

南 華 大 學

傳播所

碩士論文

巧連智幼兒視聽教材建構的語藝視野

The Rhetorical Vision of Benesse,
a children's Audio--visual material



研究生：趙芷瑩

指導教授：陳婷玉

中華民國 九十九年 一月

南 華 大 學

傳 播 所

碩 士 學 位 論 文

巧連智幼兒視聽教材建構的語藝視野

研究生：趙 芷 芸

經考試合格特此證明

口試委員：

游 婷 玉
蔡 鴻 濱
吳 光 展

指導教授：游 婷 玉

系主任(所長)：丁 君 怡 宏

口試日期：中華民國 98 年 12 月 22 日

《致謝銘》

「光陰似箭」對我來說，一直都只是時間的形容詞。轉眼，我在南華學習三年多的時間將劃下句點，這才恍然大悟它的真諦。

回憶個人的求學過程，原本都熱衷於社團活動，和過度關心一些同學間的人際處理，所以成績並不如雙親預期。直到上了大學，某一天父親在無意間提起，曾因我的就學出路問題，到廟裡求籤問卜，因為籤裡所述，並不樂觀，因此，並不指望我有機會完成大學學程；看到我的人生原來讓父親這麼擔心，不禁檢討起自己過往的人生態度，除了重新調整生活重心與步調，更學著為自己負責，在積極參與各項活動的同時，也努力做到紮實學習，以完成大學課業，不再讓父母那麼操勞掛心。

大學剛畢業我試圖在職場上一展身手，以報父母養育之恩，但很不巧碰上大環境蕭條，光憑一張私立大學的學士文憑，並不能滿足職場主宰者的需求，所以我下定決心更上一層樓，並且嘗試跨領域學習以提升自己的競爭力，很幸運的「南華」接受了我，並且讓我在南華遇到了我生命旅途中的大貴人-指導教授陳老師。

在異鄉求學不是第一次，但面對著與大學生態截然不同的研究所課程，對我而言，仍是全新的挑戰。陳老師除了在生活起居方面，如母親般呵護照顧，在我的學習過程中，不斷的鼓勵、鞭策，無論任何方面的問題，她從未拒絕指導我；不僅如此，更嘗試引導我由淺入深瞭解傳播這個專業領域，尤其是在她自己身體微恙的時候，亦不吝諄諄教誨更令我深深感動。除了在學校裡的教授外，陳老師還在任何時間用網路指導與教育我，讓我藉由大眾傳播的視角，順利完成這篇論文。

此外，還要感謝蔡老師在我撰寫論文的過程中提供相當多的資訊及協助，並與吳老師在口試的時候提出更多寶貴建議；同時，感謝遠在高雄的左老師，也仍會透過網路關心、慰問我，幫我解惑；最後，還要感激婉惠姐與柏旭不厭其煩的提醒我、幫我打點許多繁瑣卻又重要的大小事物，我的研究才得以順利進行。

研究生涯有苦有樂，多虧有瓊云、峯錡、伯軒、毓貞、仁雅、國誌、名潔等人一路陪伴，讓我忘卻挫折，重溫身為學生的樂趣，也感謝志豪、靜君、萱榕、嘉琳、郁蕙、立翔、柏祈、雅筌、建廷，以及更多名單外的好朋友們，總是不厭其煩的為我分勞解憂，和我一起為各自的目標打拼，是我的好戰友、好聽眾，也將是之後會繼續和我一起紀錄人生的伙伴。在此，特別感激品瑜、宛華與峯錡，從在台南補習班開始便互相砥礪、扶持，無論病痛喜樂，總有品瑜與峯錡在一旁陪伴，而遠在淡江的宛華也總能透過便利的網路與電話即時交流、保持聯繫，分享一切生活；還要感激從大學以來一路相挺的耀弘，最後這半年多的通車時光，

更多虧有他不辭辛勞的接送、陪伴、聆聽、打氣，才能讓我順利完成每一次的任務；同樣是大學時期就很親近的仲庭，即使距離遙遠、和我有著截然不同的人生目標在努力追尋，還是願意花時間聽我、陪我、幫我，和我一起克服困境、摸索未知的未來；最後，絕對不能忘記的是一位幫助我完成論文的關鍵伙伴-智廷，謝謝他在我求助無門的時候幫我收集到所有研究文本，我才能將研究理念實踐。

從決定念研究所至今，一直默默的支持我的就是家人，最最讓我覺得感激、愧疚與心疼的也是他們。因為有他們的寵愛、包容與體諒，才能讓我任性的在大學畢業後，又讓他們多承擔了我五年的消費，即使當我遇到挫折困難，亂鬧彆扭的時候，他們也仍微笑以對，並用更多溫情鼓勵我，如果沒有他們，恐怕我根本無法順利完成這個階段的學程，當然，還要感激姊姊的愛貓沙沙，無論是寫累了、想破頭想不出好東西的時候，去逗弄一下她總能恢復好心情。爹地，媽咪，姊姊，沙沙，能成這個家庭的一份子，我真的好幸運。

雖然這是短程目標的結束，相信不會是我學習的終站，我將在未來的人生旅程繼續努力，以不負所有幫助我的師長及親友們。在此，對愛我與我愛的家人、指導並協助我的教授們，以及一路相伴的朋友們獻上最深的謝意。

2009年1月21日

《摘要》

孩子們從小收看的節目，往往會對小朋友們帶來影響（Smale, 1999）。許多家長為了小孩而賦予電視不少負面評價，但卻會鼓勵收看專門為幼兒設計的視聽「教材」。事實上，視聽教材在幼兒教育中早已成了不可或缺的元素，近幾年來，更將應用的教育對象拓展到學齡前的兒童上。

然而，市場上流通著各式各樣的幼兒視聽教材，隨著出版法廢除，這些教材出版品已不再像過去那樣受到政府單位嚴格把關，透過研究深入瞭解幼兒們所使用的幼兒視聽教材便成了當務之急。因此，本研究將選擇專為學齡前幼兒階段教育設計的幼兒視聽教材進行研究，並選擇幼兒視聽教材市場中銷售量與訂閱量榮獲全台之冠之巧連智作為主要研究文本。

為了具體瞭解幼兒在收看教材的過程中受到何種文化價值觀洗禮，本研究採用語藝研究中的幻想主題批評方法，剖析二零零八年小朋友巧連智幼幼版的視聽教材，從整理出的場景主題、角色主題與行動主題，歸納出勾勒完美空間、傳統禮教傳承，與符合社會期望三幻想類型，並上網得到打造理想國度之語藝視野。另外，也針對角色人物安排、價值觀選擇的標準、性別角色設定，與文本內容所提到的幼稚園相關議題進行延伸探討。

關鍵字：幻想主題批評方法、語藝視野、幼兒視聽教材、性別角色、價值觀、幼稚園

《ABSTRACT》

Education is an important factor to personal development. Pre-school education is the key to build a foundation for young children's success. Audio-visual material has been broadly used in children's learning, it is necessary to analyze the content of the material. This study aims to explore the rhetoric of the most popular audio-visual material for children in Taiwan, Benesse's audio-visual material, specified for the 2-3 years old.

Using symbolic convergence theory and fantasy theme analysis, it was found that Benesse has build up an ideal kingdom for young children. In order to achieve it, Benesse not only follows the traditional cultural values and moral standard in Taiwan as the codes of conduct, but also enhances the norms of our society and the expectations toward pre-school children. The researcher also extended and elaborated some issues found in the analysis. This study reveals both advantages and disadvantages of Benesse.

Key Words: children's audio-visual material, fantasy theme analysis, rhetorical analysis, Benesse

目次

壹、	緒論.....	1
一、	研究背景與問題意識.....	1
貳、	文獻探索.....	8
一、	視聽教材定義.....	8
二、	台灣兒童視聽教材市場概況.....	11
三、	兒童視聽教材相關研究.....	13
	(一) 提高兒童視聽教材對兒童的吸引力之相關研究.....	14
	(二) 兒童視聽教材對兒童帶來的影響.....	17
四、	幻想主題批評方法之理論基礎.....	23
	(一) 符號輻合理論.....	24
	(二) 幻想主題.....	25
五、	幻想主題批評方法適切性.....	28
	(一) 「媒體幻想」的幻想主題相關語藝研究.....	29
	(二) 「次文化」的幻想主題相關語藝研究.....	31
	(三) 結論.....	35
六、	結論.....	35
參、	研究方法.....	36
一、	文本介紹.....	36
二、	幻想主題分析步驟.....	37
	(一) 在共享的幻想中找到證據.....	37
	(二) 將幻想主題們逐一編碼.....	37
	(三) 建構語藝視野.....	37
	(四) 界定語藝視野背後的動機.....	37
	(五) 評估語藝視野.....	37
三、	分析單位.....	38
肆、	文本分析.....	42
一、	場景主題.....	42
	(一) 富潔癖感的私領域生活空間.....	42
	(二) 烏托邦式的公領域學習環境.....	52
	(三) 真實與幻想交錯的探索世界.....	65
二、	角色主題.....	67
	(一) 身教.....	68
	(二) 言教.....	72
	(三) 延伸探討.....	77

三、	行動主題.....	81
	(一) 人格養成.....	82
	(二) 小眾/團體生活學習.....	87
	(三) 體現風俗活動.....	90
四、	幻想類型.....	91
五、	語藝視野.....	93
伍、	結論.....	95
	一、 回應研究問題.....	95
	二、 延伸探討.....	96
	(一) 品格教育的內容設計.....	96
	(二) 性別角色安排.....	98
	(三) 提前認識幼稚園.....	100
	三、 與理論的關連性.....	101
	四、 研究限制與建議.....	103
參考文獻.....		105
	中文部分.....	105
	英文部分.....	109

表次

表 2.1：教學媒體與視聽輔助工具比較.....	9
表 3.1：2008 年小朋友巧連智幼幼版視聽文本編碼對照表.....	39
表 3.1（續）：2008 年小朋友巧連智幼幼版視聽文本編碼對照表.....	40
表 3.1（續）：2008 年小朋友巧連智幼幼版視聽文本編碼對照表.....	41

圖次

圖 3、4、5、6.....	44
圖 7、8、9	45
圖 10、11、12、13.....	46
圖 14、15.....	47
圖 16、17、18.....	48
圖 19、20、21.....	49
圖 22、23、24.....	50
圖 25、26.....	51
圖 27、28、29.....	54
圖 30、31、32、33、34.....	56
圖 35、36.....	58
圖 37、38.....	59
圖 39、40、41、42.....	60
圖 43、44.....	61
圖 45、46.....	62
圖 47、48.....	63
圖 49、50.....	65
圖 51、52.....	66
圖 53、54.....	77
圖 55、56.....	79

壹、緒論

一、研究背景與問題意識

由於媒介時代的來臨，使得電視幾乎成了每個家庭必備的生活必需品，家中無論男女老少，生活幾乎與電視脫離不了關係，因此，電視媒介爲了各年齡層的目標閱聽眾也各自提供了不同的節目安排。

在幼兒生活中，電視是一種非常重要的社會代理人，即使是嬰兒也會受到電視吸引，模仿其中的歌曲或動作（吳知賢，1998）。根據日本 NHK 調查顯示，二至三歲的日本幼兒平均每日觀看電視三小時，超過小學及初中學生，只比成人收看時間少（NHK, 1981）。Liebert & Sprafkin (1988) 也指出，四到六歲的美國幼兒，每天大約觀看兩個半小時的電視（轉引自吳知賢，1998）。電視對兒童的吸引力，在台灣同樣不可小覷，從過去五十多年來，國內有關學前兒童電視節目的研究日漸增加的現象即可看出。近年來國內自製的兒童節目雖然不少，但由於經費不足，節目內容普遍缺乏整體規劃，且訴求對象以學齡中高年級居多（張杏如，1987）。也難怪至今仍有許多父母不願意讓幼童收看電視，因爲他們認爲電視的內容對他們的孩子毫無益處，甚至會帶來負面影響。 Von Feilitzen, Cecilia, Comp.; Bucht, Catharina, Comp. (2001) 曾指出在多數的亞洲地區，專門爲孩子設計的文本，無論是電視節目、廣播節目、電影、書籍、期刊與新聞等，所佔比例是非常低的，一位任教於台北蒙特梭利托兒所教師（2005）便於該機構的官方部落格中指出，不讓 0~6 歲的孩子看電視是因爲這對他們只有壞處沒有好處，放任孩子們收看電視節目，對大人來說則是圖個安靜和便利。該幼兒教育機構認爲，0~6 歲的孩子需要透過真實經驗來學習，電視只是聲光的強刺激；孩子需要藉由互動學習，電視只是單向的提供訊息；電視內容常超過孩子的理解力，讓他們消

不良。簡單來說，電視浪費了孩子的時間和精力，不如帶孩子到公園玩玩，收穫更多。且就訓練小孩的專心度來說，若能配合禁止小孩看電視將能得到更大助益。

許多家長爲了小孩而賦予電視不少負面評價，但多數父母並不會排斥專門設計給孩子們的視聽「教材」，並且會鼓勵他們觀看。因爲透過視聽教材所提供的視聽教育（Audio-Visual Education），是人類利用視覺、聽覺器官或其他觸覺、味覺等感覺器官來學習的教育；也是充分利用教學媒體(Instructional Media)來增進教學效率或達到教學目標的教育（國立教育資料館，2007）。因此視聽教育在教育兒童上，被視爲是一可行的方式。理想的影片，配上合適的學習活動，就能寓教於樂，讓兒童在快樂中有效學習。

Fisch (2005) 發現孩子們會透過收看電視改變自己的看法，而那些經過特殊設計的媒介文本，將更容易爲孩子們帶來影響。他表示，過去針對電視節目效果提出的相關研究，總是把焦點放在文本爲閱聽人帶來的負面效果上，卻鮮少人對於這些視聽文本所帶來的正面效果進行探討。然而，既然視聽文本能爲閱聽人造成負面影響，自然也能爲孩子們帶來正面效果。雖然並非每一份專爲孩子們設計的視聽教材都能對幼兒的社會化帶來正面影響，如飽受爭議的性別刻板印象或種族刻板印象等概念，但當教材中涵蓋的概念能與孩子們的生活產生扣連時，則將引起正向且顯著的影響。以芝麻街這類專爲幼兒設計的教材爲例，孩子們在學習上即徹底反映出芝麻街所重視的教學要點，其中包含了學業方面，以及社會化方面的學習。

陸建國、鍾莉（2006）根據過去眾多學者對社會化（socialization）的定義做了以下歸納，認爲社會化是個人爲適應現在及未來的社會生活，在家庭、學校等社會環境中，經由教育活動或人際互動，個人認同並接受社會價值體系、社會規範、以及行爲模式，並內化至個人心裡，使之成爲個人價值觀與行爲準繩的過程。

透過 Fisch 的研究，我們發現已有一些幼兒視聽教材，為突破一般在學校所使用的視聽教材教學限制（僅以課業為主要教材內容），增加了幫助幼兒社會化的部分，希望能同時兼顧兒童在學業以外的成長元素，無論是自身修養與態度，或是日常生活中與人互動/相處的模式等，皆能有更符合社會期待的表現。然而，根據陸建國、鍾莉為社會化下的定義，「社會化」包含著「社會價值體系」與「社會規範」等概念，社會的主流意識型態、表現在風俗習慣與每日生活中的意識型態等，都將依附在社會化的教學元素中，漸漸融入孩子們的個人價值觀內，並成為行為準繩。

事實上，早在多年前，就有不少研究者指出：兒童文學作品中的性別角色，會為女性主義與英雄主義帶來強化意義（Currie,1997; Gledhill,1985; Tatar, 1993; Zipes, 1997），甚至還會左右孩童彼此間的相處情形(Baker-Sperry, 2007)。Fisch（2005）則是強調，孩子們將能從那些專為孩童設計的視聽教材得到學業上與社會化方面的內容。

至此，我們可以歸納出以下結論：無論是精心設計的兒童視聽教材，或是專為兒童撰寫的文學作品，似乎都會將社會中的價值體系與社會規範等意識型態附加於文本中。這些意識型態可能無法被辨識，尤其是那些親社會的意識型態或許更不易被發現，但卻不表示不存在。孩子們從小收看的節目，往往會對小朋友們帶來影響（Smale, 1999），孩子是國家未來的主人翁，這些專為孩童設計的教材/文本究竟隱藏了哪些意識型態，這些意識型態又是否都能幫助孩子們適應不斷創新、轉變的社會潮流等，便成了急需釐清的重要議題。

台灣的幼兒視聽教材市場，事實上正不斷擴張其教材適用的版圖，為閱聽眾進行更精準的分類。除了針對一般在學兒童，會依照年級、學習的目標而作出不同規劃與設計，還針對學齡前兒童創造了專屬的教材，嘗試打造客製化的教材內容。由於視聽教材能同時為孩子們提供聽覺與視覺刺激，孩子們從很小的時候就

能使用，因此，有部分教材即以一歲為單位，自 0 歲起，針對不同年齡的學齡前幼兒設計合適的教材內容。

就整體而論，教材的訂購量越大，意味著可能有更多的孩子們正受到該教材的內容洗禮。那麼，究竟哪一份教材是目前市面上流通最廣的幼兒視聽教材？是什麼樣的教材內容最為家長與孩子們接受，並願意使用/收看呢？

聯合新聞網（2005）指出，在台灣，幾乎是每十個學齡前小朋友，就有一個是日裔貝樂思（Benesse）產製的幼兒視聽教材巧連智的訂戶，如今「巧連智」不但在台成立滿 15 週年，2005 年 3 月底的發行人量更是突破二十萬本。李至和（2006）則是在隔年報導中點名巧連智無論是產品的豐富度或是家戶訂購的深入度，皆已成為童書出版業之冠（李至和，2006.03.20）。有別於透過學校教育用以輔助老師教學的視聽教材，巧連智是一套由日本教育專家專為不同年齡層與學習步調的小孩能夠在家自習的視聽教材，教材內容包含：書、DVD、VCD、教具等。由於在當地得到了極大的迴響，便將販售對象拓展至他國。一套非本國發行的素材如何成為國內市佔率第一的幼兒教材？台灣至今仍未有能與之抗衡的國產幼兒視聽教材上市，而巧連智卻能依照台灣的風土民情，重新修正設計方向，將我們獨有的社會化元素、風俗融入教材，並在台灣的幼兒視聽教材市場獨占鰲頭。該教材產製公司貝樂思指出，憑著對教育的使命與熱愛，為了將正確的、美好的理念傳達給更多人，並對其人生有所幫助，他們今後也會不斷為創造小朋友更豐富充實的生活、提供更多成長和學習的機會努力¹。乍看之下，該企業抱持著崇高的教育理念在為孩子們設計教材，然而，研究者不禁納悶，該企業所提到的「正確的、美好的理念」，指的是哪些理念？是基於什麼樣的標準來判斷對

¹ 參考 Benesse 巧連智教育網站。關於貝樂思。上網日期：2009 年 5 月 11 日，取自：

<http://www.benesse.com.tw/aboutus03.aspx>

錯、好壞？它究竟運用了哪些幫助小孩社會化的元素？其中又包含了哪些類型的意識型態，研究者認為，爲了孩子們的成長與發展著想，實需審慎檢視之。

本研究的目的是在於透過擁有廣大收視群的小朋友巧連智理解幼兒視聽教材爲孩童所建構的語藝視野，對此問題的探索，研究者選擇使用語藝批評方法中的符號輻合理論與幻想主題批評方法進行分析、解釋。

幻想主題分析大師 **Bormann** 認爲「所謂的幻想主題，就是一種對真實的詮釋方式」。媒體再現真實、更可以透過對真實的詮釋從而創造出閱聽眾腦海中的符號真實，如 **Bormann** 所言，當互動團體成員或媒體閱聽人全神貫注地投入戲劇、電影、電視秀、民間故事或軼事時，人們從中汲取幻想，他們經驗著相同的情緒，發展出共同的英雄或壞人，讚頌感人的行動，並以相同的方式詮釋個人經驗，於是他們共同的經驗出現意義上的符號輻合（**Bormann**，1985）。因此，共享的幻想主題也存在於大眾傳播方式來形塑語藝社群，進而分享大眾媒體中傳達的語藝視野意義。因而幻想主題分析可以成爲幫助筆者研究幼兒視聽教材巧連智透過戲劇化的陳述與表演，建構小朋友何種世界觀之有利方法。

Bales（1970）研究發現，在小團體的互動過程裡，有些傳播符碼會「戲劇化」（**dramatizes**）的在小團體中被重複「複誦」（**chain out**），人們會忘我地進入一種生動且興奮的對話狀態，並創造出一種共享且接續不斷的戲劇故事或幻想主題，形成所謂的「團體幻想」（**group fantasy**）。在參與者不斷複誦之下，將逐步使得團體成員產生行動或觀念的修正，並建構出成員共享的社會真實。**Bormann** 於是延伸 **Bales** 的研究發現，發展出語藝批評方法中的幻想主題分析，並以「符號輻合理論」作爲理論基礎。

符號輻合的基本單位即幻想主題。而幻想主題分析，特別適用於探討特定群體所共享的觀看世界的方式，並認爲這種觀看世界的方式是吸引並凝聚群體成員

的因素（林靜伶、陳煥芸，1997）。

語藝視野乃是指各式的文本劇情的匯整，以提供給同一社群中的幻想參與者更寬廣的角度視野。因此相對於幻想類型與幻想主題來說，語藝視野是一個較為鉅觀的分析概念，是由多種幻想類型所架構而成的符號真實，使得社群成員在思考問題時得以處於相同的思考框架之下（Bormann，1982）。語藝視野的浮現意味語藝社群(rhetoricalcommunity)的形成。參與其中的成員共享著相同的觀看世界、詮釋世界的方式，也就是共享某些價值觀與世界觀(林靜伶、陳煥芸，1997)。

在 1980 年代，英國倫敦精神病研究所教授卡斯比與倫敦國王學院的精神病學家們曾進行一項別具一格的試驗觀察。卡斯比教授指出，一個人對 3 歲之前所經歷的事情會像海綿一樣吸收。這意味著孩子性格形成和能力培養的關鍵期就在 3 歲之前，這個階段的孩子跟隨什麼樣的人，接受什麼樣的教育，就將會形成相應的性格。和其朝夕相處的成人所說的每一句話，所做的每一個動作都可能會深深地烙在他們的心靈深處（引自張兵，2008）。因此本研究選取針對兒童人格發展與生活實踐而設計的巧連智教材作為分析的文本，並把分析對象設定在幼幼版的教材。有別於為兩歲以下幼童設計的寶寶版巧連智，幼幼版巧連智確實針對 2-3 歲的小孩，增加了更多關於型塑孩童個性與社會化態度養成的教材於文本中；至於針對 3-4 歲孩童設計的快樂版巧連智，沿用了幼幼版為孩子們確立的概念為基礎做延伸-建立幼兒情緒管理能力；另外，較年長的學齡前小朋友們使用的成長版、學習版則是為了孩童即將進入團體生活作準備，更進一步的訓練他們應有的社交技巧、邏輯推理能力，除了鍛鍊品格，並強化正向思考、樂觀積極的學習態度。基於為三歲以上孩童所設計的其他版本巧連智，都是以幼幼版為基礎延伸發展，因此本研究將追本溯源，針對幼幼版巧連智教材進行文本分析，透過剖析其隱含的價值觀、道德觀，以及其他可能存在的意識型態建構，歸納出最能表現幼幼版巧連智論述中心思想的語藝視野。

本研究之架構安排如下：

第一章緒論，內容包含研究背景與問題意識，以說明欲解決的問題及研究的重要性，同時藉由簡述採用的研究方法以更精確描繪出研究目的，並於末段詳細說明研究架構。第二章文獻探討，首先提出視聽教材的定義與使用方向；其次，介紹現今台灣兒童視聽教材市場概況。接著，針對近年來與兒童視聽教材相關的研究提出整理，除了以教育心裡學觀點和市場焦點切入，解釋本研究之所以將研究範圍，從兒童視聽教材縮小至針對學齡前兒童所設計的幼兒視聽教材，亦將介紹本研究欲使用的分析方法，並提出相關文獻回顧，以解釋選擇的研究方法適切性。最後就目前國內兒童與幼兒視聽教材相關研究的研究方向及成果，凸顯本研究之迫切性。

第三章研究方法，除了解釋研究步驟，還會說明樣本取樣的方式，以及分析單位選擇，並提供明確的實例。第四章依幻想主題分析之研究程序，按場景主題、角色主題，與行動主題等面向將巧連智文本整理歸納；在揭露出各個幻想主題後，分別為各主題歸類出一個幻想類型，企圖將這三個幻想類型統合，以得出足以詮釋巧連智教材建構出思想氛圍的語藝視野。最後第五章為結論與後續研究建議，提出結論、研究貢獻，並提出後續研究方向與未來發展之建議。

貳、 文獻探索

一、 視聽教材定義

視聽教材，指的是非書本的教材，也就是使用影片或聲音形式記錄下來的錄製品，往往具教育性或促銷性質，如各類型的黑膠唱片、CD、錄音帶與DVD等²，是實踐視聽教育的必備工具。視聽教育的全名是直接從英文Audio -Visual Education譯名而成（國立教育資料館，2009）。而視聽教育的意義，可以用兩句話簡單的說明之：

「視聽教育是人類利用視覺、聽覺器官或其他觸覺、味覺等感覺器官來學習的教育；也是充分利用教學媒體(Instructional Media)來增進教學效率或達到教學目標的教育。」³

二十多年前，經常會用視聽輔助工具(Audiovisual Aids)或教學輔助工具(Teaching Aids)這兩個名詞來概括視聽教材(Audiovisual materials)和視聽教具(Audiovisual Equipment)。視聽輔助工具，被教師認為只是「輔助」的意義，所以影響了應用教學媒體；另外輔助工具的涵義是保守的、協助的，範圍較小的，同時不能代替教學的消極觀念（國立教育資料館，2009）。

由上述可知，教學媒體與視聽輔助工具應有所不同，如表 2.1 所示：

² 參考BusinessDictionary.com對Audiovisual material的定義與Library University College Cork對Audio-Visual的定義。瀏覽日期：2009年5月13日，取自：

<http://booleweb.ucc.ie/info/services/glossary.htm>；<http://booleweb.ucc.ie/info/services/glossary.htm>

³參考國立教育資料館。視聽教育的意義。瀏覽日期：2009年5月13日，取自：

http://3d.nioerar.edu.tw/2d/av/outline/outline_0101.asp

表 2.1：教學媒體與視聽輔助工具比較

	教學媒體	視聽輔助工具
內容包括	視聽、傳播、硬體、軟體等媒體	視與聽等輔助性質工具
範圍	大	小
教學效果	教學媒體積極性，達到良好效果	保守消極的輔助教學，不能替代教學

資料來源：國立教育資料館。

教學媒體可分為：視聽媒體、傳播媒體、硬性媒體與軟性媒體等。視聽媒體包括書籍、圖表、圖片、畫片、地圖、各類揭示板、實物、標本、模型、立體圖型、戲劇、表演類媒體、語言等。傳播媒體包括廣播、電視、報紙、雜誌等。硬性媒體簡稱硬體，包括：電腦、電影機、幻燈機、透明片放映機(OHP)、實物放映機、錄音機、收音機、電視機、以及有關硬體設備器材等。軟性媒體簡稱軟體，包括磁片、電腦上用的程式、磁帶、磁碟、幻燈片、唱片、錄影帶、廣播節目、電視節目，以及有關軟體教材資料等⁴。換言之，舉凡影片、電視、收音機、錄音帶、照片、放映性的視覺影像都可視為溝通媒體(media of communication)，而這類媒體被用於教學上傳遞訊息即可稱之為「教學媒體」，其功能即教育⁵。

我國的視聽教育發展是從民國二十四年教育部與中央廣播電台聯合播送「教育節目」開始（國立教育資料館，2009），先是應用在社會教育上，在補習教育與推廣教育上也有相當的發展⁶。視聽教育工作的展開，除了利用教學媒體如放映性、非放映性媒體等輔助工具，民國四十五至五十二年也選派人員出國考察、國內視聽教育人員研習活動的舉辦，讓更多學校教師與學生直接參與。教育資料館也編印「教育文摘」月刊，將視聽教育教材與運用方法廣為報導（國立教育資

⁴ 參考國立教育資料館視聽教育與教學媒體-教學媒體的認識。瀏覽日期：2009年1月4日，取自：http://3d.nioerar.edu.tw/2d/av/avi/avi_0101.asp

⁵ 同上

⁶ 參考國立教育資料館視聽教育與教學媒體-總覽-我國視聽教育的演進。瀏覽日期：2009年5月14日，取自：http://3d.nioerar.edu.tw/2d/av/outline/outline_0203.asp

料館，2009)。原本扮演著視聽輔助工具的視聽教材，隨著人民需求與市場壓力，使用範圍已經不侷限於教學機構中播放，而逐漸被廣泛延用到其他單位，並更普及的深入各個家庭之中。爲了克服缺乏專業人士從旁解說、引導的條件，視聽教材已經漸漸擺脫其輔助角色，在提升其教學條件的過程中，逐漸晉升爲可獨當一面的教學媒體。

呈上，教學媒體的出現，主要是用來彌補傳統教學的不足，是種突破傳統的教育方式，而這些教學媒體在教學上的功能將分列於下⁷：

1. 提供具體的經驗，拓展經驗範圍。
2. 引發學習動機、吸引注意力。
3. 傳送具體真實的訊息，不受時空限制。
4. 提供團體或個別學習。
5. 改變學習態度，使學習更富有互動作用。
6. 打破語文限制，使學習者可獨立進行學習。
7. 教師扮演積極指導角色，幫助教師提高指導效率。

而教學媒體的種類又可分爲七大類，分別爲：印刷媒體、透明投影片、錄音帶、幻燈片、多影像媒體、錄影帶及影碟、互動式教學媒體等（國立教育資料館，2009）。

若以教學媒體的種類區分，巧連智既是視聽媒體，也是傳播媒體，更是一種

⁷參考國立教育資料館視聽教育與教學媒體-總覽-我國視聽教育的演進。瀏覽日期：2009年5月14日，取自：http://3d.nioerar.edu.tw/2d/av/outline/outline_0203.asp

軟體。若就教學特性而言，則可歸類在錄影帶及影碟類。透過比照巧連智教材的功能與教學媒體在教學上的功能，會發現巧連智在多方條件上皆可符合上述教學媒體所具備的教學功能。因此我們將視幼兒視聽教材巧連智為一種能彌補傳統教學不足，並突破傳統教育方式的教學媒體。

二、台灣兒童視聽教材市場概況

根據 2004 年行政院主計處圖書出版界研究報告顯示，各受訪業者之圖書出版範圍以宗教類的比例最高，佔 15.6%；其次為醫學家政佔 14.5%（類）。與前兩年圖書出版業調查結果比較，顯示從事宗教類、醫學家政、語言類、兒童讀物等類別的出版社佔市場上的多數（林戴爵等，2005）。雖說「兒童圖書類」的總銷售金額（6.6%），已被「考試用書類」擠下排行榜前三名行列，但仍位居前幾名，其後勢仍非常有競爭力，因為現代的父母已經越來越重視兒童的教育問題，相信此種現象應該還會繼續延續發展（林戴爵等，2005）。

台灣針對兒童所發展出的視聽教材市場，有許多是依附在兒童圖書類目之下，並依據不同年齡層、欲加強不同教育重點的兒童收視群，製作了各式各樣的兒童教材，並將焦點擴展至「學前教育」上。如專為 0-6 歲小朋友設計的 168 幼福童書、世一文化的童書系列等。不同教育重點的教材又如針對數學教育設計的數學百分百、PiPi 與 QQ 龍的數學奇幻歷險記，和大嘴鳥雜誌；專為刺激腦部發育設計的幼兒律動全腦教育與 So Smart 嬰幼兒成長學習寶盒等。其他本土設計的知名幼兒視聽教材還有水果冰淇淋、東森 yoyo 主題館，以及富邦 momo 歡樂谷等。

值得一提的是，信誼基金會是一經營童書讀本長達 30 年的教育研究發展中心，在創辦雜誌之餘，更積極引導國人正視學前教育的重要性。於 1977 年成立「學前教育研究發展中心」，為呼籲社會重視幼兒（0~6 歲）的早期教育，創

辦《學前教育》雜誌、成立「學前教育資料館」、出版親職教育叢書、舉辦親職講座、成立親子館等⁸。並跨入幼兒雜誌領域，針對 1-3 歲半的幼兒設計的《小太陽》月刊，是台灣第一本針對幼兒的雜誌（李至和，2006），還入圍金鼎獎最佳兒童及少年類雜誌獎。另外，為加強英語學習的幼兒們，開發了《小袋鼠幼兒美語教材Kangaroo》有聲學習產品，並於 2004 年獲得最佳數位創新獎銀牌獎⁹。

除了台灣本土設計的幼兒教材，自國外引進的教材也於台灣的幼兒視聽教材市場佔據相當地位。如階梯股份有限公司，於 1987 年引進轟動全球數十年，在當時已榮獲 84 座艾美獎的芝麻街兒童美語¹⁰，且被國內電視台陸續播放，是受歡迎的兒童英語教學節目（引自黃漢華，2002）。芝麻街雖然不是本地產製的教材，卻將我們的文化特色融入於節目中，讓台灣的孩子們能在節目的角色扮演中找到熟悉的場景與文化認同，這樣善於文化包裝的特色，即受公視執行副總經理兼企劃部經理孫青讚許，認為將可做為台灣兒童節目向外行銷時的參考。

另外，由日本貝樂思股份有限公司所出版的巧連智，則是透過在台灣設立的日商貝樂思股份有限公司台北分公司於 1989 年直接發行，因為抓住小朋友的心，懂得解決家長在幼教上的困境，在時機不好的時局下仍創造出近 17 萬名會員，年營業額 7 億的銷售佳績，並持續成長（引自溫珮妤，2002），不但在 2004 年時，成功晉升為台灣幼教市場的領導品牌之一（引自李娟萍，2004），並於隔年，在全球少子化現象最為嚴重的台灣，發行人突破 20 萬份，達到每十個學齡前小朋友中，就有一個是巧連智訂戶的成就（聯合新聞網，2005），如此大規模

⁸ 參考信誼基金會-信誼大事記。瀏覽日期：2009 年 5 月 16 日，取自：

http://www.hsin-yi.org.tw/history/history_steps.asp。

⁹ 2004 台灣數位出版大展-最佳數位創新獎。瀏覽日期：2009 年 5 月 16 日，取自：

<http://www.starfly.com.tw/action/2004READING/hsin-yi.asp>。

¹⁰ 參考階梯的三十年。瀏覽日期：2009 年 5 月 16 日，取自：

<http://www.ladder100.com/ladder/twentsix.htm>

的進駐台灣幼兒教育市場的教材，著實不容小覷。除了在銷售市場中優異的表現，更多次獲得各單位頒發的獎項肯定，包括四次榮獲新聞局頒發的「金鼎獎」、衛署疾病管制局頒發的「熱心防疫獎」以及「衛生教育獎」、民生報「優良圖書獎」、中華民國消費者協會的「精品獎」等。

其他有名的外來幼兒視聽教材還包括：由英國 BBC 製作的天線寶寶、英國 Nick Jr 愛探險的 Dora、美國迪士尼的小小愛因斯坦、美國寰宇家庭的迪士尼美語世界、以及日本七田真的右腦開發訓練系列等。

綜上述，本土信誼出版社的小太陽與日商貝樂思股份有限公司產製的巧連智二大幼教教材，無論是在媒體的曝光率，或是獲提名、得獎次數與名次等，皆遠勝過其他教材，而巧連智除了是台灣幼教市場的領導品牌之一，又於最近一次 2006 年的全台童書訂閱量統計資料中，榮獲童書訂閱之冠。有鑑於巧連智於台灣兒童視聽教材市場的表現，又身為一外來文化產品，呈現給兒童的教材內容是否蘊含與本土文化相融或相斥的元素，筆者認為，都使得該教材更值得受關注。因此，本研究將選擇該教材為研究對象，就巧連智文本所建構的意識型態進行深入探討，以歸納出其欲與幼兒共享的語藝視野。

三、 兒童視聽教材相關研究

筆者針對近幾年學界對兒童視聽教材進行的研究進行整理，歸納出兩大研究方向，分別是為改善視聽教材設計，以提高兒童對視聽教材收看興趣所進行的研究，以及探究視聽教材對兒童閱聽眾帶來的影響之研究。以下將依這兩個方向進行整理，並於後加入國內相關研究一併探討之。

(一) 提高兒童視聽教材對兒童的吸引力之相關研究

英國德倫新漢普夏大學英文教授 Tom Newkirk 曾說：我們總覺得自己很特別，我們會努力維護自己所擁有的知識與文學作品。但是，如果我們忽略了電影與電視的重要，那麼我們將會與孩子們斷了連結，因為孩子們會感受到我們對他們的不認同。如果你希望他們能認同你們的世界，那麼你也得認可他們的 (Amster, 2000, p28)。

電視與電影是多數兒童在成長過程中最容易接觸到的媒介產品之一，為了能與孩子們達到更有效溝通，最根本的方法就是對於他們所接觸的這些媒介文本能有基本的瞭解。

對於瞭解兒童接觸的媒介產品重要性，加州柏克萊大學的語言、讀寫與文化教授 Dyson 也提出了她的看法：如果你想要藉由孩子們已知的東西教育小孩，那麼你將需要更注意媒體(Amster, 2000)。我們對於孩子所接觸的人、事、物，總會給予高度期望，希望他們都會遇到好人、只會接收正面訊息等，但他們實際所聽、所聞，卻往往未能如我們所願，因此，透過瞭解孩子們有興趣的媒介內容、找出能引起他們共鳴的媒介文本，將能幫助我們設計出更有效益的教學內容與教材。

The Adams Avenue 新聞報紙計畫認為，透過學生報紙瞭解孩子們有興趣的電影、電視節目與遊戲，會是個改善孩子知識學習、訓練批判思考的好方法。他們邀請學生自行編製學生報紙，除了自行收集新聞體裁、撰寫成文，更透過製作的過程訓練他們批判他人作品的的能力，同時，還邀請了當地媒體人為客座講師，教他們將報紙設計電腦化，使該報紙能更加豐富。而這個計畫被聖地牙哥的加州大學全體教員與學生們實行並改進；從 X 戰警到皮卡丘，從電影到脫口秀，再從電視新聞到網路，他們藉由將報紙與學生們有興趣的流行文化連結，成功提升了學生的知識水平。因此，適度運用學生對媒體的關注力，將能幫助老師更有效

的達到教育目的(Amster, 2000)。

事實上，使用能引起兒童興趣的流行媒介文本教育兒童，這樣的概念在更早之前，即已受學者關注。Hilton (1996)基於經驗主義的知識論，主張一切知識起源於經驗。有鑑於那些經常出現在兒童生活中，且能與兒童認知扣連的媒介文本，在兒童間早已自然地引起了一股流行風潮，成為兒童的流行文化。（在此所提到的流行文化，特指流傳於兒童之間的流行媒介文本。）Hilton 深入瞭解當代兒童的流行文化市場，並觀察這些「具影響力的虛構故事」是否對教室教學帶來影響。透過研究，便能更明白瞭解兒童是如何使用各種知識與經驗解讀他們所認識的世界，研究結果顯示，流行文化在工業化社會中，是許多孩子們渴望閱讀的故事素材來源，而這些流行文化又與媒體有著很深的連結，例如電視節目、遊戲、漫畫，甚至，迪士尼系列影片更因為產量驚人，使得兒童在情緒上也已與其產生連結(Marsh, 1999)。因此流行文化被視為是兒童解讀意義時的重要參考基準，而得以與那些較為精緻的文化並存。然而，流行文化能引起閱聽眾情緒上的反應，並成為思考與解讀的參考基準這樣的觀念，也同樣發生在幼兒身上。

一媒介文本，能擁有廣大的幼兒收視群，對這些學齡前幼兒而言，就是一種流行文化，Marsh 為高收視率與擁有廣大 5 歲以下收視人口的天線寶寶下了這樣的定義。為了應證幼兒所收看流行的媒介文本能引起更多幼兒學習的動機，適度應用幼兒的流行文化也能提升學齡前幼兒學習效果，他找了 94 個 3-4 歲的幼兒閱聽眾進行觀察，分別於兩個不同的幼教單位進行資料收集，發現在教學活動中，添加天線寶寶這個流行文化元素，將能為多數的孩子們帶來誘發學習的效果，包括知識學習，以及語言學習與表達能力上的訓練，而其中有部分孩童，原本對知識學習甚至是抱持被動、消極態度的。

流行文化會為兒童學習帶來影響，若能將流行的大眾文本融入課程，將能增加孩子們學習動機與興奮感；而當幼兒的視聽教材已逐漸發展為幼兒生活中的流

行文化時，這些流行文化中所被賦予的概念及觀點則將更需要被仔細的檢視。

據巧連智官方網頁所呈現的資料顯示，巧連智仍不斷增加訂戶與銷售量；透過網路網站架設、廣告推銷、不定期舉辦活動、演出，甚至是親友間的口耳相傳等，曝光率亦不斷提升。在受到越來越多消費者認同的同時，如同天線寶寶一般，似乎也成爲幼兒間的一種流行文化。足以左右幼兒判斷是非及解讀世界觀點的流行文化之一巧連智，該教材帶著何種價值觀，又隱含了什麼樣的世界觀便成爲不容忽視的重要議題。

然而，並非所有的教材，只要加入能吸引兒童的元素，就可以得到百分之百的教學效果。Lorch & Castle (1997)表示，孩子們不間斷的得以理解文本，是他們能否持續將注意力放在視聽文本上的關鍵。當教材不斷爲兒童提供刺激的同時，不但影響兒童是否會持續觀看，也將影響他們在認知上專注於教材上的程度。孩子接續性的理解力一旦降低，孩子們就會停止收看，或是較無法有效發揮認知接收訊息。不過，這不表示當學齡前兒童沒有在收視時是無法收聽的（cf. Rolandelli et al., 1991），這與指出孩童的收視與收聽之間有高相互依存性的研究發現是一致的（Field & Anderson, 1985；Lorch et al., 1979；Rolandelli et al., 1991）。因此，視聽教材在學齡前兒童的學習中，便發揮了極重要的功能，由於能兼顧幼兒在視覺與聽覺上的需求，透過收看的過程，便能更有效的將資訊傳遞給他們。

即使已有學者如 Lorch 與 Castle 指出視聽教材的內容設計會影響兒童集中注意力的時間，有些教師仍主張，兒童在學習過程中，礙於擁有有限的注意廣度（attention span），在設計教學內容時，就必須頻繁的變換教學活動。然而，這就像是在仿造芝麻街教材設計一般，把教育當做是種娛樂，而容易忽略檢視教材本身在設計上是否就已對兒童缺乏吸引力，畢竟文本能否持續爲孩子帶來吸引力，是影響教學效果的原因之一（Findley, 2005）。因此，若能運用這樣的教育概念在視聽教材的設計上，藉由瞭解及運用孩子們有興趣的元素，引發他們更多學

習動機，將能更有效的幫助兒童學習成長。

目前，坊間已有相當多的媒介文本能廣泛引起孩子們收看的興趣，並不斷為成長中的兒童提供刺激與影響，選擇使用這些視聽教材的家庭不斷增加，越來越多的兒童在收看的過程中也給予這些教材相當程度的認同。兒童從中學到了些什麼，我們將先從觀察現今兒童視聽教材隱含的元素進行剖析。

(二) 兒童視聽教材對兒童帶來的影響

有許多關於電視為幼兒帶來影響的研究都把焦點放在負面影響上，例如探討暴力電視或具說服力的廣告所帶來的影響研究（e.g., John, 1999；Kunkel, 2001；Wilson, et al., 1997），另外還有探討迪士尼動畫電影可能帶來間接侵略（indirect aggression）效果的負面影響研究（Coyne & Whitehead, 2008），在此間接侵略指的是傳播流言蜚語、散佈謠言，以及社會排斥等觀念。這些研究當然也很重要，因為他們對於美國的政策與法律帶來不小的批判作用。然而，認知到並非所有的視聽文本都會帶來負面影響也是同等重要的（Fisch, 2005）。

Fisch（2005）以芝麻街為例，針對芝麻街在美國對兒童教育帶來的影響進行長期觀察。先是發現對 3-5 歲的幼兒在以「文字」為主的學習成果極為顯著。追蹤觀察後，發現入學一年的芝麻街閱聽眾，他們的閱讀能力比沒看過芝麻街的同學更好。25 年後，芝麻街帶來的長期影響得到驗證。起初，觀察年幼時期的學習狀況：孩子們的成長教育背景為控制變項，而這些從學齡前就開始收看芝麻街的幼兒，在入學後無論是花在閱讀的時間、參與教育活動、或文字知識與數學能力學習、語彙量多寡、以及年級測驗上，都比其他同學好，且能更快速適應學校生活，並發現，那些入學後仍持續收看芝麻街的兒童，也在學習文字方面上，比其他人快速。接著是長遠的追蹤研究，發現在已就讀高中的學生中，曾經大量收看芝麻街的，收看時間越長，英、數能力都比其他人好，科學能力也是，並且

會相當重視自己的學術表現，而此研究甚至已不對這些學生的成長教育背景變項進行限制。而國內，針對教材能否為課業學習帶來幫助之相關研究，觀察的重點則偏向立即、短程的效果。莊曉君（2006）以將影片融入課程的教學方式進行研究，發現：接受將英語視聽教材（卡通影片）融入教學課程的國小學生，比單純透過中英語講述教學的學生學習成效高，特別顯著的效果在於聽力部分，而且，透過使用英語視聽教材也較能提升學生對於學習英文的興趣，學生們也較傾向這樣的教學方式。

比較起教育類電視文本，不少研究發現收看親社會的電視文本也能對孩子的社會行為帶來正向影響。一些透過對文學的觀察與後設分析，發現親社會的電視文本引起的正向影響以及暴力電視文本帶來的負面影響程度是一樣強的，兩種類型的電視文本都會對閱聽眾帶來少量到中等程度的影響（Mares and Woodard, 2001）。另外，根據針對學齡前兒童所進行的一些研究，可將這些親社會的電視文本所帶來的效果大致歸納成五大類，分別是：友善的態度、與大眾的互動、利他主義與合作的概念、自我控制並延遲滿足感，最後是減少刻板印象（Fisch, 2005）。

同樣是針對視聽教材囊括的價值觀進行探討。卡通類的視聽文本，在過去往往都是學者們認為沒有研究價值的文本，因為他們認為那不過就是流行文化的一部份，但承前文所述，深入瞭解這些流行文化將能對幼兒教學上更有幫助。

Animaniacs 是美國一個以華納三兄妹為主角發想而成的卡通系列電視節目，一集三十分鐘，包含二至七個短篇卡通於其中。每段卡通都有獨立的情節與主題，搭配固定的人物角色。Mitchell（1995）使用幻想主題分析，檢視當代當紅並富含教育元素的卡通電視節目 **Animaniacs** 所囊括的價值觀，發現雖然該節目會分成很多不同的單元進行，提供孩子的教育元素更廣泛涉及歷史、數學、地理、自然與社會研究，但一些特定的主題都會循環播放，如：強調智慧與學習的

重要性；利己主義、自私與對他人不禮貌等，都是不對的行為；觀察別人並為他人著想的重要性；以及媒體識讀的重要性。綜上述，歸納出文本中的教育意涵，發現教材中的訊息似乎都是以不鼓勵的角度，藉以對抗隱藏於美國社會中與節目教育方向背離的特質，例如：易受騙、大眾消費成癮行為、對於自傲、有權有勢的人感到欽佩等。

其他的研究，則多是針對教材所隱含的刻板印象，性別角色定位的相關研究。Baker-Sperry（2007）為瞭解孩童對視聽教材中的性別角色如何解讀，以及是否會改變孩童與同儕相處的方式，選用迪士尼重新詮釋過的童話故事-灰姑娘，作為研究所使用的文本，發現孩子們在收看迪士尼卡通後，會重新建構印象中傳統童話故事的架構、人物特色與想像畫面。該研究將重點放於觀察孩子們在收看教材後，如何透過自己日常生活對性別角色的認識進行判斷與辨識，以做出最後概念確認的過程。研究結果顯示：現今的研究能看出孩子世界中的權力與自主，同時更指出目前尚未有任何一個人，包括孩子們，獨自創造並詮釋了性別理解。

同樣是探討影片中的性別角色呈現是否會影響兒童對性別角色的刻板印象，國內以張芝綺（2004）研究為例，使用卡通視聽教材協助小一學生修正性別角色刻板印象，經實驗教學後，發現：男女生都存在著性別角色刻板印象，且對性別角色刻板印象的看法男女並無不同；透過卡通視聽教材進行兩性教學對於小朋友對職業、玩具、家事與人格特質方面的性別刻板印象都可降低；卡通視聽教材教學活動設計能符合九年一貫生活課程與兩性教育能力指標，所以卡通視聽教材對九年一貫兩性議題具有正面的教育性。簡言之，研究證實：透過使用卡通視聽教材輔助教學，將能幫助小朋友修正他們對於性別角色的刻板印象，而能對性別角色具有更多元的觀點。

最後，就是李研綺、王綺穗以及劉盈慧（2005）為兒童雜誌所作的性別角色

研究。這是國內首份以性別角度分析兒童雜誌的研究，該研究選擇以小朋友巧連智月刊寶寶版為例，透過教材內符號的內容分析，探討性別角色在外表型塑、衣著顏色、家事分工，以及個性表現等四個面向是否有所差異，並藉此瞭解文本中的人物角色呈現與其背後的社會意涵建構。研究發現，小朋友巧連智月刊寶寶版雖然已趨於脫離傳統的性別巢臼，但仍存在部分性別刻板印象，可能會影響正在摸索與學習的幼兒，因此，提出將性別平等教育應趕緊向下延伸並落實的建議。

國內對於視聽教材的研究，總算從學齡兒童的視聽教材，向下延伸到學齡前的幼兒視聽教材探討。但，研究的方向卻仍多侷限於較為局部的概念探討上，如對於學習成效的探討、隱含的性別角色刻板印象等。由於視聽教材對兒童帶來的影響無遠弗屆，筆者認為，我們應該用更全面的角度檢視幼兒視聽教材，以釐清教材為幼兒帶來了何種價值觀及世界觀。

綜合以上研究，無論是性別角色的刻板印象、暴力資訊、或是符合社會標準的價值體系與規範等，都可能以顯性或隱性的姿態存在於視聽文本中，而孩子們往往在觀看的過程中也以自己的理解方式與判斷標準接收了。忽視幼兒的心靈滋養的內容，就如同輕忽了他們的飲食照顧（Mitchell, 1995）。Fisch（2005）亦指出，影響兒童學習的關鍵還是在於視聽教材本身的內容設計上。因此，深入瞭解孩子們使用的視聽教材便成了首要之務。本研究將針對最為多數國人所接受的幼兒視聽教材進行幻想主題分析，希望藉由抽絲剝繭的過程，具體找出文本中所欲建構的意識型態，是否正反應著當代社會所通行之價值體系與規範。

根據Erikson的心裡社會發展論（psychosocial theory of development）¹¹，人生全程可分為八個時期，又稱人生八段，分別為：學前階段、小學期、青少年期、成年期、中年期與老年期。對於這八段的分期解釋，Erikson提出兩個觀念：

¹¹ 參考陳靜（2008年10月）。教育心理學。台北：志光。

1. 任一時期的身心發展，其順利與否，均與前一（或前各）時期的發展有關。前一（或前各）時期發展順利者，將發揮良好基礎作用，有助於後期的發展。
2. 將人生每一個時期，均視為一個「危機與轉機」的關鍵。意指人生的每一時期，各有其特定的問題與困難；困難未解決之前，心裡危機將持續存在；困難解決，危機化解，危機變為轉機，就會順利繼續發展。

由於每個人人生階段是否發展完全，都將對之後的人生階段發展帶來影響。因此，欲檢視我們所受的教育是否完善、得宜，應追本溯源，從最初的關鍵時期切入，也就是學前階段。

據研究者蒐集的資料顯示，兒童視聽教材市場在多年前就已針對學齡前幼兒設計出一系列合適的教材；再者，從市調結果亦可看出現今已有更多家庭重視幼兒教育、並願意為幼兒成長付出、投資及購買合適的視聽教材。這都在在顯示出學齡前幼兒教育已經越來越受到各方重視。然而，市場上流通著各式各樣的幼兒視聽教材，隨著出版法廢除，這些教材出版品已不再像過去那樣受到政府單位嚴格把關，透過研究深入瞭解幼兒們所使用的幼兒視聽教材便成了當務之急。因此，本研究將選擇專為學齡前幼兒階段教育設計的幼兒視聽教材進行研究，並選擇幼兒視聽教材市場中銷售量與訂閱量榮獲全台之冠之巧連智作為主要研究文本。

台灣版的巧連智刊物一共發展出兩種類型，一種是巧連智月刊，另一種則是英語期刊 ABC Bubbles。在此，將以巧連智月刊為主提出簡單介紹。首先是「小朋友巧連智」，依照孩子們的年齡與學習能力，細分為五個不同的版本，依序是適用於 1~2 歲的寶寶版、2~3 歲小小班適用的幼幼版、小班適用的快樂版、中

班適用的成長版，以及大班適用的學習版。詳細資訊詳見表 2.2。

表 2.2：巧連智版本一覽表

	版本	備註	教學重點
小朋友巧連智	1-2 歲 寶寶版		好奇心探索期 生活習慣養成期 語彙表達練習期 生活認知強化期
	2~3 歲 小小班適用的幼 幼版	加強重視語彙表達 與認知能力養成部 分	生活自理：生活自理、生活安全與 人際禮貌。 表達溝通：念謠樂園、說故事，與 表達 CD 書。 智能啓發：智能啓發、自然妙妙妙、 創意操作書與學習玩具四個單元類 型。
	小班適用的快樂 版		良好生活規範奠定 情緒管理養成 認知思考能力發展
	中班適用的成長 版	強化智育發展與社 交技巧	邏輯 思考 品格 智育
	大班適用的學習 版	爲了孩子們即將進 入小學做準備，並 積極培育孩子自動 與獨立的態度。	入學準備部分：樂觀進取、自發學 習、智育培育，與 e 化新體驗。 自動、獨立等態度訓練：正向思考、 自我規劃、基礎學科，與綜合知識。
小學生巧連智	低年級版	身心調適、幫助適 應學校、強化學習 能力，與課外知識 補充	
	中年級版	知識的延伸。	

資料來源：研究者自行整理自日商貝樂思台灣分公司巧連智官方網頁

以目前一年份（12 期）巧連智教材價格接近 5000 元的中高價位，仍有許多台灣家長願意爲成長中的孩子們購買/選用此教材，意味著台灣有著更多的兒童

正在接受巧連智的洗禮，文本中無論包含多少教育元素、甚至是文本背後所隱含的意識形態等，都將呈現在這些童稚的閱聽眾面前。有鑑於這些訊息對國家未來的主人翁們帶來的影響極大，巧連智究竟為閱聽眾勾勒了什麼樣的語藝視野，將是本研究探討的重點。有別於寶寶版巧連智，幼幼版巧連智透過增加人際禮儀與溝通等方面的教育，融入了更多關於型塑孩童個性與社會化態度養成的教材於文本中，並為快樂版以上的教材，背負著承先啓後的角色。因此研究將以幼幼版巧連智為主要的分析文本，探討幼幼版巧連智論述型塑的語藝社群成員間所共享的世界觀，以瞭解台灣未來的主人翁正在接受何種文化價值觀薰陶。

四、 幻想主題批評方法之理論基礎

Kennedy (1992) 相信，早在我們尚未學會用言語表達之前，語藝就已經存在。換句話說，語藝是言說者在產生行為或動作前所蓄積的一種能量。由於人是有自我意識的動物，任何的行為都會夾帶著其背後的意義，而當人類透過語言進行表達行為的時候，其話語背後的動機及種種考慮，在接收的同時，也該審慎納入考量。語言是具影響力的，在媒體種類越來越多元，使用者可透過更多管道進行語言及文字溝通後，語藝的影響力，似乎已經比過去專家學者們預期的還要深遠。因此，語言不再只是影響少數人的技巧，它已經轉變成可以讓千萬人感動、認同、甚至反抗的標的。而研究語藝的價值，就在這裡（王齊賢，2006）。

由於本研究欲針對幼兒視聽教材巧連智在其教學光碟中的「畫面呈現」與「文字論述」進行分析，以探討視聽教材如何透過影像與文字文本，透過巧連智論述建構出何種語藝視野，並賦予巧連智消費正當性，因此本研究將運用 Bormann 符號輻合理論(Symbolic Convergence Theory, SCT)與幻想主題(fantasy theme)分析觀點，剖析巧連智論述所建構的語藝視野。

(一) 符號輻合理論

符號輻合理論是 Bormann 在 1972 年提出的，在 Bormann 檢閱了 Bales (1970) 研究小團體溝通行為的文獻後，運用語藝學觀點將 Bales 的研究成果發展成符號輻合理論。符號輻合理論認為真實是在溝通的過程中被創造出來，而每個社群/團體都能在符號互動 (symbolic interpretation) 的過程中，藉由輻合 (converge) 或分享的原則得到共享的真實。透過分享故事 (narratives) 或幻想 (fantasies)，團體成員得以分享彼此的共同經驗，而聚集在一起。這些幻想也就形塑了該團體成員眼中的真實。

Bales (1970) 發現在群體幻想的過程中，經常會陷入沈悶、無效率，或是緊張的氣氛中。然而，只要團體內有成員釋放出戲劇化(dramatized)的訊息，就會讓團體的氣氛突然熱絡起來。

對話的速度變快了...大家互相打斷發言、臉紅、忘情的大笑 (Bales,1970)。

與之前沈悶氣氛截然不同，所有團體成員似乎共同加入了某個劇碼的表演一般。這些幻想或戲劇，在團體成員不斷地覆(複)誦下，逐漸成為迫使該團體成員行動或觀念修正、強化成員觀念的社會真實(蔡鴻濱, 2004)。Bormann 將 Bales 的結論加以延伸，發展出語藝批評方法中普遍使用的幻想主題分析，Bormann 並以符號輻合理論作為幻想主題分析的理論基礎。

Bormann (1985) 相信，當我們能透過批評的角度辨識出普遍流行於某個團體中的幻想主題時，這個評論將能判定那些幻想主題是如何構成該團體的語藝視野，在巧妙維持團體秩序的同時，還能一方面詮釋他們的社會真實。而言者背後的動機也將顯示出來 (Bormann, 1972)。巧連智透過影片中角色間的互動與對話，

搭配模擬的情境劇情，逐漸顯示出其共享的幻想主題，而透過整合這些幻想主題，將能更具體的歸納出巧連智論述為孩童勾勒的語藝視野。

而符號輻合理論即建立在兩個基本預設上。除了相信渾沌失序的感官世界可經由符號的組織與處理而被理解、掌握，也就是所謂的符號創造真實，更相信個人賦予符號的意義能進一步融合，產生一種成員共享的真實。所謂輻合係指：在傳播的過程中，兩個或兩個以上的私人符號世界逐漸趨同合一的過程，它可能是共享意義的達成，也可能是主觀意見獲得普遍同意。而符號輻合理論是以敘事人的角度來說明人類傳播的研究取向。它假定人類是「社會的說故事者」(social story-tellers)，在訊息共享的過程中，人們形成團體共識並創造社會真實(蔡鴻濱，1999)。

孩子們在收看巧連智的過程中，無論透過視覺或聽覺，自場景與人物角色端所接收到的訊息，都將影響他們所看到的社會真實，而這些透過人物角色所使用的符號編寫而成的社會真實，也將深深的打入孩子們的心扉，與他們達成新的共識。

(二) 幻想主題

Bormann (1972, 1978) 將戲劇化訊息 (dramatized message) 定義成「幻想」(fantasy)，並指出所謂的「幻想」，是種基於心理或語藝上的需求，對事件進行創造性與想像力的詮釋；而該詮釋透過口語或非口語的方式呈現，即成一「幻想主題」。不過，幻想主題並非憑空想像，也不是缺乏事實依據的妄想，而是團體成員對真實的詮釋。

當某個幻想的內容為團體成員所認可，就會產生「複誦」(chain out)效果，而此受認可的幻想內容即為該團體的共享主題(shared theme)。從符號互動的角度而

言，共享主題即為某個團體的共識載體(common shared ground)，Bormann(1978，1994)認為，團體的幻想主題非常有助於解釋、描繪一個團體的文化景觀。在此所指的團體文化不單指溝通意義上的文化，而是泛指團體中成員生活、組織、交流的所有方式，並以此傳遞給新進成員。如蔡鴻濱（1999）藉由觀察雲門舞集論述，透過文字瞭解雲門與組織成員對話的過程和方式，而歸納出「薪傳」的語藝視野。

在研究操作上，Bormann 提出「幻想主題分析」(fantasy theme analysis) 做為符號輻合理論蒐集、分析資料的工具。在透過搜尋常常出現的特定主題或敘事體，或將重複出現的符碼與語句、特定的口號、或無聲的線索記錄下來，將能辨識出符號輻合的存在（Foss, 1989），而幻想主題也就能從中被鑑別出來。

上文已提過幻想主題與團體共識的關係，值得注意的是，幻想主題可以是真實的事件，抑或想像的事件；可以是對於過去的庫存記憶(stock memory)，也可以是對未來的揣測。幻想主題是符號輻合理論中最小的分析單位。當一個團體內，有許多幻想主題不斷重複著類似的人物角色(character)、情節(plot line)、場景(setting)，即形成了所謂的幻想類型(fantasy type)。幻想類型與幻想主題一樣，可以是語文的口號、標語，也可以是某種手勢或姿態。幻想類型的出現表示某一類的主題已成為該團體的集體記憶，言說者只要掌握到很簡單的線索(symbolic cue)或是主要的情節，就能將團體召喚進同一個社會事實中。

隨著團體的發展愈趨成熟，成員會希望以更精緻(elaborated)、更具架構性的載體來呈現他們的幻想主題，Bormann 將這種架構稱為語藝視野(rhetorical vision)，一種觀看世界的方式。在 Bormann 的定義中，語藝視野是將團體成員的各種幻想腳本(scripts)集合起來、整理過後所呈現的架構，這一架構能讓團體成員在達成更多共識的情況下使用更寬廣的角度看待、處理各類團體事件。這樣的語藝視野不外乎包含了場景主題、角色主題、行動主題等幻想主題，簡述如下：

1. 場景主題 (setting theme)

指行動發生的地點與人物活動的地方。不僅需指出背景的名稱，也要描述背景的特徵或特性。

2. 角色主題 (character theme)

描述戲劇中包含的角色特質、人格特徵與動機。

3. 行動主題 (action theme)

即情節，角色人物在戲劇中所參與的活動，即可構成行動主題。藉由行動主題呈現的戲劇張力、角色意識形態，動機將可以獲得某種程度上的解讀。

然而，因為幻想主題相對於語藝視野，是較微觀的概念，因此 Bormann(1982) 在距離首次提出幻想主題概念與分析方法的十年後，重新針對幻想主題的分析概念與應用作了十年整體回顧與討論，並進一步提出幻想類型 (fantasy type)，或稱語藝類型 (rhetorical type)，以作為介於幻想主題與語藝視野間的中程概念。所謂幻想類型是由一連串共享的、相關的幻想主題 (包括場景主題、角色主題、與行動主題) 所構成的。幻想類型可以說是一種戲劇的組成或插曲 (episode)，使團體成員在面對新的事件或經驗時以熟悉的戲劇模式 (幻想類型) 共同理解與分享。而團體成員共享的數個幻想類型，便構成團體成員的語藝視野 (林靜伶，2000)。如洪嘉鴻 (2008) 探討五月天歌詞勾勒的語藝視野。分別針對「人生夢想」與「愛情」這兩大主題的歌詞文本進行幻想主題分析，在人生夢想部分歸納出「天真有夢想的青少年團體」、「叛逆衝撞的青春小孩」，以及「改革世界的行動派成年人」三個幻想類型，而後得以歸結「兼具叛逆與孩子氣的行動派大人」的語藝視野；在愛情的部分，則是先歸納出「愛情不完美卻真實」和「愛無界限」兩大幻想類型，再統整出「為愛而生」的語藝視野。

符號輻合理論與幻想主題批評所關切的重點在於小團體之間彼此不斷「複

誦」或「串連」的現象，亦即透過符號的不斷複誦，凝聚出某一團體共享的真實、價值與理念。Hart（1997）將幻想主題批評視為文化批評的一種，他認為價值是文化的起源，神話是文化的實質，幻想主題則是文化的草根。由於 Hart 將幻想主題放在文化的脈絡下觀看，因此，幻想主題可以在群體界線明顯的社群中出現，如特定政黨或宗教團體，也可以在群體界線不明顯的社群，像是青少年次文化中形成。因為無論群體界線明顯或模糊，都被置於整個社會文化脈絡下來理解；即使是群體界線明顯、甚至非常封閉的群體，也不應抽離社會文化脈絡來理解（林靜伶，2000）。方巧如（1994）即使用幻想主題批評法分析國內熱門搖滾樂團所建構的夢幻世界，相較於界線明顯的特定群體，將台灣社會或青少年視為共享語藝視野的語藝社群，並輔以參與觀察法掌握與確認幻想主題的複誦現象。

事實上，選用巧連智的小朋友以及家長們，在收看教材的過程中往往會自然的融入影片情境，並與角色人物藉由符號互動，產生不斷複誦或串連的現象。而就在對巧連智產生認同的同時，巧連智所構築的語藝視野也將漸漸的為人接受。巧連智論述究竟勾勒出怎麼樣的世界觀，則將於文後提出進一步探討。

五、幻想主題批評方法適切性

由於本研究為國內首次針對幼兒視聽教材所構築的語藝視野進行的研究，目的在於理解巧連智視聽教材與 2-3 歲收視社群所共享的價值觀及語藝視野，研究者將利用語藝批評方法中的符號輻合理論（Symbolic Convergence Theory）與幻想主題批評（fantasy theme criticism）方法分析、解釋之。

幻想主題批評被提出後，於一九七零年代即已累積了五十篇以上的相關研究（Cragan & Shields, 1981; Hubbard, 1989），至今已成為語藝批評中應用最廣的系統之一，其廣泛的應用在社會運動、競選文宣、文學作品、創銷書籍、雜誌電影中，且適合於描述具語藝、意識型態、或公眾意見演進與消長的歷程上，而非只

是研究某種現象的結果（蔡鴻濱，2003）。林珮君（1999）將國內外透過幻想主題批評方法進行的語藝研究分爲五大類，分別是：媒體幻想研究、次文化研究、形象建構研究、流行（通俗）文化研究，及以既存之語藝視野詮釋語藝活動的本質。第一大類指的是應用幻想主題分析方法研究媒體內容、媒體幻想以及其影響力等；次文化研究則是指透過幻想主題研究方法瞭解次文化或次團體的研究；形象建構類包含了運用此法探討形象建構的研究，流行文化類則是專指將該法應用在發現流行文化或通俗文化的語藝視野上，最後一類則是指透過幻想主題分析方法以某種特定的觀點或某種既存的語藝視野，建構文本中的語藝視野，或詮釋語藝活動的本質之研究。本研究將藉小朋友巧連智幼幼版視聽教材所建構的語藝視野，瞭解現代社會普遍存在的價值觀，依上述分類來說，較偏向媒體幻想研究及次文化研究，因此本段落將以媒體幻想研究及次文化研究爲出發點，爲近代幻想主題相關研究提出整理。

（一） 「媒體幻想」的幻想主題相關語藝研究

大眾傳播媒體是傳播、建構幻想的重要中介角色，因此過去有不少研究都會透過幻想主題批評方法針對媒體內容、媒體幻想等進行研究，「媒體幻想」便成了幻想主題相關研究中重要的研究面向之一，如：針對相關議題的報導分析、節目的語藝視野探究、媒介文本是否影響了閱聽大眾的語藝視野等。

在國外相關研究方面，Karen A. Foss 與 Stephen W. Littlejohn（1986）針對電影浩劫後（The day after）對核武戰爭的態度，及社會大眾對核武戰爭的看法進行剖析，藉由幻想主題分析歸納該影片所呈現的，以及社會大眾所共享的語藝視野，發現該影片所呈現的媒體幻想完全反映了社會對於核武戰爭的核心概念，並完美的透過反諷框架呈現。而這類媒體幻想反應出社會觀點的現象，也可能會有相反的情況發生，以電視卡通爲例。Mitchell（1995）指出電視卡通如同鏡子一般

反應著美國人的心理，透過幻想主題分析方法，針對美國知名卡通 Animaniac 進行角色與行動主題剖析，結果顯示，即便每一集都有獨立的情節與議題，仍存在著幾個共通性，分別為：「重視智慧與學習」、「自負、自私與對他人無禮是不對的」、「觀察力敏銳且為人著想的重要性」、以及「媒介素養的重要性」。而這些觀點的存在，似乎是為了要與美國社會普遍存在的負面價值觀相抗衡。

至於國內研究部分，莊佳穎（2002）曾以幻想主題方法閱讀陳水扁風潮，系統性的閱讀陳水扁及其陣營所建構的幻想主題與語藝視野，以觀察扁陣營論述中隱約透露出的、與扁迷共享觀看世界的方式。發現扁陣營文宣論述系統透過結合選民對於政治符號與文化符號的既有想像與實踐經驗，延伸創造出屬於扁迷所共享的集體認同，並將扁成功塑造為具有正宗血統的「台灣之子」。藉著將整體論述的脈絡拉高至對於台灣史觀的具體詮釋，使論述本身因為與歷史時點銜接而更具演繹上的正當性，同時扁陣營在將一系列文化認同與價值體系符碼化之後所歸結而得的「台灣之子」此一語藝視野，不但是扁迷安頓其認同的所在，也是扁陣營在建構以後的幻想主題、幻想類型與語藝視野時的創建基礎（莊佳穎，2002）。

而後，李宜穆（2004）更進一步針對「阿扁的總統電子報」進行幻想主題分析。從電子報內「心情筆記」單元，找出八大幻想類型與兩大語藝視野，再以語藝評鑑中的真實評鑑與美學評鑑，為幻想類型與語藝視野做不同面向的剖析。八大幻想類型分別為：「親情的力量是支持阿扁的泉源」、「疼惜台灣-親民、愛民陳水扁」、「努力不懈，終會有所展獲」、「跌宕前進的台灣民主」、「台灣要站起來，台灣要走出去」、「年輕台灣，活力政府」、「台灣之子建設志工台灣」、「用心執政—重視人民心聲，多方請益學習」；歸納出的二大語藝視野則分別為：「改變現狀，台灣才有希望未來」，以及「台灣之子齊心協力共創美好台灣」。而後透過語藝評鑑檢視訂戶與非訂戶對幻想的認同與否及差異，以及幻想主題被複誦的情形差異，除發現電子報訂戶較非訂戶普遍擁有政治立場偏扁的傾向，並針

對文本使用的修辭技巧、詞彙選用進行整理，找出幻想成功被複誦的原因。

除了政治議題外，也有針對媒介所呈現的其他議題進行探討之研究。大眾媒體所呈現的「台客」形象，以及充斥於大眾媒體場域中各種關於「台客」的紊亂言論，在通過不同立場間的對話討論過程中，逐漸加總勾勒出台客的形貌，媒介中的「台客」幻想，便持續不斷透過閱聽眾的接收複誦而散播開來，建構出閱聽眾心中認定的台客意象。賴以婷（2006）便以「兩代電力公司」為分析文本，探究「台客議題」在媒體的呈現與幻想之建構，發現議題正以兩種對立的立場各自為政，依照其價值陳述可區分為「非台陣營」以及「台掛」。發現「非台陣營」基於對自身的「品味焦慮」，將台客／妹建構成「公害」的幻想類型；「台掛」則以崇尚真我的「台客精神」，將台客／妹建構出一套源自親身體驗的「在地生活風格」。在網路閱聽眾複誦部分，卻發現對立的媒體論述並沒有延伸到網路語藝社群中，多數網友都支持台掛來賓，並認同台掛視野，甚至強烈喜愛台掛來賓而複誦其言論。

（二）「次文化」的幻想主題相關語藝研究

幻想主題批評方法是由 Ernest G. Bormann 提出，用以剖析由說者組織成的團體共享的世界觀；並進一步透過 Robert Bales 與他的伙伴加以運用在小團體溝通的研究上。因為幻想主題可以透過戲劇化的訊息內容與互動來凝聚團體的情感、意識與向心力，為團體成員提供意義與價值判斷的準繩，使團體成員儘管處於天災人禍或社會失序的狀態中，仍能建立其共同的使命感，對未來充滿希望（賴宏林，2001），因此，幻想主題批評亦適合運用在瞭解次文化（sub-culture）或「次團體」（sub-group）的研究上，如：針對次團體進行語藝視野探討、透過媒介對於特定團體的報導進行分析、藉由次文化產物探討其反映出的次文化社群語藝視野等。

近代在國外以幻想主題批評次文化或次團體的語藝研究方面，Sheridan（1988）將研究焦點放在一九八零年，由一群女性在五角大廈前舉行的抗議活動上，並以將她們團結起來的主要工具「Unity Statement」作為主要分析文本，進行幻想主題分析，探討該文本隱含、並不斷複誦哪些語藝視野，使這些有著不同種族、生活環境、教育背景等差異的女性，能夠團結組織起來。研究者將 Unity Statement 歸結出兩個語藝視野，一邊描繪了男性在五角大廈中的角色，認為他們以自我為中心的希望擁有主導權與掌控權的態度，反而為社會帶來混亂；另一邊則是描述那些擁有眾多差異的女性們，為了能協助制訂與她們生活可及的各個層面相關的正當法案，努力匡正那些非正義的行為。Sheridan 認為，從 Unity Statement 歸納出的語藝視野能幫助說明該文本對於結合擁有多元化背景及觀點的女性所擁有的潛力，因為該文本在試著結合多元化的女性成員時，使用平衡報導女性原則，並將焦點放在各類女性的經驗與價值，而非政策上。

在哥倫布的俄亥俄州擁有將近四分之一的非裔美人居民，然而在該地區唯一的日報，卻只在「死亡與葬禮」的專欄中才會頻繁播報與他們相關的訊息。Robert Huesca（1991）透過分析專欄中顯而易見與非裔美人相關的內容，找出這群少數、受壓迫的族群使用何種語藝策略強化他們這個少數派的社群，發現家庭結構的重要性是該專欄欲強調的重點，從表面看來似乎是破碎的家庭成員結構，例如由繼父或繼母，與其他原有家庭成員組合而成的新家庭，對這些非裔美人來說並不具有任何負面意義，因為對他們而言，無論是完整或重組過的家庭，其結構都堅不可摧且功能顯著。

至於國內透過幻想主題批評方法探討次文化或次團體研究部分包括：歐琇瑜（1997）嘗試探討流行於台灣的熱門漫畫所呈現的價值觀。除了分別歸納不同類型漫畫呈現出不同的價值觀取向，並藉此探討了漫畫所反應的青少年次文化，包括：表現主義、講究義氣、追求速度的快感，以及開放的性觀念。

洪淑宜（2008）將人氣旅遊網誌「艾瑪—隨處走走」的網誌語藝社群視爲主要研究對象，望能爲傳統社會科學取向的網路傳播研究開創一嶄新方向。研究結果顯示在全球化、舞台化的資訊傳播脈絡下，互動、儀式性溝通對話的網誌語藝空間裡，「艾瑪—隨處走走」的網誌語藝社群是在複誦中認同、在幻想中參與，且在表演中遊戲，進而共同建構出共享的語藝視野：認同、參與與遊戲。

針對台灣從事動漫畫創演的相關同人活動，李姿瑤（2004）希望能藉由幻想主題與符號幅合觀點，從語藝視野解讀，進一步瞭解這群具「御宅族」特性的動漫畫閱聽人，他們從事創作扮演背後所呈現的種種意涵。雖然在援引岡田斗司夫對「御宅族」、「文化新人種」及「閱聽人主動性」所提出的概念，以納入同人誌和角色扮演討論時發現了幾個矛盾之處，但就整體共享的群體意識、價值規範、集體行爲方式、參與意義及參與行爲的解析仍呈現出相當顯著的研究成果。

不同於過去國內幻想主題研究，賴宏林（2001）針對視聽文本進行幻想主題分析，希望藉由觀看霹靂布袋戲的「霹靂異術」一戲，探究霹靂布袋戲論述所建立的幻想主題及語藝視野，瞭解霹靂布袋戲建構了什麼樣的價值觀，而霹靂布袋戲迷藉由霹靂布袋戲論述共享了什麼樣的世界觀。研究結果顯示，霹靂布袋戲的論述包括了「似邪又似正、似正又似邪，虛虛實實、隱隱現現」及「善用權謀才是生存之道」兩種幻想類型，並勾勒出「機裡藏機、變外生變」權謀的語藝視野。同時，這也爲戲迷們提供了一個詮釋外在現實的架構，迷們可能會認爲外面的世界正如霹靂布袋戲勾勒的世界一樣，是非常險惡的，權謀是生存必要的手段，或是他們可能會透過「權謀」的價值觀來觀看這個世界，會較容易將真實世界所發生的事賦予「權謀」評價。從霹靂布袋戲觀眾的論述中，確實發現戲迷會以霹靂布袋戲的價值觀觀察、認知生活中的各個層面，從中也得以瞭解霹靂布袋戲的價值觀對戲迷行動的影響。

爲了瞭解社群透過虛擬空間對情愛的討論、分享、爭辯、以及對情愛的觀點、

意見與想像中，凝聚出何種共享的情愛觀，又能凝合出何種語藝視野，蔡鴻濱（2003）選擇了網路暢銷小說《第一次親密接觸》的產出網站〈成功大學貓咪樂園〉分類看板中部告討論區下的〈LOVE〉分版之討論文章為研究對象，歸納出「擇你所愛、愛你所擇」的語藝視野。發現該板不但表現出數位時代網路族群對情愛追求的高度自主性，同時更顯示出社群成員對情愛的堅持。

除了文化產物外，也有與社運相關的次文化、次團體研究。民進黨自一九八六年創黨開始，便陸續舉行了多次社會運動。趙雅麗（2001）曾針對一九八六年到一九九四年所發動共十三次社會運動的語藝意涵與策略提出探討。李曉青（2008）則是針對施明德所發起的社會運動-反貪污倒扁運動之語藝視野進行研究。

最後則是相關的社會團體研究。劉玉惠（1994）從語藝觀點探索慈濟宗教論述的說服力，及其成員間論述交流所形成的語藝視野或世界觀。于劍興（2004）利用幻想主題批評方法與參與觀察法，以大林慈濟醫院心蓮病房為研究對象進行剖析，並更進一步探詢該機構的團體意識與真實是如何凝聚和建構，動機是如何引發以及如何獲得行動的動力，又安寧醫療團隊的互動特質對特定場域的小團體傳播帶來什麼啟示。

陳煥芸（1999）就多層次傳銷論述所建構的幻想主題與語藝視野，以及傳銷論述中隱含的價值觀與世界觀提出探討，進而評估傳銷論述之說服力。藉傳銷語藝視野的真實評估發現，傳銷論述所具有的是一種功利主義及利他精神並存的實質內涵，而透過美學評估可以發現，成功者的見證為傳銷論述增加了說服力，而口號與格言的運用，不但有助傳銷公司價值的傳遞，亦有助於幻想串連。

有鑑於雲門舞集能在經濟掛帥的台灣社會獲得廣大社群認同，蔡鴻濱（1999）為雲門舞集論述所建構之語藝視野提出探討，希望瞭解雲門舞集論述建構出何種

價值觀以吸引大眾認同、參與雲門舞集，並欣賞雲門舞集的作品。透過檢視雲門舞集的內部刊物《雲門通訊》中描寫林懷民、內部成員、會員、義工的文章為分析文本，在分別找出不斷被複誦的場景主題、角色主題與行動主題後，歸納出「文化紮根」與「文化傳承」二幻想類型，並歸結出雲門舞集所建構論述的語藝視野「薪傳」，而這些價值似乎就是使雲門得以獲得台灣大眾認同，並使雲門奇蹟似的在這塊文化沙漠生存了四分之一世紀之久的原因。

(三) 結論

一個團體的成員會透過共享的幻想主題與語藝視野形成共同的信念與價值觀，透過這個過程，團體也會凝聚更強大的向心力。而傳播媒介在不斷發展與被應用的過程中，早已成了團體成員用以交流互動、複誦幻想主題、建構語藝視野之零距離、無國界的重要平台。Bormann 認為，欲將團體幻想擴散至更大的社群，進而形成文化的意識基礎，最主要的關鍵在於大眾媒體的角色 (Bormann, 1978)。因此，本研究採用幻想主題批評以分析小朋友巧連智幼幼版視聽教材所建構與傳達的世界觀，有其適當性。

六、結論

擁有越多訂戶與閱聽眾的幼兒視聽教材，可觸及的閱聽眾群也就更加廣大，全面性剖析影響國內大多數孩童成長學習的視聽教材為孩童構築了何種視角與觀點，便成了刻不容緩的任務。目前國內針對幼兒視聽教材進行的研究，多以提升語文能力或其他學科能力為目的，探討文本內含意識型態的研究也多以深究其中隱含的性別角色/刻板印象為主，因此本文將從幻想主題分析方法的理論架構出發，透過小朋友巧連智幼幼版教學 DVD 的分析探討，期望能更完整的為台灣幼兒視聽教育理出一個不同面向的觀察角度與論述方式。

參、 研究方法

本研究目的在於理解小朋友巧連智幼幼版論述打造的社群成員所共享的生活態度與語藝視野，對此問題的探索，研究者利用語藝批評方法中的符號輻合理論（Symbolic Convergence Theory）與幻想主題批評（fantasy theme criticism）方法用以分析、解釋。

一、 文本介紹

巧連智是一套專為幼兒成長教育設計的輔助視聽教材，針對不同年齡層與程度的小孩，規劃了不同的教學重點。小小班適用的幼幼版巧連智將教學的重心放在生活自理、品格禮貌、表達溝通與智能啟發四個部分，一年十二期的教材，又可分為：生活能力奠定期、團體生活適應期，以及入園準備期等三階段。完整的教材包括：遊戲書、學習玩具生活禮物、每個月都有的 DVD、表達 CD 書/認知操作書，和專屬於二～三歲孩子父母的親子刊物「親親寶貝」-配合每月的學習主題提供各種教養小要訣。其中的 DVD 即本研究主要分析文本，在此將進一步提出說明。每片 DVD 的時間長度大約都控制在二十五到三十分鐘左右，除了每一次在片頭部分都附有獨立段落教導小朋友們如何愛惜 DVD、開頭結尾和小朋友親切的打招呼及說再見、在節目進入尾聲的時候還有固定單元提醒/教導小朋友如何愛惜教具並收藏好，主要內容部分則分為幾個大單元穿插搭配呈現教材內容，分別是：生活自理、我會小心、我最有禮貌、智能啟發、健康動身體、唱唱跳跳等，而巧連智還會依據不同市場需求，在每一期發刊前調整設計，增修單元種類與內容。

二、幻想主題分析步驟

有鑑於 Bormann (1972) 提出幻想主題分析方法時，並無詳細作具體的討論與建議，Foss (1989) 提供了更具系統性的研究步驟，同時蔡鴻濱 (2003) 也提出了更多詮釋，一併陳列如下：

(一) 在共享的幻想中找到證據

找到符號輻合現象發生的證據-也就是證明人們確實共享著幻想主題與語藝視野。

(二) 將幻想主題們逐一編碼

仔細審視文本，將聲音文本逐句檢視，或是將影像畫面一一檢查，可透過場景主題、角色主題與行動主題進行分析。

(三) 建構語藝視野

尋找幻想主題出現的模式，並透過這些特定的模式建構出語藝視野。

(四) 界定語藝視野背後的動機

自歸納出來的語藝視野，再進一步探究文本試著構築該中心思想背後的動機與目的。

(五) 評估語藝視野

藉由觀察社群成員複誦的情形，瞭解語藝視野所帶來的影響。

語藝學者認為，幻想主題的分析步驟不應該被視為固定、一成不變的過程。

研究者應該依據其研究問題、文本特性、群體特性等，規劃其幻想主題分析步驟。因此不管是 Bormann 或其他應用幻想主題的學者，應隨著上述的相關考量，作出彈性的調整（蔡鴻濱，2003）。

三、分析單位

針對學齡前兒童所設計的小朋友巧連智，會依照不同年齡層的幼兒調整教材內容，主要的教學重點包括：價值觀確立及人格培養、認知教學與學科教育。越高階的版本，所安排的認知教學與學科教育內容也更豐富，因此本研究選擇能較針對二至三歲幼兒設計的幼幼版巧連智視聽教材進行幻想主題分析，希望能透過此研究，找出該文本為廣大閱聽眾所構築的語藝視野。

由於教材所共享的語藝視野是平均分配在每一期的教材中，因此本研究透過立意取樣決定研究文本，從二零零八年發行的十二期小朋友巧連智幼幼版 DVD 中選出六期，分別為一月份、二月份、三月份、四月份、六月份、八月份。此年份的小朋友巧連智幼幼版所使用的單元包括：唱唱跳跳、說故事/巧虎說故事、人際禮儀、生活自理、認知動動腦、自然真奇妙、玩具介紹、肢體律動訓練，以及升級預告。這些單元都會依照不同月份主題搭配設計內容，除了每個單元中的角色、人數會調整、場景會改變，有時一個單元中還會出現兩個以上的場景變化。筆者將以各個單元為一大單位，每個單元下又將依照不同場景分列子單位，重複的單元，如一模一樣的打招呼、叮嚀單元，以及子場景皆不重複計數，自一月份開始編碼，依單元數共整理出五十四個大單位，如表 3.1（續）所示，並各自延伸出數量不等的子單位數個，在逐字謄出對話內容、標記各單元出現的人物、地點與場景特徵等資訊後，透過幻想主題分析，將文本中所隱含的意識型態具體剝離；分別依照場景主題、角色主題與行動主題歸結出不斷被複誦的幻想主題，而後再統整出適切的幻想類型，以便找到最能代表小朋友巧連智幼幼版中心論述的

語藝視野。

表 3.1：2008 年小朋友巧連智幼幼版視聽文本編碼對照表

編號	單元名稱	子單位編號	場景
1	影片開始 打招呼		巧虎歡樂城的廣場
2	唱唱跳跳（一） 巧虎快樂體操	1-1 1-2	布丁上 三棟房子前的草地
3	認知動動腦 五指謠		投影坐在骰子上
4	生活自理 一次只買一個呵	4-1 4-2	動畫超市 真實商店
5	唱唱跳跳（二） 禮貌小超人		投影 幾何圖形
6	我會小心 在浴室裡要小心		浴室
7	巧虎說故事 奶奶我幫你拿	7-1 7-2 7-3	鋼琴教室 果園 餐桌
8	語彙表達 CD 書 12 個新朋友	8-1 8-2	三棟房子前的草地 投影 生肖
9	專注力律動訓練 跟著聲音高低動一動	9-1 9-2	三棟房子前的草地 剪貼樹木背景的白色空間
10	教具預告		綠色平面地板
11	收拾教具教材		書桌前
12	再見		夜空
13	唱唱跳跳（一） 舞獅咚咚鏘		投影 獅子背景
14	巧虎說故事 恭喜，新年快樂	14-1 14-2 14-3 14-4 14-5	家門口汽車旁 爺爺奶奶家門口 屋內書桌前 屋內餐廳 房間另一個角落
15	人際禮儀 在公園玩要有禮貌	15-1 15-2 15-3 15-4	動畫公園 動畫公園各個角落 投影 圓點圖樣 真實公園
16	生活自理 勾勾手，我會做到	16-1 16-2 16-3	客廳 餐廳 房間
17	認知動動腦 長短比一筆		池塘

表 3.1 (續)：2008 年小朋友巧連智幼幼版視聽文本編碼對照表

18	唱唱跳跳(二) 長和短		投影火車與鐵軌
19	自然真奇妙 一起去逛動物園		台北市立動物園
20	玩具介紹 動物樂園圖形組	20-1 20-2	桌前 動畫情境
21	唱唱跳跳(一) 點點踏踏舞		投影 樹幹、蘑菇、花朵與草
22	人際禮儀 不能打人呵		公園
23	認知動動腦 吃的 喝的 穿的 玩的		賣著不同商品的店面
24	唱唱跳跳(二) 紅燈停，綠燈行	24-1	投影的商店前紅磚人行道
		24-2	真實馬路人行道
25	生活自理 我會愛惜我的東西	25-1	室內，抽象的城堡外觀實體布景
		25-2	圖書館沙發椅
26	巧虎說故事 全家旅行真有趣	26-1	火車月台
		26-2	車廂內
		26-3	農場
		26-4	草地
		26-5	農場屋子外
27	創意動手小書 神奇公車 ㄅㄨ ㄅㄨ	27-1	書桌前
		27-2	森林住宅區與魔法森林
28	肢體律動訓練 爬行和單腳站立的平衡訓練		建築物前的草坪
29	形狀磁鐵遊戲盒		書桌前
30	唱唱跳跳(一) 洗手泡泡歌		投影 洗手台前
31	生活自理 把手洗乾淨	31-1	動畫巧虎家
		31-2	真實房間
32	人際禮儀 接電話，有禮貌		客廳
33	認知動動腦 小貓謎的形狀屋		草地
34	唱唱跳跳(二) 形狀歌		投影
35	玩具介紹 形狀磁鐵遊戲盒	35-1	書桌前
		35-2	故事場景
36	自然真奇妙 買蔬菜水果囉		超市
37	巧虎說故事 故事奶奶好厲害		圖書館
38	巧虎說故事 一個好玩的地方	38-1	幼稚園門口

表 3.1 (續)：2008 年小朋友巧連智幼幼版視聽文本編碼對照表

		38-2	幼稚園內
39	人際禮儀 可以借我玩嗎	39-1	遊戲教室
		39-2	空白背景
40	生活自理 我會照顧弟弟妹妹		巧虎家的地毯與沙發椅
41	唱唱跳跳 (一) 肚子 ㄍㄨ ㄉㄨ ㄉㄨ		投影叢林
42	自然真奇妙 動物朋友吃什麼呢？		穿插真實動物棲息地場景的投影草地
43	認知動動腦 西西公主的皇冠		城堡與森林
44	唱唱跳跳 (二) 顏色啦啦隊		投影雲朵與氣球
45	玩具介紹 小刺蝟顏色積木組		書桌前
46	唱唱跳跳 (一) 手牽手 來跳舞		投影小貓+動畫
47	巧虎說故事 不害羞，大聲說		幼稚園
48	生活自理 我長大了，我會做！		房間、浴室與家中餐廳
49	人際禮儀 一起上幼稚園囉！	49-1 49-2 49-3 49-4 49-5	幼稚園外面 幼稚園說故事教室 幼稚園洗手臺 幼稚園午休房 幼稚園廣場
50	認知動動腦 小熊的生日宴會		小熊家
51	唱唱跳跳 (二) 雨天和晴天		投影草地
52	自然真奇妙 現在是什麼天氣呢？		房間與街道
53	玩具介紹 認知數數掛布組		房間
54	升級預告，精彩的快樂版來囉		屋內一隅

肆、 文本分析

研究者將依據上述之幻想主題的研究類目與步驟，針對所蒐集的小朋友巧連智幼幼版視聽教材共五十四個大單位，逐一分析。明顯發現文本中出現一些重複的場景主題、角色主題與行動主題，以下則是將這些主題歸納整理的結果。

一、 場景主題

場景主題主要在探討描述戲劇中行動所發生的地點與人物活動的地方。由於視聽教材不同於一般平面文本，除了有藉由真實人物呈現的模擬場景（外場景），也有以動畫場景為主的卡通場景（內場景），此特點，分析時將一併列入考量。

經對 2008 年幼幼版巧連智視聽教材文本的檢視後，結果發現在幼幼版視聽教材中的場景主題呈現出「富潔癖感的私領域生活空間」，「烏托邦式的公領域學習環境」、以及「真實與幻想交錯的探索世界」三個幻想主題。

（一） 富潔癖感的私領域生活空間

文本所勾勒的第一個場景主題是關於生活空間的部分，無論描繪的是那個家庭，屋裡、屋外總是整理得乾乾淨淨、一塵不染，家具擺設或是物件的配置安排上，皆為簡單清爽，乾淨俐落。即使是小朋友們遊憩的休閒環境，也都會規劃得很整齊。至於街道上的景象，或商店裡陳列的擺設等，同樣是清爽、寬敞、且井井有條的。

住家部分呈現的場景包括：書桌（書房）、餐桌、客廳（地毯上、沙發椅上）、小朋友的房間/遊戲區、家門口、前院等。至於浴室部分，因為是小朋友會頻繁進出但危險度高的生活空間，便另外針對洗手台、浴缸等區域進行詳細描繪。

1. 書房/書桌

書桌上方的擺設總是簡單乾淨、除了欲呈現的教材/教具或是與主題相關的物品以外，幾乎不會有其他物品出現（參見圖 1、2）¹²；餐桌上也都只會擺放三、四個裝著和主題有關的食物盤子與餐具，或是乾脆不放置任何物品（參見圖 3、4）¹³。

卡通巧虎：爺爺的桌子上，有好多紅色的紙...春聯寫好了，爺爺在春聯後面塗上膠水...（14-3）



圖 1、2

2. 餐桌

卡通巧虎：...奶奶正在放碗和筷子...（14-4）

¹² 來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 2 月份視聽教材。

¹³ 來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 3 月份視聽教材。



圖 3、4

3. 客廳

客廳的各種家具擺設都相當清爽且合宜，無論是沙發、電視，或櫥櫃等，且空間寬敞、舒適。當焦點集中在客廳的地毯上、或是沙發椅上時，更能看出其乾淨與清潔感（參見圖 5、6）¹⁴。



圖 5、6

4. 房間

小朋友的房間或是遊戲區，很明顯的較家中其他空間的設計花俏些。先是在房間部分，特別就孩子們普遍對卡通樣式的偏好，選用花俏的被套組（如：巧虎系列人物圖樣），或是色彩鮮明的整體設計，讓房間放眼望去都能透露出濃濃的歡樂氛圍，卻又不失其的機能性，無論是真實場景或是構圖的場景，都不忘在床的周圍安排孩子們的活動空間，或是書桌，或是可以盡情玩玩具的角落（參見圖

¹⁴來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 2、4 月份視聽教材。

7、8、9)¹⁵。



圖 7、8



圖 9

5. 遊戲區

幼兒玩樂、嬉戲的場地，很明確的以整個場地背景的獨特性與其他空間區隔開來，或是透過使用的書桌區分共享空間的孩童們活動的範圍，孩子們可以擁有一個完整的屬於自己的區域玩玩具，或是在遊戲區域中，藉由座位區隔讓共享遊憩空間的幼兒們仍保有獨立的玩樂空間（參見圖 10、11）¹⁶。

¹⁵來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 2、8 月份視聽教材。

¹⁶來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 3、6 月份視聽教材。



圖 10、11

6. 浴室

至於特別獨立精確描述的浴室場景，整體上凸顯的特點為明亮、整齊，除了危險情境模擬，浴缸區域外的地板都是乾燥的，盥洗用具也不會重複擺放，爲了小朋友使用安全，還爲身高不足的小朋友在浴室裡放置小椅子，以保障孩子們使用浴室的便利性，而這個部分似乎也間接呼籲了父母要爲孩童在最容易發生意外的浴室準備適當的輔助工具（參見圖 12、13）¹⁷。

卡通巧虎：...洗手台好高，怎麼辦？

卡通巧虎：啊！要請大人幫忙。...

旁白：請爸爸抱起來洗，或是拿小椅子來...（6）

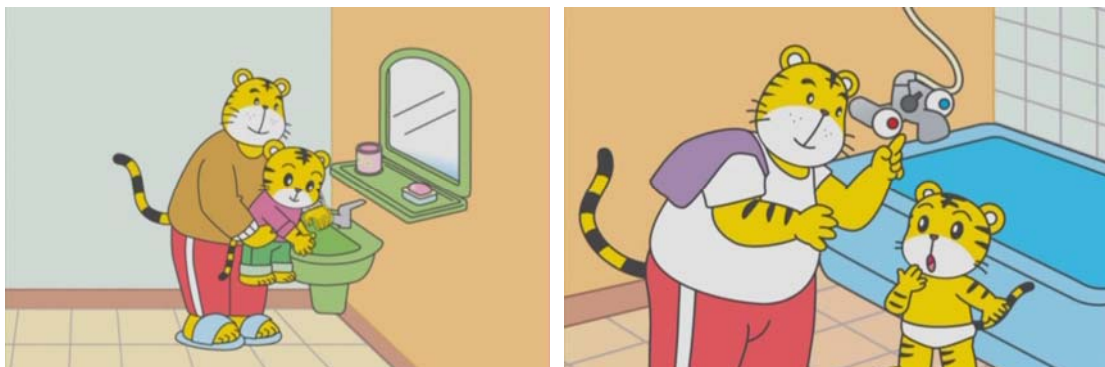


圖 12、13

藉由影片不斷呈現舒適的場景畫面，孩子們對於自己的生活空間也會相對產

¹⁷來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 1 月份視聽教材。

生期待與要求，讓他們習慣在環境優良的空間活動，一方面暗示著小朋友們要懂得維持生活空間的整齊與清潔，以及光線要維持明亮等好習慣，如此，將能讓孩子們遠離髒亂可能帶來的塵蹣問題，或是光線不足為眼睛帶來的壓力與負擔，更能提高孩童的學習力，使他們能擁有照顧自己、讓自己保持在最佳狀態的基本能力。

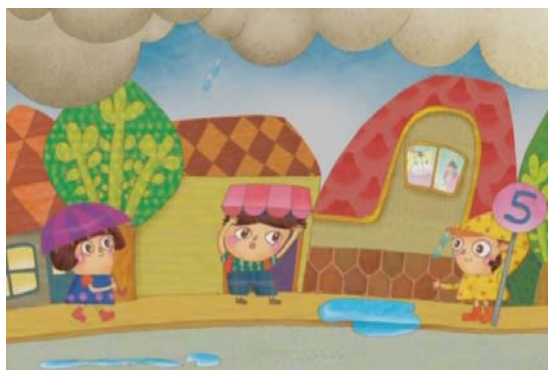
另外在住家外的場景部分，包括了從窗戶看出去的街道景象、農地/牧場、道路旁、人行道、商店/賣場/超市的商品陳列區、火車月台與車廂內部景象等。

1. 窗戶外的街景

從窗戶看出去的街道，雖然色彩鮮豔多變，畫面被填充得很滿，但仍成功散發著住宅區的氣息，除了比鄰的住家，還有綠化得很徹底的街景，下雨後的陸地有點潮濕，但總算也雨過天晴，大家又都面帶微笑繼續進行各自的活動（參見圖 14、15）¹⁸。

彩虹姊姊：...我們來看看窗戶外面，現在是晴天還是雨天吧！

人偶巧虎：...太陽不見了，天空看起來暗暗的。...下雨了...下雨天到處都濕答答的喔！天空變亮了，太陽出來了！...天空出現一道好漂亮的彩虹...
(52)



¹⁸來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 2 月份視聽教材。

圖 14、15

2. 農地/果園

有別於都市中充滿建築物的景象，農場的特點在於擁有廣大的草原腹地、飼養著不同動物、雖然有籬笆圍欄，但動物們的生活空間仍相當廣闊，和大自然仍是融為一體的（參見圖 16、17）¹⁹。

卡通巧虎：爸爸帶我們去農場玩。...小花你看，好多綠綠的田喔！

媽媽：...我們很快就會到農場了...

卡通巧虎：...後來我們一起去草地上玩...晚上我們在屋子外面玩...（26-4）



圖 16、17

空間背景為乾淨無污染的大自然，除了安排密集種植的各類果樹，搭配散發田園氣息的鄉間小徑，更凸顯農村果園氣氛（參見圖 18）²⁰。

卡通巧虎：奶奶帶我去果園摘橘子...（7-2）

¹⁹來源：2008 年小朋友巧連智幼版 3 月份視聽教材。

²⁰來源：2008 年小朋友巧連智幼版 1 月份視聽教材。



圖 18

3. 道路旁、人行道

環境整潔且規劃良好的街道，住家前的馬路還另外規劃了行人專用道，讓人車分道的機制明確的呈現在影片中。此外，能綠化環境、美化街道的綠色植物也是道路住家兩側必備景物（參見圖 19、20、21）²¹。



圖 19、20



圖 21

4. 商店/賣場/超市的商品陳列區

²¹來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 3 月份視聽教材。

商場光線充足、商品種類眾多但陳列整齊、有清楚的標示與規劃，走道寬敞為顧客與購物車預留了足夠的行進空間（參見圖 22、23、24）²²。

旁白：爸爸帶巧虎去超市買東西...（4-1）



圖 22、23



圖 24

5. 火車站月台與車廂內

環境整齊清潔，線條俐落，用最簡單明瞭的方式將火車站月台的景象與車廂內場景清楚的呈現出來（參見圖 25、26）²³。

爸爸：巧虎，我們要做高鐵去喔！

卡通巧虎：哇！是高鐵耶～好棒...（26-2）

²²來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 1、4 月份視聽教材。

²³來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 3 月份視聽教材。



圖 25、26

無論是圖片、動畫呈現的場景畫面，或是在真實生活中選擇的巷道、景物，鏡頭所到之處，總是相當明亮、清爽。窗戶外看到的天空與花草皆十分鮮明，街道上有著各式各樣的住家建築物，呈現的是綠化得很好的住宅區樣貌。商店/賣場/超市的商品擺設總是整齊一致，店內不僅寬敞，陳設亦井然有序，店面外觀也都是乾淨清爽的。農場/牧場的場景，則是藉由呈現出腹地廣大且綠意盎然的草地與作物，以及飼養的牲畜等表現出與一般都市場景的差異，然而，二者仍存在著幾個共通點：明亮、清爽。文本選擇呈現出現實生活中最理想的樣貌-乾淨無垃圾、無雜物堆積、無違規放置的汽機車等，一方面讓孩子們在收看時能不受雜物干擾，更明確接收到欲傳遞的訊息，另一方面則為孩子們在他們的心中建立理想的市街容貌。

結論：

以幫助幼兒學習、輔助幼兒成長為主要目的的巧連智視聽文本，為了使孩童能將文本內容融入日常生活，在場景安排上，都是以孩童熟悉的區域為主要發生地點。首先，是收看巧連智視聽文本的場景安排，選擇以客廳為主要收看場所。客廳除了是客人來訪時經常使用的招待空間，更是多數家庭成員產生互動、放鬆心情的主要休閒場所，而這個全家人的共享空間卻被設計為是孩子們收看巧連智學習的預設場所，此安排除了暗示著孩子們在收看巧連智時應該要有著家裡其他較年長的成員陪同，其學習成長的過程更應該是全家人需共同參與的。至於其他

私領域的生活空間，也都選擇了小孩成長過程中，最經常置身其中的活動場景，透過這些熟悉的場景，孩子們便能更輕易將自文本中看到的各個場景與生活中的活動空間連結，同時，還刻意安排使這些場景都呈現出最理想的居住狀態-乾淨、整齊、明亮、舒適，藉由各種生活場景畫面不斷重複傳達這些環境的共同特質，以教化收看教材的閱聽眾，讓他們知道我們應該擁有什麼樣的生活環境；什麼樣的活動空間與設備才是對的、合適的。

此外，與人相處應該保有適當距離的概念在此已逐漸顯露。例如：與人共用空間的時候，不可互相干擾，而是應該安份的待在各自的領域活動。或是做什麼活動，就要在什麼地方，看場合做事的道理由此也逐漸於幼兒心中成型。其他，如使用書桌、餐桌的時候，與當下進行的活動不相關的東西都不應該擺放，則再次呼應了私領域生活空間中貫穿所有場景主題的概念：整齊清潔；一方面培養孩子們良好的生活習慣，如：物品使用完就該物歸原處、隨時保持工作平台的清潔，另一方面還可提高幼兒在參與活動時的注意力，減少引起分心失焦的誘因。然而，這樣的設計，除了能讓孩子們養成良好的生活習慣，似乎也為父母省去不少收拾與管教的精力，教材在規範幼兒行為舉止的同時，也迎合了忙碌生活中的父母需求，使教材的價值，從幼兒教育的層面，更拓展到養育者的需求面。

除去巧連智以幾近潔癖的姿態呈現這些場景主題的背後目的，為了讓這些小小閱聽眾確實接收影片所傳遞的訊息，巧連智為幼兒們努力挑選了許多場景，而這些生活空間能否引起孩子們的共鳴、誘發他們的學習動機，都會影響幼兒是否願意效法文本中各種建議實踐的言談舉止，因此我們也可以說場景主題架構了巧連智的幻想世界。

(二) 烏托邦式的公領域學習環境

學習環境在文本可再分成兩類，一種是現實場景/擬真場景，一種則是藉由

投射幾何圖形或可呼應主題的圖案在空景中以突顯人物角色。

所謂現實場景，指的是真實社會的場景，而擬真場景則是指透過動畫模擬真實社會的場景。此類別選用的場景包括：公園、動物園、野生動物或飼養動物的生活片段節錄、圖書館一隅（沙發椅、書架走道、說故事區）、幼稚園（提供不同功用的教室/房間，也有像公園一樣的廣場、遊樂設施）、遊戲教室等。

1. 公園

不同的公園會設置的遊樂器材也不盡相同，透過不同主題呈現出不同的公園景象，為的是讓小朋友們對於公園的概念可以更完全。有時架設的遊樂器材是鞦韆，有時是沙堆，或是一兩組溜滑梯與搖搖椅設備，除了將這些器材當成背景，更會透過劇中人物使用情形，個別呈現這些場景的細部資訊，讓小朋友們能清楚明確的辨識這個戶外遊樂場所（參見圖 27、28、29）²⁴。

卡通巧虎：...經過公園的時候我們停下來休息...（7-2）

旁白：媽媽帶巧虎到公園玩...好多小朋友在玩滑梯，巧虎想快點玩到...
（15-1, 15-2）

旁白：巧虎在公園玩沙...（22）

²⁴來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 1、2 月份視聽教材。



圖 27、28



圖 29

從心理學的觀點來說，遊戲對兒童來說不但是一種自發的活動，而且也是一種自我滿足的活動。人類學家發現原始社會經常利用遊戲來教導下一代接受文化和求生技能；而在文明社會中遊戲亦具有類似的功能。Erik Erikson認為遊戲對每個兒童具有個別存在的意義，可以平衡身體內外的發展，使其和諧，具有淨化情緒的作用，並能促進控制情況的技巧，增進社會適應的發展²⁵。

Rousseau認為，兒童最好的學習環境，除了在生活中，最好可以在遊戲裡，讓他們的學習不脫離生活，不脫離遊戲，這樣的學習才是有趣、而且易懂，對生活而言是實用的²⁶。而Dewey也非常重視兒童從事遊戲活動的行為，強調兒童從做中學，從經驗中學習，而遊戲正好可以符合這樣的目標²⁷。Piaget的兒童發展理

²⁵ 參考周子仁、吳明宗（2004）。自然與生活領域-快樂學自然。《教學活水集》，194-199。

²⁶ 參考周子仁、吳明宗（2004）。自然與生活領域-快樂學自然。《教學活水集》，194-199。

²⁷ 參考周子仁、吳明宗（2004）。自然與生活領域-快樂學自然。《教學活水集》，194-199。

論更爲遊戲教學奠定了堅實可靠、及科學上的基礎理論²⁸。遊戲對兒童而言，就像天堂一樣，在遊戲中，兒童的情緒始終高漲，而且容易專心一致，在愉快氣氛中進行學習，同時，它對品德教育的滲透，培養良好的學習習慣，形成良好的心理素質，使智力和非智力品質協調發展也有著一定的作用。

在巧連智文本中，透過遊戲學習的概念也表露無遺，從巧連智多次透過影片呈現不同的遊戲場地，如公園、房間內的遊戲區、遊樂場等，都可顯示遊戲地點的安排在巧連智中是十分重要的。因爲一個理想的遊樂場所，除了能讓家長對孩子們在進行活動時的安全更放心，其供孩童使用的器材，在搭配正確的使用方法後，將能幫助孩童在遊戲中學習，並在快樂中成長。

2. 動物園

由於都市大廈林立，動物們生長的環境也受到限制，爲了讓生活在都市中的小朋友們對大自然的其他動物有更多瞭解，文本帶著小朋友們一起從影片裡逛動物園，瞭解這些園區動物分別適合在哪些類型的環境生活（參見圖 30、31、32）²⁹，並提供一些園區外動物的記錄畫面，包括野生動物與人工飼養動物的活動空間記錄（參見圖 33）³⁰。

太陽哥哥：巧虎，我們今天要到動物園玩喔！...（19）

²⁸ 參考周子仁、吳明宗（2004）。自然與生活領域-快樂學自然。教學活水集，194-199.

²⁹ 來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 2、6 月份視聽教材。

³⁰ 來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 6 月份視聽教材。



圖 30、31



圖 32、33

爲了使動物們能擁有更好的生活品質，動物園在劃分、設立飼養區的時候，會針對不同的動物特性與需求，規劃場地大小及設備，在有限的園區空間與經費中，努力模擬同種類的野生動物在野外的生活環境條件。藉由拍攝動物園的各種動物與其生活環境，希望能爲孩子們提供更多不同動物的生活資訊，讓孩子們不再只是從平面圖案中認識動物。

3. 幼稚園

爲了讓孩子們在進入幼稚園之前能做好萬全的身心準備，透過卡通動畫模擬出幼稚園的可能外觀、小朋友進行團體活動的教室、說故事區域；或到真實的幼稚園場景拍攝，包括故事時間進行的教室、洗手臺、午休房與戶外活動遊樂器材區等。相較於公領域學習環境中的其他場景，在此文本爲幼稚園場景部分做了更

多著墨，從進幼稚園開始，將各種可能在幼稚園出現的場地都竭盡所能的以最真實的面貌呈現在閱聽眾眼前，使小朋友們對這些環境不會感到陌生，並呼應了在私領域部分所提到「在什麼空間做什麼事情」的概念，每種不同的活動都會在不同的空間、地區進行。

(1) 幼稚園外貌

簡單的背景空間，凸顯著幼稚園有別於其他空間的獨特性，主建築物設計成城堡造型，搭配著一旁色彩鮮明的大型遊樂器材，暗示小朋友們這是一個如堡壘般的空間，也許將會是一個屬於小朋友們的遊戲堡壘（參見圖 34）³¹。

卡通巧虎：今天，媽媽帶我去一個好玩的地方。媽媽，我們到了嗎？
媽媽：...這裡是幼稚園，是專門給小朋友來地方喔！...（38-1）



圖 34

(2) 活動教室

俐落的呈現方式，簡單凸顯著教室裡的必備物件，如跳舞用的教室就會有音響、鈴鼓與直笛，以及足夠活動的寬敞空間；又如捏黏土的教室，雖然只呈現教室的局部空間，但進行活動的必要物件卻都備齊了，除了每個小朋友都可以有自

³¹ 來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 6 月份視聽教材。

己的座位，桌上也擺放著需要用到的器材與材料，同學們便能在教室裡進行捏黏土的活動（參見圖 35、36）³²。

老師：...巧虎很棒喔！等一下來教室看大家的活動吧！

媽媽：...幼稚園的老師正在教小朋友捏黏土啊！...你看，老師在教小朋友唱歌跳舞喔！...（38-2）



圖 35、36

（3）圖書館/說故事區域

專為幼兒設計的圖書館，提供了說故事時間的聽故事場所，用不同的地板顏色與擺設、牆上可愛的塗鴉裝飾，以及開放式的童書展示桌，讓小朋友們可以感應到這個說故事場地所散發出的童趣性與獨特性。明亮、寬敞的場地，輔以展示型書櫃的童書擺設，讓小朋友們能更明確接收到場地欲傳達的訊息-這是瞭解這些童書的地方，大家可以一起在這邊認識這些故事（參見圖 37、38）³³。

卡通巧虎：媽媽帶我去圖書館看書

兔子姊姊：故事奶奶要說故事了，歡迎小朋友坐過來。...（37）

³² 來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 6 月份視聽教材。

³³ 來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 2、4 月份視聽教材。

彩虹姊姊：巧虎，今天我們要和幼稚園的小朋友們一起上課喔！...巧虎，這是你的教室耶！...老師在說什麼有趣的故事呢？巧虎一起進去聽好不好？... (49-1, 49-2)



圖 37、38

(4) 洗手臺 / 午休房

一般在廁所才會看到的洗手台，在幼稚園裡則是另外規劃了戶外的洗手空間，讓小朋友們知道並不是只有在如廁後才需要上廁所，進行其他活動前後也可能需要使用，因此安排在獨立區域，可以養成小朋友們的良好衛生習慣，地上特地使用有深淺刻紋的防滑磁磚則是預防小朋友們滑倒所設計的，水龍頭上掛著肥皂，並安排小朋友們排隊等候使用有限的水龍頭，這些畫面呈現都是為了教導小朋友們對洗手行為的正確概念（參見圖 39）³⁴。另外，為了呼籲小朋友們能養成午睡的好習慣，也提供了午睡時間小朋友們在午休房間休息的畫面，加深幼兒對於執行午休活動的行為與空間連結。

卡通巧虎：...小朋友正在排隊洗手，準備吃飯了。... (49-3)

彩虹姊姊：巧虎有點累了，想數叫了嗎？你看，幼稚園的小朋友吃飽以後會睡午覺休息一下，這樣下午才有精神玩喔。... (49-4)

³⁴ 來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 2 月份視聽教材。



圖 39、40

(5) 戶外遊樂器材

使用各種色彩鮮明的元素組合而成的室外大型遊樂器材，提供幼兒足夠的活動空間，不但在活動場地四周種植不少綠色植物，並適度為小朋友們的活動空間搭建遮陽板/小屋頂，在滿足小朋友們遊樂需求的同時，也顧及了孩子們的身體健康（參見圖 41、42）³⁵。

卡通巧虎：今天，媽媽帶我去一個好玩的地方。... (38-1) 哇！這個地方好像公園喔～有溜滑梯、鞦韆，和蹺蹺板，還有很多小朋友在玩。
 媽媽：這裡是幼稚園是專門給小朋友來的地方喔。... (38-2)



圖 41、42

從一開始的引導式對話，讓小朋友們對「好玩的地方」提起興趣，接著再引

³⁵來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 2 月份視聽教材。

入幼稚園的場景、進行各種活動的教室、房間，讓小朋友們循序漸進的增加對幼稚園這個新空間的熟悉感。一方面減低孩童對於未曾涉足的環境可能擁有的陌生感，一方面嘗試引起孩童的好奇心與需求感，都能幫助孩童在不久的將來可以更勇敢的踏出家門，為進入學校生活做準備。

4. 說故事的房間

當故事是由螢幕中的第三者陳述時，文本便會安排巧虎，或是巧虎與彩虹姊姊或太陽哥哥一同在房間裡招呼螢幕前的小朋友們，要小朋友們乖乖坐好聽故事。大多數時候選擇的場景如下，是一間有鋼琴、座椅、書櫃與造型掛飾和布偶裝飾的房間。使用色彩鮮豔、造型可愛的家具與飾品，能獲得小朋友們的注意；專門的聽/說故事區域，也能讓小朋友們將場景與行爲、目的連結，當看到這個場景的時候，就是要和巧虎乖乖坐好一起聽故事的時候（參見圖 43、44）³⁶。



圖 43、44

5. 內場景、外場景與投影的抽象空間

如前述，內場景指的是以動畫形式呈現的故事場景，大多數時候都是藉由描繪卡通巧虎，或其他卡通小朋友們在日常生活中容易出現的場景，或是天馬行空的幻想故事為主所發生的地點，除了被普遍運用在前面已經提到的私領域及公領域部分，之後即將提到的探索世界更是完全以內場景方式表現。這些需要使用內

³⁶來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 6 月份視聽教材。

場景方式呈現的情境，能為故事情節提供更多的想像，包括透過各種動物扮演的人物角色也會和小朋友們一樣在什麼場合發生哪些故事、充滿童趣幻想的故事情節又會發生在哪些超現實的場景等（參見圖 38、39）。

至於外場景，則是指真實人物在現實生活中發生故事的真實場景。同樣會被應用在私領域與公領域上，特色在於場景使用的元件都是實體物件，與幼兒的真實生活環境能有更明確的連結性（參見圖 23、24）。

最後，投影的抽象空間，指的是將圖像投影到空景中的學習空間，有時候會使用幾何圖形當背景與地板圖案、椅子的造型、有時候則選擇配合主題的相關圖案，如主題與新年相關時，會使用舞獅圖案與春聯等相關物件、談論火車，就會有火車背景、主題是洗手，就投射洗手台影像，其他還有叢林、雲朵與氣球、小貓咪等各式圖樣（參見圖 45、46、47、48）³⁷。

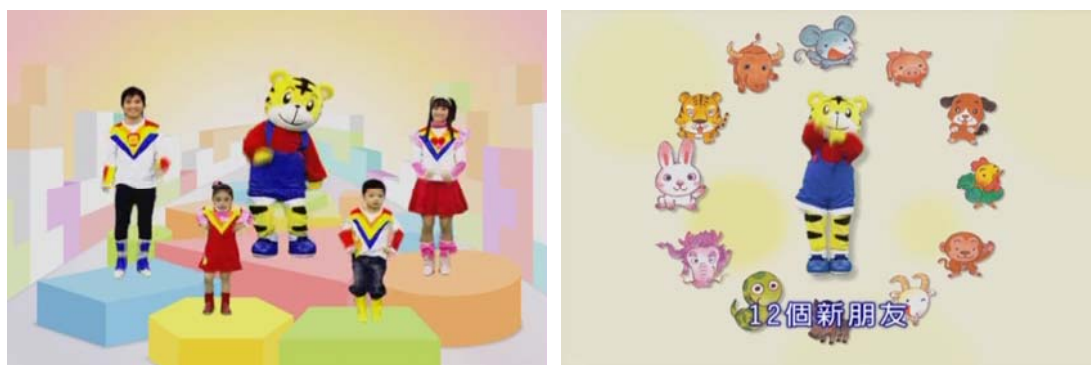


圖 45、46

³⁷來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 1、2、4 月份視聽教材。



圖 47、48

這些不符合現實生活情境的場景，主要都是爲了能強化閱聽眾對於與主題相關的概念與物件認知，希望小朋友們能將焦點集中在特定的人物或物件上，透過頻繁出現的有意義圖樣加強閱聽眾對圖樣與主題的連結；適度使用與主題無關的簡單圖樣輪轉背景，則可一方面增加畫面豐富性，一方面吸引閱聽眾注意力，使其對畫面能更加目不轉睛，以增加孩童接收文本訊息的時間與機會。而這些會透過投影方式，藉由真實人物表現出不同於真實情況的特殊場景，可視爲是介於內場景與外場景間的過渡階段。

結論：

透過詳細描繪公園裡面沙堆、遊樂器材，能幫助小朋友們學習如何在安全情況下進行歡樂的活動；將特定的活動與固定的地點連結，如：坐好專心聽故事的鋼琴教室，能幫助小朋友更迅速跟上活動節奏；不管影片呈現的場景發生的地點在哪裡，都會選擇在採光充足，寬敞安全的地方，則是能夠輔助幼兒養成可顧及身體健康的好習慣。另外，讓小朋友們在觀看影片同時，如同置身動物園，在認識動物園的同時也認識了裡面飼養的動物，並提供了部分非園區動物的生活片段，使孩子們對動物的瞭解能更多樣化。

此外，對於多數台灣地區大部分三歲左右的幼兒來說，即將面臨的挑戰就是離開家庭，踏入全新的領域-幼稚園。幼稚園是一個幫助幼兒學習團體生活、紀律，以及更多認知概念與其他知識資訊的地方，多數家長會讓小朋友們進入幼稚

園也是爲了讓他們在進入國民教育體系前，可以先依照自己的步調，爲未來的學校生活做好身心調適。然而，要讓一直以來都受到家庭羽翼保護的幼兒們，冒然進入新的生活環境、和一群年紀相仿的小朋友們相處，這樣突如其來的改變是很難調適的，因此巧連智文本設計了一系列與幼稚園有關的單元以提高曝光率，藉由明亮舒適的上課空間、功能性明確的各個園區角落、色彩鮮明的大型遊樂器材等場景畫面，引起幼兒對幼稚園的興趣，穿插在不同的單元中重複出現，不僅能讓孩子們在收看影片的過程，對這個新環境不再陌生或排斥，甚至還可能對其產生認同與歸屬感。

除了幼稚園，巧連智也提供了另一個受多數人認可之正規學習環境-圖書館的場景資訊，針對這些新環境，不但提供整體描繪，還就局部場景詳加描述，清楚的讓小朋友們瞭解什麼場地適合什麼活動，而這些學習環境同樣是以明亮、整潔的姿態呈現，表現出空間寬敞、光線充足、環境清幽、規劃良好且舒適的樣貌。

不過，這些精心設計過的場景景象，表現出的並非全然是社會的真實模樣。巧連智文本所呈現的社會，如同爲小朋友們勾勒一個烏托邦式的理想國度般，以幾近完美卻不真實的形象呈現在閱聽眾眼前；高級住宅區才可能出現的街景、沒有垃圾的環境、學習空間裡無塵無瑕也沒有待修的器具公物等，對於現今社會而言，仍是個尙待實踐的夢想。

最後，值得一提的是，無論是私領域部分或是公領域部分動畫場景，在呈現都市中的各式建築物/人工產物時，皆沒有使用過份複雜的線條把場景細節全都描繪下來，而是藉由簡單的線條，明確的將具場景特徵的物件用最清晰明瞭的方式呈現在幼兒面前，如此可避免提供過多資訊分散幼兒的注意力，也讓幼兒能在一眼就找到能代表各個場景特色的主要物件，如一節一節的火車車廂、車廂內座位設計的特殊性，或是公園的遊樂器材等。

(三) 真實與幻想交錯的探索世界

富想像特質的場景，與現實狀態有著或多或少的差異性，在巧連智文本中出現的比例較少，多發生在魔法森林中，或是遙遠的城堡及森林裡。例如觸手可及的彩虹、用糖果建造的房子、在現實生活中根本無法實現的玩具樂園、彩虹果汁園、點心王國與雲朵城堡等（參見圖 49、50、51、52）³⁸。另外還有主角們（巧虎、太陽哥哥、彩虹姊姊）搭乘熱氣球飄在半空中，逐漸從建築物上沒入夜空的畫面、遍地綠草的山坡地不斷輪轉背景圖樣（造型房屋、遊樂器材組合、花朵與樹木）等。

1. 雲朵城堡 / 魔法森林



圖 49、50

2. 彩虹橋 / 糖果屋



³⁸來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 3、6 月份視聽教材。

圖 51、52

當這些富幻想元素的場景出現時，安排的劇情也就不再是生活化的劇情，而會加入平時不可能發生的幻想元素使故事內容更豐富具變化，透過擬人化的動物角色化身主角，或是擬人化的物件與主角對話，藉由故事架構，一方面滿足幼兒天馬行空的幻想，另一方面也在劇情安排上傳授了與人相處的道理及簡單的認知概念，如：分享、互助等與人相處的道理，以及判別色彩、大小等認知概念。

喜愛童話是幼兒的天賦和本性，符合幼兒在認知發展上的行為特徵，容易接受擬人化的事物也是其特色之一。Piaget表示：前運思期的幼兒主要的行為特徵是自我中心觀和萬物有靈論。「自我中心觀」指的是幼兒具有只用自己的角度看世界，對別人的觀點很難理解的傾向，而「萬物有靈論」在哲學上則稱之為「泛靈論 (Animism)³⁹」，是一種認為萬物都有生命的擬人觀傾向。林良（1989）指出：在童話的世界裡，不管是動物、植物或是無生物，都變成了會說話、會思考、會動作的人物，而這些「由動物演出」的部分，深受幼兒的喜愛。

人們將故事拿來做為道德教育的題材，主要是著眼於它能滿足幼兒喜愛幻想的天性，以及透過想像能讓幼兒理解人類經驗的多樣化和社會變遷的功能，藉由故事角色的處境，幫助幼兒反思自己生命的處境，進而學習運用故事裡的行動方案（丁興祥，2003；Lockwood,1999）。此外，想像及借替是童話的兩個重要特質，因為符合幼兒的遊戲精神，因此，能引導幼兒服從故事裡的假裝邏輯，再透過閱聽的過程學習做人的道理（劉素卿，2006）。巧連智便是如此透過富幻想力的場景空間與童話故事，安排其他人物為主角的故事呈現手法，進而讓小朋友們能透過閱聽的過程，學習做人的道理。

³⁹ 參考劉素卿（2006年6月）。幼兒對於童話故事的道德理解之研究：以經典童話故事討論為例。教育研究與發展期刊 2(2)。

二、角色主題

角色主題主要在探討描述戲劇中所出現的角色特質、人格特徵與動機。在進入幼幼版的角色主題探究之前，首先先簡單介紹小朋友巧連智主要的核心角色，包括：巧虎、琪琪、桃樂比與鈴鈴。

巧虎是活潑的金牛座小男生，喜歡踢足球、觀察動物，也喜歡吃甜甜圈，將來希望能成為足球選手。小兔子琪琪，是甜美的天秤座女生，喜歡賽跑，和吃草莓蛋糕，長大後希望可以成為護士、開花店。至於魔羯座的桃樂比，是鸚鵡造型的男生，喜歡唱歌和照相，還喜歡吃肉丸子，希望將來能成為歌星或攝影師。最後是可愛的綿羊鈴鈴，雙魚座女生，和琪琪一樣，也喜歡花，還喜歡畫圖和吃布丁，長大後希望能當畫家。

這四個核心角色，似乎都依照各自的性別被賦予具差異性的特質，男生代表：巧虎與桃樂比，個性皆較為外向、活潑，熱愛大自然，喜歡觀察、用相片記錄生活，經常以藍色系為主的衣服出現。至於女生代表：琪琪和鈴鈴，則是都與美麗的事物扣連在一起，同樣喜歡花，喜歡穿暖色系的衣服，紅色或粉紅色都是經常出現在他們身上的顏色，其中兔子琪琪，幾乎都是以洋裝或衣裙造型出場，鈴鈴則是會在頭上綁一條粉色系的頭巾，這兩個女孩是以一般人認為較為女性化的顏色和造型表現。

小朋友巧連智依據幼兒的成長速度，將教材分成五個階段，依序是寶寶版、幼幼版、快樂版、成長版與學習版，巧虎是從寶寶版開始就已存在的主要角色，直到幼幼版才出現兔子琪琪加入陣容，至於鸚鵡桃樂比與綿羊鈴鈴則分別是在成長版與學習版時進入這個大家庭。雖然接下來的焦點會放在幼幼版的主要角色巧虎、在預告快樂版前終於現身的琪琪，以及其他固定出現在幼幼版中的角色人物，但是這四位核心主角被巧妙的凸顯了不同性別特質的手法，仍可作為觀察其

他角色人物的參考依據。

首先，經對幼幼版巧連智視聽教材五十四個單元的檢視後，發現在幼幼版巧連智社群中的角色主題呈現兩種角色，分別是模擬情境中的「身教」與「言教」。

(一) 身教

身教指的是在進行活動時，透過螢幕中的角色，為小朋友們做活動示範，或是在故事情節中化身小朋友，模擬幼兒在遇到不同情境時可能會有的反應及態度，嘗試引發孩子們觀察學習的行為並進而模仿、效法。視聽教材在視覺上所提供的效果與一般平面媒體最大的差異即在於可以呈現更多連續性的動作提示。透過人物示範，除了能更精確的傳遞訊息，還可作為小朋友們將訊息化為行動的參考依據。

為了能讓孩童在觀賞過程中，自然的將示範者的角色與自己的角色連結，文本選擇的示範者往往是與閱聽眾年紀相仿的小朋友們、卡通文本中透過多種動物面貌呈現的小朋友們，以及放大版的人偶巧虎。

至於示範者表現的事物範圍包括活動上的示範與概念上的示範。活動指的是用以訓練幼兒肢體協調性的具體行為；概念則是指能幫助建立小朋友價值觀的抽象思考能力。

1. 活動的示範者

活動上的示範如體操活動、專注力律動訓練等。在文本中擔任此任務的示範角色為人偶巧虎，以及大哥哥、大姊姊。

人偶巧虎：1、2、3、4，畫個大圈圈，拍一拍腳，扭一扭腰。Happy, happy YA！巧虎快樂體操，要開始囉！... (2-2)

人偶巧虎：小朋友，肢體律動訓練課的時間又到囉！今天我們要上的課是什麼呢？今天手和腳，都要動一動。我們要爬，還要像我這樣，嘿！單腳站立。...大家快跟著我，一起去上課囉！...

大哥哥：今天要變成有趣的動物來做動作囉！...變小狗，變變變！... (28)

在活動示範的單元，文本選用了固定的人物出場模式，一開始會先出現人偶巧虎，而後是大哥哥、大姊姊，或是小朋友們也會一起和大哥哥、大姊姊們出現。

當人偶巧虎出現在螢幕前示範、指示小朋友們該如何進行活動時，受話對象便是螢幕前的閱聽眾，鏡頭的焦點都集中在人偶巧虎身上，讓收看的幼兒們相信巧虎是在對他們說話，進而一起配合並參與活動。而後出現的大哥哥、大姊姊也是如此，並不會有示範者面對單元中出現的小朋友們下達活動指令的畫面出現。

先透過人偶巧虎將螢幕前小朋友們的專注力集中，再讓大哥哥或大姊姊帶著小朋友們，或與人偶巧虎一起活動，讓閱聽眾願意效法巧虎，並跟著巧虎一同向大哥哥、大姊姊們學習；隨著示範者的步調、節奏，依指示進行活動。

2. 概念的示範者

爲了讓小朋友將抽象的概念與具體的行爲反應做連結，巧連智安排了特定的人物角色，在設計好的情境中，爲這些概念提供示範。這些示範所涵蓋的抽象議題包括「小心」、「幫忙」等。

在這個部分，文本設計了不同的情境，透過人物角色提供正確示範與錯誤示範，模擬各種小朋友們可能遇到的情形，以訓練其判斷是非的能力。

(1) 正確示範者

文本所挑選的正確示範者都是與小朋友年紀相仿的角色，如卡通巧虎，在幼幼版教材現實場景中固定角色之一小弟弟奇奇，以及幻想國度中的王子。

卡通巧虎：...洗手台好高，怎麼辦？

卡通巧虎唱歌：...在浴室裡，我會小心。洗手台不要爬才不會跌倒。...

卡通巧虎：啊！要請大人幫忙。爸爸，我要洗手。... (6)

奇奇小弟：...喂～請問你要找誰？...在，請等一下喔！媽媽你的電話。

媽媽：嗯！謝謝。

人偶巧虎：好棒喔（拍手），奇奇會幫忙接電話。... (32)

公主：...哇！我皇冠上面的五顆顏色寶石不見了。

王子：不要緊張，我可以幫你，我們一起出發去找寶石吧！... (43)

無論是透過卡通描寫在日常生活中，小朋友們可能會發生的情境，或是安排真實人物扮演情境劇，文本都選擇了最可能引起小朋友共鳴的角色。在動畫情境中，卡通巧虎被選為概念的正确示範者，至於在真實情境劇中，雖然同為巧虎的人偶巧虎也會出現，但卻是選擇了與閱聽眾年齡相仿的小朋友擔任概念的正确示範者。

卡通巧虎，有別於人偶巧虎，其扮演的角色更接近幼兒在現實生活中的角色，因為他們會疑惑，也會犯錯，這樣的安排，可使孩子們對卡通巧虎產生更多認同感；在拉近孩童與巧虎間的距離的同時，甚至還可激發他們對巧虎周邊商品的擁有想望。透過動畫中的卡通巧虎表現出小朋友在遇到問題時，內心產生疑惑的反應，而後再進一步描述卡通巧虎想到了哪些解決方案並執行之，便能使幼兒得以更輕易將劇中情境與現實連結，將自己化身為會小心謹慎，找出對的方法以解決問題的卡通巧虎。

在真實人物所扮演的情境劇中，並沒有選擇安排人偶巧虎為主要示範者，而是透過與閱聽眾年齡相仿的角色，在這些情境中示範正確的行為與態度，藉由幼童容易對同年齡層小朋友產生認同感與仿效行為，幫助教化小朋友建立正確的觀

念，養成合宜的舉止。

至於在幻想國度中的角色選擇，在一般家庭中成長的小朋友們，往往會被長輩視為小公主、小王子呵護照顧，因此透過公主與王子表現出需要幫忙與主動協助的行為，也暗示了女生是較為柔弱、需要被照顧，而男生則是會照顧人、樂於助人的角色。

(2) 錯誤示範者

無論是大人或小孩，在學習的過程中都難免會犯錯，因此，從小學會在錯誤中學習經驗，並改正自己的行為態度便成了重要課題。然而，吸取別人的經驗，從別人的錯誤檢視自己，也是一種從錯誤中學習的方法，因此，巧連智也為幼兒在文本的情境劇中，安排錯誤的示範者，讓小朋友們能從別人的錯誤中得到借鏡。

錯誤示範者囊括的議題包括：守信、禮儀等。

旁白：爸爸巧虎去超市買東西。

卡通巧虎：爸爸，我可以買餅乾嗎？

爸爸：可以啊！可是只能買一盒餅乾喔！

卡通巧虎：好。...

旁白：到了點心區，巧虎拿了餅乾，又看到糖果。...巧虎想了一下，決定兩個東西都要買。

卡通巧虎：爸爸，我可以買餅乾和糖果嗎？

爸爸：巧虎，你忘記了嗎？我們說好了，今天只能買一盒餅乾喔！...

卡通巧虎：嗯！我知道了。爸爸，我今天只買餅乾，不買糖果了。... (4-1)

旁白：...小豬說完就伸手拿走挖土機。...巧虎想把挖土機拿回來，但是小豬不肯還給巧虎，巧虎一急，就打了小豬的手。...

卡通巧虎：小豬搶我的挖土機。

巧虎媽：...可是你看，小豬的手被打，好像很痛耶。...

小豬媽：小豬，你沒有先問巧虎，就拿他的東西是不對的喔。如果你的東西被拿走，是不是也會很生氣呢？

小豬：嗯！巧虎對不起，我不應該拿你挖土機。
卡通巧虎：小豬對不起，我不應該打你的手。還會痛嗎？...
小豬：嗯..不痛了，沒關係。
卡通巧虎：呵呵，我的挖土機給你玩，我們一起玩沙吧！... (22)

小弟奇奇：...媽媽，我也想要跟爸爸講電話。
人偶巧虎：奇奇等一下，要等媽媽講完才換你講，這樣才有禮貌喔！
小弟奇奇：好。... (32)

錯誤示範者主要是由卡通巧虎、卡通中其他小動物們，以及現實生活中年齡與閱聽眾相仿的小朋友們擔任，同樣是爲了能讓收看的幼兒能更輕易將情境套在自己身上，進而學習、效法。錯誤示範者往往只會做錯一次，接著就會被指正、說之以理。當錯誤示範者虛心受教後，便會選擇以被建議的態度與思考方向重新面對問題，並採用被建議的行爲，或態度處理之。

錯誤示範者犯錯的時候，都是藉由他人提醒，以修正自己的行爲態度，而這個他人，就是我們接著要進一步討論的教育者角色。

結論：

在活動教學部分，透過實作的示範教學，可以幫助小朋友們在聽從指令的同時，也有模仿學習的實體依據。至於概念的示範教學部分，如 Bandura 提出的社會學習論所述，學習者只以旁觀者身份，觀察別人的行爲表現，即可獲得學習。藉由影片中的人物角色示範面對不同情境時可能產生的反應與行爲，幼兒在自己面對類似問題時，便可有參考的基準。

(二) 言教

不同於進行身教的示範者，對於活動或概念的實踐行爲都會身體力行，和小

朋友們一起進行，以作為小朋友們效法的表率；採取言教方式教育小朋友們的角色也會示範，但主要是透過語言，以輔佐的角度進行指導，刺激並訓練小朋友們舉一反三的活動能力。此部分的教育者含括的教育範圍包括：活動、認知/知識，以及概念三大部分。

1. 活動教育者

擔任活動教育者角色的人物都是彩虹姊姊與太陽哥哥二人，他們會帶著小朋友們或人偶巧虎學習如何使用教具、玩遊戲。

彩虹姊姊：婷婷～我們來玩動物樂園圖形組吧！...我們先翻開遊戲書裡的遊戲圖，再拿出木頭動物一起玩。...把木頭動物放上去。

婷婷小妹：企鵝在這裡，大象在這裡，長頸鹿在這裡。

彩虹姊姊：哇！婷婷好棒喔！... (20-1)

小妹子云：...我不會撕。

太陽哥哥：子云，太陽哥哥來教你怎麼撕圖卡。...

太陽哥哥唱歌：撕、撕、撕圖卡，我自己會撕。...

太陽哥哥：...好棒喔！子云都會做了，我們先一起來看故事，再來撕圖卡吧！... (29)

人偶巧虎：哥哥你看，這是小刺蝟顏色積木組，你可以教我玩嗎？

太陽哥哥：好啊，太陽哥哥來教你喔！像這樣卡進去，可以一個接一個。... (53)

活動教育者的角色會在不同的情境中出現，有時是主動積極的教學；有時是讓幼兒有自己嘗試看看的摸索空間，若看到小朋友反應不會、求救時，才會提出指導；也有受到人偶巧虎主動要求時，才提供協助。這樣的教育者，可說是因材施教，針對不同的學習者需求，提出配合。

2. 認知/知識教育者

在認知或知識方面為小朋友們主動提出指導。

太陽哥哥：...大象靠著樹幹在抓癢喔！大象的鼻子可以把食物捲起來，送到嘴巴裡去喔！...（19）

人偶巧虎：小朋友，今天我們要一起來認識吃的、喝的、穿的、玩的東西喔！肚子餓了的時候可以吃什麼呢？飯、蛋糕，都吃的唷！...（23）

彩虹姊姊：...我們要買的蔬菜圓圓的、大大的，巧虎你知道在哪裡嗎？

巧虎：嗯～在這裡。

彩虹姊姊：巧虎好棒喔！這個圓圓的、大大的，叫做高麗菜。...（36）

認知/知識教育者會先引導小朋友們思考，藉由不斷鼓勵、刺激他們思考，訓練其判斷、辨識的能力，而後提供更多相關資訊，並補充新知。

3. 道德教育者

道德教育者囊括的教育範圍包括：態度、禮節、照顧別人、規矩等。可依立場不同分為主動提醒或提出建議者，以及看到別人犯錯才現身的規勸者。

（1）主動提醒、提出建議

這個類型的教育者，會在兩個時機出現，第一個時機是在所有場景開始之前，就會先提醒小朋友們在什麼情境中應該具備的態度與行為；第二個時機是在文本中的小朋友們順利達成任務後，藉由人偶巧虎現身，配合故事情境再次提醒螢幕前收看的閱聽眾，也要跟著做到，以強化效果。而這個部分的教育者又可依據角色呈現方式分為具體人物與聲音旁白。

A. 具體人物

人偶巧虎：小朋友，一起來當禮貌小超人，常說請、謝謝、對不起、不客氣。這樣才有禮貌喔！小朋友，我們一起來當禮貌小超人吧！... (5)

人偶巧虎：聽故事、聽故事、聽故事囉，坐好、坐好，聽故事囉～坐好坐好，聽故事囉。(7-1)

媽媽：文文，我們來勾勾手，蓋印章。玩具玩好了要自己收拾喔！

小弟文文：好！...

人偶巧虎：勾勾手做約定，小朋友你也要做到喔！（16-1）

媽媽：...什麼啊？我聽不清楚ㄝ。

人偶巧虎：媽媽在講電話的時候，電視聲音要關小聲，這樣才不會吵到媽媽講電話唷。

小弟奇奇：好。

媽媽：奇奇謝謝。... (32)

但這個呼籲並提醒小朋友們正確態度與行為的人偶巧虎，並不會在卡通場景前後出現，取而代之的是一個無形的旁白聲音，多數時候都是由扮演巧虎媽媽的聲音表現。

B. 無形的聲音角色-旁白

旁白：媽媽帶巧虎到公園玩，在公園裡也要注意禮貌喔！... (15-1)

旁白：大家一起到巧虎家玩，小花突然哭了起來。...巧虎哥哥可以幫忙做什麼事情呢？

卡通巧虎：我會幫小花拿新的尿片，餵小花喝牛奶。... (40)

旁白除了補充說明故事的脈絡，另外一個十分重要的角色就是扮演道德教育者的角色，跟著故事情節，適時藉由闡述故事主角做了哪些可取的事情，呼籲螢幕前的小朋友們也要跟著做，或是在故事脈絡前後強調章節重點，教育並引導幼兒要一同實踐。

(2) 看到錯誤指正

在現實生活中，幼兒們可能會遇到的情形很多，教育者不可能全都預料得到，又能在每件事情發生前指示、教育他們，因此教材中也安排了類似的情境，讓道德教育者在觀察到小朋友們行為或態度上有所偏差時才指出錯誤，幫助他們從錯誤中學習，並灌輸正確的觀念與適當的舉止。

彩虹姊姊：...巧虎，現在是聽故事的時間喔！我們要和其他小朋友一起安靜的坐好，才能聽到有趣的故事喔！

人偶巧虎：嗯！我知道了，把玩具放回去和大家一起聽故事。... (49-2)

結論：

蘇俄心裡學家 Vygotsky 認為，兒童智力發展並不僅是內在能力成長，而要靠外在與他人的互動維持，才能使智力成長得更快，但智力本質有高低層次之分，看電視可能屬於低層次的智力發展，而高層次的智力，則需由解決問題歷程中發展。Sternberg & Lubart (1991) 指出，最適宜培養創造力的環境是老師輔導學生發揮獨特性、變通力、獎勵學生定義問題、提出困難、找出解決之道。在家中則是在於父母教養子女的方法是否採取誘導式、是否看重創造力與想像力，家中是否有規範等 (Anderson & Collins, 1988)。巧連智為了改善兒童智力學習部分，安排了大哥哥大姊姊、以巧虎的父母為首的家長們、學校老師、和透過巧虎媽媽聲音呈現的旁白角色，在故事情節中加強與孩童的互動，並誘導小朋友們

學習，除了鼓勵學習，也透過呼籲電視機前的收視群一同參與活動和思考過程，訓練幼兒獨立思考的能力，以刺激其智力發展。

(三) 延伸探討

除了依照主要人物所扮演的不同角色以及各自肩負的任務分門歸類，研究者在此將再提出幾點延伸探討。

1. 動畫角色安排

首先，是動畫角色的安排部分，為何使用動物人形角色呈現、採用了哪些動物，又個別代表了什麼意義？

在幼幼版巧連智的動畫單元中，每一個小朋友以及他們的家人，都是設計成如人型般的動物角色。除了主要角色巧虎一家人，其他經常出現的角色還包括：小狗、小豬、小貓、兔子、大象、猴子等（參見圖 53、54）⁴⁰，而這些小動物們所化身的小朋友大多也都有著明確的性別與特質差異。



圖 53、54

Hodge & Tripp (1986) 曾觀察六至十二歲的兒童對電視節目中不同角色的喜好程度，發現六至八歲的幼兒最喜歡的角色依次是卡通人物、戲劇節目中的人

⁴⁰來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 1、2 月份視聽教材。

物、明星、真實生活中人物（由最不真實的到最真實的）；而九至十二歲的兒童的選擇則依次是節目戲劇中的人物、卡通人物、明星、真實人物，可見年齡越小，對於卡通人物角色的喜好度也越強烈。因此，巧連智選擇透過動物呈現小朋友們的生活故事，一方面可以提高孩子們的學習慾望，增加孩童對大自然中為數眾多、較容易出現在幼兒生活中的動物們的認識，另一方面似乎也反映了普羅大眾加諸在這些動物身上的刻板印象，並將這些概念融入小朋友的教育中。例如身為小朋友模範與表率的巧虎，以老虎的形象呈現，老虎是四種貓科大型動物中體型最大的成員，在亞洲許多國家的文化中，虎是美麗、勇敢與力量的象徵，人們畏懼虎的凶猛，又希望具有虎的強壯，以征服它來證明力量⁴¹。如此剛強的動物，很容易被視為是種男性形象的表現，在文本中，巧虎扮演的就是大膽又勇敢的小男生，同時也是有擔當，懂得照顧妹妹或幼小、體貼奶奶與媽媽的好哥哥。

卡通巧虎：...大哥哥帶我走過去，我勇敢的大聲說：我是巧虎，我想跟你們一起玩。... (47)

旁白：...巧虎哥哥可以幫忙做什麼事情呢？

卡通巧虎：我會幫小花拿新的尿片、餵小花喝牛奶。... (40)

此外，除了身為主角的巧虎，化身男生的動物還包括：小豬、猴子與大象；至於代表女生的動物則包括小貓咪與小兔子（參見圖 55、56）⁴²。

⁴¹ 參考維基百科，自由的百科全書。虎。瀏覽日期：2009 年 10 月 21 日，取自：
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/虎>

⁴²來源：2008 年小朋友巧連智幼幼版 2 月份視聽教材。



圖 55、56

豬是一種性情溫和的動物，適應力強；猴子給人的感覺則是活潑、俏皮又有朝氣；至於大象，除了性格溫馴是主要特徵，也帶給人一種強大、有力，不容侵犯的莊嚴感。選擇使用這些動物表現男孩角色，除了呼應了老虎所代表的「力量」特質，也不忘反映出小男孩活潑、俏皮的個性，並期許他們無論是在學習新事物上，或是在突破生活困境上，都能擁有足夠的適應能力。

小兔子跟小貓咪，在世人的既定印象中，多帶有陰柔的性格特質，包括甜美、柔弱、聽話、乖巧等，而這些特質也是多數人眼中女性特有，並期許所有女性都必須具備的特質。在文本中，便經常藉由兔子或貓咪的樣貌表現小女孩柔美、可愛的一面。一向以小男孩巧虎為主角的幼幼版巧連智文本，在八月之後的升級版本/快樂版中，為人偶巧虎增加了一個要好的女生朋友琪琪，在快樂版以上的版本，琪琪也肩負了重要的示範角色，而這個新的性別角色正是以兔子的形象呈現。

2. 人偶巧虎v.s卡通巧虎

在巧連智視聽文本中，因為場景安排不同，主角巧虎會透過人偶形象與卡通造型兩種方式呈現。然而，這兩種巧虎所具備的形象與特質，並不盡相同。

卡通巧虎在動畫故事中，與多數螢幕前的幼兒一樣，是才開始學習、努力成長的小朋友；遇到問題也可能無法解決，或是下錯決定；無論是與家人相處，或是與其他同年齡的小朋友們相處，都還有很多成長的空間；而且，會依照安排的故事情節以自己為中心思考、表現，即使有時候會以卡通巧虎單獨唱歌、跳舞，

為欲傳遞的訊息示範，卡通巧虎也不會表現出與螢幕前觀賞的幼兒們對話的態度，而是以自我對話的方式呈現。

至於人偶巧虎，則是會出現在兩種不同的情境中。第一種是以自己為主，由學習者角度發展的生活故事情節，和卡通巧虎一樣，也會在情境劇中擔任主角，模擬幼兒們可能遇到的情況與反應，再藉由教育者給予的讚美或指正，確認自己的行為及態度是否正確。第二種則是以學習的小朋友為主，藉從旁提醒的姿態出現在螢幕中，有時是帶領或呼籲幼兒們一起進行活動，有時候則是會突然出現在情境中，提醒小朋友們要做到哪些事情，或是強化小朋友們對特定主題的概念。

不同於卡通巧虎，會在文本中與真實人物，甚至是閱聽眾互動的人偶巧虎，被賦予了和一般成人高度相近的形體特徵，並經常被安排在教導者太陽哥哥、彩虹姊姊，或是媽媽們教育孩子們時出現，以幫助他們學習，因此，除了真實反映出幼兒在成長過程中容易遇到的各種情境，相對於卡通巧虎，人偶巧虎更背負了引導、帶領、教育、指正等職責。

3. 隱形的教育者

教育者在文本中以兩種角度呈現，一種是會陪著小朋友一起進行活動，或是在看到小朋友們進行活動時有特殊狀況發生，適時現身指導、教育的；另一種則是以旁白身份出現，在適當的時機以聲音稱讚或糾正小朋友錯誤的聲音教育者。

會在小朋友身旁教育他們的教育者，多是幼兒熟悉的對象，如經常帶著小朋友們學習、活動的太陽哥哥與蝴蝶姊姊，或是扮演媽媽角色的人物。這些常見的面孔，或是和孩童關係親密的角色，對於幼兒來說是很有份量的，因此，文本透過他們教育小朋友，也能達到相當的功效。然而，文本在部分橋段僅安排聲音角色擔任教育者，是否也能達到教育的目的呢？

事實上，幼幼版巧連智視聽文本賦予旁白角色的任務並不少，如在唱歌跳舞

的單元中幫忙數數喊拍、在劇情場景中擔任連接故事、解說劇情的角色，或是在模擬情境中，適時提醒小朋友們行為、鼓勵思考的角色功能等；至於旁白的聲音選用也不是隨機任意的，而是使用小朋友們從收看教材開始就已經聽到的、十分熟悉的聲音扮演，那就是巧虎媽媽的聲音。

在幼兒成長的過程中，最理想的狀態就是隨時都能擁有大人陪著一同成長。然而，現實卻是由許多的不完美拼湊而成的，有時候幼兒必須靠自己下決定，做抉擇，這時，影片中無形的聲音教育者便扮演了重要的角色。透過多次觀賞視聽文本中小朋友們與聲音教育者的互動，當孩童面臨需要自己判斷是非對錯時，便可藉由想像這個無形的聲音建議者可能提出的看法，與自己對話，訓練自己的決策能力。這個聲音的聯想往往就是孩童自己的母親，如同在巧連智文本中，安排巧虎媽媽的聲音扮演無形的聲音教育者，在判斷的過程中，想像如果媽媽在身邊，有可能會怎麼說、給什麼樣的建議，而藉由深入思考至這個層面後，再為自己下決定，對小朋友來說，是個幫助決策的有效聯想，也是學習舉一反三、推敲揣測他人想法的機會。

以上是針對巧連智文本中的主要人物角色提出的觀察與剖析，然而，這些人物各自扮演著什麼角色，都會影響他們所呈現的行動，而這些行為與其背後的意涵便構成了架構文本的行動主題。

三、行動主題

行動主題及情節、角色人物在戲劇中所參與的活動，皆可構成行動主題。藉由行動主題呈現的戲劇張力、角色意識型態，動機將可以獲得某種程度上的解讀。

透過對小朋友巧連智幼版視聽文本的觀察，研究者將文本的行動主題歸納成三個階段，從個人發展到社會分別是：人格養成、小眾/團體生活學習，以及

體現風俗活動三部分。

(一) 人格養成

在人格養成的部分，文本為孩童設計了兩個不同的教育方向，一方面培養他們生活自理的能力，另一方面則是鼓勵他們能夠擁有足夠的膽識接受各種挑戰。

1. 生活自理

生活自理又可分成幾個層面，如養成好習慣、保持衛生、小心並注意安全等。

(1) 養成好習慣

因為自己需要而拿出來使用的東西，便成了自己的責任。當物件使用完畢後，要懂得自己物歸原處，不可以留給爸爸媽媽收拾。如果能夠在每次使用完東西後都收回固定的位置，養成良好的使用習慣，那麼下一次要玩的時候，就不會有找不到的情形，也不會在進行其他活動的時候，被之前遺留的物件干擾，甚至是弄傷自己的情況發生。

彩虹姊姊：...小朋友，玩完以後，記得要把玩具圖卡和形狀泡棉磁鐵放進磁鐵遊戲盒裡收好。這樣下次才不會找不到喔！... (35-2)

彩虹姊姊：婷婷，書看完了，要把圖卡放進圖卡收藏袋，再把收藏袋放進圖卡收藏夾。

小妹婷婷：彩虹姊姊，我都收好了。

彩虹姊姊：小朋友，你也要自己收拾，這樣下次才不會找不到喔！（11）

東西如果要長期使用，除了要在收拾的時候擁有良好的習慣，在使用的過程中也是需要擁有好習慣。透過呼籲小朋友們小心使用物品，能幫助他們學會珍惜所擁有的東西，並延長物品壽命。

彩虹姊姊：小朋友，玩的時候不要敲打木頭動物，或把他們丟地上這樣才不會壞掉喔！玩好了，要放回袋子裡收好，下次才不會找不到喔！（20-2）

除了在使用東西上要養成好習慣，若能在其他生活事物上也養成好習慣，便能幫助小朋友更妥善的照顧自己。

彩虹姊姊唱歌：...起床自己摺被子...自己刷牙和漱口...自己快快吃完飯...
自己穿鞋背書包...照顧自己一級棒...

彩虹姊姊：...巧虎和其恩好棒喔！小朋友，上學前要準備的事情，你們是不是也都會自己做了呢？（48）

生活中有許多事情，看似細微，但大多數時候卻是環環相扣的。若是沒有培養良好的習慣，不但幼兒的生活品質沒有保障，如環境髒亂、活動空間受限、時間無法有效利用、無法獨立照顧自己等，甚至還容易發生危險；但，如果能從小培養孩子們擁有良好的生活習慣，那麼，無論是他們的生活品質或人身安全便也可相對提高。

（2） 衛生

爲了維持身體的健康，隨時保持衛生變成了基本要件，而要擁有良好的衛生習慣，則需要從根本做起。以洗手爲例，先學會如何徹底把手洗乾淨，接著再學習做適當的判斷，在什麼樣的場合、遇到什麼樣的情況會需要先洗手。

人偶巧虎唱歌：濕、搓、沖、捧、擦...把手洗乾淨...把手沖濕...抹洗手乳，搓手心，搓手背，搓手指甲，搓手指縫...用水把泡泡沖乾淨...雙手捧水，把水龍頭沖乾淨...用毛巾把手擦乾。濕搓沖捧擦，洗手我最棒。（31-1）

彩虹姊姊：嗚～現在正好是午餐時間，要吃飯囉！你看，小朋友正在做什麼呢？

人偶巧虎：嗯～小朋友正在排隊洗手，準備吃飯了。

彩虹姊姊：嗯！你也趕快跟著小朋友們一起排隊洗手吧。

人偶巧虎：好。（呵呵）我的手洗乾淨了，可以跟大家一起吃午餐了。（49-3）

首先，詳細教導小朋友們如何進行手部清潔，藉由不斷複誦，幫助小朋友熟悉步驟，而後再進一步告訴小朋友們哪些時候必須保持手部清潔。先教育幼兒保持清潔的方法，再訓練他們判斷哪些情況下需要加強注意衛生，當小朋友們能夠將這些事件與行為連結在一起並徹底執行後，便能慢慢培養起小朋友們的衛生習慣。

（3）小心/注意安全

孩童的安全維護，除了靠別人幫忙照顧，如果他們自己不懂得小心，仍然容易造成危險。

人偶巧虎：小朋友，大家來想一想，還要注意哪些安全呢？不能亂擠沐浴乳或洗髮精，因為踩到會滑倒。地上有水不要跑，要慢慢走，繞過去才安全。洗澡的時候不要亂開水龍頭，要讓大人幫忙放水才不會燙到。不亂玩馬桶蓋，因為馬桶蓋掉下來，手會被夾到。浴室裡的安全，大家都要記住喔！（6）

人偶巧虎唱歌：...走在馬路上，要注意什麼呢？和大人...牽好手一起走才安全。...過馬路之前，要注意什麼呢？...紅燈停綠燈行，才安全。...綠燈亮了，要注意什麼呢？往兩邊，看一看，沒有車子再走，才安全。馬路安全...我會小心。（24-1）

無論是在家裡或是在室外，都會有危險的角落或是會遇到潛在危險無預警發生。因此從小培養幼兒小心謹慎的個性，並提醒他們哪些地方是更容易發生危險的場所，一定要加倍細心、注意細節，便能減低孩童發生危險的可能。

結論：

鼓勵小朋友養成良好習慣，一方面也方便了時間與精力都不夠用的家長們，物品擺放固定可避免小朋友找不到東西時引起的負面情緒、小心使用減低汰換率也可省去不少開銷，在照顧自己方面養成良好習慣，同時也學培養出良好的衛生習慣並小心注意自身安全，則可減少父母對孩童的擔心，這樣的設計，不光是爲了幼兒，似乎也符合了忙碌生活中還要顧及小孩教育與安全的父母需求，提高父母對教材的認同感，自然也可鼓勵更多父母購買，並提升其回購率。

2. 膽識

透過激發創意、鼓勵勇敢嘗試，並爲其培養不屈不撓的精神，將小朋友的膽識整體提升。有時候是循序漸進，藉由階段性引導，讓巧虎或小朋友們在段落情節中逐步嘗試，得到成就感。有時候則是透過鼓勵，激發孩子願意嘗試的勇氣。另外還會藉由情境模擬，讓巧虎演出勇敢面對失敗，卻能不屈不撓的再重新接受挑戰，讓孩子們將這樣的勇氣視爲理所當然。

(1) 激發創意

訓練幼兒在有限的材料中做出最多樣的變化，鼓勵大膽嘗試各種可能性，以激發他們的無限創意。

人偶巧虎：...我做一輛車子...還可以做成公園裡的滑梯...

太陽哥哥：哇！巧虎好厲害。小朋友，你也一起來玩吧！（45）

(2) 鼓勵勇敢

大方，並不是每個孩子都具備的先天條件。有些孩子會害怕接觸新朋友，有些則是容易在陌生環境放不開。爲了幫助幼兒走出家庭的保護傘，並爲之後邁入下一個教育階段-學校生活做好身心準備，巧連智文本便安排了一系列鼓勵孩子

們要勇敢加入新的團體、勇敢參與團體活動並大方表現自己的故事情境，幫助鼓勵孩童變得更勇敢。

巧虎媽：巧虎要聽故事嗎？

卡通巧虎：...我搖搖頭...

巧虎媽：故事奶奶說的故事很有趣，巧虎也想一起聽，對不對？

卡通巧虎：嗯！媽媽帶我走到前面坐下來，和大家一起聽故事。...。(37)

巧虎媽：...巧虎有一點害羞，所以不敢大聲的說嗎？

卡通巧虎：嗯

巧虎媽：巧虎加油，和其他的小朋友一樣，舉手大聲喊唷吧！

老師：巧虎

卡通巧虎：唷...我大聲的喊唷，我做到了！...

老師：...哇～巧虎好棒，會勇敢的大聲說囉....(47)

(3) 培養不屈不撓的精神

鼓勵小朋友們勇敢表現、挑戰自己之餘，也不忘教育孩子們若在嘗試後受到挫折，該如何面對。

太陽哥哥：巧虎，沒關係，加油，再試一次。

人偶巧虎：好，再試一次！耶～我丟中了。(51)

在學習的過程中，難免會有失敗、犯錯的時候。勇敢接受挑戰固然是一種有膽識的表現，當挑戰失敗的時候，能鼓起勇氣面對挫折，再重新出發，則是富膽識的更高一層體現。藉由投擲遊戲的活動過程，引導他們學會訂立目標，並努力追求；遇到不如意時，也不要氣餒，要對自己有信心，只要再給自己多幾次機會嘗試，一定能達成任務。

結論：

激發孩童的創造力，能幫助孩童發揮潛力；培養不屈不撓的精神，爲的是要孩子不要輕易放棄；鼓勵勇於嘗試的個性，可以讓小朋友快速融入新環境、不浪費時間的情況下增加更多人生經驗。

(二) 小眾/團體生活學習

爲了能夠融入家庭成員以外年紀相仿的小朋友所形成的團體，小朋友們也要開始學習更多與人相處的原則與竅門。如遵守人際禮儀的規範，並堅守信用原則等，都可以讓別人更加喜歡與我們相處。其中，人際禮儀包括禮貌、體貼、分享等概念。

1. 人際禮儀

要與人和睦相處，做人最基本的條件便是以禮相待。若想要更進一步的融入一個團體，也讓團體中其他成員接納我們，除了有禮貌之外，還需要一顆相互體貼的心，並懂得與人分享的道理。

(1) 禮貌

人與人之間，要保持適當的距離，才不容易產生摩擦。對人尊重；時常懷抱感恩心，能力所及的情況下，甚至還可以回饋對方；做錯事的時候，能勇敢道歉；做了對的事情，則是理所當然的，因此當別人向我們道謝的時候，我們也會要他不用客氣，因爲這是我們該做的事。

人偶巧虎：小朋友，一起來當禮貌小超人，常說請、謝謝、對不起、不客氣。這樣才有禮貌喔！...

人偶巧虎唱歌：...請你吃，請幫忙，我會說請。別人拿東西給我，我會說謝謝。不小心撞到人，要說對不起。別人對我說謝謝，我會說不客氣...常常說... (5)

公主：好棒喔！謝謝大樹先生，送你一個綠色的東西。

樹：謝謝.....

公主：好棒喔，謝謝彩虹精靈，我送紫色的東西幫你裝飾彩虹橋吧！

精靈：謝謝.....

公主：謝謝你，送你一個咖啡色的東西。

公主：謝謝東東幫我找到五種顏色不同的寶石，東東真厲害！

王子：嘿嘿... (43)

(2) 體貼

在看到需要幫助的人時，會主動提出幫助。當看到別人在幫忙做事時，也懂得有樣學樣，舉一反三的效法別人的優點。

這個部分，大多數都是由巧虎呈現。巧虎並不會隨時都會體恤平輩、將心比心，但是一談到家人、長輩、更幼小的小朋友，巧虎總會多一點關心、多一份體貼，會很積極主動的為身邊關係親近的成員付出。

卡通巧虎：好。奶奶的手看起來紅紅的。奶奶我幫你拿。

奶奶：可是，橘子很重喔。

卡通巧虎：沒關係，我幫奶奶拿。

奶奶：請巧虎幫忙提這個袋子吧！謝謝巧虎。

卡通巧虎：...不客氣！...下一次我還要跟奶奶一起去摘橘子，再幫奶奶拿。

(7-3)

媽媽：...哇～小花的尿片濕了，肚子也餓了喔。...

卡通巧虎：我會幫小花拿新的尿片，餵小花喝牛奶。...我會幫小花蓋被子。

...我可以陪小狗弟弟玩。...我可以牽著小貓妹妹的手陪她走路...我可以餵

小熊弟弟吃餅乾... (40)

(3) 分享

人類是群居動物，爲了能夠提升生活品質，與他人維持友好關係是必然的發展方向，爲了達到良好互動，學會「分享」，將成爲和人群相處所必備的社交技巧。因此從小培養小朋友分享的觀念，並藉由活動過程讓他們體會其中的樂趣，分享概念必能更徹底被落實。

小貓妹妹：換你玩
小豬弟弟：謝謝...
狐狸弟弟：請你吃
狸貓妹妹：謝謝... (15-2)

小妹妹：...小火車可以借我玩嗎？
小弟弟：好啊，借你玩。
小妹妹：我的借你。
小弟弟：謝謝... (39-1)

2. 守信用

這是對別人負責，也是對自己負責的概念體現，包括自己對自己下過的承諾要做到，答應別人的事也要做到。

媽媽：我們來勾勾手蓋印章，文文要遵守和媽媽的約定喔！.....
人偶巧虎唱歌：勾勾手，蓋印章，說到就做到。DVD 看完一次就要關掉，遵守約定我最棒。(16-1)

結論：

根據 Piaget 爲前運思階段的幼兒所提出的自我中心論，對於二至三歲的小孩來說，眼中仍只能看到自己，會以自我爲中心思考、解讀。因此，當小朋友的生活空間必須從家庭擴展到學校時，孩子們也需要開始接受：自己不再只是扮演在

家中受大人寵愛的小孩角色了。面對許多和自己年齡相仿的孩童，要如何相處，心態又該如何轉變便成了很重要的課題。

文本在這個階段為幼兒安排了幾個處事的基本原則訓練，目的都是為了幫助幼兒與人相處，並與其擁有良好互動。然而，這些概念其實都建立在「將心比心」的原則之上。

(三) 體現風俗活動

主要以引導參與並配合習俗活動的資訊提供為主，依照不同節慶需求，需進行哪些準備動作，或是舉辦/參加什麼活動。

1. 習俗

逢年過節的時候，若不是受到宗教信仰的限制，多數台灣家庭都會選擇穿上應景服飾，家裡的佈置也會配合節慶改變，甚至在飲食上也會稍做調整，或是出門參加相關活動等。例如過年的時候會要求穿新衣、戴新帽，到長輩家拜年送禮，圍爐吃年夜飯；冬至的時候要吃湯圓；元宵節的時候要提燈籠、猜燈謎等。

人偶巧虎：小朋友，新年快樂！

帶動唱：...咚咚鏘、大家過新年...舞獅來拜年...恭喜新年好。... (13)

卡通巧虎：今天，我和小花都穿上漂亮的衣服。媽媽說，我們要回爺爺家過年。(14-1) ...爺爺的桌子上，有好多紅色的紙。爺爺，你在做什麼呢？

爺爺：我在寫春聯。過年到了，要貼春聯，祝大家新年快樂喔！(14-3)

2. 生日

當遇到別人生日的時候，我們最常對別人說的一句話就是：生日快樂。有些父母會選擇買一些小點心，讓孩子們帶去學校請全班同學吃；有些人則是會在生

日的時候收到別人送的禮物；也有些人會選擇在生日的時候舉辦生日宴會、生日聚餐。

旁白：小熊的生日到了。

小熊爸：我們來辦一個生日宴會，請小熊的好朋友都來參加吧。（50）

結論：

人類是群居的動物，要生存，就要學會如何與人相處。爲了能和他人有良好互動，孩童首先應該學會的便是培養出能融入社會環境的人格特質，爾後再針對能幫助融入團體的幾個基本特質加強練習。

爲了幫助孩童融入整體社會環境，巧連智在文本中安排了不少應景風俗與社群活動介紹，藉由年節介紹，可讓孩子們瞭解自己所在的社群文化活動；在孩童生日的時候，爲他們舉辦生日派對，並邀請其他年齡相仿的孩子們同歡，則是另一種增加幼兒與其他社群成員互動、融入社群的機會。

四、 幻想類型

爲孩子們確立其內心對世界的看法、以及他們自身和他人的角色定位，可說是使巧連智具高度獨特性的教學特色。藉由網路行銷、免費贈送試聽的視聽教材、舉辦舞台劇、親子活動等，提高巧連智產品的曝光率，增加閱聽人對其教材的認識與接觸機會，讓更多的小孩在成長的過程中有機會受到巧連智的薰陶與影響。

在歸納巧連智幼兒視聽教材建構的語藝視野之前，本研究根據場景主題、角色主題，與行動主題，歸結出巧連智的幻想類型，分別爲「勾勒完美空間」、「傳統禮教傳承」、與「符合社會期望」，而此三幻想類型是由多個幻想主題的相似

性中歸結得出。

本研究發現，巧連智爲了實踐其教學理念-提供適合小朋友成長階段的豐富經驗和學習，幫助每一位小朋友和其家庭成長，並希望透過商品與服務，讓孩子們發現只有在孩童期才能感受到的經驗、豐富學習、感動和喜悅，使台灣的小朋友每天都能在遊戲中學習，過著開心、豐富、充實的生活，在巧連智論述中，將社會中負面元素通通剔除，選擇性的爲閱聽眾勾勒完美的空間。

此外，爲了讓孩子們能更加投入在巧連智教材中，文本不斷強調「學習」是應該要有的態度，亦爲理所當然的行爲，藉由氣氛營造與語言鼓勵，培養孩子們學習的主動性，引導孩子們跟隨大哥哥、大姊姊、父母及師長的腳步，讓自己也能成爲大家眼中的乖小孩，同儕中的領導者；先試著學會自己照顧自己，接著，以「爲孩子們著想」爲由，選擇了數個可以幫助孩童融入團體社會的傳統禮教概念，如：人際禮儀、守信用等，透過活動與故事幫幼兒培養並建立起這些概念，慢慢引導他們如何從家庭踏入由其他年紀相仿的孩童形成的團體，並以此爲延伸，爲進入學校生活做準備。

隨著時代改變，社會風氣也逐漸受到影響，然而，國人共享的核心價值觀仍不斷以優良傳統美德的姿態在坊間流傳、複誦著，因此巧連智文本在教育孩童正確的處事之道與人生態度的同時，也已按部就班的爲孩童建立了符合社會期望的價值觀，以爲將來進入社會團體奠定穩固基礎。

除了積極拉近與家長及小孩之間的關係，巧連智在幼兒教育的努力也向上延伸到政府單位，如今年（2009）台灣疾病管制局全球資訊網，就放上了巧連智教學圖卡-洗手五時機。在巧連智教材文本能與政府高層政策相呼應的情況下，似乎也間接的證明了巧連智建構的意念與真實社會中的社會期望是相互呼應的。而受到高層單位肯定的同時，還能讓更多閱聽眾有機會接觸巧連智，並予以認同。

如此多方曝光，將使巧連智構築的世界得以更普遍的散佈到台灣各地。

所以本研究認為「勾勒完美空間」、「傳統禮教傳承」、「符合社會期望」，是可以做介於幻想主題與語藝視野之間的中程概念。

五、語藝視野

從文本的分析中，研究者發現了一些特定主題不時重複的現象，此即巧連智視聽教材中的對話論述，有著被劇中角色成員不斷複誦的情況發生。巧連智教材被成員們複誦的幻想主題有：富潔癖感的私領域生活空間、烏托邦式的公領域學習環境、真實與幻想的探索世界、身教、言教、人格養成、小眾/團體生活學習，以及體現風俗活動。主要都是從場景主題貫穿整個文本，再藉由角色主題與行動主題教化幼兒合宜的觀念，可以發現巧連智在營造幼兒理想的成長環境，以及引導幼兒思考方向上的強烈野心。

除了對被複誦的幻想主題歸納外，本研究再以幻想主題與中程的幻想類型「勾勒完美空間」、「傳統禮教傳承」、「符合社會期望」為前提，歸結出巧連智幼兒視聽教材所建構論述的語藝視野：「打造理想國度」。分析如下：

首先，就幻想主題的層次而言，在場景的幻想主題有：富潔癖感的私領域生活空間、烏托邦式的公領域學習環境，以及真實與幻想的探索世界；在角色的幻想主題中有：身教、言教；在行動的幻想主題有：人格養成、小眾/團體生活學習，與體現風俗活動。其次，就中程的幻想類型而言，有：勾勒完美空間、傳統禮教傳承、與符合社會期望。最後，是扣連著各個幻想主題與幻想類型的「完美」與「傳承」元素，本研究得出一個巧連智視聽教材的語藝視野：「打造理想國度」。「打造理想國度」代表著一種意念實踐，希望能承接過去傳統文化中的優良美德，並將環境品質提升到最理想境界，對巧連智而言就是一種理想的體

現，這個語藝視野的意涵也能從幻想主題中發現。

詳細來說，在分析的幻想主題中，可以發現巧連智的出現，為台灣父母們在家中為幼兒準備的視聽教育奠定了穩固的基礎。透過觀看教材的同時，不但使小朋友們對社會有著某種程度的認定與要求，對自己該有的態度、如何社會化等，都在在促使著孩子們朝向符合社會期待的方向成長。這些幻想主題，都指向一個語藝視野，即「打造理想國度」。透過巧連智視聽教材，讓孩子們在學習的過程中能不受環境影響，無論身處何地，都能盡情發揮學習精神，無形中提昇自己的整體價值；同時，也額外將幼兒對於理想環境的期待與渴望深植在每個孩子的心裡，讓其對於環境品質的要求提高，配合自身的良好習慣，將可提升整體生活環境品質。藉由收看巧連智，讓孩子們能從文本中的角色互動中，學會如何照顧自己、以及面對自己與他人時「應該有的」態度與行為，並進一步要求自己做到最好，以成為其他人的表率。總言之，就是訴諸一種世界是理想美好的、我們要懂得承接傳統流傳至今的優良美德，在得以照顧好自己的同時，讓自己也變成別人的楷模，幫助其他人一同成長、學習，讓周遭的所有人都能學習到正確的觀念與態度。同時，在遵從社會規範的框架下，鼓勵激發自己的膽識並培養自我責任感的價值觀，將成功融入社會環境視為最終目標，以此取得巧連智收看/使用成員的認同與肯定，並且上網之後可以得到語藝視野：打造理想國度。

巧連智在輔助幼兒學習成長的教材中，完美呈現各個場景，並且希望幫助孩童無論是言談或舉止，都能朝著符合社會期待的方向邁進，以徹底融入這個大團體，也因此，巧連智得以獲得台灣大眾認同、並奇蹟似地在他國幼兒視聽教材市場生存長達二十年之久。

伍、 結論

以下是本研究的結果與檢討，試圖回答本研究的研究問題：小朋友巧連智幼版論述建構出何種價值觀，以吸引大眾認同巧連智商品、訂購或選購教材；並做討論研究限制。

一、 回應研究問題

有鑑於視聽教材能提高學習者的學習慾望與學習成效，幼兒時期的教育又會對人類的成長發展帶來高度影響，本研究藉由對小朋友巧連智幼版論述進行深入瞭解，剖析巧連智幼版社群為螢幕前的其他社群成員所打造的共有世界，與全體社群成員共享了何種語藝視野。

透過統整歸納五十四個單位的小朋友巧連智幼版論述，本研究得出的結論是，小朋友巧連智幼版論述建構了一個「打造理想國度」的語藝視野，以下將以巧連智社群取代小朋友巧連智幼版社群討論之。巧連智社群對社會的解讀角度，是正向積極的，因此，無論是社群成員私領域的生活環境、公領域學習環境，抑或供以探索的童話世界，整體而言，勾勒出來的世界是十分理想美好的。而理想美好的世界，必須要靠大家的努力才能永續經營，因此社群成員必須先學會照顧自己，並懂得跟隨前人的腳步，善盡學習者的本分，對於提供資訊、引導社員學習的尊長所提出的看法與建議，抱持謙虛學習、遵從效法的態度，而後自己才能化身為眾人心中的理想楷模，以做為他人表率，以帶領其他人一起達到更美好的境界。「傳統禮教傳承」、「符合社會期望」便成了用以呼籲社群成員要懂得尊重前人的智慧與師者的建議，學習淵遠流傳的傳統禮教，以融入社會。

為了強化社員的向心力與團體認同感，巧連智社群還在論述中模擬多種社員們可能遇到的社會情境，並歸納出全員皆須遵守的規矩與合宜的行為範本，例如

平時要懂得孝順長輩、照顧幼小；與人相交要能對人體貼、有禮貌；順應社會風俗、配合參與節慶活動；養成良好的習慣與衛生概念等，則是實踐日常生活的基本原則。綜上述，將這些概念不斷複誦於論述中，便能加強社員對於守規矩、他律而後自律（Piaget）的負責任態度。然而，在重重規矩與教條下，社群成員仍被鼓勵著要大膽創新，發揮創造力並擁有勇於嘗試的精神，在符合社會期待的情況下，成員們皆可盡情發揮想像空間，以求自我突破。

二、 延伸探討

藉由對小朋友巧連智論述的剖析，研究者希望針對小朋友巧連智論述中品格教育的內容設計、性別角色安排，以及爲了幼兒進入幼稚園所設計的課程等，進行進一步探討。以下將依序討論之：

（一） 品格教育的內容設計

人才培育首重良好品格的養成，否則再聰明的人，不具備良好的品格，危害社會將更大（陳清溪，2004），而新世紀的品格教育強調落實於日常生活的道德體驗與生活實踐（張苑珍，2009），因此，坊間視聽教材除了爲不同年齡的孩童提供適當的認知教材，也將培養幼兒品格的合適元素融入教材，以幫助孩童建立正確的價值觀。當價值觀確立，人們便能輔以自身的價值觀，爲個人的倫理與道德行爲進行判斷與約束，以符合傳統倫理與道德觀的期望及要求。

一個族群的歷史和傳統，會透過故事型態代代相傳，長輩告訴小孩故事的內容，小孩再從故事中建立道德標準，這是品格教育的推動方式之一。品格教育的課程通常以共同核心價值和故事所提倡的倫理特性（如正義、尊重、責任等）所組成（陳清溪，2004），其他在台灣普遍被認同的品格教育內容還包括誠實、勇

氣及包容等⁴³，而這些普世價值，我們都可以從小朋友巧連智幼幼版論述所歸納的幻想主題、幻想類型以及語藝視野中發現。

但是，每個小朋友都應該擁有自己的獨特性，提供過多的幫助，對他們來說，反而容易成爲自我人格發展的阻力。清大教授李家維（2006）以「不要給孩子超過他所需求的」爲出發點，歸納出幾點成功教育孩子的要項⁴⁴：

（一）、拉回自己的手，不要爲孩子做太多：如此，可以讓孩子學會自我思考，進而培養出獨立自主的個性，養成負責的態度。

（二）、花時間懂他：不能照自己的想法，替他鋪一條路。

（三）、身教勝於一切。

（四）、讓孩子單飛：信任他的能力，讓他打理自己的生活。

（五）、自己解決問題：從小事情累積成功經驗，建立信心。

以勇敢爲例，孩子並不一定都要是勇敢、大膽的。放手讓孩子們順著自己的人格特質探索，適時的幫他們導正觀念，將能讓他們發展出屬於自己的人生。過份強調此種人格特質，則容易使孩子變得自我、一意孤行，而不顧他人感受。

又如禮貌、體貼與分享概念，爲孩童建立這些概念固然是種幫助孩子們融入團體的有效捷徑；鼓勵幼兒守信用，除了鍛鍊其自我要求的能力，也不失是種加速融入團體生活的手段。然而，在積極教育孩童「正確觀念」或「合宜態度」的同時，更應該引導孩子們思考，告訴小朋友們爲什麼這些態度與觀念值得我們學習，以幫助他們培養未來判斷傳統美德是否足以符合現代社會的需求之能力。

⁴³ 參考王慧怡（2009年10月22日）。〈態度決定一切-職場倫理與工作品格〉。上網日期：2010年1月4日，取自：http://webbuilder.scu.edu.tw/builder/upload/web120/files/form_file_1877.pdf

⁴⁴ 參考王仕琦（2006）。《因勢利導》清大教授李家維教出哈佛、台大高材生的心法-拉住自己的手 摺住喉嚨 不要去教他！商業週刊第977期，2006年8月14日。

根據Piaget的認知發展理論與Erikson的心裡社會發展理論⁴⁵，人類的發展過程具階段性，每一個階段的發展都是後一個階段的發展基礎。Piaget將認知發展階段分成五個時期⁴⁶，分別為感覺動作期、前運思期、具體運思期與形式運思期。基於處在前運思階段的二到四歲小孩，已經擁有理解事物基本功能，巧連智可以試著在這個階段的教材劇情中慢慢為下一個階段鋪路，引導孩童判斷培養是非好壞的能力。當然，家長在陪同孩子觀看教材的過程中，也可擔任引導角色，但巧連智若能安排在文本中穿插合適的輔助引導內容，與家長互相配合，將能更有效幫助孩子們學會辨別的能力。

(二) 性別角色安排

小朋友巧連智論述除了試著為孩童傳遞在台灣社會文化中廣受大眾認同的處世價值，在性別角色的概念建立上，似乎也帶著傳統價值色彩，包括對於不同性別的孩童會有不同的要求與期望、甚至是不同性別的大人，其被賦予的責任及使命也不盡相同等。

其實，過去就已出現許多童話故事或卡通都圍繞著「救公主」的劇情，因為我們對「性別」總是有著特定的刻板印象，希望男孩像個「男孩」，女孩像個「女孩」，甚至，男人保護女人是天經地義的事，而女人保護男人，感覺上總有點奇怪。會有這樣的想法，有時是因為傳統的性別教育與觀念，有時則是來自傳媒對某些形象的複製與再現（管中祥，2009）。而身為新時代的幼兒視聽教材，卻仍在文本中參入傳統的性別觀念，雖然能幫助孩子們的行為與態度符合普遍社會大眾對男孩或女孩的要求與期望，卻也限制了孩子們性格發展的無限空間。

⁴⁵ 參考陳靜（2008年10月）。教育心理學。台北：志光。

⁴⁶ 參考陳靜（2008年10月）。教育心理學。台北：志光。

巧連智對於性別角色要求偏傳統立場的態度，在教材中也同樣能從父母教育孩童的分工上嗅出端倪，如巧虎媽媽教育巧虎或陪巧虎玩樂的畫面比巧虎爸爸教育巧虎的畫面明顯高出很多、旁白選擇固定透過巧虎媽媽的聲音呈現等。雖然現在已有不少教育專家鼓勵父親也要積極參與家庭教育，因為父親和母親對孩童的教育影響同等重要，但，就社會現況而言，普遍大眾賦予母親在家庭教育中的責任仍比父親大得多。

根據胡幼慧（1991）的研究結果顯示，目前國人的憂鬱症狀女性顯著高於男性。母親角色對於女性憂鬱症狀而言，尤有不利之影響；相對的，父親角色對男性的心理健康而言，確有正面之影響。劉惠琴（2000）認為該研究結果說明了文化中對母職角色比父職角色的要求更加沈重，而巧連智，卻選擇讓母親繼續承接這個傳統包袱，在教育孩童的過程中，高比例的選擇透過母親角色執行教育工作；相對的，巧虎爸爸除了在使用浴室的單元會積極扮演教育者的角色，如帶卡通巧虎一起洗澡、教卡通巧虎洗手要洗乾淨的單元外，其他生活教育的場合，仍是將教育孩子的責任，移交給母親，最多就是在卡通巧虎完成單元任務後，透過笑容、點頭，或隻字片語表示肯定，而後故事便在一家人的歡笑聲中告一段落。這樣責任分配不均的安排，除了顯示出教材對父母性別角色要求的不平等，似乎也透露著父親在家中具有崇高地位，媽媽即使積極的伴隨在孩子身旁，不斷叮嚀、教育他們，最後孩子們仍是希望能得到父親的正面回應；當父親也認同孩子們的行為，並給予肯定時，孩子們便能從中獲得更多的自我認同與成就感。

母職的內涵是社會文化所建構出來的，母職不是「天生的」（劉惠琴，2000），然而，在親子教養中，通常是以母親教養為主體（高月好，2006），這樣的安排對母親本身並不合理，對於孩子們的教育也不甚理想，因為父母的一舉一動，都會引起幼兒模仿與認同。無論是透過教材或是在現實社會中，若能頻繁的在日常生活中觀察父母親間的良性互動，孩子們便能更有效學習到人際之間的相處模

式，並懂得與異性和平相處，以達到兩性平等的真正意義。

(三) 提前認識幼稚園

幼稚園雖然不是國民教育的一環，卻是多數家長選擇讓孩子們在上小學前提前適應學校生活的優先考量。但是，幼兒教育並不是義務教育，中華民國幼兒教育改革研究會理事長林佩蓉（2009）指出，幼兒教育的最重要目標是提供孩子豐富的生活經驗，讓孩子在日常生活真實的情境下學習各種事物，培養孩子良好的生活習慣，適應團體生活，並促進孩子在身體動作、語文溝通、社交情緒、認知思考各方面的發展，並不需要進行學科知識的傳授，所以孩子未必需要儘早入學，如果家中有親人可以照顧，能多讓孩子跟家人相處，反而是現代生活型態中難得的人生經驗。另外，不少幼教專家也認為，學校永遠無法取代親職，原則上只要在上小學之前，讓滿五歲的孩子能至少有一年學前教育的生活就可以了。畢竟，上幼稚園可幫助孩子從家庭過渡到更大團體的國小學校生活（林佩蓉，2009）。

然而，多數台灣家庭，缺乏全天候教育孩子、陪伴他們成長的人手，幼稚園或安親班自然就成了家長們希望孩童自幼年就得到完善教育的優先考量。為了提升競爭力，不少幼稚園更提出許多讓孩子們提前學習學科課程方案，如提早學習數字、注音符號、英文等，過去確實也曾發生國小老師在上課的時候，為了配合多數班上同學的程度，將基本的教學內容跳過或潦草帶過的情況。林佩蓉（2008）表示，教育部在課程綱要中明定，一年級剛開始的前十週課程，「國語首冊」都將教學重點放在注音符號上，老師們不會跳過不教，且現在許多學校都已取消開學後第十週的注音符號紙筆測驗，改以不限次數的「闖關」活動驗收學習成果。因為注音符號並非單獨存在的科目，小一到小三的所有課本都會標註注音，即使無法在十週內精熟注音符號，未來接觸的機會依然很多，家長不必過於擔心。然

而，這並不代表教育部的立場是鼓勵幼兒應該要提前學習學科，並及早進入幼稚園就讀。林佩蓉（2009）歸納出可以考慮讓孩子們在五歲前入學的兩種情況：

1. 父母親或照顧者不知道該如何教育孩子、啟發孩子，想藉由選擇較優質的幼稚園，由專業的老師負責照顧與教育，這當然也是不錯的決定。
2. 孩子各方面發展蠻成熟的，主動表達想要跟哥哥姊姊一樣去上學，或者是吵著大人要陪他玩玩具，就表示他有社會性需求，可以考慮讓他早點去上學了。

巧連智教材在設計的過程中似乎少了這個層次的考量，在二到三歲的幼幼版視聽教材中，將進入幼稚園視為是小朋友們在面對國小教育前一定會接觸參與的學習空間，並積極的在文本中引發幼兒對幼稚園的需求感，而這樣的安排除了忽略孩童本身的發展，是否已經到了適合進入幼稚園的階段，每個幼童的家庭是不是都能負擔得起幼稚園的開銷也是個問題。中產階級以上的家庭兒童因為在經濟上較為寬裕，本來就比勞工階級家庭兒童享有更多資源，而在經濟上較為弱勢家庭的兒童，未必能支付這種「額外」的教育費用，孩子們在接觸教材後對幼稚園產生好奇心與認同感，卻因為現實生活限制而無法進入幼稚園，無論是在心態調整上，或是未來進入國小教育後，與同學間缺少一些共同話題的距離感，都將可能加大孩童間的階級差距。

三、與理論的關連性

本研究採用幻想主題的理論與分析方式助於瞭解巧連智幼幼版論述所建構如何融入社會團體、助其成長，以構築一個更美好的世界；同時，也解釋了為什麼巧連智社群能跳脫螢幕與現實的框架，使收看的小朋友們也成為社群的一員。因為幻想主題的觀點預設符號創造真實，形成語藝社群共享對真實的期望與詮

釋，進而促使成員採取行動。幻想主題理論與分析方式有助於瞭解巧連智論述所建構的打造理想國，以達成對美好世界的追求，也解釋了為什麼社群內的人會如此投入信仰，而社群外的人卻可能無法全然理解或接受。因為語藝社群內的人有另一套符號系統，以及這些符號所建構的真實，社群內的人對這套符號系統所呈現的幻想主題能很快地心領神會並複誦，但社群外的人則無法立即領會或使用這套符號系統。

在巧連智幼幼版論述中，社群成員會有充足的機會，重複不斷練習各個單元的主題，甚至一個主題還會跨單元的不斷出現提醒成員要隨時實踐。學習成員若遇到問題時，引導者會依照學習者的心理狀態與行為態度適時出面引導學習成員轉換思考角度，以幫助學習成員重新調整心態，以為之後的學習做更完善的準備。當學習成員做了好的表現時，團體中的其他成員便會給予口頭獎勵以表示認同。這樣的現象恰巧吻合美國心理學家Thorndike提出的學習三定律：練習律、準備律，以及效果律⁴⁷。此定律強調的是刺激與反應間的連結。在最初的練習律階段，強調練習、複習、興趣的重要，練習次數多寡，會影響連結強弱；其次是準備律，強調學習動機的重要性，認為個體的身心狀態會影響刺激與反應間的連結，若在準備（需求）狀態下反應獲得滿足，將可增強連結性；最後則是效果律，強調獎懲重要性，當反應後獲得獎賞，刺激與反應的連結就會增強。

另外，巧連智幼幼版論述連結的社群主要特色在於，單純透過視聽教材參與社群的成員，並不能直接與螢幕內的社群成員互動，而是藉由觀看教材內的成員互動進而學習模仿。而這樣的學習模式應證了Bandura提出的觀察學習概念⁴⁸。所謂的觀察學習，是指學習者在社會情境中，經由觀察別人行為方式，以及行為的

⁴⁷ 參考陳靜（2008年10月）。教育心理學。台北：志光。

⁴⁸ 參考陳靜（2008年10月）。教育心理學。台北：志光。

後果（得到獎懲或是懲罰）間接學到的。間接學習的歷程，叫做模仿，模仿的對象，則稱楷模。Bandura指出，要一個人成功的模仿他人行為需具備四個條件，分別是：注意（attentional phase）、保持(retentional phase)、再生(reproductive phase)與動機(motivational phase)。學習者必須先能注意到從事特定行為的人（榜樣）；留意於觀察的行為，觀察者便能有效記憶榜樣所做的；觀察者能夠複製觀察的行為；以及觀察者必須有完成觀察或記憶的行為之動機，而且必須有機會這樣做。事實上，巧連智幼幼版論述使用的教育方式，與Bandura提出的觀察學習條件不謀而合。巧連智幼幼版一方面不斷為成員豎立榜樣，同時引導社群成員注意重要的行為與資訊，藉由不斷提供機會讓成員複製觀察到的行為，最後透過努力創造情境，引發社群成員實踐觀察到的行為的動機，而付諸行動。

四、研究限制與建議

本研究的主要限制在於只選擇小朋友巧連智幼幼版為分析對象，未能分析巧連智針對其他年齡層的學齡前幼兒所設計的刊物，因此分析結果未必能代表巧連智為學齡前兒童所設計的所有教材論述。未來的研究若能將巧連智為學齡前兒童所設計的其他教材版本-寶寶版、快樂版、成長版與學習版納入觀察，將更能充分地探討巧連智為學齡前兒童所建構的語藝視野及其說服力。

本研究的另一限制在於只分析小朋友巧連智幼幼版所建構的幻想主題與語藝視野，未能進一步直接觀察巧連智社群成員及其收視情況，因此無法驗證巧連智社群成員複誦這些幻想主題的程度。Bormann 在後續的研究中，曾透過實證方式檢測幻想主題被複誦的情況，例如在一九七八年的研究中，Bormann 採用 Q 方法（Q Methodology）測驗閱聽人在接收了新聞報導呈現的幻想主題後得到的反應態度。Bormann 等人（Bormann, et al.,1984）亦透過小團體 Q 方法及大型抽樣調查檢視幻想主題被複誦的情況。因此，本研究建議後續的研究可以考慮訪問看顧學

齡前成員成長的監護人或老師、進行小團體 Q 方法，或以更大規模的參與觀察，來瞭解幻想主題被複誦的情形。

另外，就文本部分，也可針對文本中隱含的數個概念元素進行延伸探討，以母職議題為例，在現今社會中，父親在家庭教育中所扮演的角色也越來越重要，但在巧連智文本所勾勒的家庭生活中，仍舊安排母親為主要的教育者，甚至其設計的旁白教育者角色，也是透過巧虎媽媽的聲音呈現，對於父親在巧虎的成長過程所帶來的影響描繪比例懸殊，像這類受到家長與孩子們熱烈肯定的幼兒教育媒介，究竟是站在教育者的角度還是站在商業考量製作教育產物？會造成這樣的現象為的是符合家長的期待？順應社會傳統風俗？還是另有其他政治考量？若長期與政策抵觸，對於孩子的成長教育究竟會帶來正向還是負面的影響？另外，值得延伸探討的議題還包括：性別角色的設定與背後的意義、人物角色安排是否涉及了種族或階級概念、父權概念是否左右了教材在情節上的設計，或者，也可從政治政策角度切入探討。

參考文獻

中文部分

丁興祥（2003）。創新閱讀童話 創化新視界。載於楊淑智譯：百變小紅帽導讀（頁 5-9）。台北：張老師。

于劍興（2004）。安寧療護醫療團隊的語藝視野建構-以大林慈濟醫院心蓮病房為例。世新大學傳播研究所，台北。

方巧如（1994）。國內熱門搖滾樂團歌詞所建構的夢幻世界。輔仁大學大眾傳播學研究所，台北。

王齊賢（2006）。馬英九語藝視野研究：1998—2006 年演講文本分析。世新大學口語傳播學系，台北。

台北市私立宜家蒙特梭利托兒所（0~3 歲）（2005，1 月 20 日）。電視。上網日期：2007 年 11 月 29 日，取自：

<http://blog.roodo.com/ivyschool/archives/2005-01.html>

台北市私立宜家蒙特梭利托兒所（0~3 歲）（2005 年，1 月 18 日）。專心的孩子。上網日期：2007 年 11 月 29 日，取自：

<http://blog.roodo.com/ivyschool/archives/2005-01.html>

吳知賢(1998)。兒童與電視。台北：桂冠。

李至和（2006 年 3 月 20 日）。信誼基金會 進軍幼兒雜誌。經濟日報@http。上網日期：2007 年 11 月 29 日，取自：<http://blog.yam.com/b036/article/5902097>

李宜穆（2004）。阿扁的心情筆記—阿扁統總電子報之幻想主題分析。國立中正大學電訊傳播研究所，嘉義。

李姿瑤（2004）。「動漫」御宅族的幻想世界—以台灣的同人創演活動為研究對象。輔仁大學大眾傳播學研究所，台北。

李研綺、王綺穗、劉盈慧（2005）兒童雜誌之性別角色研究—以小朋友巧連智月刊寶寶版為例。台灣教育學術研討會編，2005 年台灣教育學術研討會論文集（頁 1-24）。台灣：編者。

李娟萍（2004 年 10 月 11 日）。《（贏的策略）》巧連智月刊 電話行銷活用資

訊科技。經濟日報，D4 版，取自：<http://udndata.com/>。瀏覽日期：2009 年 5 月 16 日。

李曉青（2008）。媒體建構反貪腐倒扁運動之語藝視野研究-以《聯合報》、《中國時報》為例。世新大學新聞學研究所，台北。

林良（1989）。童話的特質。在林文寶主編，兒童文學論述選集（頁 123-148）。台北：幼獅。

林佩蓉（2008 年 7 月 30 日）。小一新手家長的 8 個怎麼辦？。親子天下。瀏覽日期：2009 年 12 月 7 日，網址：

<http://parenting.cw.com.tw/web/docDetail.do?docId=193&p=2&fp=1>

林佩蓉（2009 年 3 月 23 日）。幼稚園非念不可？公、私幼優缺大解析。親子天下。瀏覽日期：2009 年 12 月 7 日，網址：<http://parenting.cw.com.tw/web/search.do>

林珮君（1999）。新聞論述建構之新興宗教語藝視野-以中國時報,聯合報與自由時報為研究對象。輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文，台北。

林靜伶（2000）。語藝批評—理論與實踐（劉靜瑜編）。台北：五南。

林戴爵等（2005）。2004 年度圖書出版產業研究報告。行政院新聞局。上網日期：2006 年 3 月 24 日，檢自：

<http://info.gio.gov.tw/ct.asp?xItem=28044&ctNode=3741>

洪淑宜（2008）。旅遊網誌的幻想世界：認同、參與與遊戲。世新大學傳播研究所，台北。

洪嘉鴻（2008）。從搖滾樂看台灣在地青少年次文化—以五月天為例。南華大學傳播管理學所，嘉義。

胡幼慧（1991）。性別、社會角色與憂鬱症狀。婦女與兩性學刊，2，1-18。

高月好（2006 年 10 月）。父母關係對教養子女的影響。興仁教師進修專輯 13, pp87-92.

國立教育資料館（2007）。視聽教育-視聽教育與教學媒體-教學媒體的認識。上網日期：2009 年 5 月 25 日，檢自：http://3d.nioerar.edu.tw/2d/av/avi/avi_0101.asp

國立教育資料館（2007）。視聽教育-總覽-視聽教育的意義。上網日期：2009 年 5 月 25 日，檢自：http://3d.nioerar.edu.tw/2d/av/outline/outline_0101.asp

國立教育資料館視聽教育與教學媒體-總覽-我國視聽教育的演進。上網日期：2009年5月14日，檢自：http://3d.nioerar.edu.tw/2d/av/outline/outline_0203.asp。

培養下一代的優勢競爭力要從小開始!! 「巧連智」訂戶數突破 20 萬人 (2005 年 4 月 1 日)。聯合新聞網。網頁：http://www.benesse.com.tw/aboutus_pop01.aspx。瀏覽日期：2009年5月16日。

張兵 (2008)。《3 歲決定孩子的一生》，北京：朝華。

張杏如(1987)。《我國兒童電視節目現況之評估及未來製作方向之研究》。台北：信誼基金會。

張芝綺 (2004)。兩性教育融入生活課程之研究。台北師範學院社會科教育學系，台北。

張苑珍 (2009 年 5 月)。從倫理道德論品格教育的實踐。九十八年度全國教育行政人員及教師生命教育成長營。

莊佳穎 (2002)。阿扁的異想世界-以幻想主題分析方法閱讀陳水扁風潮。輔仁大學大眾傳播學研究所，台北。

莊曉君 (2006)。英語卡通影片融入教學對國小學童英語成就、學習動機影響之研究。國立台南大學教育學系課程與教學碩士班，台南。

陳清溪 (2004 年 10 月)。研習資訊雙月刊，21 (5)。

陳煥芸 (1999)。新生的選擇：多層次傳銷論述之幻想主題分析。輔仁大學大眾傳播學研究所，台北。

陸建國、鍾莉 (2006)。家庭對兒童社會化的影響。《網路社會學通訊期刊》第 54 期，2006 年 4 月 15 日。

黃漢華 (2002 年 2 月 3 日)。「新芝麻街」沒中文 不怕兒童看不懂。聯合報，娛樂視窗，26 版。

溫珮妤 (2002 年 10 月 1 日)。巧連智直效行銷見奇功。Cheers 雜誌，25 期。

管中祥 (2009 年 4 月 27 日)。當王子不再是「王子」。媒體素養教育電子報。(35)。

趙雅麗 (2001)。民進黨社會運動的「語藝」批評。新聞學研究，68，151-192。

劉玉惠 (1994)。聖界與凡界：慈濟論述之幻想主題分析。輔仁大學大眾傳播學

研究所，台北。

劉素卿（2006年6月）。幼兒對於童話故事的道德理解之研究：以經典童話故事討論為例。教育研究與發展期刊 2(2).

劉惠琴（2000）。母女關係的社會建構。《應用心理研究》第6期，2000年夏，pp97-130.

歐琇瑜（1997）。以幻想主題取徑探討台灣流行漫畫的價值觀。輔仁大學大眾傳播學研究所，台北。

蔡鴻濱(1999年6月29-30日)。〈薪傳：雲門舞集論述建構之語藝視野〉。中華傳播學會，新竹：關西。

蔡鴻濱（2003年11月29日）。〈擇你所愛、愛你所擇：情愛bbs站文本論述之語藝視野〉。第一屆數位國際傳播學術研討會。嘉義：中正大學。

蔡鴻濱（2004年1月）。語藝批評方法在網路文化研究之應用與探討。資訊社會研究，6, 91-126.

賴以婷（2006）。媒體建構的台客幻想世界—以【兩代電力公司】為例。輔仁大學大眾傳播學研究所，台北。

賴宏林（2001）。霹靂布袋戲之幻想主題批評—以「霹靂異數」為例。輔仁大學大眾傳播學研究所，台北。

英文部分

Amster, S.-E. (2000). Shakespeare v.s Teletubbies: Is there a role for pop culture in the classroom? *Harvard Education Letter*, 16, 4.

Anderson, D. R., & Collins, P. A. (1988). *The influence on children's education: The effects of television on cognitive development*. Washington, D.C.: U. S. Department of Education

Baker-Sperry, L. (2007). The production of meaning through peer interaction: Children and Walt Disney's Cinderella. *Sex Roles*, 56, 717-727.

Bales, R. F. (1970). *Personality and interpersonal behavior*. N. Y.: Holt, Rinehart & Winston.

Bormann, E. G. (1972). "Fantasy and Rhetorical Vision: The Rhetorical Criticism of Social Reality," *Quarterly Journal of Speech*, 58, 396-407.

Bormann, E. G. (1982). A fantasy theme analysis of the hostage release and the Reagan inaugural. *Quarterly Journal of Speech*, 68,133-145.

Bormann, E. G. (1985). Symbolic convergence theory: A communication formulation. *J. of Communication*, 35, 128-38.

Bormann, E. G. (1994). The symbolic convergence theory of communication and organization culture. In Thayer, Lee and Barnett, George A. (Eds.) *Organization Communication: Emerging Perspectives IV*. NJ:Ablex. 40-59.

Bormann, E. G., Koester, J. & Bennett, J.(1978). Political Cartoons and Salient Rhetorical Fantasies: An Empirical Analysis of the '76 Presidential Campaign, *Communication Monographs*, 45, 317-329.

Bormann, Ernest G., B.S. Krall, K. Walters, and D. McFarland. "RhetoricalVisions of Committed Voters: Fantasy Theme Analysis of A Large Sample Survey." *Critical Studies in Mass Communication* 1(1984): 287-310.

Coyne, S. M., & Whitehead, Emily.(2008). Indirect aggression in animated Disney films. *Journal of Communication*. ISSN 0021-9916.

Cragan, John F., and Donald C. Shields. *Applied communication research: A dramatisitic approach*. Prospect Heights, IL: Waveland, 1981, several essays.

- Currie, D.(1997). Decoding femininity: Advertisements and their teenage readers. *Gender & Society*, 11, 453-477.
- Field, D. E., & Anderson, D. R. (1985). Instruction and modality effects on children's television attention and comprehension. *Journal of Educational Psychology*. 77, 91-100.
- Findley, Nicola. (2005). Point of view-What do we mean by "limited attention span"? *Phi Delta Kappan*, 86(9). 652.
- Fisch, S. M. (2005). Children's learning from television. *TelevIZIon*, 18(E), 10-14.
- Foss Karen A. & Stephen W. Littlejohn (1986). The Day After: Rhetorical vision in an ironic frame. *Critical studies in Mass Communication*. 3.317-36.
- Foss, S. J. (1989). *Rhetorical criticism: Exploration and practice*. Prospect Heights, II: Waveland Press.
- Gledhill, C.(1985). Genre and gender: The case of soap opera. In S. Hall(Ed.), *Representation* ,339-383. London: Sage.
- Hart, R. P. (1997). *Modern Rhetorical Criticism*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hilton, M. (1996). *Potent fictions: Children's literacy and the challenge of popular culture*. Cambridge: Routledge.
- Hodge, R and D. Tripp. *Children and Television: A Semiotic Approach*. Cambridge: Polity, 1986.
- Huesca, R.(1991). *Dying to make the paper*. Unpublished manuscript, Ohio State University.
- John, D. R.(1999). Consumer socialization of children: A retrospective look at 25 years of research. *Journal of consumer Research*, 26, 183-213.
- Karen A. Foss and Stephen W. Littlejohn. "The Day After: Rhetorical Vision in an Ironic Frame." *Critical Studies in Mass Communication*, 3 (Fall 1986), 317-36.
- Kennedy, George(1992). "A Hoot in the Dark: The Evolution of General Rhetoric." *Philosophy and Rhetoric* 25.1
- Kunkel, D. (2001). Children and television advertising in Singer, D. G., & Singer, J. L.

- (eds.). *Handbook of children and the media* (pp375-393). Thousand Oaks, CA:Sage.
- Lockwood, John H. (1999). *The moral of the story: Content, process, and reflection in moral education through narratives*. DISSERTATION.COM.
- Lorch, E. P., & Castle, V.J. (1997). Preschool children's attention to television: visual attention and probe response times. *Journal of Experimental Child Psychology*, 66, 111-127.
- Lorch, E. P., Bellack, D. R., & Augsbach, L. H.(1987). Young children's memory for televised stories: Effects of importance. *Child Development*, 58, 453-463.
- Mares, M. L., & Woodard, E. H. (2001). Prosocial effects on children's social interactions. In D. G. Singer & J. L. Singer (eds.). *Handbook of children and the media* (pp183-205). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Marsh, J. (1999). Teletubby tales: Popular culture in the early years language and literacy curriculum. Paper presented at the the Annual Meeting of the American Educational Research Association.
- Mitchell, T. L., (1995). *Kid's stuff: Television cartoons as mirrors of the American mind*. (Report No. CS 509 035). Canyon, TX: West Texas A & M University. (ERIC Document Reproduction Service No. ED. 386771)
- Rolandelli, D. R., Wright, J. C., Huston, A. C., & Eakins, D. (1991). Children's auditory and visual processing of narrated and nonnarrated television programming. *Journal of Experimental Child Psychology*, 51, 90-122.
- Sheridan, D. B.(1988). *Inclusiveness in rhetorical visions-Unity statement of the Women's Pentagon Action*. Unpublished manuscript, University of Oregon.
- Smale, Jim, Ed. (1999). *Early Childhood Matters: The Bulletin of the Bernard van Leer Foundation*,1999.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1991), An Investment of creativity and its development., *Human Development*, 34, 1-31.
- Tatar, M. (1993). *Off with their heads!: Fairy tales and the culture of childhood*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Von Feilitzen, Cecilia & Bucht, Catharina (2001) *Outlooks on Children and Media*. Child Rights, Media Trends, Media Research, Media Literacy, Child Participation,

Declarations. Yearbook 2001. from The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg University, Nordicom

Wilson, B. J., Kunkel, D., Linz, D., Potter, J., Donnerstein, E., Smith, S. L., Blumenthal, E., & Gray, T. (1997). National television violence study (Vol. 1) Thousand Oaks, CA: Sage.

Zipes, J.(1997). Happily ever after. New York: Routledge.