

第四章 階段守護者群像



本研究之階段守護者除了前導研究觀察階段所接觸之創作者之外，還包括問卷調查階段之填答者。本章針對問卷調查階段之守護者背景認識、漫畫創作學習歷程、對校內外藝術學習歷程關連性之看法以及從問卷調查結果選擇正式訪談對象之過程，分為四個小節進行說明。主要目的除了陳述問卷所得資料之統計數據、百分比分析結果，也運用統計驗證方法獲得多數漫畫同人誌創作者對校內外藝術學習歷程看法，與其學校藝術學習背景之關連統計結果。最後，並說明從問卷填答者中選擇正式訪談受訪者之過程，以完整陳述問卷調查在本研究所提供之所有資訊及貢獻。

第一節 階段守護者之基本認識

以問卷調查方式接觸到的階段守護者，是研究中所接觸到的守護者中最隨機的。因為問卷調查的對象，是以研究期程中，問卷設計完畢期間所舉辦之台北場販售會為選取對象母群。本研究問卷恰於四月中旬完成專家效度檢測，故以九十二年四月二十六日之 CW24 春季販售會為最適當的調查機會。這場販售會規模雖比不上寒、暑季來得龐大，但也是眾家創作者都可能聚集的機會。研究者透過活動當天之場刊，發現共有一百八十餘席的社團出席，不過實際上望眼一見，場面似乎有些微稀落，一問之下方知原來是因為近日來的 SARS¹產生的連鎖效應，造成某些社團並未出席的狀況，於是原訂採取抽樣調查的計畫，臨時改以逐攤尋求願意填寫問卷的創作者為策略，進行研究中期間卷調查的施測。

問卷實際發出一百零四份，回收九十七份，回收率為 93.3%，其中三份為無效問卷。無效問卷的原因分別是 填答者本身並非從事漫畫創作，而是文學同人誌創作者； 因問卷印製過程造成的缺頁情況，導致該問卷填答資料不完整²； 填答者在學過程中並未接觸漫畫同人誌活動，所有相

¹ SARS，嚴重急性呼吸道症候群(Severe Acute Respiratory Syndrome)，自九十二年三月中旬香港爆發疫情之後，包括鄰近的中國大陸、台灣、新加坡等亞洲地區以及歐美皆有傳染的情況。SARS 疫情在台灣的迅速擴張，造成國人一度緊張，不僅對本國產業產生極大的重創，更影響許多集會活動的舉行。這次的販售會也因為受到 SARS 的波及，參與人數明顯減少，尤其是讀者人數之銳減為最。據傳四月以後的多場販售會也因此被迫取消。

² 此本因研究所不應發生之狀況，故以此做為研究者往後從事研究之經驗，在問卷施測之前應確實檢查所有問卷的印製正確與完整。

關行為的涉入都是在結束學習歷程之後才開始，固有許多題目無法作答，因此考慮剔除該份問卷。以下將調查問卷分析結果進行陳述。

本問卷共分為四個部分，本節呈現第一部份「個人基本資料」，以八題勾選題分別收集有關填答者的性別、年齡、職業、學習歷程、家庭狀況、漫畫同人誌社團參與情形，以及個人學校創作及漫畫作品的保留情況等資料，期透過此八個問題了解本問卷所接觸之階段守護者的基本資料，及其家庭與學校學習背景等。

本問卷階段守護者為參與台北 CW24 販售會第一天、願意填寫本問卷，且沒有發生無效問卷情況的漫畫同人誌創作者，共有 94 人。詳見表 4-1 所示，這 94 位填答者中，男性佔 17 位、女性有 77 位；還是學生的有 46 位、上班族有 37 位，此外還包括了 5 位專職漫畫同人誌創作者。家庭狀況方面，有 78 位來自於雙親家庭、14 位來自於單親家庭，而且父母職業多以工、商業及服務業居多，並且有七成以上的填答者有收藏作品的習慣。

表 4-1 問卷階段守護者基本資料

項目	選項	人數	百分比(%)
性別	男	17	18.09
	女	77	81.91
職業	學生	46	48.94
	上班族	37	39.36
	全職漫畫同人誌創作者	5	5.32
	其他	5	5.32
家庭狀況	雙親家庭	78	82.98
	單親家庭	14	14.89

表 4-1 問卷階段守護者基本資料 (續)

父母職業	父	商	23	24.47
		工 公	19	20.21
	母	服務業	11	11.70
		家管	37	39.36
作品保留 狀況	學校 作品	商	17	18.09
		服務業	15	15.96
	漫畫 作品	是	65	69.15
		否	23	24.47
		是	83	88.30
		否	7	7.45

「*」註記部分代表目前為學生的填答者，將於表 4-2 呈現其目前之學習階段。

在四十六位還是學生的填答者中，其中包含有四成三的填答者為大學生，高中階段以下的填答者較佔少數（如表 4-2）。

表 4-2 目前為學生身份問卷階段守護者之學習階段分佈

學生階段		人數	百分比(%)
普通	國中	5	10.87
	高中	9	19.57
	大學	20	43.48
技職	高職	7	15.22
	專科	1	2.17
	技術學院	1	2.17
其他		3	6.52
總計		46	100

本表之百分比乃指該階段之學生在所有現職為學生身份的填答者中所佔之百分比。

根據上述表 4-1、4-2 統計結果顯示，在學生與已完成學業者所佔之比例各半的情況下，仍是學生身份的填答者經過問卷調查過程的篩選之

後，已幾乎趨向於高中以上學籍者，故在問卷中有關問卷階段守護者年齡調查結果顯示，年齡介於 16 20 歲者有 32 位、21 25 歲者有 36 位，佔總數之 72.34%，呈現出較多年齡層為十六歲到二十五歲者為多的調查結果，詳見表 4-3。

表 4-3 問卷階段守護者之年齡分佈狀況

年齡	人數	百分比(%)
15 歲以下	5	5.32
16 20 歲	32	34.04
21 25 歲	36	38.30
26 30 歲	18	19.15
31 歲以上	2	2.13
總 計	93	98.94

在表 4-4 統計結果分析中，不特別區分學習階段的情況之下，有 51 位曾接受過專業藝術教育之訓練，43 位未曾接受過任何專業藝術訓練。

表 4-4 藝術學習背景狀況之分佈

學校藝術學習之類型與階段		人數	百分比
專業藝術教育	非技職體系 國小 國中 高中 大學	23	24.47
	技職體系 高職 專科 技術學院	24	25.53
一般藝術教育		43	45.74
其 他		4	4.26
總 計		94	100

「其他」之情況當中包括 1 人漏答，3 人橫跨技職與非技職體系專業藝術教育。

扣除橫跨不同類型之專業藝術教育學習經驗者，藝術學習背景為非技職體系（如小學、國中、高中、大學）者共有 23 人，其中包含僅有在國中、小階段接受專業藝術教育者；而技職體系之專業藝術教育經驗者共 24 位，分配相當平均。因此，對於本研究訪談個案選擇方面，應不致於造成某種藝術教育背景受訪者較多之疑慮。而且，從專業藝術教育與非專業藝術教育受教者的分佈平均看來，漫畫同人誌創作環境並非專業藝術科班學生的專利，未受過所謂正統專業藝術學習訓練者，一樣能夠在漫畫同人誌次文化裡擁有一席之地。並且本問卷調查中，也並未顯示這些接受專業藝術教育的學生有較傾向於技職體系或非技職體系學習背景人數較多的情況。是故，漫畫同人誌的參與可能與其學校藝術受教背景沒有直接的關係。

根據本問卷調查基本背景資料的統計結果顯示，參與漫畫同人誌活動的創作者以女性多於男性，調查中的男性僅佔不到兩成的比例。家庭背景方面，問階段守護者多來自於家境小康（有 44 人，46.81%的問卷階段守護者表示，家庭月收入為 2 至 8 萬）的雙親家庭，家長職業也多以商、工、服務業者居多，並且也有超過六成的填答者有收集自己學校創作作品或漫畫創作的習慣。而大多數創作者的年齡層受到研究者當場的初步篩選才發予問卷進行調查的影響，造成問卷填答者的年齡層以高中（職）階段以上的年齡為主，以求切合本研究之宗旨需要。

問卷階段守護者之學校藝術學習背景差異方面，調查結果顯示接受過專業藝術教育與未曾接受的填答者各佔一半，而且未有呈現某種藝術學習背景創作者偏多的情況，故表示漫畫同人誌創作未必可能與學校藝術有直

接之關連，並非專業藝術教育受教者才較能從事這樣的活動。此外，雖說問卷調查施測同時，雖有經過年齡層的初步篩選動作，事實上被篩去的社團佔當時販售會之少數，所以本問卷在年齡調查分析所顯示出以高中學歷以上的創作者居多，可能亦可以呈現出目前漫畫同人誌活動並非年齡層較低的青少年所從事的活動，而是大約十六歲以上的年輕人所從事的創作活動，三十歲以上的創作者在本調查結果中也不多見。

第二節 階段守護者之漫畫同人誌創作相關經驗

本問卷第二部分以填答者個人之「漫畫同人誌創作經驗」為調查內容，分別就漫畫創作起始之因、時，參與漫畫同人誌活動的目的、時間、表現、期許等相關問題，以期瞭解調查中填答者的漫畫創作發展進程以及創作表現類型、模式、風格、工具使用、學習方法與來源等資訊。

本節針對填答者之漫畫創作、同人誌活動參與相關經驗，分別對問卷階段守護者之漫畫創作經歷、漫畫學習情形、漫畫創作類型和風格概況與同人誌活動參與型態及態度等不同方面的資料進行統計分析與結果陳述。

一、漫畫創作、同好聚會參與以及同人誌出版相關經驗情形

問卷調查中問到「影響您開始從事漫畫創作的因素」以及「何時開始創作漫畫」、「何時開始有參加同好聚會的經驗」、「何時開始出版同人誌漫畫」等漫畫同人誌創作者相關經驗問題，以期瞭解問卷階段守護者開始創作漫畫的原因、時間，以及在開始創作之後，需經歷多久的醞釀、累積才進入同好聚會與同人誌出版的行為階段。

「影響您開始從事漫畫創作的因素」方面，顯示絕大多數的創作者都是由於個人對漫畫的喜好（87人，92.55%）或是同儕之間的親近作用（31人，32.98%）而產生此自發性從事漫畫創作的行為，較少因為受到學校老

師（1人，1.06%）、父母師長（2人，2.13%）、兄弟姊妹（6人，6.38%）與大眾媒體（11人，11.7%）的影響而引發其漫畫創作之動機。並且由於考量影響漫畫創作動機的因素可能屬於多元的影響效應，故這些因素是可能同時發生的。

而在受到以上因素所產生的漫畫創作行為、同好聚會、同人誌出版等經驗方面，可從表 4-5 的分析結果發現，大多數的填答者從國小開始就有漫畫創作的行為，並有 35.11%及 26.60%的填答者於高中、國中時開始參加同好間的聚會活動，但是從未參與過販售會以外的同好活動者，也有高達 21.28%的比例。而自費出版同人誌的平均年齡，則較開始創作與聚會的年齡層再提高一些，主要可能因為同人誌的出版需要一些經驗的積累或足夠經濟上的支持，故本問卷調查中並沒有任何填答者於小學階段就已出版同人誌。

表 4-5 漫畫同人誌相關經驗產生階段

漫畫同人誌相關經驗	階段	人數	百分比(%)
開始創作漫畫時	國小以前	7	7.45
	國小	46	48.94
	國中	22	23.40
	高中(職)	16	17.02
	其他	3	3.19
開始參與同好聚會時	未參加過	20	21.28
	國小	3	3.19
	國中	25	26.60
	高中(職)	33	35.11
	其他	13	13.83
開始出版同人誌時	未出版過	15	15.96
	國小	0	0
	國中	12	12.77
	高中(職)	38	40.43
	其他	29	30.85

不管是個人誌、合同誌或插花性質的出版，國中階段開始出版者有 12 人，高中開始出版的有 38 人，選擇其他者高達 29 人，並且在其他選項的填寫結果發現，有 25 人都是在高中（職）畢業後或大學、專科時期才有自費出版的行為。根據表 4-5 的統計分析結果，可以發現這些問卷階段守護者大多數從國小開始創作漫畫、國高中開始參與同好聚會，然後在高中、大學階段產生同人誌刊物，其間似乎存在著一個階段性的發展。所以，為證實上述對漫畫創作有階段性發展的疑問，再透過統計考驗，根據表 4-6、4-7 所示，發現從開始創作漫畫、參與同好聚會到自費出版同人誌等三個漫畫同人誌活動之經驗，確實具有階段性層層發展的關係。

表 4-6 從漫畫創作到參加同好聚會之年齡階段差異（單位：人數）

	國小開始參加同好 聚會	國中開始參加同好 聚會	高中開始參加同好 聚會
國小開始創作漫畫	1	17	14
國中開始創作漫畫	-	5	8
高中開始創作漫畫	-	-	9

表 4-7 從開始漫畫創作到自費出版同人誌之年齡階段差異（單位：人數）

	國小開始自費出版	國中開始自費出版	高中開始自費出版
國小開始創作漫畫	-	9	18
國中開始創作漫畫	-	3	9
高中開始創作漫畫	-	-	8

除了有部分漏填，還有一些未曾參加過聚會或未曾發表過同人誌作品的階段守護者之外，其他擁有完整從創作、參與聚會到發行同人誌等漫畫

同人誌經驗的創作者，多呈現出從國小階段開始從事漫畫創作，而到高、國中階段開始參加同好聚會，高中、大學階段才具有出版同人誌實力的層層階段性歷程。

綜合上述統計結果，發現絕大多數的創作者由於個人的喜好，或受同儕的影響而開始從事漫畫創作活動，並且開始創作的年齡層多落在國小階段，再於國、高中階段逐漸參與同好聚會的活動，高中（職）、大學以後才有較多發行同人誌刊物的行為。雖然其中包括有二成左右的填答者表示未曾參加過同好聚會或未曾出版過同人誌，但是其他具有較多經驗的創作者漫畫創作發展狀況，仍呈現從漫畫創作、參與同好聚會，再到同人誌刊物出版是具有時間累積的階段性發展現象。同時可能也代表著並非所有漫畫同人誌創作者都有群聚交流與出版的經驗，他們也可能透過其他方式進行交流或發表作品的動作，在此先不作討論。

二、漫畫同人誌創作者之漫畫學習經驗

問卷當中提到「當初從事漫畫同人誌創作的目的」、「漫畫創作技巧與知識的主要學習來源」與「專業漫畫創作工具以及電腦軟體創作漫畫二者的使用頻率與學習方式」等問題，以期瞭解漫畫同人誌創作者通常以何種目的、學習來源、工具進行漫畫創作。

本問卷階段守護者表示，當初會從事漫畫同人誌活動的眾多目的當中，大部分的填答者認為是受到作品完成時的成就感與滿足感的因素（65人，69.15%），也有人是因為想成為一名漫畫家（32人，34.04%）或想結交

有共同興趣的朋友(27 人, 28.72%)。而認為漫畫可作為生活之調劑(21 人, 22.34%)、漫畫創作可增加零用錢收入(11 人, 11.7%), 或是利用漫畫創作排解生活無聊者(6 人, 6.38%)則佔少數。他們透過商業誌漫畫(39.36%)、漫畫相關技法工具書(42.55%)、其他漫畫創作同好的交流(46.81%)或是自己對生活周遭事物的觀察與經驗(51.06%)等方式學習漫畫創作方面相關技巧與知識, 以期達成他們創作漫畫的目的(詳見表 4-8)

表 4-8 漫畫創作目的與技巧、知識學習來源

	選項	人數	百分比(%)
漫畫 創作 目的	完成作品有相當的成就感與滿足感	65	69.15
	想成為一名漫畫創作者	32	34.04
	可認識新朋友	27	28.72
	作為生活的調劑品	21	22.34
	其他	12	12.77
	能增加零用錢	11	11.70
	抒解無聊	6	6.38
漫畫 創作 學習 來源	自己對生活周遭人事物的觀察與經驗	48	51.06
	其他漫畫創作同好	44	46.81
	漫畫技法相關工具書	40	42.55
	一般商業誌	37	39.36
	漫畫家	37	39.36
	與非同人誌朋友的互動	17	18.09
	其他	8	8.51

因考量其漫畫創作學習來源可能較多元, 故本題設計為複選題。

一般而言, 漫畫創作的學習來源十分多元, 並沒有限制於某一個方面的學習方式, 但都是主動自學的。不管是手繪專業工具的學習也好(89.83 90%), 或是 CG 電腦繪圖方法的學習(64 88.89%), 都是以自學為主。並且根據表 4-9 的分析結果發現, 仍有六成的填答者是以漫畫手繪專業工

具進行漫畫創作，而電腦使用的機率較低，故推測本調查中之漫畫同人誌創作者多以手繪為主，再配合電腦技巧輔助手繪。

表 4-9 漫畫創作工具使用種類與頻率及其學習方式

創作工具使用	使用頻率	人數	百分比(%)	學習來源	人數	百分比(%)
漫畫專業創作工具的使用	常使用	60	63.83	自學	53	89.83
				向其他同好學習	8	-
				學校所學	2	-
				其他	1	-
	偶爾使用	20	21.28	自學	18	90.00
				向其他同好學習	0	-
				學校所學	1	-
				其他	0	-
	不曾使用	14	14.89			
	只用 CG 創作	14	14.89			
電腦軟體輔助漫畫創作的使用	常使用	36	38.30	自學	32	88.89
				電腦補習班	1	-
				向其他同好學習	7	-
				學校所學	2	-
	偶爾使用	25	26.60	其他	1	-
				自學	16	64.00
				電腦補習班	0	-
				向其他同好學習	4	-
	不曾使用	18	19.15	學校所學	1	-
				其他	3	-

根據以上關於漫畫創作學習方面的分析結果發現，當初會選擇從事漫畫創作活動的目的方面，有超過一半的填答者是因為漫畫創作可帶來成就感與滿足感才從事漫畫創作的活動，也有三成的填答者是為了成為一名漫畫創作者而參與相關活動的。此外，調查數據也顯示出漫畫同人誌創作者學習來源的多元化，從商業誌與其他漫畫家到其他漫畫同好、漫畫工具書

以及對自己生活經驗的體會與觀察，都是可能的學習對象，並沒有固定的學習來源。而創作方式也呈現出以手繪配合部分電腦輔助的方式為多，只有少數的填答者表示僅以純電腦或純手繪進行漫畫創作。並且不論是專業漫畫手繪工具的使用或是電腦技巧的訓練，有高達八成的填答者表示他們有關於漫畫創作相關能力是來自於個人自學的。

三、漫畫同人誌創作類型與風格形式

本問卷提及有關漫畫同人誌「創作風格表現的影響因素」、「主要靈感來源」以及「創作類型」的問題，以提供對漫畫同人誌創作者創作風格表現、創作類型以及引發漫畫創作的靈感來源的認識。

根據表 4-10 的統計結果發現，漫畫同人誌創作者容易受到所喜愛的漫畫或創作者的影響，而其創作風格表現可能會呈現出與所喜愛作者相似的風格(82.98%)。縱使如此，還是有一半以上的填答者認為他們仍對自我創作模式有所堅持(56.38%)，不一定會追隨其他創作潮流的腳步。

表 4-10 影響漫畫創作風格的可能因素

影響漫畫創作風格的因素	人數	百分比(%)
所喜歡的漫畫風格(或漫畫家)	78	82.98
對自我創作模式的堅持	53	56.38
同儕、朋友的影響	18	19.15
市場需求	9	9.57
其他	3	3.19

因考量到影響其漫畫創作風格的可能因素可能較為多元，故本題設計為複選。

漫畫同人誌創作類型之統計結果顯示，目前以純同人為創作類型者有 22 位，佔所有填答者之 23.4%，同人為主、自創為輔者最多，有 40 位，佔 42.55%，也有 10.64%的人為游離份子，視當時市場的流行趨勢而調整自己的創作類型，沒有固定的創作型態（詳見表 4-11）。所以，在所喜愛商業誌可能影響他們創作風格的情況之下，漫畫同人誌創作類型乃以「同人」衍生為多。

表 4-11 目前漫畫創作主要類型

漫畫創作主要類型	人數	百分比(%)
以同人為主、偶爾畫自創	40	42.55
純同人	22	23.40
純自創	11	11.70
視流行主流為何而定	10	10.64
以自創為主、偶爾畫同人	8	8.51
其他	2	2.13

也因為受到漫畫原著的影響極大，除了學習來源、風格表現與創作類型強烈受到商業誌原著的影響之外，漫畫同人誌創作者之主要靈感來源也是透過漫畫類書刊的閱讀而來(61.7%)。當然，同人誌的創作並非一五一十地照抄原著的故事，所以大眾媒體的接觸(53.19%)以及自身周遭生活事件的體驗(41.49%)亦為漫畫創作的靈感來源（詳見表 4-12）。

表 4-12 目前漫畫創作靈感來源

漫畫創作靈感來源	人數	百分比(%)
漫畫類書刊	58	61.70
大眾媒體	50	53.19
自身周遭生活事件	39	41.49
和朋友討論	29	30.85
非漫畫類書籍	24	25.53
學校生活	10	10.64
其他	8	8.51

因考量其漫畫同人誌創作者之靈感來源可能較多元，故此題設計為複選題。

透過上述統計結果，發現漫畫同人誌創作者的創作靈感來源、學習來源與創作類型都受到商業誌原著的影響很大。不僅創作靈感可能透過其他漫畫書籍的閱讀而發散出自己想像的情節，創作風格也容易受到該原著的影響，這樣的情況造成調查結果顯示以同人創作類型的創作者為多。雖然本問卷調查結果發現，有超過半數的階段守護者是以衍生題材的同人創作類型為主，但仍有近兩成的創作者表示堅持以自我創作為主要創作類型，五成的創作者認為自己有其堅持的原則。而且創作靈感來源方面，除了漫畫類書籍以外，其他大眾媒體與自身生活經驗亦為其漫畫創作的依據來源之一。

四、漫畫同人誌活動型態

漫畫同人誌參與相關活動的情況方面，透過有關於「漫畫同人誌創作者社團參與情況」，以及「販售會參與動機與消息來源、參與場次選擇」等資訊，以了解漫畫同人誌同好的集社與聚會情況以及參與販售會之可能考量因素。

調查「漫畫同人誌創作者參與社團狀況」問題，發現絕大多數的創作者在漫畫同人誌圈的活動型態，不論是個人性質或是團體性質，都是以社團形式出現的（87.23%）。其他並未以社團形式活動者只有 5 位、曾經參加而目前沒有參與者有 6 位，這些人當中除了社團正在籌備中、學校忙碌、喜歡隨性與友人合作以及年紀大了的關係緣由之外，都傾向於個人自由創作。這些以社團名義活躍於同人誌圈的社團型態當中，事實上個人性質社團又明顯多於團體性社團，也就是 82 位有參與同人社團的填答者中，就有 50 位是以個人性質社團從事其同人活動，統計結果如表 4-13。

表 4-13 社團參與情況

社團參與與否	社團類型	人數	百分比(%)
有	個人社團	50	53.19
	團體社團	30	31.91
	(漏答)	2	2.13
無		5	5.32
曾經有，目前沒有		6	6.38
其他		1	1.06

而販售會參與情形方面，在透過與其他漫畫同好的聯繫(28.72%)、主辦單位或創作者所架設之網站(54.26%)查詢或是相關討論主題之 BBS 網站(20.21%)訊息張貼等方式與管道，漫畫同人誌創作者得以取得販售會舉辦的場次、時間、地點等消息。得知這些訊息之後，絕大多數的填答者都會選擇性地參加這些大型聚會，主要選擇原因有二，一為辦在台北、高雄等大都會區的大場次(37.23%)，另一則會選擇離家較近的場次(30.85%)，只有 15.96%的填答者會每一場都參加（詳見表 4-14）。

表 4-14 販售會消息來源、選擇參與之考量

題目	選項	人數	百分比(%)
販售會消息來源	Internet 網站	51	54.26
	與其他同好的聯繫	27	28.72
	BBS 網站	19	20.21
	漫畫便利屋	17	18.09
	創作者個人報	10	10.64
	同好聚會	7	7.45
	其他	3	3.19
會選擇參加的場次	只參加大場次	35	37.23
	只參加離家近的場次	29	30.85
	有場次就會參加	15	15.96
	其他	11	11.70
	只參加某個單位主辦的場次	2	2.13

「販售會消息來源」題原設計為單選題，但經調查之後有三分之一的填答者皆以複選方式作答，故此部分僅以複選方式分析作為研究之參照。

再根據表 4-15 的統計資料顯示，漫畫同人誌創作者之所以會參加販售會的動機，主要是可以與其他創作者與讀者互動(65.96%)，以及表現對同人活動的支持(50%)。他們也認為曝光率的增加可使更多讀者認識他們的作品(48.94%)，而有了讀者的支持(45.74%)才是可以持續創作的重要動力。此外，觀摩其他創作者的作品以及藉購買他人創作以為創作參考的情況也佔有 35%的人數，因此可以發現本問卷填答者在販售會參與動機上並非僅存在有單一的參與動機，其原因是多元複雜的。

表 4-15 參與販售會之動機

販售會參與動機	人數	百分比(%)
可促進與漫畫創作者或讀者間的互動、交流	62	65.96
支持同人活動	47	50.00
可達到宣傳效果，藉此會有更多人閱讀我的作品	46	48.94
有想購買的刊物	35	37.23
參加販售會讓我有成就感	23	24.47
在人數眾多的販售會上，我找到了認同感	23	24.47
可以賺錢	21	22.34
其他	5	5.32

因考量販售會參與動機可能十分多元，故採以複選題方式。

漫畫同人誌的活動型態，主要以社團為單位進行販售會等集會活動，因此不論是個人性社團或團體性質的社團，皆是他們可能存在的互動方式。不過由於多數漫畫同人誌創作者喜愛自由的個人創作，故除了少數個體創作者並未成立任何社團之外，個人性質社團的比例也高於團體性質社團的數量。而關於販售會的參與方面，絕大多數的創作者將販售會視為與其他創作者或讀者交流互動的機會，並認為參加販售會不但可以表示對同人活動的支持，更可透過曝光率的提高而使更多讀者認識該作者的存在。但是在販售會舉辦頻繁的今日，創作者並不會每場都參加，他們可能會選擇人數較多的場次或是離家近的場次作為第一考量。

五、填答者對漫畫同人誌活動參與之態度

對於漫畫同人誌活動的態度方面，我們從問卷「填答者對未來漫畫創作的自我期許」以及「認為持續漫畫同人誌創作之動力來源為何」兩題，對應開始從事漫畫創作之初的創作目的做為佐證。

先檢視問卷階段守護者對其當初「從事漫畫同人誌創作的主要目的」問題，有 34.04%的填答者表示將來想成為一名漫畫家。而有趣的是，在這裡問到「對未來漫畫創作的期許」時，卻只剩 15.96%，不到一半的填答者仍希望將來可以持續漫畫同人誌創作，並努力成為一名漫畫家，詳見表 4-16。

表 4-16 漫畫同人誌創作者對其未來創作之期許

對自我未來創作的期許	人數	百分比(%)
持續漫畫同人誌創作，不一定從事相關工作	29	30.85
持續漫畫同人誌創作，並從事相關行業	20	21.28
事情而定，說不定會另有發展	17	18.09
持續漫畫同人誌創作，成為一為同人誌（或商業誌）漫畫家	15	15.96
目前的漫畫創作僅屬玩票性質，不期待往後的發展	6	6.38
不一定持續漫畫同人誌創作，但會從事相關行業	4	4.26
其他	1	1.06

基於以上統計結果顯示，大多數的問卷階段守護者(52.13%)都希望不論將來從事的工作性質是否與創作相關，都能持續從事漫畫同人誌活動，

只有少數創作者僅將漫畫同人誌活動視為目前的興趣，並不保證可能不斷持續下去。職業考量方面，也未必可能以創作相關之職業為方向。

而開始從事漫畫創作的的原因方面，原本高達 92.55%因為個人對漫畫的喜愛而開始從事漫畫創作行為的填答者，在從單純喜愛而創作的的原因，演變到較為複雜的漫畫同人誌活動之後，支撐其持續創作的動力來源也相對變得多元了。填答者認為可能使他們得以持續創作的動力，有：欲達成個人創作理想(57.45%)、發行自己作品所產生的成就感(56.38%)，以及與同好分享漫畫創作心得的喜悅(52.13%)等。並且除了大多數創作者稟持著對漫畫的愛好與認同來經營自己的創作事業之外，仍有 6.38%的創作者認為販售會可以帶來不錯的收入，是可以支持其不斷創作的動力之一，也有 22.34%的填答者會因為販售會是可以賺錢的機會而參與，分析結果詳見表 4-17。

表 4-17 持續漫畫創作動力的原因

持續漫畫同人誌創作的動力因素	人數	百分比(%)
欲達成個人的創作理想	54	57.45
將自己作品發行的成就感	53	56.38
可與同樣愛好漫畫的同好分享心得	49	52.13
讀者的支持	43	45.74
創作的滿足感	41	43.62
所發行過的刊物，可作為一種記憶	31	32.98
其他	9	9.57
所得到的收入不錯	6	6.38

因考慮持續漫畫同人誌創作者的創作動力應可能有多種原因，故此題採以複選方式。

根據表 4-17 的統計結果發現，填答者認為可能持續其漫畫同人誌創作的因素十分廣泛。不過再加以檢視之後仍可發現這眾多的因素中存在著一個共同的特質，便是心理上的滿足。從最多人選擇的「欲達成個人創作理想」到表格中第五項「創作的滿足感」等五個促使其持續漫畫創作的因素，都不外乎是涉及個人理想願望、成就感、認同感與滿足感等的滿足，這正符合自發性行為持續產生的首要條件：心理滿足的達成。

綜合前述關於填答者對漫畫同人誌參與態度方面的分析結果方面，發現有較多的填答者希望可以持續漫畫同人誌活動的參與，但並不限制事業的發展必須朝向創作的方向進行。而他們所期望持續的同人活動則需透過自己對個人創作理想的堅持與追求，以及創作活動中所獲得的成就感等心理慾望滿足才可能引發其對此之動力。並且，能與許多同好交流所產生的認同感亦是可能影響其持續漫畫同人誌創作的因素之一。奇怪的是，當研究者將統計結果進行前後時間的比較時，發現當初期望能成為漫畫家而開始創作漫畫的填答者，在歷經同人活動的參與之後，仍維持此願望者已有減少的趨勢。研究者認為影響此一現象的可能因素，疑為與觀察階段幾位創作者類似的經驗，是受到對漫畫出版產業對創作者產生的限制與壓榨的真正認識，而欲尋求自身的自由創作，抑或者是考量到漫畫創作能否維持生計的問題等。

六、受資訊、電子媒體影響部分

受到資訊媒體突飛猛進的影響，電子媒體的加入也為漫畫同人誌活動注入新血。關於資訊媒體的運用，可從創作工具的使用以及與同好的交流

方式來看。綜合前述所提及之「創作工具的使用」以及「販售會消息傳播」等調查結果，發現本問卷階段守護者同好間的交流方式大多運用網際網路或 BBS 站上討論區的方式傳遞各種消息。運用電腦科技進行漫畫創作也是近年來台灣漫畫同人誌的新趨勢，所以本研究調查也發現有多達 50 位創作者會以電腦繪圖為主要創作方法或時常使用電腦輔助其創作。其中雖然還是有八成左右的填答者仍以手繪為主要創作方式或部分以手繪完成，但是也呈現出完全不使用電腦的填答者其實僅佔所有問卷之 19.15%。也就是說，幾乎有大半的創作者，不管使用程度多寡，都開始有使用電腦從事或輔助漫畫創作的習慣。

第三節 各藝術學習背景階段守護者眼中的關連性

本問卷中包括兩個題組設計，分為學校藝術教育對漫畫同人誌創作以及漫畫同人誌對學校藝術表現兩個關連方向的描述。針對「學校藝術教育對漫畫同人誌創作的影響」共有 7 個描述；針對「漫畫同人誌創作對學校藝術表現的影響」共 6 個描述。其中對二者之關連可以概括性關連看法、對漫畫態度方面的關連經驗、實質創作表現的影響性關連經驗，以及其他關連等四個關連面向的問題進行調查，並與填答者的藝術學習背景作對照，企圖尋找普遍性的校內、外藝術學習歷程的關連，以及不同藝術學習背景的填答者在對此關連的反應與看法上有何差異。

一、對漫畫認同態度方面的關連

關於對漫畫認同態度方面的關連面向，本問卷分別就「學校美術教師鼓勵我創作漫畫」、「學校師長對同學從事漫畫相關活動並沒有意見」、「學校老師對漫畫態度負面，使我的漫畫創作發展產生阻礙」等相關經驗與意見看法的調查。

根據表 4-18 所示，從學校老師對漫畫的鼓勵態度視之，對問卷中「學校美術教師鼓勵我創作漫畫」的描述，有 53.19% 的填答者不同意或非常不同意此項描述、28.72% 的填答者並未傾向同意或不同意的意見、17.02% 的填答者表示同意或非常同意，故有超過半數的填答者在學習歷程中，學校

美術教師並未鼓勵他們從事漫畫創作。整體意見處於不同意的意見傾向。

表 4-18 問卷階段守護者對「學校美術教師鼓勵我創作漫畫」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	18	19.15
(2) 不同意	32	34.04
(3) 普通	27	28.72
(4) 同意	11	11.7
(5) 非常同意	5	5.32
未填答者	1	1.06

對此一描述，我們再針對各不同學習背景的階段守護者作意見差異的比較，根據單因子變異數分析結果發現（詳見表 4-19），不同藝術學習背景的階段守護者在五點量表得分情形上有明顯差異，因為 $F(2, 86)=3.19$ ，有達到統計上之顯著水準（ $p<0.05$ ）。再以 Duncan 多重事後比較方法發現接受技職體系專業藝術教育之階段守護者平均得分為 2.91，明顯高於非技職體系專業藝術教育（2.30）與一般藝術教育之受教者（2.26），所以在此項調查結果顯示，雖然普遍上呈現出問卷階段守護者認為學校藝術教師並不鼓勵學生從事漫畫創作，技職體系專業美術教師確有較其他藝術教師鼓勵學生從事漫畫創作的情形，統計結果明顯高於非專業藝術以及非技職專業藝術體系受教者所體會到的美術教師態度。

表 4-19 不同藝術學習背景者在「學校美術教師鼓勵我創作漫畫」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
組間(藝術學習背景)	7.028	2	3.51	3.19
組內(誤差值)	94.88	86	1.10	

* $p < .05$.

對於「學校師長對同學從事漫畫相關活動並沒有意見」之描述，勾選同意與非常同意者佔 24.46%、不同意與非常不同意者佔 25.53%，意見分佈平均。並有 47.87%的填答者並未特別表示同意或不同意，故對此一描述之分析結果顯示並無明顯傾向（詳見表 4-20）。

表 4-20 問卷階段守護者對「學校師長對同學從事漫畫相關活動並沒有意見」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	9	9.57
(2) 不同意	15	15.96
(3) 普通	45	47.87
(4) 同意	14	14.89
(5) 非常同意	9	9.57
未填答者	2	2.13

再針對各不同學習背景的填答者作意見差異的比較，根據單因子變異數分析結果發現（詳見表 4-21），不同藝術學習背景的填答者在五點量表得分情形上並無明顯差異，且依據 Duncan 事後比較，三種不同藝術學習背景的填答者在此題之得分結果也十分接近，非技職專業藝術教育、技職

專業藝術教育以及一般藝術教育之受教者得分為 2.957、2.958、2.976。故綜合前題之分析結果，學校教師雖不一定鼓勵學生從事漫畫創作，卻也不一定對此行為有特別贊成或反對的意見。

表 4-21 不同藝術學習背景者在「學校師長對同學從事漫畫相關活動並沒有意見」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
組間(藝術學習背景)	0.007	2	0.0036	0.00
組內(誤差值)	96.89	85	1.1399	

$p > .05$.

學校態度相關描述最後提出「學校老師對漫畫態度負面，使我的漫畫創作發展產生阻礙」描述，結果有 34.04%的填答者稟持中間意見，並有 30.85%的填答者表示並不同意此項說法（詳見表 4-22）。

表 4-22 問卷階段守護者對「學校老師對漫畫態度負面，使我的漫畫創作發展產生阻礙」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	13	13.83
(2) 不同意	29	30.85
(3) 普通	32	34.04
(4) 同意	11	11.70
(5) 非常同意	9	9.57
未填答者	0	0

再針對各不同學習背景的填答者作意見差異的比較，根據表 4-23 單因子變異數分析結果發現，不同藝術學習背景的填答者在五點量表得分情

形上並無明顯差異，並且三種不同藝術學習背景者在此題之得分結果也無太大差異（非技職專業藝術教育：技職專業藝術教育：一般藝術教育 = 2.739 : 2.625 : 2.837），故問卷結果顯示，不論何種藝術學習背景的填答者，並未受到學校教師方面負面的態度而影響其漫畫創作行為的發展。

表 4-23 不同藝術學習背景者在「學校老師對漫畫態度負面，使我的漫畫創作發展產生阻礙」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
組間(藝術學習背景)	0.702	2	0.351	0.27
組內(誤差值)	111.92	87	1.286	

$p > .05$.

綜覽上述三題學校教師態度對漫畫同人誌創作之影響的描述統計分析結果顯示，不管是正向的學校教師態度描述或是負向的描述，大多數填答者之意見落點皆於中間傾向不同意的意見，結果顯示學校教師對學生漫畫創作行為並無太多意見，並且也少有因為教師的負面態度而影響其漫畫創作的情況，只有出現技職體系專業美術教師有較鼓勵學生創作漫畫的趨勢。對於可能產生此得分落點情況的原因，將於本章後面再做討論。

二、實質創作表現之關連

關於實質創作表現方面的校內、外藝術學習關連性，分別從興趣的產生、技法的幫助、創作方面思考的影響等三個層面，並以學校藝術教育對漫畫同人誌創作的影響以及漫畫同人誌學習對學校藝術創作表現的影響

兩個角度來看。

興趣產生方面以「學校美術課是我對漫畫創作產生喜好的動力」、「我因為漫畫同人誌創作的關係而對學校的美術課更感興趣」的意見調查；而技法的影響、幫助方面則以「在學校美術課所學的創作技法有助於我的漫畫創作技巧」、「漫畫同人誌創作技巧的訓練，使我在學校美術創作中有更好的表現」的經驗調查；最後關於創作的思考方面，以「在學校美術課所學的知識對我創作漫畫同人誌的內容思考有所幫助」、「漫畫同人誌活動的參與有助於我在學校創作思考方面的表現」等問題進行相關經驗與看法之調查。透過上述六小題期了解本問卷調查對象關於漫畫同人誌創作與學校美術學習間的實質表現面向之關連看法與經驗，故以下以三個影響面向為分類，進行六個分析結果之描述。

（一）興趣產生方面的關連性

對「學校美術課是我對漫畫創作產生喜好的動力」這個敘述，根據表 4-24 資料統計顯示有 41.49%的填答者並未傾向於同意或不同意的意見，有 27.66%的填答者表示並不認同這樣的情況描述，故因學校美術而產生對漫畫創作的動力，可能並非被認為是全然否定或肯定的。

表 4-24 問卷階段守護者對「學校美術課是我對漫畫創作產生喜好的動力」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	15	15.96
(2) 不同意	26	27.66
(3) 普通	39	41.49
(4) 同意	7	7.45
(5) 非常同意	6	6.38
未填答者	1	1.06

再針對各不同學習背景的填答者作意見差異的比較，根據表 4-25 單因子變異數分析結果發現，不同藝術學習背景的填答者在五點量表得分情形上並無明顯差異，且在 Duncan 事後比較之後，也發現三種不同藝術學習背景的填答者在此題之得分結果，雖然一般藝術教育受教者在得分平均數上有偏低的狀況（2.326），而技職專業藝術教育（2.875）以及非技職專業藝術教育（2.727）與一般藝術教育具有些微之差距，卻未達統計學之差異標準，故本調查結果顯示，不論何種藝術學習背景的填答者，對學校藝術教育是否影響漫畫創作的動力皆沒有特別明顯的影響關連性。

表 4-25 不同藝術學習背景者在「學校美術課是我對漫畫創作產生喜好的動力」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
組間（藝術學習背景）	5.345	2	2.672	2.54
組內（誤差值）	90.43	86	1.052	

$p > .05$.

「因為漫畫同人誌創作的關係而對學校美術課更感興趣」方面，雖然仍有高達 39.36%的填答者持中間的態度，卻也有 39.36%的填答者同意這個看法，20.21%的填答者持相反的意見。因此根據表 4-26 的統計結果，發現認為漫畫同人誌創作增進個人對學校美術課興趣者有偏多的傾向。

表 4-26 問卷階段守護者對「我因為漫畫同人誌創作的關係而對學校的美術課更感興趣」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	5	5.32
(2) 不同意	14	14.89
(3) 普通	37	39.36
(4) 同意	30	31.91
(5) 非常同意	7	7.45
未填答者	1	1.06

再針對各不同學習背景的填答者作意見差異的比較，從表 4-27 單因子變異數分析結果可以發現，不同藝術學習背景的填答者在五點量表得分情形上並無明顯差異，並以 Duncan 事後比較結果分類，三種不同藝術學習背景的填答者在此題之平均得分結果也僅有些微差距（非技職專業藝術教育：技職專業藝術教育：一般藝術教育 = 3.435 : 3.208 : 3.071），故不論何種藝術學習背景的填答者，對漫畫同人誌創作引發學校藝術課的興趣有些微傾向於正面同意的狀況。

表 4-27 不同藝術學習背景者在「我因為漫畫同人誌創作的關係而對學校的美術課更感興趣」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	SS	df	MS	F
組間(藝術學習背景)	1.963	2	0.982	1.00
組內(誤差值)	84.40	86	0.981	

$p > .05$.

在分別瞭解學校藝術教育對漫畫創作興趣引發的影響以及漫畫同人誌對學校藝術學習興趣引發的影響兩方面的關連性之後，再以 paired t 統計考驗來比較關連性之間的強弱對比關係。因為 $t(91) = -5.57$ ，達到統計之顯著水準 ($p < 0.001$)，故發現本問卷階段守護者在興趣引發之關連性上，表現出對「漫畫同人誌創作引發學校藝術學習興趣」有較為認同的情況（平均得分達 3.23），對「學校藝術教育引發對漫畫創作的興趣」方面平均得分偏低（平均得分 2.61）。

綜合以上學校藝術教育對漫畫同人誌興趣產生之影響與漫畫同人誌創作對學校美術課興趣產生之影響兩個分析結果，雖普遍都持不明確的中間意見，但前者有稍微傾向否定的意見而後者則有與中間意見相同數量的人持正面贊同的意見。所以在興趣產生方面的關連性，根據本調查顯現出校外影響校內藝術學習的興趣比學校影響校外要來得明顯。

（二）創作技法影響之關連性

關於技法的影響上，本問卷也對於學校藝術教育與漫畫同人誌進行雙向影響描述的調查。從學校藝術教育的方向出發，對「在學校美術課所學

的創作技法有助於我的漫畫創作技巧」的描述方面，發現有近四成的比例顯示贊同的意見（39.56%），覺得還好的只有 30.85%，而持反對意見的也僅有兩成的階段守護者（詳見表 4-28）。

表 4-28 問卷階段守護者對「在學校美術課所學的創作技法有助於我的漫畫創作技巧」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	10	10.64
(2) 不同意	14	14.89
(3) 普通	29	30.85
(4) 同意	33	35.11
(5) 非常同意	7	4.45
未填答者	1	1.06

接著先以 Student t 統計考驗，分析曾接受專業藝術教育者與非專業藝術教育者之間在「在學校美術課所學的創作技法有助於我的漫畫創作技巧」問題的得分差異狀況，結果發現 $t(91)=5.05$ ，達到統計學上顯著水準（ $p<0.05$ ），顯示曾接受專業藝術教育的階段守護者（平均得分 3.61），確實有較未曾接受專業藝術教育訓練者（平均得分 2.57）還要認同學校藝術學習對其漫畫創作技巧的幫助。

再以表 4-29 之單因子變異數分析方法進行檢測，亦發現專業藝術受教者與非專業藝術受教者之間的差異，但在透過 Duncan 多重事後比較方法分析檢驗這些接受專業藝術教育的填答者之中，屬於技職體系與非技職體系的得分差異狀況時，卻發現專業藝術受教者技職體系者平均得分為 3.5，而非技職體系者為 3.65，二者之間雖有些微差異，而未達統計學之

顯著水準，最後僅得知對於學校美術學習有助於漫畫創作技法方面，接受專業藝術教育訓練者有明顯傾向於認同的狀況。

表 4-29 不同藝術學習背景在「在學校美術課所學的創作技法有助於我的漫畫創作技巧」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
組間(藝術學習背景)	22.587	2	11.293	11.10***
組內(誤差值)	87.503	86	1.017	

*** $p < .001$.

雖然 $F(2, 86) = 11.10$ 且 $p < .001$ ，統計結果顯示有差異現象，但此差異現象並未顯著於技職體系與非技職體系之專業藝術教育受教者之間，僅於專業藝術教育與非專業藝術教育間之差異而已。

對於「漫畫同人誌創作技巧的訓練，使我在學校美術創作中有更好的表現」此一經驗描述，亦呈現傾向於高分的結果(44.68%)，並且如表 4-30 的統計結果顯示也有 40.43% 的填答者覺得還好。

表 4-30 問卷階段守護者對「漫畫同人誌創作技巧的訓練，使我在學校美術創作中有更好的表現」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	3	3.19
(2) 不同意	11	11.70
(3) 普通	38	40.43
(4) 同意	32	34.04
(5) 非常同意	10	10.64
未填答者	0	0

認為「漫畫同人誌創作有助於學校美術創作的表現」描述者，在單因子變異數分析之下，發現不同藝術學習背景的問卷階段守護者並沒有明顯統計上的顯著差異（詳見表 4-31），而透過 Duncan 多重事後比較分析檢驗技職體系與非技職體系專業藝術教育受教者的得分差異時，也未有顯著之統計結果差異發現。因此，不論藝術受教背景的差異，有多數的問卷階段守護者皆認為漫畫同人誌創作技巧有助於其在學校的藝術創作表現。

表 4-31 不同藝術學習背景之填答者在「漫畫同人誌創作技巧的訓練，使我在學校美術創作中有更好的表現」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
組間(藝術學習背景)	0.608	2	0.304	0.33
組內(誤差值)	80.55	87	0.926	

$p > .05$.

在分別瞭解創作技法相互影響的兩方關連性之後，再以 paired t 統計考驗來比較關連性之間的強弱對比關係。因為 $t(92) = -1.73$ ，達到統計之顯著水準 ($p < 0.05$)，故發現本問卷階段守護者在普遍對創作技巧的相互影響方面之關連性上，表現出對「漫畫同人誌創作技巧的訓練，使我在學校美術創作中有更好的表現」有較為認同的情況（平均得分達 3.38），對「在學校美術課所學的創作技法有助於我的漫畫創作技巧」方面平均得分偏低（平均得分 3.14）。

綜合以上統計分析結果，認為學校美術課所學的創作技巧有助於漫畫創作的表現者，多數持正面贊成的意見，並且接受專業藝術教育的填答者

有較多明顯傾向於高度認同此一描述的情況，但接受專業藝術教育的填答者當中，屬於技職體系以及非技職體系者之得分差異並不大。而對於漫畫技巧有助於學校美術創作方面，則不分藝術學習背景，平均得分皆處於三分至四分之間，是有稍微傾向同意意見的結果發現，且不同藝術學習經驗的填答者在此並無明顯意見之差異。最後也發現技巧的互通上雖普遍呈現三分以上的認同度，卻有校外影響校內創作技巧多於學校藝術教育對漫畫創作所產生的影響。

（三）增進創作方面思考之關連性

關於「學校美術課所學的知識有助於我漫畫創作之思考」，根據表 4-32 的分析結果顯示有 37.23% 的填答者覺得還好，而不同意此描述者 (38.30%) 有多於同意者 (24.47%) 的現象。

表 4-32 問卷階段守護者對「在學校美術課所學的知識對我創作漫畫同人誌的內容思考有所幫助」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	11	11.70
(2) 不同意	25	26.60
(3) 普通	35	37.23
(4) 同意	18	19.15
(5) 非常同意	5	5.32
未填答者	0	0

填答者中，以 Student t 統計考驗分析曾接受專業藝術教育者與非專業藝術教育者之間對此描述看法的得分差異狀況，結果發現 $t(92)=4.11$ ，

達到統計學上之顯著水準 ($p < 0.05$), 故曾接受專業藝術教育的填答者 (平均得分為 3.18), 確實比未曾接受專業藝術教育訓練者 (平均得分 2.35) 認為學校藝術教育的學習有助於漫畫創作上的思考。

不過再以表 4-33 之單因子變異數分析與 Duncan 多重事後比較考驗統計方法進行分析之後, 接受專業藝術教育中, 技職體系填答者雖平均得分高於非技職體系填答者, 但並未達到統計之顯著水準。

表 4-33 不同藝術學習背景者「在學校美術課所學的知識對我創作漫畫同人誌的內容思考有所幫助」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
組間(藝術學習背景)	15.873	2	7.937	8.06 ^{***}
組內(誤差值)	85.682	87	0.985	

^{***} $p < .001$.

雖然 $F(2, 87) = 8.06$ 且 $p < .001$, 統計結果顯示有差異現象, 但此差異現象並未顯著於技職體系與非技職體系之專業藝術教育受教者之間, 僅於專業藝術教育與非專業藝術教育間之差異而已。

故綜合上述統計分析結果, 發現接受專業藝術教育者在對「學校藝術教育知識有助於漫畫創作的思考」描述上, 有明顯得分偏高的趨勢, 而技職與非技職專業藝術教育受教者間並無明顯差異, 不過總體而言平均得分是屬於中間意見不傾向正反面意見的情形。

思考層面之影響方面, 再從「漫畫同人誌活動的參與有助於學校創作思考方面的表現」來看, 有超過半數的填答者 (57.44%) 認同此一描述, 僅有 8.51% 的填答者否認這個描述, 故在本次調查結果中顯示, 漫畫同人誌活動的參與有助於學校創作方面的思考 (詳見表 4-34)。

表 4-34 問卷階段守護者對「漫畫同人誌活動的參與有助於我在學校創作思考方面的表現」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	1	1.06
(2) 不同意	7	7.45
(3) 普通	32	34.04
(4) 同意	45	47.87
(5) 非常同意	9	9.57
未填答者	0	0

而以單因子變異數分析與 Duncan 多重事後比較考驗統計方法進行分析之後，發現不管是接受何種藝術教育經驗者，其填答得分之差異並未達到統計之顯著水準（詳見表 4-35），故不論藝術教育背景的差異，本問卷階段守護者皆認同漫畫同人誌創作對學校創作思考方面之影響。

表 4-35 不同藝術學習背景者在「漫畫同人誌活動的參與有助於我在學校創作思考方面的表現」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	SS	df	MS	F
組間(藝術學習背景)	1.605	2	0.802	1.20
組內(誤差值)	58.35	87	0.671	

$p > .05$.

在分別瞭解創作技法相互影響的兩方關連性之後，再以 paired t 統計考驗來比較關連性之間的強弱對比關係。因為 $t(93) = -6.62$ ，達到統計之顯著水準（ $p < 0.001$ ），故發現本問卷階段守護者在普遍對創作技巧的相互影響方面之關連性上，表現出對「漫畫同人誌活動的參與有助於我在學

校創作思考方面的表現」有較為認同的情況（平均得分達 3.57），對「在學校美術課所學的知識對我創作漫畫同人誌的內容思考有所幫助」方面平均得分偏低（平均得分 2.80）。

根據以上兩方面對學校內、外藝術學習思考層面影響之經驗統計分析結果，填答者對「漫畫同人誌創作對學校創作思考之幫助」的認同明顯大於「學校所學之知識對漫畫同人誌創作之幫助」。而且前者屬於普遍之不同意情況，並未受學校藝術學習背景之影響產生不同的結果；後者之結果則發現有專業藝術受教者同意度高於非專業藝術受教者的情況。

三、對校內外藝術學習關連性之概括性看法方面

未針對任何層面的影響，整體來說，對於學校內、外藝術學習間之影響關連的填答者看法如何？以下再分別以兩題作描述問題五點量表的調查。

對於「學校美術課與我漫畫同人誌創作毫無關連」的描述，意見傾向雖有些微偏向於贊同此一描述的狀況，但是普遍來說，本次調查之填答者對本描述之意見由於過於平均，持反對意見與贊同意見者比例相當，故並無明確之結果。意見調查分析結果如表 4-36 所示。

表 4-36 問卷階段守護者對「學校美術課與我的漫畫同人誌創作毫無關連」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	6	6.38
(2) 不同意	23	24.47
(3) 普通	25	26.60
(4) 同意	24	25.53
(5) 非常同意	16	17.02
未填答者	0	0

再以表 4-37 之單因子變異數分析方法進行不同藝術受教背景填答者的反應差異，分析之後呈現 $F(2, 87)=5.53$ ，有達顯著水準 ($p<0.05$)，顯示覺得學校藝術教育與漫畫同人誌創作沒有任何關連與影響者，以未接受任何專業藝術教育的填答者（平均得分達 3.67）為最，曾接受專業藝術教育者則傾向於認為有關連的意見。而 Duncan 多重事後比較考驗統計則並未發現專業藝術教育中，技職（平均得分 2.92）與非技職體系（平均得分 2.87）專業藝術受教者之間的顯著差異。

表 4-37 不同藝術學習背景者在「學校美術課與我的漫畫同人誌創作毫無關連」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	SS	df	MS	F
組間(藝術學習背景)	13.72	2	6.858	5.53*
組內(誤差值)	107.88	87	1.240	

* $p<.05$.

相反的，表 4-38 中，「漫畫同人誌的創作經驗對我的學校美術課表現沒有任何影響」描述的得分統計則呈現較不認同的傾向。有 52.13% 的填答者並不認為漫畫同人誌創作對學校美術創作沒有任何影響，而 28.72% 的填答者對此並無特殊意見。故本調查中的填答者有認同漫畫同人誌經驗影響學校藝術學習的顯著意見結果傾向。

表 4-38 問卷階段守護者對「漫畫同人誌的創作經驗對我的學校美術課表現沒有任何影響」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
1 非常不同意	11	11.70
2 不同意	38	40.43
3 普通	27	28.72
4 同意	10	10.64
5 非常同意	8	8.51
未填答者	0	0

再以單因子變異數分析方法，進行不同藝術受教背景之階段守護者對「漫畫同人誌的創作經驗對我的學校美術課表現沒有任何影響」之經驗與看法差異，分析結果為 $F(2, 87) = 6.64$ ，有達到顯著的水準 ($p < 0.05$)，所以檢驗結果發現，接受過專業藝術教育的階段守護者皆有較偏向認同漫畫同人誌創作影響其在學校創作表現的關連情況（詳見表 4-39）。但再透過 Duncan 多重事後比較分析結果，卻並未發掘專業藝術教育受教者中，技職體系與非技職體系受教者的意見差異。一般藝術教育、非技職專業藝術教育與技職專業藝術教育的平均得分方面，分別為 3.05、2.30、2.21。

表 4-39 不同藝術學習背景者在「漫畫同人誌的創作經驗對我的學校美術課表現沒有任何影響」得分差異之單因子變異數分析摘要表

變異來源	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
組間(藝術學習背景)	14.165	2	7.083	6.64**
組內(誤差值)	92.735	87	1.066	

** $p < .005$.

據以上兩題之統計分析結果顯示，填答者對學校內、外藝術學習相互影響之關連性方面，對於學校藝術教育與漫畫同人誌創作之間的關係並沒有顯著的意見傾向，而對漫畫同人誌創作影響學校美術創作方面卻有多數持正向的意見。而不同藝術受教背景的差異上，也顯示出曾接受專業藝術教育者較傾向於支持校內外藝術學習關連性的意見，而一般藝術教育者則對此有較低之認同度。

四、其他方面

另外針對「漫畫同人誌經驗提供學校所沒有的知識與經驗」方面，傾向則十分明顯，高達 86.17%的填答者持正面贊同的看法，只有 2.13%的填答者反對此描述，故根據表 4-40 本研究之調查結果指出，漫畫同人誌確實能提供許多特殊經驗，是學校藝術教育所沒有的，漫畫同人誌創作者也因此能體驗更多不同於他人的經驗。

表 4-40 問卷階段守護者對「從漫畫同人誌參與過程中我學到學校美術課沒有提供的知能與經驗」之反應結果

選項	人數	百分比(%)
(1) 非常不同意	0	0
(2) 不同意	2	2.13
(3) 普通	11	11.70
(4) 同意	48	51.06
(5) 非常同意	30	35.11
未填答者	0	0

最後，針對本研究問卷調查對學校內、外藝術學習之關連性分析結果，我們發現除了「漫畫同人誌經驗提供我學校藝術教育所不能提供的知能與經驗」描述的極正向反應之外，其他描述題之五點量表得分結果皆介於二分至四分之間，也就是說絕大多數的填答者對於校內、外藝術學習經驗間之關連並無感覺特別明顯的正面或負面經驗。但是從平均得分來看，學校藝術教育對漫畫同人誌創作的影響以些微差距略遜於漫畫同人誌創作對學校藝術創作表現的影響。

從同一討論層面的題目來看，學校藝術教育並不一定具有影響其對漫畫產生喜好的絕對因素，但卻有較多數的填答者認為他們會因為參與漫畫同人誌創作的影響而對學校藝術課程更感興趣。

創作技巧的影響方面，學校美術課對漫畫同人誌創作之間雙向都呈現無特殊意見但些微趨向贊同的情況，所以不管是學校所學或漫畫同人誌所自學的東西，可能是可以互通的。並且接受專業藝術教育的填答者對學校藝術教育影響其漫畫同人誌創作的認同普遍高於未接受過專業藝術教育訓練的填答者；而漫畫同人誌創作對學校藝術表現的影響方面則不分藝術教育背景皆呈現出中間偏向同意的意見趨勢。

至於在創作思考方面，雖然學校藝術教育對漫畫創作思考的影響上並無明顯結果，較多的填答者並未表示同意或不同意，可是對於漫畫同人誌創作影響學校藝術創作表現之思考則有普遍趨向正面的反應，不受到藝術教育背景的影響。但是統計分析結果也顯示對於學校藝術教育影響漫畫同人誌創作之思考雖未明顯傾向正向或負向的反應，卻也呈現有接受過專業藝術教育訓練之填答者比未曾接受專業藝術教育之填答者認同度來得高的情形。

所以依實際創作表現及興趣的影響方面的整體意見而言，雖然呈現學校藝術教育對漫畫同人誌創作的影響多為中間不明顯的意見，但是確有專業藝術教育受教者認同度高於未受過專業藝術教育填答者的情況；而漫畫同人誌創作對學校藝術創作表現的影響則不分藝術學習背景地都有呈現出傾向於認同的情況。故也透過統計檢驗發現，普遍上問卷階段守護者對漫畫同人誌創作影響其學校藝術學習有較高度的認同。

而學校對學生漫畫創作的態度方面，顯示並無明顯受到認同或反對的意見，但技職體系專業藝術教育的學校教師在統計上有高於其他教育背景的學校藝術教師的顯著結果。此外，填答者對於漫畫同人誌能提供不同於學校藝術教育經驗且獨特的人生經驗，也有顯著的認同現象。

對於上述問卷統計結果雖然並未有明確且壓倒性的普遍意見傾向，只呈現部分問題有些微正向或反面之傾向結果。對於這樣的統計結果，將於訪談後配合訪談之質性資料分析結果，以綜合討論的形式陳述於第五章後段。

第四節 關鍵守護者的產生

在問卷分析之後，透過問卷階段守護者對問卷中關於「學校藝術教育與漫畫同人誌創作學習關連性」兩個題組的意見表達統計結果，以兩題得分平均數配對的方式選出意見明顯偏向正、反兩面者，企圖以正反意見配對的方式選出本尋寶歷程之「關鍵守護者」。本節將研究過程中，運用問卷調查資料選擇正式訪談對象的過程進行陳述，並說明個案選擇之條件標準。

問卷題組有關於「對學校美術教育對漫畫同人誌創作影響」(以下簡稱「關連一」)之看法，將反向題顛倒處理之後，以平均得分數達 3.5 以上者為極正面、2.5 以下者為極反面；另一個題組「對漫畫同人誌創作對學校美術教育創作影響」(以下簡稱「關連二」)之看法，由於平均得分數普遍偏高，故此部分關連改以得分 2.8 以下者為極反面的意見，極正面仍維持 3.5 的得分標準。在得知得分偏高與得分偏低的特定對象以後，再以平行比對方式配對，選擇〔關連一：關連二〕意見為〔正：正〕〔正：反〕〔反：正〕〔反：反〕四種類型，但配對過程中並未尋獲任何意見明顯傾向〔正：反〕的個案，故此時先將該種類可能性排除，不做此類個案的選擇。四種意見類型的配對情形與得分情況，參見表 4-41。

表 4-41 問卷關於學校內外藝術學習關連性之意見傾向配對表

意見傾向	意見較顯著者 (編號)	平均數/反差值	備註
正：正	46、51、53、57、59、65、66、78、81、84、98	最高 4.70 最低 3.75	平均數
反：反	42、70、86、97	最高 2.60 最低 1.15	平均數
反：正	50、82、89、90、95、96	最高 2.60 最低 1.70	反差值

意見為〔正：正〕與〔反：反〕者以平均數來選擇最顯著的對象；而〔反：正〕者則以正反意見得分相差最大者為佳。

透過以上意見反應之結果分析出的問卷，再採取立意取樣的方式篩選本研究需要的「藏寶圖繪製者」，也就是守護者，選擇的過程需通過以下幾點基本抉擇條件的測試：

1. 具備本研究所需之完整藝術學習經驗的漫畫同人誌創作者。
2. 從事漫畫同人誌創作，並有自費出版達六年以上經驗者。
3. 持續從事漫畫創作或漫畫同人誌活動無間斷者。
4. 有作品收集之習慣者。

透過上述立意選取標準的篩選，最後餘下〔正：正〕問卷 2 份、〔反：反〕問卷 2 份，但〔反：正〕問卷由於對象資格皆未通過立意取樣之檢測，故以關連二（對漫畫同人誌創作對學校美術創作影響之看法）得分高而未配對者再進行第二次的高低得分反差比較，選出 16 份問卷，再做一次選擇標準之檢測。經過第二次的抽選與檢測後，得 3 份合適問卷（詳見表

4-42)。經過兩次層層篩選過程之後，研究者最後再針對所選擇出之 7 份問卷(2 份正正、2 份反反、3 份反正)選以得分平均最顯著(意見為「正：正」與「反：反」配對者)和正反差距最大(意見為「反：正」配對者)，抑或意見提供較熱烈積極者為最佳訪談對象，其餘則為備份問卷。關於不符合選擇標準之問卷剔除過程詳見表 4-43。

表 4-42 問卷〔反：正〕傾向意見第二次配對表

意見傾向	意見次顯著者(編號)	反差值	備註
反：正	43、44、48、52、56、62、67、69、73、75、76、83、85、87、93、99	最高 1.60 最低 0.30	3 份符合選取標準

表 4-43 各意見傾向問卷中不符選取標準且刪去之原因對照表

意見傾向	不符之因	不符問卷	符合問卷
正：正	同人誌出版年資短或未出版者	46、57、59、65、78	66
	高中(職)未畢業之學生者	46、57、84、98	81
反：反	同人誌出版年資短或未出版者	42、70	86
	未留有作品者	42、70	97
反：正 (第一次)	同人誌出版年資短或未出版者	82、89、95	無
	高中(職)未畢業之學生者	95	
	未留有作品者	82、90、96	
反：正 (第二次)	同人誌出版年資短或未出版者	56、76、93	43
	高中(職)未畢業之學生者	56、93	83 99

以上所述訪談對象之選擇，乃考量填答者對校內、外藝術學習關係之看法的差異，以及學習歷程完整程度的因素，也為求意見之平均分配、避免研究後期訪談階段所獲得之意見傾向太過偏向某一傾向，故以問卷調查中受訪者對校內外藝術學習關係之看法為首要選擇標準，挑出意見較為顯著的問卷，再以前述四點原則，為訪談個案「必須」具備的基本篩選條件，進行第二次篩選，最後選出三位訪談對象。

〔正：正〕意見五點量表平均得分高達 4.35 的編號 81 問卷填答者，雖為所有填答者中平均得分最高者，但因該填答者臨時不願接受訪談，而以得分 3.75，編號 66 的第二高分者為正式訪談對象；意見〔反：反〕者中雖得分最低者為編號 86 的填答者，但在研究者以電子郵件聯繫之下，了解其填答時乃以電腦繪圖創作經驗作為與學校學習經驗之關連，有失本研究之本意，故予以刪除。而編號 97 得分 2.6 為全體倒數第二低，亦符合本研究之選取標準，最後確定以她作為此意見類型的代表；〔反：正〕意見者則為編號 43，正反意見反差達 1.6 分者，是最後三份〔反：正〕意見中正反得分差最顯著的，並無任何臨時狀況產生，故直接以該填答者作為此類型之訪談對象。最後便以問卷編號為 43、66、97 的問卷階段守護者作為研究後期之關鍵守護者 J 君、K 君與 L 君（關鍵守護者所符合之標準條件如表 4-44）。

表 4-44 正式訪談個案選擇結果

選擇標準	所持立場		編號 66 (K 君)	編號 97 (L 君)	編號 43 (J 君)
		校內對校外藝術學習之影響	正面意見	反面意見	反面意見
		校外對校內藝術學習之影響	正面意見	反面意見	正面意見
其他	現職非學生者或就讀大學、專科以上				
	出版漫畫同人誌創作至少六年經驗且有作品收藏習慣可供研究參考者				
	在問卷意見欄部分反映意見較為積極者				

正式訪談個案選擇完畢之後，雖已考量到三位關鍵守護者不會有對學校內外藝術學習歷程關連性意見的一致性，盡可能確保資料收集的客觀標準。但是關於所選擇到之關鍵守護者是否有傾向於某種藝術學習背景而導致相關經驗過於類似的情況，並未能透過意見的傾向發現此方面之差異狀況，因此以卡方考驗(chi-Square test)進行統計分析考驗工作。

雖然研究後期決定不做作品文件的分析工作，但是在訪談對象選擇時，仍將作品之保留列入選取標準之一，這裡運用卡方考驗檢視此選取標準是否影響個案選擇之結果而導致意見的偏頗。在此考驗結果發現，曾受專業藝術教育的填答者(67.69%)在收集學校藝術作品的狀況會比未接受專業藝術教育者(32.31%)要來得好，此項結果已達到統計學上之顯著水準($\chi^2(1)=9.68, p<0.05$)，所以估計在絕大多數填答者都有保留自己漫畫作品的結果之下，正式深度訪談要選取校內、外藝術創作作品皆有保留的受訪者可能偏向於受過專業藝術教育者的機會較大(如表 4-45 所示)。

表 4-45 接受專業藝術教育與否與學校作品保留之關係統計結果

藝術學習背景	學校藝術創作作品保留狀況			
	有		否	
	人數	百分比(%)	人數	百分比(%)
專業	44	67.69%	7	30.43%
非專業(一般)	21	32.31%	16	69.57%
總計	65		23	

卡方考驗結果為： $\chi^2(1)=9.6779, p<0.01$

由於填答者個人背景統計結果顯示，本調查之填答者中接受過專業藝術教育與未曾接受專業藝術教育者人數比例各佔一半，故最後決定訪談對象時，應注意受訪者之藝術學習背景。此外，由於研究所需之受訪者身份為高中畢業以上的學生或成人，故在針對填答者為學生身份者作深入的調查，發現佔總人數 49% 的學生身份創作者當中，又以大學生佔多數，故個案選擇上雖有面臨少數所選擇的個案年齡過小的情況，都已剔除處理。最後經過一連串層層篩檢的訪談個案選擇後，從中挑選出 J 君、K 君、L 君三位分別來自非技職專業藝術教育受教背景、技職體系專業藝術受教背景以及一般學校藝術教育受教者，她們對學校內外藝術學習歷程關連性之看法分別為〔反：正〕、〔正：正〕與〔反：反〕。

在選出其中三位關鍵守護者之後，配合兩位前導研究訪談階段之關鍵守護者學習故事，以探詢研究所需尋求之資訊。