

投稿類別：教育類

篇名：

動漫對青少年的影響

作者：

呂采彬。金甌女中。資三壹班
高偉倩。金甌女中。資三壹班
龐立婷。金甌女中。資三壹班

指導老師：

謝理薰 老師

壹●前言

一、研究動機

因為喜歡動漫，也參與過近幾年的動漫展覽，見識到動漫迷在面對自己所喜愛的動漫商品前，是多麼的瘋狂，。有人大包小包、有人提行李箱、有人放學後直接飛奔過來或結束，還有人逛完展場後要搭飛機回去的都有，。在他們瘋狂的行為背後，是否都曾跟父母起過爭執、？是否因此產生金錢債務問題的不足？或者是否在時間管理上發生狀況？上配合不了，無法前往參與，然而對青少年而言，是否會因為沉迷而導致人際關係變得不好，？是否無心上課心不在焉成績下滑？或者變的不喜歡外出，只喜歡「呆」在家裡。

台北一年兩次的動漫展覽，總是吸引眾多人潮。展出現場隨處可見動漫迷們揮金如土的驚人商機，廠商銷售額亦藉此逐年激增。但，許多家長對孩子成為動漫迷頗感擔心，而視動漫活動為亂源，反對孩子接觸動漫世界。事實上，有部分青少年，的確會因為沉迷動漫而造成成績下滑、人際互動缺乏和偏差行為等問題。

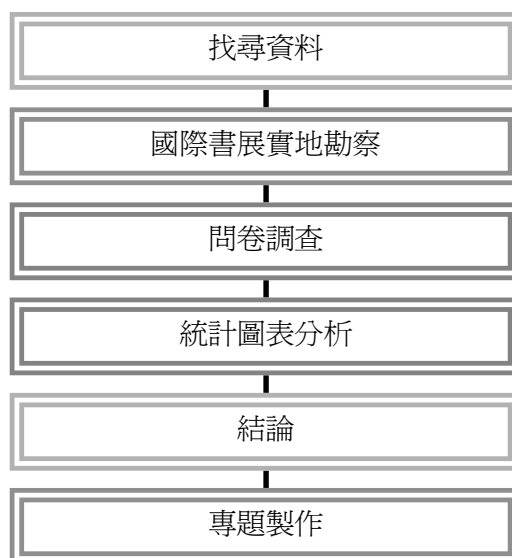
我們希望藉此次研究來探討針對動漫迷在生活中各項影響進行分析，來探討動漫對青少年成長的影響。是否遭遇過父母反對、成績下滑等問題，以及動漫對心理、人際關係和行為造成影響。希望能讓大家更瞭解動漫，進而接受動漫成為正當的嗜好，也希望藉由此專題讓動漫迷在追求動漫的同時，可以體認到分配學習和遊玩時間的重要性，讓家長可以放心地讓動漫迷追求動漫，而不會擔心動漫對動漫迷造成的影響，只要動漫迷能做好自己的義務，我想家長們也會睜一隻眼閉一隻眼。

關鍵字：動漫展覽、遭遇的問題、對青少年的影響

二、研究目的

- (一) 青少年一星期平均花多少時間在學業和動漫上探討動漫對青少年時間管理的影響？
- (二) 探討動漫影響對青少年在生活的哪些方面影響？
- (三) 探討會因為動漫對青少年而參加或學習以下項目影響？
- (四) 探討動漫對青少年人際關係的影響。青少年會不會因為動漫而被朋友疏遠？

三、研究方法



貳●正文

一、動漫的歷史與興起

(一) 漫畫的定義

「漫畫」（註一）在日語中的意思相當於連環畫，是用多幅畫面連續敘述一個故事或事件發展過程的繪畫形式。日本人將漫畫這一特殊的文化現象視作一門藝術，它的讀者不局限於任何年齡，但大體上還是針對青少年。

(二) 日本漫畫的特色與風格

日本漫畫的人物身體和四肢比較接近真人，頭和眼睛比較大，鼻子和嘴巴比真人小。日本漫畫不刻意描繪人種特徵，有時連性別也難分辨。年齡大多設定在青少年階段，因此臉的輪廓和皺紋相對較少。日式漫畫裡的人物通常具有異於常人的性格和情緒表情。

這些設定起源於手塚治蟲（註二）的原子小金鋼等作品。此概念在 1980 年代至 1990 年代正式成行，2000 年代走向國際化。

(三) 日本動畫的歷史

日本動畫（註三）已有七十年的歷史，可分為五個階段：

1. 戰前草創期
2. 戰後探索期
3. 題材確定期（第一次動畫熱爆發）
4. 畫技突破期（第二次動畫熱爆發）
5. 路線分化期（成熟期）

二、展覽現場觀察

臺灣一年舉辦一次的國際書展(註四)，總是吸引著許多同好前往參與，我們以 2012 年 2 月 1 日到 6 日的國際書展中倒數 3 天前往世貿二館進行觀察。

(一) 書的分類

漫畫：少女、少男

輕小說：校園、科幻、靈異、言情

(二) 吸引消費者的活動簡介

有 COSPLAY 比賽，讓動漫迷扮演心中所喜歡的角色。暢銷作者、日本聲優簽名會，讓許多動漫迷甘心連夜排隊。動漫歌曲大賽，讓許多動漫迷一展歌喉。

(三) 觀察到參訪群眾的特色

願意為了買到限定商品而連夜排隊，會願意花大錢買週邊商品，每個動漫迷踏出大門時都顯露出滿足的表情。

(四) 書展商機

近幾年來越來越多動漫迷買週邊商品(註五)使廠商利潤逐年增加，達到限定金額會有廠商提供免運費服務。



三、對青少年的影響

日本漫畫題材劇情多元、豐富，漫畫的一切都是由作者的想像力，所呈現出超脫現實的情節來吸引讀者的興趣，大部分的人卻有了脫離現實的情形。有些人會在腦中純粹小小的幻想與陶醉，然而有些人不只是在腦中幻想，也在現實的生活中實際的效仿起來，讓漫畫影響了自己的生活作息。對個人而言，這當然是見仁見智的。不管是正面或者負面的影響，我們必須肯定的是，漫畫是作者藝術表現的形式，是一種表達的工具。但是，爲了迎合人們喜歡追求刺激、豐富感官的事物。作者大量創造這類動搖人心、自毀漫畫形式的作品，而對那些被世人埋沒的好作品，只能深感惋惜了。

(一) 正面影響

1. 舒發壓力、情緒：

對於我們這些充滿升學壓力的考生們，偶爾看看漫畫，除了可以舒緩緊繃的腦袋，也是抒發情緒的管道。對於上班族群每天日復一日的的生活，感到厭倦時，漫畫豐富的劇情可以讓他們在腦中體驗著不同的角色，藉此抒發他們整天緊張兮兮的生活，試著放慢太過於緊張的步伐。

2. 提供創意靈感：

在工作方面，漫畫豐富了我們的想像力與創造力，對於那些從事創意設計工作方面的工作者，是在好不過的。

(二) 負面影響

1. 受到劇情影響：

某些青少年會認爲打架就是酷、殺人無所謂、強行侵犯他人…等的漫畫劇情，而去效仿，使的未成年犯罪問題的產生。

2. 過於沉溺漫畫：

佔用太多課餘時間間，影響閱讀其他優良讀物的機會。同時，這的確會導致課業成績的下滑。成績不佳當然會被父母責備，導致親子關係緊

張。有的甚至會太過沉迷於劇情裡，而犧牲了睡眠時間。熬夜將漫畫看完，學生的精神狀況就會不好，上課也就會無法專心。

3. 與人群疏離：

把大多時間都放在漫畫裡，而導致變得極少出門。長時間窩在家中，會變得不擅與人相處，只有動漫展、國際書展或同人展才會出來活動，慢慢的也就形成越來越多的御宅族。

四、研究設計

(一) 問卷內容

我們設計了「動漫的演變與對青少年的影響的問卷」，在西門動漫店前，對動漫迷們進行問卷調查。發放張數為 200 份，回收張數 199 份，有效問卷 180 份，問卷回收率 90%。問卷資料收集結果，主要分為以下三個部份：

1. 個人資料
2. 對動漫的喜好
3. 有關動漫在生活中的影響

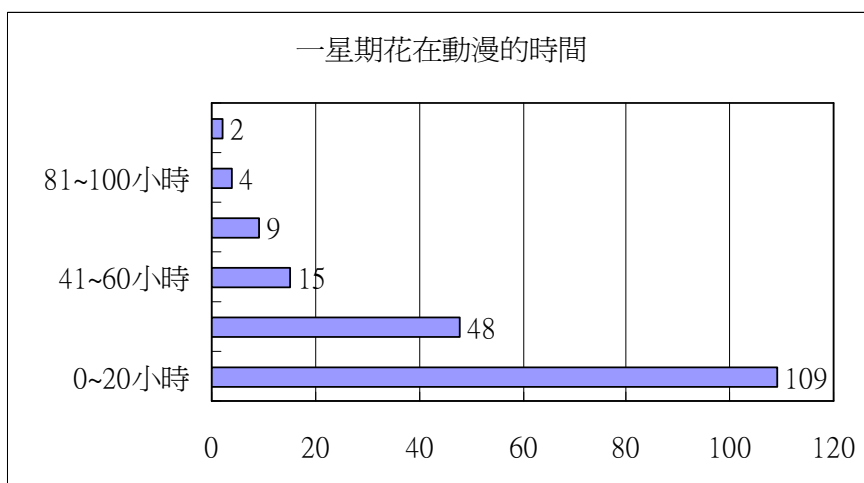
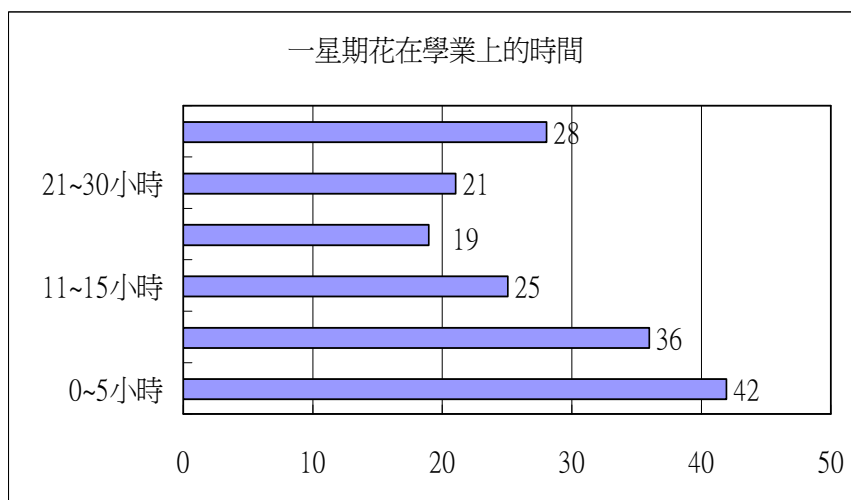
(二) 圖表分析

以下我們挑時間管理、生活影響、學習影響、人際關係來做探討。

1. 時間管理

動漫迷一星期花再學業的時間只有 0~5 小時居多，而花在動漫上是 20 小時以內。難怪家長們會不同意動漫迷們看動漫，因為每次看到動漫迷都是在看動漫，而不是將時間花在學業上。家長們當然會擔心動漫迷的課業成績。

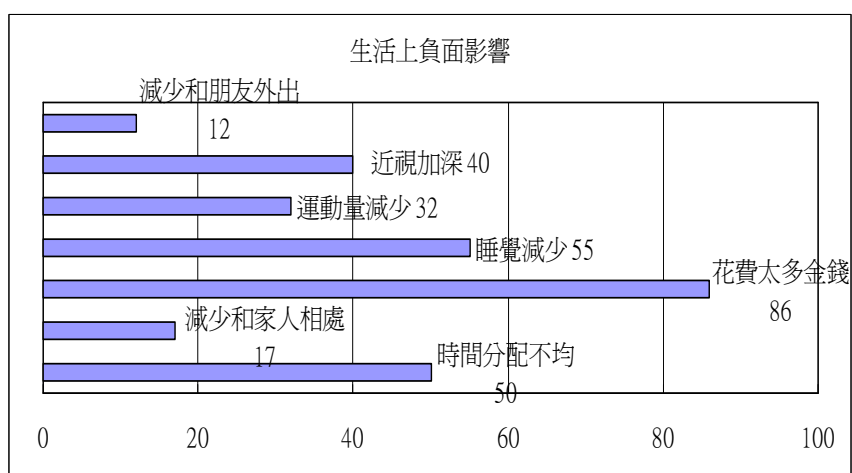
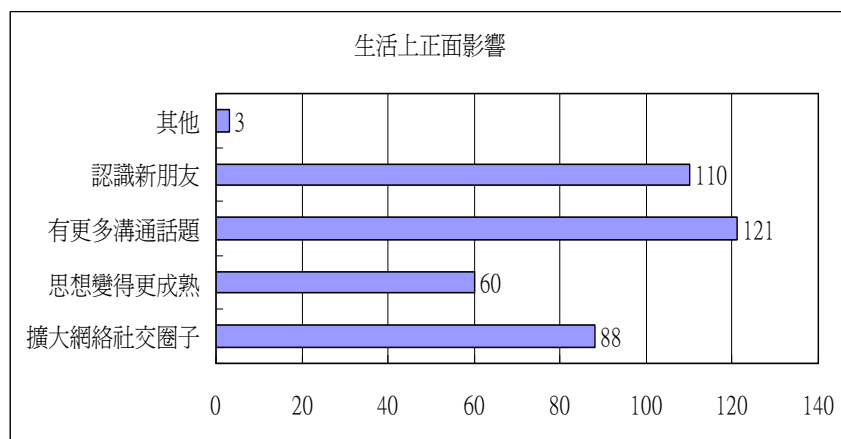
動漫對青少年的影響



2. 生活的影響

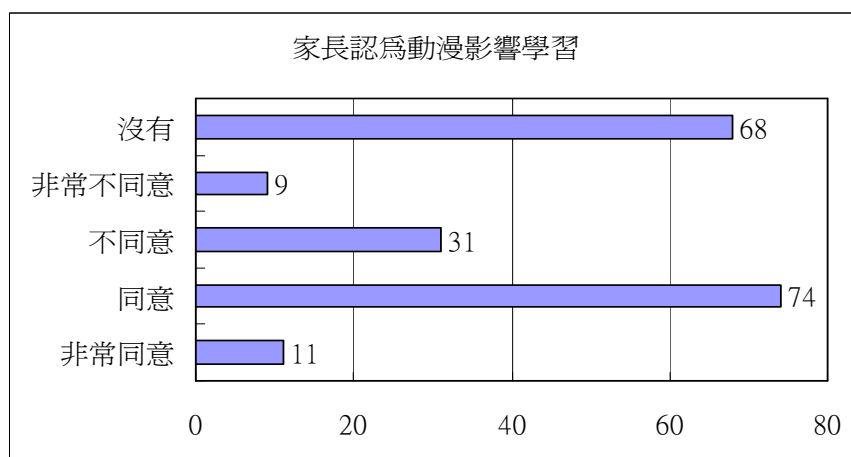
正面影響繼續保持負面影響要改進。認識更多朋友可以擴大生活圈。雖然大部分動漫迷揮霍的金錢都是靠平日辛苦積堆出來的，但不要爲了存錢而壓縮其他重要的支出，譬如：餐費、交通費。

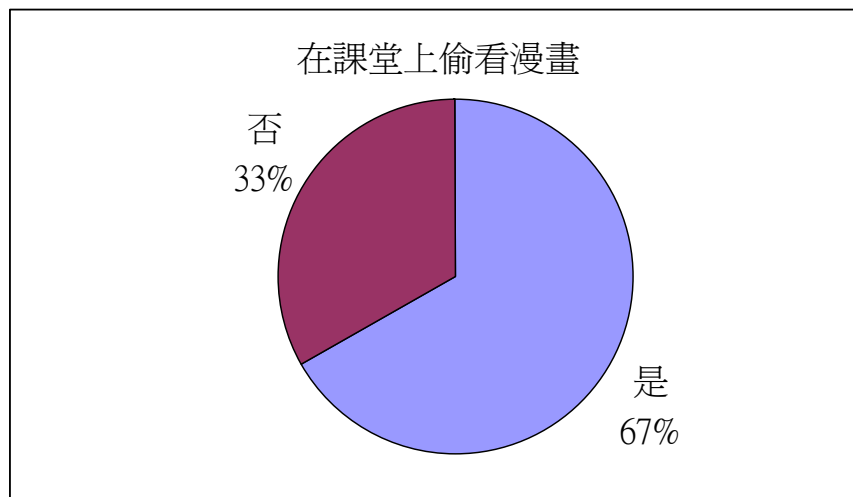
動漫對青少年的影響



3. 學習影響

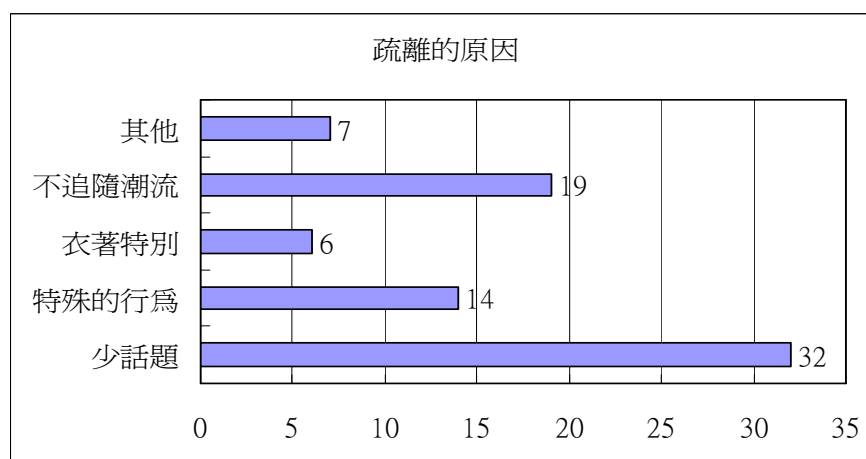
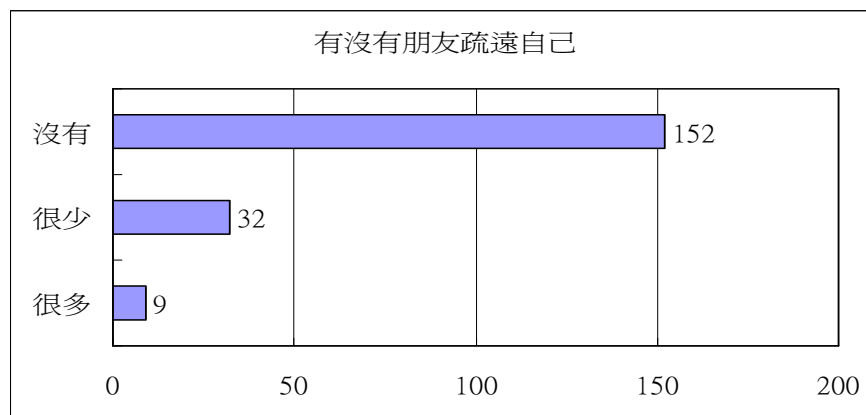
從是否在課堂上看漫畫就知道為何家長大部分都同意動漫影響學習。在課堂上沒好好上課，回家也沒讀書，要家長如何放心讓動漫迷看動漫呢？





4. 人際關係

雖然在生活正負面影響中認識新朋友有很多人，但有極少部分的人覺得自己跟班上同學或朋友話題極少，所以自己要主動去找朋友聊天，也可以藉機推廣自己喜歡的動漫，告訴你的朋友這部動漫有多好看。除了動漫之外也可以多少吸收一下身邊最新的資訊。



參●結論

一、動漫對青少年時間管理的影響

從調查內容來看，動漫迷平均一星期花在動漫的時間在20小時內，而讀書時間則在5小時內佔的人數較多。因此就時間管理方面，動漫迷應該學會做出良好的時間分配管理，讓休閒之餘也可以兼顧學業。

二、動漫對青少年生活的影響

只要作者出新的一集，就能讓動漫迷們多了聊天的話題，有時也會因為喜歡同一部動漫而結交許多氣味相投的朋友，生活圈也因此變廣。動漫迷會因為動漫而花大錢的人數比率將近五成，也會犧牲睡眠時間來看動漫，因此我們認為動漫迷在追求動漫時，也因該要做好時間和金錢的分配。

三、動漫對青少年學習影響

有一部分的家長還是認為動漫會影響學習，這也是動漫迷們本身該檢討的地方。在喜歡動漫之餘也要兼顧學業，不要讓家長認為動漫會耽誤學業。大多數的青少年都有在課堂上看小說漫畫的經驗，這並非良好的習慣，原因有二：其一是上課看課外書不僅是對教師的一種不尊重，也會使自己的課業受到影響；另一個原因是在上課看課外書，必須分心在老師和巡堂老師是否有注意到自己的行為，而無法專心於書籍上。因此我們認為這是一種得不償失的行為，不但無法認真體會課外書，也無法專心學習。

四、動漫對青少年人際關係的影響

絕大部分的青少年都沒有人際關係的問題，有少部分的人會因為少話題，無法跟同學搭上話題或不善與人相處而導致與同學疏離，但大多數的人不會因為他人喜歡動漫而逐漸疏遠他們或者用奇怪的看法看待他們。極少部分的人會因為沒有聊天的話題或者覺得動漫迷服裝特別、行為特殊而遠離他們。

肆●引註資料

註一：佚名(2012)。漫畫。擷取日期2012年06月10日，取自維基百科。

註二：佚名。手塚治蟲。漫畫家，日本，擷取日期2012年05月18日，取自無限動漫。<http://www.8comic.com/artist/1243.html>

註三：DKaien(2001)。淺談日本動畫。擷取日期2012年06月15日，取自不設限論壇。<http://studentclub.tku.edu.tw/~animad2k/text/anime.html>

註四：台北國際書展。2012年02月06日，取自<http://www.tibe.org.tw/new/>

註五：夢夢月刊作者群 (2012)。國際書展。夢夢少女漫畫月刊，102，92-94。