無比的感謝與祝福。敬祝
身體健康、學業進步！

南華大學傳播研究所

研究生 張耿肇 敬上
指導教授 張子揚 博士
中華民國一一〇年三月

一、基本資料：

1、年級：五年級 六年級

2、性別：男 女

3、我曾經看過《航海王》。

是 否

二、問卷題目：

4、我喜歡動漫《航海王》。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

5、一個星期中，我觀看《航海王》的平均次數？

7次以上 5-6次 3-4次 2次 1次

6、在學校常與同學分享、討論《航海王》的情節內容。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

7、在《航海王》的人物中，我最喜歡的是：

魯夫 喬巴 索隆 娜美 羅賓
騙人布 佛朗基 香吉士 布魯克

8、你喜歡《航海王》的哪一部分？

幽默 故事勵志 畫風細膩 人物造型 感動人心
其他_____

9、在觀賞《航海王》時，我可以看到以下的哪一個標識？

沒有任何標識     

10、我覺得《航海王》是適合我這個年齡觀賞的。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

11、父母親會陪我一起看《航海王》。

會 不會

12、父母會阻止我看《航海王》？

打架與暴力的畫面太多 有抽菸、喝酒的情節
女生穿著曝露 不會阻止

13、我有看過《航海王》中的娜美穿著曝露的泳衣到處走來走去。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

14、我覺得娜美穿泳衣到處走來走去很恰當。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

15、我有看過《航海王》中的佛朗基穿著泳褲到處走來走去。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

- 16、我覺得佛朗基穿泳褲到處走來走去很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 17、我曾經會想穿泳衣（褲）到處走來走去。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 18、我平常就穿著泳衣（褲）到處走來走去。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 19、我有看過《航海王》裡的「海軍」以打架來解決事情。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 20、我覺得使用打架來解決問題很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 21、我會想以打架來解決問題。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 22、我曾經以打架來解決問題。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 23、我有看過《航海王》中的索隆喝酒。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 24、我覺得索隆的喝酒行為很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 25、我有看過《航海王》中的娜美喝酒。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 26、我覺得娜美的喝酒行為很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 27、我會想喝酒。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 28、我曾經有喝過酒。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

- 29、我有看過《航海王》中的香吉士抽菸的行為。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 30、我覺得香吉士抽菸很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 31、我有看過《航海王》中的女帝抽菸的行為。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 32、我覺得女帝抽菸很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 33、我會想抽菸。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 34、我曾經有抽過菸。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 35、我有看過魯夫說：「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王。」這句話。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 36、我覺得魯夫所說的「總有一天，我和我的伙伴一定會找到世界第一的寶藏，我要當航海王。」很有恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 37、我曾經堅持到最後，且完成一件事。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 38、我會想要成為永不放棄的人。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 39、我曾在《航海王》中，看到魯夫幫助村民渡過難關。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 40、我覺得魯夫幫助村民渡過難關很恰當。
非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
- 41、我會想幫助朋友渡過難關。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

42、我曾經幫助朋友渡過難關。

非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

問卷到此結束，請同學檢查是否每一題均已完整填答，再次感謝！



附錄二 航海王 尾田榮一郎 首度電視訪問 2016 年

航海王 尾田榮一郎 首度電視訪問 2016 年 。取自：

<https://www.youtube.com/watch?v=6qkBsH6Fi5g>

記者：我的名字是江波大二郎。初次見面，謝謝你今天的訪問。

尾田：不用客氣。

記者：首先，尾田老師，我該怎麼稱呼您？

尾田：都可以，但不要叫我老師。

記者：不要稱呼老師。所以，我可以稱呼你「先生」？

尾田：可以的，請便。

記者：所以，就叫您尾田先生，請多多指教。最初，你為什麼會想畫《海賊王》系列的漫畫？

尾田：有部很久以前的動畫叫《北海小英雄》，我非常喜歡。我記得裡面有句台詞是這樣的「明天我將要和父親一起出航到大海」，之後，我就對此很有憧憬，因而，想畫關於海賊漫畫的想法，就慢慢的植入我的心中。當我還是中學生時，我就開始想做這個系列的漫畫。

記者：自從你還是中學生時，你就開始為你的漫畫作準備？

尾田：也不是真的準備，就只想要畫個海賊漫畫而已。

記者：這想法持續了多久？

尾田：我現在比較上手了，但當時，其實我對這方面一竅不通。我真正開始學畫漫畫，是在我 17 歲的時候，當時我擔任了漫畫家的助手，才知道漫畫要這樣畫，之後我開始認真學習如何畫漫畫，在學畫漫畫之前的那些想法，其實就都只是想像。

記者：所以，從一開始構想時，你就已經想好了結局？

尾田：對，結局從一開始就決定好了。

記者：但已經連載 19 年了，你依然持續的……

尾田：是，是一直持續到現在，但我最初是五年前就把它完結。

記者：包含全部的故事？

尾田：儘管是這樣想，但仍然持續畫到現在。這樣好像我很愚蠢，一直把故事延長。

記者：不會啦！（笑）

尾田：一旦想到甚麼，就想要給它畫出來。雖說讀者也喜歡看，所以，只要我想到什麼有趣的東西，如果不畫出來會對讀者不好意思。所以，常常搞得很複雜，不照安排走，結果就像現在這樣子了。

記者：那我可以問您下個問題嗎？劇情已經發展到多少了？

尾田：目前已經出到第 81 卷，這問題很常被問到，大概已經發展有約七成了，可以這樣說吧！

記者：我聽了很感動。我知道你是作者，我很想讀到更多，但同時又想知道結局，真的有七成了嗎？

尾田：我想應該是的。

記者：對了，所以，你最後一頁的場面想定了嗎？

尾田：會非常的有趣。

記者：經過 19 年了，你的價值觀也一定會跟著改變。

尾田：對，會改變。

記者：這樣會不會影響到……

尾田：但結局都沒改變。幸運地，結局從以前到現在都沒改變。

記者：下一個，你也得到了世界紀錄，《海賊王》是史上發行本最多的漫畫。到現在，你覺得為何《海賊王》被那麼多粉絲喜歡？

尾田：我不知道，我只能說很幸運。當它達到最高峰時，好像是多年前，當時《強者世界》發行的時候，在那時間點，粉絲人數多出好幾倍，很多奇蹟同時發生，然而我那時還不知道，我會突破世界紀錄，動畫不斷的發生奇蹟，

非常幸運。

記者：尾田先生，那你覺得新電影如何？

尾田：是最棒的。他們製作了很棒的電影，你覺得呢？

記者：最棒的。

尾田：非常好，對吧！

記者：最棒，所以是從以前到目前為止嗎？

尾田：可以這麼說。我們剛就一直在說這部，肯定是這樣的。電影真的是一場奇蹟。在開始看測試版本之前，我就感受到像要被審判一般的感覺。太多人參與其中，我都不知道他們是如何完成他們的工作的。最恐怖的是，我能做的就是信任他們和等待結果。神奇的，一旦我看到結果時，我非常滿意，我都忘記我上次那麼緊張害怕是什麼時候了？很多事情，我無法做，我不覺得使它更複雜，而這次我想結果會很好。

記者：雷茲和田中兩位是很令人深刻的角色。大家都知道雷茲是很酷的角色……

尾田：每個工作人員都覺得它會是很酷的角色，所以，我就放進去了。但它對我來說是很酷啦！希望大家能在首映後看到它，因為很多粉絲喜歡看很多關於角色設定，當觀眾發現它短腳（意外劇情透露），我沒有辦法在這裡介紹它。但我還是希望大家可以前去觀看。

記者：還有哪些片段值得注意的呢？

尾田：每個片段都很棒，希望觀眾的心情能像坐噴射機一樣，坐在電影院，然後看完整部動畫。這部會是很棒的電影。

記者：當你遇到瓶頸時，你會怎麼轉換你的心情？你有遇過瓶頸嗎？

尾田：一定有，像是幫角色命名時遇到困難，有時可能想個老半天，但還是沒有任何頭緒，一直想不到我能接受的名字。還有，我常常不知道下一個該要畫什麼？在這之中真的很多瓶頸，不會像想像中的輕鬆容易。

記者：在那些時間，你是如何振作的呢？

尾田：振作……如果可能的話，我會盡量避免……，我想用最快的時間把作品交

給工作人員，因為我的助理們都在等，我盡量不拖延它。一直都有瓶頸，但你要想辦法克服它。

記者：在漫畫裡，你會和觀眾玩小遊戲。像是你會放熊貓人在裡面。有些人把它們全部都找出來了！

尾田：對！非常厲害！

記者：這樣意思是都找到了嗎？還是有沒找到的？

尾田：還是有一些希望讀者找到，但讀者還未發現。

記者：在哪裡？在哪一話裡？

尾田：好像有昆蟲的那一話…你翻回去看，你會找到的，但現在我……

記者：你會把你的劇情或點子等等寫下來嗎？

尾田：你說筆記嗎？我會用塗鴉筆記本清楚的紀錄下來。

記者：你有多少本這樣的書？

尾田：我不太確定。大概三周可以寫完一本筆記本。

記者：這 19 年來，你一直都這樣做？

尾田：是的。

記者：剛開始連載時，我習慣一次寫 2 到 3 本。

尾田：最後一個問題。

記者：「One Piece」對你真正的含義是什麼？

尾田：一個在我小時候能夠接受的故事，當創造這故事時，我就想它一定要是大家都能接受的故事，直到結局……