

投稿類別：商業類

篇名：

高雄地區高職學生閱讀漫畫行為相關因素之研究

作者：

許又尹。私立樹德家商。高三 3 班

張方慈。私立樹德家商。高三 3 班

吳珮慈。私立樹德家商。高三 3 班

指導老師：

郭有卿

## 壹●前言

### 一、研究背景與動機

「在早期政府對漫畫不支持的取向下，一直處在不良書刊之列，但實際上漫畫的魅力，仍於台灣人心中乃至提升」(出版行銷誌 2009)，像是在民國 87 年台北市成立以漫畫為主題的圖書館中崙分館或是民國 99 年國家圖書館藝術暨視聽資料中心開設「漫畫屋」，來滿足大眾閱讀漫畫的需求，且不是只有公家機關，連學校都有把漫畫當成教材帶入課程的例子，在國立的某所高中國文老師把暢銷漫畫的橋段融入教材中，「讓原本充滿濃濃歷史的國文課本，變成充滿年輕氣息的圖文書」(聯合報 2013)，甚至，在政治大學以及元智大學，也都有教授以漫畫作為教材教大學生日本的經濟、行銷技巧。由上述幾個例子可發現閱讀漫畫已經逐漸成為社會普遍的現象。

閱讀漫畫大多都為年輕族群，學者蘇蘅在民國 83 年的研究具體指出，完全不看漫畫的青少年只有 8.7%，經常或偶而看的比例高達 91.3%，民國 99 年在學者袁滢、胡子晴、陳宥薰的研究中發現漫畫購買量以及活動參與率皆為高中階段學生最多，以此本研究以高中階段學生為主。

按心理學中的仿同作用(英文術語 [Identification](#))一般指自己對敬愛或尊崇的人或角色，會想將對方之特點佔為已有，作為自己行為的一部分去表達。在 2014 年發生的台北捷運隨機殺人事件，有媒體報導指出鄭捷殺人的其中原因是受到漫畫小說等內容影響造成此案件。換言之，因為仿同的心理，而造成看漫畫的人會想模仿漫畫上的角色進而影響觀念以其行為。綜合上述，正處於青少年時期的我們，更應該探討青少年族群學生閱讀漫畫的行為，與其相關影響。

### 二、研究目的

- (一) 探討漫畫的起源、定義、特性
- (二) 了解高職學生閱讀漫畫之動機、目的及帶來的影響
- (三) 探討高職學生平時接觸漫畫的類型、頻率與地點等行為

### 三、研究方法

本研究採用之研究方法為文獻分析法及問卷調查法。首先，蒐集本研究想探討主題之相關文獻資料，整理過去相關論文之研究成果，對高雄地區高職學生閱讀漫畫行為相關因素之研究成果。至於問卷調查法，將調查高雄地區高職學生對於漫畫的了解程度與閱讀行為。

研究對象以高雄地區高職學生為主，故針對高雄地區的高職學生發放問卷。隨機發放 950 份問卷，問卷回收 915 份，回收率為 96.3%，然後將所回收的問卷加以統整分析，整理出圓餅圖及直條圖，以了解高職學生閱讀漫畫的行為。

## 貳●正文

### 一、漫畫定義與起源

傳統漫畫是一種篇幅短小畫風簡單，內容具有幽默卻蘊含深刻寓意的單幅繪畫。它跟現代漫畫不同，現代漫畫畫風較為精緻優美甚至運用電影分鏡式的手法來表達內容。

漫畫的源起，人類在地球數十萬年間，古人所留下洞窟壁畫及未風化石，記錄當時生活景象描述，以此洪德麟在《風城臺灣漫畫五十年》一書說文化學家均認為洞窟壁畫為漫畫發展的起跑點。漫畫兩字出現則是在日本，在德川時代盛行浮世繪，在當中簡筆提出漫畫兩字，漫畫這名字才自此出現。

### 二、漫畫的分類

#### (一) 依篇幅分類

單幅漫畫：只由一幅繪畫作品組成。

四格漫畫：只由四格繪畫作品組成。

短篇漫畫：篇幅較短的漫畫作品。在雜誌上登載的話，一般當期就會結束。

長篇連載：篇幅更長的漫畫作品，無法一次刊行完畢，需要連載數年甚至幾十年的時間。

#### (二) 依主題分類

少年冒險：少年驚險刺激

科幻魔幻：內容以科幻、魔幻為主題的漫畫。

體育文化：內容以體育、運動為主的漫畫。例如：棒球漫畫、籃球漫畫、足球漫畫等。

歷史勵志：內容以歷史為背景而創作的漫畫,而其內容可激勵人心，大部份是以架空歷史為主。

浪漫愛情：內容以戀愛為主。

社會寫實：描述現代社會的情況，多為諷刺漫畫。

幽默爆笑：內容以搞笑有趣為題材。

恐怖離奇：內容以恐怖血腥為主軸。

### 三、漫畫的特性

#### (一) 通俗性

喜歡淺顯以易懂的去讀一件作品是令人愉悅的，不用花太多的時間、精力去思考就能瞭解個所以然，是一件很棒的事，內容也都傾向於讀者所喜愛的事物去做個參考，漫畫中也有純教學與藝術作品，但大多數的作品仍以滿足大眾娛樂性質為主要，屬於通俗文學。

#### (二) 娛樂性

因而在能輕鬆取得知識趨勢之上，知識就可以改變成令人愉快地吸收方式也不浪費所有休息時間，不需嚴肅以對，輕輕鬆鬆，打發時間就可以達到自己想要取得的知識。

#### (三) 選擇性

知識型漫畫題材多元化，讀者可以依自己的職業、喜好自行選擇，由漫畫了解不同行業、領域的甘苦，以滿足自己的好奇心。

#### (四) 感化性

知識型漫畫大多選擇以「職業」為故事主體，近距離側寫該職業、職場的內幕，然後藉著故事主角的內心世界走進去故事裏面探討內涵。

### 四、漫畫相關產業整理與介紹

表 1. 漫畫相關產業分析表

	經營型態	價格	現在趨勢	例如
漫畫出版社	有自己的經銷商或行銷網，以直銷或寄賣的方式銷售。	價格偏貴，對於青少年來說負擔較高，但各家出版社差異不大。	隨著現代電腦科技的發展電子書或遊戲發行。	東立、角川、青文、長鴻
漫畫租書店	以租借為主要營業項目，現在的經營方式而言分為內租與外租。	約為書價的一成	由於網路發達，造成商家開始轉型，有的轉賣飲料或餐飲等綜合經營。	皇冠、錦城、皇冠美嘉
漫畫便利屋	販售漫畫書為主，也有兼賣漫畫畫具、周邊及	價格有些貴	由於販賣商品獲利不佳，再加上被市場異業	東京、藝豐、捷比、小學館

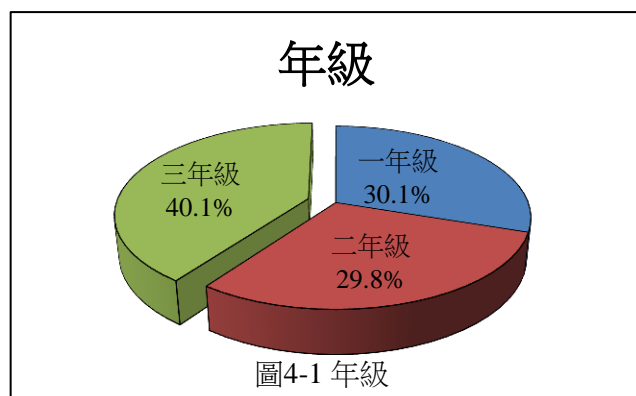
	精品等，裡面的漫畫皆不可翻閱。		瓜分，顯得生存困難。	
漫畫生活館	也稱為「漫畫複合休閒店」，漫畫小說等都可任意閱讀，會供應茶水或餐點，但店裡的書不外借。	計價以計時方式為準	因應網路發展，提供上網空間還有販賣周邊、提供漫畫教學課程等複合式休閒發展。	可樂 森林、伊布克、布朗奇

資料來源:自行整理

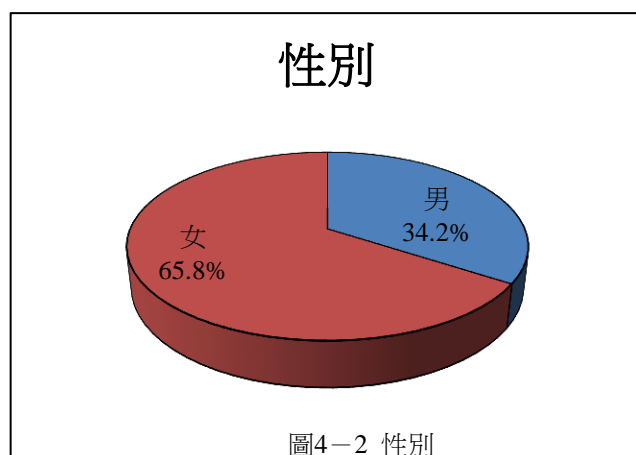
## 五、問卷分析

本研究採問卷調查法，發放 950 份、有效問卷 915 份、回收率高達 96.3%。本章分為三節，第一節高雄市高職基本資料分析；第二節探討高職生閱讀漫畫的情形；第三節探討高職生閱讀漫畫之動機。

### (一) 高職基本資料分析

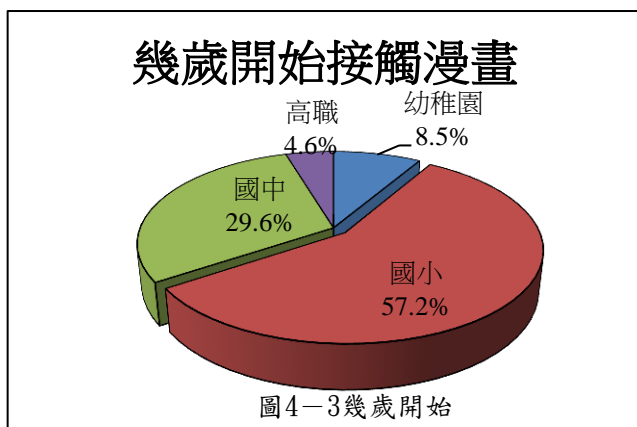


由左圖可知，發放對象有一、二、三年級，其中以三年級居多。參考圖 4-1

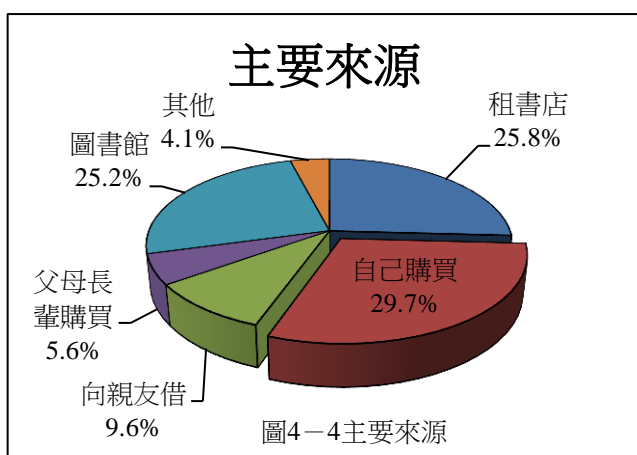


就性別而言，女生有 65.8% 男生有 34.2%，其中女生為男生的兩倍。參考圖 4-2

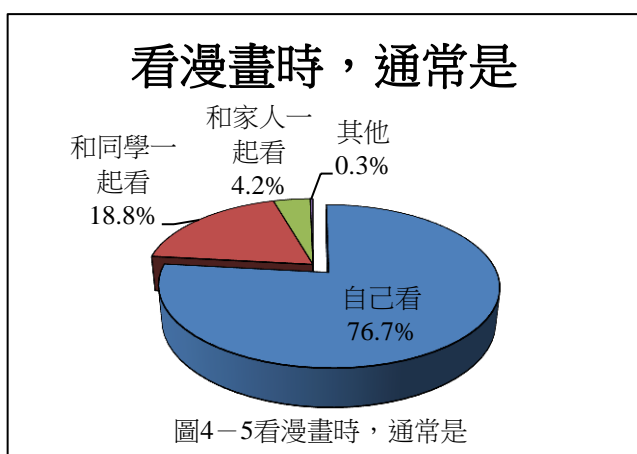
(二) 閱讀漫畫的情形



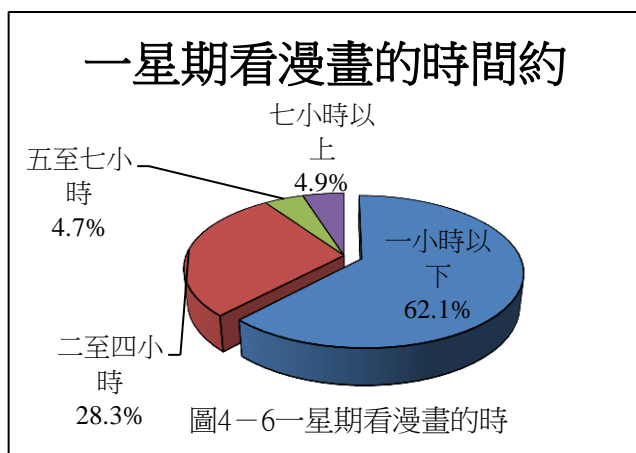
根據 4-3 資料：高雄市高職學生開始接觸漫畫的階段，國小佔 57.2% 為最多，其次國中 29.6%，幼稚園 8.5%，而高職 2.6%，此顯示國小開始接觸漫畫者較為多。



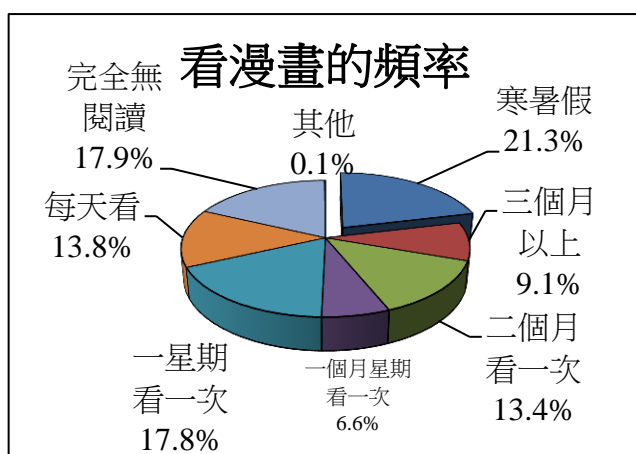
由圖 4-4 得知，高雄市高職學生閱讀漫畫的來源自己購買的有 29.7%，顯示自己購買的比例佔最高，其中最少的為其他只佔 4.1%。



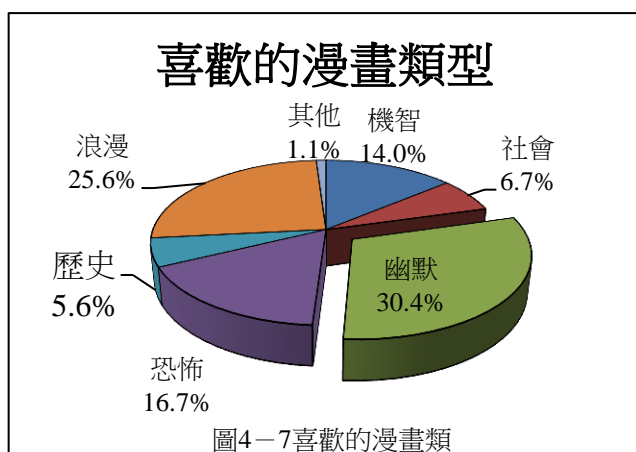
根據圖 4-5 資料，高雄市高職學生閱讀漫畫時以自己一個人看佔 76.7% 為最多，和同學一起 18.8%，和家人一起看 4.2%。顯示高雄市高職生獨自閱讀漫畫居較多。在其他部分只佔全部的 0.3%。



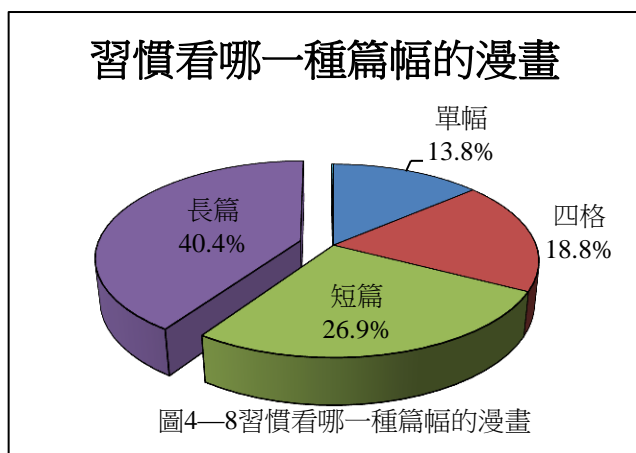
就圖 4-6 資料，高雄市高職學生每周閱讀漫畫的時數以一小時以下佔 62.1% 為最多，二至四小時佔 28.3%，超過七小時，4.9%，五至七小時有 4.7%，可見高雄市高職學生每周閱讀漫畫的時數並不多。



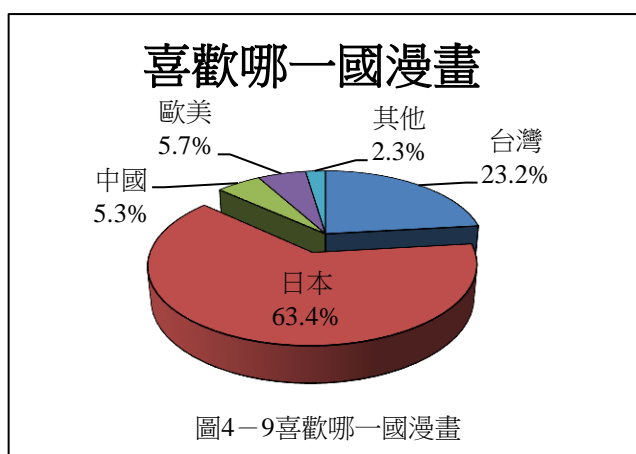
從左圖得知，高雄市高職學生閱讀漫畫頻率有 21.3% 在寒、暑假看為較多，接下來是完全無閱讀 17.9%、一星期看一次 17.8% 最少的為一個月看一次 6.6%，顯示高雄市高職學生運用寒、暑假其，較常閱讀漫畫。



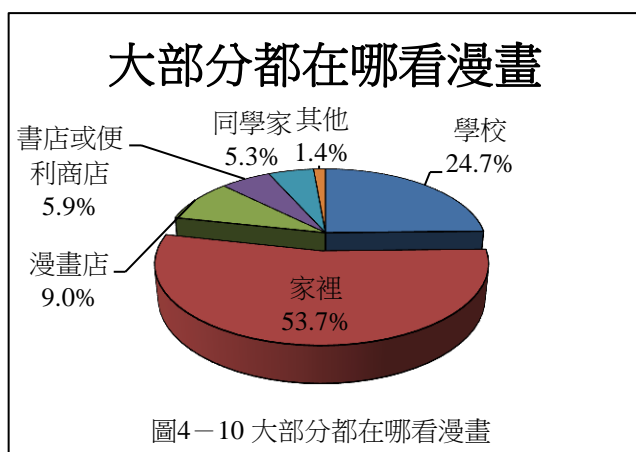
本題為複選題，能讓高雄市高職學生自由選擇喜愛漫畫的類型。由表 4-7 得知，高雄市高職學生最常閱讀漫畫的類型是幽默 30.4%，其次是浪漫 25.6%，佔最少的為其他 1.1%，可見高職學生最常閱讀漫畫的類型是幽默。參考圖 4-9



根據圖 4-8 資料，高雄市高職學生習慣看哪一種篇幅的漫畫有 40.4% 在長篇最多，第二多為短篇 26.9%，最少為其他 0.2%，所以可了解高雄市高職學生最常閱讀漫畫的篇幅為長篇。



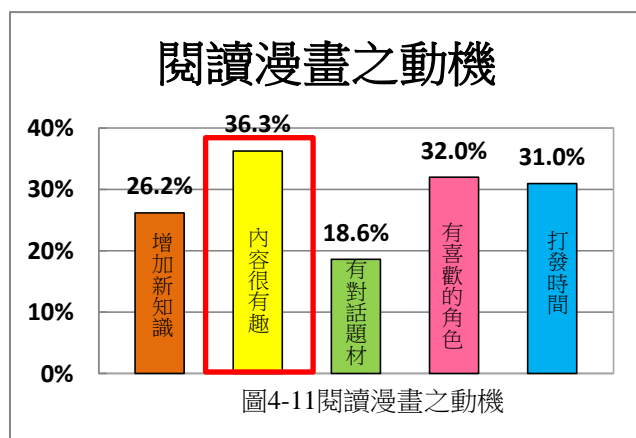
就圖 4-9 得知，高雄市高職學生喜歡哪一國漫畫，日本佔 63.4% 最多，其餘的台灣、歐美、中國及其他等等國家總合也少於日本，由此了解高雄市高職生較喜愛閱讀日本國家的漫畫。



由圖 4-10 得知，高雄市高職學生大部分都在家裡看漫畫的比例佔 53.7%，其次在學校佔 24.7%，在其他則只有 1.4%。顯示高雄市高職學生喜愛在家裡閱讀漫畫。



### (三) 閱讀漫畫之動機



由圖 4-11 得知，高雄市高職學生閱讀漫畫的動機，已內容有趣得 36.3% 為最高，其次則為有喜歡的角色得 32.0%，由此圖可知道高雄市高職學生閱讀漫畫的動機，是已內容有趣為原因。

## 參●結論

### 一、結論

本研究旨在透過實證研究，探討南部高職生閱讀漫畫行為之相關因素，並藉由問卷的分析，了解南部高職生實際閱讀漫畫的態度。本研究採問卷調查方式，研究對象為民國一零四學年度就讀於台灣南部地區高職學生。研究工具為自己編的「南部地區高職學生閱讀漫畫行為的相關因素問卷」。所得出的結論如下：

#### (一) 高職學生閱讀漫畫的行為

1. 高職生開始接觸漫畫的年齡，以國小居多。
2. 高職生看漫畫的主要來源，以〔自己購買〕的比例較多。
3. 高職生看漫畫時，通常是以〔自己看〕者，有 76.7% 為最高。
4. 高職生每星期看漫畫的時數，以〔一小時以下〕者，佔 62.1% 為最高。
5. 高職生看漫畫的頻率，以〔完全無閱讀〕者高於〔一星期看一次〕0.01%。
6. 高職生喜歡的漫畫類型主要是幽默，其次為愛情。
7. 高職生習慣看哪一種篇幅的漫畫，為〔長篇〕40.4% 居多。
8. 高職生喜歡哪一國漫畫以〔日本〕的 63.4% 為最高。
9. 高職生大部分都在哪看漫畫，有 53.7% 在〔家裡〕。

#### (二) 高職學生有無閱讀漫畫的習慣與開始接觸漫畫的年齡層為何？

1. 開始接觸漫畫的年齡層，有近六成的高職生在國小就接觸到漫畫。

#### (三) 高職學生閱讀漫畫的來源、頻率、地點與類型為何？

1. 來源，有近三成的高職生是以自己購買的結果為全部的最多。
2. 頻率，有六成二的高職生一星期只看一小時以下。
3. 地點，有五成三的高職生是在家裡看。

- 4.類型，有三成的高職生喜愛看幽默搞笑的類型，以及有兩成五的高職生喜愛看浪漫愛情的類型。

(四) 高職學生閱讀漫畫的動機？

- 1.主要以內容有趣，其次為打發時間的娛樂想法。
- 2.漫畫多以圖像為主所以較容易理解。讓人覺得閱讀漫畫非常有樂趣及啟發。
- 3.漫畫較生活化，且強調戲劇性，非常簡單就可找出失敗與成功例子。

(五) 高職學生因閱讀漫畫而產生的影響為何？

- 1.越來越多的人發現，閱讀漫畫不只是一種娛樂，還可以在閱讀漫畫之中，輕輕鬆鬆學到各種知識。
- 2.了解到閱讀漫畫不再是一種敗壞心靈的事情，反而變成了知識書。
- 3.有些大學的教授會帶著學生，從漫畫裡來了解日本的經濟、行銷技巧。
- 4.可以認識一樣喜歡漫畫的朋友
- 5.可提升想像力和專注力，還可增添創意思考之能力

## 二、建議

(一) 漫畫之相關產業

- 1.可以多以網際網路行銷推廣。
- 2.可開發網路租售服務以增加閱讀漫畫之顧客群。

(二) 對家長

- 1.不要限制孩子不能夠看漫畫也不可總覺得看漫畫是不好的可適時鼓勵孩子在休息時間閱讀漫畫已得到紓壓的效果。
- 2.須注意孩子閱讀之漫畫書是否為限制級。

(三) 對高職學生

- 1.需調節閱讀漫畫的時間，且謹記看書一小時休息十分鐘的原則。
- 2.不可因為要閱讀漫畫而荒廢學業。

## 肆●引註資料

- (1) 蘇蘅 (民 83a)，青少年閱讀漫畫行為與其認知社會真實的關聯性研究，國科會專題研究計畫 (nsc82-0301-H-130-002-T)，第二章。
- (2) 蘇蘅 (民 83b)，青少年閱讀漫畫動機與行為之研究，新聞學研究，48，123-145，第二章。

- (3) 王孝玲 (民 89) , **流竄在女子中學的情愛漫畫——一個權力的解析** , 國立新竹師範學院國民教育研究所碩士論文 , 第二章。
- (4) 豐子愷 (1987) , 《豐子愷漫畫文選集》下冊 , 頁 729。第二章。
- (5) 洪德麟 (1994) , 《台灣漫畫 40 年初探》, 台北 : 時報文化 , 第二章。
- (6) 出版行銷誌 : 大朋友小朋友都愛的日本漫畫 , 第一章 , (取自 2015 年 11 月)。  
<https://publishingmarketing.wordpress.com/2009/06/23/%E5%A4%A7%E6%9C%8B%E5%8F%8B%E5%B0%8F%E6%9C%8B%E5%8F%8B%E9%83%BD%E6%84%9B%E7%9A%84%E6%97%A5%E6%9C%AC%E6%BC%AB%E7%95%AB/>
- (7) 聯合報 : 他教國文很另類 航海王變教材 , 第一章 , (取自 2015 年 11 月)。  
[http://www.topmaster.com.tw/tw\\_news\\_02\\_view.asp?nwid=20130129006](http://www.topmaster.com.tw/tw_news_02_view.asp?nwid=20130129006)
- (8) 穿越 ? 二次元的世界袁滢——淺談日本動漫與台灣青少年次文化 , 第一章 , (取自 2015 年 11 月)。  
<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2011/03/2011032912473559.pdf>
- (9) 青少年閱讀漫畫動機與行為之研究 , (蘇蘅 83 年) , 第一章 , (取自 2015 年 11 月)。  
<http://mcr.nccu.edu.tw/word/15114132013.pdf>
- (10) 淺談日本漫畫帶給台灣的商機 , 第一章 , (取自 2015 年 11 月)。  
<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2010/11/2010111020051944.pdf>
- (11) 御宅文化的美學時代價值 , (取自 林大維 涂耀中 2010) , 第二章 , (取自 2015 年 11 月)。  
[http://www.cci.nptu.edu.tw/ezfiles/105/1105/img/967/2010culture\\_B2-2.pdf](http://www.cci.nptu.edu.tw/ezfiles/105/1105/img/967/2010culture_B2-2.pdf)
- (12) 漫畫對小孩的影響——以《蠟筆小新》與《海綿寶寶》為例 , 第二章 , (取自 2015 年 11 月)。  
<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2009/11/2009111423012311.pdf>
- (13) 漫畫書籍對青少年族群 , 第二章 , (取自 2015 年 11 月)。  
<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2005/10/2005103112273874.pdf>
- (14) 漫畫對現代學生 , 第二章 , (取自 2015 年 11 月)。  
<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2008/10/2008102814154433.pdf>
- (15) 2012 年 推薦好看的日本動畫 , 第三章 , (取自 2015 年 11 月)。  
<http://www.mobile01.com/topicdetail.php?f=625&t=2844399>
- (16) 動漫領先平台 , 第三章 , (取自 2015 年 11 月)。  
<http://www.dm5.com/manhua-zhentantuili/>
- (17) 書籍對青少年族群的影響 篇名 漫畫書籍對青少年族群的影響 , (取自 2015 年 12 月)。  
<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2005/10/2005103112273874.pdf>