

國立台東大學
兒童文學研究所碩士論文

指導教授：林文寶 教授

兒童電子故事創作研究——以看圖說故事
為例

研究生：蕭裕奇 撰

中華民國九十六年八月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 蕭 裕 奇 君

所提之論文 兒童電子故事書創作研究—以
看圖說故事為例

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文口試委員會： 許 學 仁

(口試委員會主席)

黃 在 懷

林 子 文

(指導教授)

論文口試日期： 96 年 8 月 9 日

國立台東大學

附註：一式二份經考試委員會簽後，送交系所辦公室及教務處註冊組存查。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 系(所)
組 96 學年度第 學期取得 碩 士學位之論文。
論文名稱：兒童電子故事創作研究—以看圖說故事為例

本人具有著作財產權之論文全文資料，授予下列單位：

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	行政院國家科學委員會科學技術資料中心

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請文號為： ，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
	☒		

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未鉤選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：林子亨 (親筆簽名)

研究生簽名：蕭裕奇 (親筆正楷)

學 號：1593008 (務必填寫)

日 期：中華民國 年 月 日

1. 本授權書 (得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。
2. 授權國科會科學技術資料中心者，請個別再寄論文一本至台北市(106-36)和平東路二段 106 號 1702 室。
3. 依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議：研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 _____組
96 學年度第_____學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目： 兒童電子故事創作研究—以看圖說故事為例

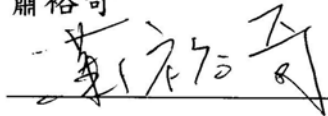
指導教授： 林文寶

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文(含摘要)，非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基於非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人： 蕭裕奇

簽名：



中華民國 96 年 08 月 20 日

謝 誌

2003 年的夏天，因為對著文學的喜愛，幸運的考上了台東大學兒童文學研究所。從此踏上了台東這片從前鮮少停駐但來了卻發現是台灣最美的淨土，也和這裡結下了難以割捨的緣份，一段就是四年的光景。我很難忘記第一次那麼仔細的看著這裡的海；望著純淨的藍天；聽著呼吸般的海潮聲，這些與山海共渡，聆聽天地之間聲音的感受，對於一直長期居住在城市的我來說，從 2003 年的夏天開始，每年在台東的兩個月，充滿了一種難以言喻的情感，那抹存在我與藍天大海之間的靛藍，摺疊出了往後無數日子對這片土地的思念。

就從那個夏天開始，即使回到城市，我仍一直等待著下個夏天的來臨。在前往台東的火車上，軌道聲像是擊著思念的鼓聲，我的耳邊已經聽到藍天大海的呼喚。一踏上了那片土地，我第一件事就是迫不及待的跑到海邊，看著我日夜思念的她是否變了模樣？而她這些年來，總沒有讓我失望，仍是那麼的迷人。就這樣，這個夏天的思念過了三個年頭，進入了研究所的最後一年，我多麼慶幸自己能夠遠離都市，脫離了喧囂，到那麼遠來念四年的研究所，我甚至希望他不要結束，能夠一直這樣下去。

過去我都是唸理工組的人，第一次考上文學的研究所，還記得第一次踏上教室時，看著同學幾乎都是女生，男生總共才三個，那種感覺真是難以形容。這與我以往和同學的相處大為不同，雖然我們也都是一年只會在暑假見兩個月，但那種感覺就像是每年鮭魚回流，彼此相遇一般。能在這片土地上有著那麼深刻的回憶，與好朋友一起上課，一起在山海之間晃蕩，一起呼吸這裡的每一寸空氣，實在有著密不可分的關係。這些好友，即使隔了一年才又在暑假相遇，但卻從不覺得生疏，還是像每日相遇般的熟悉，能夠認識這些好朋友，真是有著說不出的幸運，真希望這份緣份不要因為學業結束而中斷了。

對於在職班的學生來說，要一邊工作又要一邊做研究，確實是十分辛苦的事，對於時間、體力、精神，都是一種考驗，能夠順利完成這份論文，真的不是件容易的事。我最要感謝的是擔任我指導教授的阿寶老師，他一開始就不斷的叮嚀我論文的大方向要確定，並且要求我們很早就把章節大綱確定，我才能順利的書寫論文，只要有問題他一定會幫忙自己找出解決的方法，而老師他長者的風範以及對事情的宏觀與無私，更是令我感佩的，真高興在台灣能有一位這麼努力為兒童文學奠定基礎，造福往後人們的學者。在老師看似嚴肅的背後，卻有著柔軟細膩的心。兩年前阿寶老師帶我們一起前往大陸參訪，我們一起在江南揚州遇到了那一場美得令人窒息的雪，我還記得一向不喜歡拍照和玩耍的老師，竟然也高興的請我為他拍照，那段回憶真是令人難忘，後來我因為在揚州拍的雪景而獲得台北詩歌節攝影與詩的展覽機會，阿寶老師不但去看了，還希望能保留我那張攝影作品，實在讓我感動不已。

這四年在台東唸書的美麗時光，也許是我求學生涯最特別也最享受的一段日子，因為這片土地，因為這裡的藍天大海，因為這裡的空氣，因為這裡的質樸，因為一起唸書玩耍的好同學，因為研究所每個風格不同卻又感性的老師們，因為這裡所發生的一切一切，好多好多在這些日子在生命中發生的人事物都讓我有著說不出的感謝，希望我能把他細心的保留在我的時空記憶膠囊裡，我也相信即使因為學業結束，這也絕不會是我在這裡最後的夏天，不管我在那裡，都會因為她的呼喚和聲音，再度回到她身邊，繼續我和這一切的緣份。

謝謝親愛的阿寶老師、一起在這些時光陪我到處吃喝玩樂的雅雅、姿婷、阿理、秋和這些飯團團員，在台東的朋友金蓮、襄群、志雲，我們在這留下的足跡與回憶都是最令人難忘的盛夏，在人生的長線一定可以留下了什麼，當我們在不經意中再拾起他時，仍然是那麼迷人，仍然可以聽到不息的海潮聲，不論在那裡，仰望著天空，都會出現美麗的藍天大海，還有與你們的每一段回憶。

摘要

兒童電子故事創作研究——以看圖說故事為例

蕭裕奇

國立台東大學兒童文學研究所

本研究以國小六年級對象，運用資訊科技的多媒體軟體，讓學生藉由圖片、文字、特效、音樂等多媒體特性，進行電子故事的創作。在語文創作的策略上採用的是看圖說故事的方法，使學生自行發揮想像力與創意，從有限的素材中加上自己的巧思，完成一個個完整的多媒體電子故事。研究者整理並蒐集學生所完成的作品，並針對故事的內容結構做探討分析。

研究者將針對故事內容結構的三大項度：主題、角色、場景，對所有學生創作的電子故事做整體性的歸納與分析，並且分別就男生與女生不同的故事表現來做比較。在主題分析上，分成人與自己、人與社會、人與自然三個類別討論。在角色的分析上，分成擬人、常人、超人的形象來討論。在場景的分析上，分成現實世界、虛幻世界、現實與虛幻世界三大類別討論。

針對每個項度做統計與歸納，學生作品總計 113 件作品。在主題上，可以發現人與自己的比例為最高 50%，人與社會(他人)次之 32%，人與自然最少(17%)。在角色分析上，則以常人形象比例最高 65%，超人形象次之 15%。在場景分析上，出現比例最多是現實世界 45%，現實與虛幻世界 37%，虛幻世界 18%。研究者針對這些現象的產生提出看法，並且在每個項度上，再細分小項目，分別就男生女作品，再做不同的歸納、統計、分析，以求得出更精細的觀察與結果。

以資訊媒體為平台所完成的電子故事，充份的運用了數位化的特性，與口述

與手寫的故事，在傳達、表現和思考上都有所不同。因此從故事創作的作品中，可以反應以此媒材創作時，學生本身有意識或潛意識中所呈現出來的想法與世界，讓我們更可以了解學生所關注的議題，是那些東西是什麼事情在影響著他們？例如研究者發現男生作品有大量的暴力情節；女生作品則有大量夢境情節的產生；為什麼超人形象會比擬人形象出現得多；現實與虛幻的場景出現的比例為何如此高；這些現象的產生，是否彼此之間有所關連？是否反應出了學生內心傳達的訊息？研究者都在本論文中，提出資料統計、歸納，並就呈現出來的現象做論說與研究。

本研究不論在教學、創作、資料整理、統計、歸納、分析等歷程，均使研究者獲益良多。也讓研究者發現並觀察到兒童藉由數位媒體所完成的電子故事中所產生的各種現象，了解更多學生的想法與觀點。也希望提供給日後有志於進行電子故事創作研究的研究者一些參考價值與改善方法。

關鍵詞：電子故事、故事創作、主題分析、角色分析、角色分析

ABSTRACT

Study on Electronic Story Creation for Children--- Take Telling Story According to a Picture as an Example

by

Yu-Chi Hsiao

This research took 6th graders at primary school as objects. These students were inspired by electronic materials which contain text, illustrations and music, beautifully enhanced with electronic multi-media, to create electronic stories. The main purpose of this strategy is to enable children to use creation and imagination to create an electronic story of their own by those limited visual materials. The stories were collected and categorized to be discussed and to be analyzed.

I analyzed the content of the students' electronic stories integrally by three main aspects: themes, characters and scenes. Moreover, I also compared the differences between the stories created by boys and those created by girls. In analysis of themes, I explored by three categories: man and himself, man and society, man and nature. In characters analysis, characters are divided into personified person, ordinary person and superhuman characters. In scenes analysis, I divided them into real world, virtual world and virtual-and-real world.

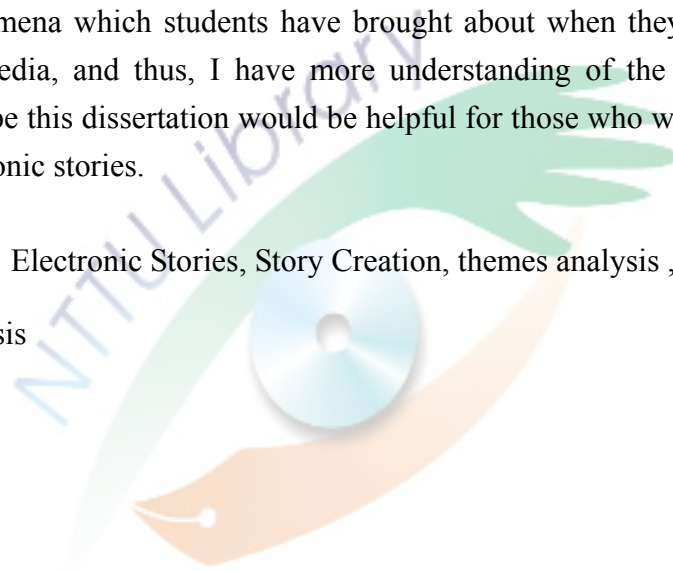
I induced and analyzed works by students (totally 113 works), according to the above-mentioned three aspects. In themes aspect, "man and himself" is the most chosen one (50%), "man and society (others)" is fewer (32%) and "man and nature" is the least (17%). In characters aspect, "Ordinary person" images were used by most students (65%), and "superhuman" images were less used (15%). The percentages of the scenes aspect are "real world"-- 45%, "virtual-and-real world" -- 37% and "virtual world" -- 18%. I gave an explicit explanation of these results. In order to get the more detailed results and the more integral observation, I adopt sub-categories under the above-mention 3 aspects to do more induction, more completed analysis and also compile more statistics according to story-tellers' gender.

Digital stories, which are produced on information media platform with the application digital characteristics, are different from oral and written stories in the way of conveying concepts, presenting stories and approaches of thinking. When students

tell stories on this information platform, stories reflect the conscious or sub-conscious ideas, and the inner worlds of students. Therefore, we can understand the issues they are concerned and the things which affect them most. I found there are a lot of violence plots in boys' stories and a lot of dream plots in girls' stories. Why do the super-human characters appear more often than personified characters? Why do virtual-real scenes appear so often? Do these phenomena connect with each other? Do these phenomena reflect what the children are thinking? Characters of cartoon and video games also appear very often. So, are the students affected by media heavily? I compiled and induced the statistics of the data I have gotten. Besides that, I built up a discussion and research model by the presented phenomena.

I have been benefited greatly by my teaching and by the process of data processing, statistics compiling, induction and analyzing in this research. I also found many phenomena which students have brought about when they told stories through electronic media, and thus, I have more understanding of the students' thoughts. I sincerely hope this dissertation would be helpful for those who want to do the research on the electronic stories.

Key words : Electronic Stories, Story Creation, themes analysis , characters analysis, scenes analysis



目 錄

第壹章 緒論	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究問題與目的.....	7
第三節 研究範圍與限制.....	9
第四節 名詞解釋.....	11
第貳章 文獻探討	13
第一節 說故事與故事寫作.....	13
第二節 故事的結構.....	22
第三節 電子童書創作.....	32
第四節 小結.....	36
第參章 研究設計與教學實施	37
第一節 研究設計.....	37
第二節 研究步驟.....	48
第三節 教學課程設計.....	50
第四節 教學實施與成果.....	55
第肆章 電子故事創作的主题分析	67
第一節 主题分析架構.....	67
第二節 人與自我.....	73
第三節 人與社會(他人).....	78
第四節 人與環境(自然).....	82
第五節 小結.....	85
第伍章 電子故事創作的角色分析	90
第一節 角色分析架構.....	90
第二節 常人形象.....	95
第三節 擬人形象.....	98
第四節 超人形象.....	100
第五節 小結.....	105
第陸章 電子故事創作的場景分析	109
第一節 場景分析架構.....	109
第二節 現實世界.....	113
第三節 虛幻世界.....	115
第四節 現實與虛幻世界.....	118
第五節 小結.....	126
第柒章 結論與建議	129
參考文獻	137
附錄一 電子故事內容分析表	143



第壹章 緒論

資訊媒體的發展改變了整個世界與社會的型態，從前任何傳統模式的東西都不斷的因為數位化而面臨改變。我們過去只能透過紙本來閱讀、寫作、創作，如今這些媒材型態，卻都已朝數位化大量邁進。資訊課程也因為這樣的改變加入了國小的課程裡，研究者在學校是從事電腦教學課程的人，但同時本身也兼具了對故事與小說創作的背景與興趣，因此引發了研究者將兩者合而為一的概念，而促成本研究的背景與動機。本章緒論將針對為何開始這個研究，做詳細的說明。

第一節 研究背景與動機

二十一世紀初期，人類是以數位科技產生新的文化型式，年紀介於二到二十二歲的網路世代的年輕人，是和電腦一起成長與學習¹。網路N世代早在幼稚園的時候就以遊戲型態的電子設備來學習數學、拼字和閱讀，而許多青年人則以純熟的數位媒體技能進入職場及高等教育機構²。電子媒體與多媒體科技到了21世紀，已成為人類生活中最無可取代的一部份。生活中任何的事物都與電子媒體充滿了關係，對於兒童來說，網路多媒體更具有無比龐大的魅力，他像是無比華麗的磁鐵，只要和他有關的事物，兒童都會被深深吸引著。

許怡安在〈兒童網路使用與網路媒體素養的研究－以台北縣市國小高年級學童為例〉碩士論文中，提到LaFrance 曾經將不同時期的兒童對電子媒體的使用進行區分，1960 年代的兒童為電視兒童，1970 年代的兒童則為錄放影機世代，80 年代的兒童為電視遊樂器世代，而90 年代的兒童則為網路世代，也就是我們常說的

¹Tapscott,D(1998).Growing up digital：The rise of the Net generation. New York：McGraw-Hill

² Don H. Krug(2004)，〈宇宙中的星星是什麼顏色？〉（美育），P24, 139 期。

E 世代或是N 世代³。

電腦網路的發達整個改變了社會與經驗的結構，尤其在多媒體的運用上，更以相當快的速度，襲捲了人類對於科技使用的型態。結合了動畫、特效、炫麗聲光效果的各項電子設備與軟體，不斷推陳出新。從電視廣告的運用、日常生活科技用品的人機介面、MP3個人隨身視聽工具，一直到電腦軟體與網路應用的視覺介面上，如果沒有在多媒體的介面上有所表現，已經很難吸引到使用者的注意與青睞。

根據一些針對成人、青少年與兒童的調查中，成人與兒童、青少年的網路使用行為有著極大的差異，成人使用網路的目的大多是瀏覽資訊，青少年的主要目的則是搜尋資訊，至於兒童最主要的目的還是在玩電腦或是網路遊戲，由此可以推論成人或是青少年的網路使用是屬於「資訊導向」，而兒童的網路使用行為則屬於「娛樂導向」。上網的地點則還是以家裡為主，就學生而言，學校也是另一個主要的上網場所。但在學校與家裡的電腦活動卻有顯著的不同，大部分的兒童比較喜歡在家裡使用電腦，而主要的活動是電動玩具，在學校使用電腦的兒童則是以文書處理居多。⁴

現在的兒童長期的沉浸在電腦與網路的世界中，對於兒童的心理發展與影響，可以說相當的大。研究者在小學擔任資訊教師，依據研究者的觀察與了解，資訊課程不但是所有兒童最喜歡也最喜歡的課程，他們在日常生活中談論的對話，很多也都圍繞著許多電腦與網路的話題，他們最喜愛的網站或遊戲都充滿了

³許怡安，《兒童網路使用與網路媒體素養的研究－以台北縣市國小高年級學童為例》，政治大學廣播電視學系碩士論文，P36

⁴許怡安，《兒童網路使用與網路媒體素養的研究－以台北縣市國小高年級學童為例》，政治大學廣播電視學系碩士論文，P40

許多由多媒體創造出來的角色、劇情和特效；在課堂上最吸引他們的就是資訊多媒體的酷炫，每每上到多媒體教學的課程，學生對其所呈現出來的聲光效果，無不喜愛而好奇。他們所喜愛的電影或是卡通中，越充滿多媒體與動畫特效，他們也越是喜歡。由這些方面看來，多媒體的效果確實深深的吸引著兒童的注意，也因為多媒體的關係，開始改變了他們各方面的學習方式。

因此研究者在進行多媒體課程的教學中，也思考到如果學生對於多媒體如此有興趣，如果將多媒體運用在兒童文學上，一定可以表現出一種全新的面貌。洪文瓊在〈廿一世紀的兒童文學— 多媒體化、非線性化、網路化〉中提到：

未來的兒童文學與傳統的兒童文學，在內容題材和主題方面，不會有太大的差異。會有較大差異的是作品表達與作品出版流通的方式，以及因出版型式變革引生的新閱讀型態。隨著電子出版成為社會主流，未來的兒童文學走向多媒體化、非線性化以及網路化，將是不可避免的趨勢，而這三方面也正反映出電子兒童文學的特色。⁵

以多媒體融入兒童文學中，研究者開始思考要用何種方式最合適應用在資訊課程中。以多媒體的視聽覺及圖像特性，目前多媒體在圖畫書及繪本上應是最廣為教學者應用的範疇。由於繪本教學目前在學校的教學上已經相當的廣泛，許多教師也已將資訊媒體運在其繪本教學上，將圖片與文字以掃描的方式輸入電腦中，並加入特效與音樂。教學時以單槍投影機將圖像與文字放大，像是翻一本大型的多媒體電子書，教師以此方式進行著說故事的課程，學生不會再為書本太小，看不到圖像與文字而困擾，而且會因為資訊媒體而提高專注力。研究者曾經多次

⁵洪文瓊，《臺灣·兒童·文學》，P22

運用這樣的教學方式進行繪本說故事活動，成效都相當好。就研究者在學校的觀察，這也是一般教師最常以資訊多媒體運用在故書教學的方式。但研究者上的是資訊課程，該如何讓學生在學習資訊軟體的同時，又可以結合其他研究所擅長的領域，變成研究者的重要思考方向。

研究者在學校的高年級資訊課程，依照目前學校的資訊課程實施綱要，正是使用多媒體軟體的階段。在實施多媒體教學時，主要運用的素材通常是大量的圖片、文字、特效與音樂，然後將這些素材編輯整合成一種多媒體播放的成品，相當適合來讓學生進行創作的活動。也曾經有作者做過類似的教學研究，讓學生以多媒體軟體進行網路童書創作－陳韻予，《兒童參與網路童書創作之研究－以圖畫書為例》，臺東大學/兒童文學研究所/碩士論文，2001。

由於研究者對於文學一直很有興趣，目前也就讀台東大學兒童文學研究所，另外本身也一直在從事寫作與創作，除了出版「飛鳥最後的 546 根羽毛」短篇小說一書外，也曾獲得 95 年教育部文藝創作短篇小說獎、九歌小說寫作班小說競賽第二名、倪匡科幻小說獎決賽入圍、耕辛文學獎繪本創作獎佳作、台北詩歌節攝影與詩佳作等創作獎項，另外在資訊教學上也曾獲得多次臺北市多媒體教材甄選特優與優等、臺北市創新教學比賽佳作、第四屆網界博覽會藝術與人文類全國銀獎等項目，因此以資訊科技結合故事創作的意念就此產生。

研究者希望能把重點放在學生故事創作的內容上，藉由電腦多媒體來啟發兒童對故事的想像與詮釋。為何要以資訊媒體做為工具來研究學生的創作，而非以傳統的手寫或口述來研究，主要來自於研究者在學校中發現電腦資訊對於兒童有強大的吸引力，不論是那一個科目，只要有用到電腦媒體，學生總能聚精會神的上課，因此研究者認為以資訊媒體來讓學生創作故事，學生一定可以具有高度的

參與與投入，而非像是以作文課的方式寫作文而顯得意興闌珊。另外目前國內顯少針對兒童以資訊媒材來進行說故事時，分析內容呈現出來的現象，故本論文也是以一個新的嘗試來了解學生。傑若米布魯諾以為我們用邏輯和抽象的規則來認識物理的世界，用故事來認識人文的世界，聽故事和說故事都是文化行為。孩子學習故事形式的時候，也在學習他們的文化，也可以說文化是由故事來塑造孩子的思考模式⁶。因此研究者相信以電腦多媒體來進行說故事的活動，不但可以引起學生的創作興趣，更可以藉此了解兒童以多媒體說故事時表現出來的思考及文化現象。

Susan Engel在《孩子說的故事－了解童年的敘事》一書中曾經提到：

在孩子的故事裡，可以找到很多東西。發展心理學家和語言學家華利瓊菲、南西史坦和阿利沙馬可貝從孩子說的故事的結構來了解兒童的思考結構。故事是如何結合的？有沒有開頭、中間和結尾？句子之間有沒有邏輯性？故事裡還有多少小故事？這些小故事是用什麼串連起來的？作者用多少文字修飾核心事件或情節。（頁88）

研究者希望能針對年齡比較大且對電腦網路已有基本認識的兒童來做故事內容研究。故選擇以高年級的兒童為主，他們受到多媒體與網路的刺激與影響時間比較久且較能操作多媒體的軟體，可以比較熟練以電腦多媒體的媒材進行故事創作。另外為了運用多媒體軟體的特性以及引起學生創作的興趣，研究者也將擬出一套適合學生的教學設計課程讓學生進行創作，來啟發學生說故事的創意與興趣，也希望藉由本研究讓兒童文學相關人士了解並思考兒童以多媒體的媒材來進

⁶Susan Engel 著，黃孟嬌譯，孩子說的故事－了解童年的敘事，P29

行故事創作時，藉故事分析所獲得的現象與相關特徵，並藉由此更了解孩子的內心世界與想法。希望在兒童受到媒體科技影響甚深的世代，能對這一代的孩子所說的故事研究，有不同的新發現與討論。



第二節 研究問題與目的

本研究的問題與目的在於藉由兒童所創作出的電子故事中，運用故事內容架構的分析，去探討在他們的作品中，所呈現出來的各種現象。並能歸納分析出這些現象的原因與問題。

一、研究問題

(一)兒童電子故事創作的內容架構分析：

1、故事主題：

- (1)故事主題分析的方法
- (2)電子故事創作的主题分類
- (3)男生、女生故事創作主题差異的現象
- (4)整體創作故事在主题呈現的顯著現象為何

2、故事角色：

- (1)故事角色分析的方法
- (2)電子故事創作的角色分類
- (3)男生、女生故事創作角色差異的現象
- (4)整體創作故事在角色呈現的顯著現象為何

3、故事場景：

- (1)故事場景分析的方法
- (2)電子故事創作的場景分類
- (3)男生、女生故事創作場景差異的現象

(4)整體創作故事在場景呈現的顯著現象為何

(二)從電子故事內容架構總體分析所獲得的結論與觀察

二、本研究的主要目的如下：

(一)運用多媒體軟體，協助學生製作出自己的電子故事書。

(二)探討兒童電子故事中的內容架構。

(三)分析兒童電子故事中的內容架構，歸納出相關現象並提出看法與觀點。



第三節 研究範圍與限制

本研究受限於研究者人力、時間、能力，研究工具的限制與教學環境的實際狀況下，有以下之研究範圍與限制：

一、研究對象範圍限制

(一)本研究對象以研究者在該校的電腦課高年級學生為限，因此研究結果所呈現的現象，並無法代表所有年齡階段的學生，但可做為往後相關研究的參考比較。

(二)研究者所實施的樣本學校為臺北市的學校，在資訊教育資源的分配上比其他縣市較為豐厚，故學童表現可能與其他縣市同年齡的兒童產生城鄉差距。另外樣本學校為臺北市南港區，並不是臺北市中心的學校，社經背景較以藍領階級為主，與市中的學童相比，也會有所學習的差距，因此研究結果並無法代表其他區域學生的表現。

二、多媒體軟體的限制

目前坊間發行許多適合國小學生的多媒體軟體，本研究在教學上所採用的多媒體軟體為訊連科技所開發的魅力四射(mediashow)軟體。目前這個軟體在國小電腦教科書中，已做為大部份多媒體軟體教學與畢業光碟製作的基本運用軟體，對象大都針對高年級學童。如以其他多媒體軟體從故事創作，所獲得的結果不一定與本研究的結果相同

三、電子故事內容的研究方法限制

本研究主要以分析了解學生以多媒體軟體所創作出來的電子故事內容為主，因此在研究過程中，並不像一般質性研究，以錄影、錄音筆記等方式，針對教學或創作過程做詳細紀錄或訪談，而只單純就創作成果(電子故事)內容做研究，並只針對故事內容的結構做歸納分析，其他包含在電子故事中的特效、音樂等項目並不在研究的範圍之內。

四、看圖說故事的素材限制

本研究以研究兒童創作電子故事書的內容為主，所採用的教學策略為看圖說故事的方式。在提供學生的圖片素材上，並不是隨意拿圖片來讓學生使用，而以現有的繪本故事圖片為主，選擇一本及多本繪本的圖片，讓學生可以從中重新選擇並發想自己的故事。由於目前繪本發行的數量眾多，在選擇繪本素材時，難免會因研究者的主觀喜好而產生圖片選擇的限制。故在教學策略上，研究者盡量設計多樣的選擇機會，以較客觀的方式來呈現學生創作的結果。

第四節 名詞解釋

一、電子書

帥崇義在《第五屆亞洲兒童文學大會廿一世紀的亞洲兒童文學論文集》裡的〈電子書時代的來臨〉的論文中，對電子書作如下解釋：

電子書是電腦技術，結合文學、語言、圖片、音樂〈效〉、動畫、錄影的視聽節目〈圖書〉，也就是所謂的「電腦多媒體節目」。所表現出來的是聲、光、圖、影的變動效果。這樣的「書」，自然特別吸引少年兒童的注意力，提高他們的「閱讀」興趣。（頁153）

二、多媒體

嚴淑女在《網際網路與兒童文學創作空間之研究》的論文中對多媒體有如下的解釋：

電腦多媒體具有下列特色：

- 1、同時用影像、文字、聲音等多種媒體來表達資訊。
- 2、數位化的資訊很容易儲存、複製、重組、修改及傳達。
- 3、互動性。
- 4、具有超文本和超媒體。
- 5、具有快速查詢及處理資料的能力。（頁15）

三、看圖說故事

看圖寫故事：學生從教師提供的數幅情節相連的圖畫中，運用其觀察、分析與想像力，編寫充實的故事細節。看圖寫作的進行，圖片的呈現有以下幾種方式：多幅連環圖(三至四幅)、少幅連環圖(二至三幅)、單幅多景圖、單幅單景圖等。看圖寫作是一種可依賴的媒介，透過圖片內容的觀察，學生可掌握寫作的內容，減少構思的困難，增加段落的處理能力。⁷

四、電子故事創作

本研究裡的電子故事創作，指的是以資訊媒體為媒材所完成的故事，故事包含了主題、角色、場景、情節等架構所完成的成品，以多媒體型式為呈現。因此電子故事創作書為一個具有圖片、文字、音樂、特效等元素，可在資訊媒體播放的電子書。

⁷ 王萬清，《多元致能創造思考教學》，P91

第貳章 文獻探討

在本章節中，將以四大節來討論本研究中相關的文獻，根據本研究重要的研究方向：故事創作研究、故事內容的架構、數位媒體與故事間的關係，分別來做文獻探討。

第一節 說故事與故事寫作

本節將分為四部份來探討相關文獻，分別是

- (一)說故事的文獻：探討中以相關文獻討論關於故事的意義與起源。
- (二)孩子說故事的文獻：探討中以 Susan Engel 的著作〈孩子說的故事－了解童年的敘事〉一書，來討論為什麼孩子需要說故事？孩子的故事有著那些意義和價值？
- (三)故事寫作的文獻探討：以相關文獻討論故事寫作的策略與方法。
- (四)電腦寫作的文獻探討。

一、說故事

Fraser(1999)指出，故事對人類智慧與情緒的發展有重要的影響。⁸

台東大學林文寶在其論述故事的專書《兒童文學故事體寫作論》⁹說明在古代尚未有文字之前，就有故事的口頭傳播，而這也是兒童文學的開始。「故事」是兒童文學諸多文類中的主體，狹義的的故事即是一般所謂的寫實故事，內容上強調寫實，而形式上則強調是「按時間順序排列的事件的敘述」。

在洪曉菁的《說故事研究》論文中，對故事也曾提出以下的看法：

目前兒童文學界已獨立此文類並稱為「兒童故事」。廣義的故事解釋則是建立在「事件敘述」或「情節」的觀念上，具有完整的結構，包含主題、角色、情節、背景、文體風格等要素。因此兒童文學中的童話、神話、寓言、少年小說等都可以當作是「故事」。(頁13)

何承偉在《故事基本理論及其寫作技巧》一書中提到：

當人類的語言從實際的溝通與傳達進一步轉化為充滿幻想的故事時，神話就產生了。原始人類對客觀世界的認識是極為幼稚的。大自然中的種種變化，諸如日升月落、風雨雷電、甚或人類的生老病死等，在在使他們迷惑、驚奇、以至於恐懼。為了排除這種不安，原始人類迫切地渴望認識自然，解釋自然。他們於是以自己為依據，想像自然界的一切也都和人類一樣有生命、有意志，並且受到萬能天神的主宰。在這種「萬物有靈論」的思想

⁸Fraser, V. (1999). The importance of story for education. Education Today, 49(2),16-20。

⁹ 林文寶，《兒童文學故事體寫作論》，P35

支配下，自然界中的一切都被人格化以及神格化了。原始人類把這種認識自然、征服自然的渴望化為生動的想像和具體的情節，並且講述出來。（頁5~6）

英國知名作家兼小說理論家佛斯特認為，故事的產生，來自於人類原始的好奇心。根據佛斯特（E. M. Foster， 1879-1970）的說法，原始的聽眾是一群腦袋昏昏搖搖的野蠻人，圍著營火打哈欠，被大象和犀牛弄得精疲力盡，唯一能使他們清醒的就是故事中的懸疑——下面又發生了什麼？所以佛斯特說：故事是原始即有的，可回溯到文學的起源，閱讀尚未開始之時，所以它直接訴諸我們的原始本能。¹⁰這個原始的本能，當指的是好奇心。

裴羅斯基（Anne Pellowski）認為原始人類說故事應當不只為了娛樂或好奇心的滿足，並將說故事的起源歸納為以下六種：

1. 起源於人類自我娛樂的需求。
2. 滿足解釋週遭自然世界的需求。
3. 來自於宗教的需求，或為了解釋超自然。
4. 為了分享人類彼此間的經驗。
5. 透過音樂、語言來實踐對美、調和的需求。
6. 為了紀錄祖先的行誼或是源自期望祖先的事蹟於不朽。¹¹

裴羅斯基為人類說故事的起源設想了許多種可能，除了娛樂需求的滿足之外，說故事更有可能是為了滿足人類溝通、紀錄、解釋自然或超自然、甚至是人類天生對美與藝術的追求。裴羅斯基對故事起源的說法部分地說明了神話的起源，而神話正是目前人類文化遺產中流傳下來最古老的故事。

¹⁰佛斯特著，李文彬譯，小說面面觀，P23

¹¹Anne Pellowski, The World of storytelling, (New York: R.R. Bowker), 1997, P10

二、孩子說故事

然而如要談到孩子說故事的論著，則一直要到近代才開始被人提及和重視。要說起國內對於「孩子說故事」最重要的著作，則不得不提及發展心理學家Susan Engel的著作，由黃孟嬌小姐翻譯，國內譯作〈孩子說的故事－了解童年的敘事〉這本書。

書中一開始就以Susan的一段話開啓了孩子說故事為什麼重要的原因：我們所說的故事和我們聽過的故事，會決定我們是什麼樣的人。

書中並提及孩子的世界裡充滿了故事，早在他們可以說自己的故事之前，就已經從別人那裡聽過各式各樣的故事，如果你仔細聽並認真地看待這種語言，你會對故事在孩子生活中出現的頻率感到訝異。他們還是嬰兒時，孩子豪無選擇地成了聽眾，所以他們可以說是從嬰兒時期就已經被故事包圍，到了2.3歲，他們開始在故事中加入自己的聲音。¹²故事可以說是人類的第二層經驗，正因為人類同時處於這兩個世界(行動和物件的世界以及故事的世界，他的經驗才顯得獨特)。當孩子像成人一樣熟悉這種語言，他便可以悠遊於這兩個世界，這兩個世界互相影響，故事替他們組織對行動和物件的感知，而他們對行動和物件的感知，則替故事提供訊息。¹³

由此得知，兒童從很小的時候就開始聽故事並說故事，且說故事是他們認識世界和連接世界一個很重要的方式。然而我們去了解孩子故事中的意義，又是為

¹²孩子說的故事－了解童年的敘事，P23

¹³孩子說的故事－了解童年的敘事，P26

了什麼呢？他們不同階段所說出的故事，又可以讓我們了解什麼呢？

Susan Engel在《孩子說的故事》中引用西方小說家佛斯特E.M.Forster的著作〈小說面面觀〉(Aspects of the Novel)中所說的話：

當我們把故事從比較崇高的表現方式中孤立出來，然後用鉗子夾出來，它就像裸露的時間之蟲，蠕蠕而動，無窮無盡，長得既難看又無趣。(頁32)

孩子說的故事也是這樣，如果只在意情節或事件的順序，剝除故事的意義和觀點，那不只會讓故事很無聊，也會讓它失去心理上的重要性。如果我們嘗試去了解孩子說故事這個行為的深層意義，那將會是很特別的挑戰。我們必須去觀察並了解這個過程，還有其中微妙的個人風格，因為這些是讓敘事有趣有力的首要條件。¹⁴

孩子說的故事中的意義並不像我們在讀一些偉大的文學作品中所探求的，我們在欣賞偉大作家的作品時，是在欣賞全人類共有的偉大藝術資產，他可以超越我們心理所達不到或是渴望達成的境地。然而孩子說的故事，卻可以讓我們去了解他們所處的環境與內心世界，Susan Engel談到孩子說的故事中的意義也這麼提及：

孩子和那些偉大的作家一樣，他們的故事在內容和形式之間有很重要的關聯。他們有迫切想要傳達的想法，所以必須找出一種表達的形式。在成人的生活中，我們經常以慣用的形式說出發生過的故事，很少爲了別人或和別人一起編故事，所以我們不太有機會能夠發掘出不同的說故事方式。¹⁵故事在孩子形成對自

¹⁴孩子說的故事－了解童年的敘事，P39

¹⁵孩子說的故事－了解童年的敘事，P89

己的了解和表現的過程中，扮演很重要的角色，孩子經常被視為是以行動而不是以思考或反思為主的生物。我們會被他們吸引的原因，經常是因為他們似乎和成人相反，缺乏自我意識，成人也許會假裝、做作或重新塑造自己的形象，但孩子表現出來的就是他們原來的樣子。¹⁶

了解兒童說故事的內容，藉由他們所創作出來的故事內容與形式，等於是親眼看著他們蓋著自己的房子一般。這個時候，兒童並不懂得蓋房子的方法或策略，只能藉由自身對世界的認識與對外在事物的理解去建構自己的房子。即使不像是我們所認為的房子，可能會有許多我們從來沒看過的屋子形狀、色彩、結構等，和我們熟知蓋房子的方法所蓋出來的房子會有許多不同。但那都不重要，因為我們從孩子所建構的故事中，得到是另一種更為深層的意義，如同高斯說的「每一件作品都是個人告解的進階石」，每一個孩子說的故事都是他們自我建構的一部份¹⁷，那才是研究者探討兒童故事內容最大的目的。

三、故事寫作

本研究是以多媒體軟體讓學生進行故事創作，與傳統的故事寫作與口說故事的表現形式有所不同，但仍採用相關的故事寫作策略：

在紀淑琴的論文《「思考性寫作教學方案」對國中生寫作能力、後設認知、批判思考及創造思考影響之研究》中研究發現大部分學生皆喜歡故事性文體，不論學生或指導者在故事性文體的討論中，皆在思考中投入認知及情緒的部分，而

¹⁶孩子說的故事－了解童年的敘事，P230

¹⁷孩子說的故事－了解童年的敘事，P229

指導者也必須注意給學生明確的回饋及特殊的指導方法。¹⁸

在《電腦看圖故事寫作對國小二年級學童寫作成效及寫作態度影響》之研究論文中，對於兒童故事寫作的型式，歸納出下列的幾個型式¹⁹：

指導兒童寫作故事的方式有以下七種。前六種寫作方式旨在培養故事寫作的能力，寫出的故事獨創性較少。第七種的自由創作故事，故事的內容和型式則力求創新，是理想的故事教學應慢慢達到的教學方式：

1、聽寫故事：學生經由老師所講的故事當中，了解一般故事的架構、敘寫技巧，因此不必為編寫故事情節、人物的選擇而煩惱。

2、看圖寫故事：學生從教師提供的數幅情節相連的圖畫中，運用其觀察、分析與想像力，編寫充實的故事細節。看圖寫作的進行，圖片的呈現有以下幾種方式：多幅連環圖(三至四幅)、少幅連環圖(二至三幅)、單幅多景圖、單幅單景圖等。

看圖寫作是一種可依賴的媒介，透過圖片內容的觀察，學生可掌握寫作的內容，減少構思的困難，增加段落的處理能力。

3、故事接龍：教師先敘述故事的開頭(或已至中間的情節)，讓兒童接寫故事。

¹⁸ 紀淑琴，《「思考性寫作教學方案」對國中生寫作能力、後設認知、批判思考及創造思考影響之研究」》，P49

¹⁹ 連淑玲，《電腦看圖故事寫作對國小二年級學童寫作成效及寫作態度影響》，P12

4、仿作故事：教師提供一則故事供探討後，讓兒童模仿故事的內容或型式，另寫一篇故事。

5、改寫故事：教師敘述或書面呈現一則故事，經由對其故事主題、人物特性、情節的探討後，指導兒童經由不同的主題、人物、結局、寫作方法來改寫。

6、縮寫故事：教師敘述或書面呈現一則長篇故事，讓兒童縮寫成短故事。

7、自由創作故事：教師指導兒童自行尋找題材、擬定主旨、人物和設計情節，發揮其想像來撰寫故事。

四、電腦寫作

Bates²⁰針對寫作教學時電腦使用的觀點，發現電腦與寫作動機、修改編輯的輔助、組織再架構有相關，而認為電腦在寫作中扮演著動機的促進者(motivator)、編輯者(editor)與觀點的重塑者(idea reshaper)三種角色。

(一)電腦為動機的促進者(motivator)

研究顯示，電腦融入寫作教學會改變學生對寫作的態度，提高學生的寫作動機，亦是最能引起學生間互動的寫作模式。

(二)電腦為編輯者(editor)

²⁰ Bates, N.(1988). *Effects of computer use on the writing process*. Master dissertation, University of Nevada. T(M)13-37630

兒童在寫作時，若教師相當重視作品整潔美觀，且不從寫作歷程上去協助，往往導致學生過度畏懼下筆。除了老師在意版面的整潔之外，有的學生也不能忍受修改後的雜亂。有些學生使用修正液，為等修正液乾，思考也中斷了。

(三)電腦為觀點的重塑者(idea reshaper)

Lockard 等人(1997)²¹認為學習寫作最重要的即是修改。學生針對老師的建議與自己對主題的再思考後，應進行多次的重新改寫。如此，電腦即是學生寫作修改的催化工具。Grejda 與Hannafin(1991)指出，不管是細微機械的編輯或大幅度的修改，電腦都是一種非常有用的工具。

以上所提電腦寫作乃是以電腦文書處理軟體做為研究工具所發展出來的概念，對於本研究所使用的多媒體軟體來說，因為有著圖片與影像的輔助，電腦的寫作形式會略有不同，但一些基本的概念仍會是相同的，如便於修改、版面的美觀等。

²¹ Lockard, J., Abrams, P. D. & Many, W. A. (1997). *Microcomputers: for twenty-first century educators*. NY: Longman

第二節 故事的結構

林文寶在《兒童文學故事體寫作論》裡提到：

故事本身必須有一個完整的結構，它包含主題、角色、情節、背景、文體風格等要素。(頁 114)

本研究期望能針對學生所創作的故事內容作分析，因此需對故事內容的結構元素做了解，以下將分別就以下列相關文獻做研究與整理：

類別	文獻名稱	討論內容
中文著作	亞里斯多德著,姚一葦譯註,《詩學箋註》	故事內容結構的起源
外文著作	A Critical Handbook of Children's Literature	兒童文學中故事的六大要素
中文論文討論	莊瓊惠《幼兒說故事內容與結構之分析研究》	兒童說故事的內容與結構研究
	洪慧娟〈幼兒說故事內容及結構之分析研究—以一個全語言幼稚園為例〉	
	劉宴伶〈從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係〉	兒童說故事的內容與結構研究
	黃麗靜《幼兒說故事的類型與故事基模架構之分析研究》	

一、故事內容結構的起源：

亞里斯多德在《詩學箋註》²²一書中，曾將人們扮演的故事，以悲劇的形式分成六大要素，即情節、性格、語法、思想、場面及旋律。並將他以媒介物、對象與樣式之別，歸納如下：

1. 媒介物—1. 語法(希臘 lexis ; 英 diction)

2. 旋律(希臘 melos; 英 melody)

2. 對象—1. 情節(希臘 muthos; 英 plot)

2. 性格(希臘 ethos; 英 character)

3. 思想(希臘 dianoia; 英 thought)

3. 樣式—場面(希臘 opsis ; 英 spectacle)

其最具重要性者為對象三要素，即情節、性格與思想。這三者為悲劇之靈魂，亦一切戲劇之靈魂。(頁 74)

亞里斯多德所提出的戲劇故事的六大要素，可謂是故事內容結構的濫觴。雖然移至今日，已有許多名詞改變，戲劇與故事的型式也越來越多元，但故事的基本結構可以說都只是亞式所提出的變形。要討論了解故事內容的結構，便不可不先了解亞里斯多德所提出戲劇六大要素。

²²亞里斯多德著，姚一葦譯註，詩學箋註

另外亞氏提出「動作」實乃悲劇之核心部分，或是說一切戲劇之核心部份。其所指的動作原理列表如下：²³

動作(動作之人)	1.情節：自動作中具現為具體的故事
	2.性格：自動作中表現為選取或避免之行爲，以顯露其倫理意圖
	3.思想：自動作中(選取或避免之行爲)以論證某一特殊之點或闡明一個普遍真理

研究者認為亞氏所指的情節，就是我們所提到故事中的事件；性格就是角色行爲；思想就是故事主題，在接下來的部份，將繼續針對其他文獻對於故事內容結構所提出的看法做討論。

二、外文著作討論

Rebecca J Lukens 所著的兒童文學重要著作《A Critical Handbook of Children's Literature》當中提到兒童文學中故事的六大要素，可分為 character(角色)、Plot(情節)、Theme(主題)、setting(場景)、Point of view(觀點)、style(風格)，並將各大要素的細分如下：

1.character(角色)

- (1).By action(依靠動作顯示角色)
- (2).By speech(依靠語言顯示角色)
- (3).By appearance(依靠外表顯示角色)
- (4).By other's comments(依靠別人的論點顯示角色)

²³ 亞里斯多德著，姚一葦譯註，詩學箋註，P75.

(5).By author' s comments(依靠作者的論點顯示角色)

2.Plot(情節)

- (1).person against person(人與自我的衝突)
- (2).person against society(人與社會的衝突)
- (3).person against nature(人與自然的衝突)

3.Theme(主題)

- (1).explicit theme(清楚明確的主題)
- (2).implicit theme(隱喻的主題)
- (3).multiple and secondary theme(多元與多向式的主題)

4.Setting(場景)

- (1).Integral setting(缺一不可的設置對劇情是根本的; 它影響行動、角色或題材)
- (2).Backdrop setting(相對地不重要的劇情; 它是像劇院的平凡的帷幕或平的被繪的風景。)

5.Pont of view(觀點)

- (1).first-person point of view(第一人稱)
- (2).omniscient point of view (全知觀點)
- (3).limited omniscient point of view (以主角述說的全知觀點)
- (4).objective point of view (客觀的觀點)

6. Style (風格)

Rebecca J Lukens 在這本兒童文學的重要指南中，提出了相當重要的文學六大要素，提供給許多研究兒童文學的人士一個相當有力且明確的方向，尤其對於一個故事的形成與討論他的基本架構時，有著相當具體的標準。此元素架構目前也已在國外大量的被廣泛應用，在林敏宜所著的《繪本大發現－文學要素的了解與

應用》中，也是根據 Rebecca J Lukens 所提出的文學元素來對繪本做故事內容討論與分析。

三、國內論文討論

目前國內的論文在討論故事內容結構上，大多以幼兒故事內容為主，但對於故事結構內容的討論則有相對值得參考的文獻，蒐集到的相關研究與理論整理如下：

(一)莊瓊惠《幼兒說故事內容與結構之分析研究》²⁴

莊瓊惠分析小學一年級、幼稚園大班及中班 48 名兒童自己虛構的故事的論文中，討論故事基模架構的有四個部分：

- 1、故事中出現的角色：再分析其特性將之歸納為三類：1.真實人物 2.動物角色 3.虛構角色
- 2、故事中出現的地點：依距離遠近分成五類：1.室內 2.戶外：包括學校、百貨公司、動物園……3.在地球上較遠的地方：包括森林、外國、大海、天空……4.不在地球上：包括外太空、幻想之王國 5.無法說明
- 3、故事中的重要事件：依據故事中發生重要事件的特質，歸納成 12 類：1.暴力事件 2.玩 3.尋找 4.友善的表達 5.家庭活動 6.奇遇 7.比賽 8.生病 9.說明好和壞 10.學校活動 11.幽默 12 無法歸類；並將故事中的暴力事件檢選出來，依形式分為 19 類，將故事中的「玩」檢選出來分析歸納幼兒玩的形式及玩的地點。

²⁴莊瓊惠，《幼兒說故事內容與結構之分析研究》，P. 40~P. 44

4、故事中的情節結構：

- (1). 故事情節結構的層次：其綜合 Applebee 與 Sutton-Smith 的分類方法，將故事分為無情節結構與有情節結構，無情節結構由高而低分三個層次，有情節結構分六個層次，共計九個層次：

Stage I：無情節結構

I a：有中心，事件（行為）不連接。

I b：沒有中心，事件（行為）連接。

I c：有中心，事件連接。

Stage II：有情節結構

II a：有完整的二元結構，但在這二元結構之間沒有任何的元素。

II b：利用次級情節來擴展一個二元結構。

II c：故事是由二個或二個以上最基本的二元結構所連結而成。

II d：二個或二個以上二元結構的連結，每一個二元結構都被次級情節結構擴展。

II e：在一個二元結構中嵌入另一個二元結構。

II f：在一個主要的二元結構中嵌入二個或二個以上其他的二元結構。

- (2). 故事情節結構類型：將情節結構分為：

危難和危難的消除 需要和需要的滿足

- (3). 故事情節結果的正負面：探討故事情節最後的結果是正面還是負面。

(二)洪慧娟〈幼兒說故事內容及結構之分析研究—以一個全語言幼稚園為例〉²⁵的

²⁵洪慧娟，〈幼兒說故事內容及結構之分析研究—以一個全語言幼稚園為例〉，摘要

研究：

洪慧娟分析全語言幼稚園十九名幼兒的103個故事的論文中，討論故事基模架構的有四個部分：

1、角色：再將故事內容出現的角色細分為：(1)人物類(2)動物類(3)虛構類(4)童話類(5)影視媒體人物類(6)天體自然類(7)神仙鬼怪類(8)植物類(9)物品類²⁶。

2、場景：再將故事內容出現的場景細分為：(1)家庭類(2)社區類(3)自然地理類(4)神怪想像類²⁷。

3、主題：再將主題細分為：(1)家庭生活類(2).攻擊競爭類(3).童話想像類(4).友情類(5).學校生活類(6).意外類(7).神秘力量類(8).愛情類(9).描述現象或願望類(10).歷險類。²⁸

4、故事情節結構：依據Botvin, Gilbert J.; Sutton-Smith (1977) 的故事情節結構七層次，來分析幼兒說的故事情節結構層次。

(三)劉宴伶〈從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係〉²⁹的研究：

劉宴伶分析阿俊班上 32 名三年級學童所創作的 131 篇故事的論文中，討論故事基模架構的有三個部分：

1、主題：分三個向度來探討

(1)人與自我的關係：指的是主角心中的觀念，對事物的想法。主角依自

²⁶洪慧娟，《幼兒說故事內容及結構之分析研究—以一個全語言幼稚園為例》，P.75

²⁷同上，P.85

²⁸同上，P.91

²⁹劉宴伶，《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係》2004，P.36～P.40）

我心中的觀念來行事而產生的種種好或壞的結果。例如：歷險、生命經歷、克服恐懼、悔過、成長喜悅、學習態度。

(2)人與他人的關係：指的是主角和自身以外的人產生互動關係，而造成種種情節與結果。例如：善惡有報、友情、親情、報復、尊重生命。

(3)人與環境的關係：指的是主角的行為與所處環境的互動關係，而造成種種情節變化與結果。例如：愛護動物、環保概念、認識自然。

2、人物形象：分三類

(1)常人：指現實中正常人的形象。包含小女孩、小男孩、一個人、一些人、同學、我、親人。

(2)擬人：指常人的形象加上神的特徵，賦予特殊的能力。包含動物擬人、日用品擬人、交通工具擬人、植物擬人、自然界現象擬人。

(3)超人：指賦予非人的各種事物常人的特徵。包含常人賦予超能力、動物賦予超能力、典故中人物

3、時空背景：依據故事發生的時間、地點歸納為 1.現實世界 2.現實、虛幻結合 3.虛幻境界三種類型來探討。

(四)黃麗靜《幼兒說故事的類型與故事基模架構之分析研究》的研究³⁰

該研究依據李嘉齡〈解開故事之謎—談故事的文體結構〉裡歸納的故事基模分析架構³¹的分類，來探討幼兒故事的背景、主題及結局。而故事情節結構層次則綜合Botvin, Gilbert J.; Sutton-Smith, Brian (1977)及莊瓊惠(1994)的故事情節結構層次，依據研究樣本歸納出七種類型來探討幼兒的故事層次。

1.背景

(1)「人物」是指幼兒故事裡的角色。本人將「人物」分成六類：人類、

³⁰ 黃麗靜，《幼兒說故事的類型與故事基模架構之分析研究》，2004，P57

³¹ 李嘉齡，〈解開故事之謎—談故事的文體結構〉屏縣教育季刊第二期(2000,4)，P50~54

動物類、植物類、神鬼類、無生物及其他。

(2)「地點」是指幼兒故事發生的地方。研究者依據故事內容將「地點」分成七類：家庭、學校、社區、房子、大自然、未說明地點及其他。

(3)「時間」是指幼兒故事發生的時間。本人依據故事內容將「時間」分成三類：模糊的時間、明確點出時間、未提出時間。

2.「故事主題」歸納成四種類型：主角中心的主題、與他人互動的主題、與環境互動的主題及無明確主題。

3.「故事結局」分成五類：圓滿結局、悲劇收場、未完的結局、沒有結局及其他。

(五)小結：

綜觀本章文獻探討，從各方面對故事內容結構的元素的討論，我們可以從以下的表格發現在故事主要的六大要素的內容分析上，目前國內相關論文在向度上的運用：（打○的表示該論文使用到該項故事結構向度）

	主 題	角 色	場 景	情 節	觀 點	風 格
莊瓊惠《幼兒說故事內容與結構之分析研究》	○	○	○	○		
洪慧娟《幼兒說故事內容及結構之分析研究—以一個全語言幼稚園為例》	○	○	○	○		
劉宴伶《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」	○	○	○			

學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係》						
黃麗靜《幼兒說故事的類型與故事基模架構之分析研究》	○	○	○			

僅管有些部份會有所名詞上的不同，但大體來說，主要的重要元素並無不同。角色、主題、背景、情節等四大元素也是在分析故事內容結構時最常被人提及的部份。在所提出的國內相關論文討論中，有三篇是以討論幼兒故事內容架構為主，而劉宴伶的論文是以國小三年級學童述說的故事內容為主，並且該論文也是以學生的故事內容去了解孩子的世界。因此研究者在選用故事內容架構分析時，將以同樣分析小學學童故事的劉宴伶《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係》論文的故事內容架構為主要參考依據，以「主題」、「角色」、「場景」為主要架構，以該架構的相關理論做修改，找出一個涵蓋完整、合適高年級學童故事內容分析的向度。

第三節 電子童書創作

一、電子童書

(一)電子童書的發展

電子書（electronic books）是二十世紀的新名詞，Philip Barker³²認為電子書這個名稱，是用來描述一種與傳統紙本童書有所區別的新形式書籍。凡是以電子媒介為管道將文字、聲音、影像傳送出去的媒體均屬於電子書。

林文寶在〈二〇〇〇年臺灣兒童文學論述、創作及翻譯書目並序〉中提到：

網際網路與兒童閱讀關係也越來越密切。創刊五十二年的國語日報，今年四月成立了整合多媒體的國語日報網站，並提供電子報的閱讀服務；文建會網站還特別規劃「兒童文化館」提供多媒體線上閱讀、選書及說故事時間等各項內容；而由資策會、國語日報及勵馨基金會共同辦理千禧年兒童十大「優質網站選拔」活動，包括臺北市立動物園、兒童文化館等網站獲選。³³

國內在兒童文學論文中，最早提出關於電子童書、多媒體、網路寫作的論文為台東師院兒童文學研究所嚴淑女的《網際網路與兒童文學創作空間之研究》，之後還有洪美珍的《電子童書閱聽型態及其對兒童閱讀影響的研究》。另外有關於電子童書創作方面的研究，有陳韻予的《網路童書創作之研究—以圖畫書為例》以及曾愛玲的《繪本演奏-資訊科技融入語文領域聽說讀寫之綜合運用-以國小二年級製作電子繪本為例》。當中對於電子書與電子童書的起源、發展以及對兒童的影響，

³²Barker, Philip (1992). Electronic books and libraries of the future. The Electronic Library, 10, 139-141.

³³林文寶、嚴淑女(2001. 5)。《兒童文學學刊》第五期，P220

都有詳細的論述與研究。從2000年嚴淑女對網路童書的研究，一直到2004年曾愛玲的電子繪本創作研究，我們很容易可以看出電子媒體應用到兒童文學上有著相當大的進展，更可以看到電子童書對於現代兒童來說，已經有著相當大的影響。

其中洪美珍的《電子童書閱聽型態及其對兒童閱讀影響的研究》提到：

兒童在閱讀電子書過程中，有很多的表情、動作、笑聲，顯示兒童在閱聽中獲得相當的樂趣。… 兒童樂於閱讀電子童書，是因為充滿了聲光效果、同時它能以不同角色的聲音生動的敘述故事。… 不管是閱讀能力正常的兒童，或者是遲緩兒童，他們對電子童書所持的態度是喜愛以及正面的反應。… 有關兒童閱讀電子童書的態度都指向兒童對於電子童書的高度興趣，因此以電子童書作為誘發兒童閱讀的動機，應頗具效果。(頁6)

在陳韻予的〈兒童參與網路童書創作〉研究論文也提到：

洪美珍認為，目前國內電子的出版大多是電子書而非電子童書，而且國內對電子書和電子童書的名稱並沒有很很一致的看法和統一。她更認為，未來電子童書與網路結合，甚至網路發行電子童書都可能成為另一種出版趨勢。基於這個理由，研究者以兒童為主要訴求對象，結合兒童文學、語言、圖片、音樂（效）、動畫的多媒體作品，透過網路技術可展示於網頁上的作品，定義為「網路童書」。而且將網路童書做成成品，期望能成為另類的兒童文學作品，為未來開創另一種兒童文學作品出版的新契機。(頁16)

(二)資訊與兒童文學創作

嚴淑女在其論著《網際網路與兒童文學創作空間之研究》提到：

1990 年由聯經出版事業公司出版魔音系列的圖畫書、1995 年光復書局編輯部編譯的有聲書系列，加了些聲音的按鈕，來加強故事的效果。(頁18)

另陳韻予在其〈兒童參與網路童書創作〉研究中的結論中也指出：

本研究從《紙本圖畫書》一直到《網路童書兒童參與版》，整個製造過程兒童都有參與，但以《網路童書兒童參與版》兒童參與最多。作品調查顯示：兒童較喜歡動畫，圖畫書以動畫情節展示時，兒童較喜歡有互動式的動畫，而繪製動畫的細膩與否也會影響兒童喜愛的程度。以本研究的三個不同型態去展現圖畫書為例，兒童最喜歡《網路童書兒童參與版》，經過兒童討論參與後，發現是最具互動、最具遊戲情趣。其次是《網路童書原創版》，再其次是《紙本圖畫書》。我們認為：由於網路的特性與動畫的獨特本質，「網路童書」在未來多媒體網路新科技領域中，一定會逐漸帶引童書出版進入另一新紀元。(頁 103)

曾愛玲在其論著〈繪本演奏-資訊科技融入語文領域聽說讀寫之綜合運用-以國小二年級製作電子繪本為例〉的結論更以【資訊融入對學童語文聽、說、讀、寫之學習產生的協助影響】、【低年級學童製作電子繪本過程中對於寫作能力的影響】、【學童在創作電子繪本活動中學習態度的影響】、【國小二年級學童在電子繪本創作中與電腦互動情形】等方面來討論學生在電子繪本創作中所獲得的樂趣以及對寫作興趣的提升。

(三)電子故事創作教學

國內對於兒童電子故事創作的教學研究很少，一直到近幾年，才開始因為資訊科技大量的融入小學的課程中，才慢慢讓兒童有以資訊創作故事的機會。我們剛剛在前兩小節，曾討論到兒童以資訊媒體和網路來做繪本創作、網路童書創作的論文，讓學生對相同的故事，分別做圖畫的創作，變成在網路上播放的電子書。而〈繪本演奏-資訊科技融入語文領域聽說讀寫之綜合運用-以國小二年級製作電子繪本為例〉著重的則是電子繪本創作對語文提升的方面。關於真正研究兒童電子書

創作的研究，要算是95年台北教育大學課程與教學研究所徐靜儀所完成的《童話電子書創作研究~以某國小五年級為例》，指導學生以Powerpoint來創作出自己的童話電子故事，以各種教學活動引導學生認識童話，並藉由資訊軟體來創作。研究著重的在於整個教學的歷程和對學生在語文方面的提升，並沒有針對每個電子故事的內容架構做探討。

從以上的文獻的探討，不難看出不論是電子童書的閱讀或是兒童以電子媒體進行創作。兒童都有著相當大的興趣，他們為著電子媒體所產生的聲光效果吸引，正如同洪文瓊在《電子童書小論叢》所提及的：

傳統圖書只能侷限於文字、圖形，電子童書則文字、圖形、聲音(audio)、影像(video)、動畫(animation)多種媒體可同時並用。多媒化結果，使童書內容由平面走向立體，由個別獨立走向多元整合。多媒化無疑會使得童書版面更為活潑，內容更為豐富，也是電子童書比傳統童書，有更具吸引兒童優勢的地方。(頁7)

這也是研究者為何想以電子媒體讓兒童創作的原因，因為可以藉由這樣的工具啟發他們對故事創作的想像，並了解發現兒童應用此工具創作的現象。

另外由以上的相關電子童書創作的論文中，可以發現對於所完成的電子童書內容的結構上，幾乎討論的不多，大多是用在教學研究上的部份。故本研究所做的電子故事的內容結構分析，也顯得更為特殊與有價值。

第四節 小結

在經過相關的文獻探討後，可以發現國內從事兒童說故事或故事創作的研究其實並不算多，目前相關的論文，大部份以幼兒說故事為主，只有在劉宴伶〈從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係〉的論文中，是以研究國小三年級的說故事內容為對象。但這些論文所討論的兒童故事內容，卻都是以說故事的呈現方式為主。

以電腦或資訊科技從故事創作的文獻，也一直到了近幾年才有比較多的相關研究，但仍是很少數的，然而在這些研究中，所研究的方向大都以教學的歷程或是與語文教學結合為主。

因此研究者發現目前國內的論文，儘管在兒童創作故事和以數位媒材創作故事上都有相關的論文，但並沒有任何一個研究是將兩者合而為一的，讓學生以數位媒體創作故事並且研究討論所完成故事的內容結構。這也顯示出本研究將兩者結合，討論兒童創作電子故事中的內容結構，有其特有的價值與創新性。

本研究的最終目的是要研究學生以數位多媒體完成的電子故事的內容結構，在本章關於故事內容結構的文獻討論中，我們可以發現，目前在研究兒童故事內容的相關論文中，大多以主題、角色、場景、情節四個項目來針對故事內容做討論。但由於在情節的結構上，所著重的在於故事的敘事結構上以及語文架構的層次，與本研究希望能從電子故事內容中，發現故事所隱含學生本身的狀態或影響因素等有所不同，故並不針對情節結構做討論。將以主題、角色、場景三大故事元素做為主要分析內容，並以同是研究國小學童故事內容的論文—劉宴伶〈從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係〉論文的故事內容架構為主要參考依據。

第參章 研究設計與教學實施

第一節 研究設計

本研究所採用的研究方法屬於質化研究，但主要的研究目的在於針對學生如何運用多媒體軟體進行故事創作，並且從學生所創作出來的電子故事中，運用文獻探討所歸納整理的故事結構，針對學生電子故事中的幾項重要結構來做整體的內容歸納與分析，以量化與統計的方式，來了解學生電子故事結構的主要現象並歸納出一些現象與發現。針對這些發現，提出研究者的看法、觀點與省思。以下分別說明本研究的研究參與者；研究場域以及研究設計。

一、研究參與者與研究場域

(一)研究參與者

本研究的研究者即是教學者，為本校的電腦教師，指導學生高年級的電腦課。雖然教學者教導的科目是電腦科，但本身同時也是從事相關文字創作的人，曾經出版短篇小說集《飛鳥最後的 546 根羽毛》³⁴，也曾獲得教育部文藝創作短篇小說獎、耕辛文學獎、台北詩歌節攝影與詩、台北電影節平面觀摩展等創作獎項。因此對故事創作充滿了興趣與熱忱，所以在課程的教學中，也一直期待自己能把資訊與故事創作做結合。由於電腦多媒體的應用，在小學的資訊課程裡是屬於較高階的課程，故規劃至高年級才開始學習，研究者選擇利用電腦課教導學生多媒體軟體，並且運用多媒體來進行故事創作。

³⁴ 蕭裕奇，《飛鳥最後的 546 根羽毛》，印書小舖，2005。本書是收錄一篇篇關於時間療傷的奇幻旅程的文集，作者以寓（預）言的形式，在豐富的想像空間中揮灑個人情感與對於環境生態的關懷及未來世界的想像，故事擁有奇幻多變的表象卻在不覺中投映現實、讀似色彩瑰麗的寓言故事，卻隱藏擔憂未來的強烈特色。（資料來源：博客來書店）

另外研究實施的學生對象為研究者任課的班級，以一整個年級的學生為主，研究者選擇以高年級為研究對象，藉由進行多媒體教學軟體的課程，讓學生進行電子故事創作。

(二)研究場域

本研究的研究場域位於臺北市南港區，建校13年，在周遭的學校中屬於相當年輕的學校，校園位於一小山坡上，環境優美，空氣清新，十分的寧靜。目前學校有三十六個班級，學生人數近一千人，班級大多屬於小班制，均未超過30人，屬於較為精緻的學校，學校的理念為多元創新卓越以多元豐富的教學為學校特色學校整體風氣活潑且積極。教師共有72人，平均年齡在三十二歲左右，以年輕教師居多。學區內的學生多來自於附近的國宅區，家長的社經背景大多屬於藍領勞工階級，全校的低收入戶非常的多，約莫近60人，比例相當的高。學校的學生較之臺北市中心的學生多了一份質樸。

學校的學生的家庭電腦普及率與使用率，相較於臺北市中心的學校是有所落差的，經研究者詢問的結果，家中使用電腦或網路的比例大約在七~八成左右，仍有一些家庭家中並沒有在使用電腦與網路。但普遍來說，學生使用電腦與網路的比率仍是高的，但與市中心學區的學生比較起來，本校學生的電腦與網路使用的需求以及所接觸的娛樂仍是比較少的。

學校建築及設備均算新穎，民國92年曾為教育部北區資訊種子學校之一，目前全校教室均有架設網路連線且班班有電腦，教師使用單槍投影機的頻率也相當頻繁。有兩間電腦教室，兩間電腦教室的電腦均為兩年內建置的，設備新穎。學校的電腦資訊課程配合教育部正式的規訂。固定給中高年級每週一節「電腦資訊課」使用。

二、研究設計

本研究的研究設計，最主要的是要確定並發展出一個適合的教學策略，來讓學生同時運用到多媒體軟體的特性與故事想像力來完成電子故事創作，並享受到故事創作的樂趣。如此才能善用到多媒體創作故事的優點，而非與說故事或用手寫故事看起來並無差異。因此研究者在設計課程時，除了教學媒體外，最重要的是還是必須著重在故事創作的設計教學上，另外因為學生是剛開始接觸多媒體軟體，所以也必須把多媒體軟體課程的規劃放在教學的前置作業，以下則是在研究課程設計時，研究者要進行的幾個面向與策略：

(一)關於圖與文的故事教學

由於本研究要創作的故事，必須透過多媒體軟體完成，其特性兼顧著圖與文的搭配與創作，因此教學者有必要先進行引起動機的教學。在此以目前廣泛被運用的繪本做為教學材料，與一般繪本教學略有不同的地方在於除了讓學生觀看故事，還必須請學生去注意繪本中圖與文的配合，讓學生認識並了解更多關於圖文書是怎麼說故事的？他們的故事中圖與文是如何搭配的？教學者以教育部九年一貫課程綱要中的（人與自己）（人與社會）（人與自然）做為基礎，讓學生了解這些繪本的分類與型態。

九年一貫的課程綱要³⁵中提到：國民中小學課程應以生活為中心，配合學生身心能力發展歷程；尊重個性發展，激發個人潛能；涵泳民生素養，尊重多元文化價值；培養科學知能，適應現代生活需要。

³⁵教育部，國民中小學九年一貫課程綱要，2003

國民教育之學校教育目標在透過人與自己、人與社會、人與自然等人性化、生活化、適性化、統整化與現代化之學習領域教育活動，傳授基本知識，養成終身學習能力，培養身心充分發展之活潑樂觀、合群互助、探究反思、恢弘前瞻、創造進取的健全國民與具世界觀之公民。為實現國民教育階段學校教育目的，須引導學生致力達成下列課程目標：

一、人與自己：強調個體身心的發展

- 1.增進自我瞭解，發展個人潛能。
- 2.培養欣賞、表現、審美及創作能力。
- 3.提升生涯規劃與終身學習能力。

二、人與社會環境：強調社會與文化的結合

- 1.培養表達、溝通和分享的知能。
- 2.發展尊重他人、關懷社會、增進團隊合作。
- 3.促進文化學習與國際瞭解。
- 4.增進規劃、組織與實踐的知能。

三、人與自然環境：強調自然與環境

- 1.運用科技與資訊的能力。
- 2.激發主動探索和研究的精神。
- 3.培養獨立思考與解決問題的能力。

在繪本故事的教學中，教學者將以這三大主軸為主軸，帶領學生欣賞認識關於以三大主軸為中心的故事，並讓學生自行去思考及延伸閱讀相關書籍。

(二)故事的元素

藉由繪本故事的欣賞與討論，將故事的基本元素(主題、角色、場景等)介紹

給學生了解，讓學生觀察所看的繪本中的這些元素的內容有那些，使學生在創作自己的故事時，能因為考慮到故事的基本元素，而讓故事更加完整。

(三)創作故事的策略

考慮到多媒體軟體的特性與學生創作故事的難易度等。因此在選擇故事創作的策略時，選擇了以看圖說故事這樣的教學策略讓學生創作故事，也做為本研究設計策略的重要方向，其理由如下：

為何使用「看圖說故事」的策略運用

研究者考慮到有很多人會質疑為何高年級的學生，還需要使用到看圖說故事這個中低年級寫作的語文策略嗎？在這裡教學者提出一些看法與理由：

1、看書說故事的創造性

首先，我想提出其實看圖說故事的方法並不是只有比較小的兒童適用，雖然那是啟發他們或讓他們進入語文寫作很重要的方法，但是看圖說故事其實包含了許多超越我們能想像的事物，已故的世界知名作者卡爾維諾³⁶為哈佛大學所寫的未發表的演講稿，後來集結成冊的文學評論鉅作《給下一輪太平盛世的備忘錄》曾不斷的強調這種以圖像來思考的美好，他在第四講「顯」中提到：

³⁶卡爾維諾(Italo Calvino 1923~1985)，出生於古巴，父母都是熱帶植物學家。二次大戰後期間，加入抗德游擊隊，45年加入共產黨，47年畢業於都靈大學，並出版小說〈蛛巢小徑〉。50年代重要作品有〈阿根廷螞蟻〉、〈我們的祖先三部曲〉和〈義大利童話〉。60年代起，他長住巴黎15年，與李維史陀、羅蘭巴特有密切交往。60年代代表作為〈宇宙連環圖〉，曾獲美國國家書卷獎。70年代致力於開發小說敘述藝術的無限可能，陸續出版〈看不見的城市〉、〈命運交織的城堡〉和〈如果在冬夜，一個旅人〉，奠定了他在當代文壇的崇高地位，並受全義大利人的敬愛。85年夏，他突患腦溢血，成了全過上下最關心的話題，但不幸於9月19日辭世。86年，短篇小說〈在美洲虎太陽下〉出版。88年，未發表的演書稿〈給下一輪太平盛世的備忘錄〉問世。(資料來源：時報文化)

當他還小不識字的時候，會每天花上好幾個小時，略過文字只看圖案，在腦海裡講故事給自己聽，以不同的方式來解釋場景，為同一個故事創造了不同的變體，將個別的插曲片段串連起來，成為一個範圍更大的故事，找出各系列中反覆出現的因素，先孤立起來，而後再加以聯結，使一系列與另一個系列結合，發明新的系列，使其中的次要角色變成主角。

他提出我們正面臨了一些基本人類能力的危險，閉上雙眼，有能力使景象集中在眼前，從白紙下的黑色字母線條中，創造出形成和色彩，事實上就是以意象來思考。在他小時候，花好幾個小時只看圖畫，在腦海中講故事給自己聽，用不同的方式來解釋場景，在他學會閱讀之後，反而這些部份減少了，他寧可忽略那些詩行，沉湎在那些連環圖畫裡，繼續做他的白日夢。無可否認的，看無字的圖畫，無疑是一種寓言的塑造、風格表現以及意象組合的訓練。(頁126~127)

由此我們可以知道，卡爾維諾對於以意象想像故事，也就是我們現在所說的「看圖說故事」，對想像力與思考的啟發是非常推崇的，即使和哈佛大學的學生演講，也不斷的強調這個部份。

2、多媒體軟體的圖文特性

另外，本研究是讓學生以多媒體軟體進行故事創作，而多媒體軟體的特色，影像為其必要條件，與文字之間互相搭配，再加上豐富的聲光特效。以視覺的作品來說，圖像是非常重要且必然的。因此在故事的呈現上，一定是以圖文並茂的多媒體方式完成。然而為何不讓學生自行繪圖再加上自己的故事，是因為考慮學生電腦繪圖的能力差異過大，為避免創作者拘泥於繪圖的好壞，希望創作者仍以故事的發想為重點，因而特地採用了看圖說故事的策

略，創作者不必花太多時間在繪圖的發想上，只要根據準備好的圖像素材，加上自己的巧思，重新完成一個全新的故事，最後完成有圖文聲光效果的電子故事創作。

3、看圖說故事的心理測驗

研究者希望能以學生完成的故事創作去觀察學生無形中從故事中透露的相關訊息與現象。在心理學上，也有類似的測驗，最有名的要算是默里(Murry,H.)和摩根(Morgan,C.D)共同編制的主題統覺測驗(Thematic Apperception Test 簡稱TAT)，這是投射測驗(PROJECTIVE TEST)中的一種經典測驗，無論是臨床上還是研究上，運用此方法的心理學家普遍認為，一個人的故事會暴露其生活中的重要傾向和主題，因此主題統整測驗被稱為投射測驗。被投射到圖片刺激上和故事情節中的，正是其重要的需求、願望、衝突。TAT由 30 張具有情境但主題曖昧的圖片構成，被試者根據圖像上的情境編故事，測驗設計者認為被試者在看圖編故事時，通過描述和解釋，會不知不覺的將內在的人格表露出來。³⁷

這樣的心理學上的測驗方法，在策略上，無疑和看圖說故事有著極其類似的部份，因此研究者認為以看圖說故事的策略，更能去了解創作者在故事中無形所顯露出來的訊息。

4、語文和圖形創造力思考

Hennessey(1982)曾研究兒童說故事的創造力。實驗者首先要求parochial學校一至五年級的 115 位的男女學生，閱讀一本沒有單字的書，然後藉由訴說有關每頁的故事。這本書透過 30 頁圖片來說故事，雖然故事的基本線是清晰

³⁷馬一波、鐘準著，敘事心裡學，P54

的，但是圖片中卻有充足的模稜空間提到供兒童說故事的變通性。實驗者將這些故事加以錄音、謄寫，然後將謄寫的版本給兩位前任小學教師，依其他研究所使用的標準創造力量表。如同Stubbs&Amabile(1979)的研究，發現這些創造力評量間的一致性是相當好的，判斷者間的信度是.91。³⁸

(四)看圖說故事的素材選擇

在決定以看圖說故事做為本研究創作的策略之後，如何選擇所需要的圖片則是一大重點。可以選擇使用的圖片那麼多？到底要選擇那些素材讓學生發揮呢？研究者在設定選擇的圖片素材上，則選擇以繪本故事的圖片為主，因為那些圖片本身就是專業繪者為故事所設計，每張圖畫中本就具有強烈的故事性，也包含了故事的基本元素在裡面。這樣的圖片選擇比起任意找尋隨意的照片讓學生創作，研究者認為圖像與故事的延伸性都要強很多，也專業許多，學生更可以從中發揮出更精彩的故事。

由於研究者以（人與自己）（人與社會）（人與環境）做為教學切入點，再加上研究者在過往的教學，也曾多次以類似的看圖說故事來進行電子故事創作，了解不能用太少或太多的圖片素材來讓學生使用，因此研究者擬在教學過程中，從（人與自己）（人與社會）（人與環境）的繪本中，各自挑選一本學生較有興趣也比較廣為人所知的繪本，為其圖片素材，做為學生創作電子故事的材料。

最後決定採用的繪本圖片素材，分別是人與自己—《方眼男孩》³⁹；人與社會—

³⁸林業盈，《評量兒童創造力方法之研究-以看圖說故事為例》，創造思考教育期刊，2003.6.13期，p33~34

³⁹漢聲文化 <http://ansonbook.myweb.hinet.net/hs07.htm>

《拼被人送的禮》⁴⁰；人與環境——《我和我家附近的野狗》。

方眼男孩



作者：茱麗葉·史乃普

出版社：漢聲雜誌社

初版日期：1991 年

備註：電視兒童

故事敘述一個非常喜歡看電視的小男孩——冬冬，因為看了太多的電視節目，以致於眼睛變成方形；媽媽帶他給醫生看，醫生告訴冬冬，只要他多看看書畫畫圖、看看天空情況就會改善，冬冬都照做了。有一天冬冬的眼睛終於恢復正常；從此以後冬冬再也不敢什麼都不做只顧看電視了。



拼被人送的禮

[The Quiltmaker's Gift](#)

作者：[傑夫·布蘭波](#)/著

譯者：[楊茂秀](#)

出版社：[靑林](#)

出版日期：2000 年 11 月 16 日

⁴⁰ 博客來書店 <http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010136894>

一個溫馨的故事，加入色彩炫麗的拼布藝術，讓這本書自一九九九年出版後旋即受到廣大讀者的喜愛，並奪得二〇〇〇年美國 ABBY 年度好書大獎，證明了好書不寂寞。

內容簡介

擁有全天下最多禮物的國王，卻一點也不快樂。直到有一天，國王發現最需要的禮物是一床拼被，但是拼被人說什麼也不願送給國王。國王生氣了，把拼被人抓到深山給大熊當點心，但大熊反而請拼被人吃早餐；國王又把拼被人抓到小島上，但一群麻雀把拼被人救回岸上。

國王沒辦法，只好答應拼被人的要求，將皇宮裡所有的禮物都送給別人，她才願意送國王一床拼被子。

國王很小氣，一開始只送出一顆彈珠，但得到彈珠的小男孩回報國王一個燦爛的微笑；國王又挑了一些衣服送給窮人，窮人很高興地在街上遊行展示這些衣服；國王接著又把自己的馬當成遊樂園裡的旋轉馬給小朋友玩，小朋友玩得好開心，這時，國王才有了一些笑容。

國王將皇宮裡所有的禮物都搬上馬車，開始四處旅行，將所有的禮物送給最需要的人，馬車上的禮物愈來愈少，但是他的心裡很充實。雖然國王的皇袍已破爛不堪，腳趾也露在鞋子外邊，但他的雙眼有了光彩，笑聲如雷。

他的寶物在世界各地都變成微笑了。拼被人織了一床世界上最美麗的拼被給國王。國王披在身上，感覺到無與倫比的幸福與滿足。



我和我家附近的野狗們

The Neighbourhood Strays and I

作者：文/ 賴馬；圖/ 賴馬

出版社：信誼基金出版社

出版日期：1997 年 11 月 15 日

語言別：繁體中文

本書取材自現代大街小巷常見的「野狗」，很能引發幼兒們閱讀的興趣。作者在表現上，不但對狗與人的造形有很敏銳的觀察，在色彩方面更是活用了蠟筆的質地柔軟效果，表現出「塊面」與線條之美。色彩的運用也活用了白、灰、黑、藍灰等等中間色調，畫出極度明快又和諧的色感效果來。作者充分運用大塊面塗擦，且線條流暢，留白的背景處理得宜，創造出有生活味又具童趣的插畫來。就內容而言，「裝作是一棵樹以避免被狗咬」，以及畫一地圖表明要「找一條沒有狗的路」，都是神來之筆，很有創意。曾獲第十屆信誼幼兒文學獎圖畫書創作類入圍作品。

得獎記錄

☆ 第 10 屆【信誼幼兒文學獎】入選獎

☆ 聯合報《讀書人》1997 年最佳童書獎

☆ 民生報《好書大家讀》1997 年最佳兒童讀物

☆入選【台北市兒童深耕閱讀計畫】班級讀書會用書

第二節 研究步驟

本研究的研究步驟，可分成計畫醞釀、文獻探討、課程實施、作品歸納與分析四個階段。

(一)計畫醞釀時期

以思索如何將資訊教學與故事創作融合在一起，讓學生達到創作故事的樂趣，並能充份發揮想像力，有能力去完成屬於自己的電子故事。確定以研究學生完成的電子故事內容為主的方向，而不是以一般質性研究或行動研究的詳細研究與紀錄整個教學與學生表現為主的研究。

(二)文獻探討階段

蒐集目前國內關於兒童說故事、故事創作、電子童書等相關論文，了解其他研究者以什麼方向或策略去研究兒童的故事。由於將以研究兒童所創作出來的電子故事內容為主，因此文獻探討的重點也將擺在故事內容結構的相關研究，並做搜集與研究，以此做為參考依據，了解要以那些故事內容結構的項目，來做為研究兒童電子故事內容的方向。

(三)課程設計與實施階段

本教學與課程設計可分為多媒體軟體教學、故事創作教學兩個主要項目，並將兩種課程融合在一起。一開始將以多媒體教學為起點，指導學生如何運用該多媒體軟體 Mediashow 之後，再將故事創作的教學帶入。以多媒體軟體的特性，配合教學設計者所採用的看圖說故事策略，讓學生能充份的運用多媒體軟體，創作出多樣的電子故事。

(四)歸納與分析

在學生完成每個人的電子故事後，教學與研究者將學生所有的作品蒐集起來，開始一一針對每個故事中的內容結構做詳細紀錄，包括角色、故事、內容、情節、場景、人稱等。最後再由文獻探討中所發展出要研究的故事內容結構項目，分別做歸納統計，發現歸納出故事裡所隱含的現象與觀察，並提出研究者的看法與觀點。



第三節 教學課程設計

一、課程設計理念

九年一貫課程實施以來，大大改善了以往教師受制於教科書的束縛，以及千篇一律的教學課程過去的教學課程。教師往往無法去思考自己的教學目標，以及學生到底想要得到的是什麼？但自從九年一貫課程實施以來，教師的課程自主性大增以學生及課程本位的主軸相形重要，也因此讓教師自編教材的機會大為增加。歐用生所謂，使每一位教師都成為課程設計者，每一間教室都成為課程實驗室，每一所學校都成為課程發展和改革中心⁴¹。

研究者在學校擔任資訊教師，總要思考資訊教育對於學生來說，除了學習軟體技術之外，到底還可以為學生帶來什麼？在九年一貫課程綱要的六大議題的資訊教育裡，提到九年一貫新課程之精神，各學習領域應使用資訊科技為輔助學習之工具，以擴展各領域的學習，並提升學生解決問題的能力。為便於各學習領域進行資訊整合教學，宜將各領域所共同需要的基本資訊能力、素養及其學習時間，做一詳實的規劃，以使所有的學生均有機會習得基本資訊知識、技能與學習素養，以為各領域應用資訊的基礎。

本課程綱要之規劃基於上述理念，透過了解資訊科技的特性及其對個人與人類社會的影響，並針對不同領域學習所需之基本需求，分析出共通的資訊基本學習內涵，及各學習內涵所需之最低學習時數，以期所有的學生均有機會習得此綱要規劃之基本資訊知識、技能與學習素養，以為資訊教育的普及與應用奠定基礎，建立健全的資訊社會。⁴²

⁴¹歐用生，新世紀的教育發展—當前課程改革的檢討

⁴²國民中小學九年一貫課程綱要，教育部，2003

由此可以知道資訊教育，很大的目的於輔助學習，藉由資訊科技與工具來解決並且啟發學生的學習，且結合教師的專業。研究者於是開始發想，要如何以資訊科技，結合本身的專業，讓學生學習並啟發不同的事物。根據研究者擔任資訊課程四年來的觀察，對一般資訊教師來說，大多停留在軟體與技術的教學，往往都以操作示範，並讓學生練習軟體為主。然而這樣的方式，往往讓學生只能藉由反覆練習來達到學習的目的，儘管絕大多數的學生，對於資訊科技充滿了興趣，並不會對反覆的操作或練習電腦軟體有所厭惡，但學習資訊課程，真的只能不斷以操作不同的軟體而主而已嗎？

因此結合了研究者本身對資訊與語文創作兩方面的專業與興趣，藉由指導高年級的資訊課程，發想出了以多媒體軟體結合故事創作的方式，讓學生運用多媒體軟體的特性，來創作個人的故事，以此為課程目標與內容，開始發展課程設計。本研究擬參考惠勒的課程設計模式來進行課程設計，其課程設計模式如下圖：



惠勒的課程設計模式(Wheeler, 1967, P91; 引自黃政傑, 1994, P150)

黃政傑⁴³指出，如果把教學單元當成一個大系統，其下包含了許多個子系統，這些子系統可說是該單元的要素。一般而言，每個教學單元都包含目標、內容、活動、媒體、評鑑、資源等要素，於是研究者開始進行課程設計，如下節的課程步驟與流程。

二、教學步驟與流程

(一)多媒體軟體的技巧練習

在選擇讓學生使用何種資訊媒體的工具時，可分為選擇學生已經會使用的軟體或是還沒學過的軟體。學生學過的軟體中，以powerpoint最常被使用在製作簡易電子書的工具，學生在四年級時已經學過這個軟體。然而在課程規劃上，高年級已需要開始上一些簡易的多媒體軟體，而目前以多媒體軟體來說，在國小電腦課程中最廣泛使用的軟體，為訊連科技所出版的Mediashow(魅力四射)，由於簡單易操作，加上聲光效果俱佳，學生的接受度很高。本研究考慮到要讓學生的起始點相同，所以以學習一個新軟體為主，另外mediashow比powerpoint，在操作上或是聲光效果上其實更炫，更吸引學生，因此最後選擇了以Mediashow(魅力四射)做為創作媒材工具，而為了讓學生更容易進行創作，必須使學生先熟悉使用工具。教學者在課程設計上，一開始以三~四堂課的時間，將這套軟體的功能和操作介紹給學生，並進行操作，以便於之後的創作課程。

(二)創作引導課程

在未以多媒體軟體創作故事前，研究者將以圖文故事的教學來做為引導，以目前廣受教學運用的繪本故事為主。主要的教學內容除了著重在故事的內容外，

⁴³黃政傑，課程設計，P475

更重要的是要引導並讓學生能了解如何以圖文如何創作出故事？觀察在圖文故事中，文字和圖畫搭配的情形？繪本中的故事是如何用圖與文完成的？另外繪本的故事內容有那些呈現的主題？研究者以（人與自己）（人與社會）（人與環境）的主題繪本，分別引導學生了解故事的主題類型。

除此之外，藉由繪本故事，使學生觀察並了解到故事的基本元素－主題、角色、場景等項目，讓學生可以在有了基本的故事認識基礎之後，再來進行故事創作，能使學生所創作出來的故事更加完備。

(三)故事創作課程

當學生已經熟悉了這套軟體後，也進行了圖文故事的引導課程後，教學者將開始讓學生進行多媒體電子故事創作的課程。多媒體軟體著重影像、文字、音樂的結合，因此在故事的創作上已不是單純的創作故事而已，還必須結合影像、圖片以及音樂。當創作者在創作故事時，必須兼顧到要配合什麼樣的畫面，這與所謂的圖畫書與繪本有著相同的形式，也由於多媒體軟體重於影像的特殊性，再加上研究發現以「看圖說故事」的語文策略，可以多面向的了解創作者的心理健康與創造力思考等因素，因此教學者採行了準備基本圖像素材，讓學生選擇，並讓學生可以自行加上自己另外選擇的圖畫來構成本身故事的方法，以完成整個故事的創作。

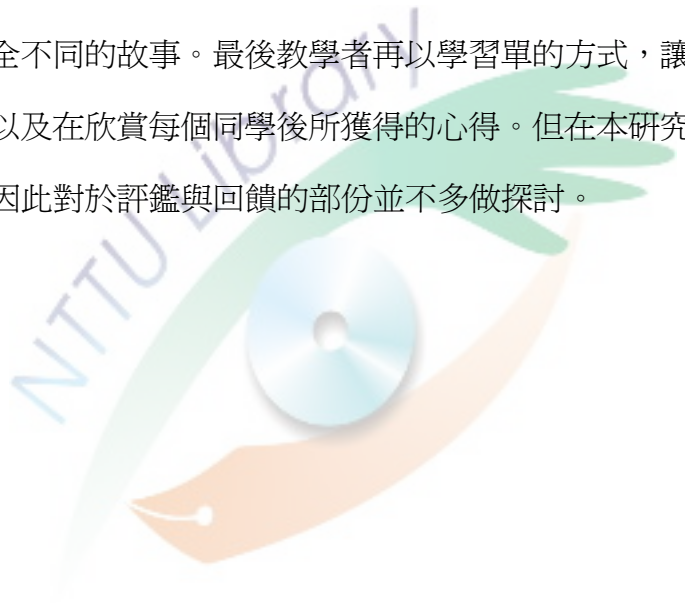
(四)創作的引導與歷程的對話

學生開始進行創作時，仍需要教學者的引導，以免無法掌握原則性的問題。讓自己陷入無法收回的地步，在創作的引導上，教學者必須將一些故事基本元素教導給學生，如故事中通常都會包含角色(主角配角)、場景(發生的地點)、劇情情節等要素，當對於故事主要的元素有了基本的認識，學生在創作故事中，才能在把握一些基本的要點下，完成較完整的故事。教學者鼓勵學生由這些影像素材

中，天馬行空的創造，但有時學生會像風箏遇到亂流般，不知飄著飄著會飄到那？這時教學者重要的目的，就是讓他們重新回到他們自己的軌道上，因此不但創作的引導重要，在創作的過程中，與學生的對話與歷程也相形的重要。教學者需要時時注意學生在創作時發生的狀況，並給予幫助，但不主導或提供學生的創作方向。

(五)評鑑與回饋

當作品完成後，互相欣賞就成了很重要的部份，作品將採用學生互評與自評的方式，讓學生彼此欣賞同學的作品，觀察每個人用著相同的素材，卻變化出那些與自己完全不同的故事。最後教學者再以學習單的方式，讓學生說明對整個創作的感想，以及在欣賞每個同學後所獲得的心得。但在本研究中，針對的是故事內容結構，因此對於評鑑與回饋的部份並不多做探討。



第四節 教學實施與成果

一、繪本與故事內容引導

以（人與自己）（人與社會）（人與環境）等不同主題的繪本，帶領學生閱讀與欣賞，讓學生可以先藉由欣賞精彩的圖文故事，讓自己未來在創作自己的故事時，能更加的得心應手。以下是參考劉淑雯的博士論文《繪本運用於國小社會學習領域之教學探究》所整理出關於這三大主軸的繪本⁴⁴，並從中挑選較適合高年級看的書目。應用在圖文故事創作的引導教學上，但在教學過程中，因為教學時間有限，故只用了若干本來運用，其他的部份則是提供給學生自我延伸閱讀的參考。

以下書目則是引導課程上所引用到的書目：

人與自己—《方眼男孩》《小貓玫瑰》《我變成一隻噴火龍了》

人與社會—《拼被人送的禮》《爺爺一定有辦法》《青蛙和蟾蛛》

人與環境—《小房子》《花婆婆》《我和我家附近的野狗們》

以下則為參考劉淑雯的博士論文《繪本運用於國小社會學習領域之教學探究》延伸至課程的引導閱讀書目：

概念	次概念	繪本
人與自我	生理我	《眼睛的故事》 《我從哪裡來?》 《我到底怎麼了?》 《方眼男孩》
	心理我	《神奇變身水》 《小巫婆的大腳丫》 《小貓玫瑰》 《威廉的洋娃娃》 《討厭黑夜的席奶奶》

⁴⁴ 劉淑雯，《繪本運用於國小社會學習領域之教學探究》，國立臺灣師範大學教育研究所博士班，2003，P64

		《我變成一隻噴火龍了》
人與社會	社會我	《威威找記憶》 《拚被人送的禮》
	學校生活	《很久很久以前》 《天空為什麼是藍色的？》
	家人	《猜猜我有多愛你》 《永遠愛你》 《一隻想當爸爸的熊》 《爺爺一定有辦法》
	家庭生活	《忙碌的週末》 《小恩的秘密花園》 《最珍貴的寶貝》
	朋友關係	《青蛙和蟾蜍》 《月亮、地球、太陽》
人與環境	死亡教育	《權的禮物》 《精采過一生》
	生涯規劃	《花婆婆》
	環保問題	《如果聲音消失了》 《小房子》 《聽那鯨魚在唱歌》
	鄉土	《家鄉的樹》
	環境	《挖土機年年作響》 《我和我家附近的野狗們》
	人口變遷	《房子再見》

二、教學素材發想與引導課程

（一）看圖說故事的影像素材

由於本課程在實施與規劃時，是以準備圖片素材讓學生從中運用並創作故事，因此在資料與圖像的素材運用上也相形顯得重要，教學者一開始在選擇圖像素材時，曾經思考過不同的選擇，如一些在網路上流傳的好圖片或是攝影家的作

品等，讓學生一方面可以欣賞到優美的攝影作品，從風景、人像、建築等圖像中去發展自己的故事，但是教學者經過思索，發現這樣的選擇實在太大且漫無目的的，單張圖片的發展性也較弱，學生在創作上可能也有所困難。於是把目標朝廣受兒童喜愛的圖畫書與繪本的圖像上，一方面學生對於圖畫書與繪本充滿興趣，一方面這些圖畫書與繪本的圖畫都是經過繪者精心的巧思所完成的，即使拿掉了文字，仍提供許多圖像上的想像空間可以讓學生運用。

劉鳳芯於〈臺灣地區兒童文學批評與理論之發展〉中說：

過去十年臺灣兒童文學在各類的發展上，最耀眼的現象就是圖畫書異軍突起。⁴⁵

林良先生在〈讓兒童欣賞好畫〉中也提到圖畫能增添孩子的樂趣：

兒童文學工作者都知道孩子喜歡看圖畫。圖畫是小孩子起步閱讀所接觸到的「第一種文字」。圖畫能增添閱讀的樂趣。「有圖畫相伴的文字」和「有文字相伴的圖畫」，往往能相互激盪，彰顯出彼此互異的魅力。⁴⁶

也因為圖畫書與繪本的圖像，原本就有其故事性的發展，因此教學者選擇了圖畫書與繪本的圖畫，讓學生的故事性與創造性發展更加的順利，但到底要選擇那些繪本的圖畫來做為影像素材，則成了教學者最需要花心思的部份了。設定的難易度多高？要用多少本繪本或是圖像呢？在教學者過去的教學經驗中，不只一次的運用到以看圖說故事的策略來引導學生進行電子故事創作，曾經也同樣在高年級進行同一個教學活動，當時所使用的素材僅以單一繪本為限。所採用的繪本是廣受小朋友所喜歡的賴馬創作的《我和我家附近的野狗們學生》⁴⁷。當時學

⁴⁵劉鳳芯，《交流與對話》，P39

⁴⁶林良，《兒童讀物插畫》，P1

⁴⁷博客來書店 <http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010000178>

生僅運用這本書中的二十幾張圖畫，就再加上自己的一些巧思，就創造出了一百多個不同的精彩故事，如附錄光碟附錄(三)的《野狗創意故事》資料夾。

每個學生以這些圖片為素材，教學者也和學生說，他們也可以去找他們喜歡的圖案來和這些圖畫搭配，進行故事創作，後來所完成的多媒體故事中，幾乎沒有故事是和原來的故事相同的，而且不乏充滿創意且有趣的故事，也由於有了那一次經驗教學者，決定把難度往上提升，這次給學生的不只是一本繪本的素材，而是多本繪本的素材，讓學生從中任意選擇素材去創作故事，相信所創作出來的故事一定會更多元更精彩。

藉由一開始的圖文故事引導教學，研究者和學生欣賞討論的繪本中。研究者希望能挑選出三本不同主題且畫風不同的繪本圖畫做為素材，但是繪本那麼多，到底要用什麼標準來選出這三本繪本的圖畫當素材呢？研究者一方面則依主題的不同，分別在〈人與自我〉〈人與社會〉〈人與環境〉各挑一本來做為圖像的素材，一方面在選擇這些素材時，也考慮到在課堂上與學生討論與互動的情形。最後分別選擇了以下的影像素材：人與自己—《方眼男孩》⁴⁸；人與社會—《拼被人送的禮》⁴⁹；人與環境—《我和我家附近的野狗》。

影像素材圖片請見光碟附錄(二)：看圖說故事的素材

(二)故事元素的引導課程

為了讓學生在創作故事時，更能掌握故事的一些基本元素，在欣賞圖文故事

⁴⁸漢聲文化 <http://ansonbook.myweb.hinet.net/hs07.htm>

⁴⁹博客來書店 <http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010136894>

的同時，可以同時把一些基本的故事元素讓學生了解。研究者選擇了以〈主題〉〈角色〉〈場景〉這三個較容易理解與分辨的故事元素，指導給學生，並以即將選為使用的素材繪本《方眼男孩》《拼被人送的禮》《我和我家附近的野狗》做為範例，讓學生能夠了解並分析關於各種圖文故事的基本元素。

繪本故事	主題	場景	角色	故事內容
方眼男孩	自己的身體－人與自己	現實生活環境	男孩	一個愛看電視又不吃蔬菜的小朋友,他的眼睛居然變成正方形的,而且看東西時好不舒服喔!什麼東西都變成正方形的而且看起來很模糊,媽媽告訴他眼睛要多休息,看看遠的東西, ...
拼被人送的禮	分享－人與社會(他人)	童話故事場景	國王 拼被人	擁有全天下最多禮物的國王，卻一點也不快樂。直到有一天，國王發現最需要的禮物是一床拼被，但是拼被人說什麼也不願送給國王。國王生氣了，把拼被人抓到深山給大熊當點心，但大熊反而請拼被人吃早餐；國王又把拼被人抓到小島上，但一群麻雀把拼被人救回岸上。國王沒辦法，只好答應拼被人的要求，將皇宮裡所有的禮物都送給別人，她才願意送國王一床拼被子
我和我家附近的野狗	人與環境的關係	現實生活環境	男孩 野狗	男孩家附近有許多野狗，他因為怕這些聚集的流浪狗而每天繞路

				上學，而當捕犬隊帶走一些狗後，他發現兩隻沒有媽媽照顧的小狗很可憐，他很想收養他們，但是…。書後附有養狗所需的條件及不能不知道的「狗知識」，可供愛狗人參考。
--	--	--	--	--

藉由這些故事引導學生了解一般故事必須具備的故事元素，學生在發想與創作自己的時候，可以更快的進入狀況，並且能把握故事的重要原則。

(三)看圖說故事的引導

在進行完圖文故事的引導故事元素的指導之後在尚未開始進行創作教學之前研究者為使創作過程更加順利，因此特別再安排一個看圖說故事的引導課程，讓學生練習不看文字從圖片中發想出故事，使用的圖片素材也是從引導學生的繪本中擷取出來的。在這個課程中，採用的是分組討論教學的方式，運用教師所給的影像素材，以小組共同討論激盪創作出故事，藉由這樣的分式，可以協助引導每個人在進行個人看圖說故事的電子故事創作時，更加的順利，完成度也更高。

三、故事創作教學歷程與素材的運用

在影像圖片的選擇上已經有了方向之後，教學前最重要的準備工作也大抵算完成，接下來就是教學歷程與影像運用的開始。

(一)教學歷程

1、教學前準備

教學者將預定給學生使用的繪本圖片，取下有文字的圖像或是處理已經有文字的圖像，讓學生準備使用的繪本圖片都只有影像沒有任何文字的敘述。準備好影像素材之後，將這些素材放置在教學者設置的網路硬碟上，使學生在教學時可以方便拿取應用。

2、教學活動開始

在本教學活動開始之前，教學者已經針對 mediashow 軟體進行了完整的教學活動，讓學生操作熟悉本套軟體，由於軟體本身介面與功能簡單，因此幾乎所有的學生都已經可以操作這項軟體。

學生在學完這個軟體的操作之後，大都以為這個軟體的應用就只有這樣而已，他們並不知道老師接下來要讓他們運用這個軟體來做什麼活動。直到教學者告訴學生我們將運用這個軟體來做故事創作的活動，許多學生大多驚奇要怎麼做呢？為什麼電腦課好像變成別的課程了呢？因為是高年級的學生，此時教學者也趁此機會告訴學生往往一般的電腦課都落入了不斷的學習新軟體的迷思，以為只有不斷的學習沒學過的軟體才會越來越厲害，但教學者則和學生強調，其實軟體只是一種工具，我們如果學了一百種軟體，然而只知道要照步驟去使用這個軟體，從不去思考這些軟體要如何運用？那學再多軟體也是白費，因為你終究會忘記。這就像是在划船，你總不能說我只會其中一種槳才會划吧，應該不論拿到什麼槳都可以划，因為重點在於你是否已經學會划槳的技巧。

為了讓學生了解要以mediashow做出什麼樣的作品出來，教學者拿了以前學生運用賴馬的《我和我家附近的野狗》的圖片所創作出來的故事，讓學生

了解，雖然是同樣的圖案，但只要經過順序不同的排列，還有自己的想像力與巧思，就可以創作出許多截然不同的故事。當教學者show出那些學生的作品⁵⁰時，很多曾經看過《我和我家附近的野狗》的學生，都一直讚嘆他們怎麼可以用同樣的圖案創作出那些新的故事？這個時候，那種躍躍欲試的氣氛似乎開始迷漫在空氣中。

當教學者把以前的學生作品 show 給他們看，並和學生們說也要他們自行創作故事後，很多學生的反應是，能不能圖片與故事都自行創作，由於教學者過去曾經有讓學生自行繪畫與創作故事的一些教訓，因此便和學生分享為什麼讓他們在一些限制條件下創作的原因，由於電腦課每個星期只有一節，圖文同時創作的時間不足，而且每次隔了一個星期才回來創作，很多思緒和靈感會一直被打斷，其實不合適，另外仍有許多學生對於繪本與故事創作的的能力與基礎比較弱，如果圖文都讓其創作，或許會讓其對這個創作不感興趣，也容易會變成精英化的創作。因此一方面藉由這個軟體需要大量影像的特質，由老師來準備影像素材，讓學生創作，不但可以啟發學生的靈感，學生也會因為有所限制，而不會天馬行空到無法收拾的地步，而老師也鼓舞學生可以加上自己的繪圖或素材，與原有素材做搭配。這樣的方式可以兼顧到每個一個學生學生，不會因此困擾做不出作品，但又能依照個人的能力去自由發展不同的故事，除了一些理論上的基礎上，在實務上，這也是教學者認為為何「以看圖說故事」的方式來進行多媒體電子故事創作很大的原因。

(二)影像素材

於是教學者將準備好的素材——的三本繪本的圖像素材：《方眼男孩》、《拼被人送的禮》、《我和我家附近的野狗》，以電子檔的方式，讓學生從中選取出自己

⁵⁰ 請見光碟附錄三《野狗創作故事》的資料夾

想要的圖片來創作故事。教學者也問了學生這三本分別看過的人有那些？經過粗略的統計教學者，發現看過《我和我家附近的野狗》是最多的；其次是《拼被人送的禮》；比較少的是《方眼男孩》，但儘管有人看過原來的繪本，但教學者強調並提醒創作者必須混合不同的繪本盡量不要以單一繪本的圖片創作，並且不能和繪本原來的故事相同。

以下分別是準備給學生拿來運用的三本繪本的影像素材圖片

賴馬 / 我和我家附近的野狗 如光碟附錄(二)：看圖說故事的素材

茱麗葉·史乃普 著/ 方眼男孩 如光碟附錄(二)：看圖說故事的素材

傑夫·布蘭波/著 / 拼被人送的禮 如光碟附錄(二)：看圖說故事的素材

學生將運用這些影像素材自行拼貼重組，發揮自己的想像力，創造出一個個全新的故事。當學生已經學會 Mediashow 的多媒體軟體，教學者也已將影像素材給了學生，接下來就是學生本身自行創作的空間了，這個時間，老師除了技術上的指導與引導外，不會在創作上帶有任何主導。目的是讓學生可以在不受老師的影響下，真正的表達出自己想創作的作品，教學者將給學生很大的創作空間。

電腦的學習是屬於比較獨立的型式，學生因為有自己的機器可以操作，其實比較像是獨立創作，不太會和同學有相互討論或對話的情形，大部份的學生在整個創作的過程中，都能專心的對著自己的電腦，除了少數一些學生比較不容易進入狀況或是比較好動難以靜下來創作外，絕大部份的學生對於自己創作故事都可以專心的進行，並且覺得趣味無窮。

(三)創作成果統計

在完成教學課程後，共計學生總共完成了 113 件電子故事成品，男生的作品 62 件，女生的作品為 51 件，以下列出 113 件作品的名稱與編號。關於每一個的故事內容與相關細節，請見附錄(四)的故事內容分析表。

編號	作品名稱	編號	作品名稱
6101	大餐	6103	可怕的狗
6104	人狗大戰	6106	阿單夢遊記
6107	屁眼一號眼睛壞掉記	6108	小號呆變眼記
6110	小明的狗	6112	無
6113	熊的一生	6114	老婆婆與熊
6115	靈異的一天	6116	自創的故事
6117	老奶奶與狗	6118	真的有奇蹟出現嗎
6119	阿力的故事	6120	卡連與瑪莉
6122	威。想念	6123	可怕的一個禮拜
6124	呆呆的故事	6125	天空之旅
6126	大呆的眼睛	6127	可怕的惡夢
6128	阿牛的奇幻歷險		
6202	方眼男孩	6204	阿呆與小黑小皮
6205	抓菇大隊	6206	可悲的一天
6207	出去散步嘍	6208	狼狗軍團
620	笨呆和小白	6210	恐怖的傑作
6211	阿德的一天	6212	近視的恐怖
6213	無	6214	皇后與熊

6216	奇特的夢	6217	無
6218	老婆婆的拼被	6219	無
6220	無	6222	阿豆與小狗
6223	無	6224	老婆婆的故事
6225	不只是一場夢	6226	奇特的夢
6301	別為愛毀了自己	6302	小明的電動傳
6303	可悲的零治林	6304	無
6305	外星人歷險記	6306	無
6307	小狗日記	6309	織布傳奇
6310	楓水鎮野狗咬人	6311	狗的故事
6312	及芬塔的精靈	6313	無
6315	無	6317	怪怪的一星期
6319	快樂的一天	6320	一個夢
6321	奇怪的眼睛	6322	有趣的一天
6323	狗狗風波記	6325	小強喜歡的對象
6326	無	6327	小眼睛
6401	土星	6402	美麗的一天
6403	無	6406	狗狗大戰
6407	野狼 125 的誕生	6408	四個勇士的奇遇
6409	跟狗的一天	6412	方塊男孩
6413	可怕的野狗	6414	蔡包的眼睛
6415	近視的痛苦	6416	夢境
6417	阿華田傳記	6418	原來是夢
6419	小明的一天	6420	國王的新娘
6421	奇怪的眼睛	6422	小戴的生活

6424	小明的眼睛	6425	阿芳的狗
6426	大雄養狗記	6427	可怕的狗
6429	小楊的一天		
6501	人熊大戰	6502	小灰奇遇記
6503	小明與狗	6504	狗狗與人
6505	書中的世界	6506	流浪狗
6507	肚子餓的狗	6508	可怕的狗
6509	熊的故事	6510	重新復活的小鎮
6512	熊的心情與小明的眼睛	6513	愛看電視的男孩
6514	老婆婆的傳奇故事	6517	書中書
6518	膽小鬼與英雄	6519	惡毒的公主
6520	奇怪怎麼會這樣	6522	奇妙的眼睛
6524	克服難關	6525	野狗驚魂記
6526	流浪的狗	6527	阿萬的惡夢
6528	奇妙的一天		

完整的電子故事作品均於光碟附錄(一)的《電子故事創作作品》的資料夾內，如要觀看作品，請點選該編號的檔案，按滑鼠兩下將執行檔打開，並選擇「開啓」來觀看作品，觀看時請將電腦喇叭開啓，方可達到最佳效果。

上表為所有作品的名稱列表，在下面的三個章節中，研究者將針對故事內容結構的三大項目，來對所有的故事內容做歸納與分析。

第肆章 電子故事創作的主題分析

主題的意義：

「主題」的詞彙是二十世紀才引入中國的。根據劉孟宇的看法，「主題」一詞源於德語詞（thema），原指樂曲中的主旋律，及樂曲的核心，後借用到文學創作中，指作品的中心思想，也就是作品所要傳達的基本理念、作家所要提出的主意或理想。雖然我國古代沒有「主題」這個詞，但在古代文論中的志、道、意、主意、旨、主旨等概念，指的正是文章的思想意義和作者的寫作意圖。其涵義和現今所說的主題，顯然是一致的。⁵¹

第一節 主題分析架構

一、主題架構

陳正治⁵²說：「主題是文學作品的中心思想，文章有主題，才能把寫作材料貫串起來。」張清榮⁵³也認為：「主題即是中心思想、主旨、主要意旨。」

關於故事的主題分析內容，以童話故事為例，在游鎮維的碩士論文《台灣一九六〇年代童話主題研究》中，提出了「人與自我衝突」、「人與他人衝突」和「人與自然衝突」三個主題，作為歸類標準⁵⁴。另外陳秀枝在《國語日報牧笛獎及其童話作品研究》⁵⁵中，則選擇以「人與自然」、「人與社會」、「人與他人」及「我和理想的我」四種關係來探討主題的類型。而劉芳蓉的《現代童話之主題

⁵¹陳正治、童話寫作研究，P57

⁵²林文寶陳正治等，兒童文學，P59

⁵³張清榮，兒童文學創作論，P224

⁵⁴游鎮維，台灣一九六〇年代童話主題研究，P32

⁵⁵陳秀枝，國語日報牧笛獎及其童話作品研究，P43

分析--以國語日報牧笛獎得獎童話作品為例》⁵⁶的論文中採的則是「個人與自我」、「個人與社會」、「個人與個人」、「個人與自然」及「個人與神祇」五種主題類型作為分類的依據。

在文獻探討裡，曾針對目前國內一些研究故事內容的論文中做相關的討論。洪慧娟《幼兒說故事內容及結構之分析研究—以一個全語言幼稚園為例》的研究，將主題細分為：1.家庭生活類2.攻擊競爭類3.童話想像類4.友情類5.學校生活類6.意外類7.神秘力量類8.愛情類9.描述現象或願望類10.歷險類⁵⁷。在劉宴伶《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係》的研究中，則將主題分成了「人與自我」、「人與他人」、「人與自然」三個項目。⁵⁸

而在教育部的九年一貫課程目標中，強調以學生為主體、以生活經驗為重心，透過〈人與自己〉、〈人與社會〉、〈人與自然〉等，發展出人性化、生活化、統整化之學習活動，並引導學生達成十大基本能力，強調多元、開放、創新，其科目統整為七大學習領域，並將六大議題融入各學習領域，...

綜合以上的相關研究，研究者發現，幾乎所有相關的研究都以「人與自己」、「人與社會」、「人與自然」為主軸，其中只是一些名詞有所不同而已，「人與他人」和「人與社會」其實是相同的；「人與自然」與「人與環境」則是相同的主題。因此本研究所採用的故事主題分析項目，將分為「人與自己」、「人與他人(社會)」、「人與自然(環境)」三大類。本章節將以這三個項目，對學生所創

⁵⁶劉芳蓉，《現代童話之主題分析--以國語日報牧笛獎得獎童話作品為例》，P40

⁵⁷洪慧娟，《幼兒說故事內容及結構之分析研究—以一個全語言幼稚園為例》，P91

⁵⁸劉宴伶，《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係》，chapter 3

作的電子故事作品主題上做統計與分析，作品總計共 113 件，並以男生作品與女生作品的部份分別做探討，藉此觀察兩者的差異與比較，最後再針對全部作品中一些共同的現象提出相關的問題與討論。

二、人與自我、人與社會、人與環境

(一)人與自我

「個人與自我衝突」中的「自我」，是指主角心中的觀念，意即對事情的看法⁵⁹。此類主題描述因為主角本身對個體與事物的觀點與看法所產生的自我內在衝突，經由各種不同的過程而達到平衡，而導致不論好或壞的種種結果。例如：自我實現、冒險、生命經歷、貪心、改過等。

(二)人與社會

因為主角個人與他人或社會之間產生各種關聯與衝突所導致的各種過程或結果。例如：親情、友情、愛情、道德等。

(三)人與環境

因為主角個人與環境自然之間產生的各種關聯與衝突所導致的各種過程或結果。例如：環保、人與動物、追求自然等。

此章節的主題分析細目，試著找尋是否有類似架構下所發展的主題細目。劉宴伶在其《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係》的研究中，以三年級學生為對象，總共將<

⁵⁹游鎮維，《1960 年代童話主題研究》，1999

人與自我>細分成 17 個小主題⁶⁰；<人與社會>細分成 11 個小主題⁶¹；<人與環境>細分成 5 個小主題⁶²，項目如下

人與自我：

主題	人與自我的關係																
小主題	歷 險	生 命 歷 程	恐 懼	悔 過	貪 心	自 我 實 現	成 長 (教 訓)	學 習 態 度	生 活	愛 惜 物 品	機 智	驕 傲	愚 蠢	真 本 事	嫉 妒	欣 賞 自 我	解 決 困 境

人與社會

主題	人與他人的關係										
小主題	善惡 有報	友 情	暴 力	親 情	助 人	尊重 生命	爭 奪	合 作	惡 作 劇	神秘 力量	真 誠

⁶⁰劉宴伶，《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係》，chapter 3-P2

⁶¹劉宴伶，《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係》，chapter 3-P4

⁶²劉宴伶，《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係》，chapter 3-P5

人與環境

主題	人與環境的關係				
小 主 題	動物 關係	地名 由來	解釋 生命	認識 自然	環保 意識

本論文的主題分析細目，將參考劉宴伶〈從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係〉的主題小細目，並做些許的修改來做為「主題」分類細項統計。

研究的電子故事樣本總計 113 件，在這 113 件作品中，三大主題分佈情形如下：

類別	人與自我的關係	人與他人的關係	人與環境的關係	無明確主題
篇數	57	35	19	2
比例	50%	32%	17%	1%

從上表中可以看出<人與自我>的主題佔了很大的比例約50%，<人與他人>則佔了32%，<人與環境>佔了17%，無明確主題的部份大約1%。

在 113 件作品中，男生所創作的作品共有 62 件，約佔所有作品的 55%，其故事主題的分佈如下：

類別	人與自我關係	人與他人的關係	人與環境的關係	無明確主題
篇數	25	24	12	1
比例	40%	39%	19%	2%

在 113 件作品中，女生所創作的作品共有 51 件，約佔所有作品的 45%，其故事主題的分佈如下：

類別	人與自我關係	人與他人的關係	人與環境的關係	無明確主題
篇數	32	11	7	1
比例	63%	22%	14%	1%

下面的小節將針對男生與女生的作品，分別做三大主題與分項細目的統計，並針對裡面一些作品來做討論。

第二節 人與自我

本章節將針對作品中，以<人與自我>為主題的作品做統計與討論。我們分別以男生與女生的作品為例，關於<人與自我的>主題，兩者與整體的分別比例統計如下：

人與自我	整體	男生	女生
人與自我件數	57	25	32
總件數	113	62	51
比例	50%	40%	63%

從男女生的作品在<人與自我>主題上的比例來看，我們可以發現女生的創作，在<人與自我>的比例上，要比男生創作高上許多，不知這是否意謂著女生比男生更關注在自己的主題身上呢？而男女生在<人與自我>的細項主題分析上，則以劉宴伶〈從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係〉論文中所做的<人與自我>主題細目為基礎，並做些許的修改，統計分析結果呈現如下：

一、男生作品

把《從孩子的故事更瞭解孩子》論文中所使用的<人與自我>的小主題架構做了些許修改，將「成長」的細目改成得到「得到教訓」。

主 題	人與自我的關係																
小 主 題	歷 險	生 命 歷 程	恐 懼	悔 過	貪 心	自 我 實 現	得 到 教 訓	學 習 態 度	生 活	愛 惜 物 品	機 智	驕 傲	愚 蠢	真 本 事	嫉 妒	欣 賞 自 我	解 決 困 境
件 數	7	7	3	1	0	1	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2

在統計男生在此分類的作品後，分別就一些作品與類別做以下的描述：

在所有的作品中，「歷險」與「生命歷程」兩個分項細目，佔了很大的比例，當中的作品，以「歷險」作品來說，大多是主角發生了一連串突來的歷險。例如 6112 的作品—述說一個從假熊變真熊的小熊，爲了躲避軍隊追殺發生的故事。6406 的故事中—主角則莫名其妙的捲入了牛魔王與狗狗的戰爭，並意外成爲英雄。在 6409、6413 的故事中，他們都在現實與夢境中發生了一些歷險。

而「生命歷程」的作品爲何有那麼多數量，是因為許多故事中出現了主角身體發生變化，這類的作品，研究者都將他列入生命歷程的範圍內。例如 6107、6108、6505、6513 的作品—描述主角眼中的世界變成方形後的故事。6202 頭變大，而 6214 和 6514 的作品是描述一個皇后與一個老婆婆的生命故事。

在「恐懼」分類的作品中，6103、6110、6506 全部都是關於害怕流浪狗的故事。「悔過」主題的 6415 和「教訓」主題的 6212、6414 作品，都是描述不要因爲愛看電視把眼睛弄壞的故事。「生活」主題中，6302、6402 作品則說了主角一天的無聊生活。「自我實現」的主題，6309 述說了一個愛織布的老婆婆，如何把他

的作品散播到全世界，完成夢想的故事。「解決困境」主題，6204、6412 兩個故事，分別爲了養小狗和眼睛的問題，想出解決的方法。

二、女生作品

主題	人與自我的關係																
小主題	歷險	生命歷程	恐懼	悔過	貪心	自我實現	得到教訓	學習態度	生活	愛惜物品	機智	驕傲	勇氣	真本事	嫉妒	欣賞自我	解決困境
件數	7	8	3	2	0	1	0	0	7	0	0	0	1	0	0	0	3

「歷險」與「生命歷程」的主題，也在女生作品的<人與自我>分類中，佔了很大的比例。關於「歷險」的作品共有七件。6116講的是一個男孩因爲看電視所發生的現實與虛幻之間的歷險，原來只是一場夢。6123的故事裡，小明原來在房間裡，突然進到另一個地方，經歷了另一個世界的事。6125中，女孩圓圓被吸入書中，然後發生一連串的歷險。6128描述一個住方形王國的男孩阿牛，爬進電視機所發生的故事。6226的主角在睡夢中經歷了另一個小朋友的故事。6320的故事中，小小跑到書中世界去，精靈讓他體驗了不同的經歷。6416說的是主角在睡夢中遇見了許多過去與現在時空裡的人事物。

「生命歷程」的主題，在<人與自我>的關係主題裡，有許多是和身體發生變

化有關的故事。研究者將這一類原因產生的故事都列為「生命歷程」的主題。在女生的作品中，這類的作品共有八件。6118、6124、6127都是描述主角眼睛變成方形之後的故事，其中6124和6127都以在夢境中做為結束。6217述說一個人和一隻狗發生了交換身體後，又想找回原來自我所產生的生命故事。6418講的是一個叫勤勞的懶惰的小孩，因為看了電視發生催眠後的故事。6517、6527，6528說的都是夢中發生的故事。6517是進入書中的故事。6527夢見自己在玩變裝秀時，變了一個模樣，擔心爸媽不理他。6528的主角，眼睛世界變成方的，並去找尋自己的狗的故事。

「恐懼」的主題，621、96317的故事裡都是因為恐懼野狗。6421害怕的則是眼睛變壞，還有野狗。「悔過」的主題，在6225中，一個愛捉弄人的小孩變成了熊之後，體會被人欺負的感覺，醒來之後再也不敢欺負人了。6522的故事，小Q因為愛看電視，眼睛壞掉了，後來不敢再多看電視，視力才慢慢恢復。

「自我實現」的主題，6222描述阿豆從小到大，為了實現愛護狗的工作的過程。「生活」主題，在此故事主題中，作者大都只是以流水帳的方式，描述了主角一天的生活而已。其中6119述說主角無聊的一天。6120講的是兩個雙胞胎老，奶奶過生日的過程。6126、6227的主角，都在過了無聊的一天後，眼睛變成方的了。6223中，大餅和書中的人物各自過了一天。6319、6419，分別敘述了主角一天的生活。

「勇氣」主題，阿芳本來一直不敢養狗，最後終於鼓起勇氣和爸爸說了。「解決困境」，6218描述一個很會拼布愛動物的老婆婆，為了解決國王以殺他朋友黑熊做為要脅，要她織被子給他的過程。6321、6424說的都是主角眼睛變成方的，要想辦法解決的過程。

三、小結

在男女生的人與自我作品中，研究者發現，兩者在「歷險」與「生命歷程」的故事比例都很高，在「生命歷程」上，因為所給的圖像中，有一本繪本是關於眼睛變成方形的故事的圖像，所以在這類「生命歷程」的故事中，很多學生就以這個方向做發想為故事情節，研究者相信這也是造成了「生命歷程」比例較高的情形。然而在「歷險」的故事中，則呈現了十分不同的現象，僅管男女生比例在這類的細項都算高，但在女生的作品中，研究者發現他們大量的使用穿梭不同的空間與進入夢境等方式，來體驗一場歷險。至於男生在「歷險」的作品中，雖然也有類似的用法，但比女生作品少了很多，但卻可以見到男生的歷險作品和打鬥與戰爭都有所關係。另外在「生活」主題中，女生的作品比例則比男生比例要高上許多，並以流水仗紀錄主角一天生活的方式為主。而在其他細項上，則沒有出現比例落差很大的部份。

第三節 人與社會(他人)

本章節將分別以男生與女生的作品中，對<人與社會(他人)>主題的部份做統計與討論，我們以男生與女生的作品為例，關於兩者與整體的比例統計分別如下：

人與社會(他人)	整體	男生	女生
人與社會(他人)件數	35	24	11
總件數	113	62	51
比例	31%	39%	22%

從統計數據來看，男生作品與女生作品，在<人與社會(他人)>主題上的表現，與兩者在<人與自我>的主題截然不同的現象。男生作品在<人與社會(他人)>的比例應用上，比女生的作品要高上許多，也比整體高上許多，這個現實是否意謂著男生比女生更關注或在意與他人的互動上呢？

本主題仍延用在劉宴伶〈從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係〉論文中所做的”人與社會”的主題細目，其呈現的結果如下：

一、男生作品

把〈從孩子的故事更瞭解孩子〉所使用的「人與社會」的小主題做了些許修改，將「惡作劇」的細目改成「受他人影響」；「神秘力量」改成「溝通」；「真誠」改成「愛情」。

主題	人與他人的關係										
小 主 題	善惡 有報	友 情	暴 力	親 情	助 人	尊重 生命	爭 奪	合 作	受他 人 影響	溝 通	愛情
	0	4	11	0	5	0	1	1	1	1	1

在友情故事的主題中，6114、6209、6509、6514的故事中，都是在描述人與動物之間的友情，包括人與熊、人與狗之間的友情故事。但在6114、6509、6514的故事中，都是悲劇的結局，最後人類與動物的友情都因為不諒解或死亡而宣告結束，即使6209的友情結果是好的，也歷經了非常艱辛的波折。

男生在<人與社會>的主題中，「暴力」的主題竟然佔了11件之多，是<人與社會>所有件數的44%，也佔男生總體作品的17%，比例可以說相當的高。6104的人狗大戰；6113熊與人類互相的復仇；6210主角被狗吃掉了；6304人想與神對決；6305惡魔想要殺掉所有的人；6306怪物到處殺人；6407戰爭與野狼125的復仇；6429常人化身成超人與狗戰鬥；6501人類與野獸的戰鬥；6510小偷與小鎮大戰了12年；作品中包含了戰爭、復仇、人與鬼怪或動物間的對決等元素。

「助人」的主題中，6207出現勇者與捕狗隊的搭救。6211主角阿德與捕狗隊的助人。6315有一個愛助人的火燄之神。6408四勇士到馬戲團幫忙對付大壞蛋的故事。6504小狗多多去救其他流浪狗的故事。

「爭奪」6101的作品中，人類與動物為了搶大餐，竟然死了許多條生命。「合作」6312勇者與村人一起合作，前往及芬塔，把作亂的精靈封印起來。「受他人影響」6508小狗乖乖，因為常常和壞狗在一起，變得越來越壞，後來就被抓走了。

「溝通」6205的故事中，男孩爲了養菇菇，但沒辦法和家人溝通，而造成了悲劇。

「愛情」6301描述克里夫俊、岑公主、上流美公主之間的三角愛情故事，最後克里夫俊、岑公主卻都死了。

二、女生作品

把〈從孩子的故事更瞭解孩子〉所使用的「人與他人」的小主題做了些許修改，將「真誠」的細目改成「愛情」。

主題	人與他人的關係										
小 主 題	善惡 有報	友 情	暴 力	親 情	助 人	尊重 生命	爭 奪	合 作	惡 作 劇	神秘 力量	愛情
件數	1	1	0	0	3	1	0	0	0	3	2

「善惡有報」6519 描述一個心腸不好的公主，喜歡害人，最後終於受到懲罰，好人也過著快樂的日子。「友情」6122 述說一個女巫，想念一隻叫威的熊的故事。

「助人」6126 男孩容容變成了熊，遇到了一個老婆婆，後來老婆婆教導國王去幫助更多的人。6417 描述男孩阿華田與他的狗，協助村子裡的人把熊趕跑，變成大英雄的故事。6518 講的是膽小鬼救了流浪狗的故事。

「尊重生命」6426 大雄想養狗，奶奶教導他要尊重生命，不要只是貪玩，想養動物而已。「神秘力量」6220 和 6520 的故事中，主角的眼睛都得了方眼症，分別依靠了小狗和仙女施展魔法，讓他們恢復了正常，但 6520 的主角必須付出代價，而變成米老鼠。6326 述說小明碰到了野狗的攻擊，因爲小魔女的出現而化解

困難。

「愛情」6325 描述主角小強喜歡女生，都一直都碰到困難，最後終止放棄愛情的故事。6420 以”後設”的寫法述說國王的妻子過世了，大家幫忙幫國王找新的妻子，後來發現原來整個故事是一本書的內容。

三、小結

兩者在<人與社會(他人)>這個主題中，最大的不同在於男生的作品中，「暴力」主題的類型佔了很大的部份，顯示出男生慣常以暴力或戰鬥的方式來產生故事的關係，女生作品則很少著墨於「暴力」的主題上，比較特別是運用「神秘力量」解決事情和困難，在男生的作品中並沒有看到，但女生的作品中卻出現了幾件這樣的作品。另外值得一提的是，男女生作品除了都有「友情」這個常見的主題外，也都出現了「愛情」的作品，尤其是男生作品中關於愛情的作品，甚至把平日在電視出現的公眾人物都拿來當主角了。

第四節 人與環境(自然)

本章節將對<人與環境>主題的部份做統計與討論，我們分別以男生與女生的作品為例，關於<人與環境>的主題，兩者與整體的分別比例統計如下

人與環境	整體	男生	女生
人與環境件數	19	12	7
總件數	113	62	51
比例	17%	19%	14%

從男女生作品，兩者在<人與環境>上的比例，看來與整體的總比例並無太大的差異，顯示出男女生對於環境的自我之間關係的關注大同小異。而其以劉宴伶〈從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活關係〉所做的<人與環境>的主題細目上，所呈現的結果如下：

一、男生作品

把〈從孩子的故事更瞭解孩子〉所使用的「人與環境」的小主題做了些修改，將「愛護動物」改成「人與動物」

主題	人與環境的關係				
小主題	人與動物	地名由來	解釋生命	認識自然	環保意識
件數	10	0	2	0	0

「人與動物」主題的 10 件中，6208、6213、6307、6310 的故事中，講到了害怕狗又喜歡狗的心情，但結局略有不同。6208 最後養了一隻小狗，6307 發現狗會破壞環境不敢養了。6311 講的同樣是主角去收容所養狗，後來卻又差點被狗吃掉的故事。6507 是許多不同的人和狗之間的關係。6503 是小明從阿伯手上救出流浪狗，和狗一起生活的故事。6313 與 6403 講的都是人類要捕殺動物或熊的故事，但 6313 中老婆婆救了動物一命。6502 描寫一隻叫小灰的狗與想吃他的熊的故事。

「解釋生命」的主題講的都是和外星人有關的故事。6305 描述外星人來攻打地球，發生了戰爭。6401 敘說土星上是一個除了動物，看起來都是方的世界的一個小故事。

二、女生作品

把〈從孩子的故事更瞭解孩子〉所使用的「人與環境」的小主題做了些修改，將「愛護動物」改成「人與動物」

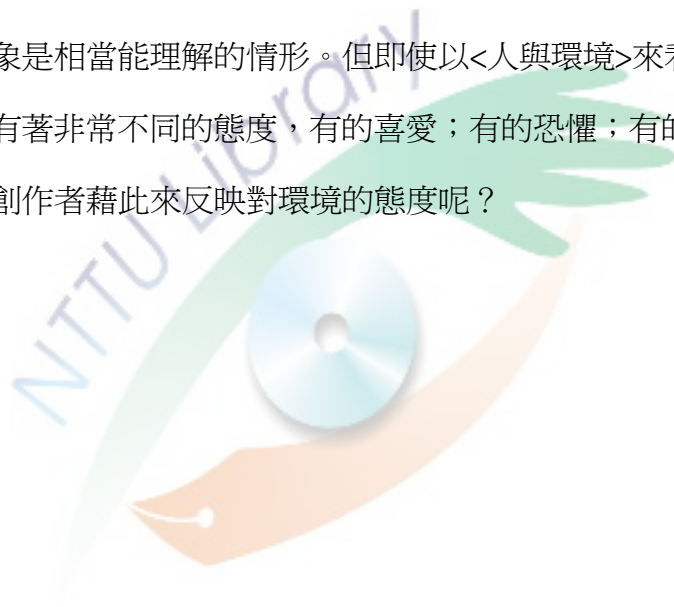
主題	人與環境的關係				
小 主 題	人與 動物	地名 由來	解釋 生命	認識 自然	環保 意識
件數	7	0	0	0	0

「人與動物」這個細項佔了人與環境的關係整個部份。6224 描述老婆婆與動

物們相處並織布生活的故事。6322、6424 講的是主角愛狗又怕狗的心情。6323 以狗為第一人稱，述說與人類的關係。6422、6525 說的是主角與狗之間發生的事。6526 描述一個男孩為了怕狗被抓，保護狗的故事。

三、小結

在本分類裡，我們看到的故事，大多是和狗有關的故事，不論男女均是如此。研究者相信這與所使用的影響到素材有很大的關係，在選擇的繪本圖片中，其中有一本就是講和狗有關的故事，當然也就出現了大量和狗有關的圖案，學生會選擇以狗為對象是相當能理解的情形。但即使以<人與環境>來看動物與人的關係，研究者發現有著非常不同的態度，有的喜愛；有的恐懼；有的又愛又怕等，這是否也意謂著創作者藉此來反映對環境的態度呢？



第五節 小結

在113件學生所創作的故事中，學生都能發揮各自的想像力，把我們原本以為不相干的元素集合在一起，並沒有一個故事是和原始素材的故事是相同的，這十足展現了學生在故事敘事上的創造力。經由上述小結的統計與歸納中，我們可以發現了一些特殊的現象，在本節中我們將提出來做討論或提問：

首先研究者需要澄清一個問題，我們在各分類細項上，不管是<人與自我>、<人與社會>、<人與自然>的主題細項中，研究者雖然採用的是劉宴伶〈從孩子的故事更瞭解孩子〉的研究論文中的主題細項架構，但在歸納統計完成後，會發現有許多細項主題並沒有出現，而單一細項的主題會出現特別的多。例如在<人與自我>的主題細項中，「生命歷程」的部份佔了很大的比例，其中因為使用了《方眼男孩》的故事架構的就有許多件，相信這是受到了圖片和學生有人曾經看過這個故事所影響的。另外在<人與環境>中，「人與動物」的細項主題上，很多作品都在討論人與狗之間的關係，也講到了養狗的事情，這部份也與原始圖片素材中有用到《我和我家附近的野狗》一書的圖片有很大的關係，這些受到原始素材影響所導致的現象，是研究者一開始就能預設的現象。

儘管學生所創作的故事會受到圖片選擇的影響，但在選擇圖片時，研究者相信兒童會受到個人潛意識的支配，因為個人的喜好或潛意識而選擇了那些圖片，才發展出了那些故事，否則他會何不選擇別的圖片，而選擇這些圖片來創作呢？因此並沒有像數據上的看起來那麼不客觀，例如學生可能會因為平常就怕狗，但又希望了解狗，而選擇了和狗有關的圖片，創作出怕狗但又愛狗的心情故事；或者在日常生活中，常常被警告不能看太久的電視，不然眼睛會壞掉，而選擇了方眼男孩的圖片為故事架構，研究者相信這些選擇所呈現出背後的現象仍是有意義的。

而以下是研究者在經過歸納與統計之後，所發現的一些現象，提出做為參考與討論：

(一)關於統計與歸納的一些觀察

總體上，<人與自我>的主題仍佔比較大的比例51%，<人與社會(他人)>的部份則佔32%，然而在男女生作品，在這個主題上的比例卻產生了不小的差距，男生作品表現在<人與自我>的主題佔了40%，比總體51%還要低11%，而女生作品表現在<人與自我>的主題卻佔了63%，比總體51%要高上12%。而在<人與社會(他人)>的比較上，此部份佔了整體的34%，男生作品在此項目的表現上佔了40%，稍微比整體高了一點但，是女生作品卻只有22%，比整體低了12%。至於在<人與環境(自然)>上，男女生作品均和該部份佔整體的比例相差不遠。這樣的數據，是否體現了男生比女生更注重與他人的互動，而女生較著重於自我部份，研究者並沒有查到有和這類現象相關的理論或資料，當然也不能以這樣的統計就如此判斷，但卻可以做為一個參考的現象。

(二)關於「歷險」與「生命歷程」的故事主題特別多

不管是男生或女生，在這兩個細項主題上的表現都非常多，男生加起來有14件，女生則有15件。這或許與前述所講的因為原始素材的影響，由於其中一部份的素材和眼睛變成方形的圖像有關，創作者從中所產生的故事就會和眼睛的問題有所相關，研究者認為這是「生命歷程」故事會出現比例較高的主要原因之一。而「歷險」的主題部份，男生所呈現的，和戰鬥和打鬥都有些許的關係，而女生的部份則出現了许多利用物品，穿越時空或進入夢境的故事，兩者出現的差別和對比十分的顯著，是什麼原因產生了兩者對「歷險」主題截然不同的故事內容呢？但不論如何，學生大量的選擇這類的主題，是值得參考的現象。

(三)男生作品中，提到死亡與暴力的作品比例很高

在觀察作品時，研究者發現在男生的作品裡，有提到死亡的比例非常的高，以男生總計63件作品來說，故事中有談到死亡的就有6102、6106、6110、6113、6114、6207、6210、6213、6301、6304、6305、6306、6307、6403、6407、6412、6413、6501、6502、6504、6505、6507、6509、6512、6513、6514加起來26件，竟然佔了41%。相對於女生的作品中，只有6件提到和死亡有關的事，只佔了14%，可以說高了非常多。另外，在<人與社會(他人)>的暴力主題細項上，男生的作品也佔了很高的比例，共計11件，比起女生在這個項目是0件，相差可謂非常的懸殊。而研究者也可以看出故事提到死亡，不一定和暴力有關係，可能死亡的部份是其他因素造成的。因此死亡和暴力不一定劃上等號，但無論如何死亡與暴力在男生的潛意識上佔了很強烈的部份，這是否受到社會媒體、卡通、線上遊戲等層出不窮的暴力畫面或鏡頭有關呢？

(四)女生作品中出現夢境的比例很高

在所有的作品中，研究者發現了很特別的現象。很多作品都和夢境有關，甚至很多故事到最後，創作者都會以原來這只是一場夢做為結局，才發現原來我們看的故事只是夢而已。會出現那麼大量跟夢境有關的故事，這與圖片的選擇似乎是沒有關係的，在男生的作品中出現夢境的故事有8件，而女生作品中則高達 15 件(6116、6123、6124、6127、6128、6216、6223、6225、6226、6320、6416、6418、6517、6527、6528)。另外在和夢境有關的作品中，出現了不少最後以夢境來解決故事裡所發生的問題，男生作品中有6106(主角已經死了，才從夢裡醒來)、6110(在夢裡被咬死然後醒來)、6306(一直被怪物追殺，才發現原本是一場夢)、6409(媽媽不準養狗，後來養了之後，媽媽很生氣才醒來)、6413(在被野狗追的夢中醒來)。女生作品中則有6127(發生眼睛的問題才醒來)、6124(明明眼睛好了，卻還是夢到流浪狗在追)、6116(眼睛沒救醒過來)、6320(在夢境中變成了奇怪的生物無法挽回時醒過來)、6527(變裝秀，被家人討厭時醒來)、6528(眼睛壞掉、狗被抓後醒來)。

這種種和夢境主題有關的作品，研究者想起了浦漫汀⁶³所提到夢和童話之間的關係。

浦漫汀針對夢與童話的關係作出以下的詮釋：夢實際是人的潛意識在睡眠狀態中的自然流動，具有極大的隨意性、跳躍性。因而，以夢為由，創造活潑多變，既虛幻又真實的童話世界，是異常方便的。（頁129~130）

為何會在作品中會出現大量以夢境為背景的創作？在這些夢境的作品，是否有些特別的象徵來顯示一些創作者的心理狀態呢？佛洛伊德曾說過「夢是欲求的滿足」⁶⁴。通過釋夢方法的應用，使我們得以發現夢的隱意，遠比夢的顯意重要⁶⁵。

在本研究中，雖然無法針對大量的夢境作品的細節或象徵做詳細的分析，但我們可以從佛洛伊德對夢的欲求和隱喻等說法，了解到這些夢境作品，或許包含了更多值得探究的現象。

（五）結局以喜劇或悲劇收場的比例現象

分別以喜劇或悲劇收場來看故事的結局時，可以發現一些有趣的現象。這方面的統計，排除了一些沒有任何情緒結局的故事。例如有些故事只是描寫某主角無趣的一天，實難以判斷那樣的結局是否帶著喜劇或悲劇等。以男女生的作品來做比較討論。男生作品中可以討論的故事，在63件裡有49件。其中22件是以快樂收場的故事，27件為悲傷收場的故事。而在女生的作品中，在51件作品裡，有44件可以討論。其中以快樂收場的故事有28件，以悲傷收場的故事有16件。這樣的結果反而令人有點訝異，男生以悲傷為收場的比例55%，高於女生的36%甚多，而女生作品以快樂收場佔了64%，比男生以快樂收場的45%也高出許多。這與我們刻

⁶³ 浦漫汀，浦漫汀兒童文學評論集

⁶⁴ 佛洛伊德著，孫名之譯，佛洛伊德夢的解析，P200

⁶⁵ 佛洛伊德著，孫名之譯，佛洛伊德夢的解析，P234

板印象中女生比較總是多愁善感的部份，可能在作品中會呈現比較多悲傷的觀念是有所差異的，反而男生在作品的表現上，是以悲劇居多的。

(六)關於恐懼的部份

在學生的故事中，雖然「恐懼」主題的故事並不多，但其實在很多故事中，包含恐懼元素的故事並不少，出現最多的，要算是野狗的部份，許多故事中會提到恐懼野狗的部份或是對野狗又愛又怕的部份，在包含夢境的作品中，也包含了對野狗的恐懼，無法解決最後，以醒來做為結束的故事。另一方面的作品則呈現了對眼睛壞損的恐懼，這兩方面的恐懼，雖然與圖片的原始素材有所關係，但學生大量的選擇對野狗與眼睛的恐懼來做為自己故事中的元素，是否也反映出在生活上的一些現象呢？對野狗的恐懼，是否反映本身因為身處城市，對自然環境與動物的陌生與不了解，而產生恐懼的現象呢？對眼睛的恐懼，是否反映學生本身在視力方面的問題與恐懼呢？

第五章 電子故事創作的角色分析

大陸作家巴金曾說：「一部優秀作品的標誌，總是能夠給讀者留下一兩個叫人掩卷難忘的人物形象。古今中外的名作，所以能流傳久遠，就在於它的人物形象……」。⁶⁶在故事裡頭人物形象的塑造，往往佔了很重要的位置。本章節將針對113件學生所創作出的電子故事裡的人物形象做統計分析與討論。。

第一節 角色分析架構

目前國內討論人物形象與分析的論文裡，以兒童文學為例，大多是用在童話故事的類別裡。陳正治曾經在其《童話寫作研究》中，把童話的人物形象分成了常人、擬人、超人的形象⁶⁷。在國內研究童話人物形象的論文裡，以陳景聰的《安徒生童話的人物形象研究》碩士論文中，對這三大類別的定義與描述最為詳細，他的研究中指出：⁶⁸

一、「常人形象」安排手法出現的狀況分別有：在現實中的世界、在超自然世界扮演的童話故事或藉由夢境或幻覺、藉由寶物或超自然的力量進入童話故事。

二、「超人形象」安排手法出現的狀況，往往呈現在可以左右常人命運、與弱者站在平等地位的超人形象或以自然界力量為原型、能反映現實人生的超人形象。

三、「擬人形象」安排手法出現的狀況，則有直接扮演故事的擬人角色、或透過作者描述出來、對話塑造出來、以及透過故事中的人物敘述出來的擬人

⁶⁶巴金，祝賀與希望，中國藝術報（巴金先生致成都市川劇院的一封信），P11

⁶⁷陳正治，童話寫作研究，P38

⁶⁸陳景聰，《安徒生童話的人物形象研究》，P14

角色。

以故事內容性質的分類，可以歸納如下：

一、常人形象

- (一) 常人在現實當中扮演的角色，包含愛情故事、反應現實生活以及呈現鄉下人的純真。
- (二) 常人在超自然世界之中扮演的故事，包含展現常人的執著努力展現常人的超強毅力。
- (三) 常人藉由夢境或幻覺進入幻想世界，包含窮孩子的夢、幻想與現實的對比。
- (四) 常人藉由寶物或超自然力量進入童話世界，包含呈現不勞而獲、不能長久的意涵以及善有善報。

二、超人形象

- (一) 左右常人命運超人形象，呈現的有上帝與祂的使者、神明。
- (二) 與弱者站在平等地位的超人形象，包含有女巫、神。
- (三) 以自然界力量為原型的超人形象，包括風和氣候。
- (四) 反應現實人生的超人形象，則包含反諷社會百態的精怪、在理想與現實之間徘徊的小鬼。

三、擬人形象

- (一) 扮演故事的擬人角色，由人物自己來扮演故事，完全展露其獨特的言行舉止，並不漏出任何作者的痕跡，現代童話大部分採用此種方法。
- (二) 透過作者描述出來的故事，是作者站出來以第一人稱來對讀者說故事。
- (三) 對話塑造出來的擬人角色，雖不生動突出，卻能達成某種諷刺和知性的效果。
- (四) 透過故事中的人物敘述出來的擬人角色，所呈現的是大故事中仍有

小故事，而塑造出來的人物形象也在故事中說故事。

此外，張清榮（1998）認為古典童話人物形象較單純，現代童話的人物形象，在情節中則可以包含以下幾種⁶⁹：

- 一、真人角色形象：「真人」指的是「自然人」，但是在情節的安排上，往往呈現超現實的演出，例如「幻想」或「回憶」等手法，可以使「真人」進入不同的時空，和「自然人」、「擬人」、「幻化之人」等進行交流。幻想或回憶結束再藉由媒介或外力回到現實。
- 二、真人和異人角色形象：「異人」為「有異於常人及真人者」。其中幻化成真人的異人，外表、能力和真人無異，可以自然的扮演他的角色。而另一種擁有魔法或寶物的異人，則會在情節中扮演善者或惡者的角色，並成為童話中關鍵角色。
- 三、擬人角色形象：擬人是鳥能言，獸能語，是童話中最大的特色，但是言語只是童話擬人的其中一種能力，而童話中擬人角色也不僅僅局限於鳥、獸而是擴及大自然現象、生物以及非生物…等。而擬人角色與真人角色在童話中會有兩種型態發生：
 - （一）擬人角色與真人角色可以完全溝通、交流。
 - （二）擬人與真人角色各自擁有自己的天地，但是擬人知道真人之心，而真人卻不知擬人之意。
- 四、夢中情節型：「日有所思，夜有所夢」藉由夢境反射現實，過必須透過某些媒介，使主角轉換到夢境中。

夢中情節的型態，人物形象又可以劃分為三種狀況：

⁶⁹ 「真人」和「異人」、「擬人」共舞---談童話的人物處理,張清榮，台灣地區（1945 年以來）現代童話學術研討會論文集，P257-275

- (一) 真人與擬人可以在夢境中可以交流、溝通。
- (二) 真人為旁觀者，完全在一旁觀看擬人角色的演出。
- (三) 不管擬人或真人，在情節的安排下，皆具有幻化的能力，或自由自在的使用寶物、或使出魔法及魔力。

在主題分析所延用的劉宴伶的《從子們說的故事了解孩子》的論文中，研究者也以常人形象、擬人形象、超人形象，對三年級的學生所說的故事的人物形象做探討。綜結上述其他相關論文中所討論的人物形象分類，由此可知，以人物形象來說，多數的研究都以常人形象、擬人形象、超人形象三大類來討論，因此本研究的人物形象分析，也同樣以此來對學生電子故事中的人物形象做統計與觀察。

以下是 113 件作品在各人物類別的統計狀況

類別	常人形象	擬人形象	超人形象
篇數	73	17	23
比例	65%	15%	20%

以上述的統計看來，常人形象 65%佔了絕大多數的比例，接下來分別是超人形象 20%，比例最少的則是擬人形象 15%。這與陳景聰的「安徒生童話的人物形象研究」論文中，所做以安徒生童話中常人、擬人、超人形象的比例有著些許的異同。「安徒生童話的人物形象研究」論文統計安徒生的人物形象在 741 篇童話

中，常人形象佔了 51%，擬人形象佔了 38%，超人形象佔了 11%⁷⁰。在兩者的統計中，我們可以發現常人形象都是最常出現的人物形象，但是在次之的人物形象比例，則有所差別，安徒生童話的擬人形象高於超人形象，然而在本研究的電子故事中，卻是超人形象高於擬人形象。

另外在男女生作品中，對於人物形象的比例呈現則如下表：

男生

類別	常人形象	擬人形象	超人形象
篇數	36	11	15
比例	58%	18%	24%

女生

類別	常人形象	擬人形象	超人形象
篇數	37	6	8
比例	72%	12%	16%

⁷⁰陳景聰，《安徒生童話的人物形象研究》，P46

第二節 常人形象

所謂的常人形象，指的是故事中絕大部份的角色都是以一般人的形象為主。在本研究的故事創作中，也由於是學生選擇固定的照片，因此常人的形象大多是來自圖片中所出現的人物，如男孩、老婆婆、父子等角色，這三個角色幾乎佔了所有常人形象角色很高的比例，而在男女生作品分別在常人形象的比例上也呈現了不同的狀況：

常人形象	總體常人形象	男生作品常人形象	女生作品常人形象
常人形象篇數	73	36	37
總篇數	113	62	51
比例	65%	58%	72%

相對於所有作品的常人形象，在整體的比例上，男生作品在常人形象的出現比例上低於女生作品，有段明顯的差距，女生比男生更會選擇以常人做為人物形象，而在細項的常人形象中，雖然所能選擇的常人角色，因為圖片的選擇受限制，但細分出來仍有以下的現象可參考。

男生作品

常人形象	父子	老婆婆	小男孩	我	皇后	王子與公主	一些小朋友
件數	2	4	22	5	1	1	1

女生作品

常人 形象	父子	老婆婆	小男孩	小女孩	我	皇后
件數	2	5	20	1	8	1

在可選擇的圖片中，小男孩、父子、野狗、老婆婆熊這些是比較明顯的角色，而我們從學生的故事作品中，可以發現絕大多數的學生，仍然選擇了小男孩為主角，原因應該與這個角色是和他們的生活最接近的部份。接下來才是以”我”為角色，畢竟在一般的故事中，比較少出現用第一人稱當主角，學生大部份仍然習慣會以第三人稱來說故事。

在常人形象的作品中，有的作品學生的主角會受到平常所接觸到的事物的影響，而將平常在電視或電玩中所見的人物放進去。例如 6301 的作品中，主角的是以韓星裴 x 俊、台灣女星侯 x 岑、x 流美為故事主角。在 6202 的作品中，小男孩得了一個變怪頭的病，那個變形的頭是電玩楓之谷的圖片等。

另外研究者亦以陳景聰的《安徒生童話的人物形象研究》碩士論文中，所提及的常人形象四項分類做為細項分類的參考選項，同樣分別把男女生作品分開來做統計，得到下列的結果：

作品	常人在現實當中扮演的角色	常人在超自然世界之中扮演的故事	常人藉由夢境或幻覺進入幻想世界	常人藉由寶物或超自然力量進入童話世界
男生作品	23	7	5	1
女生作品	18	8	10	1

從該細項分類統計中，常人在各種情形下出現的結果，我們可以發現佔最大比例的仍以常人扮演現實生活的角色為主。常人在超自然世界扮演的故事，男女生作品所佔的比例大同小異，而且該類作品中，常人所展現出來的執著，大多與動物有所關係。在男女生作品中，差別最大的，要算是常人藉由夢境或幻覺進入幻想世界的作品，女生作品呈現出來的結果是男生的兩倍，顯示女生更加的喜好以夢境與幻想的方式在故事裡運用，最後在常人藉由寶物或超自然力量進入童話世界這類，出現的比例都很少，男女生作品都只各自出現了一件。



第三節 擬人形象

所謂的擬人形象，指的是故事中絕大部份的角色都是以擬人的形象為主，如動植物、無生命的物品等。在童話裡，具有擬人形象的作品非常的多，陳景聰的《安徒生童話的人物形象研究》碩士論文中，指出擬人形象的作品是僅次於常人形象作品的，佔安徒生童話作品中的 38%。本研究中一開始設定給學生的圖片中，其實動物圖片出現的比例很高，如狗或熊等形象，但在經過統計之後，擬人形象卻是所有人物形象中比例最低的，而男女生作品的比例呈現如下表：

擬人形象	總體擬人形象	男生作品擬人形象	女生作品擬人形象
擬人形象篇數	17	11	6
總篇數	113	62	51
比例	15%	18%	12%

我們可以看出男生在選擇故事的角色時，比女生更容易去選擇擬人的角色而在擬人角色的細項上，男女生作品的擬人角色又是如何選擇呢？呈現如下表：

男生作品擬人形象故事共 11 件

擬人形象	狗	熊	野狼	狗與熊
件數	6	3	1	1

女生作品擬人形象故事共 6 件

擬人形象	狗	狗與人	熊	熊與人
件數	3	1	1	1

男女生作品對擬人形象的選擇比例大同小異，以選擇「狗」為主角的比例最高，接下來則是「熊」，在擬人的作品中，較為特別的是 6407 的主角「野狼」，作者將他的名字取為野狼 125，且這是一個跨越 100 年的復仇故事。另外在男生的擬人形象作品中，呈現了另一種現象，在 11 件作品中，有 7 件會將擬人的部份，形容成是壞的或是會吃人的。在女生的擬人形象作品中，則沒有這樣的情形。這與前一章，我們提到主題時，討論到男生作品比女生還會出現大量暴力有著相互呼應的部份，由此我們可以看出，在選擇暴力的角色時，男生會以動物做為角色的考量。

在陳景聰的《安徒生童話的人物形象研究》碩士論文中，把安徒生童話中所表現的擬人形象的分類細項分成了四大類，但在本研究所完成的電子故事中，並無如此豐富的擬人故事寫作方法，而全採用了當中所提的「扮演故事的擬人角色」，由人物自己來扮演故事，完全展露其獨特的言行舉止，並無其他擬人形象故事的寫作風格。這與本類的故事創作並非所謂的童話寫作，也因此人物並非大量的使用擬人策略來呈現，應有很大的關係。

第四節 超人形象

所謂的超人形象，意指人物形象具有非常人所具備的能力，在故事中扮演著重要的角色，例如童話裡常出現的女巫、精靈等或如電影中常出現的超人具有超能力者，均為所謂的超人形象。在陳景聰的《安徒生童話的人物形象研究》碩士論文中，指出超人形象在其作品中佔了 11%。而本研究學生創作的故事人物形象超人形象的比例呈現如下：

超人形象	總體超人形象	男生作品超人形象	女生作品超人形象
超人形象篇數	23	15	8
總篇數	113	62	51
比例	20%	24%	16%

整體看來，可見學生在使用超人形象為主要角色的比例僅次於常人形象，並高於擬人形象。而在男女生作品的比例上，男生比女生更容易運用超人形象，而在超人形象的細項分析上呈現的結果如下：

男生作品超人形象故事共 15 件

超人形象	勇者	惡魔	外星人	怪物	變形人	魔法	魔王與超人
件數	7	1	1	1	1	3	1

女生作品超人形象故事共 8 件

超人形象	女巫	勇者	魔法
件數	2	1	5

在男生的超人形象作品中，所出現的人物形象類別較為多元豐富，我們可以發現勇者佔了很大的比例，接下來是具有魔法的人物。而在女生作品中，佔著大多數的是具有魔法的人物，接下來是女巫，如果把女巫也算做魔法形象，那女生作品的超人形象就幾乎全是和魔法有關的了。

在男生作品的<超人形象>中，我們可以看見學生大量的使用電玩裡的角色做為人物形象，例如 6304、6306、6312、6510 等作品，將電玩「仙境傳說」⁷¹裡的角色塑造成勇者或惡魔。6429、6501 的作品中出現了電視卡通「火影忍者」⁷²的超人形象。6408 出現了電玩楓之谷⁷³的角色形象等。這些遊戲和卡通都是當時最受學生歡迎的，我們可以看出男生很喜歡運用這些人物形象，配合到自己的故事裡，而且大多與戰鬥有所關係。女生的作品中，相較之下，也用了一些和遊戲與卡通有關的超人形象，但是選擇與用法截然不同。6321 中的布丁天使、6519 的犬夜叉⁷⁴、6520 的米老鼠。所具備的形象都是比較溫和的，而且也不會運用在戰鬥的使用上。

在具有魔法人物的使用上，男女生的用法也有所不同，女生所用的<超人形象>大部份會以魔法來解決事情或做為幫助別人的方法，但男生作品中的魔法使用，則不會這麼做，有時是為變身，有時是為戰鬥，或許也是因為男生受到格鬥卡通或遊戲的影響，會將平常遊戲的特性放進故事裡。因此在<超人形象>的

⁷¹ 一款受歡迎的線上遊戲，官方網址 <http://ro.gameflier.com/main.asp>

⁷² 一款受歡迎遊戲與卡通，官方網址 <http://www.naruto.com.tw/show/index.asp>

⁷³ 一款受歡迎的線上遊戲，官方網址 <http://tw.maplestory.gamania.com/>

⁷⁴ 日本暢銷漫畫與電視節目，官方網址 <http://www.avex.com.tw/avexmode/inuyasya/>

使用上，所出現的比例比女生的<超人形象>還要多。

陳景聰的《安徒生童話的人物形象研究》碩士論文中，將所謂的超人形象也分成了四小類以下，也分別以男女生作品來對這四類超人形象做統計與討論，結果如下：

男生作品共 15 件

超人形象	左右常人命運 超人形象	與弱者站在平 等地位的超人 形象	以自然界力量 為原型的超人 形象	反應現實人生 的超人形象
件數	0	7	0	8

女生作品共 8 件

超人形象	左右常人命運 超人形象	與弱者站在平 等地位的超人 形象	以自然界力量 為原型的超人 形象	反應現實人生 的超人形象
件數	2	5	0	1

針對這四種不同的超人形象所得的結果，我們發現在以「自然界力量為原型的超人形象」上，不論是男生或女生的作品都是沒有。而以「左右常人命運的超人形象」來說，男生的超人形象作品中，並沒有這類的作品，但在女生的超人形象裡，這出現了兩件作品，超人形象分別是天使和仙女，而他們分別幫助了人類去解決不能解決的問題。在「與弱者站在平等地位的超人形象」上，均在男女生作品的超人形象中佔了很大的比例，當中有女巫、勇者等形象，而這些超人形象

往往也是因為人類的一些困難而出現。最後在「反應現實人生的超人形象」上，男生作品出現的比例很高，而女生的部份只有一件，男生作品在這類型超人形象的表現中，以惡魔、妖怪會變身的形象為主要項目，而他們主要的任務，則都和暴力或格鬥有關係。

在張清榮論文集中，另外提到一類針對夢境所提出的夢中情節的型態，人物形象又可以劃分為三種狀況⁷⁵。以本研究的電子故事來說，確實也出現了許多和夢境有關的故事，因此我們可以針對他所提出的夢境情節的人物形象關係來做統計與討論：

夢中情節的人物 型態	真人與擬人可以 在夢境中可以交 流、溝通。	真人為旁觀者，完 全在一旁觀看擬 人角色的演出	不管擬人或真 人，在情節的安排 下，皆具有幻化的 能力，或自由自在 的使用寶物、或使 出魔法及魔力
件數	6209、6306、6413 6116、6216、6225 6517		6513、6320

從統計和觀察中，我們發現雖然在學生所創作的電子故事中，包含夢境元素的故事有很多，但是當中同時出現擬人與真人兩個形象的故事並不多，而且在這樣的故事中，以張清榮對於夢境人物角色的分類來說，「真人與擬人在夢境中的

⁷⁵ 「真人」和「異人」、「擬人」共舞---談童話的人物處理,張清榮,台灣地區(1945年以來)現代童話學術研討會論文集, P257-275

互動」佔了這類故事的絕大多數，總共有七件。另外「在夢境中有出現魔法或寶物」的故事有兩件，其中一類「真人為旁觀者看擬人角色」的部份，並沒有任何故事符合這個項目。研究者認為這類作品較屬於後設的寫法，以小學生來說是困難且少見的，因此沒有故事符合這類作品應屬於可以理解的現象。



第五節 小結

正如本章一開始我們所提到的，如果拿陳景聰的《安徒生童話的人物形象研究》碩士論文中所做出的人物形象統計，與本研究論文中的人物形象研究做比較，當中最大的差別，就在於兒童的電子故事創作中，超人形象的比例大於擬人形象，而在安徒生童話的研究者，則是擬人形象大於超人形象。以我們對童話故事的了解，擬人形象的出現是我們所認為故事中，除了常人之外最多的形象，這樣概念的產生，很明顯的受到經典童話中的人物形象很大的影響，正如我們所熟知的安徒生童話，擬人形象就佔了他所有故事裡很大的部份。本研究所創作的電子故事，是讓學生在有限的圖片中，去選擇重新發想與創造新的故事。以下是研究者給學生創作的圖片素材 73 張圖片中，圖片所包含真人、擬人、超人形象的比例統計：

原始圖片 人物形象	常人	動物	超人或曖 昧不明	動物與人	沒有人物 的圖片
張	32	12	6	13	10

在原始圖片素材中，包含人物形象的比例來看，常人形象為最多(32 張)，後來在學生的故事創作中，也可以看見確實也是以常人角色最多。動物形象我們也可以把他做為具有擬人形象創作空間的圖片，總共有(動物+動物與人)25 張。具有超人形象或曖昧不明難以分類的形象有 6 張。如果以這樣的原始圖片素材與後來所完成的電子故事做比較，則發現了有明顯的差異，學生並沒有因為有如此多可以做為擬人形象的人物，而把故事中的主角設為擬人形象，反而在原始圖片中出現極少數的超人形象，在學生的電子故事成果中，所佔的比例超過了擬人形象。顯示學生在選擇圖片做為人物角色時，並不完全受原始圖片中既定人物角色的影響，仍會把這些選擇轉化為自己想像中的角色，甚至一些動物的形象也會被學生

做為超人形象的角色。

而在超人形象中，我們發現了不少以他們所接觸到的卡通或電玩角色做為當中的角色，這是與我們所知的過去的故事，不論是童話故事或是兒童故事中，最為不同的部份。在大量的卡通、媒體、電影如雨後春筍般，在近年內大量的出現在兒童的生活中時，對於兒童來說，平時所接觸到最多的東西，無非就是這些部份，不論是從電視、網路上等均是。而在這些吸引兒童的節目與遊戲中，我們不難發現廣受學生喜愛的節目或遊戲所發展出的人物，全是具有超人形象的特性，例如電影中的哈利波特、魔戒、納尼亞傳奇等；卡通節目中的犬夜叉、火影忍者等；電玩中的仙境傳說、楓之谷、魔獸世界等。我們從故事中學生所使用到圖片素材以外的人物中，一方面可以得知學生個人的喜好，一方便也可以了解因媒體與網路遊戲，使他們的人物形象，以超人形象大量出現的原因。

在過去，我們所看到的故事裡，所謂的非現實人物形象，往往來自於身邊的一些無生命的事物，包含日常生活用品或是昆蟲、動物等，將他們化為擬人的形象。在超人形象中，西方的故事裡有具有魔法的人物等，東方的故事裡則有神仙等形象。演變至今，各種虛擬世界人物的出現，不論是以媒體或網路的形式出現，這樣的虛擬人物和過去我們熟知故事裡的超人形象有何不同呢？

研究者認為在過去的故事或小說裡，具有超人形象的角色，所具備的超人特質比較單純，例如會法術的神仙、具有魔法的巫師等，他們可能會很多特異功能，但是大部份會用在幫助凡人的身上。然而現在在網路或媒體中，具有超人形象的角色，幾乎是以打鬥與戰鬥為主要任務，並且具有不斷升等的能力，具有許多特殊能力的角色，必須要不斷的打殺怪物，才能不斷的升級。以非常受歡迎的線上遊戲，也在本研究故事裡出現多次的角色人物「仙境傳說」為例，升級可以分成從初心者、一轉職業、二轉職業、二之二轉職業、進階二轉職業、進階二之二轉

職業如此多層，而每一個等級，你可以選擇的角色則可以從劍士、魔法師、盜賊、服士、商人、弓箭手、跆拳道等職業選擇，每個職業所修練的能力也都完全不同。

另外有的學生作品裡也出現了目前最受歡迎的線上遊戲「魔獸世界」的角色，在這個遊戲中除了有職業(德魯伊 | 獵人 | 法師 | 聖騎士 | 牧師 | 盜賊 | 薩滿 | 術士 | 戰士)之外，另外還有種族之分人類、夜精靈、矮人、地精、獸人、牛頭人、不死族、食人妖⁷⁶等超人特質的人物形象與分類，可說是越來越多元了。

我們可以見到虛擬世界中的虛擬人物的超人化與多樣化，早已超越了我們在傳統故事裡所見到的超人形象，而且他們的任務都是藉由不斷的殺怪而獲得升級，虛擬人物解決事情的方法或是超能力運用的方法，幾乎都是用在以武力解決對方，獲得經驗值，然後升等。因此我們不難發現在研究故事的人物角色時，為何超人的形象會比擬人的形象比例高出許多。對高年級學生而言，平常擬人角色在他們的日常生活中，脫離了童話故事的閱讀階段，幾乎已不多見，反而是他們最喜愛的電玩遊戲與電視卡通中，超人形象大量的出現取而代之，而他們共同的特徵則都具有戰鬥與武力的任務與性格，當然也無怪乎學生們有使用到超人形象的部份，都會牽扯到暴力或是打殺的事件，特別是男生的部份。而女生的作品部份，受到這類的影響可說小很多，他們所運用的超人形象，大多還是溫和的，並幫助人們解決問題。

從學生在創造故事時他們所設定的角色，往往我們可以發現其潛意識中所下的選擇，相對的，也可以從他們的角色去發現一些影響他們的事物，儘管本研究使用的策略是以看圖說故事為方法，但學生為何從那裡多圖片中選定那個角色呢？再加上學生可以運用電腦軟體，另外再加入其他的角色，這樣一來，更突顯

⁷⁶ 一款極受歡迎的線上遊戲，魔獸世界官方網站 <http://www.wowtaiwan.com.tw/>

出了他們的喜好與潛意識下的選擇。另外，我們從故事裡的主角名字，可以發現學生對於角色的名字著墨的很少，許多作品中都出現了像小明、小黑這些看起來像似不知要選什麼名字，任意選擇出來的名字，不然就是以同學的名字做基本名。再看完本研究所有故事角色的選擇和取向之後，我們所發現的論點和推論，或許也可以做為日後再進行相關研究時研究者的參考依據。



第陸章 電子故事創作的場景分析

陳正治在《童話寫作研究》中曾將場景的說法歸納為三種類型：1、現實生活的世界：如同一般正常的世界。2、虛幻奇境：沒有時空限制，沒有現實世界的限制。3、現實和虛幻結合：人物、環境、時間有些是現實生活的形象，有些又描繪成虛幻的特質。⁷⁷

第一節 場景分析架構

在國內討論童話的相關論文裡，也可見以此方式來做為場景分析的項目，例如「幻想的遊戲--管家琪的童話研究」論文中，研究者將管家琪童話中的場景分析，分成虛擬的想像奇境、現實生活的世界、幻想世界和現實世界，並對其有下列的解釋：⁷⁸

一、虛擬想像的場景

虛擬想像的奇境，不受時間和空間的限制，打破人、物、生物和非生物的藩籬，宇宙萬物彷彿同在一起。在童話世界裡，物種的關係是沒有隔閡的，一切都是人，萬物之間可以自由無礙的溝通。

二、現實生活的世界

現實生活的世界，就是指童話中的場景，跟現實生活相同，童話的場景是屬於人類現實生活裡的。童話雖然是虛構的，但是取材自現實生活，在場景的安排上，也可設計現實的場景。在現實的場景中，能讓兒童產生親切感，更容易融入故事的情節，感受故事的趣味。

⁷⁷陳正治，童話寫作研究，P75

⁷⁸林明憲，《幻想的遊戲--管家琪的童話研究》，P146

三、幻想與現實的和諧統一

幻想世界和現實世界和諧統一的境界，是指童話中有現實生活世界的場景，也有虛擬幻想的奇境。虛擬的幻想性和現實真實性組合在一個空間下，虛虛實實、真真幻幻，構成一個奇妙的童話世界，而這種童話世界的組成方式有以下兩種：

（一）虛擬世界和現實世界交融

童話世界是超越時空限制的，所以虛擬世界和現實世界能融合在一起，沒有明確的界線。

（二）虛擬世界和現實世界交替出現

在作品中同時存在兩個場景，隨著主要人物的活動而變化，變化方式可分為兩種：

1、虛擬→現實→虛擬：主要人物是來自虛擬的世界，經由兩個世界中的通道，進入現實世界，最後再回到自己的世界。

2、現實→虛擬→現實：主要人物是來自現實世界，在某種機緣的安排下，得以進入虛構的幻想世界中，經歷一場驚異之旅再回到現實世界。

因此本章節將以現實世界、虛幻世界現實與虛幻世界，對學生電子故事中的場景做統計與觀察：

以下是 113 件作品在各人物類別的統計狀況：

類別	現實世界	虛幻世界	現實與虛幻
篇數	51	21	41
比例	45%	18%	37%

我們可以從統計數據中，發現現實世界的場景仍佔多數，現實與虛幻的場景次之，最少的則是虛幻的世界。從這裡，我們不難看出學生仍喜歡從日常生活熟悉的地方進行故事，然而有趣的是在圖片的選擇上，大部份的圖片其實都是屬於和現實世界有關的場景，但學生並沒有因此而讓自己故事的場景受到限制，仍可以自行發展出超過 50%超越現實場景的作品。

在本研究中，六年級學生所創作的故事對於各種場景的運用比例上，和「從孩子的故事更瞭解孩子」論文中所統計的三年級學童故事在各種場景上的運用比例上，我們可以看出有所差別，以下是「從孩子的故事更瞭解孩子」論文中，針對學生故事所做的場景分析統計：

類別	現實世界	虛幻世界	現實與虛幻
篇數	93	13	25
比例	71%	10%	19%

在排序上，我們可以發現兩者都以現實世界的場景為最多，現實與虛幻空間次之，最低的則是虛幻世界的部份。藉由兩份統計數據，我們更可以了解與確定小學生在創作故事上使用場景上的習性。而藉由兩者數據的比較，儘管排序是相同的，但在比例數據上卻有不少的差距。在三年級的口述故事中，現實場景的比

例 71%高於六年級的電子故事 47%。另外現實與虛幻空間的使用比例也相差甚多，三年級的口述故事只佔了 19%，但六年級的電子故事中卻佔了 35%，這些現象都可以列為討論或觀察的參考項目。



第二節 現實世界

說故事的起源，一開始就是一群人從自己的日常生活取材並編造出故事互相分享。因此故事的場景大部份當然以現實世界為主，然而所謂的現實世界，其實是有時間性和時代性的限制。舉個例子，如果一個宋朝人從自己的現實世界中所編造的故事，就當時的他們而言，當然是屬於現實世界，但是如果我們現代來看那個故事，就不是現實的世界了，因為那年代已經距離我們十分的遙遠，對我們來說，這個宋朝人所編造的現實故事就是虛幻的世界。因此我們必須定義所謂的現實世界，指的應該是符合當代的場景與現象的世界，過去的現實不代表現在的現實，現在的現實也不能代表未來的現實，現實只是在無止盡的時間線上一個個點而已，這些點組合成了歷史與時代的長線，我們只能就目前現實世界的這個點做區分。

下表是男女生作品中，使用現實世界的場景所佔的比例與件數統計：

現實世界	總體現實世界	男生作品現實世界	女生作品現實世界
現實世界篇數	53	27	24
總篇數	113	62	51
比例	47%	44%	47%

就統記數字來看，男女生的故事以現實世界做為場景的比例與整體的比例大同小異並沒有明顯的落差，而其細項可分列如下：

男生作品

現實世界	與眼睛問題 有關的現實 世界	與狗有關的 現實世界	與熊有關 的現實世 界	敘說一天 生活的現 實世界	其他
件數	9	12	2	3	1

女生作品

現實世界	與眼睛問 題有關的 現實世界	與狗有關 的現實世 界	與老奶奶 有關的現 實世界	敘說一天 生活的現 實世界	其他
件數	6	9	2	6	1

由於圖片選擇的關係，上述統計的結果是可以預料的，以現實世界為場景的故事大多以方眼男孩與野狗故事的圖片為主，做場景架構述說故事，然而比較特別的是這些以現實世界做為場景的故事中，有些包含著特別的元素，在現實世界中，常人形象的出現可以說是正常的，也是可以理解的，但如果出現了如擬人的形象在其中，則會讓人產生了一種混淆的感覺，確實是十分有趣的現象。

具有擬人形象元素的現實世界：

男生作品中，6307、6412、6502、6504、6508 的作品均在現實世界中出現了擬人形象，擬人的形象則都是狗。女生的作品中有三件出現擬人形象，6323、6518 出現狗的擬人形象，6524 則出現了熊的擬人形象。

第三節 虛幻世界

所謂的虛幻世界，簡單的來說，就是意指非現實的世界，何謂非現實的世界呢？指的是可以是時間上的非現實或空間上的非現實，時間上的非現實所指的虛幻世界是超脫我們現實時間的世界，例如很久以前或是很久以後的世界，都是與現行現實世界非平行的世界。空間上的非現實所指的虛幻世界，是超脫我們現實空間的世界，例如描寫外星球的世界、童話故事裡的空間、電玩世界裡的場景等，都是存在現實以外的空間。下表是男女生作品中使用虛幻世界的場景所佔的比例與件數統計：

虛幻世界	總體虛幻世界	男生作品虛幻世界	女生作品虛幻世界
虛幻世界篇數	21	16	5
總篇數	113	62	51
比例	18%	26%	10%

在故事中使用虛幻世界的比例上，男女生的比例明顯有著很大的差別，男生比女生的比例高上許多，顯示男生對於虛幻世界的空間具有比較多的喜好，如果我們把虛幻世界區分成時間上的非現實與空間上的非現實，可以把作品細分如下：

一、男生作品

虛幻世界空間	以時間區分	以空間區分		
		科幻	童話	電玩
件數	4	2	5	5

時間上的非現實空間，意指在作品中有顯示出非現實時間的條件，例如會加上很久很久以前、很久很久以後或是註明特定的非現存時間指示。在 4 件作品中，有三件是從很久很久以前開始故事的（6214、6309、6401），這是一種類似傳統童話故事的用法，另外一件作品 6305 講的是外星人與地球人的戰爭，在故事開始之前，他就註明了這是西元 6305 年，開宗明義的就告訴你這是未來的世界發生的故事，當作者以這樣的方式做為開頭，在文字上就用時間設定了時空，告知讀者現在所看到的不是現在的世界，而是很久以前或未來的世界。然而在有些作品中，作者並沒有以如此明顯的方式，告訴你這是什麼時候發生的故事，但在故事中，我們可以發現這一定不是現在所發生的故事，那我們可以把牠當做是以空間來做區分的虛幻世界。

研究者觀察學生所使用的虛幻空間，將其分為三大類，科幻空間、童話空間、電玩空間。在科幻空間裡，分別顯示出 6301 人狗世界大戰、6113 有時光機有關的故事。在童話空間中，我們可以從故事中王子與公主的形象或是童話故事的形象來判斷這描述的是童話世界，作品分別有 6112、6114、6301、6505、6514 等五件，當中又以有國王與皇后形象和有魔法角色為主的故事為最多。另外一種空間上的虛幻世界是以電玩世界的空間為主，故事中的主角或從事的任務是以電玩角色或任務為主，這個部份大多是暴力打鬥，但也不乏以電玩角色解決困難為主的故事，以電玩世界的空間為虛幻世界空間分類的作品共有 6312、6408、6429、6501、6510 五件作品。

二、女生作品

虛幻世界空間	童話故事空間		
	神奇老婆婆或女巫	英雄	公主
件數	3	1	1

女生作品中，使用虛幻空間場景的作品不多，總共只有 5 件而已。因此也不會像男生作品使用虛幻空間有那麼多元的樣貌，女生的虛幻空間使用，全是使用童話故事空間的虛幻世界，因為這些作品並沒有特別以文字註明是何時發生的故事，因此我們可以都把他當做是空間上的非現實，由於人物角色的關係，我們可以判斷這些故事是屬於童話故事裡的原型，6122、6218、6224 的老婆婆或女巫，6417 的小英雄、6519 惡毒的公主均是。



第四節 現實與虛幻世界

近年來，討論各種作品中所呈現的現實與虛幻空間的作品越來越多，不論是文學上的；藝術上的；電影上的均是如此，從佛洛伊德提出夢的解析解釋夢境世界與真實世界與人格的關係，一直到許多奇幻小說的設定，都是以主角從現實進入虛幻空間的故事，例如JK羅琳⁷⁹所著哈利波特穿過現實空間到另一個國度的魔法學校空間；C.S.路易斯⁸⁰所著的納尼亞傳奇：獅子・女巫・魔衣櫥⁸¹中主角穿過衣櫃，到了另一個異空間等，都是利用角色游離於現實與虛幻空間的奇幻故事。而國內討論文學作品中，虛實空間呈現的論文並不多，在當中尤以國立師範大學金明求的博士論文「虛實空間的移轉與流動——宋元話本小說的空間探討」討論最為詳細，當中提出了一些虛實空間相互之間的概念，他以宋元話本小說為例，對虛實空間的流動與移轉提出了以下的看法。

(一)夢境與真實空間：主角藉由夢境到了另一個世界，以做夢做為真實世界與夢境世界間的連接。

(二)仙境與真實空間：神仙世界與真實世界間的連接故事中，主角能夠藉由法術或是一些方法穿梭於仙境與真實空間之間。

⁷⁹ 全世界最會說故事的魔法媽媽 J.K.羅琳一九九〇年，二十四歲的羅琳，坐在前往倫敦的誤點火車上，『哈利波特』咻地闖進了她的生命。透過車窗，彷彿看見了一個黑髮瘦弱、戴著眼鏡的小巫師在對她微笑。十年後，『哈利波特』成了風靡全球的童話人物。從小就喜歡寫作的羅琳，是個單親媽媽，因為找不到工作，只能靠著微薄的失業救濟金養活自己和女兒。為了逃離又小又冷的房間，她總是窩在住家附近的尼可森咖啡館裡寫作；因為沒錢點餐，所以每次只點上一杯卡布奇諾，一字一字的寫下『哈利波特』的故事。結果，《哈利波特》才一出版，便以驚人的魔力風靡全球，羅琳在一夕之間，就從不為人知的貧單親媽媽，一躍成為蜚聲國際的暢銷作家。《哈利波特》在全世界所折起閱讀風潮，更被譽為『文學界的披頭四狂熱』。羅琳說，《哈利波特》是一本會帶給她快樂的書，顯然毫無疑問的，對讀者來說也是一樣的！

⁸⁰ 英國著名學者、文學家、護教大師，畢生研究文學、哲學、神學，尤其對中古及文藝復興時期的英國文學造詣尤深，堪稱為英國文學的巨擘。

⁸¹ 《納尼亞傳奇--獅子・女巫・魔衣櫥》是個有趣且充滿驚喜的冒險故事。故事發生在第二次世界大戰，四個本來住在倫敦的小孩為了避難被送到鄉下，卻在無意間發現了一個神奇的衣櫥，這個魔衣櫥可以通往神秘納尼亞王國，王國裡面充滿會說話的動物、侏儒、巨人與神仙，卻因為壞心白女巫的黑暗魔咒，讓王國永遠都是冰天雪地的寒冬，直到這四個小孩遇見了森林之王——獅子亞斯藍，一同對抗邪惡的白女巫，終於破除了寒冬的魔咒。

(三)悟境與真實空間：所謂的悟境指的是精上或心理上的境地，在其論文中，意指的是宗教中的頓悟或是得道成佛，是為心理世界與真實世界之間的關係。(頁 281)

以下先針對男女生作品中，使用「現實與虛幻世界」的場景所佔的比例與件數做統計：

現實與虛幻世界	總體現實與虛幻世界	男生作品現實與虛幻世界	女生作品現實與虛幻世界
現實與虛幻世界篇數	39	19	22
總篇數	113	62	51
比例	35%	31%	43%

統計數據中，「現實與虛幻世界」在所有作品的場景所佔的比例，僅次於現實空間，且佔的比例非常的大，而女生的作品中使用這樣場景的比例，也大於男生，以下我們將分別針對男女生作品在「現實與虛幻空間」運用的細項上做統計數據：

本研究中所討論的現實與虛幻世界，在細項上，將以夢境與真實空間、仙境與真實空間做為主要分類，悟境與真實空間的作品，屬於心靈與宗教上的空間轉移與流動，在兒童作品中不致於出現，因此不把它列為分類。另外在仙境與真實空間的定義上，將把仙境改成範圍比較大的異空間，所謂的異空間泛指的非現實空間，較符合兒童作品中會出現的虛幻空間象徵，由於作品中，出現了一些

虛幻世界人物來到現實空間的部份，因此除了「夢境與現實」、「現實與異空間」外，將再多加了一項「現實與異空間並置」的分類。

一、男生作品

現實與虛幻空間場景的作品共 19 件

現實與虛幻	夢境與現實			現實 vs 異空間			現實與異空間並置		
空間	實 -> 虛	實-> 虛-> 實	虛 -> 實	穿越 時空	實 -> 虛	虛 -> 實	盜賊 勇士	鬼	惡魔
件數	1	4	1	3	2	2	4	1	1
總件數	6			7			6		

(一)夢境與現實：這方面的作品，大致可看出三種不同在夢境與現實之間穿梭的型式。

1、現實->夢境->現實：

在東方成語故事裡的南柯一夢，主角因為在樹下睡著了，進入了夢境，到了另一個世界，經歷了許多事，情最後才發現只是一場夢。西方經典兒童文學「愛麗斯夢遊仙境」，愛麗斯因為一隻兔子被帶入了異世界，發生了一連串的故事。這些經典的故事都是採育現實->夢境->現實的結構所完成的作品，故事中會告訴讀者，主角本來在現實中，然後進入夢境，最後又會回到現實世界，男生現實與虛幻空間的這類作品有四件—6115、6306、6409、6513。

2、現實->夢境：

這類的作品，其實與現實->夢境->現實這樣結構的作品很類似，只是作者選擇以不回到現實做為最後的處理，因此在作品當中，故事從現實到夢境之中，最後並沒有醒過來，像 6110 的作品就是。

3、夢境->現實：

類似的故事中，一開始讀者都會以為自己在看一個真正的故事，但到最後，作者才會告訴讀者這個故事原來只是主角的一場夢，而讓讀者有種大夢初醒的感覺，這類作品有一件(6413)。

(二)現實 VS 異空間：這方面的作品，我們可以發現也有三種主要的呈現方式。

1、穿越時空：

由現實穿越時空到另一個時間，或是由另一個時間穿越時空到現實的作品，運用這種方式的三個作品中，以投胎 100 年後做為跨越時空的象徵有兩個，作品巧合的同是均以 100 年後，做為時間的跨越—6209、6407、6509。

2、現實->異空間：

從現實跨越到另一個非現實空間，勢必要仰賴一種媒介或方法來做為跨越的橋樑，像是擁有一把鑰匙一般，可以藉由那座橋樑，穿梭在現實與異空間之間，例如小叮噠的任意門；科幻或奇幻電影中，也常出現這樣手法，例如哈利波特、納尼亞傳奇、神隱少女⁸²、霍爾的移動城堡⁸³裡，這些作品都

⁸² 日本動畫大師宮崎駿 2001 動畫作品。事講述一個小女孩在神靈異世界裡發生的故事。《神隱少女》為吉卜力首部日韓工作室聯合製作的電影，此劇亦為宮崎本人帶來另一個事業輝煌的成就，宮崎駿憑這部電影獲得 2002 年第 57 屆柏林影展金熊獎等十多個日本國內外獎項。

⁸³ 日本動畫大師宮崎駿 2004 動畫作品《霍爾的移動城堡》（ハウルの動く城，2004 年）是由宮崎駿導演，吉卜力工作室推出的一部動畫電影。2004 年 11 月 20 日在日本上映。英語版標題是

出現了以不同的方式跨越或穿越現實與異空間之間的現象。不過在這些舉例的作品中，主角藉由不同的橋樑跨越了不同的空間，最後仍都會回到現實世界，但在學生男生的作品中，我們看到了作者分別以電視與洞窟來做為跨越現實與異空間的橋樑(6210、6313)，但並沒有再回到現實的過程，而選擇停留在異空間裡。

3、異空間->現實：

這類故事本來是在述說非現實空間的部份，到後來會回到現實的世界。按理說，這樣的空間轉換仍然需要媒介與橋樑才能構成，但在出現這樣方式的兩件作品中，作者並沒有設下這樣的連接線，均以跳躍的方式，本來在描述異空間的場景與故事，但一下子就跳回了現實世界了。

(三)現實與虛幻並置

在這些作品中，會有虛幻世界的人物在現實世界出現的現象，也因為如此，會讓人產生一種實虛難辨的情形，到底我們看到的是真實或是虛幻呢？這裡所出現的虛幻的人物，大多以超人形象為主。這樣的作品在古典的小說裡，如聊齋誌異會出現鬼神與現實人物間同時出現在現實空間裡的故事。而現代的電影或小說中也大量出現這類的作品，例如美國漫畫與電影蜘蛛人⁸⁴、蝙蝠俠⁸⁵等這樣的超

Howl's Moving Castle。原作為英國小說作家黛安娜·韋恩·瓊斯的著作《魔法師霍爾系列〈1〉——魔幻城堡》(Howl's Moving Castle, 1986 年)。

⁸⁴美國漫畫，亦翻拍成電影，已經出到第三集蜘蛛人 (Spider-Man) 是驚奇漫畫 (Marvel Comics) 的超級英雄。是由 Stan Lee 和 Steve Ditko 兩名作者創造的。蜘蛛人本名叫 Peter Benjamin Parker (彼得·班傑明·帕克)。Peter 是一個孤兒，他和叔叔 Ben 和他的嬸嬸 May 一起生活。蜘蛛人是一個純粹的漫畫角色，在這方面他有著特殊的本領，另一方面在平日裏他又有著許多的麻煩和問題。除了漫畫之外，蜘蛛人也出現在電視、電影、遊戲等媒體上。

⁸⁵蝙蝠俠 (Batman)，是在 1939 年 5 月美國《偵探漫畫》第 27 期中誕生的一個虛擬人物，是個伸張正義打擊犯罪的超級英雄。雖然一開始只是蝙蝠俠只是數個同時被創造出來的虛擬角色之一，

人，在現實生活中並不存在，但他們在故事裡卻都活在現實世界中並且被付予了任務。在本研究男生作品中的現實與虛幻場景並置的使用上，大致可以看到他們以勇士、惡魔、惡鬼等形象出現在現實生活中，不論是以解救的方式出現或是以害人的方式出現，都與現實生活中的主角產生了關係，而讓讀者產生了實虛難分的感覺。

二、女生作品

現實與虛幻空間場景的作品共 22 件

現實與虛幻 空間	夢境與現實			現實 vs 異空間			現實與異空間並置			
	實 -> 虛	實-> 虛-> 實	虛 -> 實	穿越 時空	實 -> 虛	實-> 虛-> 實	電 視 人 物	交 換 身 體	魔 法 人 物	解 決 問 題
件數	1	5	3	0	2	5	1	1	3	1
總件數	9			7			6			

(一)夢境與現實：

1、現實->夢境：6124 的作品中，主角在夢境被流浪狗追，做為故事的結尾。

2、現實->夢境->現實：

但後來他成了其他連載漫畫中超級英雄的領袖人物。蝙蝠俠跟超人是偵探漫畫中最廣為人知也最受歡迎的兩個角色，並被多次拍成電影

女生作品在主角從現實進入夢境的處理上，呈現較為多元的情況。例如 6125 是主角自己以幻想的方式把自己催眠。6126 則是因為沉睡精靈把主角帶入夢境的場景。在 6418 的故事裡，主角因為虛幻空間，讓現實世界的自我被催眠。這些方式都是比較特別的處理方式。

3、夢境->現實：

作者從故事的敘述，一直到最後才讓讀者發現這是一場夢境。從女生作品中，會發現都是在故事發生困擾或是問題沒辦法解決時，採用了從夢境中醒來的手法。另外在 6420 中，作者本來講的是一個故事，但最後告訴讀者原來這只是一本書的內容，研究者也將此作品列入夢境到現實的作品。

(二)現實 VS 異空間：

1、現實->異空間->現實：

由現實世界進去異空間中所採用的媒介與橋樑，在女生作品的使用上與男生有所差別。五件作品中，總共有三件作品是以書本做為跨越空間界限的橋樑；有一件是用電視；一件是以鏡子。女生比較會使用書本做為連接現實與非現實空間的橋樑，在男生的作品中並沒有使用這樣的方法。兩者的比較呈現了特殊的現象。

2、現實->異空間：

仍有作品出現了從現實空間到了異空間卻沒有再回來現實的作品，這兩件作品中所運用穿越空間的橋樑與媒介則是電視與書本。

(三)現實與虛幻並置

在女生這類的作品中，讓虛幻世界人物和現實世界人物同時出現在同一個場

域的例子仍暫多數，只是角色有所不同。與現實人物同時存在的虛幻世界人物，女生使用的則是具有魔法能力的小魔女、小狗和天使。他們大多也是在主角出現困難時，出現幫助解決問題的人物。除了這樣的例子之外，出現了一些特殊的例子。如 6116 的作品中，呈現了原本在電視節目裡的虛幻人物，竟然跑到現實世界中。在 6217 的故事裡，則在現實生活中，發生了人類與小狗發生身體交換的事情，兩者的外表並沒有改變，但靈魂和內心卻互相交換了。而在 6421 的作品，作者在現實世界發生了困難，卻因為虛幻世界的原因而解決了問題。這三件作品，在所有的作品中，呈現了十分特殊的故事風格。

三、小結

以男女生作品在夢境與現實、現實 VS 異空間、現實與虛幻空間並置三大方向的觀察與統計。我們可以看出其中一些差別與現象。女生在使用夢境空間的比例上是大於男生的。兩者同樣以現實->虛幻->現實這樣的場景結構為主，以現實到虛幻世界，最後沒有回到現實世界的比例最少。另外在女生作品中，採用夢境與現實場景的作品所呈現的多樣性與層次比較豐富。例如一個作品，同時可能包含了夢境與現實的架構，但也包含了現實與虛幻並置或現實 vs 異空間的架構。如 6116 的故事中，電視裡的虛幻角色跨越到現實世界中，最後作者才告訴你這是一場夢，當中就包含了「現實與虛幻世界並置」以及「夢境與現實之間」的層次了。而在男生作品方面則比較是單一的「夢境與現實空間」的作品，並不會跨越到「現實 vs 異空間」、「現實與虛幻空間」的層次。

第五節 小結

以學生整體作品在場景分析的呈現看來，如果把這部份與另一篇論文「從孩子的故事更瞭解孩子」比較，會發現一個情形，儘管同樣在現實空間上的比例都是最高的，但在「從孩子的故事更瞭解孩子」三年級孩子說的故事裡，現實世界的故事有 93 件、虛幻世界有 13 件、現實與虛幻世界的作品有 25 件。換言之，包含虛幻世界的作品則應有 38 件(虛幻世界作品加上現實與虛幻世界的作品)，這個數字仍比現實世界場景的作品 93 件相差甚遠(29%比 71%)，相差了 42%(-42%)。

然而本論文的學生作品，在現實世界場景的有 51 件、虛幻世界作品有 21 件、現實與虛幻世界場景的作品有 41 件。也就是說，包含虛幻世界場景的作品則有 62 件，已經比包含現實世界場景的作品 51 還要多，比例是(55%比 45%)(+10%)。如果拿來和劉宴伶的論文《從孩子的故事更瞭解孩子——分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活之關係》相比，這中間相差了 52% 的差距。為何中間會有那麼大的差距，我們可以判斷可能有以下的原因，造成了兩者的差別：

(一)創作的兒童年齡層與地區不同：一個是三年級的學生，一個是六年級的學生；一個是在新竹的學校，一個是在台北的學校。

(二)創作的媒材不同：劉宴伶的碩士論文《從孩子的故事更瞭解孩子》中，研究的是學生的口述故事，而本論文的故事研究，則是學生以電腦所創作出來的故事。

(三)創作的策略不同：《從孩子的故事更瞭解孩子》論文所研究的作品採用的是自由創作，而本論文採的則是看圖說故事的教學策略。

(四)研究的時間環境不同：兩篇論文所研究的時間相差了3年，一個是92年做的調查，一個是95年做的調查。

這些因素都可以是造成虛幻空間彼此差距如此大的原因，在這裡，研究者並不打算多加探討，但我們將對包含虛幻世界場景的作品比包含現實世界場景作品還要多的現象，提出一些觀察與想法。在我們觀察到的學生作品中所出現的虛幻世界與非現實空間，儘管有不少樣貌，但以時間與空間性來區分的話，我們可以發現有些虛幻空間的時間與空間關係是相關的，有些則看不出來其中的關聯。以作品中常出現夢境的場景來說，我們可以從故事的閱讀中，體會到空間的轉換，然而在時間上，我們卻看不出來是否也跟著空間的轉移而延續。不管作品有沒有讓主角從夢境中醒來，我們仍不知時間是否也是延續的？另外在「現實與虛幻空間穿越」的故事中，我們看到了兩種不同的時空呈現，男生的作品出現了跨越時間的作品，空間也跟著轉換，對我們來說，這樣的虛幻空間包含了空間與時間的延續，但除了男生少數的作品中有這樣的現象，大部份使用「現實 VS 虛幻空間」的作品和夢境一般，我們只能藉由空間的轉換，知道我們到了虛幻的空間，同樣的在虛幻世界的作品中，大多也是要以空間來判斷是否處在虛幻空間，以時間來區分的部份仍是比較少的。

福柯⁸⁶曾經提出了所謂的異托邦”(heterotopias)的概念當中闡述了構成“異托邦”的六個特徵，其中一個提及空間的兩極，一方面它創造出一個虛幻的空間，但另一方面，這個最虛幻的空間卻揭示出真實的空間。他宣稱這是創造另一個空間，一個真實的空間，它可以像我們周圍原來就有的空間一樣完美、精細、有序，

⁸⁶ 米歇爾·福柯 (Michel Foucault, 1926 年 10 月 15 日—1984 年 6 月 25 日)，法國哲學家 and 「思想系統的歷史學家」。他對文學評論及其理論、哲學 (尤其在法語國家中)、批評理論、歷史學、科學史 (尤其醫學史)、批評教育學和知識社會學有很大的影響。(維基百科)

像原有空間的增補。福柯列舉的例子是殖民地。殖民地也是一種“異托邦”，一開始是在另一片土地上滲透，發生一種模糊的殖民化，隨著商品、語言、宗教、人民、習俗的遷移，殖民地的情形就發生了，比如英國的清教徒在北美建立了自己的社會和國家，這就是美國，而這塊土地原來的居民印第安人從此退居邊緣。就此意義而言，與英國本土比較，美國是一個“異托邦”，是被創造出來的另一個空間，但同時又是一個絕對真實且又完美的空間。⁸⁷對於學生在故事裡所創造出來的空間，或許我們也可以這麼看待，這些故事的空間與場域雖然是虛擬的，但對於創作者來說，那是不是可能是最真實的呢？是他們心中最真實的空間。

從學生的作品中，我們看到他們不斷大量的用各種方式穿梭在非現實的空間裡，不管故事裡，這些非現實空間是否與現實世界有關連。但對他們而言，在他們創造出了非現實空間的虛幻空間時，是否也如福柯所說的意謂著他們企圖以最虛幻的空間顯示最真實的空間呢？那個空間也像是他們想像中的殖民地，故事在那裡繼續發生著，從場景看來，什麼才是真正的現實空間？什麼才是虛幻的空間？或許已漸漸的模糊，也或許我們所定義的現實世界，其實也都是虛幻空間。我們看到的都是真實的部份，可是他們卻都存在於我們見不到的電腦空間之內。但不管如何，藉由作品中學生對於場景的運用，我們更了解了在學生的意識裡存在了更多非現實空間的部份，至於那代表了什麼？可能也需要更深入討論才能理解。

⁸⁷ 尚杰，空間的哲學：福柯的異托邦概念，同濟大學學報社科版

第柒章 結論與建議

一、結論

在翟振明⁸⁸的《Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality》（《無中生有：虛擬實在本體論的哲學探討》）一書中，作者曾經設計一個遊戲：

假設你和你的同伴準備首次嘗試玩一種遊戲。遊戲開始前，要求你們各自戴上頭盔（或眼罩），這樣除了眼前兩個小螢幕上的動畫影像以外，你們什麼也看不到；除了從緊扣在耳朵上的耳機傳出的聲音外，你們什麼也聽不到。由此，你們看到的是三維動畫，聽到的是身歷聲。可能還需要戴一雙特製手套，從而監控你們手的運動，而且在遊戲中，隨著你們視聽感覺的變化，能給你們的手掌、指尖施加不同強度的壓力。你們站在一個活動軌道上，這樣你們就可以在原地作自由移動。你們身體的移動受嚴格的監測，信號會輸入電腦，進行完善的視聽資訊處理。所以，當你與同伴以賽伯空間為中介玩雙打遊戲時，全身與各種設施相連接。而同樣的事情也發生在另一個房間裏的你同伴身上。

當遊戲開始時，你用你的眼睛看，用你的耳朵聽，還用你的手和全身感受，一個自我封閉環境與現實環境隔離開來了。換句話說，你已置身于賽伯空間。讓我們假設下面一種典型遊戲模式內容。你和你的同伴，每人都握著一支槍，準備向對方射擊。三維動畫實在是太真實了，你身體的運動與螢幕上的影像剛好協調一致，以致你幾乎不能判斷動畫影像和肉身的不同。

你的同伴看起來和你一樣真實。在你和你同伴之間有一些樹和石頭，可能

⁸⁸ 翟振明教授，1957年12月生。1982年7月畢業於北京鋼鐵學院，獲工科學士學位；1984年考取中山大學哲學系碩士研究生，於1986年赴美留學，並開始兼職任教。1993年5月獲美國University of Kentucky 哲學博士學位，同年8月至2000年5月，先後在Millsaps College、Muhlenberg College、Moravian College 任教。2000年7月開始，出任中山大學哲學系教授、博士生導師。

還有可以進出的房子，或其他什麼東西。你能摸到樹葉，感受到堅硬的牆壁。因此，當你的同伴向你射擊時，你跑，轉身，躲閃，緊張，跳躍，受驚或激動；你聽到來自不同方向的聲音，感受到類似被子彈擊中一樣的撞擊，你猶豫不決地扣動扳機，反擊、進攻、反擊……直到你們其中一個挨上致命一槍，血流滿地，輸掉遊戲。遊戲停止了，但即使你是失敗者，也不會感到疼痛難忍或者奄奄一息。事實上，你將很快活著從設施中解脫，回到現實世界中來。

這裡提到了一個重要的名詞賽伯空間（Cyberspace），他代表著當我們在電腦前坐定，打開它，接下來的事情往往如同魔幻一般。如果連接正確，我們可以借助滑鼠與鍵盤起動開闢一個超文本環境。那感覺就好像在顯示幕背後有一個潛在的巨大的資訊存儲庫，而這資訊似乎總是在不斷再造的過程之中湧現。這個儲藏庫好像在某個確定的地方，就在那裏。對於我們所看到的螢幕背後的數碼世界，如果以物理上的空間來說他，到底算不算是個空間？如果說他不是，那他如何可以融下那龐大又無邊無際的東西呢？那些隱藏在螢幕背後的世界到底算不算是真實的？⁸⁹

從賽伯空間回到本研究裡，當我們以不同的型式，透過電腦或網路建立或創作一些新的意義，創作者在賽伯空間下完成的故事，他是否真實存在？他所用的元素都是從那個我們看不見的空間中所產生的，然後經由創作者再造，在那個空間裡再創造出許多故事。研究者可以把這些故事當做是一個個空間的塑造，這些故事的產生與創造，與學生不透過電腦，只是經由自己的想像或是口中說出或寫下的故事又有何不同呢？最大的不同，應該要算是表現的媒介不同，那創造與想

⁸⁹ 國際邊緣論壇《賽伯空間及賽伯文化的現在與未來——虛擬實在的顛覆性》
<http://intermargins.net/intermargins/TCulturalWorkshop/sts/01.htm>

像的平台只單純的用我們的意識所產生，然而透過以賽伯空間為基礎的平台，研究者相信他會形成一種真實與虛擬之間另一種型態與意識上的交流，會互相影響與溝通。

為何研究者可以如此判斷，在於研究學生經由電腦所創作出的電子故事，不管從主題、角色、場景項目中，我們會發現一些共同且一些明顯的特徵：

(一)主題部份

在「人與自己」、「人與社會」、「人與自然」三個故事主題分類中，以「人與自己」的主題比例為最高，「人與環境」的主題則是最少的，這是否顯示了高年級學生其實還是最關注在自己的議題上，對於環境與社會的關注仍是比較弱的呢？尤其對於環境與自己的關係，即使學生們大量運用著「我和我家附近的野狗」的圖片，但創作出來的故事仍是偏向與自己的關係的主題。。

男女生在作品主題呈現上，有出現比較大宗的類型作品，兩者皆以「歷險」為最多，另外男生出現了大量的死亡與暴力作品，女生則出現了大量夢境的作品，男生的暴力與死亡的故事部份，與電玩卡通或電視媒體有著什麼樣密切的關係嗎？而女生出現那麼多的夢境作品，到底是什麼原因呢？則是十分值得另外再拿出來深究的部份。

(二)角色部份

在「常人」、「擬人」、「超人」的角色分類上，仍是以常人角色最多，這個部份與其他相關研究，如《安徒生童話的人物形象》《孩子說的故事》等論文所發現的角色常態是相同的。而本研究僅次於常人的角色，則在超人形象的部份，學生大量的使用電玩卡通遊戲裡的角色，這些人物所擁有的超人能力，也和過去我們所知道的超人形象完全不同，這和學生作品中出現暴力

或幻想的主題也有著很大的關係。

(三)場景部份

在「現實世界」、「虛幻世界」、「現實與虛幻世界」三個場景分類上，最多的仍是現實世界的場景，但包含著虛幻世界的場景(虛幻世界+現實與虛幻世界)加總起來的作品比例，其實是超過現實世界場景的，這顯示出學生對於虛幻與虛擬的世界的場景，運用非常的廣汎，也可以看出這樣的事物，一定在學生的生活上佔著一定的影響力，才會使他們在運用場景時，不斷的把他融入自己的故事創作裡。

因此，我們在分析學生作品時，不論是在主題、角色、場景的發現與觀察上，雖然有著不同的現象產生，但這些不同方向的分析結果卻是十分有關聯的，我們其實看到的是一些類似的事物。研究者發現學生所喜愛的電玩卡通等部份，對他們的影響很大，不論是暴力的作品、超人形象的運用、虛幻空間的大量出現，其實都和電玩、卡通、電視媒體等這些他們現在日常生活最喜歡的娛樂有所關係，他們會把自己所喜愛的角色和故事融在自己所創作出的故事裡，這非常的顯而易見，特別是在男生作品的呈現上比例更高。

另外，不管從夢境人物的使用、場景的出現均和虛擬空間有很大的關係。夢境是虛擬的；遊戲世界是虛擬的；電視裡的卡通是虛擬的等，從學生的故事中，我們可以發現這些虛擬的人物和空間隱藏在個個故事的角落。由此我們可以知道，對許多創作者而言，這些事物在他們的潛意識裡佔著相對的份量，才會在創作中表現出來，就像為何他們會從那麼多照片中，選擇其中一部份當做他們故事的素材，創作者如何再造？如何再運用其他的元素與原來的素材搭配，產生新的意義。故事的內容與涵義，這些選擇都是創作者本身的意識，一如叔本華所說的如叔本華（Arthur Schopenhauer）所說的「任何事物乃至於整個世界，只有被認知

的時候才存在」⁹⁰。作者藉由創作，將自己所認知的世界表達出來一般。

因為虛擬空間所產生的東西，不斷的影響著現代人，影響的年齡也越來越小，小學生從三年級就可以學電腦。但因為電腦科技的發達，人人家裡都有電腦，其實一些更小的兒童，甚至到幼稚園的小孩，早就開始接觸電腦與網路世界，再加上電視媒體的充斥，對於現代兒童來說，生活中電腦與媒體早已成為不可或缺且影響劇烈的一環。我們從本研究的電子故事創作的內容分析，更可以看到這樣的現象，而這是否也意味著我們會因為這些所謂的賽伯空間，而讓自己越來越搞不清楚到底什麼是真實的？什麼是虛構的呢？我們是否都活在夢裡？在未來的世界裡，我們好像都會因為這些網路與數位科技，讓更多的人擺盪在現實與虛擬的空間裡。

透過本研究所完成的電子故事創作與研究，除了能讓學生充份的發揮想像力與創造力完成故事。更重要的是藉由這些故事的組成與現象，我們可以發現學生無意中所呈現出來的心裡狀態，儘管本研究採用的是看圖說故事的策略，但依照研究者曾經讓學生以此方式自由創作的經驗相比，看圖說故事所完成的電子故事，其實是更加完整且具有想像力的。在連淑鈴的碩士論文「電腦看圖故事寫作對國小二年級學童寫作成效及寫作態度影響之研究」裡分析學生在傳統寫作與以電腦寫作的表現發現不論在寫作分析與故事文法上的表現，都以電腦寫作更能讓學生願意並且在寫作上表現得較佳⁹¹，以資訊媒體來創作故事，對兒童來說可說是吸引力十足，不論會不會或喜不喜歡說故事，都能十分有興趣的運用聲光效果完成自己的故事。

⁹⁰ 叔本華著，林建國譯，意志和表象的世界(Die Welt als wille und Vorstellung)，P21

⁹¹ 連淑鈴，《電腦看圖故事寫作對國小二年級學童寫作成效及寫作態度影響之研究》，P64

而本研究只針對故事結構的三大項目「主題」「角色」和「場景」來做內容分析，從中去發現一些現象與結果，研究者認為還可以延伸至更多的故事結構，例如情節、觀點等面項，相信可以發現整理出更多的資料。另外在許多故事上，如果可以針對一些象徵或是細節做討論，相信也可以從中個別去了解不同學生的心理狀態現象或是遇到的困難等。在蔣建智的《兒童故事中的隱喻框架和概念整合：哲學與認知的關係》論文中，不斷的強調：

兒童故事中的各種隱喻，以及兒童能藉由創造故事來建構自我，了解自我，反應自我。故事與敘事不單只是一種表達活動而已，而是一種複雜的投射合成的認知活動組態，而且也是窺探人類心智活動的管道。(頁 97)

研究者在本論文中，因為篇幅與方向有限，並沒有再針對每個故事的細節做討論，僅從故事結構的三大內容方向做歸納與整理，也希望分析出來的一些現象與結果，能做為往後相關研究者的一些依據或參考，期待更多的研究者可以讓兒童運用數位創作，去發現了解更多兒童的內在世界。

二、建議

國內目前針對兒童數位創作的研究並不多，而將其運用在兒童文學上的例子仍是少數，但兒童接觸電腦與網路的機會與日劇增，利用數位科技運用在教學上的機會，也一定越來越多。尤甚現代生活中，各種媒體、電視、網路遊戲無孔不入，很難不去吸引兒童進而影響他們，這些都是無可避免的事情，也因為兒童對於資訊科技充滿興趣，在一些課程上，讓資訊融入一些學生較沒興趣的科目，讓他們學習勢必會成爲一種趨勢。

未來相信會有更多人讓學生進行數位創作並加以研究，不論是藝術創作或是文學創作，也因為如此，所運用的媒體與媒材和傳統的創作會有很大的不同，慢慢的都會傾向於數位化。本研究所進行的兒童電子故事創作，也是藉由數位媒材和平台來讓學生進行創作，與傳統的故事創作是以紙筆或口述的方式有很大的差別，不論是思考模式或是表現的方法。未來如果也有研究者想要從事類似的研究，研究者建議並期待可以同時以對照組的方式進行，使用相同的素材，一組採用傳統故事創作，一組採用數位電子故事創作，藉由兩個對照組作品的比較，研究者相信會有許多更新的發現。

不論什麼樣的創作，創作者本身會有意識的或無意識的將自己的心理狀態反應在自身的作品中，往往從作品中的一些元素，可以反應出創作者的潛意識、信念、困境等狀態。現代心理學中，有很多由這類方式發展出來的策略，像是藝術治療、故事治療等，都是以此方式來去了解被測者不易透露的心理現象，藉由創作來人們自然而然的將自己的內在顯露出來。在第二章的研究設計中，研究者解釋為何使用看圖說故事的策略時，就以心理學上有名的投射心理測驗TAT為例，該測驗也是用圖片引導他人說故事，然後運用所創作出的故事，來了解分析人們

的心理。故事性的思考對孩子而言，是一種思考，一種遊戲，一種想像，一種創造，故事幫助孩子思考，幫助孩子藉著故事探所問題解決問題⁹²。比較可惜的是，這份研究並不是心理研究與分析的論文，加上研究者並不具備這樣的背景來做分析，所以很多部份只能呈現現象，點到為止，而沒有針對學生所反應的心理做更深的探討。研究者建議能有心理學背景的人，可以利用類似的策略進行研究，一定可以了解更多兒童或創作者的心理狀態。

本研究中運用故事結構其中的三大元素主題、人物、場景來做內容分析，獲得了一些兒童以電子故事創作所產生的現象，但所發現的部份，是否會因為一些其他因素，例如使用的圖片素材、學生的文化差異、家庭的背景等影響，研究者尚不得知，或許需要更多的樣本才能了解。如有機會，再繼續從事類似的研究，研究者希望能針對本研究擴大延伸出去，以不同地區的學生和樣本來進行同樣的創作，屆由樣本數的增加和客觀性，方可獲得更為精確的內容分析和現象的了解。

能夠讓學生進行創作，對同樣本身也從事創作者的研究者來說，是件幸福的事。藉由這些創作出來的作品，去研究並了解兒童創作故事的方式與呈現出來的現象，其實是很值得的。研究也希望未來能有更多教學者或創作者投入兒童數位創作或故事寫作的研究，相信更有助於我們了解兒童和兒童電子故事的發展，甚至是兒童的心理現象，以此與所有的研究者共勉之。

⁹² 蔣建智，《兒童故事中的隱喻框架和概念整合：哲學與認知的關係》，P97

參考文獻

壹、中文部份

一、論著

- 王萬清，《多元致能創造思考教學》高雄：復文，2000.9。
- 何三本，《兒童故事學》，台北：五南，1995.5。
- 何承偉主編，《故事基本理論及其寫作技巧》，北京大眾文藝出版社，1993.6。
- 林文寶，《兒童文學故事體寫作論》，毛毛蟲兒童哲學基金會，1994.3。
- 林文寶，《臺灣(1945-1998)兒童文學100》，臺北市：行政院文化建設委員會，2000.3。
- 林文寶、陳正治等，《兒童文學》，台北：五南，1997.9。
- 林良，《兒童讀物插畫》，台北：天衛文化，1986.11。
- 林敏宜，《繪本大表現：文學要素的了解與應用》，天衛文化，2004.9。
- 洪文瓊，《電子童書小論叢》，東師語文叢書，1997.7。
- 馬一波、鐘準著，《敘事心裡學》，上海教育出版社，2006.7。
- 黃政傑，《課程設計》，東華書局，1994.5。
- 陳正治，《童話寫作研究》，台北：五南，1995.6。
- 陳龍安，《創造思考教學》，臺北市：心理出版社有限公司，1995.6。
- 張清榮，《兒童文學創作論》，台北：富春文化，1995.4。
- 浦漫汀，《兒童文學評論集》，浦漫汀，河南省：海燕，1996.8。
- 教育部，《國民中小學九年一貫課程綱要》，教育部，2003.2。

二、譯著

- Aristotle著，姚一葦譯註，《詩學箋註》，國立編譯館，1968.8。
- Forster著，李文彬譯，《小說面面觀》，台北志文出版社，1978.5。
- Nodlman, P著，劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》，台北：天衛，2000.10。
- SUSAN ENGEL，《孩子說的故事：了解童年的敘事》，黃孟嬌譯，成長基金會，1998.9。
- Italo Calvino，吳潛誠譯，《給下一輪太平盛世的備忘錄》，時報文化，1996。
- Sigmund Freud 著，孫名之譯，《佛洛伊德夢的解析》，左岸文化，2006.7
- Schopenhauer著，林建國譯，《意志和表象的世界》(Die Welt als Wille und Vorstellung)，台北市：遠流出版社，1990.10

三、學位論文

- 呂綸秦，《傳統出版業跨足電子出版領域之進入策略研究資源基礎理論觀點》，國

- 立交通大學傳播研究所碩士論文。1997。
- 林明憲，《幻想的遊戲--管家琪的童話研究》，屏東師範學院國民教育研究所，2001。
- 金明求，《虛實空間的移轉與流動——宋元話本小說的空間探討》，國立臺灣師範大學/國文研究所，2001。
- 周文君，《繪本演奏-資訊科技融入語文領域聽說讀寫之綜合運用-以國小二年級製作電子繪本為例》，國立新竹教育大學/進修部語文教學碩士班，2004。
- 洪美珍，《電子童書閱聽型態及其對兒童閱讀影響之研究》，臺東師範學院兒童文學研究所，1999。
- 洪曉菁，《說故事研究》，臺東師範學院兒童文學研究所，1999。
- 洪慧娟，《幼兒說故事內容及結構之分析研究---以一個全語言幼稚園為例》，國立臺灣師範大學家政教育研究所，2000。
- 紀淑琴，《思考性寫作教學方案」對國中生寫作能力、後設認知、批判思考及創造思考影響之研究》，國立台灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文，1998。
- 許怡安，《兒童網路使用與網路媒體素養的研究—以台北縣市國小高年級學童為例》，政治大學廣播電視學系碩士論文，2001。
- 黃羨文，《紙本書與電子書之比較》，國立台灣大學圖書館學研究所碩士論文，1997。
- 黃麗靜，《幼兒說故事的類型與故事基模架構之分析研究》，國立臺東大學兒童文學研究所，2004。
- 陳秀枝，《國語日報牧笛獎及其童話作品研究》，國立台東大學兒童文學研究所，2002。
- 陳景聰，《安徒生童話的人物形象研究》，國立台東大學兒童文學研究所，2003。
- 陳韻予，《兒童參與網路童書創作之研究—以圖畫書為例》，臺東師範學院/兒童文學研究所，2001。
- 連淑鈴，《電腦看圖故事寫作對國小二年級學童寫作成效及寫作態度影響之研究》，臺北市立師範學院/國民教育研究所，2002。
- 曾愛玲，《繪本演奏-資訊科技融入語文領域聽說讀寫之綜合運用-以國小二年級製作電子繪本為例》，國立新竹教育大學進修部語文教學碩士班，2004。
- 楊惠菁，《國小學童對於不同媒體形式文本的閱讀理解比較—以紙本童書和電子童書為例》，國立臺東大學兒童文學研究所，2004。
- 劉宴伶，《從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活之關係》，國立新竹師範學院/臺灣語言與語文教育研究所，2000。
- 劉淑雯，《繪本運用於國小社會學習領域之教學探究》，國立臺灣師範大學/教育研

- 究所博士班，2003
- 蔣建智，《兒童故事中的隱喻框架和概念整合：哲學與認知的關係》，國立中正大學哲學研究所，2000
- 嚴淑女，《網際網路與兒童文學創作空間之研究》，臺東師範學院兒童文學研究所，1999。
- 莊瓊惠，《幼兒說故事內容與結構之分析研究》，國立台灣師範大學家政教育學系，1994。
- 游鎮維，《台灣一九六〇年代童話主題研究》，國立台東大學兒童文學研究所，1988。

四、單篇期刊

- 汪仲(1995.5)。新的閱讀眼光—訪問日本多媒體製作人梅澤庄亮先生。精湛。24。15-17。
- 吳明昌(1994.6)。淺談電子書。出版界，39，13-19。
- 吳淑琴(1999.8)。幼兒之多媒體電子童書閱讀行為分析。第五屆亞洲兒童文學大會二十一世紀的亞洲兒童文學論文集。台北市：中華民國兒童文學學會，P148-151。
- 李嘉齡(2000.4)。〈解開故事之謎—談故事的文體結構〉屏縣教育季刊第二期，頁50~54。
- 林淑貞(1999.8)。電視電子媒體對兒童閱讀的影響。第五屆亞洲兒童文學大會二十一世紀的亞洲兒童文學論文集。臺北市：中華民國兒童文學學會，P145-147。
- 洪文瓊(1999.1)。電子書對傳統書的挑戰及其教育價值。《出版界》。第56期，頁42~48。
- 洪文瓊(1999.8)。二十一世紀的兒童文學—多媒體化、非線性化、網路化。臺灣・兒童・文學。臺東市：臺東師院兒童文學研究所，頁021-024。
- 帥崇義(1999.8)。電子書時代的來臨。第五屆亞洲兒童文學大會二十一世紀的亞洲兒童文學論文集，臺北市：中華民國兒童文學學會，P153-155。
- 張水金(1999.8)。網路出版與兒童文學創作。第五屆亞洲兒童文學大會二十一世紀的亞洲兒童文學論文集，臺北市：中華民國兒童文學學會，P38-41。
- 鄭雪玫（1989.1）。從多媒體欣賞兒童文學，圖畫書視聽之旅導覽，11，3-4。
- 嚴家昱(1998.8)。電子書出版和傳統出版的比較。《出版人》。頁67~69。
- 嚴淑女(2000.5)。電腦科技與兒童文學。首屆師範學院研究生學術論文發表會論文集。臺東市：國立臺東師範學院。頁39-66。
- Don H.Krug(2004)，〈宇宙中的星星是什麼顏色？〉，美育雜誌，頁24，139期。
- 洪文瓊(1999.8)。《臺灣・兒童・文學》，臺東市：臺東大學兒童文學研究所

林業盈，評量兒童創造力方法之研究-以看圖說故事為例，創造思考教育期刊，2003/6.13期，P33~34

林文寶、嚴淑女(2001.5)。《二〇〇〇年臺灣兒童文學論述、創作及翻譯書目並序》，《兒童文學學刊》，第五期，頁220

劉鳳芯，《交流與對話》，臺東師院兒童文學研究所論著，2000.2，P39

祝賀與希望，巴金，中國藝術報（巴金先生致成都市川劇院的一封信），1983

真人」和「異人」、「擬人」共舞---談童話的人物處理,張清榮, 國立台東師院兒童文學研究所主編，台灣地區（1945 年以來）現代童話學術研討會論文集，1998.10

空間的哲學：福科的異托邦概念，尚杰，同濟大學學報社科版,2006-07-15

貳：英文部份：

Anne Pellosokey, The World of storytelling, (New York : R.R.Bowker), 1997, P10

Barker, Philip (1992.9). Electronic books and libraries of the future. The Electronic Library, 10, 139-141.

Bates, N.(1988.10). Effects of computer use on the writing process. Master dissertation,

Botvin & Sutton-Smith (1977.7) The Development of Structural Complexity in Children' s Fantasy Narratives.

Fraser, V. (1999.3). The importance of story for education. Education Today, 49(2), 16-20。

Lockard, J., Abrams, P. D. & Many, W. A. (1997). Microcomputers: for twenty-first century educators. NY: Longman

Lockard, J., Abrams, P. D. & Many, W. A. (1997). *Microcomputers: for twenty-first century educators*. NY: Longman

Pitcher, E. G. & Prelinger, E.(1963.2) Children Tell Stories.

Rebecca J Lukens(1997.5). A Critical Handbook of Children' s Literatu University of Nevada. T(M)13-37630

Tapscott, D(1998.8). Growing up digital : The rise of the Net generation. New York : McGraw-Hill NY: International Universities Press.

參、網路資源

博客來書店我和我家附近的野狗簡介

<http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010000178>

漢聲文化方眼男孩簡介<http://ansonbook.myweb.hinet.net/hs07.htm>

博客來書店拼被人送的禮簡介

<http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010136894>

仙境傳說遊戲官方網站 <http://ro.gameflier.com/main.asp>

火影忍者官方網站 <http://www.naruto.com.tw/show/index.asp>

楓之谷遊戲官方網站 <http://tw.maplestory.gamania.com/>

犬夜叉官方網站 <http://www.avex.com.tw/avexmode/inuyasya/>

魔獸世界官方網站 <http://www.wowtaiwan.com.tw/>

博客來書店飛鳥最後的 546 根羽毛簡介

<http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010290491>

博客來書店哈利波特簡介

<http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010306163>

博客來書店 CS 路易士簡介

<http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010314985>

博客來書店納尼亞傳奇：獅子・女巫・魔衣櫥簡介

<http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010306033>

維基百科神隱少女簡介

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%8D%83%E8%88%87%E5%8D%83%E5%B0%8B&variant=zh-tw>

維基百科霍爾的移動城堡簡介

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%93%88%E7%88%BE%E7%A7%BB%E5%8B%95%E5%9F%8E%E5%A0%A1&variant=zh-tw>

維基百科蜘蛛人簡介

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%9C%98%E8%9B%9B%E4%BA%BA>

維基百科蝙蝠俠簡介

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%9D%99%E8%9D%A0%E4%BF%A0&variant=zh-tw>

國際邊緣論壇《賽伯空間及賽伯文化的現在與未來——虛擬實在的顛覆性》

<http://intermargins.net/intermargins/TCulturalWorkshop/sts/01.htm>



附錄一 電子故事內容分析表

編號	主題	角色	場景	故事內容
	人與自我 人與社會 人與自然	常人 擬人 超人	現實世界 現實與虛幻 虛幻世界	

編號	主題	角色	場景	故事內容
6102(大餐) 外面的圖片:1 野狗與拼被人各 用一半	人與社會	父子 老婆婆 大熊 人物沒有 名字	現實世界	一對父子想要吃大餐，爸爸卻爲了大餐被狗咬死，另一方面，有一個老婆婆得到了大餐，一隻大熊卻也想要吃，士兵只好把大熊殺死。作者最後強調：一頓不起眼的大餐卻害死了那麼多人呀！
6103(可怕的狗) 全用野狗	人與自我	小朋友 野狗 無名	現實世界	一個小孩害怕流浪狗，怕被吃掉。後來流浪狗都被抓了，但他從此以後卻都怕狗，雖然他心裡還是喜歡他。
6104(人狗大戰) 用了真實與電玩 的照片較少用老 師給的圖片	人與社會	四隻小狗 人類 上帝	虛幻世界	四隻狗兄弟，有人覺得人類是善良，會照顧他們；有人覺得人類是壞的，會虐待他們，後來真的引發一場人狗大戰。世界大亂，最後上帝出現解決了紛爭。
6106(阿單夢遊 記) 野狗與批被人的 圖佔一半方眼男 孩佔兩張	人與自我	阿單 狗 熊	現實與虛 幻	阿單不小心跳入電視的時空隧道，碰到一群野狗，又發現了一隻可愛的狗，但阿單卻被野狗吃了。然後遇到一隻熊，王國裡的人派軍隊要把熊殺掉，阿單醒來才發現一切都是幻覺。
6107(屁眼一號眼 睛壞掉記) 大多用方眼男孩 的圖	人與自我 (用粗話)	屁眼一號	現實世界	屁眼一號一天起床，發現眼中的世界都變成方形，然後他出門遇到了白癡與幽靈，後來回到家中，媽媽終於帶他去看醫生了。
6108(小號呆變眼 記) 大多用方眼男孩 的圖播放節目用	人與自我 (用粗話)	小號呆	現實世界	小號呆眼睛的世界突然變成方的，媽媽發現後嚇了一跳，但沒有管他，於是小號呆去看電視，轉來轉去覺得電視很無聊，把電

批被人				影關掉後，眼睛竟然就好了。
6110(小明的狗) 野狗故事的照片	人與自然	小明 小黑 小灰	現實世界	小明收養小狗小黑與小灰，爸爸和小明帶小狗去散步時，遇到野狗，幸好捕狗大隊來了，把他們捉走。但小明晚上卻夢到了流浪狗在追他，並把他咬死，流浪狗又繼續繁殖了。
6112 拼被人與野狗的照片	人與自我	女巫 小雄 小狗	虛幻世界	一個女巫可以把沒有生命變成真的，一天他把一隻熊變成活的叫小熊，但軍隊卻要抓他，小熊只好逃跑，到了一個有很多流浪狗的地方，但後來捕狗大隊把很多狗抓走，只剩下一隻小狗和雄做朋友，他決定回去找女巫，但女巫卻被軍隊抓走了。
6113 熊的一生 野狗.拼被人 很多電玩的 CS 畫面	人與自然	熊 老婆婆 沙任檢察官	現實世界 虛幻世界	一個國王想要吃熊，請軍隊去抓熊，跑到了老婆婆家，後來老婆婆竟然和熊結婚。熊只好逃走，他坐著時光機來到現在，碰到了沙任檢察官和他兒子，熊把他兒子吃了，檢察官決定要復仇，最後也殺了熊。
6114 老婆婆與熊 拼被	人與環境	熊 老婆婆	虛幻世界	一個叫小美的老婆婆，他很喜歡和熊在一起，大家決定要織一張大布捕熊，國王派出士兵殺熊，熊不怕，大家也努力把布織好了，但熊發威了，大家落荒而逃，老婆婆這樣活了好幾百年，熊也死了，狗也死了。
6115 靈異的一天 批被人 野狗 骷髏	人與自己 (用粗話)	裝笑維 小狗 女巫	現實世界 虛幻世界	我叫裝笑維，我爸爸叫裝白賴，他是抓流浪狗的，所以我很怕流浪狗報仇。一次，我在家門口檢到一隻可愛小狗，我怕爸爸把他抓走，於是帶他到公園，當我回家時，卻發現門口有一個骷髏。一進門，發現媽媽不見了，家裡多了一隻熊，於是我只好請女巫幫忙，女巫請狐狸幫我，但他們

				越走越快，後來我跌倒了，眼前一片漆黑，醒來時，我已經在家裡，我不知怎麼回事，但家裡卻多了一隻狗。
6116 自創的故事 批被人 方眼男孩	人與自己	男孩 熊 老婆婆	現實世界 虛幻世界	一個男孩在看電視，很久以前，有一個老婆婆和熊一起過得很快樂，一天，一位將軍要求老婆婆做一件衣服，老婆婆一直織一直織，終於做好了，但熊卻很生氣，因為老婆婆那麼多天沒來找他，後來熊氣死了。這時男孩發現熊竟然從電視裡跑出來，他嚇得眼睛都突出來，後來他眼睛的世界開始怪怪的，世界一下方形一子正常，電視裡的老婆婆竟然出現在街上，媽媽也嚇壞了，帶他去看醫生，醫生說沒救了，突然一陣暈眩，才發現原來是一場夢呀。
6117 老奶奶與狗 批被人 野狗	人與社會	老奶奶 狗 劇情無法 連貫	現實世界	老奶奶和小狗掉到一口井，看到東西都變成方的，小男孩突然想到東西又變正常。士兵來到老奶奶家，老奶奶在織被子，從早到晚一直織，有人送禮物給她，她也織完了。
6118 真的有奇蹟出現嗎	人與自己	小明 媽媽	現實世界	下午小明因為沒起床吃飯，怕被媽媽罵，就躲在房間一直看電視，看到晚上媽媽發現他的眼睛變方的，於是趕快去找醫生，但醫生說沒辦法，過兩個月，小明突然在路上碰到一個朋友，眼睛竟然奇蹟似的好了。
6119 阿力的故事 方眼男孩 野狗	人與自己	阿力	現實世界	阿力不知要做什麼，然後去找小明，兩人去遊樂場玩，阿力回家了看電視畫畫玩狗，這就是阿力的一天。
6120	人與社會	卡連	現實世界	有一對雙胞胎老奶奶，一個叫卡

卡連與瑪莉 披被人 野苟		瑪莉		連，一個叫瑪力，他們也養了一對雙胞胎狗”小黑與小灰”。他們準備慶祝 90 歲的生日，大家都高興的來，老婆婆家大家都玩得很開心，今天過得很愉快。
6122 威.想念 第一人稱	人與社會	我 熊(威)	現實世界	有一天我進入了灰暗的森林，遇到了一隻熊，他叫威，他對我大吼，但我不怕，因為我是女巫，威是隻吃素的熊，我看到威的棉被很破，決定織被給他，我希望能把溫暖織給他，我們兩過得很快樂，但好景不常有士兵竟然在睡夢中殺了他，一直到現在，我還好想念他。
6123 可怕的一個禮拜 第三 方眼 批被人	人與自己	小明	現實世界 虛幻世界	小明吃完早餐，就進入房間看電視。當他看到一半，竟發現自己進入一個美麗的地方，那裡人和動物很要好，但有人卻想殺裡面的熊，小明救了熊一命，他又遇到一群流浪狗，但流浪狗卻到處翻箱倒櫃。
6124 呆呆的故事 第三人稱 方眼男孩 野狗	人與自己	呆呆	現實世界	呆呆早上一起床，發現所有東西都變成方的，花、魚或是自己的畫。媽媽發現很擔心，於是去找醫生，隔天早上，竟然就好了。他去找了奶奶和小狗，最後在夢裡夢到流浪狗在追他。
6125 天空之旅 第三人稱 方眼男孩 野狗	人與自己	圓圓 狗人 熊 女神	現實世界 虛幻世界	圓圓吃早餐時，發現世界變了，他後來在看書，突然被書吸了進去，在書中他先碰到一隻狗，但那隻狗竟然變成一個人來保護他，因為圓圓碰到了野狗，但有一隻野狗還是追過來，他們兩個都逃走了，碰到了一隻熊，他命令藍色狐狸去抓人類，所幸狗人又出現保護圓圓，最後他們遇到了一個女神，她給他們地方住，後來他們才發現原來他們一直住

				在天空裡。
6126 第三人稱 大呆的眼睛 方眼男孩	人與自己	大呆	現實世界	有一位男孩叫大呆，有一天他覺得很無聊，後來他跑去游泳，游完泳又跑去看電視，但電視被他看壞掉，他發現自己眼中的世界都變成正方形的，只好去看醫生了。
6127 可怕的惡夢 第三人稱 方眼男孩	人與自己	阿咖	現實世界	阿咖一大早起床，就想看電視，飯也不吃，有一天，他發現他眼中的世界都變成正方形的，他嚇了一跳，後來告訴媽媽只好去看醫生，但醫生說沒救了，他嚇壞了，但眼睛卻突然好了，阿咖醒來，才發現原來只是一場夢。
6128 阿牛的奇幻歷險 方眼男孩 野夠故事	人與自己	阿明	現實世界 虛幻世界	有一個男孩叫阿牛，他住在方形國度裡，在那裡，每個東西都是方的。有一天，阿牛在看電視的時候，發現有一個洞，於是爬過了進去，他發現世界已經不是方的，他碰到一群流浪狗，並追著其中一隻可愛小狗，但他卻掉到水溝裡昏過去，他醒來時，發現已經回到自己的房間，而且世界不再是方形的了。

602

編號	主題	角色	場景	情節內容
6202 方眼男孩 方眼男孩 楓之谷圖片	人與自我	綠水靈(把方眼男孩的頭改成綠水靈)	現實世界	有一個叫綠水靈的男孩，他眼睛的世界都是方的一天，他到圖書館看書，回家後媽媽發現他的頭越來越大，只好帶他去看醫生，後來醫生給他藥喝，他的世界又恢復正常了。
6204 阿呆與小黑小皮	人與自我	阿呆 小黑小皮	現實世界	阿呆很想要一隻狗，他在野外發現了可愛的小狗，他很想帶他們

野狗				回家，但爸爸討厭狗，想和哥討論，但哥卻忙著打電動，他鼓起勇氣直接把小黑小皮帶回家，卻被爸爸送出動物收容所。阿呆和哥哥爲了這件事都不吃不喝，爸爸只好把小狗拿回來養，作者最後還跳出來說，小朋友以後心中有事要好好跟爸媽討論喔。
6205 抓菇大隊 野狗 楓之谷	人與社會	男孩 菇菇 爸爸	現實世界 虛幻世界	一個男孩發現一隻菇菇，他覺得好可愛，好想帶回家，於是帶爸爸來看，但爸爸很生氣，因爲他最討厭菇菇，於是請抓菇大隊把他們都抓走，男孩好難過，請哥幫忙也沒用，他好傷心，哭得連金魚的眼睛都模糊了。
6206 可悲的一天 方眼 野狗	人與自我	可悲男孩 野狗	現實世界	一天，可悲的男孩起床了，他打開電視，有好吃的早餐，吃完出門後，卻被狗咬，後來一位勇士幫他報仇，把狗除掉，但狗竟然又復活來追他，最後他回到家，準備上床睡覺了。
6207 出去散步樓 野狗 楓之谷的盜賊、 肥肥	人與社會	阿名 爸爸	現實世界 虛幻世界	阿名和爸爸去散步，但遇到了盜賊，很害怕，幸好勇士即時出現，解救打敗盜賊。後來他們遇到一隻可愛肥肥，決定把他帶回家養，在回家路上，看到一隻野狗殺死了人，爸爸拿樹枝丟野狗，阿名卻擔心野狗會把他們吃掉，還好捕狗人都把他抓走了，終於可以平安回家了。
6208 狼狗軍團 野狗	人與環境	小明 野狗	現實世界	小明看到一隻狼狗，有人拿樹枝把他打跑，結果狼狗去找伙伴來對付人類，但捕狗人還是勝利了，村莊又恢復寧靜又。有一天，小明在草叢裡又看到一隻可愛小狗，決定把他帶回家養，從此，他們一家人就過著幸福快樂的日子。

6209 笨呆和小白 楓之谷的圖片 野狗 拼被人	人與自我	笨呆 小白	現實世界 虛幻世界	我叫笨呆，我好想養狗，但我爸很討厭動物，後來我碰到一隻可愛的小狗，我想養他，我把他取做小白。有一天，我夢到有隻大狼狗追我，後來我和小白碰到一隻大狗，他吃了小白，小白投胎成一隻大雄，他和老奶奶是朋友，小白好想笨呆，我也好想他，後來我請了很強的法師，終於把小白變回我身邊，爸爸也同意我和小白一起生活了。
6210 恐怖的傑作 方眼 野狗	人與自我	朱達片 阿呆	現實世界 虛幻世界	朱達片早上覺得自己怪怪的，當他看電視時，竟被電視吸引進去，變成熊的傳說的主角，但他吃東西到一半時，卻變成一隻小狗，阿呆很想養他，但爸爸說要等阿呆長大一點，後來阿呆長大變成中呆，想養小狗時，朱達片卻變成一隻流浪狗，然後把中呆給吃了。
6211 阿德的一天 野狗 方眼	人與自我	阿德 小可愛	現實世界	阿德很喜歡畫畫，有一次他和爸爸在路上碰到流浪狗，受到攻擊，幸好有抓狗特攻隊救了他們，但鄰居的小孩不小心也被抓了。阿德趕緊把他救了出來，但後來阿德生病了，被醫生說不能接近動物，於是他以後只好傷心的在陽台上看小可愛不能和他玩了。
6212 近視的恐怖 方眼	人與自我	希希	現實世界	希希在看書很無聊，然後去看電視，後來媽媽叫他吃飯，但媽媽看到他嚇一跳，因為他的眼睛紅腫，醫生說他近視了，要帶眼鏡，希希從此以後知道要多看戶外，並做眼睛運動了。
6213 無	人與社會	無	現實世界	有一個人看到狼狗，他們看到他們吃掉一個人，很害怕狼狗來追他們。隔天，有一個人看到可愛

野狗				小狗，然後有人把狼狗抓走了，從此大家過著幸福快樂的日子。
6214 皇后與熊	人與社會	皇后 熊 孫子	虛幻世界	很久以前有個皇后，被熊抓走，士兵決定把她救回來，於是殺了熊，但皇后回宮之後，卻開始一直織布，她決定要找個老伴，很多人來求婚，25年後，她有孫子了，有一天孫子在路路上碰到流浪狗，幸好捕狗人幫忙他，皇后仍然過著幸福快樂的生活。
6216 奇特的夢 方眼 批被人	人與自己	容容 熊 老奶奶	現實世界 虛幻世界	有個男孩叫容容，他很喜歡看書，有天晚上他照鏡子，竟發現自己變成一隻熊，當他醒來，發現自己已經在山洞中，有個老奶奶在他身邊，他不小心嚇到，他於是急忙的安慰他，但老奶奶卻和熊說，他必須先離開。後來老奶奶遇到一個國王很有錢，卻一點也不快樂，老奶奶決定要送國王禮物，但國王必須先去幫助別人，後來國王幫助了很多，他很開心，容容的夢也醒了。
6217 無 方眼 野狗 批被人	人與社會	男孩 狗 仙女	現實世界 虛幻世界	一位男孩和一隻狗交換了身體，男孩醒來，發現自己的聲音是狗叫，媽媽聽到嚇壞了，趕緊帶他去看醫生，他開始想念當小狗的時光。另外那一隻小狗，則會說人話，仙女看到他們之後，和他們說只要找到寶石就可以恢復正常，於是兩人同心協力的拼命去找，但卻找不到。仙女看他們那麼努力，很感動，於是決定幫他們變回來，最後他們又恢復正常的生活了。
6218 老婆婆的拼被 拼被	人與社會	老婆婆	虛幻世界	有一個很神奇的好婆婆，他很神秘且古怪，沒有人知道他的名字，只知道他懂很多東西，她喜歡小動物，很有愛心，尤其他有

				一項絕活，就是拼被，很多人都想得到他的被子，但儘管如此，他的被子是不賣的，只給需要的人，可是國王卻以威脅殺他朋友黑熊為理由，請他做被子，她沒辦法，只好照辦，但她知道她並不是為了國王，於是她用盡全身的力氣和大自然的力量，完成了一條舉世無雙的被子，但做完之後，老婆婆就消失了，而被子呢，當國王要去拿時，他卻飛走了，因為他的被子是非賣品。
6219 無 方眼 野狗	人與自我	我	現實世界	早晨陽光真美好，媽媽準備好早餐，等我們起床，我們去看了我們的小狗，卻碰到了可怕的流浪狗，我還被迫，最後爸爸把村裡的流浪狗都抓起來，村子又恢復了平靜。
6220 無 方眼 野狗	人與社會	小祥 小狗	現實世界	小祥在吃早餐，後來他跑去看電視和看書，隔天，卻發現自己的眼睛變成方，的醫生說他近視要多保護眼睛，他的世界變成方的。直到他碰到一隻小狗，小狗說可以讓他實現願望，於是小祥決定許願，讓自己恢復正常了。
6222 阿豆與小狗 方眼 野狗	人與自我 人與環境	阿豆 野狗	現實世界	阿豆是個純真善良的小孩，他家養了許多動物，他們過得很好。一年過一年，阿豆長大了，想做捕狗大隊，和他的朋友哈區一起抓狗，但他們喜歡狗，不忍心狗被電死，於是把狗都帶回去養，阿豆後來也結婚生子，過著幸福快樂的日子。
6223 無 方眼 野狗	人與自我	小方 大餅	現實世界 虛幻世界	小方正在看一本皇后與大雄的書，他想到一件事，就是做一本書，書名叫做大餅的一生。書中描述大餅養了兩隻寵物，有一天，他很緊張，怕寵物被捕狗人

				抓走，所幸小狗只是被困在水溝，大餅就這樣過了一天，小方也過了一天了。
6224 老婆婆的故事 批被人	人與自我	老婆婆	虛幻世界	一天早晨，大家來和老婆婆祝生日快樂，但她不去在家理，照顧一隻熊，大家以為她被熊吃了，後來才發現，原來她在樹上玩，老婆婆開始準備冬天的東西，她不斷的在縫布，那張織布和天空一樣大，她一直縫一直縫，和蜘蛛熊一起縫，最後她終於結婚了，貓咪也一起結婚。
6225 不只是一場夢 方眼 批被人	人與自我	小男孩 老婆婆	現實世界 虛幻世界	有一個很愛捉弄人的小男孩，他很愛幻想，有一天，他發現自己變成一隻熊，大家都想獵殺，體會到被人欺負的滋味，於是他跑去找老奶奶幫忙，不知為什麼，老奶奶開始織布，一直織一直織，織了好大一張，當布織好，他告訴小男孩，可以坐布飛回家了，等小男孩醒來後，他告訴自己不可以再欺負人了，後來他交了很多好朋友。
6226 奇特的夢 方眼 野狗 加卡通人物		我 莫名其妙 沉睡精靈	現實世界 虛幻世界	我看完書後，決定出去玩，玩回來後很累的睡覺了，然後他遇到了沉睡精，靈他們說要帶我去看一個故事，有一個小孩叫莫名其妙，沒什麼朋友，有一天，他在公園玩狗，卻被野狗追，然後被吃掉了，當我醒來，發現原來自己做了一個奇怪的夢。

603

編號	主題	角色	場景	情節內容
6301 別為愛毀了自己	人與社會	俊王子 岑公主	現實世界	艾利森王國有喜事，很熱鬧，原來是克里夫俊王子要結婚了，但

拚被人 裴勇俊 侯佩岑 上流美 槍		上流美公主		他根本不想和鄰國的公主結婚，他還很想念以前的女友岑，但她半個月前卻過世了。這時鄰國的上流美公主快到了，王子越想越不甘願，於是拿起槍來對付他，殺了上流美，公主的隨從這時卻發現岑根本沒死，他很生氣，準備找岑報復，岑說因為覺得配不上他而騙俊，最後兩人都死了，從此兩人長眠於地下，又可以再一起了。
6302 小明的電動傳 方眼 RO 仙境傳說 熱血江湖 PS2	人與自己	小明	現實世界 虛幻世界	今天很無聊，來打 PS2，好了決定玩 RO 格鬥版吧，我選了劍士，想不到一下子就掛了，繼續接關，碰到了血輪眼，又到了最後的魔王，正在激烈戰鬥時，居然停電唉~~又要重玩了呀。
6303 可悲的零治林 恐怖靈異照片 觀世音 槍	人與自己	男孩零治林 鬼神	現實世界 虛幻世界	我是男孩零治林，我超愛看電視，有一天，我看到電視裡出現一個鬼，鬼說其實他是誰，他看零那麼愛看電視，決定給他一點教訓，結果零的世界變成方的，看醫生也沒用，他只好一直看圓圓的東西，看會不會好一點，神看他有改過，決定幫他，可是零卻說早就看神不爽了，要和他對決，最後……..。
6304 無 RO 仙境傳說	人與社會	惡魔 RO 仙境 傳說角色	虛幻世界	一個地獄來的惡魔，殺了一隻小狗，又派熊殺了老婆婆，又殺了一個 RO 劍士，劍士升級成騎士，準備找惡魔報仇！喔！原來只是電視節目呀，好無聊關掉吧。
6305 外星人歷險記 自己畫的	人與社會	外星人 地球人	虛幻世界	西元 6305 年，外星人大舉入侵地球，外星人一直進攻~~殺殺殺~~外星人最後終於勝利了，地球人知道我的厲害了吧！結果外星人在高興的時候，最後卻又被人類

				一腳踩死了。
6306 無 野狗 RO 怪物	人與自己	阿潘 怪物	現實世界 虛幻世界	一天阿潘幻想著自己的怪物，隔壁的小王卻已經被怪物追殺，陳爺爺也被..，小單也被追著，阿錚和他爸爸拿木頭丟怪物，阿潘看到怪物在欺負小狗，也準備把他吃掉，他很害怕，只好躲到洞裡，怪物!準備吃掉蠟筆小新，而阿潘也不幸被…，隔天阿潘醒來，才發現原來一切都是幻想。
6307 小狗日記 野狗	人與	小明 野狗	現實世界	一天，小明發現一隻非常可愛的狗，他想帶回家養，爸爸也同意，但小狗卻是野狗們的老大，他們常常惡作劇，破壞環境，甚至還咬死了人，後來終於靠著捕狗人的幫忙，把他們全部抓起來了，小明以後再也不敢養狗了。
6309 織布傳奇 拼被	人與社會	織布的老太太	虛幻世界	很久以前，有一位很喜歡織布的老太太，他一直在織布，她花了很多時間，終於完成了一張非常大的布。於是他請士兵幫他把布放到房子上，她完成了她的夢想，國王知道之後，就請他為他織布，後來世界各地都有他的布，國王舉辦盛會，謝謝老婆婆，而這個宴會到現在都還在舉行，等你來參加喔！
6310 楓水鎮野狗咬人 野狗 方眼		小明	現實世界	一天，爸爸和小明去逛街碰到一隻狗，要追小明，他很害怕，後來他碰到一隻可愛的小狗，心想原來野狗也沒那麼客愛，但楓水鎮的野狗是很可怕的，還會咬死人，終於到最後爸爸媽媽還是不准我養小狗。
6311 狗的故事 野狗	人與自己	小明 肥虎 野狗	現實世界	有一個和平的小鎮裡，一個動物收容所收養了很多狗，一天，黃小和來收容所，他領養了一隻小狗，這時有隻惡霸狗卻趁機逃

拼被				跑。一天，小和和朋友肥虎約出去，小和說有狗在跟蹤他，後來肥虎不幸遇到那隻狗，就在他以為會被吃掉時，救星出現了，救了他一命。
6312 及芬塔的精靈 野狗 拼被 RO	人與社會	精靈 村人	虛幻世界	在一個美麗的村子，大家都無憂無慮的生活，直到有一天，一個封印的精靈破印而出，他們放出神狗到處咬人，就在一對父子和一隻熊受到攻擊時，勇者出現解救了他們，後來大家決定一起到及芬塔，再把精靈封印起來，經過一番努力，終於村子又恢復和平的日子了。
6313 無 野狗 拼被人	人與社會	熊 老婆婆	現實世界 虛幻世界	小明和爸爸在散步時，發現了一個奇怪的洞窟，走近一看，竟然裡面住了一隻熊，人們決定要把熊殺掉，熊卻挾持一個老婆婆當人質，久了之後，他們兩個竟變成好朋友。一天，他們遇到很多對他們笑的流浪狗，人們怕熊，所以希望老婆婆可以好好照顧熊，別讓他亂跑，另一方面，流浪狗都被抓了，而國王發現有熊，請士兵去殺他，可想不到老婆婆會魔法，士兵全忘了去那裡幹嘛，大家又過著無憂無慮的生活。
6315 無 野狗 拼被 楓之谷		火燄之神 老婆婆 我	現實世界 虛幻世界	在一個村莊裡，有一個人叫火燄之神，他專門打擊犯罪，有一位老婆婆受攻擊，他馬上救了他，老婆婆終於又可以專心縫衣服給國王和小朋友穿了。流浪狗沒有東西吃，我被一隻大野狗嚇到，又遇到一隻可愛的小狗，我把他帶回家養，野狗被捕狗人抓走了之後，我又可以安心的過日子了。

6317 怪怪的一星期 野狗	人與社會	丁丁 爸爸		在河馬街上，有一個叫丁丁的小朋友，他爸是個軍人，專門在山中維護人民安全，但他很怕狗，尤其是野狗。
6319 快樂的一天 野狗 方眼	人與自己	天宏 小球	現實世界	一天，天宏想養一隻狗，經過一個下午，媽媽終於答應了，於是他拉著爸爸去看狗，挑選了一隻可愛的小狗，他把他取做小球，他們帶小狗去公園散步，傍晚他哥回家了，全家人一起吃飯，真是快樂的一天。
6320 一個夢 方眼 野狗 拼被	人與自己	小小 精靈	現實世界 虛幻世界	小小一天在看書時，有精靈邀請他進入奇異世界，進去那裡，大家都很歡迎他，精靈讓小小體驗了當狗、鳥、熊、魚的滋味，但因為小小想變太多東西了，突然間，小小變成了一隻有狗的頭、熊的腳、鳥的翅膀、魚的尾巴的怪生物，他嚇壞了，這時，突然一陣風聲，他才發現，原來這只是一場夢呀。
6321 奇怪的眼睛 方眼 布丁天使	人與自己	小谷 媽媽 布丁天使	現實世界 虛幻世界	有一個小孩叫小谷，他很喜歡畫畫，每天都在想他要畫什麼，有一天，他看電視時，媽媽突然發現小谷的眼睛變成方形的，他們趕快去看醫生，醫生也搖搖頭，就在小谷想著要怎麼辦時，一個布丁天使出現了，又幫助小谷恢復原來的樣子。
6322 有趣的一天 野狗		小紫 野狗	現實世界	我是小紫，有一天，我和叔叔回家時，看到一群流狗狗在笑，我也好想過去跟他們一起笑，但野狗卻跑來追我，還好爸爸叫了補狗人把他們抓走，後來，我又碰到一隻可愛的小狗，我把他帶回家養，我們一家人過著幸福快樂的日子。

6323 狗狗風波記 野狗 用不一樣的第一人稱敘事		野狗 人類	現實世界	我是狗狗幫的頭頭，我們好幾天沒吃東西了，終於看到一個肉球出現，我們決定要把他當食物，人開始被狗追，這時捕狗人出現了，把野狗都抓走，一隻小狗跑過來跟人說，是我請捕狗人來的喔，我救了你，後來那個小狗和人就成了超級狗朋友。
6325 小強喜歡的對象 野狗 犬夜叉 少女卡通	人與自己	小強 阿籬 犬夜叉	現實世界	一天，小強放學回家，在草叢裡發現一個可愛的小狗，這時一位漂亮的女孩阿籬出現，原來這是她的狗，一個叫犬夜叉的男孩和他兩個一起走了，但小強一直很想阿籬，希望請他哥陪他去找，他沒想到一到公園時，竟看到犬夜叉和阿籬在接吻，他很難過，決定放棄，後來他又喜歡上一個可愛的女孩，有一天，他不小心檢到女孩的東西，結果一看，竟都是她和別的男生的合照，於是他決定從此再也不要喜歡任何人了。
6326 無 野狗 小魔女的卡通	人與社會	小明 小魔女	現實世界 虛幻世界	一天，小明和爸爸去玩，玩得正開心時，卻碰到大野狼，小明嚇得躲起來，這時小魔女出現，她使用了魔法把大野狼關起來，過了兩個月，小明和小魔女也成了好朋友了。
6327 方眼	人與自己	小眼睛	現實世界	小眼睛吃完媽媽準備的早餐後，去畫畫，很無聊，於是他出去走走，回家又很無聊，看到媽媽在煮晚餐，他跑去看電視，這時小眼睛發現自己的眼睛變成正方形，後來他看醫生就好了。

編號	主題	角色	場景	情節內容
6401 拼被人 方眼 土星	人與環境	沒有主要 角色	虛幻世界	很久以前，土星上有一個高科技的地方，這個地方什麼東西都是方的，只有動物不是。有一天，一台飛機突然墜機了，原來是魔法婆婆讓飛機掉下去，精靈貓趕緊去追老婆婆，請他讓飛機恢復原狀，最後又平平安安過了一天。
6402 美麗的一天 方眼 野狗	人與自己	阿明	現實世界	阿明早上起來吃早餐時，不小心跌倒，眼睛變得腫腫的，一到學校，老師和同學看到阿明都嚇了一跳，後來他莫名奇妙的好了。在圖書館，往窗外一看，看到有人在玩狗，回家看電視，看到一個關於人和流浪狗的故事，節目結束了，阿明也去睡了。
6403 無 拼被 野狗	人與環境	小呆	現實世界	山中有一隻會吃人的熊，小呆要去把大熊殺死，在途中，遇到一隻小狗，他把小狗帶回家養，暫時就不去找大熊了，吃飽後，小呆找到一張地圖，第二天他和爸爸一起出發去找熊，爸爸用石頭丟熊，又來了士兵，終於把熊殺死了。
6406 狗狗大戰 方眼 野狗 魔獸世界	人與自己	小明 劉麒麟	現實世界 虛幻世界	傳說中，有個大魔頭與狗狗戰爭百年，一天，一隻小狗誤闖他的墓碑，小明也因為誤闖，看到了壞蛋劉麒麟在虐待小狗，於是他找來了牛魔王警長和他大戰，不過牛魔王卻輸了。小明只好化身成性感超人和他對抗，最後他放出狗狗之王得到勝利，回到家後，媽媽問他去那裡，他說今天經歷了一場像台灣龍捲風的戲呀！
6407	人與社會	野狗 125	現實世界	有一個豐盛的國家，一個王國受

野狼 125 的誕生 拼被 野狗		花生伯 小雞蛋	虛幻世界	到攻擊，人民到處逃，後來國王與皇后終於打贏了，世界和平過了一百年。有一天，花生伯與小雞蛋在路上碰到 100 年前叛賊投胎的野狼 125，野狼 125 一不高興就把花生伯五馬分屍，小獵狗趕快去找臘腸狗獵人來幫忙，最後小雞蛋被野狗復仇，於是把已經老的野狼 125 引到河邊溺死，從此再也沒有人記得野狼 125 了。
6408 四個勇士的奇遇 拼被 野狗 楓之谷	人與社會	四個勇士	虛幻世界	四個勇士在和怪獸大戰後，他們得到了四瓶藥水，後來他們到了馬戲團，看到老闆被熊欺負，於是他們幫忙馴服了熊，然後又碰到一個欺負狗的大壞蛋，於是他們叫熊去對付大壞蛋，所有被關的狗也全部被釋放了，最後馬戲團成員越來越多，熊狗大壞蛋都成了好伙伴。
6409 跟狗的一天 方眼 野狗	人與自己	康尼 黑耳	現實世界	有一天康尼在吃早餐時，想去養一隻狗，於是去領養了一隻可愛的狗，他把他叫黑耳，他想把他帶回家，卻怕被媽媽罵，在經過掙扎之後，還是決定把他帶回家，一回家媽媽很驚訝，然後他陷入冥想，不小心睡覺了，夢到精靈與熊，等他醒來，一切的冒險也結束了。
6412 方塊男孩 方眼 野狗	人與自己	查理	現實世界	查理一起床，發現他得怪病，朋友很擔心他，他四處查百科全書，看他到底為什麼看到的世界都是方的？他的朋友被狗吃掉了，他的小狗希望他能趕快好起來，媽媽最後帶他去看醫生，說他過幾天就好了。
6413 可怕的野狗	人與自己	小黑 阿呆父子	現實世界 虛幻世界	有一隻叫小黑的惡狗，一對父子碰到了小黑，爸爸把他趕跑，阿呆看到一隻可愛小狗，又一個人

野狗				看到一群野狗，但不幸被小黑吃掉，小黑回到基地，又碰到阿呆父子，就在他們又被野狗追時，捕狗人出現救了他們，原來只是一場夢呀
6414 蔡包的眼睛 方眼 野狗	人與自己	蔡包	現實世界	蔡包吃完早餐，趁媽媽在洗碗時，跑去偷看電視，後來又去看書和看窗外，他沒去找他的朋友豪豪和小狗賴賴，結果視力越來越差，媽媽帶他去看醫生，醫生說他可能會失明，從以後他看的世界就變成方的了。
6415 近視的痛苦	人與社會	提其 捷立	現實世界	提其每天都會要求爸爸帶他看風景、捷立是提其的朋友、他喜歡在家看電視、結果有一天、他發現眼睛越來越模糊、於是他去找提其、提其和他說要和自己一樣多望遠多接觸大自然、就會比較好了、捷力真的照做了、果然視力就慢慢恢復了。
6416 夢境 方眼 拼被	人與自己	我(德明)	現實世界 虛幻世界	我是德明，我有發生過一件奇怪的事，就是我做了一個夢，夢見我來到祖母的相片中，我看到了祖母、小時候的祖父、死去的小狗波比、天空的鳥、祖母做的拼布、媽媽以前的畫，我醒來後，一邊吃著早餐，仍懷念著剛剛的夢呀！
6417 阿華田傳記 野狗 拼被	人與社會	阿華田 小狗	虛幻世界	地球上有一個村子裡，住著一個叫阿華田的勇者，他養著一隻可愛小狗，他們快樂的住在一起，但直到有一天，阿華田和狗狗看到一隻熊在欺負一個老婆婆，他們決定把他趕走，這時他的小狗突然變身為一隻野狗，把熊給解決了，後來他們兩成了村子裡的大英雄，村子裡的人一直送禮物給他們，他們變得很有錢。

6418 原來是夢 方眼 野狗	人與自己	勤勞	現實世界 虛幻世界	有個好吃懶做的小孩叫勤勞，有一天，他在電視裡看到一個奇怪的廣告，內容在說一個膽小的男孩叫大膽，他在餵食小狗時，小狗突然變成了野狗，他一直被迫，最後卻被吃了，他看完之後，覺得自己好像被催，眠然後世界都變成了方形，最後媽媽帶他去看醫生時，醫生踢了他一腳，他嚇醒了，才發現是一場夢。
6419 小明的一天 方眼 野狗	人與自己	小明	現實世界	我的名字叫小明，每天都吃一樣的早餐，我喜歡貓和大熊，我的夢裡常出現人，我奶奶很喜歡縫東西，有時可以縫到天上，小明走在路上有不好的預感，有一群野狗他們會吃人，於是我做了一個地圖，每天都躲著他們，直到有一天，有人救了我，他們都被關起來了，小明又過著平安的日子。
6420 國王的新娘 拼被 方眼		國王 老婆婆 作者	現實世界	今天國王妻子去世，人們一邊開始幫國王找新的愛人，一邊找貓幫皇后幫喪事，終於找到國王要娶的人，他們結婚了，大家都送東西來給他們，但國王的新妻子卻一直織布，大家不知為什麼原因，他在幫國王準備禮物，國王很高興，而原來這是一本故事書的內容，作者就是他。
6421 奇怪的眼睛 方眼 野狗	人與自己	我 明明	現實世界	早上起床後，眼睛看東西都變成方的了，我緊張的和媽媽說眼睛壞了，後來我看到一本書，書裡面寫著，有一天，明明發現一隻小狗，他爸是抓流浪狗的，於是士他問爸爸可不可以養小狗，後來小狗不見了，明明很緊張，最後在公園找到了，我看完故事後，眼睛也恢復了。

6422 小戴的生活 方眼 野狗	人與自己	小戴	現實世界	小戴早上做完運動後，吃了媽媽美味的早餐，然後接著看書、看電視，爸爸帶他去看一隻小狗，又碰到了一群流浪狗，他們都被抓走了。
6424 小明的眼睛 方眼 野狗	人與自己	小明	現實世界	媽媽在洗碗，小明在看書，小明覺得眼睛怪怪的，他看東西開始變得模糊，媽媽帶他看醫生，看完後眼睛變好了，但過不久後，兒子眼球又變壞了，後來小明眼睛還是好不了，爸爸帶他去治療的路上，碰到很多狗，而小明最後開完刀眼睛就好了。
6425 阿芳的狗 野狗	人與自己	阿芳	現實世界	在一個奇怪的村莊的一棟房子裡，住著一個奇怪的小孩叫阿芳，他很羨慕別人家可以養狗，但爸爸卻不准他養，因為以前小時候，爸爸家隔壁養了一隻大狼狗，於是阿芳只能每天偷偷去看小狗，終於有一天，他鼓起勇氣和爸爸拜託，而爸爸最後也答應他了。
6426 大雄養狗記 野狗 拼被	人與環境	大雄 奶奶	現實世界	有一天，大雄突然想養隻小狗，他想的連飯都不吃了，突然，他聽見外面有野狗在追人，爸爸出去捕狗了，大雄發現剩下一隻狗，決定來養他。奶奶就對他說，你要好好養他喔，你看，這是你的寵物紀錄表，你不知養死了幾隻動物了，你要好好愛護動物，和奶奶一樣，之後大雄真的可以好好養狗了。
6427 可怕的狗	人與自己	我	現實世界	今晚不知要吃什麼？突然現出了一隻可怕的狗，我發現野狗越來越多，他們會不會攻擊我呢？想到就覺得可怕，讓我眼睛都花了，我趕快請爸爸救我，後來我發現狗還是有可愛的，最後我養

				了一隻狗。
6429 小楊的一天 野狗 火影忍者	人與自己	小楊	現實世界 虛幻世界	我是帥帥小楊，我碰到一隻可愛的小狗，爸爸帶我出去玩時，碰到一隻大狼狗，於是小楊變身了開始和野狗戰鬥。

605

編號	主題	角色	場景	情節內容
6501 人熊大戰 野狗 拼被 熱血江湖	人與自己	伊布 野獸	現實世界 虛幻世界	有一個人叫伊布，他出去玩時，被野獸追，他躲在爸爸旁，野獸大叫一聲，後來有人來抓野獸，但野獸並不害怕，可是伊布很害怕，終於兩人要對決，伊布變成了小李，開始戰鬥，最後血噴出來了。
6502 小灰奇遇記 野狗 拼被	人與自己	小灰	現實世界	一個鄉下，有隻狗叫小灰，一天他跑出門，走過城市鄉村，來到一個山洞，走了進去，赫然發現一隻熊，熊心想午餐來了，小灰非常害怕，他丟了一隻熊娃娃過去，就在熊要吃小灰時，狗主人出現了，軍人殺了熊，小灰和主人平安回家了。
6503 小明與狗 野狗 拼被	人與環境	小明 老伯	現實世界	一天，小明和爸爸在路上看到一隻可愛的狗，這隻小狗讓小明，想起了他的表哥。小鎮裡有個阿伯，很喜歡虐待狗，於是小明畫了張流浪圖，來預防流浪狗被虐待，但流浪狗與老伯對抗輸了，全被抓起來，小明趕緊去找軍人幫忙，救出了流浪狗。
6504 狗狗與人 野狗		阿拉丁 多多	現實世界	有一個人叫阿拉丁，他碰到一隻狗叫做多多，阿拉丁看到有被野狗吃掉，包括殺手阿東和阿西，捕狗人來了，把他們都抓起來，

				他們都被抓到狗場，後來多多去救了他們，並且和阿拉丁快樂的生活在一起。
6505 書中的世界 方眼 野狗	人與自己	熊歐	現實世界 虛幻世界	男孩熊歐發現自己眼睛變形，他變成了一隻熊要吃人，又變成一隻大野狗把人吃掉，捕狗人來了，熊歐變成了一隻小狗，被抓走了。
6506 流浪狗 野狗	人與自己	小明	現實世界	小明和爸爸說前面有狗，才發現原來是隻小狗，他們趕緊跑回家，爸爸拿出流浪狗所在的地圖，抓狗大隊把流浪狗都抓進去，全部被抓完了，小明終於放心，因為沒有流浪狗了。
6507 肚子餓的狗 野狗		小明		今天有隻狗在看有沒有吃的，小明不知道自己的狗餓了，有個阿伯在抓狗，有隻野狗把人吃了，有隻小狗被飛機載走了，很多小狗老爸帶孩子看小狗，小明想要養小狗，好大的地圖，一定有小狗。
6508 可怕的狗 野狗 拼被	人與社會	乖乖	現實世界	有一個人他養很多狗，有天小華買了很多狗，其中一隻叫乖乖，小華很疼他，但乖乖常常和野狗混，慢慢的越來越像野狗，終於有一天，他變成了會吃人的野狗，於是捕狗隊只好出面把他給抓走了。
6509 熊的故事 拼被 自己找的照片	人與社會	老婆婆 大熊 小熊 男孩	現實世界	老婆婆遇到一隻熊，他們一起吃東西，老婆婆幫熊準備枕頭和梳子，但熊卻被軍隊殺死，100年後，有一個男孩得了一種怪病，他的眼睛看東西都變成方的，後來他遇到一隻小熊，變成了好朋友，但大家怕小熊會吃人，決定要殺小熊，小熊最後被車撞死了，男孩也哭死了。
6510	人與社會	四個勇士	虛幻世界	黑武士、白劍士、金小偷和黃弓

重新復活的小鎮 RO 圖片 拼被		小鎮的阿 貓阿狗		箭手，準備要去偷一個小鎮的錢，小鎮裡的阿貓阿狗知道他們的計謀，準備磨拳擦掌要對付他們，於是請國王派了 10 萬大軍來幫忙，打了 12 年，終於戰勝那四個要偷東西的勇者了。
6512 熊的心情與小明的眼睛 拼被人 方眼	人與自己	熊 小明	現實世界	從前熊和老太太是好朋友，但熊吃了老太太和小孩，大隊人馬要來殺熊，熊死了，但他卻不吃飯，一直在看電視，他的眼睛看東西有變幻，看東西都變成方的，於是他改看書，眼睛就好了。
6513 愛看電視的男孩 方眼 拼被 野狗	人與自己	特比	現實世界 虛幻世界	一個叫特比的男孩，非常愛看電視，每天看 12HR，後來他眼睛壞了，去看醫生，醫生說他要讓眼睛休息 12HR，他夢到一個很快樂的王國，一隻赤血熊要攻擊軍師，武林幫與蠻族兵爲了熊展開大戰，武林幫贏了，而赤血熊從以沉睡不醒，後來他又做了一個夢，夢到有很多狗，他被狗王追，最後結束了生命，特比醒來了，再也不看電視了。
6514 老婆婆的傳奇故事 拼被	人與社會	老婆婆 熊	虛幻世界	在一個深山，有個繁榮的村莊，其中有個老婆婆很會織布，有一天，老婆婆從樹上不小心掉到洞裡，洞裡的熊想要攻擊他，但她卻不害怕，後來兩人成了好朋友。有一天，兩人在一起喝茶，卻被村人發現，大家趕快把老婆婆救出來，老婆婆出來後，仍然繼續織布，但他發現國王把熊給殺了，她非常的恨國王，於是離開村子，沒有人知道他去那裡，她就消失了。
6517 書中書	人與自己	小 Q 熊 好婆婆	現實世界 虛幻世界	男孩小 Q 他想出去玩，卻下雨了，不知該怎麼辦，於是他看了一本老婆婆與熊的書，內容在說

方眼 拼被				一個婆婆和熊很要好，但熊有一天不小心把一個迷路的小孩吃了，他爲了怕連累婆婆，於是決定離開，但卻開始被軍隊追殺，婆婆爲了幫忙，想了一個辦法，他織了一條很美的衣服，和熊一起喝茶，吸引國王過來，國王來了之後，就把衣服送他，國王就忘了熊吃人的事了，然後小 Q 醒來，再也不無聊了。
6518 膽小鬼與英雄 野狗		膽小鬼 爸爸 流浪狗	現實世界	狗爸爸帶兒子膽小鬼去散步，他看到有人要把流浪狗殺掉，很害怕，但他決定想辦法救那些狗，他去找救兵，但沒想到殺狗人的狗跟在後面，幸好爸爸及時出現幫忙了他，狗兒都很感謝膽小鬼，他也變成英雄了。
6519 惡毒的公主 拼被 犬夜叉	人與自己	公主 犬夜叉	虛幻世界	有一個國家的公主，他很美但心地卻很不好，他愛上了一個叫犬夜叉的人，但犬夜叉有個很愛好的女友，公主很嫉妒，於是派人想幫她殺掉，公主要慶生了，國家裡的人都送禮物來，但公主覺得很無聊，於是他想舉辦賽馬，誰輸了誰叫要處死，大家很害怕，於是請女巫把他變老公主，她只好躲到森林裡，他很後悔自己以前那麼壞，而犬夜叉又可以快樂的和女友在一起了。
6520 奇怪怎麼會這樣 方眼 米老鼠	人與自己	Leo	現實世界 虛幻世界	他是 Leo，他很愛看電視，房間都不整理，他有一個很 cute 的小狗，他因爲太愛看電視，眼睛慢慢變成方的，他和他的朋友都想辦法讓他恢復正常，仙女看他改過自新，決定把他的眼睛恢復正常，但她有個條件，就是 Leo 會變成一隻米老鼠，他只好答應了，他的女友爲了和他在一起，

				也請仙女把他變成米妮，他們兩個從此過著幸福快樂的日子了。
6522 奇妙的眼睛 方眼	人與自己	小 Q	現實世界	早上起來，小 Q 覺得自己眼睛怪怪的，他發現自己的眼睛變成正方形，他趕緊把電視機關掉，他的眼睛越來越嚴重，他心情很差，再也不敢看電視，只敢看書，但他病情一點也沒好轉，醫生說以後他要少看電視，後來他慢慢恢復視力，心情也慢慢變好了。
6524 克服難關 拼被 方眼 野狗		無	現實世界	一天，將軍帶士兵上山巡邏，山上有一隻熊，他常找奶奶玩，但他在睡覺時被發現，兩人都被抓走了，他孩子想救他，但沒辦法，他覺得很無聊，碰到一隻狗，他的主人在找他，最後狗被關起來了。
6525 野狗驚魂記 野狗	人與社會	小宏 小民 小宇	現實世界	這是一個快樂的村子，小宏和爸爸遇到野狗，爸爸連忙把狗趕走，野狗又碰到另一個人小民，把他吃了，小宇看小民一直沒回來，於是出門找他，但都找不到，後來他也碰到一群野狗，所幸獵人出現救了他一命，他也發現自己的野狗了。
6526 流浪的狗 方眼 野狗	人與自己	葉明	現實世界	葉明準備和爸爸出門，碰到第一隻野狗，又碰到第二隻野狗，它怕這兩隻野狗會被抓走，於是把他拿回家，但又碰到可怕的野狗。
6527 阿萬的惡夢 方眼 野狗	人與自己	阿萬	現實世界	有一天，阿萬心血來潮想來個變裝秀，他在想不知道這麼帥的臉要變什麼？於是他拿筆開始打草稿，媽媽看到他嚇了一跳，阿萬心想難道我有和流浪狗一樣可怕嗎？他擔心不能在家，也不能見爸媽，後來才發現原來一切只是

				一場惡夢。
6528 奇妙的一天 方眼 野狗	人與自己	我	現實世界	一天早上，所有東西都變成方的，連我的朋友小麗也是，我爸是個很勇敢的人，我發生危險時，他會來救我，我在野外檢到兩隻野狗”小輝和小牛”，但他們卻被當野狗抓走，我很想念他們，於是照地圖開始四處尋找他們，我開始有點害怕，原來這只是一場夢呀。

