

青少年接觸日本動漫的原因及影響

投稿類別：教育類

篇名：青少年接觸日本動漫的原因及影響

作者：

胡家豪。私立高英工商。資料處理科三年1班
羅家奇。私立高英工商。資料處理科三年1班
賴柏文。私立高英工商。資料處理科三年1班

指導老師：

余秋鴻老師

壹●前言

一、研究動機

青少年的娛樂種類不比出社會的大人多樣，青少年因為課業及無收入的關係使娛樂受到許多限制。我們國、高中(職)的學生，娛樂大多是讀書之餘看電視、玩手機、玩電腦.....等。雖然我們是學生，但是我們也像出社會的大人一樣有自己的興趣，每個人的興趣都不同，有人喜歡運動，有人喜歡音樂，有人喜歡動漫。在我們的生活中常看見有人使用動漫的周邊商品，但是「為甚麼動漫會這麼吸引青少年呢？為甚麼會讓他們想買周邊商品呢？動漫又哪裡吸引這些青少年呢？」這些問題引起了我們的好奇心，令我們試圖知道青少年如此喜愛動漫的原因！

二、研究目的

- (一) 瞭解青少年接觸動漫的原因
- (二) 瞭解青少年花在動漫時間的多寡
- (三) 瞭解青少年喜愛動漫的種類
- (四) 瞭解動漫對青少年的影響

三、研究方法

在此次專題研究中，我們採用問卷調查法中的自填式問卷調查，並利用發送問卷的方式進行。抽樣方法選擇分層抽樣，我們以年齡層做為區別依據，特別將青少年由整體中分離。最後結合文獻與調查結果得到結論。

四、研究流程

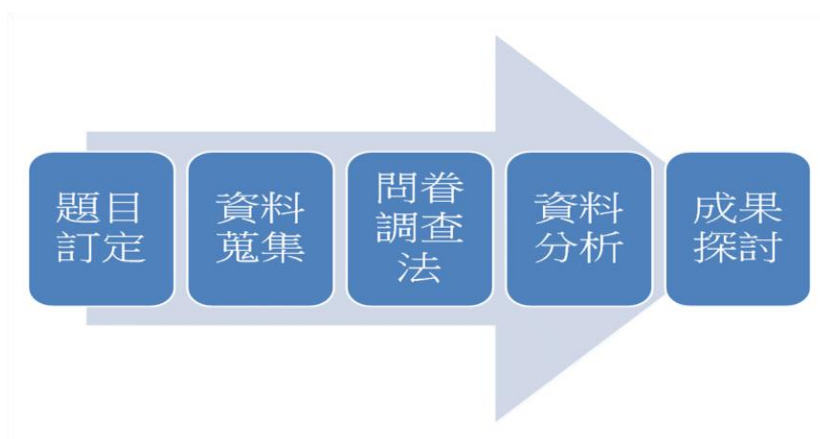


圖 1 研究流程

貳●正文

一、動漫的定義

「動漫」是指動畫跟漫畫的合稱，「漫畫」是先把構想圖畫在紙本上在加入自己的言語跟表情讓內容更豐富。「動畫」是由連續多頁的片段來延續劇情。動漫的內容是以一個有趣及多樣化的想法提升層次感，內容已不侷限年齡層。

二、日本動漫的起源至今

動畫起源於 1920 年代，日本最早的動畫是在 1963 年由漫畫改編成動畫的原子小金剛。在 1970 年代後日本逐漸發展自己的漫畫在加以改編到動畫，成為現在的動漫。在 1980 年代後，漫畫改編成為動漫上的主流之一。現代動漫的主流除了漫畫改編為動漫外，還出現原創動畫。

三、現代動漫流行的趨勢

以最近爆紅的動漫「進擊的巨人」為例。

進擊的巨人是一部漫畫改編成動畫的動漫，藉著漫畫的知名度，推出動畫時就已造成轟動。因為新奇的故事內容及獨特的風格，使的進擊的巨人人氣不斷竄升。

進擊的巨人爆紅的原因：

(一)新奇的故事內容

進擊的巨人故事內容講述世界突然出現巨人，他們以捕食人類為目標，讓人類接近絕種，殘存的人類為了確保安全建造高 50m 的三層圍牆。在一次的意外中，圍牆被破壞了，主角親眼看見自己的親人在眼前逝去。數年後主角長大成人，主角在面對具有壓倒性能力的巨人面前，如何憑藉微小的希望在逆境中反擊巨人的威脅。進擊的巨人可以被分類在冒險的類別中，在作品中主角不斷絕處逢生、不放棄一絲希望。

(二)獨特的風格

在 80、90 年代流行趨勢偏向熱血型的動漫。在進擊的巨人出現之前的一段時間裡，流行的動漫是描繪出社會及人性的



圖 2 進擊的巨人圖片

黑暗面。進擊的巨人結合 80、90 年代的熱血風格以及先前流行的黑暗面手法，創造出獨特的風格。

四、動漫的種類

- | | |
|---------|-------|
| (一)格鬥 | (六)職業 |
| (二)冒險 | (七)科幻 |
| (三)少年 | (八)恐怖 |
| (四)少女 | (九)懸疑 |
| (五)運動競技 | (十)其他 |

五、動漫的副產品

(一)動漫的周邊商品

動漫的周邊商品通常會印有動漫的名稱或角色在商品上，周邊商品通常會做成人們常用到的一些物品，例如：筷子、L 夾……等。

(二)動漫展

動漫展是由企業主辦，因此規模通常較同人展大，動漫展有可能邀請到動漫的歌手來到現場簽名及演唱。通常每一年至少有一次動漫展，這時作為商品的原著授權 DVD、CD 及漫畫、輕小說會折價販售。

(三)同人展(又稱同人創作展、同人誌販售會)

同人展是由非企業主辦，因此規模比動漫展小。同人展販賣的商品通常是由同人二次創作的商品為主，原著周邊為輔。

(四)同人誌

「同人誌」源自於日語，同人就是指「志同道合的人」，就現狀而言我們可以直接說它是指「自費出版的書籍雜誌」並且強調有著自由創作的概念，沿用現有的作品創作出自己的劇情。

六、青少年接觸日本動漫的原因

青少年接觸動漫的原因主要是在得知動漫後產生興趣。青少年得知動漫的原因則是：

(一)他人的推薦

在家時，家人通常會一起看電視，如果家裡有人喜愛收看動漫，其他家人就會跟著收看。在學校，同學通常會互相討論興趣、休閒，如果同學中有一個人喜歡動漫，那其他的同學就可能受到影響。因此青少年可能因為家人或同儕的推薦而收看動漫。

(二)3C 產品的迅速發展

由於 3C 產品的迅速發展，3C 產品逐漸融入我們的生活成為不可或缺的物品。因為電視、電腦的普及，每一戶人家幾乎都有一台電視及一部電腦。很多青少年把看電視當作休閒的一環，而動漫在許多電視頻道撥出，這時青少年就容易被動漫的特色所吸引。

(三)智慧型手機的盛行

由於智慧型手機的出現，強大的功能及便於攜帶的設計，幾乎人手一支智慧型手機。人們常用智慧型手機來聽音樂、玩遊戲、看影片……等，而動漫在音樂、同人創作、網路影片皆有涉及，因此智慧型手機令人們多了條接近動漫的管道。

七、動漫對青少年的影響

許多人認為動漫對青少年的影響只有負面。青少年應以課業為重，所以許多的家長及學生認為動漫會讓青少年的課業受到負面的影響。實際上動漫對於青少年的影響有正面也有負面。

(一)正面影響

1、心靈的成長

動漫的劇情有許多都是從日常生活中取材，這也表示動漫中發生的事，也有可能發生在現實生活中。青少年可以藉由在動漫的內容事預想可能發生的事情，腦中模擬過一遍後就會發現生活中許多不起眼的事物的珍貴，心靈上會更加成熟健全，也就是思想會更加成熟。

2、想法的增加

觀看動漫就像喝茶一樣，喝每一種茶都有不同的滋味，如果你不去喝茶就不會知道它的滋味。觀看每種類型動漫的感受都不同，而這些感受透過思考可以轉化成新的想法，而新想法的增加可以讓青少年增加創意，創造出無限的可能性。

3、紓壓

青少年的課業壓力可以說是各學習階段中最沉重的，因此如何紓壓成為青少年重大的人生課題。動漫可以令青少年逃進一個虛構的世界中，暫時逃離現實享受動漫劇情。有效的紓壓可以讓讀書或做事更事半功倍。

(二)負面影響

1、課業的影響

看完一部動漫所花費的時間並不少，如果花太多的時間在動漫上會造成讀書時間的縮減，青少年觀看動漫的目的主要在於紓壓，但是有許多青少年花費在動漫上的時間明顯多過讀書時間，這種本末倒置的行為正式造成不良影響的原因。

2、思想偏差

很多動漫有過激的場面，例如：殺人、暴力……等，這些過激的場面可能造成青少年去學習這些不對的行為。從新聞上可以得知許多學生因為學習到錯誤的行為而對他人造成危害，因為有些青少年分辨是非的能力並不強，所以容易造成思想及行為上的偏差。

3、過於沉溺

動漫精彩的劇情常吸引人觀看動漫，但被這些劇情吸引過度的人會產生沉迷。青少年正確的活動應該是以健全的身心發展為目標，過於沉溺於動漫會產生許多負面影響，例如：生活型態受到改變、與人際關係疏遠……等，青少年如果在現階段就產生這些影響，將來出社會會更讓人擔憂其未來。

八、研究設計

(一)問卷內容

我們設計「青少年接觸日本動漫的原因及影響」，對動漫迷們進行問卷調查。發放張數為

250 份，回收張數 250 份，有效問卷 220 份，問卷回收率 88%。

(二) 調查結果

1、請問您喜歡動漫嗎?

「是否喜歡動漫」方面，喜歡佔了 55%，不喜歡佔了 45%。由此可見，喜歡動漫的青少年數比不喜歡動漫的還要多一些。

2、請問您為什麼不喜歡動漫?

「不喜歡動漫的原因」方面，覺得動漫無聊佔了 37%，覺得幼稚佔了 34%，覺得浪費時間佔了 29%。由此可見，不喜歡動漫的人對動漫可以說只有負面的印象。

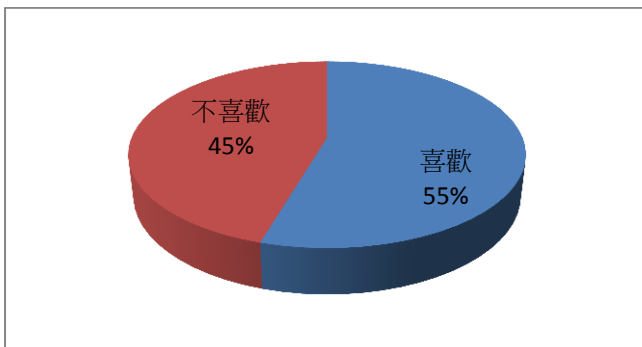


圖 3 1、是否喜歡動漫

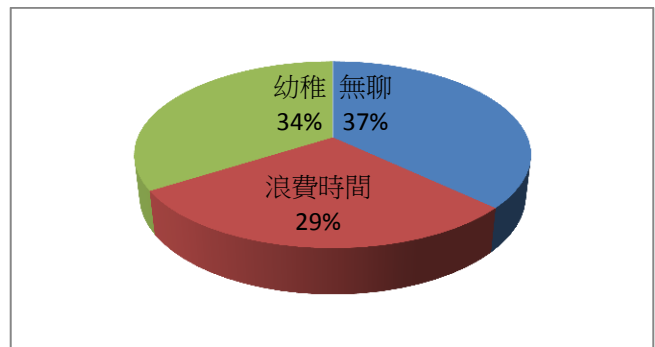


圖 4 2、不喜歡動漫的原因

3、請問您是從哪裡知道動漫的呢?

「得知動漫的途徑」方面，同儕、朋友佔了 43%，電視媒體佔了 23%，家人佔了 17%，電腦網路佔了 3%，其他佔了 14%。由此可知，青少年得知動漫主要是和同儕朋友互動時，提到動漫的話題而得知。

4、請問您對動漫的喜好程度如何?

「喜好動漫的程度」方面，非常喜歡佔了 23%，喜歡佔了 27%，普通佔了 40%，還好佔了 10%。由此可知，大部分的人對動漫的喜好程度為中間偏高。

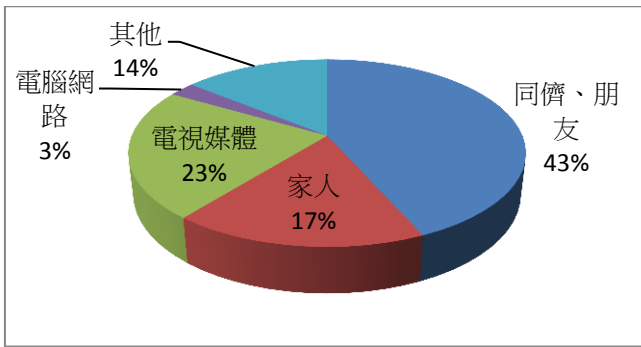


圖 5 3、得知動漫的途徑

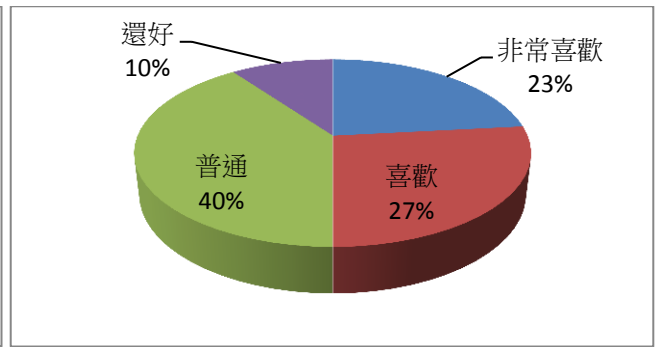


圖 6 4、喜好動漫的程度

5、請問您平時一周會花多少時間在動漫上？

「平時一週花在動漫的時間」方面，5 小時以下占了 50%，5~10 小時占了 30%，10 小時以上佔了 20%。由此可見，喜歡動漫的青少年大多都懂得分配紓壓與讀書的時間。

6、請問在粗略的計算下，一年內您所看過多少動漫？

「平時一週花在動漫的時間」方面，3 部以下占了 30%，3~5 部占了 47%，5~10 部占了 20%，10 部以上佔了 3%。由此可見，喜歡動漫的青少年除了電視撥放的少部分動漫外，很少看過其他電視上未撥出的動漫。

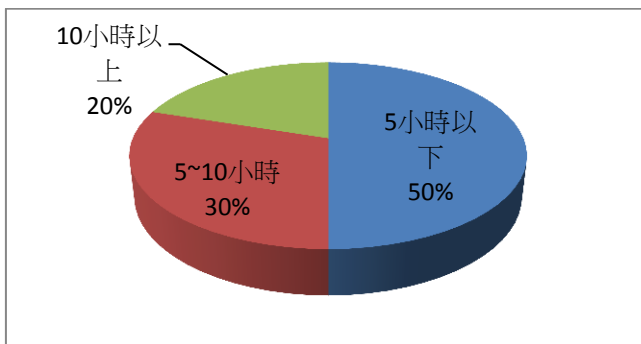


圖 7 5、平時一週花在動漫的時間

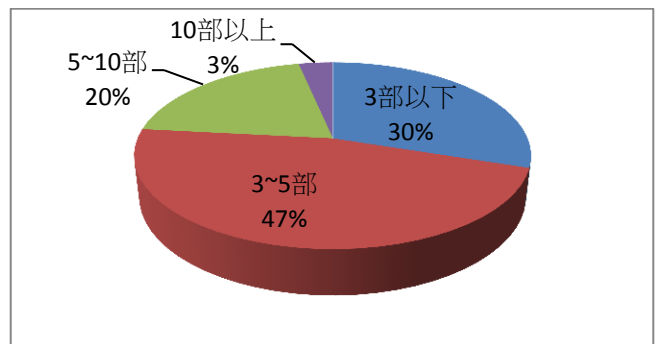


圖 8 6、一年內看過的動漫數量

7、請問您最喜歡哪一類動漫？

「青少年最喜歡的動漫種類」方面，格鬥占了 13%，冒險占了 10%，少年占了 17%，少女佔了 23%，運動佔了 13%，競技佔了 7%，職業佔了 7%，科幻佔了 3%，其他佔了 7%。由此可見，女生最喜歡的動漫類型大多集中在少女，而男生最喜歡的動漫類型則呈分散。

8、請問您通常觀看動漫的方式是？

「青少年最常觀看動漫的方式」方面，漫畫占了 23%，輕小說占了 7%，電視占了 33%，電腦佔了 20%，手機佔了 17%。由此可見，青少年最常觀看動漫的方式是目前最普及的電視。

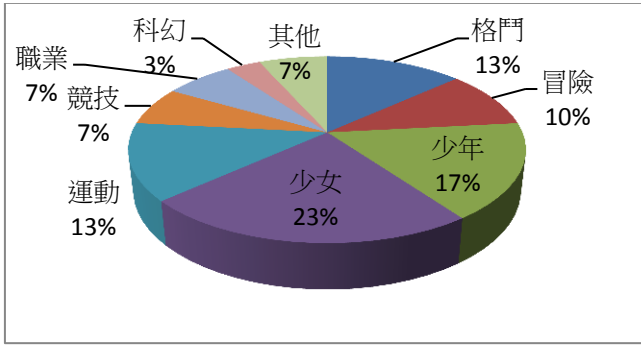


圖 9 7、青少年最喜歡的動漫種類

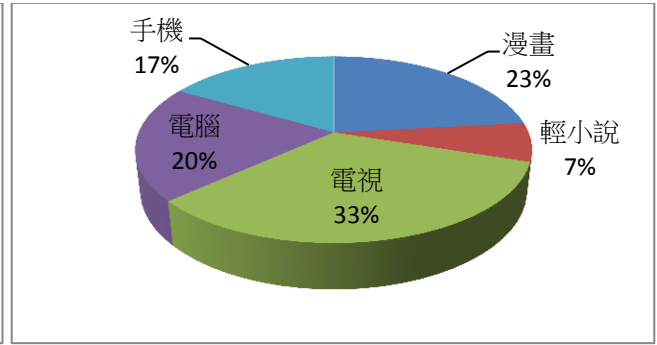


圖 10 8、青少年最常觀看動漫的方式

9、請問您知道哪些有關動漫的活動?

「青少年知道的動漫活動」方面，同人展占了 10%，動漫展占了 50%，演唱會占了 17%，其他占了 13%，無占了 10%。由此可見，青少年對企業舉辦的動漫展較為熟知。

10、你曾經參加過上述活動嗎?

「青少年最常觀看動漫的方式」方面，「聽過，沒去過」占了 53%，「聽過，去過」占了 27%，「沒聽過，去過」占了 3%，「沒聽過，沒去過」佔了 17%。由此可見，青少年大部分聽過類似的活動，很少前往參加。

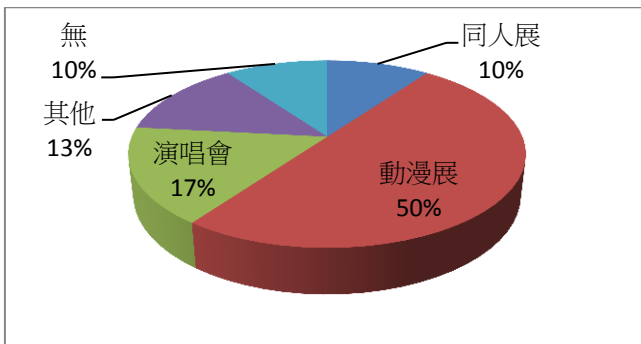


圖 11 9、青少年知道的動漫活動

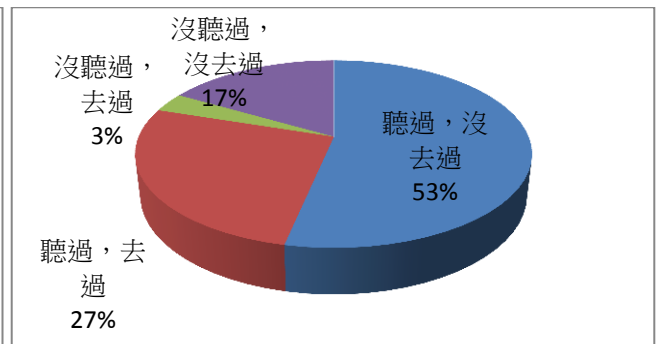


圖 12 10、青少年對動漫活動前往情況

11、請問動漫對您的生活有造成影響嗎?

「動漫對青少年是否有造成影響」方面，「有」占了 60%，「無」占了 40%。由此可見，大部分青少年認為動漫確實對自己的生活產生了影響。

12、請問在哪些方面受到影響?

「動漫對青少年造成的影響」方面，課業占了 22%，家庭占了 17%，人際關係占了 28%，

價值觀佔了 5%，其他佔了 28%。由此可見，動漫對青少年造成的影響涉及層面相當廣。

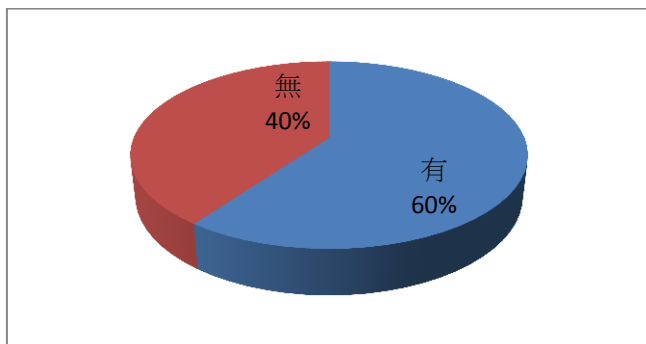


圖 13 11、動漫對青少年是否有造成影響

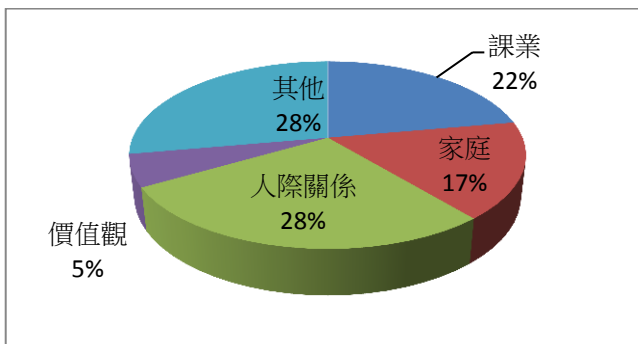


圖 14 12、動漫對青少年造成的影響

13、請問您認為動漫對您造成的影響是正面還是負面的？

「動漫對青少年影響是正面或負面」方面，「正面」佔了 56%，「負面」佔了 44%。由此可見，青少年認為動漫對自己的影響，稍微偏向正面。

14、請問您會推薦別人接觸動漫嗎？

「青少年是否會向他人推薦動漫」方面，「會」佔了 57%，「不會」佔了 43%。由此可見，青少年大多會向其他人推薦動漫。

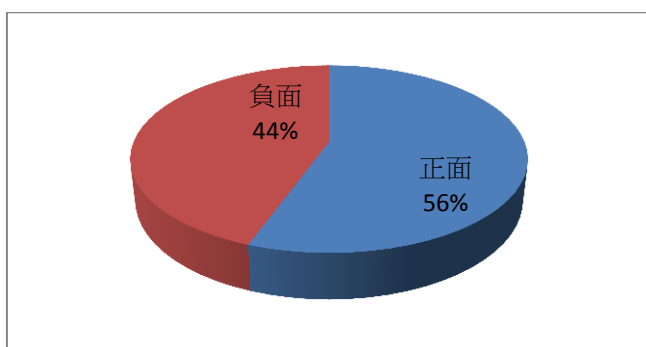


圖 15 13、動漫對青少年影響是正面或負面

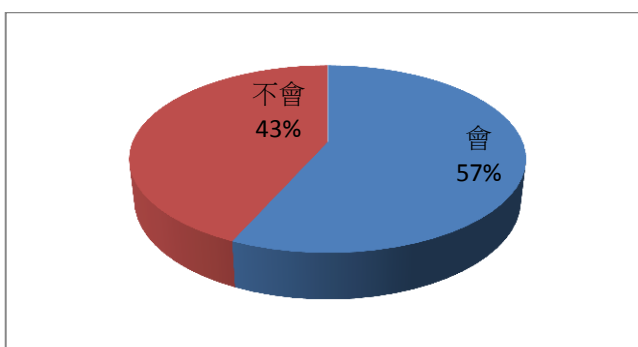


圖 16 14、青少年是否會向他人推薦動漫

參●結論

- 一、青少年接觸日本動漫的原因大多是經由同儕的推薦得知動漫後，對動漫產生興趣。
- 二、青少年透過生活中的休閒娛樂，例如：電視、漫畫……等來觀看動漫。
- 三、大部分青少年平均一個禮拜花在動漫上的時間不太影響到其他方面。
- 四、青少年大多知道動漫的相關活動，但大多不曾去參加。
- 五、青少年認為動漫會對自己的生活造成影響，但是影響多偏向正面。
- 六、青少年大多會向他人推薦動漫。

肆●引註資料

一、圖 2，2013/12/08，取自網址

<http://evchk.wikia.com/wiki/%E9%80%B2%E6%93%8A%E7%9A%84%E5%B7%A8%E4%BA%BA>

二、文化產業全球化的發展模式---以日本動漫畫產業為例

北部大學動漫社團近用日本動漫之消費行為研究

台灣同人文化再現與實踐—以「開拓動漫祭」為案例

次文化創意對產品創新設計的啟發：以日本動漫文化為例

動漫畫產品應用手法之探討-以日本動漫畫產品為例

探討當代動漫產業的「迷文化」—以虛擬偶像「初音未來」為例

運動漫畫內容與價值觀意涵之研究

運動漫畫的教育意涵之探討

熱門運動漫畫的符號學觀點—以《灌籃高手》為例

均取自網址

<https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gsweb.cgi/login?o=dwebmge>

三、陳仲偉(2009 年)，日本動漫畫的全球化與迷的文化，台北市：唐山出版