

第三章 探險者的尋寶秘笈



在這個尋寶行動正式出發之前，除了對相關先備知識的了解之外，探險者更必須對寶藏相關守護者持有足夠的認識與了解，對解密尋寶之道亦需具備充足的計畫與方法，加上探險者對自己本身能力與內在思維的認識，因此探險者對守護者與尋寶必備工具的了解，便是本尋寶歷程首先需說明的重要部分。再者，詳細介紹尋寶秘笈中，所規劃的尋寶步驟與方法，以及在揭開寶藏神秘面紗之前，探險者所運用的觀察、問卷、訪談等調查方法以進行的尋寶行程實錄，從中以了解在此尋寶歷程中可能尋獲的寶藏蹤跡。在歷經重重尋寶探險關卡而取得之尋寶資訊之後，最後必須經由抽絲剝繭解開謎題的方式，才能釐清寶藏之所在，所以資料分析是本章最後呈現的尋寶過程，也是找尋寶藏的關鍵步驟。

綜上所述，本章分別針對探險者與守護者的互動關係、尋寶所必備的事物與工具、尋寶行程的規劃以及寶藏挖掘實錄，與抽絲剝繭資料分析方法等五節進行陳述，以了解在尋寶進行之前所策劃的尋寶行動準備工作。

第一節 探險者與守護者

寶藏守護者，即本研究之研究對象，是實際參與漫畫同人誌活動之創作者。他們就像守護者一般的持續灌溉、維繫寶藏的存在，他們同時也是藏寶圖的繪製者，透過他們各學習階段所走過的足跡，而形成藏寶圖中的尋寶路徑。探險者則可透過與守護者的互動，依循著尋寶路徑而尋找寶藏。本尋寶過程中，將可能接觸的守護者作兩個分類，前導研究階段的觀察、訪談對象屬於研究階段中的「階段守護者」，而正式訪談所接觸的受訪者則屬於本尋寶行動的「關鍵守護者」，他們提供探險者在尋寶歷程中所需之不同類型的資料，故是以其在尋寶歷程中所扮演的角色而作的區別。

探險者則是在此尋寶過程中唯一扮演主動出擊角色的人，也就是研究者。研究者必須運用尋寶過程中所取得之資料，透過其專業能力以詮釋、分析出寶藏的所在。因此探險者不僅是資料收集、分析之工具，也是研究中重要的詮釋者。對探險者個人背景、經歷之簡介也是必要的，不過由於研究者在質性資料的取得方面，亦屬於研究工具的角色，故將陳述於下節。

本節將先針對藝術教育研究領域中的「所有」探險者與漫畫同人誌界的眾多守護者做互動關係的概念說明，再詳述與本尋寶歷程直接相關的守護者之產生過程，最後提到本尋寶歷程的探險者與守護者之互動關係，並呈現前導研究階段時，探險者對守護者之初步認識，以提供研究初期方向發展參考之用。

一、探險者與守護者的關係

如前所述，這裡所指之探險者，乃泛指所有藝術教育領域之研究者；守護者則是指涉所有漫畫同人誌創作者而言。

研究進行初期，探險者與守護者雙方對彼此必定都是感覺陌生的。探險者必須主動出擊，在研究正式進行之前，先與守護者建立友誼關係。不過此時可能發現，探險者所欲尋求的藏寶圖，竟然被守護者小心地置放在防護膜之內，旁人是不得其門而入的。而且「藝術教育研究」對於絕大多數的守護者而言，似乎也是非常遙遠的，若非曾經經歷相關經驗，他們實在難以將藝術教育與漫畫同人誌聯想在一起。因此很自然的，對於突然出現的陌生人，勢必會產生防禦的心理。探險者為尋找藏寶圖的相關資訊，便需努力經營這脆弱的互動關係，並慢慢經由雙方良好關係的建立，逐步透過守護者的帶領，踏入這塊旁人勿進的尋寶禁地，並揭開寶藏的神秘面紗。

所以，從研究開始到結束，探險者與守護者須共同經歷一段不算太短的相處時間。此時，探險者在期間必須扮演著雙重角色，他在建立與守護者的友好關係同時，亦需進行尋找、挖掘寶藏的工作。而尋寶工作中亦同時具備學習者與主導者的雙重角色。值得一提的是，在尋寶歷程的信任角力拉鋸戰中，探險者與守護者之間的關係應是以朋友相稱的對等關係，而非以嚴肅的研究者與研究對象的相處心態。

二、寶藏守護者的出現

在進行寶藏搜尋的行動之前，探險者必須在藏寶圖上先找到得以踏進尋寶禁地的一扇門。十分幸運的，有眾多守護者聚集的漫畫同人誌販售會便是他們對外開放的門檻，探險者可以透過參與觀察的方式，開啟與守護者的接觸機會，並逐漸建立友好的關係。

本尋寶歷程共分為三個與不同守護者接觸的階段，分別與這些寶藏守護者產生不同模式的互動。前導研究觀察階段，是研究者架構對漫畫同人誌次文化認識的開始，此階段透過幾位與研究者年齡相仿的創作者（A 君 H 君）口中，獲取一些對漫畫同人誌基本認識的資訊；前導研究訪談階段（G 君、H 君）則更深入對研究正式進行的概念核心，進行研究初期的試探性資料收集過程。問卷調查階段所接觸的創作者最多，但也是接觸時間最短暫、資料獲取最結構化的一次。並且與前導研究幾位守護者相同的，他們皆屬於階段性之寶藏守護者¹。而與研究者有較多互動的關鍵守護者，便是經歷問卷統計結果而生成的三位正式訪談受訪者（J 君、K 君、L 君）以及前導研究訪談階段受訪的 G 君、H 君。從問卷調查實施當天的接觸，就可能視為關係建立的開始，故每一個與守護者接觸的環節，都必須十分注意。

依據研究需要而從問卷填答者中選擇出來的受訪者，乃經由其在問卷中透露對學校內外藝術學習關連性的意見差異而分類，刪除不符合研究設計資格標準的填答者，而精鍊出意見表達最顯著且願意接受訪談的問卷填答者。考慮到漫畫同人誌販售會在台灣之發展只有近六、七年的歷史，而符合對象選擇標準限制者，

¹ 本研究將所有守護者，依其所提供之資料性質分為「階段守護者」與「關鍵守護者」兩大類。其中，階段守護者提供對台灣漫畫同人誌基本認識的資料，包括前導研究觀察階段與問卷調查階段的守護者。而關鍵守護者即為提供研究問題直接相關資料的前導研究訪談階段以及正式訪談階段的守護者。

又多為民國六0年代左右出生的創作者，故不僅能提供本研究直接所需之資訊，亦能對台灣漫畫同人誌發展有足夠的了解，有利於研究結果詮釋三角檢測的進行。不過也因為離開學校教育已有一段時間，故需採取事後回溯之方式方能得知其學校藝術教育經驗、漫畫學習經驗以及漫畫同人誌活動參與歷程等資料。而事後回溯容易受記憶程度及訪談情境與引導等因素所影響，故擬採取「字卡提示」（詳見附錄 3-5，p.436）等引導方式進行學習經驗回溯活動。

本研究依研究對象所提供資料的屬性，將提供資料的研究對象分為「階段守護者」與「關鍵守護者」。前導研究參與觀察、焦點團體訪談觀察階段的階段守護者，提供探險者對台灣漫畫同人誌的初步了解與認識，所以他們是帶領探險者進入禁地的重要功臣，但與問卷填答者一樣，都是提供研究者大範圍資訊的階段守護者。而前導研究訪談對象與正式訪談對象提供本研究直接相關之資訊，是尋寶歷程中的關鍵守護者。寶藏守護者的性質與形成順序、階段，如圖 3-1 以及下頁表 3-1 所示。

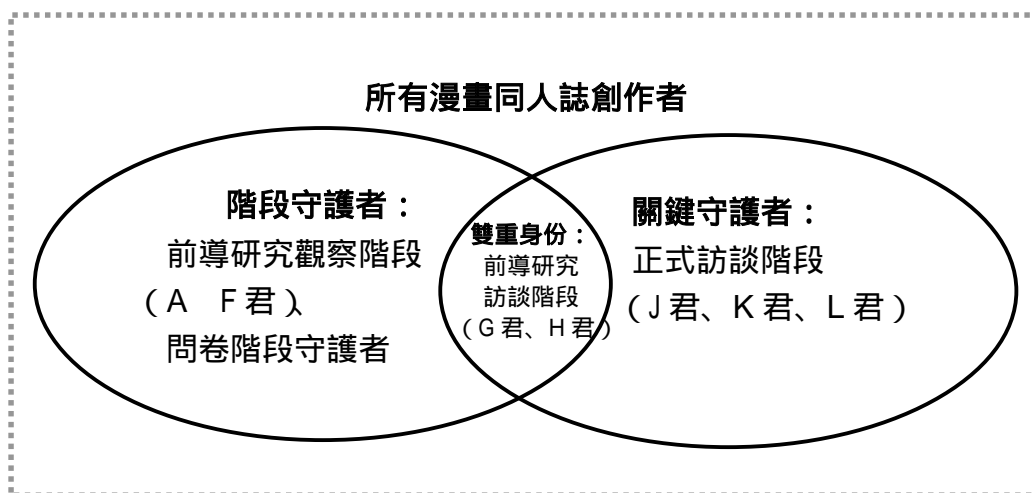


圖 3-1 寶藏守護者性質關係圖

註：G 君、H 君在資料提供性質上雖為雙重身份，但其所提供的乃本研究之關鍵資料，故為顧及詮釋上的方便，將其歸類至「關鍵守護者」族群。

表 3-1 本尋寶歷程中相關守護者產生階段及基本資料

尋寶歷程	守護者	守護者資本資料	編號	
前導觀察 (焦點團體 訪談)	A君	26歲，大學畢，專業同人誌漫畫家，同人資歷約11年	a	
	社團： 「盈社」	B君	同人誌社團，平均年齡二十餘歲，多為高職美術相關類科畢，社團資歷約9年 (三人代表受訪)	b
		C君		
		D君		
	社團： 「波社」	E君	同人誌社團，平均年齡二十餘歲，成員眾多而來源不一，並分散各地，社團資歷約7年 (三人代表受訪)	c
		F君		
G君				
(一日貼身 觀察)	H君	25歲，大學畢，1997年與好友成立同人社團，同人資歷約7年	d	
前導訪談	H君	(同上)	e	
	G君	31歲，大學畢，同人資歷約10年，大三開始加入「波社」	f	
問卷調查	CW24 販售會	第一天(2003/4/26)參與之創作者 (參見附錄四, p.428-432)		
正式訪談	J君	21歲，大學生，同人資歷至少7年	g	
	K君	專職漫畫同人誌創作者，同人資歷至少6年，高職美工科畢	h	
	L君	25歲，目前待業中，同人資歷8.5年，是經驗十分豐富的創作者	i	

三、我與我的寶藏守護者

由於本研究以訪談方式作為關鍵資料收集來源，且問卷調查又需親自前往販售會會場實施，故研究者與受訪者之間的關係培養相當重要，尤其針對必須採取深入訪談的受訪對象更是如此。本研究三個主要階段中，前導研究各小階段、問卷調查階段與正式訪談階段都是必須與守護者面對面接觸的調查研究，但問卷調查階段以及正式訪談階段兩階段與守護者之間的微妙關係經營，將分述於後，故

在此僅針對前導研究觀察階段所接觸之守護者介紹與互動關係經營作詳細的說明。

（一）前導研究觀察階段與守護者間的互動關係

研究初期，適逢 Wilson 趁抵台從事客座訪問與學術交流之便，欲進行台灣漫畫同人誌販售會參與觀察以及創作社團訪談，研究者大膽要求參與其觀察行動與焦點團體訪談過程以做為研究暖身之觀摩。在經過他的同意之後，擔任訪談聯絡人，並在電話聯絡中便與幾位漫畫同人誌創作者有了第一次的接觸。焦點團體訪談之前，Wilson 從兩次的販售會實地參與觀察中，選擇幾個不同受教背景、組成結構、具有特殊經驗、不同特色性質的團體或個人進行焦點團體訪談（受訪者選擇原則參考表，如表 3-2）。在四次與受訪者的接觸，皆在訪談間研究者盡量尋求能醞釀研究焦距的資料，並於每次訪談過後，表示正式研究進行可能需要她們的協助，皆得到肯定與善意的回應。這一層關係上的建立，對本研究中、後段的進展，有著極密切的關連。不僅幫助研究進入正式階段的資料收集，觀察階段所接觸的受訪者，也增加了研究者深入該文化群體的機會，解除許多局外人不能理解的疑問。

表 3-2 研究前段受訪者選取原則參考表

受訪團體或個人	特色及主要選擇原因
兩位漫畫同人誌讀者	與 Wilson 於販售會（2002/3/2 於台大巨蛋）後在餐館巧遇，雖只是讀者的身份，卻對台灣漫畫同人誌的發展與概況有著深厚的了解與認識，而且英語能力強，也很熱心。
A 君	台灣漫畫同人誌界的「大手 ² 」，目前是專職的漫畫同人誌創作者，母親是藝術家，曾擔任商業誌漫畫家的助手，對漫畫創作的態度，認為是一輩子不會後悔的職業。
「盈社」	成員多以高職畢業為多，表現專業從出版的刊物可見一斑，畫風也很成熟。曾經多次接受媒體及國內外研究者之訪問。社團向心力極強，每個人在社團中也具有強烈的認同感。
「波社」	成員來自台灣各地，亦有兩位成員定居國外，並也會時而參與社團同人誌的出版。該社團在目前漫畫同人誌界是相當受歡迎的團體，也是畫風成熟、成員眾多的社團。與「盈社」不同之處在於社員中畫風各異，不互相影響。

在關係建立之前，研究者原本對這些漫畫同人誌團體有著陌生人般的疏離感。但是經過漫畫同人誌販售會觀察經驗，發現這些漫畫同人誌創作者臉上的一份自信與驕傲，並且在初次接觸時感覺他們也有一股不明顯的防衛心與疏離感，原先疑為雙方都很陌生的原因，卻在焦點團體訪談觀察時，順利建立良好的關係，感受到漫畫同人誌創作者其實是很熱情與開放的。事實上他們都非常樂意提供任何研究所需的資訊，並且對於有許多人在關心、研究漫畫同人誌現象一事皆表愉悅，前提是必須瞭解研究者並不會做出對其不利的事才行。因為漫畫同人誌創作者時常在接受媒體訪問之後，所得到的結果卻常是負面的報導，造成部分漫畫同人誌創作者對相關研究者產生強烈的防衛心，也就是研究者在與創作者接觸初期所感受到的疏離與防衛。在獲得此一資訊時，研究者得知應謹慎看待與創作

² 在漫畫同人誌創作者口中的「大手」，就是公認最具實力的創作者，同時也具備所謂的票房保證，販售會中的大手攤總是大排長龍、水洩不通的。在販售會第二天，販售會場通常人次較少的時候，大手的攤位前通常仍是絡繹不絕的。而 A 君則是漫畫同人誌界的大手之一。

者間的交談，並應注意研究詮釋期間與受訪者進行內容信度確認，以期盡量減低研究對象的擔心。

至於研究者與研究對象之間的關係，不管是前導研究或正式研究訪談，由於所可能選取之個案多為年齡相近的女性，因此在互動上希望先建立初步的友誼關係，再逐漸從訪談中瞭解個案的背景、個性，從愉快的言談中收集資料。以下僅先以前導研究中的八位寶藏守護者做描述性的簡介，漫畫同人誌讀者因與研究方向不同，故不再多作說明。

（二）前導研究觀察階段之守護者簡介

前導研究包括三個階段，第一階段進行的是販售會參與觀察，第二階段則是參與觀察 Wilson 的個案及焦點團體訪談，收集對台灣漫畫同人誌創作者及社團的初步認識資料。雖然對於學校內、外藝術學習關連經驗涉及不多，卻在聆聽與參與的過程中得到研究間接相關的先備知識，有利於正式研究問題的凝聚與發展。是故仍不願忽略這幾位階段守護者的故事，乃陳述於下。第三階段試探性訪談則是在研究問題逐漸聚焦之後，針對研究問題所進行的訪談，雖是只是屬於前導研究的部分，卻也提供本研究相當重要的資訊。此外，描述過程中為求匿名，研究者依研究階段接觸順序，以英文字母 A、B、C 等為編號。前導研究各階段共接觸八位漫畫同人誌創作者，故由 A 君 編碼至 H 君，不過由於前導研究訪談階段所接觸的兩位守護者：G 君 與 H 君 以及研究正式訪談階段之 J 君、K 君 與 L 君 乃本研究之關鍵守護者，提供與本研究問題直接相關之資訊，所以將此五位關鍵守護者的個人故事羅列於第五章再做更詳盡之描述。

SA 君

「漫畫雖然賺不了什麼大錢，卻是我一輩子不會後悔的職業。」

認識 A 君，是在九十一年四月二十七日與 Wilson 參與舉辦於台北內湖時報廣場的漫畫同人誌販售會上。我們請一位市北師的漫畫同人誌學妹幫我們介紹她認為不錯的創作者，她帶領我們走到 A 君的攤位前，並說明 A 君是目前漫畫同人誌界中最受歡迎的創作者，於是我們上前與 A 君攀談。以前就久仰 A 君的大名，她是 H 君非常景仰的一位漫畫同人誌創作者，是一位天才型的漫畫創作者。言談間，她親切的態度，馬上拉近了彼此的距離，並爽快地答應了幾個星期後的訪談。

A 君，打從幼稚園就開始有單幅鉛筆稿的漫畫創作，小學六年級開始畫連環漫畫，並對漫畫創作有極大的興趣。國中時參與幾位台灣漫畫家所舉辦的茶會而認識許多愛好漫畫的朋友，遂與這些人組成校外的漫畫性私人社團。社員間一個月會有大約兩次的聚會，因為大家都是學生所以通常舉辦於速食店，並互相討論創作的心得，給予他人作品一些建議。A 君在國、高中期間便開始有個人漫畫性期刊《傾頹主義》的發行，十五歲開始她正式的漫畫生涯—進入商業漫畫出版社擔任漫畫家助手達一年，這對一名國中畢業的學生而言，是相當不容易的事。A 君目前是專職的漫畫同人誌創作者，父母雖不認同漫畫創作在台灣的發展，但她仍執意於此並決定一心一意從事專業的同人誌創作。

母親是一位藝術創作者，擅畫佛像，一開始家人並不贊同她從事漫畫創作工作，但 A 君在漫畫同人誌界上發展穩定，也有固定的讀者，是屬於漫畫同人誌界中的「大手」級長青樹，故也不再加以反對。對於創作的態度，由於曾經歷出版社的工作，讓 A 君認為創作是一種釋放的過程，不是學習的過程。也或許因為這樣，選擇以漫畫同人誌作為職志，畢竟在這樣自由創作的情形下，較能擁有自己

學習、喘息、發展創作的機會。

§ 「盈社」，三人代表受訪：B君、C君、D君

「每個生命都在尋找一個創作的窗口，因為大家都需要一個抒發的管道。」

「盈社」大多的成員都來自於高職美工相關科系，社團從大家都還是學生的時候就成立了。發起人原是升學學校的學生，為了實現創作的夢想而轉學到高職美工科系，與幾位好友共同成立了這個社團。目前因為欲實現另一個階段的夢想，而委請B君擔任社長的職務。販售會上，我們遇見的是C君與D君，在說明來意之後，他們慷慨地餽贈我們一本最新發行的刊物，並在訪談之後提供多本早期的社團出版品。從中可以看到社團成員的進步與成長，事實上他們的作品都具有相當的專業水準。

社團成員都是一些愛好創作的同好。社團成立初始，想以電影影像作擷取進行創作，但因成員都擅長漫畫，於是社團逐漸以漫畫形式發展，創作主題也從電影、視覺系樂團逐漸向外延伸擴展。創作風格、人物風格以自創為主，可以各種其他社員願意支持的方式出刊，故雖需考慮社團的需求，但個人也擁有自己的創作自由。社團成員間的交流互動通常是集體創作，並會互相交換意見、相互成長的。七年來社員間緊密的連結讓周遭的人感到十分欣羨，再加上美工科系的背景，「盈社」以所向披靡之勢，在同人誌界一直擁有一席之地。以社團強大的凝聚力作為後盾，D君所延伸出的漫畫類創作工作室更將漫畫同人誌與產業產生連結，在近年來的販售會上更有相當活躍的展示活動。可見「盈社」在歷經七年的歲月歷練下，並沒有日漸消弭，反而有日益茁壯之勢。談到學校美術教育對其漫

畫創作的影響，B君認為美術課有助於建立創作上的概念、技巧與美感的訓練，因此對學校美術教育與漫畫創作之間關係上，態度上是正面的。而C君認為雖然技巧上兩者仍有很大的差異，但不能否認的是，美術創作的技巧訓練可使漫畫的表現更為出色；單純就漫畫創作方面，因為沒有教師的關係，大家都是從書上自學的，所以為了豐富漫畫創作上的表現，在學校美術課中主動學習是受到漫畫影響的驅動力為大。從這裡我們可以看出在這些創作者心中學校美術教育與漫畫同人誌創作其實具有實質表現層面上的關連。

§ 「波社」，三人代表受訪：E君、F君、G君

「大家為了怕互相拖累，所以每個人都奮發圖強。讀者互相比較的外部壓力，也促使團員們互相砥礪、成長。」

在販售會中，「波社」是一個很受歡迎的社團。一直到訪談之前，才知道原來A君也是社團成員之一，再加上F君在販售會上也會有獨立的席位，所以本社團可能除了有固定社員的共同發行的社刊與販售會席位之外，尚有一些社員獨立發行、獨立設攤的狀況。與「盈社」類似的是，社員可任意自由創作，亦可發行個人誌或在社團許可下以社團名義出版。特殊的是，在販售會中，不僅「波社」是銷量驚人的「大手社團³」之外，從「波社」分支出來的幾位獨立設攤創作者如A君、F君、G君等都是搶手的「大手作者」，在販售會上的攤位總是絡繹不絕的。

E君，初次見面就覺得她像個大姊姊一般地帶領著F君及G君來到訪談約定地。果不其然，她是社團中重要的靈魂人物——主編。學生時代曾受到學校教師的鼓勵，努力持續漫畫的創作，但是在結識「波社」其他成員並組織社團之後，從

³ 與大手同意，大手社團即為公認有實力、人氣佳，並且販售會上總會聚集許多讀者的社團。

創作者的身份轉型為編輯的角色。透過組織、彙整社員的創作，E 君從中獲得許多經驗及樂趣。更重要的是，社員優秀的作品讓她十分賣力於做好主編的工作。投身於主編的工作，雖然無法繼續創作，但是她可以運用所長，亦可藉故欣賞社員的作品，也可讓她從中享受創作的愉快。目前她是漫畫同人誌界少數以設計者身份生存的創作者。

年輕的 F 君 是目前同人誌界的大手之一，在九十一年三月的 CWT23 販售會場刊上，便有 F 君 的個人專訪，封面也是以她的創作來呈現的。受歡迎的程度，從六百本刊物能在兩天內銷售一空得到印證。父母起初並不贊同 F 君 涉入同人誌太深，但因為 F 君 的創作方式、主題、畫風在販售會上大受歡迎，讓她足以自立更生，也就不那麼反對了。對 F 君 而言，學校美術教育與漫畫創作是相輔相成的，她是高職美工相關科系的學生，漫畫創作的風格較偏向夢幻題材、頹廢風格的素描，將漫畫與素描元素結合得淋漓盡致。有趣的是，她也曾有以漫畫創作繳交學校作業的經驗，故漫畫與學校美工科創作二者對她而言並不衝突，根本是同一件事，只是欣賞的對象不一樣罷了。

第二節 尋寶之必備工具

本研究之資料收集，乃透過觀察、問卷、訪談三個主要調查方式進行，故本研究工具包含取得結構化資料的「問卷」，以及仰賴研究者親自從觀察與問答中收集半結構化資料的「研究者本身」。故本節針對本研究主要之兩項研究工具，分別就質與量兩方面來進行說明。

有鑑於質的研究中，不僅把人當成有意識的研究對象、把社會事實做為研究者選擇或構造的結果，也特別強調透過研究者本人與研究對象之間的互動而獲得對研究對象的理解（陳向明，2002）。因此研究者的客觀性、靈敏度、精確度、嚴謹度對本研究具有十分重要的影響，故透過對研究者身份之描述，可得知研究者在本研究可能構成之重大影響，僅次於研究對象。研究者影響研究的二重要個人要素，可分為研究者個人身份及個人傾向兩個部分。其中個人身份包括其性別、年齡、社會地位、受教程度、性格特點等；而個人傾向方面則包含研究目的、研究者角色意識、研究者看問題的視角、研究者對自己生活經歷之體驗和評價等（李春瑩，1999；陳向明，2002）。量的研究方面，由於本研究採取問卷調查的方式收集量化資料，故對問卷本身之內容效度的檢測亦是確保問卷工研究所需資料的方式。所以本節在討論問卷調查工具時，亦需說明專家內容效度之實施過程。

一、探險者在尋寶過程中所扮演的角色：研究中的「我」

若要說到影響我思考模式最深的人，應是我的雙親，還有小學階段的林秀岐老師。父親是一位理科老師，對任何事情都講究理性、科學以及邏輯思考，小時候最怕父親要我們獨立思考，這對於長期接受填鴨式教育的小孩而言，其實不太容易做到，更不必談要樂在其中了。雖然有些懼怕，但也無形之中養成我的理性思考能力與懷疑的態度。而我對事情認真、負責的態度傳承自我的母親，母親平時表現出對家庭的奉獻、努力以及工作的認真也時時讓我們受到感染。此外，林秀岐老師是把我將沈靜木訥的小孩蛻變為活潑、開朗、外向現在的我一個重要關鍵。她教導我要對於任何事情都抱持著樂觀、積極的態度，也時常以好奇的眼光觀察生活周遭的事物。因此許多別人認為很不怎麼樣的事物，在我看來卻出奇地有趣，也會在不知不覺中表現出來。

我的求學階段裡，很幸運地受到了均衡、完整的教育。我對美術課相當有興趣，並且也受到雙親的支持與肯定，於是高中畢業後，順利進入彰化師大就讀美術學系。當時立志成為一位優秀美術教師的我，卻在大學畢業深入杏壇服務之後，感受到實際教學環境與教師態度的缺陷，讓我希望藉由進修而能找到自己從事藝術教育的動力。於是在研究所中，我仍選擇美術教育組作為主要修習的方向，希望在原有的基礎之上能對學校教育有更深入的探討與想法。尤其當我接觸視覺文化藝術教育之後，遂深深為後現代藝術教育所著迷，認為納入大眾文化、融入學生生活、培養批判思考能力的藝術教育理念是我以往所陌生的，也是美術教育理念中最為我所感興趣的一環。這同時也是促使我選擇以漫畫同人誌為研究主軸的原因之一，期許在這個研究中能讓我對藝術教育有更多的啟發與瞭解。

以下逐條分析在本研究中，「我」可能造成的影響：

1. 「我」的思考模式與詮釋方法

講究理性、科學、邏輯、獨立思考與懷疑態度的思考模式與積極、樂觀對待事情、凡事抱持好奇的個人特質，讓我在研究期間能秉持著學習者的心態面對每位資料提供者。在接收任何資訊時，皆以客觀、理性的態度，並不斷向資料提供者求證、請教，以期表現事件的真實樣貌，避免前設或偏頗視角的情況發生。

2. 「我」對自己學習經驗的體驗與評價

雖然和許多人比較起來，我所接受的是比較均衡的教育經驗，對學校美術課也都感覺十分愉悅並獲益良多。因此在訪談中如遇有與我本身價值觀與經驗背離者，常會不知不覺表現出氣憤與不滿的情緒。這種經驗在前導研究訪談階段中便顯而易見，因此在幾經檢討、反省之後，為不影響受訪者的詮釋與回溯，研究者努力持以純然傾聽者的角色，不輕易反映出內心的不平與正義之聲，並隨時提醒勿將自己的價值觀套用於他人身上、妄加批評，以避免研究者過於主觀或主導性影響研究對象的回溯過程。

3. 研究歷程中「我」的感知程度

不管使用何種調查研究法，研究者本身敏感度與理解力是相當重要的，它可能影響研究當中的資料收集與結果的詮釋。在研究進行以前，同學都認為像我這種「遲鈍」的人並不適合從事質化研究，但是在研究歷程中努力從做中學，克服

先天「容易忽視」的個人特質。很高興在研究中期，同學已能陸續感受我的改變，並發現在多次練習之後，我已逐漸具備透析細微資訊的能力。也期待在敏銳度與覺察能力逐漸進步的情況之下，能更順利從眾多資料中抽絲剝繭，找到最後的寶藏。

4. 「我」在本研究中的角色意識

研究者的角色，就是研究者在研究中對自我形象和功能的設計和塑造（陳向明，2002）。在本研究中，研究者企圖扮演好兼顧「學習者」與「鼓勵者」的角色。面對研究對象的時候，是一塊亟欲吸收龐大知識的海綿，希望他們能全然地傾囊相授；而當受訪者慨慨而談的同時，研究者又扮演著激勵其延伸或深入話題的鼓勵者與訪談方向主導者的角色，所以研究者是具有三重角色的人。在這樣三重角色扮演之下，研究對象不僅是掌握研究所需之主要資訊，研究者也不至喪失自主權，被對方拖著走。

二、探險者的另一項尋寶工具：問卷工具的準備

問卷調查是本研究的另一項重要資料收集的工具。本研究問卷在經歷幾個階段前導研究的過程之後，將所收集到之訊息凝聚成結構式的問卷調查。問卷初稿（詳見附錄 2-1，p.341-346）完成之後，透過兩次藝術教育研究及漫畫同人誌次文化兩者之不同角度的問卷內容效度專家檢測與確認，以期使問卷調查成為有力的資料收集工具。故在分析問卷內容效度統計結果之後，整理並統合各專家之意見，以作為修正為正式問卷（詳見附錄 2-7，p.377-383）之參考。協助進行問卷

內容專家效度的專家基本資料如表 3-3 所示，而實際此內容效度檢測之目的、內容、分析與修正過程則分述於後。

表 3-3 問卷專家效度之專家名單

	編號	學/經歷或專長	現職
藝術教育研究方面專家	1-1	美術教育理論、課程、評量等，並曾指導兒童自發性漫畫創作相關研究論文	大學美術系、美術研究所教授
	1-2	美術教育理論與實際教學經驗，碩士論文係以藝術教育觀點研究大眾文化議題	美術研究所博研究生
	1-3	後現代藝術教育、課程實驗研究，目前從事批判思考教育之相關研究	美術研究所碩研究生
	1-4	視覺文化課程、兒童美術教育等，目前也是藝術教育研究所碩研究生	國小教師
	1-5	大眾文化、兒童美術教育等，國立台灣師範大學美術研究所碩士，碩士論文係以兒童漫畫創作為研究議題	國小教師
	1-6	視覺文化、美術教育理論等，並曾有接觸漫畫同人誌販售會經驗	美勞教育學系、視覺藝術研究所副教授
	1-7	美術教育理論、社區美術教育、美術創作等，曾發表青少年漫畫文化相關研究	美術系、視覺藝術研究所副教授
漫畫同人誌創作者專家	2-1	大學畢，高中時開始從事漫畫同人誌活動，擅長布袋戲衍生人物、Q 版漫畫人物 ⁴ ，目前以自創為主，同人資歷 7 年	國中教師
	2-2	大學畢，大學時期開始參與漫畫同人誌社團，創作來源多以電影《哈利波特》為靈感來源，衍生、自創兼具，同人資歷 10 年	國小教師
	2-3	台南人，是待考的考生，同人資歷約 4 年	專業漫畫同人誌創作者
	2-4	同人資歷約 5 年	專業漫畫同人誌創作者

⁴ 所謂「Q 版漫畫」則是以五短的可愛人物造型進行漫畫創作的風格，與正常版四肢細長、身材瘦高的情形正巧相反，是屬於討喜可愛型的創作方式。

1. 問卷檢測表目的

不僅希望檢視問卷與研究問題之間的緊扣，也期望此問卷能為漫畫同人誌族群填答者瞭解，並能符合多數填答者的可能情況，故將專家效度檢測表分為兩種版本。針對藝術教育研究專家意見提供而設計的「漫畫同人誌創作者學校內外藝術學習歷程關連性之研究問卷專家效度檢測表（一）」（參見附錄 2-2，p.347-352，以下簡稱「檢測表一」），其目的在於瞭解研究者所設計之問卷是否確實對應所欲解決之問題，並提供所探討問題之相關線索。而為漫畫同人誌創作者專家之意見提供所設計之「漫畫同人誌創作者學校內外藝術學習歷程關連性之研究問卷專家效度檢測表（二）」（參見附錄 2-3，p.353-359，以下簡稱「檢測表二」）之目的則希望建立本問卷能為漫畫同人誌創作者瞭解的效度，使研究者瞭解所設計之問卷是否能讓漫畫同人誌填答者確實明白問題之題意，俾提供本研究所需收集之資料。

2. 問卷檢測表內容

檢測表皆依問卷初稿之內容分類，共分為四個部分。檢測表雖都以題組方式詢問專家意見，但由於考慮到漫畫同人誌創作者專家可能需要較精細的分類以利意見之提供與提問之了解，故將「檢測表二」分為十一個題組，「檢測表一」則只有七題的題組。專家意見勾選採以 Likert 五點量表方式進行檢測（5-非常同意、4-同意、3-沒意見、2-不同意、1-非常不同意），並對照隨檢測表所附之「論文內容簡介」與「問卷編制目的對照表」（詳見附錄四，p.419-421），詳細描述

研究者在這次問卷所欲收集的資料，以期使專家更易在短時間內了解本研究進行本問卷之需求，提供最適當的建議。

問卷內容效度檢測表中除詳細說明檢測表編制目的、填寫說明與指導語之外，再以兩頁的「論文內容簡介」簡短說明，介紹本研究之研究背景、動機、目的與研究問題，提供對本研究尚無接觸的專家做為參考；而「問卷編制目的對照表」則是以簡表的方式說明各題之提問目的、問卷之編寫目的以及研究目的三者間之關係對照，此部分僅提供給藝術教育研究專家作為檢視問卷與提問目的之參照與檢測用。

3. 問卷檢測表分析

在整理、回覆並歸納專家意見後，將專家效度檢測表結果鍵入電腦，利用 SAS 統計軟體進行資料轉換、計算與分析。所分析之結果再參考 Aiken(1996)所提出之專家內容效度指標對照表進行 V 值的顯著程度對照，檢視問卷內容效度之顯著程度。

根據表 3-4 專家內容效度檢測分析結果所示，專家為藝術教育研究者之「檢測表一」之各題，除第二題組之外都顯示有達到統計分析顯著的情況。並在係數標準訂為 0.05 的狀況之下，V 值都有達到 0.7297 以上的統計顯著水準。

表 3-4 提問目的與問題間關連性與問題適切性之專家效度檢測表分析結果
(研究法方面專家效度)

題組	提問目的	問題	V 值
1	藉由性別、年齡、職業、地區、學習背景、社經背景、社團參與等的調查，更瞭解漫畫同人誌創作者的普遍基本概況，作為結果詮釋的參考以及訪談個案的選擇參考。	問卷第 1 8 題	0.7500
2	「文件分析」需配合訪談進行，因此所選擇之個案需能提供足夠數量的文件，此為個案選擇需要之依據。	問卷第 9 題	0.6786 *
3	提供有關漫畫同人誌創作者普遍漫畫經驗、接觸動機及漫畫同人誌參與概況，做為校外藝術學習之相關資訊。	問卷第 10 11 題	0.7500
4	藉由對漫畫同人誌創作者的漫畫創作內容、形式、風格、過程等層面之普遍狀況調查，透析漫畫同人誌創作者校外藝術學習之特色、來源及可能影響校外藝術學習之因素。(純粹漫畫創作方面)	問卷第 12 21 題	0.7500
5	調查漫畫同人誌普遍販售會參與情形及經驗，做為校外藝術學習相關內容資料之參考。(參加販售會方面)	問卷第 22 24 題	0.7857
6	從校內、校外、校外、校內兩個面向來瞭解校內、外藝術學習間的可能關連性。	問卷第 25 26 題	0.7500
7	期望透過開放式問題，讓漫畫同人誌創作者抒發其對校內、外藝術學習經驗的關係之看法，以提供更多相關訊息做為參考。	問卷第 27 題	0.8571

「*」標記為統計分析結果不顯著者；灰色網底則為顯著者。

但是表 3-5 以漫畫同人誌創作者為專家的「檢測表二」所呈現的 V 值，則顯示出大多未能達到 0.7825 顯著標準的情況，只有第一題組及第九題組達到統計分析的顯著標準。

表 3-5 問卷提問適切性之專家效度檢測表分析結果（漫畫同人誌創作者專家效度）

題組	提問意義與目的	問題	V 值
1	針對漫畫同人誌創作者之普遍性別、年齡、職業、學習背景等概況，做大致上的背景瞭解。	問卷第 1 5 題	0.8750
2	希望了解填答者個人之家庭狀況、社經背景、居住地區等資訊，做為研究相關詮釋的依據。	問卷第 6 7 題	0.7500 *
3	想瞭解漫畫同人誌社團參與情形。	問卷第 8 題	0.6250 *
4	想了解填答者是否有保留學校美術課所創作的作品，以及漫畫同人誌創作作品。作品有保留的程度如何，沒有保留的原因又是什麼。	問卷第 9 題	0.5625 *
5	想了解填答者初始接觸漫畫時的原因，以及他們是何時開始從事漫畫創作、何時開始從事漫畫同人誌的相關活動（如聚會、出版同人誌等）。	問卷第 10 11 題	0.7500 *
6	想要了解填答者在漫畫創作方面的學習來源、靈感來源，以及填答者漫畫創作風格、類型、題材等，以瞭解填答者漫畫創作上可能與校外藝術學習相關之訊息。	問卷第 12 16 題	0.4375 *
7	欲了解填答者創作形式等情況，以及影響漫畫風格表現的可能因素。	問卷第 17 19 題	0.6250 *
8	欲了解填答者對其漫畫創作的未來期望，以及可能致使他（她）持續創作的的原因。	問卷第 20 21 題	0.7500 *
9	欲了解填答者參加販售會的原因、頻率，以及出刊頻率。	問卷第 22 24 題	0.8125
10	欲了解填答者的個人經驗中，對學校美術教育 漫畫同人誌；漫畫同人誌 學校美術教育，兩個影響向度的互動情況。	問卷第 25 26 題	0.3750 *
11	希望填答者在填寫 25、26 題之後，對「學校美術教育與漫畫同人誌」之間的關係提出其他不同的看法。	問卷第 27 題	0.6250 *

「*」標記為統計分析結果不顯著者；灰色網底則為顯著者。

在專家內容效度檢測分析之後，研究者再針對以上內容效度分析中並未達到顯著，而專家有提出具體修正建議的題目，進行問卷內容之修正。首先反省統計分析未達效度統計水準的原因，疑為其中某些專家並未完全了解提問目的與研究需要，對學校藝術教育的定義不清，亦可能因為漫畫同人誌創作者專家人數過少，造成所需達成的統計標準提高，以致於少有題組能達到顯著之水準。這些問題都在研究者於檢測問卷分析後，經過與多位專家進行第二次修正意見⁵確認與溝通解釋之下，全數皆獲得各位專家的認可。而關於一些仍有問題的題目，最後也予以刪除。所以認為，在歷經與各方專家的多次討論之後所呈現的調查問卷，應能有效收集本研究所需之資料，並能為漫畫同人誌填答者所了解，不至有所誤解。

4. 問卷檢測結果與正式調查問卷的形成

本問卷由初稿共二十七題，到專家效度檢測後修改、刪除、新增一些題目，最後正式發出的問卷為二十三題。專家效度檢測過程中，分別與幾位專家有意見不一致以及對本問卷了解程度有差異的情況。尤其有幾位漫畫同人誌創作者專家也從一開始不了解專家效度實施程序，到第二次確認時都非常進入狀況。

兩個領域的專家對於問卷內容都逐題提出建議：漫畫同人誌創作者專家在效度檢測過程，提供他們在從事該活動時可能發生的情況作為選項的補充，並也針對一些較學術性的描述提議修改；而藝術教育研究專家方面，則不僅考慮到研究問題、問卷目的與問卷提問之間的關係，也提示許多對於本研究之相關思考問題。

最後，再與指導教授共同討論，對於可能造成填答者混淆的題目或與研究目

⁵ 其中專家 1-6 也因為是與研究者當面討論且都給予高分的評價，而所提出之建議多也參照採納，故沒有再作書面確認。其他專家全數在第二次書面確認工作時，皆同意研究者之修正結果。

的關連較少的題型皆予以刪除，並進行幾個提問作細部之修改與題數之控制，於九十二年四月二十六日之販售會前正式定稿。正式問卷仍維持四個類型的提問，包含對其學校藝術學習歷程與家庭背景的基本認識、個人參與漫畫同人誌之相關經驗、販售會參與經驗，以及其對漫畫同人誌與學校藝術學習關連性之經驗描述，並以 22 題單、複選的勾選題以及 1 題意見發表空間組成本調查問卷。

第三節 尋寶秘笈

一、思考架構

漫畫同人誌創作者透過校內、外各方面藝術學習的經驗，經由時間、經驗的累積達到目前大家所見的漫畫同人誌創作表現。而造成此表現的因素不僅包含校內與校外之藝術學習歷程，本研究注意的是在校內、外藝術學習經驗之間的關連，對漫畫同人誌創作者而言存在著哪些連結？又是哪些面向的連結？如圖 3-2 所示，學校內、外藝術學習歷程中間有著模糊不清的關係，這模糊不清的關係便是本研究所欲探討的校內外藝術學習關連性，以虛線表示是因為這些關連是我們所未知的。這些關連可能存在，也可能不存在。如果存在的話，它是以何種姿態呈現？而這其間的混沌，需要透過研究者與漫畫同人誌創作者的互動，方能釐清。

從尋寶歷程來看，圖中雙線的兩個圓圈代表著守護者所經歷的兩種相異的藝術學習歷程，也象徵著不同學習歷程的尋寶路徑；最下方的方塊則是目前這些守護者所走出來的路徑所呈現的樣貌。而兩個箭頭所指之處，則是守護者本身，上方的模糊地帶便隱含在他的學習歷程中。研究者是逆著箭頭的方向而上的，透過與守護者的互動與交談，了解他的個人、創作與校內外藝術學習歷程之經驗，經交叉比較之後才能解開虛線中所埋藏的寶藏。

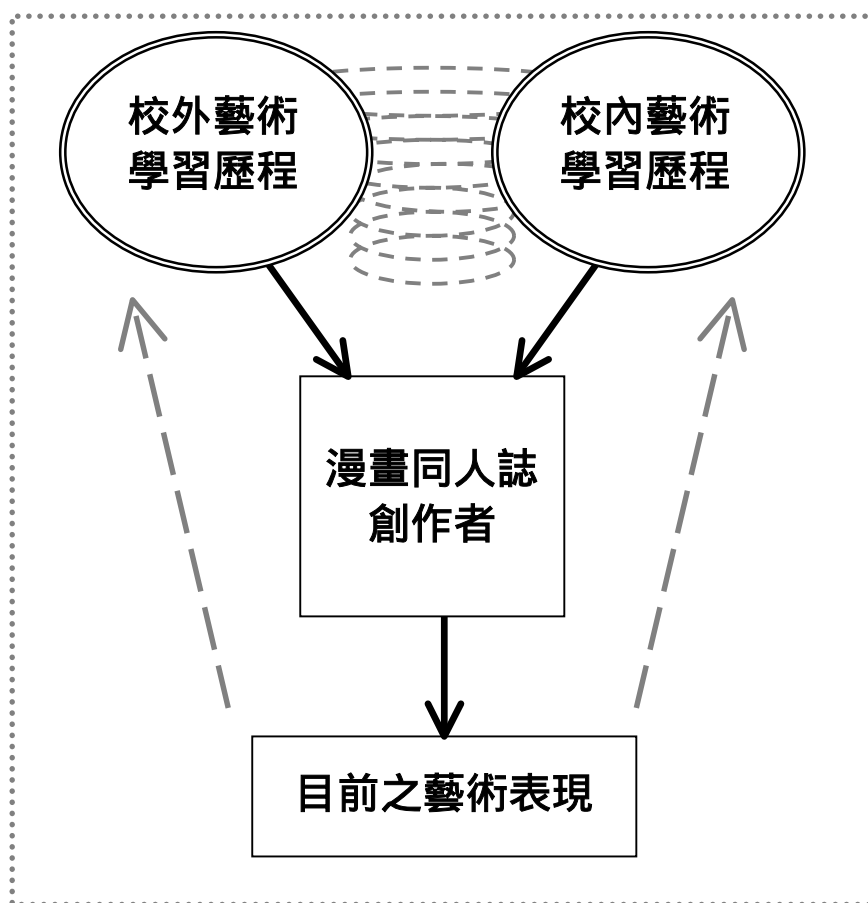


圖 3-2 研究思考架構圖

二、研究設計

本研究企圖運用質、量相成的方式，廣泛收集與研究問題可能相關的資料，以從多面向的資料中獲得研究者所需取得之寶藏。除了希望獲得多方面的資訊以外，也考慮到藝術學習經驗乃屬較個人化的資料，而質量相輔的資料收集較能從大面向的資料來透析可能與學校內、外藝術學習歷程關連性之面向以及相關影響層面。是故本研究擬先以問卷方式收集量化資料，呈現多數漫畫同人誌創作者的看法與經驗資訊，再利用量化分析結果產生不同經驗與看法的訪談個案，最後綜合問卷所取得之量化資料輔以訪談所得之質性資料，作為研究結果詮釋的依據。

結合質、量研究法之優點，在理性的量化成分中注入一點質化的感性與人文氣息，以期在結果詮釋時以生命故事的形態呈現，亦不失理性驗證的角度。研究擬分為初、中、後期三個主要資料收集階段，分別為前導研究、問卷調查與深度訪談等三個階段，除了問卷調查屬量化資料收集之外，前導研究所包含之觀察與訪談、正式深度訪談都屬於質性資料的收集。首先從質性資料收集階段來看，質的研究就像一個不斷向下轉動的螺旋圓錐體，研究中的每個部分皆隨著時間的流逝而不斷地縮小聚焦範圍（陳向明，2002）。所以本研究初期乃先採取「參與觀察」的方法，對漫畫同人誌次文化母群體進行實地觀察，取得與漫畫同人誌次文化相關之概略性資料，先進行通盤式的了解。然後再經由 Wilson 所進行的三組焦點團體訪談的參與觀察，得以進一步了解漫畫同人誌創作者的行為模式、思想與台灣同人誌發展概略，加上與 H 君進行的一日貼身觀察工作所取得之相關資料，逐漸凝聚出本研究的探討問題方向。前導研究試探性的訪談是在進入研究正式階段的暖身活動，以為正式研究之參考。

研究者從前導研究所接觸的八位守護者中選取符合研究需要之 G 君、H 君，針對研究問題進行質性資料的收集與分析。研究中期則依據前導研究所收集之資料設計調查問卷，並經過藝術教育研究專家以及漫畫同人誌參與專家的內容檢測之後，進行問卷調查以了解漫畫同人誌多數人的經驗與看法，此外並從中挑選不同意見看法與學習經驗之漫畫同人誌創作者作為正式訪談對象。而研究後期的正式訪談，則是以問卷資訊為後盾，深入研究問題以發展個人故事。此時強調從個人經驗及對校內外藝術學習歷程關連性之看法，尋找寶藏的可能線索。

特別說明的是，依據本研究設計，研究對象必為具有完整之藝術學習經驗，也就是至少是高中（職）畢業的漫畫同人誌創作者，大多已完成其學校藝術學習

階段，故所需獲得之學習經驗資料乃屬受訪者過去之經驗，需顧及研究者所無法掌控的變項，如：已發生過的事必須以「事後回溯法」進行訪談資料收集，而此法可能受事後歸因謬誤之影響（郭生玉，2001）。雖然如此，研究者僅能盡可能地以各種方法喚起受訪者的記憶，因為這是唯一能提供本研究珍貴資訊之重要來源。

再者，量化資料收集與分析方面，主要以問卷調查法為策略，收集大致上台灣漫畫同人誌創作者的背景、漫畫學習歷程、創作模式、販售會參與情況以及他們對學校藝術教育與漫畫同人誌創作間關連性的看法與意見資料，問卷調查的問題不但必須顧慮對漫畫同人誌活動的整體了解，亦需考慮如何以簡短的結構化問題取得研究相關的資訊，以為研究詮釋的結果方向根據。

綜上所述，本研究所有階段不僅包含前導研究的一次於販售會前夕與守護者的貼身觀察、三次 Wilson 焦點團體訪談觀察以及兩次研究者獨立進行的單獨試探性訪談，還有正式研究階段的一次問卷調查以及三次個案深度訪談，如圖 3-3、圖 3-4、圖 3-5、圖 3-6 等所示。希望從多方面的資料收集，提供研究相關的豐富資源，使研究結果詮釋在感性中不失理性的情況下呈現。

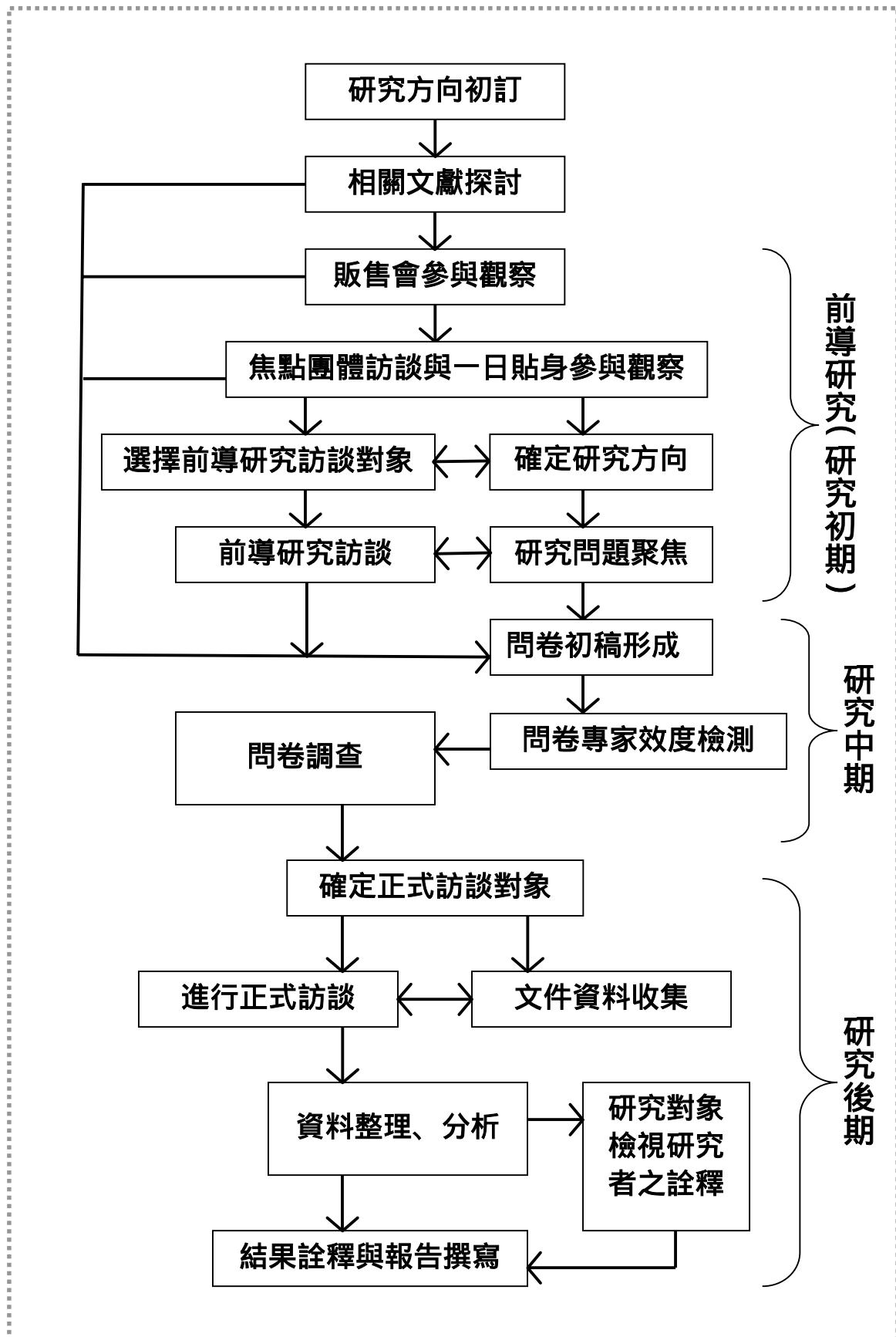


圖 3-3 研究流程圖

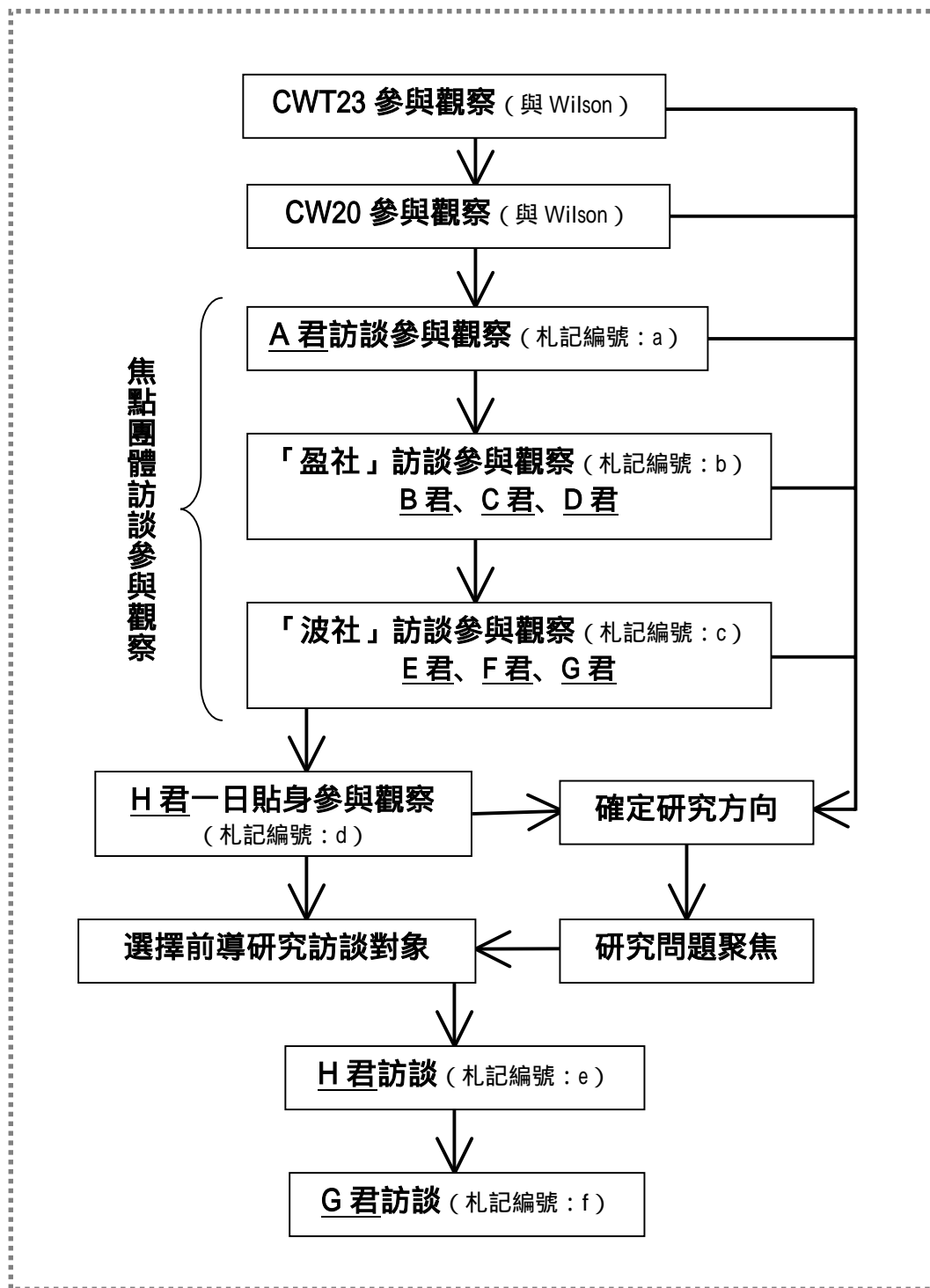


圖 3-4 研究初期流程細部圖

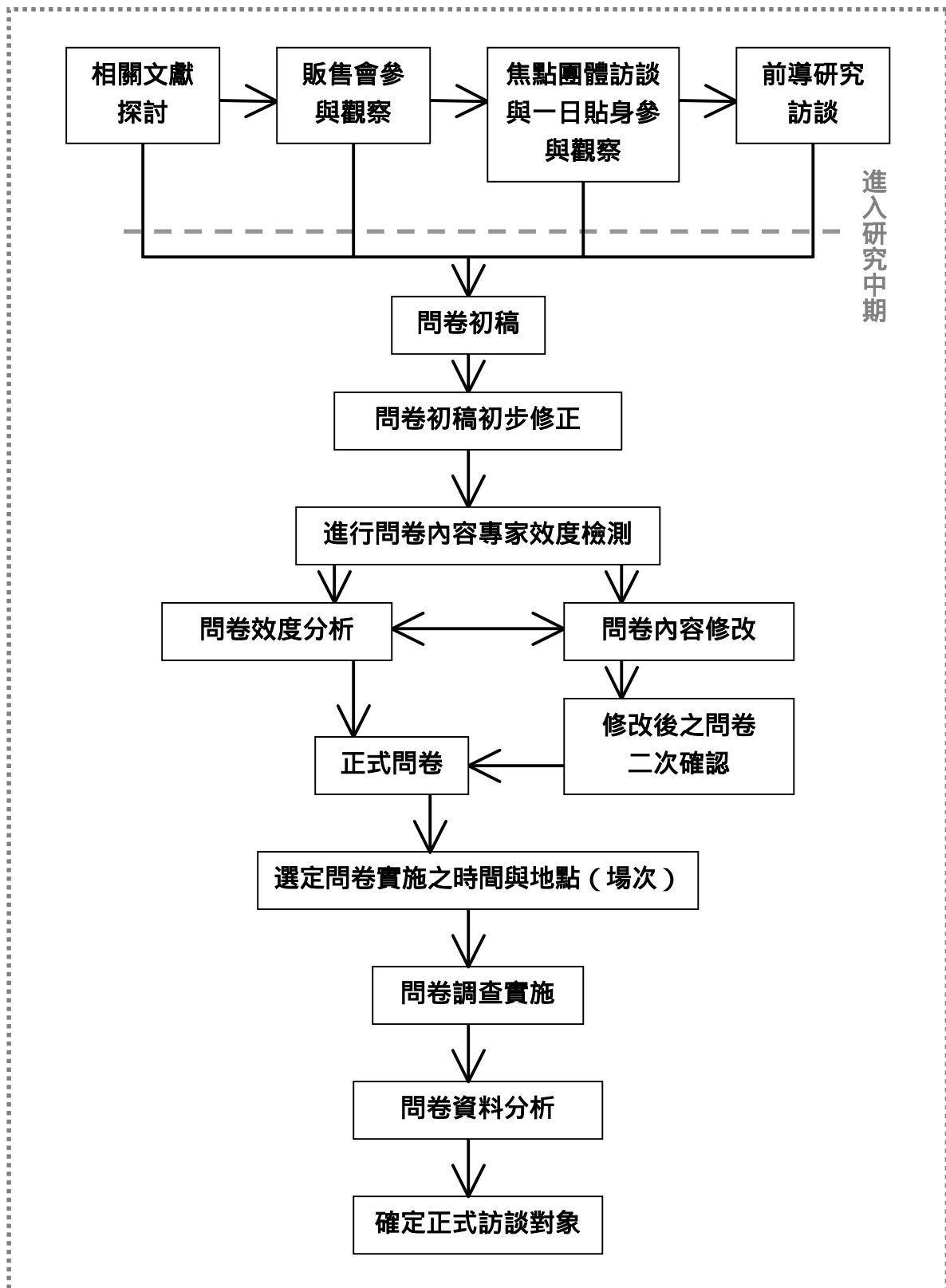


圖 3-5 研究中期流程細部圖

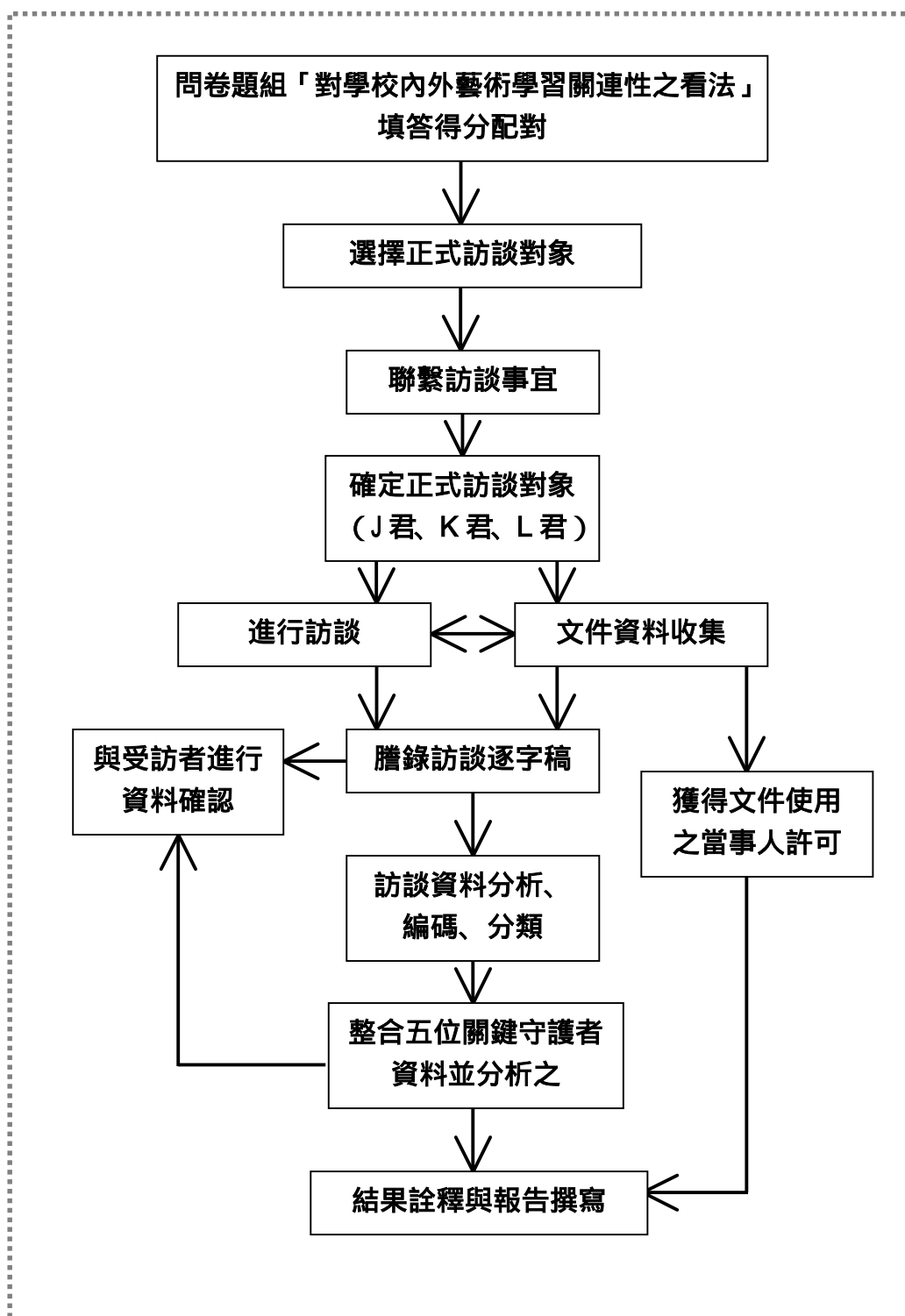


圖 3-6 研究後期流程細部圖

三、研究方法

在面對漫畫同人誌次文化這個研究方向時，創作者對漫畫創作的熱情是研究者在與這些人接觸時所感受深刻的，他們稱之為「熱血⁶」。在這熱血之下，到底隱藏著什麼樣的故事，是本研究所欲挖掘出來的。於是在指導教授的啟發與指導之下，決定以藝術學習歷程為本研究討論重點，並探討學校內外藝術學習歷程間可能的關連，以作為提供未來學校藝術教育建言的依據。因此，考量到本研究所欲取得的資料包括大多數漫畫同人誌創作者以及某些創作者個人的藝術學習經驗、看法及故事，故擬採取以調查研究法為策略，藉由問卷調查方法取得量化的整體意見資料；而觀察及訪談調查法則可提供質化之個人經驗與意見資訊。

實地參與觀察可透過研究者親身實地瞭解、深入感受，以體驗研究母群特定文化的氛圍。當中並以口頭詢問的方式以及參與他人焦點團體訪談過程方式，大略了解漫畫同人誌的創作背景與現況；問卷調查則以整體概括性資料說明漫畫同人誌次文化的普遍現象，而問卷設計的依據則是來自於研究問題以及前導研究參與觀察與訪談階段的資料取得與心得；正式個案深度訪談就直接深入問題核心，明確指向所需挖掘的寶藏方向。以下就針對本研究採用之各資料收集方法分別進行詳細的說明。

⁶ 「熱血」，由日文漢字直接挪用而來，在漫畫同人誌創作者口中乃「對漫畫創作之熱情與喜愛」的意思。

（一）與研究對象初次見面之「參與觀察」

王文科認為，調查研究法是採用問卷、訪問、觀察等技術，從母群體成員中蒐集所需之資料，以決定母群體在諸多變項上的現況或諸多變項間之關係（林重新，2001）。本研究為先求取對漫畫同人誌次文化的整體相關資訊，以利在初步資料搜尋之後，凝聚出研究問題，故在研究初期採取觀察者參與活動進行觀察、探訪的方式。販售會參與觀察雖僅能了解現階段創作者與讀者的互動關係，並感受創作者在販售會上的行為，但也透過他人焦點團體訪談的參與觀察，可以獲得顯在行為表現以外，關於漫畫同人誌創作者創作歷程、社團形成等經驗的資料。

採取販售會參與觀察以為研究者進入研究場域開端，主要考量到販售會在台灣舉辦次數頻繁，大約每個月就有一場，透過這些販售會的參與，研究者得以加快對該次文化的認識，順利進行研究調查。並且在販售會中，研究者得以輕易進入場域而不易顯得突兀，乃由於販售會是漫畫同人誌唯一與外界互動的機會，研究者可以消費者的身份進入活動場域自由觀察、探訪，較不易產生局外人擅自介入特定場域的尷尬。此外，除了販售會參與觀察、他人焦點團體訪談參與觀察之外，與熟識的創作者進行一日貼身觀察亦為研究初期帶來更多對漫畫同人誌次文化創作者與讀者的了解與體會。故參與觀察不僅是研究者與漫畫同人誌創作者得以初次接觸的機會，更是研究者可深入了解該次文化場域的門戶，以此為研究開端對研究者而言，是一個極佳的涉入方式。

（二）收集實際概觀資料之「問卷調查」

本研究之問卷主要目的在於(1)瞭解漫畫同人誌在藝術學習歷程上的整體狀況，並與之後的訪談結果作對照；(2)回應部分研究問題；(3)訪談個案之來源。因此在顧慮問卷的可靠性與正確性時，除了自行注意內容上應符合研究目的、問卷外觀優美、描述須客觀等問題之外，也透過專家、漫畫同人誌創作者（相關從事人員）之檢核，再參考他們所提供之意見進行修正，審慎顧慮問卷內容之效度（郭生玉，2001）。問卷問題形式以封閉式選擇題為主，開放性自由回答題為輔，以期能運用簡單的選項配合開放式空間的補充描述，互取兩種問卷形式之優點，以利資料收集之完整程度。在本研究中，問卷之功能除了以上三個目的之外，更可提供研究者在詮釋資料時，作檢視整體表現及其與個案的關係對照之用，不僅可顧及個人經驗，亦考慮整體經驗的印證。

（三）運用事後回溯技巧之「個案訪談」

研究中期間卷調查提供的是多數漫畫同人誌創作者的漫畫相關經驗和同人誌活動經歷，而本研究所欲探討的學校藝術學習經驗部分無法從多數人的經驗中尋求共同點，其可能影響經驗的變數很多。因此也運用個案深度訪談的方式，收集幾種意見傾向的創作者親身經歷之學校內外藝術學習經驗，以及他們對學校內外藝術學習關連性之看法。企圖以訪談的方式能更深入研究問題的核心，排除問卷難以依照個人經驗而改變問答內容的缺點。

除此之外，訪談採取事後回溯的方式，要求受訪者必須回想其學校美術與漫畫創作學習過程，以提供研究所需之資料。由於個人經驗的差異，以及回溯的程度各異，所以採以半結構式的訪談架構，預先準備多項相關問題，分類別由簡而

繁地順序發展，訪談開始之前也讓受訪者了解所可能詢問的問題，獲得其配合的意願。訪談中並依照受訪者回答之方向與參與情況來考慮問題之走向，所以研究者並不事前預設可能之答案。此外，收集受訪者作品亦提供研究者結果詮釋時除口述資料之外，另一個視覺資料的依據，讓讀者在閱讀的同時亦能配合創作者的作品而更了解他。而為了確保研究的可信度，訪談之後的分析詮釋資料，亦邀集受訪者進行三角檢核，經過他們確認之後，才形成研究結果。

第四節 寶藏挖掘實錄

本節分別就研究前、中、後三個階段：前導研究觀察與訪談、問卷調查、正式深度訪談等之研究實施過程，作紀實性的報導。研究者於研究過程中，從一個全然陌生的探險者姿態出現，努力融入漫畫同人誌的次文化氛圍中，並透過幾位關鍵人物的帶領而得以更深入的了解漫畫同人誌，與一些創作者有所接觸。從踏入這個圈子，走一遭之後，最後走出來回到原點。回顧這段經歷，其中的歷程是交錯複雜並互有關連的，以下依照研究實施之時間順序，如實呈現研究實施的經過。

一、前導研究實錄

（一）前導研究一：觀察階段

前導研究的觀察階段，是本研究對研究場域所踏出的第一步。從研究開始之前的一次販售會參與觀察，陸續進行與 Wilson 共同實施的兩次販售會參與觀察、三次觀摩 Wilson 焦點團體訪談過程，隨後並利用高雄販售會場次之便，進行 H 君一日貼身觀察，實際進入漫畫同人誌出版與販售活動的場域，體驗創作者的漫畫創作過程與心路歷程。前導研究各階段都是在研究問題尚未聚焦之前，所進行的試探性研究，並且在經過多次接觸與訪問之後，研究者逐漸鎖定研究問題方向與正式研究之實施計畫。

1. 販售會參與觀察：

透過朋友的指引，研究者於九十一年二月底第一次參與漫畫同人誌於台北時報廣場的販售會。販售會中，琳瑯滿目的漫畫商品真是令人震驚！有如逛大觀園的劉姥姥，精美的海報、完整的漫畫作品，還有花枝招展的角色扮演者。驚奇之餘，我以「消費者」的角色開始逛攤，一一觀察每個攤位的作品與風格差異，並透過友人得知一些創作者與讀者的習慣，對漫畫同人誌這個次文化的認識開始架構初步的雛形。

為廣泛了解不同販售會與不同的創作者，除了這場販售會之外，尚參與了九十一年三月二日於台大體育館舉行的 CWT23、九十一年四月二十七日於時報廣場舉行的 CW20、九十一年十月十九日於高雄工商展覽中心舉行的台灣漫畫國度同人會等四場販售會進行觀察，並以相機與筆記作當場的紀錄。前三場的觀察除了欲藉由漫畫同人誌販售會的參與，而更了解該次文化群體的活動模式與風格之外，其中兩次也因為 Wilson 的關係而得以與一些創作者有溝通、交談的機會。第四次的觀察，則是為了配合創作者一日貼身觀察而做的深入參與，一日貼身觀察除了對創作者在販售會舉行之前的刊物製作、創作心態以及各項準備工作等作觀察記錄之外，也尋求在實際參與販售會與創作者部分創作歷程的親身體驗。

除了第四次觀察是為完成貼身觀察而參與的販售會之外，前三次的販售會參與觀察重點在於：感受漫畫同人誌集會的氣氛；了解創作者與創作者、創作者與讀者之間在販售會上的互動；運用讀者的身份參觀各席位作品展示，以求得知大多數創作者所使用的風格、類型以及創作方式、創作主題等資訊。研究者企圖藉由深入研究場域的方式，感受該次文化活動的氛圍、觀察發生在攤位間的

互動關係，並尋找創作者間創作的共通性。研究者在觀察行動進行期間察覺了許多有趣的事，也試圖從中抽取所欲研究的方向，以凝聚研究探討問題。

2. 焦點團體訪談之觀察：

Wilson 從兩次販售會參與觀察行動所接觸的觀察對象中，挑選幾個不同背景與創作風格的個人及團體進行焦點團體訪談。訪談也是以他為主導，所以研究者在此時是採取參與觀察者的角色，盡可能不影響訪談的進行，不過從旁以錄音與現場筆記方式作觀察過程的資料記錄。

焦點團體訪談的參與觀察重點在於：透過這些創作者的經驗，了解漫畫同人誌在台灣發展的歷史；對個別社團或個人漫畫同人誌經驗更加了解與認識；觀察受訪者對漫畫創作的理念與態度；累積訪談相關經驗、收集研究未來可能發展的方向與資料。期間總共進行三次焦點團體訪談以及一次個案訪談，其中包括一次純漫畫同人誌讀者焦點團體訪談、一次創作者個案訪談，以及兩次創作者焦點團體訪談。由於語言隔閡的關係，受訪者聯絡工作是由研究者先利用電話聯絡方式接洽訪談時間，故此階段已與幾位創作者有初步的接觸。訪談觀察期間也與受訪者有一些互動，並了解到大多數漫畫同人誌創作者並非原先所認為的敵意與排外，也對台灣漫畫同人誌演進及漫畫社團形成發展有更進一步的了解。

在參與觀察 Wilson 的焦點團體訪談過程中，研究者從中學習到與受訪者之間的互動關係、訪談程序，並透過創作者對自己漫畫同人誌參與相關經驗的陳述，得以更加了解一些漫畫同人誌創作者的行為與思考模式，可將其視為正式研究的暖身。

3. H君販售會參與情況之一日貼身觀察

經歷上述數次參與觀察與焦點團體訪談觀察之後，為求更了解漫畫同人誌創作者對販售會以及創作的看法與態度，又適逢 H君 願意讓研究者共同參與販售會前的前製作業，並在販售會當天可以與她以社團身份入場，進入一般讀者都不能參與的部分。於是便展開為時二十四小時的貼身觀察行動。

利用高雄場販售會參與之便，與 H君 商議在販售會的前一天先到她家住一晚，隔天再與她一同以社團名義前往販售會。這一次是在並未事先告知有關觀察行動的情況之下進行資料收集工作，希望在最自然的情況之下取得最真實的報導。這一次的觀察，由於還在研究初期摸索階段，研究者試圖從創作者的角度來看待漫畫同人誌的次文化現象與處事模式，一方面增進自己對漫畫同人誌活動的了解，一方面希望在不同情境下尋求研究問題的發展方向。一日貼身觀察重點如下：了解漫畫同人誌創作者之刊物製作歷程；了解漫畫同人誌創作者對作品創作與印製的態度；透過對創作者販售會前後心情差距，了解販售會在創作者創作歷程的重要性。

九十一年十月十八日，販售會的前一晚，我就先抵達高雄火車站，等待與 H君 的會合。H君 因為工作的關係，所以前一個禮拜已經將繪製完成的原稿送到影印店印製，會合當天晚上，我們會一同到影印店領取已經印製完成的作品，以為隔天的販售會作準備。沒想到一本漫畫書從起草、定稿、完稿、印製到包裝，是一段那麼漫長的歷程，其中包括許多瑣碎的細節，必須顧慮的因素很多。在影印店停留非常長的時間，原因是因為 H君 對影印效果、版面整潔相當講究，研究者與她當場檢查所有冊子中的瑕疵。此後，對於商品的包裝與海報、小卡的印製，

讓研究者深深感到一位創作者對自己作品的重視與嚴謹態度，他們將其視為對同人作品原作的尊敬以及對讀者的負責態度。隔天參與販售會時，也在當場感受到販售會對漫畫同人誌創作者的重要性。它不但代表著創作者受歡迎的指標，更為他們帶來創作的動力，會以販售會的舉行做為作品完成的期限，也是創作期限的指標。

經歷這次的觀察，雖然只是針對眾多創作者中的其中一位創作者進行觀察，卻讓研究者不僅對漫畫同人誌創作者的熱血與執著有更深一層的體會，對於他們創作的嚴謹精神也感到十分佩服。他們將漫畫創作視為嚴肅的事業在經營，利潤的收入並不是重要的結果，但是有眾多讀者支持對她們而言卻是受歡迎程度的象徵，是創作者願意持續創作活動最佳的成就感來源。

結束一日貼身觀察之後，也代表著前導研究觀察階段的落幕。研究者藉由觀察階段所收集之資料，思考本研究問題的方向，並在前導研究訪談階段進行試探實施，以確立正式研究之問題焦點。

（二）前導研究二：訪談階段

在歷經半年多的觀察行動與研究問題醞釀之後，研究者對漫畫同人誌次文化已有一定程度的了解。在稍微修改初訂的研究問題之後，研究者擬定試探性訪談的提問大綱，嘗試以學校學習經驗與漫畫學習經驗的連結作為研究方向，並從參與觀察中選取所接觸的兩位學習背景迥異、與研究者語言較相近的創作者，作為試探性訪談的對象。一方面企圖透過與漫畫同人誌創作者的更深入互動，將研究問題逐漸聚焦，另一方面也尋求與研究者溝通較契合、時間也能配合的創作者，

方便在研究初期作一些疑義上的解除。試探性訪談階段的訪談重點如下：能更認識個人參與同人誌的歷程；了解漫畫同人誌創作者校內外藝術學習經驗的差異；受訪者對學校內外藝術學習經驗的看法與比較。在訪談中，除了上述訪談重點以外，因為兩位受訪者皆在台灣漫畫同人誌發起早期便已有相關活動的接觸，所以對於台灣漫畫同人誌活動發展的相關資料也是此時期相當重要的資料。

以上兩階段的前導研究，讓研究者在歷經數個月的摸索之後，逐步確定研究方向、確立研究問題，並為研究中、後期研究正式實施階段的問卷與個案深度訪談儲備基礎，提供有利於研究發展的資料。

二、問卷調查實錄

結束前導研究階段後，於四月份進行的是問卷調查。本研究問卷調查目的在於探索調查對象參與漫畫同人誌之個人動機、經驗、實際狀況等及學習歷程之普遍現象；提供正式訪談個案分類之有力依據，並從調查對象中選擇正式訪談對象；瞭解調查對象對漫畫同人誌與學校美術課二者關連性之看法。故問卷問題分為個人基本資料、漫畫同人誌創作經驗、漫畫同人誌販售會參與經驗及漫畫同人誌與學校美術教育之關連等四個部分。不過因為關於學校藝術學習經驗部分的資料因人而異，並無進行調查統計之必要，所以在問卷提問當中僅保留漫畫創作學習經驗、漫畫同人誌參與經驗以及對學校內外藝術學習歷程關連性之看法的調查，期能印證前導研究分析後研究者對研究問題回答的結果推測。

（一）問卷初稿的編製

以前導研究階段所收集之資料以及問卷調查三目的為依據而設計之問卷初稿，企圖透過問卷的調查以增進對漫畫同人誌創作者學習歷程的概括了解，並了解大多數漫畫同人誌創作者對學校藝術教育與漫畫同人誌間關係之看法，以回答本研究所提出之研究問題。問卷初稿之編製，盡可能考量填答者在繁忙的販售會中的填答情況，並設想大多數漫畫同人誌創作者的可能作答選項，故運用前導研究對漫畫同人誌創作者的了解而事先預想完成的選擇項目，減少文字書寫的機會，不會讓填答者在販售會場上感到難以作答，以期收到最佳的回收效率。

問卷初稿共設計了 26 題勾選題，以及 1 題關於校內外藝術學習關連性看法的自行發表題，最後一題發揮題考慮創作者可能因販售會的繁忙而無暇填寫，所以並未強迫填寫。此外，26 題勾選題中，除了預設的選項之外，尚保留有「其他」選項以供情況特殊者勾選與填寫，以避免問卷勾選選項僅限於研究者一廂情願的預想而造成填答者的困擾。問卷初稿完成後，選定七位藝術教育研究專家以及七位漫畫同人誌創作者專家進行專家內容效度檢測，以考驗問卷的內容效度，確認此資料收集工具能有效提供研究所需之資訊。遂以電子郵件方式進行意見之提供與溝通。

（二）問卷專家效度的檢測

在問卷初稿形成之後、正式施測之前，委請十四位專家協助檢視問卷內容，針對問卷提問內容進行效度的檢驗，並商請提供批評與建議。依照專家的背景性質及所需檢測專家提供的建議，分別設計不同的專家內容效度檢測表。本問卷之

專家效度檢測邀請藝術教育研究者與漫畫同人誌創作者兩類專家，進行不同目的的內容效度檢測。藝術教育研究專家方面，乃對於研究目的、問卷目的、提問目的與問卷問題的配合對照程度以及問題呈現方式的檢測；漫畫同人誌創作者專家方面，則希望藉由相關從事者的角度，檢視提問與選項對實際漫畫同人誌次文化現象的切合程度以及了解題意程度。專家效度檢測過程中，曾有一位漫畫同人誌創作者專家的流失，故藝術教育研究專家為七位，而漫畫同人誌創作者專家則為四位。

第一次問卷內容專家效度檢測於九十二年四月一日至十四日間實施，在檢測表回收之後，彙整十一位專家的意見進行問卷內容刪、增、修正工作，再於四月十八日至四月二十四日間，將第一次意見回覆有疑義、未妥切的問題再向專家進行問卷修改後的第二次意見確認，所有專家皆在第二次檢測修改內容後，表示認同此工具之內容應能收集研究所需的資料，並能為填答者所了解，且內容選項也已能大略概括所有問題之可能性，不會造成填答上的困擾。

（三）問卷完稿與施測

經過問卷內容專家效度的實施之後，問卷更趨於完整、精鍊，從原先的 27 題精簡為 23 題，並且除了一題開放性問題之外，盡量呈現每個問題的可能情況設為選項，縮小了「其他」選項的可能發生程度，對問卷回收後的資料統計分析可減輕不少負擔。除此之外，專家效度檢測之後，研究者向漫畫同人誌專家 2-2、2-3、2-4 三位請教在販售會實施問卷調查需要注意的事情，他們表示問卷填答完畢的答謝小禮餽贈是可能增加問卷回收率的方法，並且在邀請填寫問卷的同時，亦需禮貌、態度和緩、不強求。此外最好要求填答者在場內當場填寫完畢，以確

保問卷之當場回收率，他們表示很少創作者會採取事後寄回的方式，問卷帶走之後通常會被逐漸淡忘。儘管如此，他們仍建議不必勉強填答者，若填答者無法於當場填寫完畢，可發給預先準備寫好地址的回郵信封，要求填答者於填寫完畢後寄回。

九十二年四月二十六日當天，以台北 CW24 販售會的參與創作者為調查對象，當天由於出席社團與預期中的少，故原先計畫以抽樣調查的方式，臨時改以每攤詢問的方式，凡願意填寫問卷之社團皆發予問卷，但仍維持既有之設定，目測之下年齡較小疑為國、高中學生的社團盡量不發給問卷。最後問卷發出一百零四份，於問卷發出後一個小時開始一一回收已填寫完畢之問卷，並贈予小禮物。第一次回收尚未填寫完畢之社團，研究者以不斷巡視會場的方式進行其他零散未回收之問卷回收，直到販售會即將散場為止，以避免有填答者填完而沒有回收的狀況產生。最後問卷回收九十七份，回收率高達 93.3%，並有超過五十位填答者表示願意接受訪談。

（四）問卷回收與量化資料分析

回收的九十七份問卷中，扣除三份無效問卷，包括有社會人士、大學專科生、高中職生，甚至還有幾位是國中學生，年齡差距大，也包括了各種創作型式的漫畫創作者，資料豐富且呈現多元的樣貌。問卷之分析分為量化的資料與第 23 題的學校內外藝術學習關連性意見發表質性資料分析。量化數據資料方面，以 SAS 統計軟體進行分析；而質化資料則經由研究者以列表方式彙整，作為研究結果詮釋之參照。第 23 題填答狀況與漫畫同人誌創作者專家預期不同的，幾乎每一位填答者都有表示自己的看法與意見，並且還有幾位填答者，在問卷空白處寫上加

油打氣的字樣，反應十分良好。

在問卷進行資料輸入與分析之前，研究者先將願意接受訪談與不願意者分開處理，並將所有回收問卷一一編號，再進行資料之輸入。故編號 3⁷至 40 者為不願接受訪問之問卷；編號 41 至 99 為願意接受訪談者。

三、正式個案深度訪談實錄

不管是問卷調查抑或是深度訪談的前一晚，都讓研究者感到十分忐忑不安。即使事前已經經歷過多次的觀察與訪談，也知道大多數受訪者都十分友善。在必須一個人獨當一面時，確實會擔心所接觸到的人可能會有的不好回應。不過非常幸運的，問卷調查當天所接觸到的創作者都十分友善，即使不願填寫問卷，也會客氣地予以婉拒，絲毫不會讓人感到尷尬；而從這些問卷中選擇出來的三位正式訪談對象 J 君、K 君、L 君，在訪談進行之前研究者與她們僅有電話或 E-mail 接觸而已，並不了解她們的個性與為人，所以訪談前都非常焦慮。相對的，與不熟悉的陌生人要一起用餐並進行兩個小時的訪談對她們來說可能也會有所顧慮，因此 J 君 與 K 君 在前往訪談約定地點時，皆有一位好友偕同參與訪談過程，只有受訪經驗十分豐富的 L 君 是單獨前往約定地點的。大致上與受訪者的相處都相當融洽，剛好所選到的受訪者都很好相處，除了 K 君 個性較為害羞之外，J 君 及 L 君 的個性都非常活潑健談，這對研究者的資料收集而言，是一個非常好的現象，幾乎只要丟出一個問題，受訪者就能回應很多資料。

此外，每位受訪者大約都進行一百二十分鐘左右的訪談，研究者皆在訪談之

⁷ 受到資料輸入軟體編號之限制，本研究回收問卷之編號乃從 3 號開始。

前與受訪者約定，請她們帶一些自己的作品，並表示希望可以收集她們的作品，故經歷三次的訪談下來，除了了解受訪者的學習經歷、漫畫同人誌參與經驗之外，亦可透過她們的作品，了解訪談對象的作品與喜好。

訪談過後，利用錄音筆的聲音記錄以及訪談時所做的備忘錄，彙整成訪談逐字札記，再進行資料編碼、分類、分析等工作。資料處理過程中，並以電子郵件方式將所整理的資料傳送給受訪者進行檢驗，以避免研究者有誤解受訪者語意或因錄音時雜音所造成的誤判，並針對分析初步所發現的疑問，再向受訪者進行書面的訪問，補充訪談時可能遺漏或未注意的細節。

訪談過程中，因為資料收集過程非常順利，並顧慮到研究期程之緊迫，且文件之分析可能僅能提供顯性關連之資料，關於潛在關連方面還是必須仰賴訪談內容的分析。故原先在研究設計上預定要進行學校內外藝術作品的收集以實施文件分析的部分，在不影響研究資料完整性的情況之下，擬予以刪除。

第五節 抽絲剝繭解密尋寶

在研究過程中持續不斷蒐集資料是必要的；而面臨大量收集來的資料應如何分類、組織、編碼也是重要的任務。這對一名研究者而言不僅是費時耗力的工作，更是一個需要費盡心思的歷程。本研究運用質性研究五大學術傳統中的「民族誌研究」，針對漫畫同人誌次文化現象進行資料收集與分析的工作。在此過程中，研究者的角色轉換須由故事描述者轉而成為從藝術教育工作者的角度作研究結果詮釋。在研究者角色轉變時，研究者必須從客觀描述漫畫同人誌創作者故事的角度轉換為以領域為背景詮釋該次文化現象。以下便以民族誌研究的資料收集、分析方法說明本研究質化資料的收集與分析；再從問卷資料統計使用方法說明對量化資料的處理情形。

一、資料收集與紀錄

由於本研究採質、量相輔的方式進行資料收集之工作，分別以參與觀察、問卷調查與深度訪談三種方式收集資料。量化的資料收集，是透過問卷調查取得較屬整體情況的資料；質性資料的收集過程，則是一個沒有特定起點的循環連線，研究者可依個人需要及觀點決定起始步驟。本研究擬以漫畫同人誌次文化圈的觀察為出發點（如圖 3-7 所示），先選擇以台北地區所舉行之漫畫同人誌販售會為研究起始據點，參與活動之創作者為觀察對象，研究者逐步以參與觀察的角色融入該研究母群。研究初期所進行的各類型參與觀察行動，都是先尋找得以進入研

究場域的門戶，在取得研究對象的善意回應之後，才開始進行資料收集的步驟。透過觀察、訪談與問卷調查的資料收集，再以立意取樣方式選擇正式深度訪談對象。質性資料收集期間，從前導研究觀察、訪談到正式深度訪談，皆須以錄音、備忘錄與逐字札記、反省札記作為資料收集之記錄，並確實保存資料以利往後之資料分析工作。而量化資料則是在問卷回收後，進行資料輸入與保存。

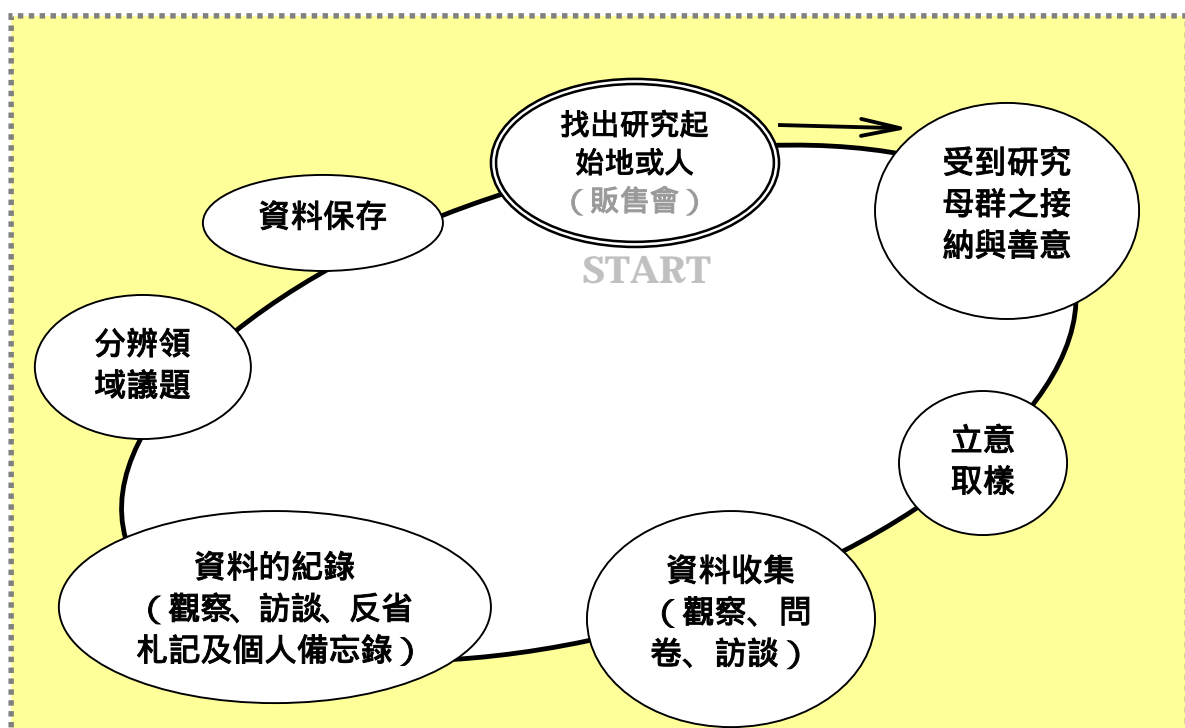


圖 3-7 資料收集過程簡圖 (資料來源：Creswell, 1997)

(一) 前導研究參與觀察階段之資料收集與記錄

研究進行初期，研究者必須從這些擁有共同價值觀、信念與想法的團體中找出研究可能切入該次文化的人或方式。因此利用販售會的舉行，研究者得以接觸許多漫畫同人誌創作者，故本研究從販售會的參與觀察進行初步資料收集工作。

本研究參與觀察階段分為三種類型之觀察，分別是趁漫畫同人誌頻繁舉行販售會之便所進行的販售會參與觀察、Wilson 焦點團體訪談實施過程的參與觀察，以及一日貼身觀察。在第一階段的觀察行動中，起初意在融入、瞭解與感受漫畫同人誌次文化圈的活動情形與氛圍，但是在這個階段中，研究者並未做及時且詳盡的紀錄，所以此階段之行動僅作為研究暖身之用；再來的焦點團體訪談參與觀察，乃利用錄音及現場筆記的方式將訪談內容及訪談間人員互動狀況作詳實的紀錄，並以觀察札記及綜合反省札記方式做資料的保存以為研究方向發展參考之用；此後，為了更加瞭解漫畫同人誌創作者參與販售會之實際情況，更以一日隨身觀察為資料收集方法，研究者因為並未事先告知被觀察者訪談的行動，而是在觀察過後才與之溝通，所以觀察同時無法作當場的備忘錄，而是作事後的補充筆記與反省札記作為研究此階段資料的紀錄。

前導研究觀察階段的資料，透過參與觀察為資料收集方式，並將觀察重點與發現以札記方式記錄，分別編有觀察札記與觀察反省，將資料作初步的篩選與整理，以為資料分析前之準備。

（二）問卷調查階段之資料收集與記錄

問卷調查所取得的資料，是本研究中唯一的量化資料。透過封閉式勾選題配合少數「其他」選項的開放式資料補充，加上最後一題填答者對校內外藝術學習歷程關連性之意見提供方式，收集到基本上以數據資料為主的資料型態。

問卷的資料收集，實際上是研究者親自前往於台北舉辦的販售會進行實地施測，並在問卷發出後一小時進行問卷回收。確定問卷全數回收之後，先將所回收之問卷作受訪意願的初步分類，再將每份問卷以數字方式編碼，以利填答資料輸

入電腦的工作。問卷填答資料的紀錄，先以 Microsoft Excel 軟體進行原始資料的紀錄與儲存，以為資料進行分析之前製作業。

（三）深度訪談階段之資料收集與記錄

在得到受訪者同意的狀況之下，訪談進行同時，研究者以錄音方式進行質化資料的記錄，詳盡說明訪談過程與交談內容。並且在訪談資料收集過後，運用訪談當場所記錄的聲音資料與備忘筆記，作資料的彙整與事後的資料紀錄。訪談資料的初步整理僅將訪談相關訊息記錄成訪談札記與訪談反省札記，包括訪談內容記錄、研究者註記、編碼與反省事項等內容。不過訪談期間因考慮到受訪者的方便，故多將訪談地點決定在空間開放之公共場所。公共場所訪談的收音方面，難免受到周遭環境雜音之影響而有難以辨識之疑慮，研究者需依據本身之記憶，並彙整現場筆記以作為輔助，或事後徵求受訪者的意見，以避免重要資訊之流失。所以此階段之資料記錄除了倚賴研究者錄音記錄及備忘錄統整為訪談札記之外，還必須向受訪者進行資料紀錄之確認。

二、資料分析

基於上述資料收集與紀錄之敘述，以下將資料之分析分為質性資料與量化資料兩個方向分別陳述資料分析之方式與考量。

質的資料分析方面，由於它不同於科學研究的典範，研究品質判斷標準在於研究的確信度，故提出四個檢正研究信效度的方式：由可信度與真實度、應用性、可靠性、一致性四個方面做信效度的檢測（林佩璇，2000）。

(一) 對於信、效度之考量

1. 可信度與真實度

這個部分指的便是研究的內在效度，要求資料來源與結果的真實性。本研究從前導研究觀察、訪談到問卷調查、正式個案訪談均以實地探訪深入環境氛圍為資料收集之方法，觀察及訪談並以詳細的札錄方式記錄所發生事件的各環節，以求呈現當時情境與資料的真實性與可信度。

2. 應用性

研究的外在效度問題。質的研究不用作為結果的概括，而在於擴充了解。所以外在效度的應用並非尋求一個超時空的一般性原則，而是預期類似情境的推論遷移，而 Lincoln & Guba 認為達成此方法策略應呈現出豐富的事件描述（林佩璇，2000）。本研究正式研究階段，僅以詳盡的資料收集過程描述及資料描述作為推論之依據，以期在含括各類可能資訊的狀況下以增進本研究結果之應用性。

3. 可靠性

為求資料的客觀程度，本研究採以在資料分析陳述階段與受訪者做詳細討論的策略。雖資料收集來自於受訪者親自口述的聲音記錄，但資料處理方面為避免研究者過於主觀之意識壓倒其原意，或文字描述上有曲解之情況、不當的措辭與解釋，故尋求幾位受訪者個別之回饋與建議，以期達到研究的客觀性。

4. 一致性

一致性涉及研究的信度，這裡不以嚴謹的控制與固定不變的方式來達成一致性的要求，而是以研究者本身作為研究工具，親自處理資料收集、分析、詮釋等工作，並反覆檢視、前後對應，妥善保存所收集到之資料以供檢核，盡量維持研究工作前後觀點的一致。

(二) 質化資料之登錄與轉譯

本研究之質化資料包含觀察札記與訪談札記兩種，並且在資料登錄之前事先完成訪談反省札記，作為訪談過程與內容的反省，提供下次訪談參考之用。訪談札記與訪談反省札記完成之後，研究者將所有收集到的資料進行陳列，並依照研究問題先將資料分為校內藝術學習經歷、校外藝術學習經歷、校內外藝術學習之關連性以及其他等四大類，在一一閱讀四類訪談原始資料之後，架構出依研究需要資料而分類的訪談登錄編碼表，再進行訪談資料的編碼與分析。觀察、訪談原始資料之處理順序如下：

在觀察札記、訪談札記完成之後，仍然屬於未經處理之原始資料，須透過研究者之整理與分析，方能使資料系統化、條理化，才能進行資料之意義分析與詮釋（陳向明，2002）。本研究在資料分析初期，運用線性資料分析方式，尋找出原始資料的主題與類屬，再透過編碼、轉譯的工作整合資料並建立一概念框架。此線性分析模式如圖 3-8 所示。

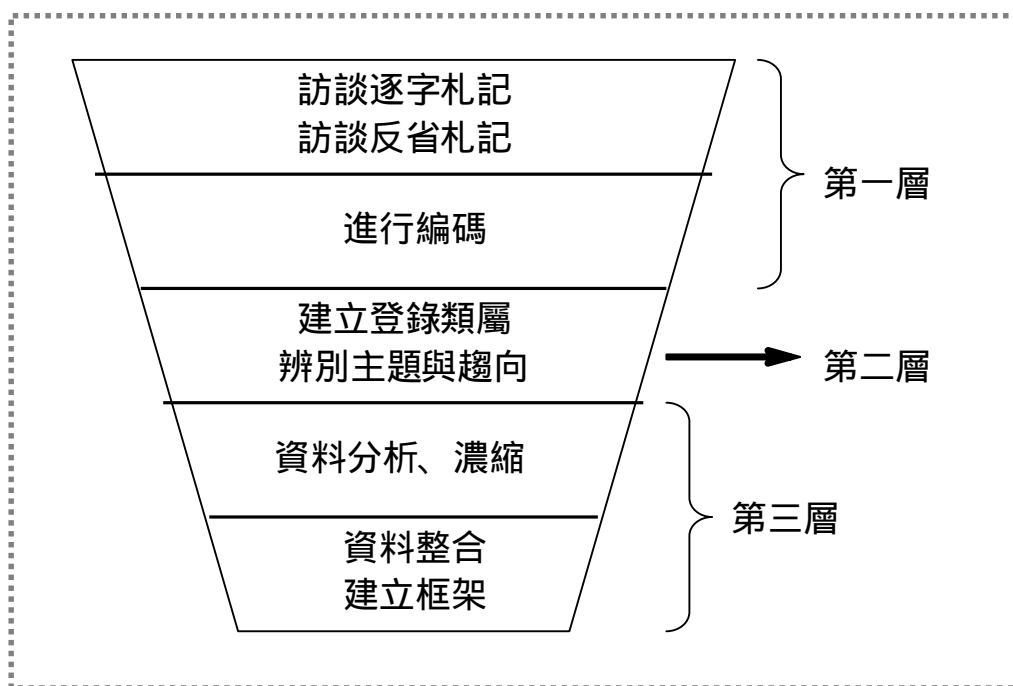


圖 3-8 線性模式分析示意圖（資料整理自：陳向明，2002）

以上述線性分析模式進行資料整合之後，為使本研究結果更為客觀，研究者擬再採取互動模式的分析方法，將原始資料與分析資料反覆對照、驗證，透過數回各類資料之間的相互比對與檢視動作，進而產生資料的詮釋與結果論述。最後再將眼光放回到資料收集階段之檔案作比對，並徵求受訪者之認可以為研究結果信度之驗證。互動模式分析示意如圖 3-9。

不管是線性分析或互動模式分析，本研究皆採取主題分析 (thematic analysis) 之概念進行資料的分析，試圖從眾多原始資料中，運用各主題之分類，將資訊逐步精簡，最後精鍊出的大分類類別，可作為研究結果詮釋之架構參照。

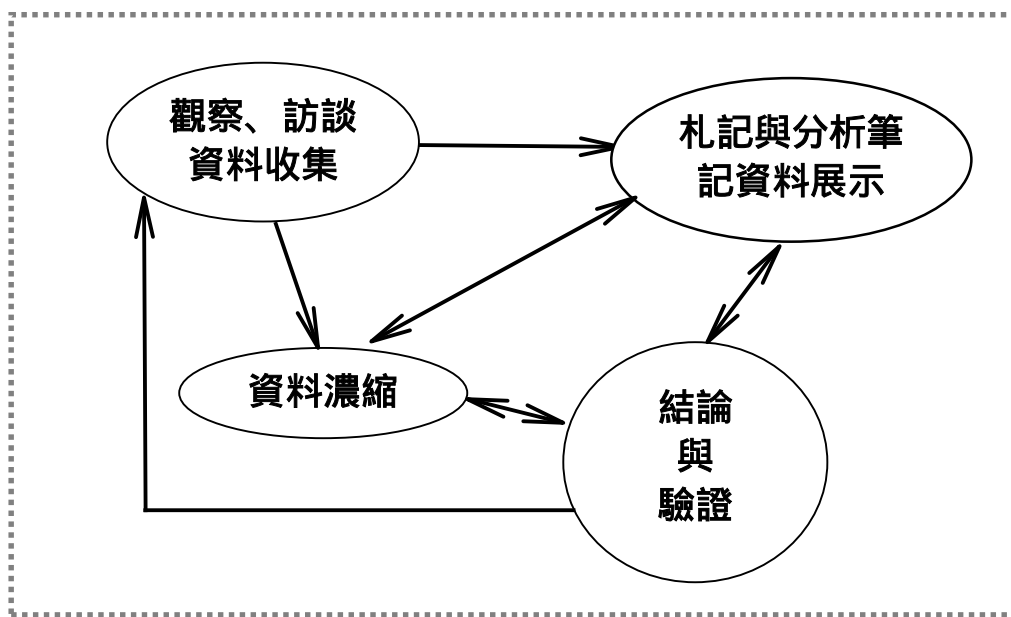


圖 3-9 互動模式分析示意圖（資料整理自：陳向明，2002）

（三）問卷調查資料之統計分析

運用電腦科技協助整理、紀錄、分析研究資料，是處理龐大資料的最佳方法 (Bogdan & Biklen, 1998)。因此除了前述之質化資料整理、分析之外，問卷調查之量化資料亦以電子檔案作為問卷原始數據資料之儲存。問卷資料分析方面，本研究採用 SAS 統計分析系統 (王國川、翁千惠，2003)，在問卷施測之前處理專家效度檢測問卷之分析，檢視兩種專家對本研究問卷設計適切性之有效顯著程度；正式問卷也以相同的統計分析軟體處理量化資料的統計分析。

正式問卷的資料分析方面，主要分為兩個部分的統計方式，一為問卷各題選項的次數與百分比統計，一為透過 Student t、單因子變異數分析、Duncan 多重事後比較以及 paired t 等統計驗證方法進行題與題的關係統計 (王國川，2002)，分析研究所需之資訊。後者屬較複雜的分析策略，企圖透過更多元的資料分析方式得以更深入了解研究問題相關之調查結果。

此外，問卷中還有部分開放式文字質性問題部分，則以人工登錄方式分類，若遇有可納入選項類屬的答覆，研究者則依據自行之判斷作直接歸類的處理。而對於問卷中「除了本問卷所提出對學校藝術教育與漫畫同人誌創作關連之描述外，您覺得學校藝術創作與漫畫同人誌創作經驗還有何相同或相異處」之校內外藝術學習關連性意見發表，則不另作分類及編碼，僅供研究結論之撰寫參照。