

國立台東大學
兒童文學研究所
碩士學位論文

幼兒觀看動畫電影之閱讀觀點研究以--《紅孩兒決戰火焰山》、《怪獸電力公司》、《史瑞克》為例

指導教授：林 文 寶 先生

研 究 生：陳 淑 芬

2008 年 6 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 陳淑芬 君

所提之論文 幼兒觀看動畫電影之閱讀觀點研究—以《紅孩兒決戰火焰山》、《怪獸電力公司》、《史瑞克》為例

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：許學仁
(學位考試委員會主席)

游佩芸

林文宏

(指導教授)

論文學位考試日期：九十七年六月十七日

國立台東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

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 史學系 (所)

組 96 學年度第 2 學期取得 碩士 學位之論文。

論文名稱：幻覺觀看動畫電影之閱讀視察研究以《紅孩兒決戰火

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：《玉山》《怪獸電力公司》
《史瑞克》

同意	不同意	單位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

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。

☒ 同意 ☐ 不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授
權第三人進行資料重製。

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
不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：林文堂 (親筆簽名)

研究生簽名：陳淑芬 (親筆正楷)

學 號：9400106 (務必填寫)

日 期：中華民國 97 年 7 月 10 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. 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。」

授權書版本 2008/05/29

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 二 學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目：幼兒觀看動畫電影之閱讀觀點研究以《紅孩兒決戰火焰山》、《怪獸電力公司》、《史瑞克》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：陳淑芬

簽名：_____



中華民國 97 年 07 月 10 日

誌 謝

生命的轉角是處處充滿了驚喜，從沒想過人生會有這麼一個好的機會再次體驗當學生的感覺。重拾書本要面對的挑戰是不少，要重新學習打字，找資料和剪接影片。但最困難的莫過於論文的寫作，幸好這一切都順利完成，當面對做出來的論文時心中有無限感慨，不相信能完成這個複雜的任務。這個過程中最要感謝的是我的指導老師林文寶教授，要不是有老師的鼓勵，可能自早就不想再寫下去了。老師也是我生命中的導師，在我對自己小孩的教育茫然時，他總會提供自身的經驗和想法，真的很感謝他。

進入碩士班也認識不少同學，而我最該感謝的同學是張覺之，很謝謝他以過來人的心情除了陪我渡過不少寫不下的日子外，也給予我論文上的建議和修定，人生要找如此的益友是很難得的。也祝福覺之自此一切順利平安。

另外要感謝的人是學弟顏志豪，在他的幫忙下，讓遠在他鄉的我能順利的和老師連繫，而他也開啓了我對人發展的不同思考。他對於寫作和創作的熱情讓我非常感動，儘管這是一條漫常又寂寞的道路，但我相信他一定能有自己的舞台。

生命中總會有許多的人，陪伴自己走過無數個重要的時刻。我最後要感謝的是我的家人，很謝謝我的先生不論在財力和精神上的支持。他完成了我年輕時的夢想，讓我能順利取得碩士學位。最後要感謝我的父母，在我忙於學校的事情時能幫我處理身邊的鎖事，讓我能放心的完成我的課業。唸書這幾年最辛苦的莫過於是自己的小孩，常因困在論文之中，而少了許多的時間和他們相處，還好這一切都將結束，所以也很謝謝我兩個可愛的小孩。我將細細回憶這段美麗的境遇。

中文摘要

動畫和兒童，在這近一百年以來有越來越密切的關係，現代的兒童生活和動畫之間有著不可分割的關係，而且動畫也成為兒童接觸和認識這個世界的媒介之一。尤其是以未完全識字的幼兒會更加的依賴圖像，也因如此，動畫和兒童之間的關係是很微妙。

本研究是以動畫電影為文本，選擇三部動畫電影，即--《紅孩兒決戰火焰山》、《怪獸電力公司》、《史瑞克》。而以研究者自己的六歲的兒童做為單一個案研究的研究對象，做為幼兒觀看動畫電影的觀看研究。將故事元素中幾個部份，場景、時空、角色，對文本先行給予分析，再擬定出與兒童討論的部份和做之後的差異分析。

而研究者將兒童觀看研究分為兩個部份，一為：兒童觀點討論的部份，是於兒童在若看完後的談論分析，主要設定於故事元素中的場景、時空、角色的討論。二為：而觀看時的行為結果部份，研究是透過兒童在觀看動畫時的行為和語言做分析。

研究結果發現到，兒童在觀看的部份，就研究者所設定的場景部份，兒童會有時間順序的場景，特別的記憶。在時空部份是對於特殊的空間變化覺得有趣。而角色的部份，研究者發現到，兒童判斷角色的好和壞有不同的想法，在作故事描述時，常是以非主人公的角色做第一人稱的描述。

於這三部動畫中都共同呈現的現象是，兒童對動畫電影的內容都有誤讀的部份，也都有疑問的部份。就行為的表現，兒童在這三部動畫中所共有的行為即是會出現情緒反應、模仿行為和與劇中角色的對話行為。

關鍵詞：動畫電影、個案研究、紅孩兒決戰火焰山、怪獸電力公司、史瑞克

A study of child vision and reading animation movie in
Fire ball, Monster.Inc, Shrek

Abstract

The relationship between animation and children's literature had gotten closer in this century. Animation is an important media that make children to contact with the world.

Especially, preschool children always explore the world by image. This research uses animation movie (*Fire ball, Monster.Inc* and *Shrek*) to be a text. In this case study, the author observes the response of my six-year-old daughter, when she watches and reads the animation movie.

This study analyzes three different elements which are background, space-time and roles.

There are two parts in this study. Firstly, author observes children how to read the animation movie. In the second, author analysis the response when child watches the movie including her behavior and talking.

The main findings are as following:

1. The child who watched the animation movie always talked about the movie by the time sequence.
2. Children decided the good gay or bad gay in the movie by the role's behavior but not outlook.
3. Children had wrong realized in different parts of the three movies.
4. While watching movies, the child tries to talk with the roles in the movie.

Keyword: Animation movie, case study, *Fire ball, Monster.Inc, Shrek*

目 次

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 文獻探討-----	9
第四節 研究範圍與限制-----	28
第二章 研究限制-----	30
第一節 研究方法-----	30
第二節 研究範圍與對象-----	34
第三節 研究設計-----	39
第四節 研究步驟與程序-----	41
第三章 紅孩兒決戰火焰山-----	48
第一節 兒童重述故事-----	48
第二節 場景與時空分析-----	55
第三節 故事角色分析-----	60
第四節 結論與討論-----	67
第四章 怪獸電力公司-----	78
第一節 兒童重述故事-----	78
第二節 場景與時空分析-----	84
第三節 故事角色分析-----	89
第四節 結論與討論-----	99
第五章 史瑞克-----	113
第一節 兒童重述故事-----	113
第二節 場景與時空分析-----	119
第三節 故事角色分析-----	122
第四節 結論與討論-----	128
第六章 結論與建議-----	141
第一節 研究動畫電影故事討論-----	141
第二節 兒童閱讀動畫電影結果討論-----	150
第三節 檢討與建議-----	158
第四節 後續研究建議-----	159
參考書目-----	160
壹、中文論著-----	160
貳、譯著-----	162
參、學位論文-----	163
肆、雜誌-----	164
伍、西文論著-----	164

陸、網路-----	165
柒、動畫電影文本-----	165
附件(一) 《紅孩兒決戰火焰山》動畫電影影像敘事表---	167
附件(二) 《紅孩兒決戰火焰山》兒童行為觀察表-----	169
附件(三) 《紅孩兒決戰火焰山》兒童訪談-----	172
附件(四) 12/08/07 兒童重述《紅孩兒決戰火焰山》逐字稿	
-----	176
附件(五) 《怪獸電力公司》動畫電影影像敘事表-----	178
附件(六) 《怪獸電力公司》兒童行為觀察表-----	182
附件(七) 《怪獸電力公司》兒童訪談-----	186
附件(八) 12/06/07 兒童重述《怪獸電力公司》逐字稿--	191
附件(九) 《史瑞克》動畫電影影像敘事表-----	193
附件(十) 《史瑞克》兒童行為觀察表-----	197
附件(十一)《史瑞克》兒童訪談-----	201
附件(十二) 12/10/07 兒童重述《史瑞克》逐字稿-----	206

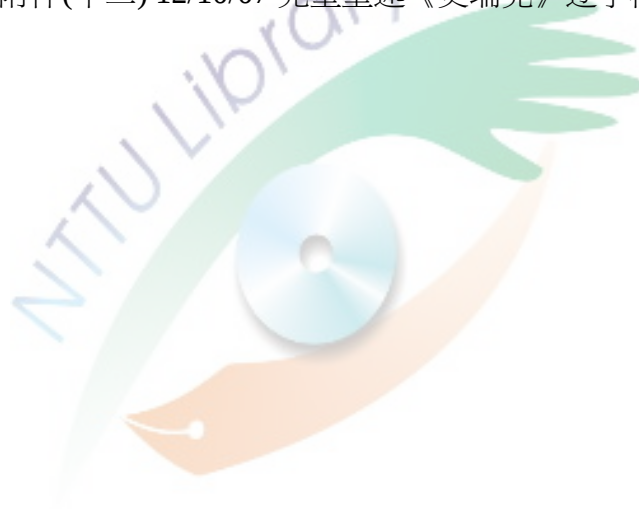


表 次

表格 1-1-2 調查 8/15-8/21(2007)一週內迪士尼頻道所播放的動畫 電影節目時間-----	3
表格 1-3-1 兒童早期閱讀相關專書-----	10
表格 1-3-2 兒童視讀相關國外論文-----	13
表格 1-3-3 兒童與媒體相關專書-----	15
表格 1-3-4 兒童與媒體相關論文-----	21
表格 1-3-5 故事結構相關專書-----	23
表格 1-3-6 故事元素-----	24
表格 2-2-1 至 2007/8/24 止，動畫電影全球十大票房-----	35
表格 3-2-1 紅孩兒決戰火焰山故事結構-----	48
表格 4-1-1 《怪獸電力公司》故事結構分析-----	79
表格 4-5-1 兒童行為與故事發展-----	107
表格 4-5-2 故事出現角色-----	108
表格 5-1-1 史瑞克故事結構-----	113
表格 5-1-1 ¹ 兒童觀看反應-----	129

圖 次

圖 2-1-1 研究步驟-----	47
圖 3-2-1 孫悟空-----	60
圖 3-2-2 紅孩兒-----	62
圖 3-2-3 蜘蛛精-----	63
圖 3-2-4 蟾蜍-----	64
圖 3-2-3 唐三藏-----	66
圖 4-3-1 毛怪-----	89
圖 4-3-2 大眼仔-----	91
圖 4-3-3 西莉雅-----	91
圖 4-3-4 羅絲-----	93
圖 4-3-5 阿布-----	95
圖 4-3-6 荷特路-----	96
圖 4-3-7 藍道-----	97
圖 5-3-1 史瑞克-----	122
圖 5-3-2 費歐娜-----	123
圖 5-3-3 驢子-----	124
圖 5-3-4 法克爵士-----	126
圖 6-1-2 主人公-----	144
圖 6-1-1 主要對頭-----	145
圖 6-1-3 次要對頭-----	147
圖 6-1-4 公主-----	148
圖 6-1-5 重要助手-----	149



第壹章 緒論

本研究是以幼兒觀看動畫電影的過程為主軸，內容是為探討幼兒如何觀看動畫電影，在觀看過程中的對於故事結構的反應和想法。在本章中，研究者將於第一節中提出研究背景與動機，第二節研究問題與目的，第三節做文獻探討，並於第四節提出本研究的研究範圍和限制。

第一節 研究背景與動機

人生常會遺忘許多的事情，而兒童這個階段是許多人早已不覆記憶的過程，但人生的這個階段也隨著時代的進步和改變有了變化。《童話兒童文化產業》這本書中曾提到：

大部份通俗文化的研究並不討論兒童，或討論明顯為兒童創造或生產的產品。兒童在通俗文化的研究領域或相關的大學課程中並不是普遍的研究對象。所謂的兒童藝術與成人藝術的交會點更鮮少有人研究。事實上大家都知道即便兒童文學領域已經有卓越成就，在大學裏只會被一筆帶過稱之為「兒童文學」幾乎不被納入同屬研究或文化研究的課程。(p26)

但這樣的結果將在轉變。因為兒童的角色，在家庭中和社會中的地位已經在改變，將會有更多人投入研究兒童這一個族群的文化和文學。研究者將朝兒童角色轉變後的重要性、兒童文學研究的方式及研究者自身觀察到的現象即，兒童接觸動畫的時間與機會，和自己觀察到的現象做為本研究的背景與動機的討論。

壹、研究背景

一、兒童角色的轉變

兒童這一個階段，是每位成人都曾歷經的過程，許多成人往往也遺忘了在兒童時期的感覺和想法。但也不少成人利用自己回憶和夢想的方式在製造和創造著現代兒童的未來回憶。他們藉由書本的寫作、戲劇的創作和表演、歌曲演唱以及電影的方式呈現。然而現代，兒童這一個角色所面臨的時空環境和過去已經有了截然不同的情況。

兒童的地位，由過去的中古世紀對於兒童這個族群年紀範圍，是指七歲²以下，到目前的社會中將兒童的範圍已擴大至18歲³。這中間含藏的意義就有許多的不同，由兒童在不同的時代所必需負擔的事情也會有所不同。從過去的童工，到非法童工的時代，就連在世界各國法律也開始明文的保障這一個族群的權力，兒童在家庭中的地位也在改變著，隨著經濟的成長，和家庭中兒童人數目的減少，兒童這個角色在家庭中的情感地位，越來越重要，父母開始有能力來培育自己的下一代。所以有關兒童的一切將開始被重視，而兒童的社會地位的提高，兒童的意見也將更加的被重視。

二、兒童與動畫電影的接觸

動畫電影在三〇年代，美國迪士尼，將動畫推上大螢幕之後，動畫電影就成了閤家觀賞的好電影。由這個時候開始，兒童動畫的關係就開始非常的密切，兒童也成了動畫的代言人。

² 中古世紀的人類的童年七歲即結束，天主教庭會將七歲定為理性的年紀(見童年的消逝 p34)

³ 中華民國青少年兒童福利法，明定兒童是指未滿十二歲的人，而少年是指十二至十八歲的人

以台灣而言，在電視台只有三台的年代，七〇年代開始，無線電視台在每天的四至六點會播出動畫片。而其鎖定的觀眾對象即是兒童。電視台動畫片的播出時間常和兒童的下課時間常是有很密切的關係。到現今的無線電視台出現，更有專為兒童所開設的電視頻道。

以台灣的迪士尼頻道而言，迪士尼頻道在一天所播放 24 小時的節目當中，95%的時間是以 30 分鐘卡通動畫為主，而一天之中又有三個時段，分別是午夜 0:30 分，以及中午 12:00 分和晚間 19:30 分，近 4.5 個小時，是播放動畫電影(animation movie)，(見表 1-3-4)，也就是說以台灣兒童在打開迪士尼頻道的同時，近 100% 的機會是收看到卡通動畫，而這之中又有 5 分之 1 的機會收看到動畫電影(animation movie)。

表格 1-1-2 調查 8/15-8/21(2007)一週內迪士尼頻道所播放的動畫電影節目時間表:

星期	日期	0:30-2:00	12:00-13:30	19:30-21:00
三	8/15	真假公主	真假公主	-----
四	8/16	-----	-----	貓的抱恩
五	8/17	貓的抱恩	貓的抱恩	-----
六	8/18	-----	-----	-----
日	8/19	-----	cars	cars
一	8/20	-----	紅豬	紅豬
二	8/21	-----	花木蘭 2	花木蘭 2

這也說明了，動畫片和兒童接觸的機率，比起過去，現在的兒童接觸的機會是更加大。

隨著媒體科技的進步正在轉變當中，兒童獲得資訊的來源不論是簡單的故事或者是知識這些訊息的來源不再限定是父母、書本，有可能大量的資訊是來自於

各種媒體，動畫電影也將是其中的一種。

在美國的情況而言，根據《Children Adolescents and the Media 》中所提到的：

媒體之中，電影的重要性並不得低於電視，原因是在如果青少年平均一週會看兩次電影，雖然這只佔他每週花在電視時間上的 10%到 15%，但是有 80%的電影最後都會在有線頻道上出現。(p166)

的確，在動畫電影(animation movie)上映的同時。在電影院這個場域與兒童相遇的機率非常高。但是因為動畫電影(animation movie)製作成本和行銷的關係，許多動畫電影最後都將會再家中的電視頻道中播出，也就是說兒童如果不進電影院觀看動畫電影，他最後也將會在家中收看到。

動畫電影(animation movie)會出現的場域，不再限定只是電影院，他將會出現在每一個人家中的 DVD、甚至是有線電視裏。只要兒童打開電視卡通頻道，兒童接觸動畫電影(animation movie)的機會將會是非常高。

在《童話兒童文化產業》這一本書中有提到：

比起文學，兒童故事電影更加吸引兒童。這並不是說兒童不再閱讀是很好故事我不再聽大人說故事，而是認為兒童更容易經由電視和電影接觸童話故事，而非經由書籍。(p94)

也因為動畫和兒童的關係如此的密切，更引發研究者對於兩者之間關係的研究。

貳、研究動機

一、與兒童一同觀賞電影的經驗

深信許多人都有共同的經驗。當您進入電影院，而觀看的電影又剛好是動畫電影(animation movie)時，你是會發現到自己的周遭通常會有許多兒童出現。兒童這個角色和電影院這個場域的連結性並不強，只有在動畫電影上映時，兒童才會大量地湧入電影院。在台灣的電影分級制度當中，動畫電影這種電影的形態，常常和在普級的電影分級有強烈的連結。

普級⁴的影片它背後代表著幾個涵意，一個就是 6 歲以下的兒童也可以進入電影院的這個場域，另一個部份就是，這一部電影是由國家審查過，理論上不會有暴力與色情在其中，是可以闔家欣賞的影片。

在才過去暑假期間，更是動畫電影上映的熱門時期，所以研究者時常有機會和自己的小孩，一同進入電影院欣賞動畫電影。在欣賞動畫電影的過程之中的，雖然常常只有 90 分鐘的時間，令人感到有趣的是。不論是自己的小孩，或是其他的兒童身上，在觀看的過程中都出現了一些有趣的語言反應和行為特徵。這個因素也是令研究者覺得有趣和好奇的部份，這讓研究者興起想探討這兩者之間關係的想法。

就研究者的觀察，年齡比較低的兒童除了會想要和電影中的角色對話之外，兒童也常常扮演著「報馬仔」的角色。他們會想要透過大聲的說話告訴劇中的主角，將會面臨的危險，兒童常常會試著用言語、和自身的肢體動作試圖讓電影中的主角發現自己正身處於危險之中。在這個看似單向的傳達故事的過程，兒童確會將這個過程做反應，並以雙向式的回應。這是一個很有趣的現象，兒童會對動

⁴在台灣，中華民國新聞局依據電影片分級處理辦法第二條將經檢查核定准演之電影片分為下列四級，有行政命令效力：限制級（簡稱「限」級）：未滿十八歲之人不得觀賞。

輔導級（簡稱「輔」級）：未滿十二歲之兒童不得觀賞，十二歲以上十八歲未滿之少年需父母或師長注意輔導觀賞。保護級（簡稱「護」級）：未滿六歲之兒童不得觀賞，六歲以上十二歲未滿之兒童須父母、師長或成年親友陪伴輔導觀賞。普遍級（簡稱「普」級）：一般觀眾皆可觀賞。

畫電影的內容或是角色做回應，這個部分是引起研究者感到有趣的一個方向。這也成為研究者很強大的研究動機。

二、動畫電影不只吸引|兒童也吸引|著成人

動畫電影一直非常的吸引研究者，不論是在故事的描寫上和表現，他都不同於紙本的故事。他不只吸引著兒童也深深的吸引著成人。

兒童在家庭這個角色中在許多的部份，常是依賴著成人的。就觀看動畫電影的機會上來看更是如此，也因此吸引成人喜愛動畫電影也將更是讓兒童進一步接觸的開始。而研究者的角色也正是兒童家長的角色，而這也使得研究者對動畫電影會成人與兒童如此著迷，有了很高度的興趣。

而就研究的對象而言，於兒童文學研究的領域中，大部份的研究是以文本為主要的研究取向，而在做以兒童為對象反觀文本表現的研究並不多。而這也成為研究者的研究動機之一。研究者認為兒童文學中的主人就是兒童，筆者認為由兒童的角度來觀看動畫電影這個文本，應該是更加有趣，而且可以透過兒童的角色觀看到文本和兒童之間的關係。

第二節 研究問題與目的

一、研究問題

研究者將研究的問題設為兩個部份。一個是就動畫電影本身的故事結構的問題。另一部份是研究對象--對於研究者所選擇的動畫電影的反應。

在動畫電影的部份，研究者所提出的問題有：

(1)《紅孩兒決戰火焰山》，《怪獸電力公司》和《史瑞克》，三部動畫電影故事中，共同的元素有哪一些？

(2)故事元素中和時空相關的設計上又是如何操作？

(3)在角色的部份，這三部動畫片又是如何掌握主人公，對頭和助手及公主這幾個重要的角色？

而與兒童對於動畫電影相關的問題，研究者所提出的有：

(1)兒童於觀看後的重述模式和兒童觀看動畫電影中的連結性是如何？

(2)兒童對於動畫電影其中的故事結構如場景，時空，角色的觀點為何？

(3)兒童如何閱讀動畫電影？

(4)兒童於觀看時所產生的語言反應有哪一些，在所出現的語言中背後所呈現的意義又是如何？

(5)兒童在觀看時所產生的行為特徵又有那些，在行為產生的同時，對於兒童在閱讀電影時又有什麼樣的呼應情況。而就其所產生的行為對解讀電影時會有什麼樣的影響？

(6)兒童於觀看時的產生的行為和語言的結果，與兒童對於該部動畫的喜好和觀點的相關性又為何？

二、研究目的

本研究的研究目的，研究者也將分別以動畫電影和兒童觀看的部份做討論。在

動畫電影的部份研究者分列出幾個研究目的如下：

(1)了解動畫電影是如何透過故事元素的變化，進行故事的過程。

(2)了解動畫電影中的故事元素對於場景，時空和角色的操作。

而針對兒童的部份，研究希望能達到的研究目的如下：

(1)了解兒童對於觀看動畫電影所帶來的樂趣。

(2)了解兒童於觀看的同時，如何透過語言和行為來表達自己對該部動畫的感受。

(3)兒童的語言和行為所傳達的訊息所代背後的意義。

(4)兒童如何重述他所觀看到的 story。

(5)了解兒童如何詮釋他所看的 story。

(6)了解兒童對於動畫電影中的故事結構中的場景，角色和時空的觀點。

在研究者提出了不同的研究問題與研究目的之後，除了幫助研究者釐清研究的方向之外。最主要的是在確立研究的設計方式。隨著研究問題與目的的確立，本研究也將朝向兩個最大的部份進行，第一個部份即是動畫電影的結構，另一個部份即是兒童的觀看的反應，與動畫電影的結構之間的關係。

第三節 文獻探討

在文獻探討的部份，研究者將文獻探討的方向，分為三個主要的部份：在第一個部份，是透過閱讀方式的轉變與低齡兒童的閱讀，透過兒童視讀，來了解兒童與閱讀動畫電影的關係。第二個部份，研究者將探討兒童與動畫電影的關係及動畫電影對於兒童的重要性。在第三個部份，將討論動畫電影中的故事元素。研究者所設計的研究法中，需要利用故事結構分析的方式，來對動畫電影中的故事做歸納分析，所以將在這一個部份做相關的討論。

壹、低齡兒童閱讀的方式正在改變

閱讀的方式正隨著時代的進步在轉形中，人類文明不斷的進步與發展，知識與經驗也不斷的累積，而獲得知識的方式正不斷的擴大他的管道，閱讀的方式與形式正悄悄的改變。

事實上兒童在開始文字的閱讀之前，人類的學習是視覺和聽覺交互使用的在《國內自製之兒童節目內容呈現方式與學習效果研究報告》中談到：人的學習和策略是在使視覺通道和聽覺通道間互相切換使用。(P130)

由上述二位學者所提到的「閱讀」，已不再侷限於文字上，而這種透過視覺與聽覺的閱讀在當代社會變得更加重要，而且也更加的無所不在。閱讀的轉形並不代表閱讀不重要，相反的在這一個知識爆炸，多元的世代閱讀是更加的重要，而閱讀的年齡也在這個改變之下提早了。

而就早期閱讀的角度來看，早期閱讀對兒童的影響，到底有多少？以下是研究者在找尋和早期閱讀與相關的書籍(表 1-3-1)，將按照出版年份順序逐一討論：

表格 1-3-1 兒童早期閱讀相關專書

項目	作者	年份	題目
專書	艾登・錢伯斯	2001/8	說來聽聽-兒童、閱讀與討論
專書	凱瑟琳・斯諾、	2006/1	預防閱讀困難
專書	黛安麥堅尼斯	2007/7	五歲前，培養超強閱讀力
專書	周競	2007/5	早期閱讀發展與教育研究

《說來聽聽-兒童、閱讀與討論》這一本書是由英國非常著名的兒童文學作家艾登・錢伯斯著作的書中，所提倡的一個觀念讓人覺得非常有趣。也就是與閱讀的互動過程，閱讀究竟是以單一看動作，還是一連串的反思和回想的反應。作者在中間提到的一個很重要的概念，就是透過閱讀和討論是會讓兒童更加了解文本的內容。因為兒童每一次閱讀新的文本，其實是一樣來上一個文本的軌跡，而達到不斷的累積這個過程，兒童會更清楚故事的脈絡。兒童也可以透過這個方式更能知道書中闡述的意義，這個想法，研究者認為在兒童觀看動畫電影中可能也有類似的經驗。這也和基模理論所談到的部份不謀而合。

而書中甚至提到及是兒童在 5 歲入學之前就能夠評論故事，他認為評論的過程可以看到讀者和文本之間相互影響的過程，因為評論主要也是一種自我的體驗。

《五歲前，培養超強閱讀力》，這本書主要是在探討從 0 歲開始到 5 歲兒童的閱讀能力的培養，他在序裏面談到的很多證據都證明，成為優秀的讀者必須在他生命的早期就有很好的語言和學習發展，從子宮內 4-5 個月的聽覺開始發展，胎兒就在母體之中學習語言。而這就是兒童能夠學習母語的基礎，更提到幼兒開始說出第一個字之前，會有 3 個月的醞釀期，也就是說在他開始說出第一個字之前，他已經醞釀了 3 個月之久，書中強調閱讀力並不是天生的，是靠後天的培養。在 1 兩歲的兒童他們是基本視力和聽力都已經跟成人差不多，辨別色彩、立體視

力都可以達到。文中談到的：

目前 1 個典型的 6 歲孩子活動的字彙他們知道那些字，但未必說得出口，大概在 13,000 個字左右。(P71)而屆滿兩歲的時候，兒童已經能夠了解大部份成人對他所說的話，而在這個時期年他已經在發展進入童話世界的技巧，因為故事之中充滿因果之謎，儘管有許多字彙孩子聽不懂，但兒童還是非常喜歡故事。(P97)

也就是說兒童早在他開始閱讀之前，甚至與在兩歲的時候，他就已經準備好理解故事、喜歡故事，既然兒童已經準備好接受故事喜歡故事，也就是說兒童在認識字之前，若他是一個好的閱讀者，他就具備了了解故事的能力，研究者認為作者提到一個很重要的概念，也就是兒童早在他具備讀和寫的能力之前，兒童就已經準備好喜歡故事而在未具讀寫能力的兒童而言，口語傳達的方式是一個很重要的兒童接觸故事的開始。

《早期閱讀發展與教育研究》的觀點提到閱讀和識字，是兩個完全不同的概念。一個好的閱讀者，那麼他一定是識字，但識字的人不一定是好的閱讀者(P5)。而好的閱讀者，要先具有一些基本的能力而理解語意就是其中的一種，它需要利用口語方式來理解文字意義。作者也認為圖畫閱讀發展個很重要的媒介。對閱讀能力強的兒童常常來自於語言材料豐富的環境，和為從兩歲開始到6歲為止，兒童的圖畫閱讀仍然不能脫離口語的參與，而且他認為閱讀的發展的開始是先認識圖畫、注意圖畫然後才開始注意到文字。

3到8歲這個年齡，是奠定自主閱讀能力發展的一個重要階段，這個時期的兒童會利用語言和思維能力的互相串連和，來了解世界——而這一本書中也提到：閱讀是一種書面對語言當中獲得含義的過程，而書寫是藉由書面語言與人溝通的過

程，閱讀和書寫是塑造、闡釋和傳達文字涵義的兩種行為方式。文中提到，哈佛大學有一項關於3到19歲，兒童語言和閱讀能力最終的報告表示，兒童早期語言和閱讀的條件、環境、能力和他們未來閱讀能力以及學業成就是有很高的正相關。

在上述的專書中所提到的早期閱讀的概念中，有一個很重要的想法就是閱讀並不是狹隘的識字能力。而是指一種了解符號(不論是文字或是口語還是圖像)所傳達的意義之能力，而這一個能力是需要培養。兒童早期的語言發展，對於兒童未來閱讀者能力是有很顯著的影響這是不容懷疑的。而閱讀的這個過程，在時代的進步下已經不再限於書本，因為資訊爆炸，獲得資訊的方法和管道已經變得非常多元，所以廣義地閱讀可能必須包含了閱讀其他資訊來源的方式，像是一些電子媒體廣播甚至於是網路。

但絕不能否定的是早期閱讀的兒童仍然是一個重要的方向，只是透過什麼樣的媒介閱讀，可能隨時代的進步這個媒介也在轉變。

在確立了早期閱讀的重要性之後，研究將要討論的就是媒體視讀能力(media literacy)，就如之前所談到的閱讀的方式正在改變，而媒體也是當代一個傳播知識的重要媒介，而兒童媒體視讀能力(media literacy)和兒童閱讀之間有什麼樣的關係？

兒童在閱讀能力的部份可能著重於了解故事內容和情節和文字的表達意義，但是兒童的閱讀方式的經驗正在轉變，只能說閱讀是一個基本的能力，但是視讀能力又將是不同的層次，而是視讀與閱讀有什麼樣的不同？研究者將找尋到的相關的專書與論文作討論。(見表 1-3-2)

表格 1-3-2 兒童視讀相關國外論文

項目	作者	年份	題目
國外論文	Tonbin,Joseph Jay	2000	"Good guys don't wear hats":children's talk about the media
國外論文	Gotz,Maya	2003	The role of media in childrens make-believe A cultural comparison of Germany, Israel,the USA and South Korea
國內論文	陳靜音	2002/6	國小學童對卡通節目暴力行為之解讀與社會真實性認知之研究
國內論文	林好芳	2004/6	國小中年級兒童對卡通內容及暴力行為的解讀方式之研究

而究竟什麼是媒體視讀能力(media literacy)？在《Children Adolescents and the Media》談到：

20 世紀，所謂的視讀能力是指一個人可以閱讀和寫字，但在新的世紀，對視讀能力有不同樣的解釋。他指一個人不但能夠閱讀和寫字而且他必須能夠詮釋和多樣性的媒體包括電視、電影、錄影帶、電玩遊戲以及電腦網路。(P405)

媒體視讀能力是指對該媒體的閱讀並附帶有判斷的能力。也就是在我們所談論的動畫電影中，兒童對動畫電影的視讀能力是指對動畫電影的閱讀之外，也能

對動畫電影有批判性的理解。

而關於兒理視讀能力的研究有非常的多，但以兒童做為研究對象，並鎖定特定年紀的研究在國內的研究，以陳靜音(2002)、林好芳(2004)兩位的研究方向比較驅近這個方向，而在國外研究者找到的是 Tonbin, Joseph Jay(2000)和 Gotz, Maya(2003) 的研究，而上述的這一些研究最大的共通點是以兒童的觀點來看媒體，因研究的設計，大都是設定於視讀能力中的一部份。

當然視讀的能力不止於暴力、性的部份，商業可推銷行為、藥物濫用可能都是今日兒童所需要具備分辨的能力，兒童在這個轉變是迅速的社會當中，兒童媒體視讀能力(media literacy)的部分是有待評估的。

就上述的文獻中都再再的提到了，兒童的閱讀型態的改變，在視圖的閱讀也變得非常的重要，因圖像的認知往往是兒童最先接觸的閱讀型態。因些圖像的視讀會變得格外的重要。

貳、兒童與動畫電影(animation movie)的關係

黃藍瑩(2005 年)《幼兒觀看卡通的樂趣之研究》當中他所調查的 241 位兒童中，有 94.6%的幼兒有定時收看卡通動畫的習慣。動畫和兒童的關係是如此密切。

然而動畫的傳播的型態和現代的媒體傳播是絕對脫離不了關係，有以下幾本專書和論文談論到兒童和媒體的關係(見表 1-3-3)，研究者將依出版年份逐一討論：

表格 1-3-3 兒童與媒體相關專書

項目	作者	年份	題目
專書	吳知賢	1998/9	電視與兒童
專書	吳翠珍	1995/7	國內自製之兒童節目內容呈 現方式與學習效果研究報告
專書	Dorothy G.Singer,Jerome L.	2001	Handbook of children and the media
專書	Jeanne B.Funk	2002	Children Adolescents and the Media
專書	David Buckingham	2004/11	童年之死
專書	Neil Postman	2007/1	童年的消逝

就上述這些專書的討論之中，兒童與媒體的關係可歸納出幾面向：

一、兒童與動畫的密切關係：

動畫電影(animation movie)⁵，是非常完整的一種藝術形態，它故事結構完整，人物角色生動活潑，它通常不會有非常複雜的語言模式，是非常適合全家大小一起觀賞的電影形式。而由於它的製作成本⁶非常的龐大，所以他的製作模式和故事結構會有非常強烈的觀眾導向，所謂的觀眾導向也就是票房導向。那麼有趣的

⁵ 動畫一般的定義為：藉著組合一段連續的靜態的影像而創造出動態的幻覺
《動畫技巧百科》P7 動畫是一電影的類型，他包含了想像動作和表現動作兩個部份，而他吸引人的部份是因為他溶合了通俗的文化漫畫和繪畫的精緻藝術的相溶體，而動畫的技巧本身並不能產生一個完整的物體，他是必需透過故事的結構、畫分鏡、設計、不同的繪畫技巧和拍攝、聲帶和剪輯，而每一個環節本身都是特殊技術，而他也是在二十世紀才被用來形容是以線條描繪拍攝的電影。

⁶ 動畫電影(animation movie)的製作成本通常非常的高，以怪獸電力公司為例，它的預算高 1.15 億美元。以《紅孩兒》這部成本達五百萬美金的製作而言，是目前一般台灣國片拍攝資本的五倍以上。

部分就在此，他的觀眾群是非常的廣大，有可能小⁷至3、5歲，也有可能大至7、80歲。

兒童接觸媒體的方式非常的多，除了電影、廣播、有線電視以及網路和錄影帶的方式，單就兒童能夠接觸到完整動畫電影(animation movie)的部份除了電影院和電視頻道以及 DVD 之外，其他不論由網路或廣播之中，兒童接觸到的大部是動畫影片的廣告。而台灣兒童接觸動畫電影(animation movie)的方式，除了在電影院之外，還有租借 DVD 的方式，還有一個很重要的來源就是電視道所播放的動畫電影(animation movie)。

而在電影方面，兒童與這一個媒體的關係，可以追溯至 1920 年到 1930 年，當時的電影已經發展到足以讓它成為家庭中自然休閒娛樂的一個方式。電影吸引兒童的程度到什麼樣的地步呢？在《Handbook of Children and the Media》⁸中提到於美國 1929 年的調查，每個兒童每週接觸電影的時間為：一週可接觸達 1.6 部電影(Cressey, 1934)，而在 1935 年Dale的研究當中更發現 1 年級的小學生接觸電影的時間高達一個月二次或者是 1 週 0.5 次。而 1995 年Simmons Market Research 的研究當中，其研究的方式是以調查當時的時間 回推過去的 90 天當中不同年齡層(6-14)的兒童曾經接觸電影的頻率，回答過去 90 天成親上過電影院看電影引發的，6 到 8 歲的兒童而言，兒童高達 65.9%，9-11 歲的兒童高達 75.2%，12-14 歲的兒童已高達 67.7%，研究也顯示女孩上電影院的頻率高過男生。這裏所指的電影，並不全然都是指動畫電影，但也顯示兒童這個族群和電影院的關係確實是非常緊密的，而電影院正是動畫電影(animation movie)放映的場所之一。而在兒童觀看電視時間的研究方面，更顯示了平均兒童會花上，1 天 1 至 2 個小時的時間收看電視節目，而發現到越小的兒童，收看電視的時間越長，有 4 分之 1 個兩歲兒童和 3 分之 2 的 4 歲兒童會花上 2 到 4 個小時來收看電視節目。

在研究的過程當中，的確與發現到迪士尼(Disney)是一開始連結兒童和動畫電影(animation movie)的的最重要角色，然而動畫是一個非常敏感的文他產業，況

⁸ 《Handbook of Children and the Media》p9-11

且在迪士尼(Disney)稱霸了近半個世紀之後，事實上動畫電影(animation movie)也不斷地在轉型當中，除了是 2D 轉成 3D 之外，當然基本上他們所吸引的群眾並沒有逃過傑克·齊普斯⁹在他《童話·兒童·文化產業》¹⁰這一本書中，所提到的動畫電影吸引的對象是每個人心中的兒童，若由動畫電影(animation movie)製作的角度來看兒童這個族群，他們又是如何吸引這個族群進入到動畫電影的世界中，以夢工廠¹¹這個製作動畫的公司，歷年來在台灣已上映的動畫電影作品：1998《小蟻雄兵》(Antz)、2000《勇闖黃金城》(The Road to El Dorado)、2000《落跑雞》(Chicken Run)、2001《史瑞克》(Shrek)、2002《小馬王》(Spirit: Stallion of the Cimarron)、2003《辛巴達：七海傳奇》(Sinbad: Legend of the Seven Seas)、2004《史瑞克 2》(Shrek 2)、2004《鯊魚黑幫》(Shark Tale)、2005《馬達加斯加》(Madagascar)來看，自 1998-2005 年以來在台灣上映的九部動畫電影中、其中就有 7 部動畫影片的主角不是人類，這 7 部影片當中除了以動物為主角之外、也有以怪獸為主角的動畫電影，以皮克斯(pixar) 這個在好萊塢也非常有份量的動畫製作公司，在過去他所製作的動畫電影：有 1995 年《玩具總動員》、1998 年《蟲蟲危機》、1999 年《玩具總動員 2》、2001 年《怪獸電力公司》、2004 年《超人特攻隊》、2006 年《CARS》這 6 部影片中的主角是除了超人特攻隊的主角是人類之外，其他的主角不是玩具就是汽車和怪獸。除了角色的有趣性之外，有許多的動畫其實可以找尋到許多童話的影子，這也是動畫電影(animation movie)深深地吸引兒童的原因。

由國內的相關研究中來看，兒童與媒體接觸的時間和機會，除了黃藍瑩(2005 年)的研究中談到，94.6%的幼兒有定時收看卡通動畫的習慣。

兒童和動畫接觸時間的長度而言，吳知賢《兒童與電視》(1998)當中談到：教育部 84 年 10 月的調查報告，每天約有 54 萬個中小學生放學後守在電視機前把兩個小時以上。(序言)而陳靜音(2002)的研究中平均兒童觀看電視 1 天達 2 到 3 個小時，在林好芳(2004) 研究結果中更發現兒童收視行為，每天收電視的兒童，有部份兒童甚至達 7 個小時，兒童接觸電視的時間是非常的長，這是單就電視這

⁹ 為《童話·兒童·文化產業》的作者

¹⁰ 《童話·兒童·文化產業》p159

¹¹ 夢工場(Dream Works Animation SKG)

一種媒體。

也因此，由兒童與電子媒體的接觸，也加速了兒童和動畫電之間的關係和連結。

二、電子媒體對兒童的正面作用：

《兒童與電視》裏提到發現兒童從事想像力遊戲和觀看電視時間有著一些關係，而作者認為，教育性的節目，因為速度緩慢，聲音以及視覺緊密結合，對幼兒而言似乎更有助於創造力和想像力的發展，在兩性之間的問題，作者認為電視，在兩性教育上所扮演的角色及重要性，遠超過學校、家庭和宗教的社會機構，但不可否認雖然提供了一些正面的教育及資訊，但也同時傳遞了負面的價值和態度。在兒童判讀電視節目真實性的部份，作者認為兒童所接觸的媒介經驗中，電視是最接近真實的一種，兒童必須學習認識及分別哪些情節是知識傳播、勸服或只是娛樂。最終作者認為兒童看待某個節目是真實的，將影響兒童處理資訊、解讀內容及後繼地態度行為，也就是兒童對於節目真實性的判斷是非常重要的。

由作者的論述中發現，電子媒體和兒童之間有著很密切的關係，而兒童受到這些電子媒體影響的範圍，有一個很重要的概念，就是來自於兒童對該媒體中所傳播事件真實性的判斷，廣義來講任何媒體都是有利和有害，重點是在於兒童如何解讀傳播的內容，這才是我們所關切的議題。

而在吳翠珍《國內自製之兒童節目內容呈現方式與學習效果研究報告》(1995)當中提到了：

兒童這個年齡階層的觀眾，在觀看電視節目與節目內容互動的型態，究竟是單向溝通，抑或是雙向溝通，實際上未定論。有學者主張兒童基本上是被動觀看者(passive viewer)，但也有學者認為兒童本身具有個人生活經驗與知識，因此在觀看電視時，是一個積極參與者(active viewing

participant) (p3)

文中提到，兒童到了 2、3 歲已經能夠分別電視節目中經常出現的角色。而隨著年齡的成長，生理的發展還有語言的迅速的進步，學齡前 5 到 6 歲的兒童，因為時間的許可，而讓這一群兒童成為電視觀看的主要群眾。這是研究當中作者對兒童觀看電視提出了一些學習上的假設，兒童可以透過簡單的畫面和音效達到學習、模仿他人的行為。而《國內自製之兒童節目內容呈現方式與學習效果研究報告》文中說明了：廣義的兒童學習而言，一般可從電視節目獲得獨特的資訊，以及從節目學習風俗與道德價值。(p11)。

三.電子媒體對兒童的負面作用：

《Handbook of Children and the Media》這一本書在不同的章節之中都提到了，不良的媒體節目對青少年和兒童是有不當的影響，而作者並不掩蓋媒體對兒童和青少年所造成的問題，如媒體傳播了性與暴力的問題，甚至媒體決定了兒童和青少年對藥物的濫用。

然而在各種媒體充斥之下，這個過程已經無法改變，但作者仍然提出了具體的解決方法如：上市提高節目的品質、避免廣告的侵入、避免媒體暴力、為所有媒體創造一個相同的評價系統、增加媒體的性教育、增加相關的研究管道、對兒童做媒體教育、對家長及專業人員作媒體教育，作一個比較積極正面的態度來面對媒體。

《童年之死》的觀點，是認為兒童身處在這個電子的時代，他認為童年已死，他主要是否定了兒童在媒體這個角色從的主動參與權，他認為兒童透過媒體學習到的是暴力、性與消費，作者甚至於認為兒童在媒體的角色當中，根本是一個被

動的、被剝削的角色，作者會如此認為，主要是兒童的市場價值每年約有 100 億，他認為這個龐大的經濟利益已經模糊了教育和娛樂的界限。

然而作者卻完全否定了兒童的喜好和自主權，研究者認為，就兒童觀看的主動權而言，作者認為是不存在的。

《童年的消逝》中，尼爾·波茲曼(Neil Postman)的觀點是：認為電子媒體，是結束童年階段的開始，他認為以電子媒體發展之初的電報而言，可以憑藉著一個小小的按鍵，就消滅了人類傳播活動中的時間和空間的障礙，連帶的將訊息迅速解體，遠超過謄寫和印刷文字。

而在電子媒體的部份，作者認為文字和圖像代表兩個截然不同的觀念，他認為電子媒體的出現已經將原有的理念世界改寫為光速畫像和畫面，他認為成人對資訊的控制權已經全然喪失，他甚至認為圖畫是某種認知上的退化，他讓成人的祕密毫無包裝的攤開在兒童給眼前，他認為兒童獲得資訊的方式和結果，會打亂了原先的社會秩序的建構，如果每個人都具備了律師所有的知識，律師無需存在。你如果學生。老師所有的知識，社會就毋須區分教師與學生的差別。如果 5 年級學童具備 8 年級學童的知識，社會無需對學校做年級的區分。(p123)

尼爾·波茲曼(Neil Postman)的論點來看，作者認為電子媒體嚴重的阻礙童年的發展。但這是一本 1982 年所撰寫的書籍，在作者所提到的電子媒體，並沒有包含現階段資訊更為爆炸的網路。由這個角度來看，其實，資訊的來源管道是變化的、是多樣性的、是迅速的。在這 25 年來媒體的發展，可能已經不是當初作者所可以預料到。

研究者認為，作者在書中對於電子媒體的態度，是否過分悲觀與不積極，因為世界的進步可能是一日千里，資訊的發達和再進步，可能只有數秒鐘時間。研究者認為這些資訊散佈的方式只一個過程，要應變的訊息複雜和多元，這些過程都必須改變。與其消極的看待，還不如到積極的了解這個方式，建立好的兒童視讀能力，才是現今這個社會對待這個過程的重要方式。

就如由上述所提到，兒童接觸動畫的時間是如此頻繁，研究者認為兒童對待

及看待動畫的方式也變的更加重要了。

在除了上述的專書討論之外，在論文討論的方向又有哪些部分？以下為研究者搜尋相關論文見(表 1-3-5)。

表 1-3 -4 兒童與媒體相關論文

項目	作者	年份	題目
論文	黃藍瑩	2005	幼兒觀看卡通的樂趣之研究
論文	Tonbin,Joseph Jay	2000	"Good guys don't wear hats":children's talk about the media
論文	Gotz,Maya	2003	The role of media in childrens make-believe A cultural comparison of Germany, Israel,the USA and South Korea

在台灣研究相關方面的論文，在碩士與博士論文之中，探討兒童與動畫或卡通的論文¹²高達 500 筆以上。這 500 多筆的資料檔中，其中由許多部份是在研究卡通或者是動畫如何影響兒童，而就兒童的觀點來觀看卡通的論文。以黃藍瑩(2005 年)的研究和本研究的概念和研究對象最為相近，而在黃藍瑩的研究之中，他是採用 241 的學童先作問卷分析，再由其中的兒童選擇四位兒童做訪談，在他的研究結果當中除了可以看到兒童觀看卡通片的比例之外，也貼看到幼兒最常收看的電視卡通頻道，東森YOYO台占(30.5%)，迪士尼頻道(26.2%)，以及其他卡通頻道(19.4%)。在這個研究方式下呈現出來，所看到的兒童觀賞卡通片的樂趣來源，是比較著重兒童的社會行為部份，如兒童可以透過觀賞卡通片和同儕之間有

¹² 研究者利用動畫為關鍵字查詢全國碩博士論文共有 483 筆相關論文，以關鍵字卡通查詢共出現 70 筆相關論文。

共同的話題，以及有收藏周邊商品的樂趣還有個就是兒童的投射作用¹³(projection)引起。兒童可以透過動畫卡通所創造的每一個事件想像自己擁有更角色人物一樣的能力和外表，並以這個人物愛作為繪畫和談論遊戲的主要偶像。也的確可以由兒童的收視習慣和收視行為看到兒童和卡通片之間的關係，但是並沒有辦法了解兒童在觀看卡通片當下的反應，和行為和兒童對動畫片中的感受和真正的想法，以及兒童與動畫片之間的主被動關係。

而在國外的研究論文部份，於maya gotz¹⁴等人他們的研究是有關於媒體中的角色在兒童所裝扮的世界，而這一個研究是針對，有德國、以色列、南韓以及美國這 4 個不同文化的國家所做的研究，在美國的部份，他們對美國的兒童採樣一共 37 個兒童，其中 15 個是男生 22 個是女生，然而在幻想性的故事部分，其中有 4 個兒童他的故事角色來源是電影中的史瑞克雖然研究者對這個部份的推論是認為，動畫電影中的角色之所以會深入人心，其實是伴隨著它的廣告推銷以及和兒童餐的結合所造成的，這就這一個部份而言已經足以說明媒體對兒童的確有某個部份的影響力。

而在Joseph Tobin(2000)，的研究之中更讓人覺得有趣的是，他們論文的題目就叫《好人不戴帽》¹⁵，這一位兒童觀看完電影後所出來的結論。這一篇論文，主要的目的也是放在電影和電視是有足夠的能力去影響兒童的行為，他的研究設計方式也是研究者比較感興趣的部份，這篇論文利用一個 30 分鐘的錄影帶做為

¹³、是屬於一種精神分析理論中的防衛機轉之一，可減低其心中的焦慮
<http://www.life-tech.idv.tw/Edu/EduLib02.asp?EID=71> 教育辭典 2007/9/5 查詢

¹⁴ 這是 Moon,Hysesung/Aidman,Amy/Lemish,Dafna/Gotz,Maya 四人所共同撰寫的一篇論文，而其對象是針對 Germany, Israel,the USA and South Korea 這四個國家的兒童所做的媒體中兒童所相信存在的角色，並進行文化上的比較。

¹⁵這是一個於 2000 年的研究，該研究針對 4-6 歲的兒童所做的研究，研究的結果是發現到了兒童會利用自己的觀察，分別出對於好人和壞人的依據。

觀看的主要材料，研究人員是以團隊的方式分頭進行，在研究的對象，挑選 6 到 12 歲的兒童來做觀看影片，在觀看後做接續的訪談，的確發現不論是電視的卡通片、或者動畫電影，對兒童這個角色都有一定的影響力，研究者在這個過程之中希望能夠透過更深度的訪談及觀察兒童在觀看的這個過程對動畫的想法。

參、故事元素

在了解兒童與動畫電影的關係後，再來就是要討論到動畫電影也是一個故事的呈現。而在了解故事之前，首先要探討的就是「故事」是什麼？

不論是《幼兒故事學》或是《文學理論》中對故事的討論都是指向和歷史或是過去的事。而在《文學理論》中更談到了，故事本身是含有時間的概念在其中。就這一個時間的概念來說《兒童故事創作原理》p4 中也提到了：故事即是一些時間順序排列的事件的敘述因而產生故事化的動人的效果的有機敘述。

在《幼兒故事學》中提到：故事是所有小說、戲劇等文學作品的本質。(P418) 動畫電影當然也不例外，故事依然是動畫電影的靈魂。

研究者找尋與故事元素和故事結構相關的專書於表 1-3-6。

表 1-3-5 故事結構相關專書

項目	作者	年份	書刊名
專書	Rene, Wellek	1995/11	文學理論
專書	顧俊	1988/9	小說結構美學
專書	蔡尙志	1989/10	兒童故事原理
專書	羅盤	1990/3	小說創作論
專書	何三本	1995/4	幼兒故事學
專書	傅騰霄	1996/4	小說技巧
專書	張清榮	2002/12	少年小說研究
專書	李裴	2003/9	小說結構與美學

專書	王瓊珠	2005/1	故事解構教學與分享閱讀
專書	吳英長	2007/5	兒童文學與閱讀教學

而故事的組成是有一定的元素在，這些元素除了是各家分析故事時所發展之外，還有即是被運用在創作上。而故事的元素又有那些呢？在研究者找尋的相關書籍中不論是談故事的元素或是小說中的元素的成分，各家說法不一研究者整理如下：

表 1-3-6 故事元素

元素	情 節	人 物	主 題	背 景	時 間	空 間	地 點	語 言	視 角
文學理論	◎	◎	◎	◎				◎	
小說結構美學	◎	◎		◎	◎	◎			◎
兒童故事創作	◎	◎	◎					◎	
小說創作論	◎	◎	◎	◎	◎		◎		
小說技巧	◎	◎			◎	◎			◎
少年小說研究	◎	◎	◎	◎				◎	
小說結構與美學	◎	◎							◎

而在表 1-3-7 中各家所提到的不論是故事元素或是小說元素中，最大的共通點就是都共同提到了情節和人物。這兩個部份無庸至疑是佔故事內容最大的部份。而在其它的元素如時間、空間、背景、視角的部份有許多專書是列入情節一併做討論。在情節中若合併討論過多的元素，反而無法將故事中的特殊點做比

較，而研究者在針對情節中兒童會注意的場景和時空這兩個元素做討論。

一、場景：

這個部份的表現可以有幾個功能，除了可以由其中見到故事所呈現背景外，有時也是製造故事氣氛的重要來源。由人物的衣著打扮可推測其時代，性。而場景也會透露出部份的時空關係因此場景也是故事中一個重要的元素。

二、時空：

時空的變化在動畫的表現中，一向是非常重要的一環。時空的連動變化，常也是觀眾被深刻吸引的地方。透過時空的變化所創造的想像世界更是無比的寬廣。

三、人物的部份：

《文學理論》中作者談到人物的稱呼，是可以讓人物活潑、生動、個性化的手段。而《小說創作論》人物的任務是扮演故事，利用故事的發展來表現主題。而人物在故事中的地位是非常的重要，作者認為角色成功與否是會影響到作品的成敗的關鍵。而人物對於兒童是故事元素之中非常重要的一個元素，研究將會針對這一個部份在下一段進行討論。

肆、故事角色

雖然在表(1-3-8)中，有許多人將人物列為開頭，和場景一樣是故事結構中的一部份，但在此研究者將會把人物這一個部份另外提出來討論，因根據林好芳(2004)的研究提到卡通影片的主角和劇情是影響兒童對該卡通喜好的重要因素。因此人物的分析也是本研究的一個重要方向。研究者將採用普羅普的角色分類方式，來幫助研究者在作角色分析時的分類方法，因普羅普在角色上做了詳盡的分

類，他透過他所研究的167個民間故事，標出了七個「行動範圍」(spheres of action)：

- 1.對頭(加害者)——是指加害行為，作戰或是與主人公爭鬥的其他形式。
- 2.贈與者(提供人)——是指轉交寶物，或是將寶物提供給主人公的人。
- 3.相助者——主人公的空間移動，消除困難或缺失，救出主人公，解答難題，讓主人公變身。
- 4.公主(1個被尋求的人)和她的父親——出難題、在主人公身上做記號。
- 5.派遣者——是指派遣任務，正承上啓下的環節。
- 6.主人公(尋求人或受害者)——是指動身去找尋，對贈予者要求的反應，婚禮的舉行
- 7.假主人公——動身去找尋，對贈予者要求的反應顯都是負面，欺騙的圖謀。

普羅普在《故事形態學》中也提到：

一個人物可能涉及好幾個行動圈，也就是角色之間的功能是可以互相支援或互換的，也就是說同一個角色可以執行許多不同相同的功能，而研究者所要做的，就是將不動角色在不同場域中扮演的行動圈，標示出來。
(P67)

角色的名稱和標幟是故事可變的因素，他所指的人物都有外觀上的特點：如性別、年齡、外表的特徵。對於故事人物標誌的部份，他提出四個基本的項目：外表、名稱、出場特點、以及住所。普羅普的方式是透過角色功能的變化而達到故事的變化，而研究者在人物分析的部份，將會對普羅普於《故事形態學》中所

提到的人物四個基本的項目：外表、名稱、出場特點、以及住所，做部份修定以利本研究的進行和分析。

外表的部份：將加入圖片擷取的方式，而名稱的部份：將予以保留，因便分析兒童對動畫中故事角色的形象和名稱的探討，在出場特點、以及住所的部份將修改為角色性格，加上所屬的七個行動圈作為研究者分析的方向。

伍、兒童觀看方向

在本研究中最重要的是了解兒童觀看動畫電影的想法，而在研究者所收集兒童喜歡的原因中，有林好芳(2004)的研究提到卡通影片的主角和劇情是影響兒童對該卡通喜好的重要因素，若將兒童對動畫喜好就角色和劇情來看，兒童會觀注的部份點，在人物的部份：《兒童故事原理》p7 中提到了，調查台灣地區的兒童感興趣的故事中發現兒童對和自身熟悉的人、事、物和以動物為主角的故事會覺得有趣，和擬人化的動物故事也會覺得有趣，在劇情的部份，也就是故事的本身，兒童對於家有情感的，可笑的、看完會有愉快情緒的故事，還有就是內容奇特的故事會感到有興趣，但這一些兒童覺得有趣的部份和動畫電影的相同和相去點才是研究者所關心的部份。

第四節 研究範圍與限制

壹、研究範圍

本研究所設定的研究範圍：在研究的文本，是設定以動畫電影片為主，而研究所選定的動畫電影是以美國動畫和台灣動畫為主。會設定是以這兩個國家的動畫影片為主要是就美國動畫在動畫電影是有很重要的地位。就以 2007 年主球十大動畫票房累積排名來看(參考頁 37，表 2-2-1)，前十名皆為美國的動畫電影。也因此這個美國動畫的地位是不容乎視，在觀眾的心中也是有一定的指標性。

研究者就這十大動畫中，發現到這十部動畫是由三個製作公司，所製作，而目前的動畫作公司中，又以皮克斯和夢工場的動畫影片受青睞。也因此研究者即選定由這兩個公司所出品的動畫電影做為選文本的基準點。而會選定《怪獸電力公司》、《史瑞克》的理由即是這兩部電影是皮克斯和夢工場同時於 2001 所推出的兩部動畫影片。

在個案的部份，研究者是選定為六歲的兒童，會選定以這個年紀的兒童做為研究的對象，有幾個重要的因素在其中。第一是六歲的兒童所能使用的文字是有限的，也就是兒童無法完全用文字閱讀。第二

透過單一個案的方式深入的了解兒童看待動畫電影中故事主題、人物和情節的想法，而在動畫電影的數量上研究者將設定為三部動畫電影。

貳、研究限制

本研究因為個案研究並且對單一對象進行觀看和觀察研究，所以在研究限制方面，無法了解兒童同儕之間，對於觀看動畫電影的反應。

本研究所採用的研究對象是研究者自己的小孩，因此在選擇的文本以及研究的執行過程研究者會有絕對的主導權力，因此在親子關係的維護上的確會可能會產生對峙的情形。

在本研究中，所鎖定的對象是六歲的兒童。而這一個年紀和研究者所做的研究正在隨著時間正平行的進行。也就是以單一個案所做的研究這是一個不可逆過程，因此若有研究設計上的瑕疵，也將很難再回到兒童當時的年紀和當時的反應。

解讀被研究者的行為模式，也容易因研究者和被研究者之間的關係，因而被過份解讀，或者是被乎略。

而動畫電影的選擇上，是以美國及台灣的動畫電影為主，而也因研究文本的數量選擇是有限，在動畫題材的廣度，可能無法做全面性的探討。

研究者當初所設定選擇以動畫電影為主，主要是故事的完整性和普及性。但這樣的選定也有其負面不可抗拒的影響在，因故事內容平均長達 90 分鐘，因此可能會影響兒童觀看時的注意力和記憶能力。



第貳章 研究設計與實務

第一節 研究方法

而本研究最重要的目的是了解兒童觀看動畫電影的觀點，而本研究所採取的研究方法，是透過單一個案研究以觀察與訪談為主的研究方法，而上述所提的單一個案的研究方式是指，只針對一名兒童所進行的研究設計訪談與討論。本研究的研究設計，是採取個案研究的方式，透過對研究者自己的小孩，所做的觀察與訪談，只做單一個案的研究方式，進行兒童對於動畫電影中，對故事中的場景時空的看法和解讀，以及兒童觀看動畫電影時的行為反應來做為對兒童的觀看討論。

在《國內自製兒童節目內容呈現方法與學習效果研究報告》於針對以，兒童為對象，的相關研究法中，討論到：

兒童的認知能力仍在發展階段，對問卷的理解和問題的回答都迥異於成人，因此在問卷設計上尤其是採用紙筆測驗時，必須留意可能產生的偏差。(p48)

除了是想要避免問卷回答和問題之間的差異之外，研究者更希望透過深度的訪談和了解兒童的思考流程，試圖在訪談之間能得到問題的完全解答。

在Joseph Tobin(2000)《好人不戴帽》¹⁶的研究之中的研究設計，是利用錄影帶的播放，透過兒童觀看的方式，訪談的兒童觀看之後的感受。這個研究設計，發現到許多讓人覺得有很多有趣的結果。像是兒童針對電影情節中好人和壞人的解釋方式，和判斷方式。和兒童的刻板模式(stereotype)都是他研究的方向。這這篇

¹⁶ 《 Good Guy Don't Wear Hats 》是由 Joseph Tobin 所做的研究，研究以六歲以下的兒童對於電子媒體中的角色中的判斷。

論文的研究法和研究的結果，讓研究者從這裏獲得不同的思考。也就是兒童在觀看的過程之中似乎不完全是被動的閱聽人，他們在觀看的過程中也會提出自己的價值判斷，而兒童判斷的結果過程都是研究者在兒童視讀的這個過程中覺得有趣的部份。

本研究之所以會採行，行為記錄的方式是因在《兒童行為觀察法與應用》有談到：

了解內在的心理歷程必須透過觀察退離過當事者自己的內心。當事者對自己的經驗之感受，以及其口頭及文字的陳述，這種方式是當事者自己觀察自己內在的獨有世界。只有他自己才是最了解自己行為真正原因的人，這就是他的「意識(consciousness)或「意識歷程(conscious process)」。心理學常常以「內省法(introspection)」研究人的心理歷程不僅心理學重視外在行為及內省經驗來了解行為的意義，凡是人類行為有關科學也都是如此，最顯而易見的是醫學。(p38)

也就是說，語言固然是了解兒童的一個方式之一，但要了解其內心的想法之前，是無法乎視其外在的行為反應，因為語言的表達之中百分之三十是來自語言的文字本身，但有高達百分之七十是來自於非語言¹⁷。也就是說在表達事情的當下，有很高的比例是來自於肢體的動作、眼神、表情的。

佛洛伊德(Sigmund freud)¹⁸，他提出人的意識有分二種，一種是意識狀態，另一種是下意識，也就是有一些的動作我們做了但卻不會去意識到它的存在，而在防衛機轉之下，我們也會利用一些技巧讓一些想法不會在意識之中出現，所以

¹⁷非語言的部份是指動作、眼神、手勢這些透過下意識所傳達的訊息。

¹⁸ 心理分析學派的重要人物。1856年5月6日 Sigmund Freud 生於 Moravia，1939年9月23日死於倫敦。他到法國向一位知名的精神醫師學習以催眠治療歇斯底里的技術，但日後在治療自己的病人時，這個技術並沒有讓他特別的喜出望外。後來他聽到一位維也納醫師 Joseph Breuer 發明了一種用說話治療症狀的技術，他試了並發現效果很好；兩人共同發了性這個因素在歇斯底里上的重要性，後來他獨自致力於發展精神分析的理論，並出版了他的第一本偉大著作「夢的解析」很快的他在世界各地建立了名聲並擁有了來自各國的學生。

由觀察是可以知道部份的潛意識的想法，觀察法是常被用在心理學、動物學的研究之上，他們大都也是利用了直接觀察法，記錄下行爲的細節。

而觀察法在本研究中也是一個重要的研究方法之一，因本研究的研究對象是兒童的角色，研究者希望在本研究中除了針對兒童的語言表達之外，也能有行爲觀察來做輔助，用來幫助研究者了解最完整的兒童觀點和想法。

個案研究在本研究所扮演最大的角色是，在以往國內的研究兒童文學的領域中，很少是直接研究針對該名所設定的兒童對於文本的觀點和反應進行討論。

而就研究兒童這個對象的文獻之中來看，發現到大部份想了解兒童想法的研究與研究模式，大都是透過問卷的方式來了解。

研究者認為這樣的方式，一來非常容易受限於兒童對於文字的理解程度，二來由研究者所設定好的問題與答案，很容易引導兒童走向研究者想要的結果，而這都是研究者在本研究中想要避免的情形，所以深入的討論和觀察便成為本研究的重要研究方式。

本研究採單一個案研究的方式有二個理由，一個是因若要對兒童做深入觀察研究的方式，所需的時間會有限，能做到的個案數目會很有限。第二個部份是，對兒童要進行深入的觀察和訪談，會涉及到研究者與兒童之間的關係建立的程度於不同個案的信任程度的不同，造成研究結果的不同。

個案研究在本研究所實行的目的，除了可以透過兒童的觀點了解兒童眼中的動畫世界之外，另外一個非常重要的目的就是有時間序的存在，研究者認為這是探討兒童不論是在想法的一致性，或是想法轉變的過程都是非常重要的一個關鍵。

爲了讓觀察過程更的加客觀，除了直接記錄之外，將會在整個過程中利用影像的方式全程記錄，並做事後分析比對。作爲兒童在觀看動畫電影時的行爲紀錄，以及在訪談時的行爲觀察與記錄。

因此在研究方法上研究者會採行只做單一個案的研究，做爲研究的主要操作方式。



第二節 研究範圍與對象

本研究的研究範圍是設定在讓兒童觀看三部由研究者選定的動畫電影為文本，再透過研究設計來了解兒童的想法，所以研究的範圍和對象是設定在動畫電影和兒童。

壹、 動畫電影(animation movie)的選定

研究者所採用的動畫電影是以有中文發音的影片為主，必須於台灣有上映或發行。並將一開始即設定製作動畫電影的國家以臺灣和美國兩地所生產的動畫電影做為研究的文本。

研究者會設定美國的動畫電影為主要的文本有二個理由：其一是，美國動畫在全球的普及性；其二是想了解兒童在如此普及的美國動畫中，所了解到的是什麼。

美國動畫產業在全球的市佔率：在呂敦偉(2004)的研究中談到，目前全球不論是電影或者動畫電影都是以美國為首，而美國利用動畫技術和產業結合，將動畫電影的市場擴展到全球一直是一個不爭的事實，由每年全球收視人口可知一、二。

至2007年八月二十日為止，全球賣座的10大動畫電影中(見表2-2-1)，全部都是美國動畫電影，若以票房賣座的情況代表曾觀看過動畫電影的人口，以史瑞克2至二〇〇七年的八月二十四日為止的全球收益為880,871,036美元¹⁹，若粗算以一張電影票10塊錢美金計算，也就是全球有將近九千萬人，看過這部動畫電影，這樣地數字，非常驚人。

而這個現象也凸顯一個重點，那就是美國動畫電影(animation movie)在全球觀眾心目中的地位是有一定的份量的和地位。

¹⁹ 動畫電影全球十大票房 Internation Movie data Base www.imdb.com 2007/8/24 查詢

而這背後的另一層的意義就是，美國動畫的成功也代表全世界的兒童接觸到他的機率，將比其他國家的動畫高的許多，台灣也將不例外。這也是研究者，將美國動畫電影列為研究選樣文本的最大的原因。

表 2-2-1 至 2007/8/24 止，動畫電影全球十大票房

排名	動畫電影名稱	出品
1	Sherk 2(2004) 史瑞克 2	Dreamwork
2	Finding Nemo(2003) 海底總動員	Pixar
3	The Lion King(1994) 獅子王	Disney
4	Sherk the Third(2007) 史瑞克 3	Dreamwork
5	The Incredible(2004) 超人特攻隊	Pixar
6	Moster,Inc(2001) 怪獸電力公司	Pixar
7	Aladdin(1992) 阿拉丁	Disney
8	Toy story2(1999) 玩具總動員	Pixar
9	Sherk(2001) 史瑞克	Dreamwork
10	Tarzan(1999) 泰山	Disney

資料來源：Internation Movie data Base www.imdb.com 2007/8/24 查詢

而言研究者設定另外一個文本為台灣動畫製作的理由有兩個因素：第一個就是台灣動畫本身和美國動畫之間的淵源，第二即是研究者想了解，台灣的動畫在兒童的觀點和想法為何。當台灣的兒童都觀看自己國人所製作和發行的動畫電影，與美國動畫之間有什麼樣的不同，正是研究者想由這個研究中分析到的部份。

本研究所設定的研究文本共有 3 部，在美國動畫的部份，一部是由皮克斯

(pixar)²⁰所製作的《怪獸電力公司Moster,Inc》(2001)這是一部由原創故事拍攝的動畫電影。另一部動畫是由夢工場(Dream Works Animation SKG)²¹所製作發行的《史瑞克shrek》(2001)第一集，《史瑞克》是改編自童話故事。

會選擇由這兩個動畫公司所製作的動畫電影，的理由是在(表 2-2-1)所呈現的全球十大賣座電影的中，除了獅子王之外，幾乎由這兩家動畫製作公司所包辦，這也是研究者所好奇的部分。

而設定由史瑞克和怪獸電力公司兩部電影來做研究，除了這兩部電影在全球動畫電影曾經被收看的比例很高之外，另外還有一個因素就是，這兩部電影都曾入圍當年度的奧斯卡動畫電影業獎項，雖然最後是由史瑞克得到這一個獎，但若入圍的這個角度來看他們曾經勢均力敵。

而在台灣動畫電影選擇的部份，研究者則是選擇由台灣宏廣公司，製作的動畫《紅孩兒決戰火燄山》。會選擇這一部動畫電影的原因，除了這一部動畫電影是由國人所製作之外；另外就是他的故事內容是改編自中國的神話故事--《西遊記》中的橋段。而這種改編故事的方式，在動畫史上以迪士尼的動畫最為常見，而他正好也和研究者所選擇的另一部美國動畫《史瑞克》相同都是一個改編的故事。

²⁰皮克斯動畫工作室(Pixar Animation Studios)，是一家專門製作電腦動畫的公司。該公司目前位於加州的 Emeryville。皮克斯的前身，是 George Lucas 的電影公司的電腦動畫部，1979 年，由於《星際大戰電影》的成功，George Lucas 成立了電腦繪圖部，於 1984 年剛剛離開迪士尼的 John Lasseter 加入這個部門，1986 年時 Steve Jobs 以 1 千萬美金收購這一個部門，而成立了皮克斯動畫工作室。

²¹夢工場(Dream Works Animation SKG) 夢工廠歷年來已上映的動畫片作品如下：
電影

1998《埃及王子》(The Prince of Egypt)

1998《小蟻雄兵》(Antz)

2000《勇闖黃金城》(The Road to El Dorado)

2000《落跑雞》(Chicken Run)

2001《史瑞克》(Shrek)

2002《小馬王》(Spirit: Stallion of the Cimarron)

2003《辛巴達：七海傳奇》(Sinbad: Legend of the Seven Seas)

2004《史瑞克 2》(Shrek 2)

2004《鯊魚黑幫》(Shark Tale)

2005《馬達加斯加》(Madagascar)

貳、研究對象的選擇

研究者所選擇的研究對象是以自己的小孩做為研究的對象，而會做這個個案的選擇，和每回與自己的女兒一同觀看動畫電影的感受有很大的相關連，研究者和自己的小孩一同進入電影院觀看電影的時間已長達有 4-5 年的時間。而研究者的小孩真正接觸動畫電影的時間開始於 1.5-2 歲的年紀。而每一回和兒童進入電影院觀看動畫電影的感受都非常的特別，兒童在觀看的過程中總是會出現不同的行為和語言，而這些行為和語言也常是給予電影的正向呼應，這也令研究者朝這個方向做研究的想法。

而目前研究的小孩的年紀是六歲，正好介於皮亞傑所談論的運思前期，這個發展階段的兒童是指二到七歲的兒童，此時期的兒童是利用直覺思考，以自我為中心，沒有保留概念和缺乏可逆性。而這個時期的兒童也剛好又處在於對於文字剛在萌芽的學習階段。也就是說這一個年紀的兒童對於視覺和口語的依賴可能會遠大於其他以就學年紀的兒童。

一般而言，而至 3 歲的兒童應能辨識電視節目中經常出現的角色，並指示固定觀看某些節目；隨著年齡的增長與生理、心理的發展，尤其是語言能力的快速成長，學齡前(約 5 至 6 歲)的孩童由於時間的許可，電視觀看的時間達到第一個高峰。《國內自製兒童節目內容呈現方式與學習效果研究報告》p1

也就是兒童接觸電子媒體的時間也累積了一段時間，對於影象的語言可能有某種程度上的認識，而語言的表達已經可以做到溝通和描述的能力，因此就年紀和發展設定的角度來看，這個年紀的觀看結果，可能會比其他階段的兒童有更不同的觀點。

參、個案基本資料

一.年齡：六歲

二.就學情況：96 年 9 月 1 日開始就讀小一

三.識字能力：約一百個中文字

四.性別：女

五.開始觀看動畫電影的年紀：1.5-2 歲

六.最喜歡的動畫電影：小美人魚



第三節 研究設計

本研究的最終目的是透過六歲兒童這一個角色的觀點，來看動畫電影的內容。因此在研究設計的一開始，主要就會有兩個部份的準備。第一個部份即是動畫電影文本的選定。另一個部份即是兒童觀看者的這一個角色的選擇。

而在本研究中所使用到的文本即為動畫電影，在動畫電影的選定上，研究者所設定的研究動畫是設定於美國動畫和台灣的動畫為主。

而做完動畫電影文本的選定之後，研究者會將這一個部份轉化為影像敘事的方式；將圖像轉化為文字的敘述。透過對電影中的影像敘事的掌握，研究者將會就影像敘事表做延伸，並製作出故事結構表；由故事結構表中分析出故事的開頭、發展和結局。

進一步由故事的結構中的情節發生，分為開頭、發展和結局這三個部份，找出研究者認為兒童會感到有興趣的議題，對其中相關的故事元素進行分析，並對故事中的角色，以普羅普的角色行動圈的模式，進行分析。而在分析的的分項中，是以場景、時空和角色為主要的分析要素。本研究會以場景、時空、角色為主要的故事分析項目是因為，各家對於故事元素的說法和分類不一，但各家都共同提到的故事元素中(表1-3-7)，有的即是情節、人物，而在其他的元素中，在背景中數會包含了時間和空間，也因此研究者將以人物、背景和時空做為主的分析方向，而情節做為故事段落的切割。

個案選擇的部份，本研究的研究設計是針對單一個案所進行的研究。本研究所選定的個案為研究者自己的小孩做為個案，在做個案的選定時，除了必需符合本研究所設定的年紀以外，另外有一個很大的因素為，本研究所做的研究對象是一個高度依賴圖像大於文字的年紀。如何透過圖像的表現請兒童轉述為語言，進而了解兒童對於其中的想法，這之中可能會涉及對兒童觀點的解讀能力，而關係的建立和信任程度也將是研究者選定自己小孩的一個重大因素。

就針對個案，在兒童的部份，研究者將透過幾個方式，來了解兒童的觀點和

想法。首先是對兒童進行觀看時的行為觀察；第二是讓兒童進行重述動畫電影的內容；第三則是對兒童進行訪談和討論。

而在進行兒童的部份之前，研究會將兒童可能會覺得有趣的場景和時空及角色進分析和整理完全，並羅列出與研究所設定的研究問題相關的提問，再進行兒童觀看的步驟。

在兒童觀看完後對兒童觀看時產生的行為，針對其中的行為模式做整理和分析。而針對兒童重述故事的內容與訪談討論的內容，與研究者所提出的場景、時空和角色做比擬和分析。就研究者所提出的部份和兒童所談論的部份做比較，了解兒童在針對不同的場景中解讀的方式，和反應，並做出具體結論與建議。



第四節 研究步驟

研究者將本研究分爲九大步驟，分別爲圖像解碼與影像事表的製作、分析故事中的角色、場景和時空、對兒童作行爲記錄和觀察、兒童重述內容的整理、提出訪談問題、與兒童作討論、研究日誌的製作、觀看分析及最後的結論。

壹、圖像解碼與影像敘事表的製作：

研究者將準備作爲研究使用的三部動畫電影，事前先進行圖像解碼，將動畫電影內在的意涵轉爲文字記錄，透過時間的紀錄、影像敘事的方式，整理出動畫電影完整的劇情紀錄。

一、影像敘事的段落處理方式：

在本研究所處理的三部動畫電影，每一部將會先行做時序和故事結構分段，利用每一個段落中的小情節做爲主要的分段的主要依據，而在無殊情節的部份，即利用時間的順序，將圖像轉爲文字做記錄下來，故不同的動畫電影影片，所切割段落總數將會有所不同。

而影像敘事表將分爲四大部份，一個爲記錄段落和該情節的主題、第二爲故事時間的記錄、第三個部份是影像敘事的部份，最後保留特殊場景的記錄。

(1)影像敘事於本研究的功能：

A．兒童行爲記錄與電影段落的掌握：

影像敘事表，除了是將動畫電影的內容化爲文字敘述之外，也是研究者在做變項分析的重要依據，影像敘事表中有記錄動畫電影劇情發生的時間順序，而這

一個部分，將是研究者在做兒童觀看動畫電影時行為記錄時，可讓研究者可以同時記錄，兒童發生行為的時間，和動畫電影故事發生的段落與時間作配合。

B・兒童重述故事的段落比對：

這個表的製成，除了便於研究者掌握兒童於觀看動畫電影時的時序之外，也容易記錄兒童的反應和動畫電影發展的關係，並掌握兒童敘述和重述動畫電影故事時的結構和段落。

C・兒童訪談時的對照：

在與兒童做訪談的過程中，對於兒童所談和所想的故事情節發展的比對，可以做為兒童所談論的的段落在時序掌握，以便於研究者在做訪談時的操作。

D・劇情大綱的依據：

研究者將在撰寫第三至伍章各動畫電影劇情大綱，時參照影像敘事表的故事發展情況，做為撰寫的依據。

E・故事結構表的擬定：

本研究將於做完劇情大綱的描述後，針對於劇情的發展透過故事結構的三分法，將故事分為開頭、發展和結局，並列為表格。

貳、普羅普的角色行動圈來分析故事中的角色：

《卡通敘事學》中談到：動畫和其他藝術一樣，最也是寫人的藝術。在構成卡通故事的基本要素中，人物塑造的成敗決定了一部卡通作品的存亡興衰。(p23) 在普羅普的人物角色部份，他利用角色發揮的功能，把角色分為7大類，研究者根據這七個大類的行動圈，將故事中的主要人物做分類，並依照角色的描述中所

提的外表、性格、名稱，一一做記錄與分析，而這也將是未來做兒童訪談，討論關於角色和人物的形容時的詢問方向和討論方向。而主人公的行動圈在普羅普的研究中—

是指動身去找尋，對贈予者要求的反應，婚禮的舉行，對頭(加害者)一是指加害行為，作戰或是與主人公爭鬥的其他形式。贈與者(提供人)一是指轉交寶物，或是將寶物提供給主人公的人。相助者—主人公的空間移動，消除困難或缺失，救出主人公，解答難題，讓主人公變身。公主(1個被尋求的人)和她的父親一出難題、在主人公身上做記號。派遣者一是指派遣任務，正承上啟下的環節。(見《故事形態學》p83)。

研究者將就普羅普中所提到的行動圈的方式，為每一部重畫電影中的常出現的角色，透過名稱、外表和性格的項目做分析及歸類出該角色的行動圈。

參、行為記錄與觀察：

在研究者根據動畫電影做出影像敘事表之後，再進行兒童觀看動畫的行為觀察記錄，除了在兒童觀看時研究者在旁記錄其行為之外，研究者會在兒童觀看動畫電影的同時架設攝影機，並在觀看結束之後做記錄的比對，而在研究記錄的過程研究是全程在一旁，除了記錄之外，並不給予回答兒童的提問。

而研究者所列入行為記錄的部份，是兒童對於該動畫電影的內容，所產生的情緒或反應之有意識及下意識²²行為，才將之列為行為項目的分析，其它的反射

²² 是指 preconscious level，這個行為是個體本身非刻意所做的行為，但在做的當時個體是能意識到自己的行為的。

動作，如眨眼、抓癢即不列入討論範圍。

在做完行為觀察記錄之後，將兒童行為觀察記錄製作成觀察表，並且在兒童觀看完動畫電影之後，並將行為反應中較大的部份，擬入提問中，做為訪談和討論的範圍。

肆、兒童動畫電影內容的重述：

在兒童做完觀看動畫電影後，研究會請兒童針對他所看到的電影內容做重述的動作，在做這個部份時，研究者會對於兒童未談論的故事情節的部份做提示。

在取得重述結果後，會製作成為逐字稿，並會對之中重述的內容與影像敘事表進行比對的作。將會對兩者相同和相異的部份進行討論和分析。

伍、列出訪談問題：

訪談大綱，將會包含三個部份擬定，第一個部份的問題來自於研究者以動畫電影為文本的所做的文本分析中，所羅列的三的變項，即為場景、時空和角色。第二個部份的問題會來自於兒童行為觀察中，針對兒童在觀看時產生的特殊有意義的場景放入討論大綱，第三個部份是會來自於兒童重述故事時所特別談到的項目，放入討論大綱。

就上述所提到的這三個部份，研究者會將提問的內容分為三個大類，第一大類為故事的場景部份，而針對場景的部份除了討論由研究者所提出的場景，也將會請兒童舉出有印象的場景，第二大類為故事時空變化，故事的時空變化，將針對研究者所觀看的方向，對兒童提出問題，第三大類為角色的印象，在角色的討論除了朝名稱、外表和性格請兒童形容角色的特色之外，會請兒童舉出最有印象

的角色和原因的討論。

陸、互動式討論

而與兒童討論和訪談時間的設定，研究者設定在兒童觀看完電影後的三日內，爲了能將兒童行爲觀察也能列入討論的內容，將以兒童觀看完電影的三日內爲準則，若超過該日限，研究者將會再給予兒童再觀看一次相同的動畫電影，以便兒童回想故事的細節和內容。

討論的方式採半結構式的問題，以開放性的問題來作討論的開始，希望能透過半結構式討論的方式，了解兒童對於動畫電影的觀察與了解及由兒童能主動的說出自己的感受和形容。

而訪談的內容將會分二個部份進行，第一個部份，是針對研究者所擬定的訪談大綱而設定的訪談方向，做訪談。

第二個部份，即是請兒童提出對電影中的疑問或是不清楚的地方，並與兒童進行討論和訪問，並了解兒童如何解釋自己不了解的部份。

柒、研究期間製作研究日誌：

郭秀珍(1999 年)《我與孩子視域的差異-以電視卡通爲共享的文本》研究中，因該研究是以七位國小學童作爲研究對象，作者提到透過撰寫研究日誌可以達到以下幾個目的：1・作爲整理思路的工具 2・提供自我反省與自我對話的機會 3・在研究中陪伴研究者一起成長・4 可作爲下一步研究的準備。

而本研究是透過研究者自己的小孩觀看動畫電影的過程所做的研究，因被研究的對象和研究者之間，除了研究與被研究者的關係之外，另外還有親子之間的

關係，爲了避免研究者涉入過多主觀想法，本研究將採用研究日誌的方式，記錄研究者在研究過程、與觀察過程中的自省，除了達到所談到的上述 4 個目的之外，本研究希望能透過研究日誌的自我反省，減少研究者在研究過程中過分主觀、以及希望透過研究日誌中的反省與分析減少親子關係中父母對兒童的權力支配。

因與兒童訪談的內容和時間會有限，但因研究者與兒童接觸的生活時間長，故將會把兒童平時談論到研究者相關的動畫內容和想法，記錄在研究日誌中，以便研究者日後做資料回顧和整理之用。

捌、兒童觀看與分析：

在兒童觀看與分析的部份，將會分爲兩個部份做討論，一個爲兒童觀看動畫電影的部份，將就研究者所設定的變項分別爲：場景、時空和角色做討論，並就兒童觀點不同的部份，做分析和比較，而在另一個部份，將就兒童在觀看時的行爲與語言，二個方向做分類，歸納出兒童在觀看動畫電影時可能會出現的行爲模式做討論和分析。

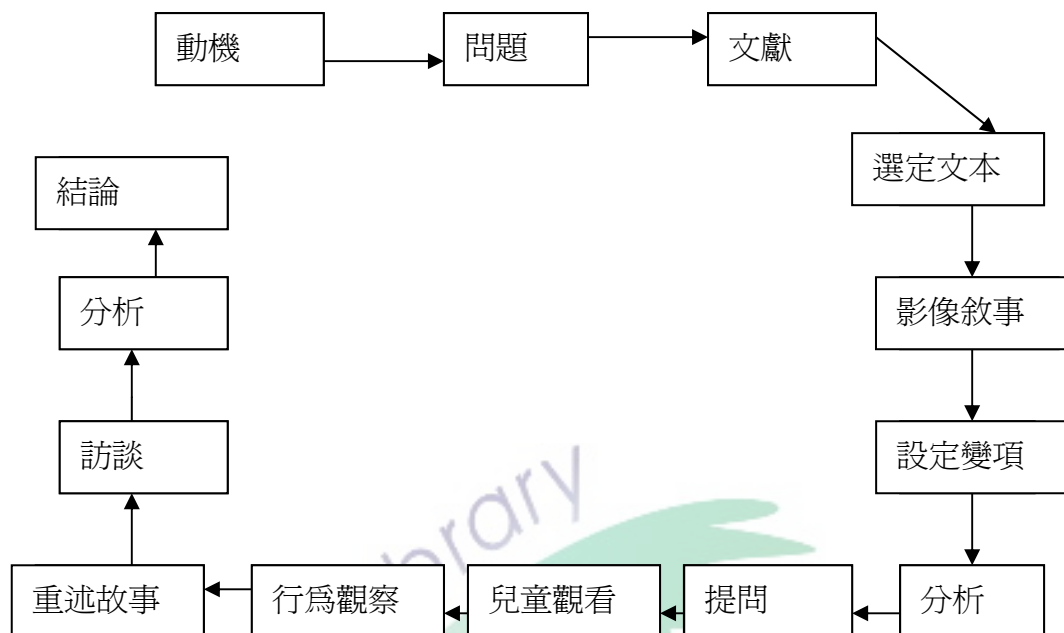
玖、分析與結論：

在統合的部份，將就研究所設定的三部動畫電影，按所設定的變項即場景、時空和角色做分析後的比較，並結論。

在兒童的部份，將就三部動畫電影兒童觀看的結果，做場景、時空和角色兒童觀點的比較，而在兒童觀看的行爲部份，將做統一的整理和歸類。

研究者將本研究的研究步驟整理爲圖列於圖 2-1-1 中。

圖 2-1-1 研究步驟



第參章 紅孩兒決戰火焰山

研究者分別依於故事結構的開頭、發展和結局的分野，帶入第一節做兒童故事重述的分析。於第二節做場景、時空的分析；第三節為角色分析，並將兒童觀看的行為和想法在第四節做討論。

第一節 兒童重述故事

這個故事主要是來自帶中國神話故事--《西遊記》的改編。這個改編中，除了保有原來故事中的角色和部份場景外，故事中原有的角色的正反派也有被部份的改編。而這個劇情是以雙軸線的方式所進行，也就是以二位主人公的方式的行動圈，來描述不同角度下的取經過程。

研究者透過故事的發展方向，在製作出影像敘事表(附件一)之後。利用影像敘事表，將本動畫故事的故事結構按照開頭、發展和結局做情節的分段。

表 3-2-1 紅孩兒決戰火焰山故事結構

紅孩兒決戰 火焰山	開頭	角色	場景	結果
	介紹角色出場	紅孩兒 孫悟空	天庭 人間	孫悟空隨唐 三藏取經， 紅孩兒決定 刺殺唐三藏
	發展	豬八戒一行人 取經途中	遇到橋梁斷 裂，豬八戒差 點溺水的險， 沙悟淨差點失 去的風車	安全地渡過 難關
	1.取經的危險 00:05-05:59			
	2.紅孩兒欲殺唐山 藏	紅孩兒	森林裏 紅孩兒為 了母親	菩薩地出 現，帶走的

14:25-23:33		需殺唐三 藏	紅孩兒，威 脅解除
3.火焰山 27:02-51:08:47	孫悟空	火焰山火焰山 的火讓一行人 無法通過，需 要鐵扇的幫忙	孫悟空利用 威脅、變裝 的波折依然 沒有拿到鐵 扇
4.兄弟鬩牆 56:41-58:26	孫悟空	火炎山下孫悟 和豬八戒的大 吵三藏念緊年 箍咒	唐三藏解決 了兩人的爭 吵，也安慰 了憤憤不平 的孫悟空
5.被設計的牛魔王 59:47-01:03:48	牛魔王	賭場蜘蛛精利 用術，使得牛魔 王的 賭失敗	牛魔王返家 向鐵扇公主 拿走鐵扇
6.唐三藏和孫悟空 的誤會 01:06:50-01:08:33	孫悟空	路旁唐山藏以 為孫悟 空作怪	悟空負氣離 開
結局	孫悟空、紅孩兒	蜘蛛精的窩被 挾持唐三藏豬 八戒和 沙悟淨牛魔王 等待救援	成功的取回 鐵扇並打敗 蜘蛛精，通 過了火焰 山。

兒童在觀看過後所做的故事重述內容(詳細內容見附件四)，如下：

那個猴子被天上的神追，他把那個水果弄出來然後打一打，天上那個小龍就覺得太重了，掉到他手上，他就咬下去，天上的神就用一個樓梯追他，他就說再見吧，他就把那個踢下去，然後就不記得了。兒童所描述的這一個部份，是在動畫故事一開始的同時，孫悟空大鬧天庭的部份。兒童對於動作的描述會比較仔細。

然後他就跳過兩個人，把那兩個人踢下去，之後我就忘了，然後…，我記不住紅孩兒的故事，(後來他們不是取經了嗎)，取什麼經，(他們不是跟師父…)遇到橋斷的地方，不是吧橋斷是最後，(不然呢)不知道，不然你講紅孩兒嘛！在這個故事的是有兩個主角的方式出現，所以兒童對於前面角色人物所口述的任務，是無法做完整的回答，兒童也不是很了解取經的意義。

紅孩兒走上樓梯，他先看到小龍，他把他裝進袋子裏然後走上樓梯，然後他就走到家，他的狗狗跳到他的身上，他(烏拉)看見小龍很生氣，但他說要當作你的好朋友，他說完了就進去了，他們家很漂亮，比我們家還漂亮，他們家有樹…，(然後呢)說完了，(他看到誰呀)。因故事的組成比較長，所以兒童在重述的過程中，會遇到的情況是回憶中斷的情形。兒童在描述故事的同時，最先的記憶是在圖像的表現，當圖像和故事的情節有所交錯，兒童會著重在所見，而非所聽見的情節。

牛爸爸在摔東西，他聽到牛爸爸在摔東西，他就進去，他說把鐵扇交出來，那個牛爸爸說的，紅孩兒就說爸爸，媽媽生病了你不以對他那麼兇，然後他就走掉了，他(指牛爸爸)就說烏拉又在這裡尿尿了，說完就走了，紅孩兒就說這個爛爸爸。然後…那個紅孩兒的媽媽跟他說不可以罵那個臭爸爸。在重述的過程中，兒童會加入自身對於角色的批評，和主觀價值的評論。這個過程也決定了兒童對於該角色的認同和喜好的程度。

(然後蟾蜍跟他講什麼) 蟾蜍跟他講什麼？紅孩兒說我採了很多東西，蟾蜍說這正是我所要的，很好很好，發現小龍在裏面，他就咬住他的鬍子，他就啊…，

他就坐到他的狗，狗就跳到他的頭上去，大家就笑了。然後龍龍就跳到紅孩兒的媽媽那裏去，他就說這是我在路上撿到的，媽媽你看吧，很可愛吧…很可愛吧…(蟾蜍不是要倒藥給公主吃)對呀！他故意加那個讓他死掉的藥。然後他就弄藥給他喝，紅孩兒就餵他媽媽。在這個部份蟾蜍是個重要的對頭角色，圖像上所呈現的這個角色是倒藥給公主喝，但行為和語言的表現方式，會讓兒童明白的分別出該角色的地位。在這個情節中，兒童也會對於該劇情給予情節的總結。

(後來呢！他不是有遇到孫悟空他們)有點忘了耶，(他不是要去打孫悟空)，對！他要去打孫悟空，然後打完之後他就飛上天空，就是一個人就是一個石頭，把他變成…(你說是一個人)石頭，一個石頭(指菩薩)手上有花(蓮花)，把他飛上天空，(然後就被關起來了)，然後就被關在那裏呀！(那個人是誰)我不知道。

(後來孫悟空發生什麼事)，孫悟空發生一件小小的事，跟那個石頭拜拜，(那是石頭？)不然那是什麼？兒童對於其中菩薩角色的了解只是知道這是一個助手的角色，對於這個角色的身份背景就不全然的明白。

(後來他們到了火焰山？)，他們到了火焰山遇到了土地…土地公，他們就問問土地公，土地公就告訴他們這裏請勿洗澡，前個師父就說豬上來，(他叫他豬喔)，不是我不知道他們的名字，我只知道孫悟空。(豬上來以後呢)，豬就上來，很難講…，(土地公跟他講要拿什麼東西)，有一個公主鐵扇公主，你要跟他要鐵扇，然後他就去拿。在這一段的回述之中，兒童呈現對故事中的人物名稱的了解，兒童可以明白的表示他所認得的角色名稱，但他是無法說出其他角色的名稱，他只能透過角色的特徵，來做表達。

(他怎麼去拿)，他第一次去拿鐵扇，那個鐵扇公主拿那個鐵扇把他搥到外面去，第二次他變成小蟲，跟著茶讓他喝進去，跑到他的肚子，然後…他就吞下去，(他有拿到嗎)有呀，他問他怎麼把他變大，不行呀，你要先出來我才可以給你，那你就把那個吞下去吧，他就把那個吞下去了，那要怎麼變大呢，你要先出來，我不能說，我不能說，我只能用寫的，寫了之後，他就把他吞下去了，他就拿到了，他(孫悟空)說你要先打個噴嚏，我才能出來，他就只好打個噴嚏，他就叫蘇

拉，結果蘇拉很笨就自己哈啾，鐵扇公主就說不是啦，是幫我弄哈啾，他就幫他弄一弄，他就哈啾出來了，猴子就跟他講那個蝸牛給你吃那是什麼東西呀，好惡心呀，然後他就走了。

(有成功嗎)，沒有，他把那個扇子丟掉，因為那個是假的扇子。(後來呢)後來我可能不知道。我就是不知道。兒童對於故事中有反覆的情節，記憶的順序會很清楚，兒童會按照故事的發生順序做描述。在這一段的重述中，可以知道兒童會對於主人公所經歷的冒險情境做特別的記憶，兒童會對於該角色所經歷的反覆情節，給於詳細的描述。

(後來他回去和誰吵架)紅孩兒，(紅孩兒不是被關嗎)，我不知道…。

(第三次他怎麼拿)，他跟那個牛爸爸去一個地方，然後故意走掉，然後騎那個牛，變成牛爸爸的樣子，然後跳舞跟鐵扇公主說，我們來看一看鐵扇還在不在嘛，他就咬著鐵扇出去外面變成猴子，然後說謝啦鐵扇公主。然後就遇到紅孩兒，紅孩兒就變成很像豬，豬就說話，說完話他就變成紅孩兒，然後他就把鐵扇帶回家，他就很失望的回到那裏，(然後呢沒有鐵扇怎麼辦)，沒有鐵扇，我也不知道。

(牛爸爸那裏你沒有講)，牛爸爸很生氣，你知道為什麼，因為他在跟那個比賽，第一次的時候他輸，可是第二次他贏，可是還有第三次，(他們用什麼比呀)，他們用那個蟲，最後他們給那個蟲吃一種葯，(給誰的蟲)蜘蛛的蟲，結果牛爸爸就說作弊，(他叫他回去拿什麼)鐵扇，他答應他去拿鐵扇，他沒有拿鐵扇因為他(蜘蛛)作弊。穿插性的故事情節會出現的情況即是兒童在回述時是無法，做連續性的回想，但在經由提醒之後，兒童可以做該段落的回述，由此也可推論兒童在做故事記憶時是以情節做為單位，來達到記憶的能力。

(後來呢蜘蛛他抓了誰)，他抓了他爸爸，我有一點不知道為什麼他爸爸要叫牛魔王，還有豬，然後就沒了。兒童會對其中的角色形象和名稱提出問題。

(孫悟空和紅孩兒為什麼會變好朋友)我不知道，他們兩個跌倒的時候還有親親，哎喲！，(那個紅孩兒是男生還是女生)，是女生，他們打架的時候孫悟空有被刺到，還好不是刺到身體而是衣服，(那個小龍呢)，小龍變成蜘蛛的幫手，蜘蛛

蛛給小龍喝那個湯，(喝了會如何)，他跟他說，喝了寶石要撿給我，而且他說明天的要比這個更大更大，可以裝在那個粉紅色的盒子，可是那個有紅色的漿很燙，那個龍還敢去撿。

(蟾蜍呢)你不懂我的意思，他是蜘蛛那一隊的，他是蜘蛛的幫手，他也是算是壞人。(後來他有變好嗎)有呀，因為他會被紅孩兒殺，所以他要變好。兒童會針對故事中的好人和壞人做分別，並提分隊的想法，就這個部份而言，可以看見是由自於兒童的生活經驗。而針對蟾蜍這一個角色，由壞人變成好人，兒童會為這一個角色提出自己認為合理的解釋。

(師父有被抓走嗎)沒有師父是自己走去被抓走的，(你的故事講完了，我要補充的嗎)，我要講最後的，最後那個人就送他紅孩兒一個東西，然後他們就走了，孫悟空就說等我怎麼樣怎麼樣，我就會回來找你玩。好講完了。(共 19' :23")

兒童在述敘這個故事，共花了 19 分 23 秒的時間。這個時間在研究者所設定的三部動畫中，是重述時間最短的一部動畫。

研究者將這一部動畫的影像敘述，設定為 29 個段落。兒童所談論到的其中的 20 個段落。而比對研究者和兒童所談論的段落，發現兒童所談的開端正是由影片中的故始開頭為他所談論的起始點，兒童在談的過程中原則上是以故事發展的時間順序來做重述，唯一的例外是當兒童在重述至 R26 時(這個部份的情節所描述的部份是兩名主角合作，共同打敗蜘蛛精的過程)，研究問到小龍的情況時，他才又回至 R13 的部份，描述小龍被控制的情況。兒童會對於相同的角色做劇情的歸納和整理。

而由兒童未重述的部份來看，在比對兒童重述逐字稿中發現，兒童所遺漏的段落大部份是在描述紅孩兒家庭狀況(R3-5)，和他為何要殺害唐三藏的動機的部份及唐三藏誤會孫悟空的部份(R20-25)。但兒童對於孫悟空的取扇過程，重述的非常仔細。對於取扇的順序兒童都可以完整的說出。

在兒童所重述的過程中可以看到部份兒童的觀看方式和解讀的方法，但有趣

的是兒童在這個故事中，以雙主角的故事呈現的過程中，兒童重述的方式，雖是看似按照時間的順序所做的重述，但實際上兒童的是以情節來做記憶和回想。



第二節 場景與時空分析

就表 3-2-1 的整理，研究者將依開頭、發展和結局這三個部份，各選擇了 2-3 個主題，做其中的場景、和時空的分析。研究者所選定的開頭部份的場景是孫悟空大鬧天庭，紅孩兒決定刺殺唐三藏。在發展的部份選定為被下藥的小龍和蟋蟀，孫悟空拿鐵扇。最後在結局的部份所選定的是合作的孫悟空與紅孩兒。

壹、分析內容

一、孫悟空大鬧天庭

在孫悟空大鬧天庭的場景，是在影片一開始 R1 的部分，而這個部分的場景發生是在天庭，在天庭上的建築物是莊嚴肅穆。而在孫悟空撞擊了鐘聲整後，出現了大批的天神，而這些天神的打扮特點是，他們的背上插了三隻旗。也就是服裝並不現代的打扮。在打鬧的過程中不時會有雲霧自主人公的身旁飄過。而當孫悟空被所有人抓住時，其中一名天神以昭書的方式，宣告了孫悟空的下放，也開始了他的取經之路。

這樣的場景在時空的表現，在場景中的建築和人物的服裝都顯示這個空間和人間是不相同，而由天神宣布昭書的方式，也是一個暗示觀眾的一個方式。

二、紅孩兒的家庭

在 R3 的段落中，這個場景主要的發生紅孩兒的家中。這個場景中出現了所有和紅孩兒相關的家庭角色，有鐵扇公主、鐵扇公主的寵物烏拉、小龍、牛魔王及在紅孩兒家中幫傭的癩蛤蟆。

這個場景中不止是做人物的介紹，更有一幕是癩蛤蟆對著鐵扇公主的藥中，

再下藥在其中。而癩蛤蟆這個角色更是提供了一個想法給紅孩兒，那就是再等五百年，當唐三藏經過時取到他舍利子，即可救自己的母親。

而這個場景中所提到的時間計算方式，是用五百年來做單位。和人間所提的說的時間計算方式有明顯的不同。這個部份也是觀看者對於故事中描述的時空有不同的想像。

三、被下藥的小龍和蟋蟀

故事的進行中，共有三個角色在其中被對頭下藥，一個即是在上一段所談到的鐵扇公主，另外在 R13 這個段落中，是紅孩兒的助手小龍，因打鬥的過程中落入了蜘蛛精的巢穴內。

蜘蛛精便給予小龍毒品，並控制小龍的行動，為他工作。而在這個場景中帶給觀眾的感受是在於時空的變化。在這之前不論是場景或正時空都暗示著這是一個古老的神話故事。但在這一個段落中出現了角色被毒品控制的情況，在時空上會有錯置的情況發生。

而在 R22 的部份，更是接的給予現代的用語和名詞在其中，這個場景是出現在牛魔王與蜘蛛精對賭時，蜘蛛精給予自己的蟋蟀類固醇，以打敗了牛魔王的蟋蟀。在影像上的呈現是直接的讓蜘蛛精的蟋蟀變強壯，而類固醇這個字更是直接在故事中呈現出來。這個場景在時空的反應更是直接的突顯和創造時空的錯置。

四、孫悟空拿鐵扇

孫悟空在由土地公身上得知，想要過火焰山就必需向鐵扇公主拿到鐵扇。因此他出發拿鐵扇。在 R10、R12 和 R17 都是孫悟空出發拿鐵扇的段落。

在 R10 的部份是孫悟空是他直接進入鐵扇公主的家中，但被鐵扇公主用鐵搨，掃地出門而失敗。在 R12 是他再度進入鐵扇公主的家中，但是利用變身成

為昆蟲的方式進入了鐵扇公主的胃中，而脅迫公主交付鐵扇。但回至火焰山下才發現這是一把假的扇子。因此他只好再度出發，變身成為牛魔王，而騙取鐵扇公主的鐵扇。在這三個段落中的場景都是來回於鐵扇公主的家和火焰山之間，但這中間有一個很有趣地方就是孫悟空所具有的變身能力讓這個故事的空間做了更大的延伸，他還因此進入了胃中，甚至可以完全另外一個人——牛魔王。變身的方式讓空間做了最大的變化。

而在這個三去三返的取扇行動中，因為反覆的行動，也造成時間的拉長。也讓觀眾了解拿到鐵扇的取之不易。

五、親吻的孫悟空與紅孩兒

故事中的這兩位主人公，在 R26 的段落中，一起合作打敗了蜘蛛精。打鬥的過程中，兩位主人公出現了個狀況，即是兩人因打鬥的翻滾而彼此親吻的場景。這個場景的安排是在緊張的氣氛中透露出輕鬆的感覺，但在時空的表現難免會有突兀的感受。因這兩個主人公是小男生的性別，而這個親吻的動作也造成一部份的時空錯置感。

貳、分析特點

一、利用語言的變化壓縮時空：

這一部動畫中，會不斷的出現由人物們口中說出台語、國語，偶爾夾雜部份的英文的語言，如在 R4 的片段中，唐三藏會說：「understand」，在 R6 豬悟能會出現：「不好意思(台語)」的語言，而這一些語言的運用，在觀看的過程中，發現不會改變該故事的結構和情節，這一個由人物的不同語言所造成的壓縮時空，是會讓觀者會有時空錯置的感受。

這個方式的表現並不是故事本身希望透過人物語言的變化，而讓故事中時間

的改變而達到故事情節的變化，也就是說以人物的三聲帶發聲方式，在研究者看來是為了娛樂觀眾為主要目的，是為了拉近與觀者之間的故事之間的連結性。但研究者認為這一個部份在兒童的觀點是具娛樂性，還是反而混淆兒童對該故事的時代背景，在本研究中將會把它列入與兒童的討論大綱之中。

二・場景與時空分析結果發現：

故事中的人物計算時間的方式是以百年計算，在 R3 的段落中，癩蛤蟆提到：「要救你母親的病，要再等五百年。」，研究者認為這對兒童而言會是一個線索，但以百年來計算的時空，似乎是說明了一點，即是這一個世界和人類的世界是不大相同的，由時間的計算這個角度來看，他所描述的世界，並不存在人間。

(1)加入現代的時事：

在這一部動畫電影中，可以由兩個地方發現到該動畫是加入了一些目前當代的現象在其中，所造成的壓縮時空，而這個部份就在 R13、R22 這兩佔部份，R13 就是蜘蛛精，將落入自己地盤的小龍，給予毒品，以便控制小龍，幫助他拿他所要的寶石。R22 在牛魔王和蜘蛛精鬥蟋蟀比賽時，蜘蛛精將自己的蟋蟀加入類固醇，以求獲勝。

不論是毒品或是類固醇這些議題，一直是各家認為媒體傳播所帶來的危害之一，而在這一部動畫片，在刻意加入這樣的議題中，卻有很明顯的教育意味在其中，因為片中所持有的這些藥品的人，就是故事中的最大對頭(蜘蛛精)，而這也宣告著都是做壞事的人，才會持有這樣的物品，和做這樣的事。

而這個時事的加入對故事而言，時空上是有所衝突的，也就是會這樣的安排，應該會讓觀者反而無法分別這個故事的時代性。

三、空間

在這一部動畫的空間和背景的描繪過程之中，遷及一個重點也就是劇中的角色是具有動物的形象，但是有人的行為，卻擁有神的法力，而這個魔法的能力，

讓這一部動畫中的空間和背景有了更大的範圍變化。

在這動畫中所涉及與空間背景有關的部份，研究者認為，和角色中的法力和在劇中移動的方式有關，而這也造成了一個很大的不同空間的產生那就是人間與天上的概念。



第三節 故事角色分析

故事的角色分析是利用普羅普的角色分析方式，來做角色的歸類和分析。

壹、主人公

在這一個故事之中，因故事結構上是傾向雙線式的描寫手法，也就是說在故事的發展上會看到兩個故事同時的進行與交錯，而在人物上也出現了相同的情形，在主人公的部份，出現了兩位主人公，一位是孫悟空，另一位是紅孩兒，而兩人又互為對頭，但最後又成為互助的夥伴，以下是兩個主人公的分別敘述：

一、 孫悟空

圖 3-2-1 孫悟空

圖片	名稱	外表	性格	行動圈
	孫悟空	猴子的外表，兒童的性格	急躁、但卻勇敢、負責任	主人公

(1).名稱的部份：

主人公在這一角色的名稱為孫悟空，這是一個法號的名稱，這一個名稱並沒有辦法看出這一個角色的性格，但這一個名稱下的意義即是這是一個出世的名字，也是具有身份的象徵。

(2).在外表的部份：

他是具有猴子的形象，但是擬人化的行為模式，外觀的特點除了，動物的外表之外，即是他靈活的身手，帶著金箍棒，可自由的來去天上與人間。(3).在性格的部份：

他雖然是急躁又衝動，但在給予任務的同時，他卻又能非常的負責任的去完

成保護、和協助取經的工作。(如圖 3-2-1)，在描述孫悟空的性格相關的段落有：R1 主要是描述孫悟空，因大鬧天庭的結果，被貶入人間，他必需隨唐三藏至西方取經，做修行，這個段落中的孫悟空，所顯現的是他的野性與刁鑽的原始性格。在 R4 的段落是一行人在取經的路上，豬八戒和孫悟空沿途打鬧的情形。這個部份描述了這個角色的頑皮個性。R12 和 R13 是在描述當一行人遇到火焰山的這一個難題時，他利用不同的方式想取得鐵扇的方法，當遇到困難時的孫悟空，會想辦法去解決這件事，而且是一再的失敗，但又一再的努力。在 R21 豬悟能取笑孫悟空，辦事不利，兩人立即發生了爭執，唐三藏只處罰了孫悟空，使得悟空非常的生氣走開，但事後唐三藏依然給予適度的安慰和鼓勵，讓悟空得以諒解。這也表現出孫悟空的這個角色內心也是需要鼓勵和支持。R23 是描述受到唐三藏冤枉的悟空，負氣的離開。這個段落就突顯了這個角色的忍耐層度是有限度。

(4).行動圈：

這一個角色的行動圈是主人公，他為了找尋寶物(鐵扇)，而一再的出發和失敗，為的是要達成過火焰山的目的，但他也同時是紅孩兒的對頭，除了一再拿走紅孩兒家中的寶扇外，另一個即是和紅孩兒的決戰。

這些段落中的孫悟空，所呈現出的性格是勇敢、負責任，但卻又需要正義公平對待的一個角色。

一、紅孩兒

圖 3-2-2 紅孩兒

圖片	名稱	外表	性格	行動圈
	紅孩	一個小孩	孝順、有	主人公
	兒	的外表	勇氣	對頭
				相助者

(1).名稱的部份：

這一個名稱，即會讓人連想這一個角色是一個兒童的角色。

(2).外表的部份：

除此之外紅孩兒在劇中是有著一頭的紅髮，這也和這一個角色的名稱相對應，身上的穿著是一件肚兜，這件肚兜隱伸其中的文化意涵肚兜是代表這一個故事的發源地是東方的文化，而另一個意涵是代表了這個穿著的對象就是一個兒童，除了服裝之外，紅孩兒的身高在劇中是一個兒童的形象，即矮小，但除了身形和行為之外的表象是兒童，紅孩兒具有的法力和能力卻是大人所不能及的。

(3).性格的部份：

紅孩兒在劇中是非常的孝順，他可以爲了母親的病去殺唐山藏，個性上是好鬥又勇敢。(見圖 3-2-2)，而在與紅孩兒性格相關的段落有：R3、R11、R19。在 R3 中所是描述紅孩兒的家庭，母親身體生病，需要唐三藏的舍利子才能復原，而紅孩兒正是一位孝順的孩子，他爲了母親的身體去殺唐三藏。R11 被菩薩關在蓮花中的紅孩兒，爲了思念母親和小龍逃出了蓮花中。

R19 當紅孩兒回到了人間，發現了拿走母親寶物的孫悟空，當下即用變身的方式，變成豬悟能，騙回了鐵扇。

這個角色爲了孝順自己的母親，不惜殺去唐三藏，但是有變身的能力，也有著善良的心。

(4).行動圈：

在行動圈的分類上，這一個角色的目的是爲了救回自己的家人，而就這一個角度而言，他是主人公；但在另一個方面，他又是孫悟空的這一個角色的對頭，像在 R6 的部份，他想殺害孫悟空所保護的公主(唐三藏)，但在最後紅孩兒，卻因共同對頭的蜘蛛精出現，轉爲相助者，兩人成爲共同的對抗敵人的夥伴。

貳、對頭

一.蜘蛛精

圖 3-2-3 蜘蛛精

圖片	名稱	外表	性格	行動圈
	蜘蛛精	蜘蛛的身	心狠手	對頭
		體，人臉的	辣，爲了得	
		造形	到寶物，會	
			不擇手段	

(1).名稱的部份：

蜘蛛這一個名稱，本身就給人恐怖的意象，代表有毒，也代表著危險。

(2).外表的部份：

他具有蜘蛛的身體，和人臉，而他的移動是靠著許多隻蜘蛛腳的移動，身上是以黑色爲主，並著盔甲，女性的第二性徵明顯，讓人有危險的感覺。

(3).性格的部份：

這一個角色在其中是最爲明顯的對頭，他是紅孩兒和孫悟空兩人共同的對頭，因這一個角色所表現出來的是爲達目的不擇手段，他爲了珠寶用毒品控制小

龍，爲了表長生不死，捉走許多的人，只爲求舍利子。(見 3-2-3)

而與之相關的影片段落有：R13、R16、R22

在 R13 中紅孩兒的助手小龍，落入了蜘蛛精的巢穴中，而蜘蛛精正透過毒品對小龍控制著。R16 蜘蛛精正和紅鞋怪在討論著不法的事情。

R22 對牛魔王詐賭，並說出是自己指使癩蛤蟆去對鐵扇公主下藥的，進一步要脅牛魔王拿到鐵扇，來交換鐵扇公主解藥。

這一個角色的出現，大都是在做邪惡的事情和要求，是一個負面的角色，爲達目的不擇手段的角色。

(4).行動圈：

在這一個故事中蜘蛛精的出現，是不斷的給予主人公危難，並且在最後將所有人拘捕，是一個一開始到最後都是以對頭的角色現，並沒有改變過，他的行動圈。

二、癩蛤蟆

圖 3-2-4 蟾蜍

圖片



名稱	外表	性格	行動圈
癩蛤	蟾蜍的	是爲了	對頭
蟆	外表，具	獲得利	相助者
	有一頭	益，可以	
	白髮和	委曲自	
	身著紅	已。	
	鞋		

(1).名稱的部份：癩蛤蟆

(2).外表的部份：

蟾蜍的外表，本身是肥胖的體形，白色的長髮，身上是綠色的皮膚，身穿一

雙紅鞋。

(3).性格的部份：

個性爲了獲得利益，可以委曲自己在紅孩兒家中幫傭，只爲了控制鐵扇公主，是一個貪財的角色。與之相關的影片段落在 R3、R16、R25。

在 R3 的部份是描述了，紅孩兒的母親生病，而藥物的準備一直是由癩蛤蟆這一個角色在做服侍，但紅孩兒的母親也報怨著，他爲何一直都沒有改善，而癩蛤蟆正於一旁在藥湯中，放入不明物體。R16 紅孩兒正到蜘蛛精的巢穴中，發現蜘蛛精和一名著紅鞋的人在討論著不軌事情，(劇中的紅孩兒並不知此人即是家中的傭人-蟾蜍)。R25 癩蛤蟆在事成之後，向蜘蛛精邀功不成，反而被蜘蛛精用鐵扇，搥至山腳下。

這一個角色比較特別的是知錯能改的轉變，也就是由對頭的角色，轉而成爲相助者的角色，對觀眾而言紅鞋就是這一個角色最大的伏筆和線索，讓觀眾在其中找尋隱身的對頭。

(4).行動圈：

在劇情一開始，一直是一個對頭的姿態出現，除了在紅孩兒的家中幫傭之外，並下藥，也會到蜘蛛精的巢穴和蜘蛛精商討計畫的進行，但在他發現他得不到他所要的財寶，和被蜘蛛精利用之後，他轉向幫助主人公們完成救人的事情，而成爲相助者(見 R25)。

參、公主(被找尋者)

一、唐三藏

圖 3-2-3 唐三藏

圖片	名稱	外表	性格	行動圈
	唐三	人類，是名	溫和、莊	公主(被找
	藏	具有舍利	重	尋者)
		子的高僧		

(1).名稱的部份：唐三藏。

(2).外表的部份：

是一位僧人的外表，身著袈裟，說話莊重而溫和。

(3).性格的部份：

在這一個角色出現的相關段落有 R21、R23、R28。

R21 是當悟空無功而反受到豬悟能的取笑時，這時的唐三藏卻是以爲了阻止兩人的爭吵，而唸咒，讓悟空受到處罰，但事後的唐三藏，也向悟空進行了安撫的行動。R23 唐三藏因誤會悟空，但卻又不聽悟空的辯解，悟空只好求去。R28 這個角色在一切的危難解除後，希望幫悟空拿下頭箍，還他自由。

這一角色在故事中是一個唯一有能力控制，生性頑皮的悟空，但也因爲他的權力造成，悟空在某些狀態是必需絕對的服從，這個狀態似父母對於兒童的權力結構，唐三藏如父，而悟空如子，雖然父母不會讓孩子去進行不好的勾當，但總有管教上對孩子而言的不公平性，而也如一般父母一樣，總會找個機會補償他，還他自由。

(4).行動圈：

這一個角色，在這一個故事中是僅次於寶物，爲許多人找尋的人，大家找尋這一個角色的目的是爲了，得到長生不死的舍利子，因此在這個故事中，這一個角色的行動圈並未改變過。

第四節 結論與討論

在兒童觀看的研究結果，將分為三個部份做討論，第一個部份是兒童觀點的分析，在這個部份將會包含了兒童敘述狀況的分析，第二個部份針對研究者對兒童在觀看時的行為觀察分析結果。

壹、兒童觀點分析

研究者會將兒童重述的過程做分析，再對於兒童的觀點做進一步的討論。資料根據附件(二)兒童行為觀察表，與附件(三)兒童訪談做為分析基礎。

觀點分析

在兒童觀看的後的訪談分析中，發現兒童在研究者所設定的場景、時空、角色這三個研究變項中的訪談結果做一一討論。

一、場景與時空

(1).變身：

這個故事中有許多的場景的表是會出現角色因魔法而變身成為另一個角色的情形。在 R2 是有關於小龍的變身，小龍自天庭落入人間時，需要一顆龍珠才能變身成為大龍。在 R4 是悟空和悟能在打鬧的過程中，一下變身成為昆蟲，另一個即變為花朵，互相的追逐。R12 悟空變成為昆蟲跑進鐵扇公的腹中。R17 悟空變身成為牛魔王，為騙取鐵扇公主的鐵扇。R19 紅孩兒變身成為豬悟能，向悟空騙回鐵扇。以下為兒童描述變身的部份情節：

(後來他回去和誰吵架)紅孩兒，(紅孩兒不是被關嗎)，我不知道…。

(第三次他怎麼拿)，他跟那個牛爸爸去一個地方，然後故意走掉，然後騎牛，變成牛爸爸的樣子，然後跳舞跟鐵扇公主說，我們來看一看鐵扇還在不在嘛，他就咬著鐵扇出去外面變成猴子，然後說謝啦鐵扇公主。然後就遇到紅孩兒，紅孩

兒就變成很像豬，豬就說話，說完話他就變成紅孩兒，然後他就把鐵扇帶回家，他就很失望的回到那裏，（然後呢沒有鐵扇怎麼辦），沒有鐵扇，我也不知道。

在變身這一個部份，是兒童很感興趣，但卻會有疑問的部份，兒童的想法是「他們變成的動物很麻煩，因為他們變的好像都一樣。」，在附件(二)中，當兒童看到 R4 這段情節時，即發現到了變身的情形，他在這個部份提到一是“為什麼那隻猴子會變身”，在 R6 的部份他也同樣觀察到了，“那個青青的小龍會變大，他吃到那個東西就會變大”，也就是說兒童是可以注意到這個故事特殊的變化。

由兒童的表示中會發現，兒童在觀看的過程中也會有混淆的情形，但最後是可以達到分辨的結果，在 R17 和 R19 的部份兒童會產生較大的疑問，也就是當角色完全變身為另一個角色時，兒童會一再確認自己是否會有誤看的情形。但在 R2 和 R4，若變身的過程依然保有該角色的部份的原始形象，兒童即無再確認的疑問。

(2).親吻：

這一個親吻的場景發生在於 R26 的段落中，這個段落是描述著，紅孩兒和悟空在與蜘蛛精打鬥的過程中，不小心互相親吻到對方的場景。兒童在觀看當時並沒有太大的反應，但於訪談時的表示，：「惡心，吐口水」，當研究者問到為會會覺得心時，兒童的回答是：「可是他是猴子耶！」，研究者做再確認時，兒童的反應是「他是猴子耶，等一下親到毛。」。研究者一開始的假定是為在兒童誤認為紅孩兒是一個女生之後，兒童對這一個親的場景會有不同的想法，但兒童的這一個反應的確出乎研究者的想法，也就是兒童對於擬人化的角色，不忽略該角色的原有形象。以下對話摘自附件(三)。

那你有看到他們兩個人親親嗎

惡，吐口水

為什麼，如果照你說得，他們一個男生，一個女生為什麼親親會惡心

可是他是猴子耶

是因為他是動物所以才惡心

他是猴子耶 等一下親到毛

(3).下葯：

在故事中有幾個下葯的場景，研究者將一併討論，在 R3 的部份是紅孩兒家中的癩蛤蟆對鐵扇公主下葯，R13 是小龍被蜘蛛精的所控制，給予毒品，控制行為。R22 蜘蛛精的蟋蟀因服用類固醇，打敗了牛魔王的蟋蟀。

兒童在這幾個場景的觀看時的表現，在 R13 的部份，兒童說到：「小龍變成他的。」，而在談論中，研究者問到與這三個場景相關的問題時，兒童可以明白的說出，行動者是誰，和行動的結果，如研究問到了蜘蛛給小龍喝的東西時，兒童回答到：「是湯，蜘蛛在裏面下了一種葯，喝了就是聽他的話。」。而問到牛魔和蜘蛛精的對賭中，蜘蛛精下的葯時，兒童的回答是「吃了以後會變強壯」，也就兒童在對於這個下葯的場景可以分別出之間的不同。

(4).有趣的場景

豬悟能落水：

這一個場景是發生在 R5 的段落，兒童在這個故事進行到這一個部份時觀看時的反應是專注的，而當悟能落水被救起，並且口中吐出許多的魚時，兒童的反應是非常的愉快。除了大笑之外，他的語言反應有「那個豬好好笑，他吃到魚。」。

亂唸咒語的牛魔王：

在 R24 時，牛魔王為救妻子，回家中拿到鐵扇時，對於鐵扇的使用咒語，唸咒語。兒童在觀看到這一個部份時，大笑且說到：「他亂唸一通」。

放屁的馬：

R26，唐三藏一行人都被抓時，當一行人被救，但又差點落水的場景中，唐拉著馬的尾巴，馬拉著前方，這時一聲的響屁，引來兒童大笑。

兒童在面對故事中有趣的場景時，兒童情緒會較大的反應，而這個有趣的

場景，有時時會是來自語言，或是角色的反應。

(5) 故事中時間的計算

故事的時代，兒童在觀看時，兒童即會注意到當中的時間述敘和計算的方式，像是當中提到要等五百年的時間。兒童會將這個時間和現代的時間做比較，會問到那紅孩兒的母親是否會死的問題。

(6) 空間的表現

兒童可以區分出故事中的人間與天上的差別，兒童由人物的造形，R1 當悟空在大鬧天庭時，兒童在一開始描述故事的同時，就提到「他在和天上的神打架」，再研究者繼續追問他如何得知是天上的神的時候，兒童的回答是「你覺得他們長的很奇怪嗎，後們普通的人打架的時候後面不會插著三隻旗子」，由兒童的談話中，發現兒童確定這個空間的依據是來自於人物的形塑，和場景的佈置。

二、角色：

研究者對兒童所提到角色做逐一分析如下：

(1).紅孩兒：

兒童對於這個角色的性別認為是女性(此部份將於兒童誤讀的部份做討論)，而且是一個兒童的形象，而且這一個角色，是兒童在做故事述敘的第一角色，兒童在述敘故事常是以他如何…，而在兒童所談論的「他」，大部份是指紅孩兒的這一個角色，兒童也會用那個小女孩來形容這一個角色。

故事進行到 R8 時，是菩薩出現帶走紅孩兒的部份，而這時兒童問到「那個女生，去那裏了，那個包在花裏面的女生。」，而當研究者進一步確認兒童，紅孩兒的這一個角色是男生是女生時，兒童回答「女生」，而當研究者問到其如何判斷是男是女時，兒童的回答是「你沒有看到他有長頭髮嗎？」，而兒童在談論他所喜愛的這一個角色時，兒童也會說到，他的聲音好聽，還有即是「豬豬，哎喲！他是女生還敢變成豬」（見附件三），對於這一個角色，兒童辨別這個角色的性別，主要是來自於角色的外形和聲音，而當他已誤認為這一個角色是女生之後，他對於女性的行為規範就會出現一定的標準。

而在觀看後的討論中，研究者問到，紅孩兒為什麼要殺孫悟空一行人時，兒童的回答是「因為他爸爸說，他搶了他的兒子」，兒童在這個地方所指的『他』是指紅孩兒，而『兒子』的部份兒童誤認為牛魔王另有兒子，也就是紅孩兒有別的兄弟，會有如此的誤讀，是兒童在於之前即將紅孩兒這個角色誤認為女性，而這個『紅孩兒的兄弟』這個角色即是兒童自行合理化這個關係的結果，在研究者告之沒有這個角色時，兒童反問到：「沒有喔！那為什麼他爸爸一直說他的兒子。」，兒童會就自己所誤讀的部份做一個合理性的解釋，以填補兒童所誤讀的部份。

(2).孫悟空：

兒童在談論這一個角色時能很清楚的說出，這一個角色是猴子。對於這個角色頭上的頭箍，兒童會發現到，他是受到唐三藏的控制，兒童在描述這個角色取得鐵扇的過程順序是清楚的，但對於這個角色的變身行為偶有疑問。以下對話摘自附件(三)。

孫悟空是本來的啊，因為他是孫悟空，所以他一定是猴子

(3).唐三藏：

兒童對這一個角色，有一部份的想法是他認為這個角色是控制孫悟空的人，

對這個角色的稱呼是「阿彌陀佛」，而兒童對於和尚這一個詞誤以為是神的稱呼，而懷疑這個角色為何可以到人間。

(4).牛魔王：

兒童對這個角色最大的問題是，這個家庭中為何只有這個角色是一個動物的角色。由兒童主動提出的問題中，有一個問題是針對紅孩兒家庭的部份，兒童對紅孩兒家庭的中成員的組合有問題的是：「我只想問為什麼只有他的爸爸是動物。」，而研究者在進一步確認兒童是否認為其他人，可以是動物，而紅孩兒的父親不能是動物，兒童的回答很有趣的是：「其他人我不知道，他們是不是男生，是不是男生才是動物。」，但在問到孫悟空時，兒童回答：「孫悟空本來的呀！因為他是孫悟空，所以他一定是猴子。」兒童的疑問來自於他不了解為何這個家庭的組成中，其它兩人是人類，而只有牛魔王這一個角色是動物的形體，而兒童還嘗試著為自己的困惑找一個理由，故會問到是否是只有男生是以動物的方式出現，而在這一個問題提出的同時，這似乎也引起另一個部份的想法，也就是在當文字轉換為影像時造成的不同觀感。

(5).蜘蛛精：

兒童對於這個故事中的主要對頭是很清楚，由這個角色對於小龍的控制目的，到綁架大家的行為是兒童判斷這個角色為壞人的最大線索，而也正因對頭的因素，這一個角色成為兒童最不喜歡的角色之一。以下對話摘自附件(三)。

那蜘蛛是好人還是壞人

壞人

為什麼

他綁架他爸爸，還有那個阿彌陀佛

你有注意到蜘蛛給喝小龍一種東西嗎

是湯，蜘蛛在裏面下一種藥，喝了就會聽他的話

(6).癩蛤蟆：

兒童可以表示這一個角色是一個對頭的角色，而他可以述描出這個角色是蜘蛛精的幫手，而至於兒童的判斷來源，是由二個地方，一個則是行為，二是外表，兒童認為這個角色太醜所以不喜歡這一個角色。以下對話摘自附件(三)。

你可以談一談癩蛤蟆嗎？

他是壞人

從那裏看出他是壞人

他餵他媽媽毒藥，還有他給大家吃西瓜

貳、兒童觀看行為分析：

兒童在觀看動畫電影的同時，會有一些行為和語言的反應，研究者將該部動畫的兒童觀看製作為觀察表(見附件三)，並透過附件三做分析和討論。

一、行為特徵：

(1).情緒反應：

兒童在本部動畫電影中，有的情緒反應是笑、害怕和專注，而害怕的這一行為反應是出現在一開場 R1 的段落，兒童對出現的擊鼓聲，場景的氛圍讓兒童覺得恐懼。

兒童的專注行為，是突然停止一切的動作，並觀看電視。兒童出現這一些行為的部份是在 R5、R6、R7、R21、R22 和 R23，這六個段落中的共同特徵為，其中有五個段落都是有不同角色遇到身體或心理的受傷，R1 是悟空一行人遇到橋斷了，豬悟能的跌落，R6 是紅孩兒攻擊孫悟空，R7 是小龍跌入山谷，R21 則是唐三藏唸的咒言讓悟空疼痛不已的場景，R23 是唐三藏誤會了悟空，悟空心理很難過。而 R22 則是牛魔王和蜘蛛精對賭的場景。比對上述的情節與兒童反應，發現到這個行為出現時的情節表現大都是不同角色在情節中，身心理受傷的情

況。

而兒童笑的比例在相對來講是比較高，而兒童出現笑的段落有 R4、R5、R6、R17、R19、R21、R22、R24、R26，這一些段落會引起兒童笑部份，主要來自於角色的打鬧與吵嘴、角色有趣的動作和語言、危難的解除，這三個部份，兒童對於這一些角色誇張的語言動作會特別的覺得有趣。

(2).模仿行為：

兒童會在 R1、R5、R16 的段落出現模仿的行為，模仿角色在故事中的動作，如打鼓的動作，喝葯的動作。

(3).會有語言的表達：

兒童在觀看的最大特色即是會有語言的表達，而針對這一個語言表達內容的分析，研究者將在下一個段落做討論。

二、語言內容特徵：

(1).自體情緒的描述：

兒童會描述和自己情緒相關的言辭，如：「感覺好可怕」，「他一直打鼓，好可怕」，兒童會將自己的感覺在觀看的過程陳述出來。

(2).對於影片中的疑問：

當其對故事內容和自己的理解有衝突的時候，兒童會提疑問，並且在觀看的過程中說出，如在 R3 時，角色中的人物提到要等五百年的時間才會有唐僧經過，這時兒童的反應是：「五百年，他媽媽會不會死。」，看到 R5 沙悟淨的風車掉入水中，兒童問到「那是什麼？(台語)」，兒童的問題有時並不是要求答案，而是與自己的對話。

(3).確認自己的想法：

在確認自己想法的這一個部份，研究者發現，兒童在觀看這一部動畫的過程

中，會出現部份的疑問，像是在 R17 的段落中，兒童會注意到了，孫悟空是變身的這一件事，但一開始又似乎不是很能確定的狀態，所以在觀看的過程中會出現「他變成紅孩兒的爸爸。」、「他明明是猴子呀，他又不是他的老公」、「他就是猴子」、「他就是猴子」（見附件三），這些一再與自己對話，和確定自己想法的語言，而兒童會將自己這個確定的過程不自覺的說出來。

(4).重覆故事中角色的台詞：

在這一部動畫的觀看，兒童出現過一次的重覆角色中的台詞，即是在 R24 時的說出：「蜘蛛大軍」。而兒童在電影結束前說到了「蜘蛛王國，原來蜘蛛有很多隻，我們都不知道。」。研究認為兒童重覆角色的台詞有一部份的因素，是在重覆自己不知道的事情，並與自己後來所見的故事在做印証和對話。

(5).內穿越故事之讀者對話：

與角色對話的這個部份發生在 R25，當紅孩兒被放回到人間後，他再次找了悟空要與之決鬥，這時的兒童說到：「可是神說不能打架，他忘了。」

兒童此時的反應是急於告訴劇中的角色，不能做的事。

這一部動畫的故事是來自一個中國古老的神話故事，由於是神話故事體，因此這個故事在角色的呈現上，而故事中的主人以，會是動物角色出現，時間和空間的操作上是用人間和神界的區別。但這一個動畫故事並不完全是按照西遊記的發展，而是加入了部份的改編內容，若以兒童的角度來觀看這樣一部幾乎是一部新的故事中，兒童的想法就會變得很有趣。

在觀看這部動畫中，研究者發現到，兒童觀看時兒童對於會引起較大的情緒反應的場景，如害怕，有趣的場景，會特別的注意和記憶，而在兒童誤讀的這幾個部份，研究者認為，兒童在誤讀後會不斷的將這個部份和自己的想法合理化，反而產生其它部份的誤讀。

這一部動畫的目標觀眾群是設定在 15 歲以下的兒童，而以研究者所做的兒童六歲而言，兒童對當中故事內容還是有誤讀的部份，也就是在視覺閱讀的這一個

部份，這個年紀的兒童在觀看的過程是需要有人給予部份的協助說明。

三、兒童閱讀動畫電影結果

(一)、誤讀：

在這一部動畫中兒童在觀看的過程中，於觀看的當時即有提出一些自己的疑問。而這一個部份在與兒童訪談和討論後，研究者也發現到，兒童對於這個部份是有疑問。而研究者將兒童誤讀的部份，提出討論：針對紅孩兒的性別不論在兒童的重述的過或是在訪談中，兒童一直認為這個角色是一個女性的角色。也因為這一個誤讀的結果，讓兒童對牛魔王的另一段話造成誤解，以為紅孩兒還有另一位兄弟的情況。兒童在觀看的過程中，認為紅孩兒這一個角色，不論在身形及聲音的表現上都是一名女性的角色，所以當牛魔王這一個角色提到自己的兒子時，兒童即會產生誤讀的結果。而在人物的造形上，參考(圖 3-2-2)，這個角色是著肚兜的形象出現。在中國的傳統中，著肚兜的人物只有兩個，一為小孩，二為女性。但兒童在訪談的過程中並沒有特別的將這一個部份提出，因此研究者認為兒童受到肚兜這個符碼的按示並不強烈。

而在故事中蟾蜍的這個角色是一個很重要的對頭角色，雖然在故事中，不斷的有紅鞋的暗示，但顯然兒童並沒有受到這個部份的暗示，因兒童在研究的過程中並沒有提到和紅鞋有關的談應論。但研究者在這裡認為，兒童並沒有因為這一個部份的忽略而對角色的判斷出現錯誤，而是兒童是透過其他的管道來認識和判斷這個角色。

(二)、兒童的疑問：

兒童會對於故事的進行中是會有疑問的產生，在這個故事中，兒童對於舍利子，和牛魔王為何是動物的角色有著無比的好奇和疑問。兒童在提出疑問的同時，通常是合併出現兒童在做合理化解釋的情況。也就是兒童在對於自己不是很清楚的場景、時空及情節時，兒童在提出問題的同時也會對於自己的問題做進一步的解答而讓自己能繼續接續故事的發展。

(三)、喜歡的角色

這個故事中的角色裏，兒童最喜歡的角色是紅孩兒這一個角色，而兒童喜歡的理由是在於，這個角色所具有的女性特質，兒童的形容是因為他說話很美麗，聲音好聽。

兒童所喜歡的角色，除了是具有女性特質的角色外。另一個即是孫悟空的這一個角色，兒童喜歡出現次數多，而且是故事中的要角。

(四)、對好人壞人的判斷

兒童對於其中角色的好壞的判斷，還是來自於角色的行為方式。兒童可以明確的指出角色的行為是不對的。如蜘蛛精的角色，這個角色對小龍和其他角色的下藥行為。而兒童的對於這像的行為判斷也是自我在建立價值觀的開始。他利用角色的行為來做為道德上的判斷，但在兒童的分類上是趨向於二分法，只在好與壞間做選擇。的確在這個部份兒童需要給予適時的討論。以免價值觀的建構過程產生僵化。

第肆章 怪獸電力公司

在這一部動畫中，研究者將依研究的過程與結果，分為第一節的兒童重述故事，第二節的場景與時空分析，和第三節的角色分析，第四節的研究結果與討論。資料分析根據附件(六)兒童行為觀察表，及附件(七)兒童行為訪談。

第一節 兒童重述故事

這是一個發生在怪獸世界的故事，而這一個世界是和人類世界並存於同一時間，但不同的空間的世界。而在這一個世界中仰賴的電力，卻是透過一個『門』，到達人類的兒童房間，而利用兒童的害怕而獲得怪獸世界想要的電力，但無奈的是，人類的小孩膽子越來越大，怪獸電力公司所損失的門也越來越多。然而這樣的情況讓怪獸電力公司出現的經營上的困難，也使得怪獸的世界出現了能源危機，研究者將利用故事開頭、發展和結局來做故事的描述方式。

就上述所談的故事情節，以故事結構分析表的方式陳述於表 4-1-1。

表 4-1-1 《怪獸電力公司》故事結構分析

怪獸電力公司	開頭	人物	毛怪、大眼仔…怪獸們	描述怪獸世界的的生活，和電
		場景	怪獸的世界	力的來源。
		困境	說明能源的缺乏	
	對人類的入侵	人物	怪獸喬治，緝童組	對人類的恐懼和處理
		場景	電力公司中	
		處理	2319	
	發展	人物	毛怪、阿布	毛怪遇上了最讓人害怕的人
		場景	電力公司	類
		難題	遇見可怕的人類	
		人物	毛怪、大眼仔	兩人把人類帶回家中，但又
		場景	家中	要照顧他
		難題	靠近阿布	
		人物	大眼仔、藍道	兩人私下交易著帶回阿布
		場景	電力公司	
		難題	帶回阿布	
		人物	毛怪、大眼仔、荷特路	因告訴荷特路，人類的入
		場景	電力公司	侵，被放逐
		難題	被放逐	
	真相	人物	毛怪、大眼仔、荷特路	由人類的世界冒險回來，面
		場景	回到電力公司	對幕後的主使者
		難題	面對荷特路	
	結局	人物	毛怪、大眼仔	由毛怪想出另一方式，公
		場景	電力公司	司，重新開始
	新的開始	難題	無法營運	

以下為兒童重述動畫電影故事：

那時候他們在上班，很像蝸牛的那個小姐說，麥克華斯基，今天晚上你沒有交報告，大眼仔說報告如果能飛走該有多好呀，…然後他拿了報告就走了。兒童在重述這一則故事時，並不是由故事的最開始的部份談起，這個故事的最初的部份，主要是在說明這個怪獸電力公司是一個異世界。而這個世界的存在和人類又有著部份的相連。但兒童在重述時並沒有提到這一個部份。

有一個怪獸出來，然後有一個瘦瘦巴巴的怪獸跟他說 2319，然後就會有人會出現，會用那個夾子，把那個東西夾起來，讓他趴下，用一個東西把他蓋住，按下按鈕，他就會 boom 爆炸，然後他把他拿起來的時候有人把他吸乾淨，然後他就說謝謝大家，還沒完。他就把他拉起來，然後就有一個割毛的丟進去，就把他割一割，沖個澡，再把他撕一下就好了。(哈…)在這個情節的表現上兒童是注意到了，這個故事的重點，即是雖然怪獸的世界和人類是有相關的，但若接觸到人類的後果是非常可怕的，而 2319 這個代號背後所代表的意義，即是這個世界對於怪獸們接觸到人類時的處理方式。

然後，他們就下班了，去弄東西的時候大眼仔就問毛怪，就沒有臭味的，有垃圾味，還有臭味的，我不會講那個一瓶的，兒童對於故事中的語言會有出現不清楚的部份，但對意義是明白的。有臭味的，對了，是垃圾配方啦，有嗎，然後他就噴一噴，噴一噴，就關起來，他們兩個就走出來，就遇到了西莉雅，他就問說可以走了嗎，但有一個小小的問題，毛怪就說因為我的報告沒有交，大眼仔提醒我，是嗎，對啦對啦，然後他就指什麼顏色，他是指羅絲那個。兒童在這一個部會描述到主角們彼此幫助的情況，而對於之中的細節兒童也會注意到。

毛怪去到那個地方的時候轉身看到一道門，那個門有那個亮亮的，進去的時候都沒有人其實那個小朋友已經跑出來了，他跑出來的時候，他就 boom，把那個尾巴拿起來，他很怕，他就用夾子把他夾起來，把他放回去，他又跑出來，他把他放到床上，他跌倒，他跑到浴室去，他把全身的東西，放到馬桶，他把他沖下去，他又浮起來，沖下去又浮起來，他就把他放到有一個人的櫃子裡，他覺得還好，其實那個小朋友在他的背後，他發現之後，他把那個小朋友戴上帽子，裝起來，開門的時候就看到蜥蜴在裏面，他就躲在後面，那個小 baby 就發出聲音，他就聽到，就停下來，他頭要轉過來其實他是停下來『哈秋』。然後他又繼續走等他走了他才又跑掉。

沒了

(故事只講了一半)兒童對於有趣的情節會記憶的比較清楚，而兒童常會出現在自己所記憶的片段之間用故事結束了來表達，但其自己也會了解到故事並沒有結束，因此他會再繼續的做說明。

後來他去餐廳，大眼仔說這個世界有一個很帥的，西莉雅說什麼，他才說他很帥，然後毛怪才進來，他把行李推到一邊，然後說我要外帶，問這裏有什麼好吃的，其實是在談話，他說等一下，你看那個袋子，他低頭下去的時候，他說什麼袋子呀，他飛過去，那個袋子已經跑走了，有人在拍照，就有人看到呀，那個廚師就打電話給 2319，然後他們就用那個袋子，把他裝起來，西莉雅找電眼帥哥的時候，有人就說小姐請到另一邊，不要弄我的馬子(研究者問他什麼是馬子，兒童搖頭)，兒童對故事中的用詞，並不一定是全然的明白和了解。

他就說趕快走，有一大圓圈把整個餐廳都圍起來，他們回家的時候就要照顧他，但是他們很怕他，很怕那個小孩子，他就戴了很多東西，很多東西，那個小朋友就…講完了。兒童又再一次出現對自己的記憶做結束的回答。

他們在看電視的時候，電視有廣告那個他們去餐廳的事，他就把那個關起來，小朋友又把他打開，他又關起來，他又拿那個錄影帶，原本是擺好的，他又變成…，然後他噴一下，他就呀一聲，他再噴一下他又再呀一聲，他又把那個小娃娃，我忘記了那個娃娃的名字，大眼仔說誰都不能碰那個小麥麥，然後他就大哭，哇哇哇…然後那個燈就指向他們，他就唱歌，他就碰他的手，他就呀…就丟掉了，每個燈都暗亮暗亮，他就 boom 沒有電燈了，然後他就噓噓噓…，到了晚上大眼仔就在寫怎麼樣把那個小孩子丟掉，他就畫畫，跟毛怪說我們用一個大湯匙，挖一個洞，把他放生到野外，我們就好了，毛怪說湯匙，大眼仔說沒點子了，也只能這樣子啦，那個垃圾桶已經爆滿紙了，大眼仔在浪費紙。再來就講完了。兒童對於主角間的討論的內容會仔細的聽，因此兒童可以說出兩人對阿布的處理計畫。

然後我回想一下，然後他就放那個餅乾，他就自己來吃，他說我幫你鋪床，

結果他已經睡到他的床上了，他說你不可以這樣會弄得到處都是螞蟻的，然後他說我睡沙發也很舒服的，他指著那個衣櫃，他說這裏又沒有什麼，他舉起那一張紙，是那隻蜥蜴，打開門，他把那個綿被拉起來，他就去然後說我不會嚇你呀，因為我下班啦，好吧，那我就陪你在這邊睡覺，然後他說你走…睡…，他就笑了，然後就睡著了。在這一個部份兒童會對於故事中的兒童的反應會覺得有趣。

然後他就出去跟那個大眼仔講話，他說真的要帶他去進工廠，真的進工廠，結果進工廠都是那個黃色的那個人，那個小朋友跑到那個很像蜘蛛的怪獸，他動他，他就說等一下啦，等一下，大他在和黃色人講話，像蜘蛛的怪獸他看到就跟毛怪說：毛怪你來啦！大眼仔說今天要報告，毛怪先說那是我表舅的妹妹，大眼仔才說要報告，蜘蛛的怪獸說下午要來找我，毛怪說我…我…我…。在這個部份兒童所提到的黃色的人，所指的正是故事中緝童組的人員，而所提到的像蜘蛛的怪獸，指的是電力公司的老板。

然後他們就走去工廠，要去嚇人那邊，他就刷卡，那個電梯就下來，可是又不是那個小朋友的家，然後他就說麥克華斯基，就關起來。兒童在對於故事中的場景名稱無法用正確的詞說出來，只能用形容的方式來表達該場景的功能。

然後他就沒有把他送回去，他就說別怪我，他告訴大家，他們在編別怪我的舞，是歌舞劇喔，他就編別怪我唱歌，結果小孩就不見了，他們就是找找找…，結果他請毛怪簽名，那個小孩就推去垃圾那邊，我剛才去吃飯那裏講錯了，我有講到那蝸牛嗎，我接下去講好了，那個小朋友的另外一隻眼睛就不見了，毛怪以為他已經被壓死了，他就一直昏倒一直昏倒，最後出來的時候，蜥蜴就跟大眼仔說，長針指到 12 你就得帶到門口，如果長針往下你得快一點，毛怪才簽名，簽完名，他就找到那個小朋友，他就說以後不可以離開我的身邊了喔，那個阿姨就說好棒的爸爸。沒有了，不要再講了，這樣我的嘴巴很累。兒童的重述並沒有完整，兒童對於重述的過程中並沒有提到後續主角們在被放逐的部份，和結局的部

份。於這個部份研究者將由訪談和觀察的部份做後續的分析依據。



第二節 場景與時空分析

研究者進而由表 4-1-1 中，挑選出 5 個主題相關的場景，進而做影片中的空間和時間的討論與分析。研究者於本章所選擇的場景，有兩個場景是在故事結構中開頭的部分，第一個相關的場景為怪獸的世界，第二個場景為兒童的入侵。第三和第四個場景，即是主人公被放逐出門和在穿越人類世界，最後是結局的部份，大眼仔送毛怪一片門屑。

壹、怪獸的世界：

在故事的在故事陳述的一開始即是說明了這是一個怪獸的世界，因為所有的人物都不是人類，但在這一個怪獸的世界，有著和人相同的生活方式。這一個世界中也同樣缺乏能源、需要電力、有電視新聞、有電視廣告，有節省能源的需求，而生活的模式和人類相差無幾，有開車的習慣、怪獸們需要上班工作、假日會上餐廳聚餐，有日本料理店的設備，也有臥底警員等和人類的的生活模式幾乎是相同。

而不同的是發電的方式和人物是怪獸。M5 的段落中，是當大眼仔和毛怪正要一起出門的時候，在經過街上，他們遇到許多的其他怪獸，並和他們打招呼。在這一個場景中出現的人物，有各式各樣的怪獸，有吞垃圾怪、有黏稠怪，但都是和善且溫馴。

故事的場景出現的人物都是怪獸並沒有人類，場景中的人物都是溫和且友善，但在建築物和背景上和人類的世界，幾乎是完全的相同，也說明了這個世界的空間和人類所存在的空間是不相同，雖然環境相似，而時間的描述也和人類的生活作息有習相關，怪獸們也過著需要早上去工作的日子。

貳、兒童入侵怪獸世界：

一、怪獸世界對兒童入侵的處理步驟：

每當有人類的物品出現在怪獸的世界時，緝童組這個組織就會出現，而他們的外觀是一群沒有脖子，但身手利落，而且統一穿著黃色外衣的政府組織，而每當他出現時是會有一個統一流程，如：M10，所描述的，會由發現兒童物品的人喊出 2319，之後緝童組即會由天窗進入，而他的步驟即是先將發現的襪子，先予以去除，並以炸彈爆除，而沾上該物品怪獸(喬治)是給予全身除毛，重點的部位在以膠於撕除，並在喬治的脖子上帶上防咬項圈。這一個過程是會讓喬治這個怪獸害怕又疼痛的。

這樣的一個段落中，他所呈現的場景是在電力公司中出現。而當這一個組織在執行這一個任務的當時，其他怪獸的反應是驚恐且害怕，而在處理的當下，時間會於這個事件中暫停了所有的事情，所有的人物會和觀眾一起觀看這個處理的流程。

而所呈現給觀眾的感受，是兒童入侵這一件事情是一個非常重要且嚴重的事件，怪獸們的緝童組會不惜炸毀一切。這樣的一個場景所突顯的是怪獸世界對於人類兒童的禁忌，和對這個禁忌的態度。

而在 M17 段落中，因毛怪到日本料理店找大眼仔時，阿布跑出了袋子，造成了怪獸世界的驚恐。這個場景的發生就不是發生在電力公司之中，而是在怪獸們的生活世界中。日本料理店這個餐廳也是一個怪獸們的生活圈。

而對於這樣的入侵行為，怪獸們啟動了 2319 這個任務的代號，也說明了這個 2319 的代號是於怪獸世界中所通行的，並不是只限於電力公司中的內部作業系統，而是一個代表怪獸世界對人類入侵的共同語言。

二、怪獸們的反應：

每當有人類入侵的時候，怪獸們總是非常的驚恐，由 M14、M18、M19、M20、M21，這幾個段落可以知道怪獸世界的怪獸們對於小孩入侵的反應，在 M14 中毛怪第一次和阿布相遇時，他害怕的驚慌失措，頻頻跌倒，而不小心帶了兒童的玩具入內時，還會想把這些東西藏起來。這個場景是出現在電力公司之中，在怪獸們工作的場合中，但當時的時間是下班的時間，因此除了毛怪，並沒有其他的怪獸在其中，因此這個空間給人的感受，是和主人公共同的擁有了一個祕密。

M18 當怪獸們發現小孩入侵日本料理店時，就有人大叫 2319，緝童組再度行動。M19 這時不斷的傳來怪獸們的尖叫聲，而緝童組也將日本料理店炸毀。M20 這時新聞台採訪著沒有目擊的目擊民眾，但他們卻談的栩栩如生。M21 電視台請了各個專家評論和討論著這一個消息。M22 毛怪和大眼仔雖然把阿布帶回家中，但是在家中卻是全副武裝的對著阿布。

由上面這幾個段落可以歸納出怪獸們害怕小孩的程度，是足以造成怪獸社會的動盪和不安的，新聞台不停的放送，而時事評論專家的談話，都說明著兒童入侵對於怪獸世界的威脅。

而在場景的表現上是在兒童入侵後，怪獸也界一連串的反应，如 m19 的日本料理店怪獸們發現到了人類兒童時的反應，在時間的表現上是一連串的反应，先會有緝童組的出現，接著有新聞記者的採訪，最後到時事的討論與播送是有一個先後的順序在其中。

參、門的移動：

在故事中有幾個場景是有提到門的移動，如：M7、M35。

在 M7 的部份是所有的驚嚇專員進到了電力公司的內部，要進行驚嚇的工作，這時的門就由上移動下來，每一名驚嚇專員就可以進入自己分配的門中，進行驚嚇的步驟。

在這個場景是發生在電力公司的內部，而門的運作也是屬於這個公司，而這個場景也透露出一個訊息，那就是門的運作只限於電力公司中。而怪獸的世界中，要和人類能接觸的機會是有一定的困難。在時間的表現上，影片中顯示的是，在驚嚇專員進場的那一刻全部都變成了慢動作。

而門的移動是造成了空間轉換的想像，每個驚嚇專員，進入了指定的門中而進入了人類的空間之中。在這個段落，空間是變化最大的一部份，因這個空間的變化直接讓怪獸們的空間和人類的空間做了連結。

在 M35 是大眼仔和毛怪因逃亡，而進到門的儲存室，在這個儲存室中，所有的門一起移動的部份也是這部動畫最精彩的地方，就像是一個萬花筒般的。這個段落在空間的變化最大，引觀眾進入了門的儲存室，每個門都在移動，會有不同的分類和排列。在場景的安排上，是彷彿進入了一個異世界，一扇一扇運轉的門，非常的規律的運轉，並回到他所屬的位置。

而在這一個段落中，有一個很大的變化即是主人公在逃亡的過程，隨著門，進住了不同的國家。首先出現的是夏威夷，之後是日本再來是巴黎，這三個場景的位置，都是主人公在穿越門時，所經過各個房間向窗外看的景象。不同的場景中透露出地點是不同，而時間上也有些許的差異。有白天、也有黃昏的景象。而在空間的變化更是非失大，因為不同場景所代表的不同的國家，卻出現在穿越不同『門』的瞬間變化裏，這是一個空間給予視覺的高度變化的結果。

肆、大眼仔送毛怪的禮物

在結局中，在 M39 段落中，出現了大眼仔送給毛怪一個禮物。那就是阿布已被攪碎的門片中的一片門屑，在這個場景中所出現的是毛怪已為再也不存在的門，又重被大眼仔拼湊了起來。在時空的變化並不是直接的反應，反而是造成觀

眾的想像空間。想像主人公能有機會再度經由這片門的轉換，再見到阿布。研究者認為在這個部份影片中的場景提供的想像空間，遠超過，會比毛怪直接見到阿布的景況來的更能引共鳴。



第三節 故事角色分析

在角色分析的部分是以普羅普的七個行動圈，選擇動畫中較重要的角色，做為分類和討論的順序，依序如下：主人公、相助者、公主、對頭。

研究者於中所採用的段落為先前所製的影像敘事見附件(四)。

壹、主人公

(一)毛怪

圖 4-3-1 毛怪

圖片	名稱	性格	外表	行動圈
	毛怪/	堅	怪獸的	主人
	詹姆	毅，勇	形象	公
	士·蘇	敢		
	利文	溫		
		和、聰		
		明、有		
		智慧		

一.名稱：

在這一個主人公的角色中，他的名稱上是有著正式的名字，就叫詹姆士·蘇利文，但事實上在過程之中這一個名字的出現頻率，卻沒有毛怪這一個名字來的大，而毛怪的這一個名字，和人物本身所呈現的外表，可能會更加的貼近。但這一個稱呼和角色的性格卻有很大的衝突性，因為怪獸一般給人的感受，是恐怖的、傷害人的，而他的名稱似乎是以著外表的特性來命名。

二.性格

而他的性格的表現，由故事中的幾個部份可以看出這一個角色的性格：在 M2 中荷特路先生，對著大家說，電力公司所需要的人是堅毅、勇敢的人，之後鏡直接拍向沉睡中的毛怪。M22 當他遇到了阿布時，由原來的害怕到陪他睡覺，在這個部份是和主人公的外表的可怕形象具有很大的反差。也突顯了毛怪的性格是溫和。於 M13 毛怪爲了大眼仔未做完的工作，返驚嚇廠房，幫忙大眼仔完成工作。這個部份看出了毛怪的這一個角色的對友誼的重視，也看出他的樂於助人的個性。M25 毛怪在廁所和阿布玩躲貓貓的遊戲，並和阿布一起玩。毛怪這個角色是具有童心和童性的角色。

M27 在毛怪誤以爲阿布死掉，難過的哭泣不已。毛怪會爲了阿布的死而難過不已。M29 當荷特路先生要求毛怪做驚嚇示範時，當時的毛怪雖已被藍道追趕，但依然配合荷特路先生的要求，並做示範。

上述的段落，都說明著他的個性是一個具有堅毅，勇敢，溫和與慈愛，重視友誼的一個怪獸。

研究者認爲在 M2 的這一個段落中，荷特路先生，對著大家說，電力公司所需要的人是堅毅、勇敢的人，之後鏡直接拍向沉睡中的毛怪，這是一個利用鏡頭表現出荷特路先生，所喜歡的驚嚇專員的特性，就是毛怪，但有趣的是荷特路先生所提的這一些條件和電力公司中所需要驚嚇能力卻沒有直接的相關性，卻更加的暗示著這就是毛怪的個性。

三. 外表：

毛怪/詹姆士·蘇利文的外表是一個怪獸的形象，顏色是藍色爲底紫色交雜的怪物，具有狗形的鼻子，動物的利爪。

四.行動圈：

毛怪在這一個故事中是以主人公的形態出現，由他遇到阿布開始一再，透過各種的方式，要將阿布，排除各種困難，送阿布回人類的世界去。

貳、相助者

一、大眼仔

圖 4-3-2 大眼仔

圖片	名稱	性格	外表	行動
	大眼仔/麥克華斯基	開朗、自戀	綠色球形，臉上有大眼睛，怪獸的形象	相助者

(1).名稱：

大眼仔/麥克華斯基，麥克華斯基的名稱只有出現 M20，羅絲警告大眼仔未完成的報告時，羅絲叫大眼仔為麥克華斯基，而這時阿布在旁學到了這句話，並做重覆的語言。而到了 M26，在阿布和其它怪獸小孩一起活動時，老師問他名字時，他說出麥克華斯基這一個名字。也就是重覆了這一個角色在故事中的名字。

麥克華斯基這一個名字出現的次數很少，主要是以大眼仔這一個名字為主，而大眼仔的這一個稱呼和這一個角色的外表的連結性很強，這一角色不但大眼睛，他而且他只有一個眼睛。

(2).外表：

是一個圓形的球體，而臉上只有一個大眼睛，身體是綠色，四肢奇瘦無比，有耳朵似貓的耳朵，於頭頂兩側。

(3).性格：

這一個角色是開朗，又極為自戀的角色，這一個角色的性格可以在以下段落中發現到其性格表現：

M4 電視節目中開始介紹，怪獸電力公司的運作和人員介紹，最後出現大合照時，大眼仔的臉被圖案遮住，就在毛怪想要安慰他的同時，大眼仔卻高興的手舞足蹈，非常的開心自己上了電視，並和電話中毛怪的母親大談自己上電視的情況。

M6 大眼仔在進入電力公司上班時，遇見西莉雅，也就是自己的情人，和他約好約會時間時，離開的同時，他告訴毛怪，自己是世界上最浪漫的人了，連自己都愛上自己。M6 羅絲多次要向大眼仔追討報告，但大眼仔都未能如期交付。是一個在工作態度，上不能如期完成的角色。M22 大眼仔和毛怪帶回阿布時，大眼仔是很神經質的身上穿滿防護的工具，並在阿布打噴嚏時，用清潔濟噴自己的眼睛，造成眼睛的紅腫。

M33 大眼仔和毛怪一起被放逐在雪地中，大眼仔雖然不滿毛怪的一意孤行，但仍回到怪獸世界幫助毛怪完成送阿布回到人類世界的任務。M38 在電力公司改變經營的方式，轉為以製造兒童歡樂之後，又有雜誌封面介紹，毛怪和大眼仔，而大眼仔的臉依然被圖案遮住臉，但大眼仔的反應一如以往開心不已。

由這些段落可以看出，大眼仔的這一個角色是開朗、自戀、略帶一點神經質的特性，對話有趣，但做事總是不交報告，但卻是很在乎朋友的一隻怪獸。

(4).行動圈：

他是一個相助者的角色，他與毛怪是一對好朋友，由 M3 和 M4 中可以看出，他和毛怪是生活在一起的，而他在於相助者的這一個角色中，他所做的幫助毛怪把阿布送回他的世界去。

而在幫助阿布回到自己的世界的段落有 M25、M28、M33、M35，在 M25 中

大眼仔是幫助毛怪隨便的找一扇門，就想把阿布送走，但被毛怪拒絕。M28 是聽信藍道的話，以為藍道會送阿布回去，但結果自己落入危險中。M33 終於認真的回到怪獸的世界，並幫助毛怪。M35 與毛怪和阿布進到門的世界冒險只為了送回阿布。

在這一個行動圈的任務中，可以發現到，這一個角色對任務的完成是隨著時間有著程度上的變化，但送走阿布的目標是不變，而這一個變化是是由一開始，只想送走他，到最後全力的幫助，並自己落入危險中的一個角色。

二、蛇蝎美人/西莉雅

圖 4-3-3 西莉雅

圖片	名稱	性格	外表	行動圈
	蛇蝎	助人，	怪獸	相助
	美人/	和大眼	的形	者
	西莉	仔正熱	象	
	雅	戀	頭髮	
			是一	
			群蛇	

(1).名稱：

蛇蝎美人/西莉雅。而蛇蝎美人的這一個名稱主要和這一個角色的外觀做連結這一個角色的一頭頭髮，是由許多的蛇頭所組成。

(2).外表：

這一個角色的一頭頭髮，是由許多的蛇頭所組成的，而且這蛇頭的會隨著西

莉雅的心情而有所變化著，當這一個角色的心情憤怒時，頭上的蛇頭會出現響尾蛇的聲音，並且吱吱作響，而當他心情愉快時，他的蛇頭會愉快的上上下下，而他的臉上和大眼仔相同，只有一個眼睛。

(3).性格：

在故事中描述這個角色的性格的部份並不多，而最能呈現的是在 M34 的段落中。大眼仔被追逐的時候，遇見了他，大眼仔無法給予解釋，但在他看到了阿布之後，他也主動幫忙。對於這個角色所喜歡的大眼仔會給予幫助。

(4).行動圈：

這一個角色是一個相助者的角色，在故事中，他所扮演的是電力公司中的總機小姐，和大眼仔情人的角色，但在整個故事的進行過程中，他出現的時間並不長，在附件四的中，他出現的段落是在 M6、M7、M16 和 M34，而他最重要的幫助是在，毛怪與大眼仔兩人被放逐卻回到怪獸世界時，當他發現大眼仔並不是騙他時，他透過廣播阻止了藍道的追逐。

三、羅絲

圖 4-3-4 羅絲

名稱	性格	外表	行動圈
	正義	怪獸的形 象 貌似 蟾蜍	相助者

(1).名稱：

羅絲，這一個名字和角色的外觀和性格的相關連性低。

(2).外表：

外表是移動速度緩慢，貌似蟾蜍，嘴巴很大，配帶一副眼鏡。

(3).性格：

在羅絲出現的段落只有在 M6、M12 和 M36 中，而在 M6 出現時，只交代了這一個人物是在電力公司中，做管理工作，並向大眼仔做催收報告的動作。而在 M12 出現時，他也一樣在做催收報告的事。而他催收報告的聲調是低沉。

(4).行動圈：

在故事進行到 M36 時，羅絲出面宣佈他是一名臥底的警探，謝謝毛怪的幫忙才能真相大白，並且將荷特路拘捕。

貳、公主

一、阿布

圖 4-3-5 阿布

圖片



名稱	性格	外表	行動圈
阿布	活潑、好動	人類形象	公主(被找尋的人)，助手

(1)名稱：阿布，這一個名稱是由毛怪幫他所取的名字

(2)外表：是一個人類兒童的形象，會的語言還不是很多

(3)性格：活潑、好動、可愛

(4)行動圈：

在研究的分類中，阿布的這一個角色應是公主的角色，因他的主人公和對頭，一直在找尋的對象，是主人公不斷保護的對象，直到找尋到阿布的門，最後的任

務是將阿布的這一個角色送回人類的世界，阿布講這個過程中除了是扮演被找尋的對象，其中在 M22 中的片段中可以發現，他的哭聲會造成電力的增強，但是笑聲同樣也有的功能，在 M35 的片段中，阿布的這一個角色，即是幫助主人公歐打藍道的助手。

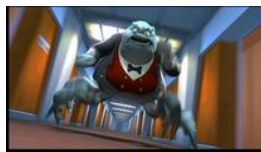
也就是說這一個角色是擁有公主性質，但在某些部份又是有助手的功能，且他擁有最大的寶物即是兒童的哭或是笑聲。

肆、對頭

一、荷特路

圖 4-3-6 荷特路

圖片



名稱	性格	外表	行動
荷特路	唯利是圖	怪獸的形象 貌似蟾蜍，但有 螃蟹腳	圈 對頭

(1)名稱：荷特路

(2).外表：怪獸的形象，貌似蟾蜍，但有螃蟹腳

(3).性格：

是一個一心只為公司利益為主的老板，一開始個性溫和，但為了開拓更大的能源產能，不惜綁架兒童。

(4)行動圈：

這一個角色並非一開始即是對頭的角色，一開始是用一個好長官的形象出現，讓主人公以為是一個可以信任的角色，直到 M30 的段落中，荷特路先生發

現有兒童出現在怪獸的世界時，一開始表現出非常能體諒的狀況，到爲了兒童闖入怪獸的世界而放逐主人公，並且讓主人公發現他才是真正的幕後主使的人，也就是對頭的形象才呈現出來。

二、藍道

圖 4-3-7 藍道

圖片	名稱	性格	外表	行動
	藍道	奸詐，好勝	是一隻變色龍，並且可以隱形	圈
				對頭

(1).名稱：

藍道・保基，這一個名字並沒有在角色的外觀上的連結，和角色的特性上有任何相關連。

(2).外表：

藍道是一個外表似變色龍的怪獸，個頭不高，但卻擁有變色和隱形的能力，除了有雙手和雙腳之外，他有一條尾巴。

(3)性格：

藍道是一個好勝，爲求目的不擇手段的角色，他爲了改進獲得更多的電力，不惜帶入怪獸世界最害怕的人類小孩，而且喜歡和毛怪做競賽，而在他出現的段落中有 M6、M7、M9、M15、M25、M26、M28、M35。

在 M26 這一個段落時，藍道威脅著大眼仔，並要求大眼仔，一定要帶來阿布。

M35，藍道攻擊著毛怪，並用他隱形的能力，阻止和攻擊著毛怪。顯得這個角色

的不擇手段。

(4)行動圈：

這個角色的行動圈是不斷的阻擾主人公，也就是毛怪，是為對頭，M6 的段落是藍道出現在毛怪和大眼仔的更衣室中，並出言挑釁兩人，並告訴兩人最後在驚嚇廠房，一定會決一勝負。M26 中他出面威脅大眼仔，但要一定要交出人類的小孩。M28 利用新的機具，將大眼仔綁在椅子上。這個角色在這個動畫故事中是一個對頭的角色。



第四節 結果與討論

在兒童觀看和分析中，研究者將兒童觀看的結果分為三個部份做討論，第一個部份為兒童觀點分析，而其中將會討論到兒童敘述分析、觀點的分析，第二個部份為兒童行為的分析。

壹、兒童閱讀動畫電影結果分析

在兒童觀點的部份，研究者將針對對兒童在重述故事的過程中的情況做分析，再進一步對兒童所談的觀點做討論。

一、兒童重述故事狀況分析：

兒童在描述故事的狀況分析，由兒童的逐字稿中，看到兒童在整個描述的過程中，整個敘述的時間是花費約有 25 分鐘。兒童所談的故事內容並不完整，以研究者針對該動畫的分段共 39 個段落而言，兒童只描述到故事進行的第 27 個段落，兒童即不願再繼續做回想與描述的動作。

研究者即針對兒童所談的內容加以分析，及在兒童未描述的部份以訪談的內容來做為補述。

兒童在談論故事的開端，並不是自一開始的故事談起，他所談的段落是由 M6 這個段落開始講，之後即跳至 M10 接續，一連串的講至 M19 的段落之後，便再跳至 M22 至 M24，再接 M26 和 M27，也就說兒童在談的方式是一開始和影片中所呈現的開場沒有相關，但由兒童談論順序是依循影片中故事發生的時序進行，但會跳過一些段落，而兒童在針對其中幾個場景做細部的描述。

兒童在描述的過程中，會以該段落的發生的角色用他…表示，如：

那時候他們在上班，很像蝸牛的那個小姐說，麥克華斯基，今天晚上你沒有交報告，大眼仔說報告如果能飛走該有多好呀，…然後他拿了報告就走了。

在這一個段落後，兒童在當中所說的『他』是指，大眼仔，而在他的談論中，當他所描述的角色，是不同段落時，當中的他也代表著不同的人。

而就兒童沒有談到的部份有 M1-5，M7-9，M20、M21 和 M25，之前在 M1-5 的部份主要是在談論這個世界的怪獸們電力來源，而 M7-9 是在談這個世界的能源危機。研究者認為這個部份也是這個年紀的兒童無法理解的部份，也因此兒童會出現無法重述的情況。

二、觀點分析

對兒童提出問題和討論，根據附件(六)，將兒童在觀看後的觀點做整理分為四個大方向來做討論：

(1) 場景與時空：

在場景的討論中，兒童在訪談的過程中，主動提到的場景有 M30、M6、M10、M28、M35，而在兒童說故事的時候，兒童在 M10、M14、M17 的部份會做仔細的描述，故研究者即針對這些段落即 M6、M10、M17、M28、M30 和 M35 做兒童的觀點分析。

在 M6 這個場景中，是大眼仔和毛怪正在更衣室的場景，大眼仔正在帶隱形眼鏡，而兒童對這一個場景的反應是，他並不知道大眼仔帶的是什麼東西。

而童在重述故事時對 M10 段落的描述如下：

有一個怪獸出來，然後有一個瘦瘦巴巴的怪獸跟他說 2319，然後就會

有人會出現，會用那個夾子，把那個東西夾起來，讓他趴下，用一個東西把他蓋住，按下按鈕，他就會 boom 爆炸，然後他把他拿起來的時候有人把他吸乾淨，然後他就說謝謝大家，還沒完。他就把他拉起來，然後就有一個割毛的丟進去，就把他割一割，沖個澡，再把他撕一下就好了。(哈…)

兒童在重述故事中，對於 2319 的處理方式，順序和步驟，都有細部的描述，包括會對怪獸的處理和對該物品的處理的程序，兒童在說到爆炸的處理時顯得很有興趣，會再加上聲調的加強和音效。

兒童會對於 M7 中的段落，提出疑問，在針對 M7 的部份，兒童予以繪圖並解釋如下：

這是在他們的公司，有毛怪和大眼仔，大眼仔和小怪獸在準備，上面一條一條線是他們要比賽的，中間的直線是門下來的地方，但是我不知道為什麼一刷卡，門就會下來？也不知道為什麼要比賽，贏的人會有什麼好處？

兒童在解釋繪畫的過程時，依然會著重在他所不了解的門上面，而在問到對於怪獸世界的存在是否定的，他認為：「因為這個世界只有人類，我看過怪獸，如果有的話他應該會去我的學校嚇我們呀！」研究日誌(2007/11/05)

兒童認為這只是故事 況且他在我們的世界，都沒有出現過，所以他認為是怪獸世界是虛擬的。

M14 中，在兒童描述毛怪和阿布相遇的過程時，描述如下：

毛怪去到那個地方的時候轉身看到一道門，那個門有那個亮亮的，進去的

時候都沒有人其實那個小朋友已經跑出來了，他跑出來的時候，他就 boom，把那個尾巴拿起來，他很怕，他就用夾子把他夾起來，把他放回去，他又跑出來，他把他放到床上，他跌倒，他跑到浴室去，他把全身的東西，放到馬桶，他把他沖下去，他又浮起來，沖下去又浮起來，他就把他放到有一個人的櫃子裡。

兒童會對於主人公於這個段落中的反應和細節做完整的描述，而在對於主人公將人類物品丟入馬桶時，兒童對於物品又再度浮起會有很大愉悅的反應。

在 M17 段落的描述，兒童的所說的內容如下：

西莉雅找電眼帥哥的時候，有人就說小姐請到另一邊，不要弄我的馬子(研究者問他什麼是馬子，兒童搖頭)，他就說趕快走，有一大圓圈把整個餐廳都圍起來。

兒童所描述的場景是指，毛怪帶著阿布到日本料理店去找大眼仔的狀況，而且是怪獸們已經發現了兒童。但在這之中，有一個部份是兒童解讀和故事有出入的部份，就是有一個大圓圈把餐廳都圍住了一在這個部份，是事上是影射著緝童組的行動，將餐廳炸掉的行動。另一個即是兒童對於其中的用詞並不了解。

在 M28 就是藍道將大眼仔放入自己製作的吸音器中，而兒童的回答是：「那個蛇要把大眼仔放到那個地方，要把他的嘴巴吸成了白色。」，兒童在此所指的蛇是指藍道這一個角色。但故事的進行中，藍道並沒有將大眼仔的嘴巴吸成了白色，反而是藍道助手的嘴巴被吸成了白色，這也說明了，兒童會在這樣的場景中做記憶連結和推想。

而兒童對於門的儲存場景 M35 的印象非常的深刻，兒童會門的運用有想法，當研究者提到門時，兒童到：「對呀！裏面有很多門，你要下那一個門，就下那一個門。」，兒童會對這一個場景所呈現出來的結果做推理和想像。

在兒童觀看的紀錄和訪談的記錄，中都呈現了對『門』的空間轉移的注意和好奇，在兒童觀看的紀錄中附件(七)，發現兒童在觀看到 m28 時出現了阿布的門時，他問道：「為什麼這道門扁扁的打開來卻空空的，好奇怪喔！」在研究者設定的問題中，問及兒童是否了解門的運作條件時，兒童的回答是一開始是搖搖頭，但在研究者提示性的問，他打開門要…時，兒童即馬上答：「要紅色的亮」，也就是說兒童注意到了，門要做空間移動，是要的一些條件在的，但兒童並不了解為什麼要有這樣的連結。

在研究者問到『門』，可以做空間的移動好不好玩時，及想去那裏時，兒童的回答是：「好玩，如果我不想上學，我就可以去別的地方，我帶媽媽去海洋公園，打開就可以去了！」由上述的這一段話，可以知道，兒童能了解到故事中門的空間轉移的概念，他能了解『門』可以和不同的地方做空間的接連。

而且在談到門的打開的條件時，兒童提到了，『要紅色的亮』，在這裏是指門上的紅燈要亮，那一道門才能被打開，也就是兒童是可以觀察並留意到門上的細節，並做聯想。

在研究者請他對故事中好奇的部份提出問題時，兒童也提到了和『門』相關的問題，如下：「就是那個門，為什麼打開，再一次就不能了？還有就是為什麼他們按一個按扭，門就會下來？」

兒童所疑惑的是『門』為何在毛怪和大眼仔被放逐的後，被推入門後，再打開就回不到原來的地方，而研究者認為，兒童雖然能了解空間可以藉由門相連的概念，但兒童不能理解，『門』只是空間移轉的媒介。

而在兒童07/11/05 研究日誌中，：在M35的段落中，這一次的觀看時的語言和之前較大的不同，是兒童完整的說出門所經歷的國家，有夏威夷、日本和巴黎，而在問到童如何確定是日本時，兒童回答：「因為有拉門」，所以他認為那個地方是日本。

而兒童對於這樣的空間變化的場景，對於影像的記憶，還是以發生的順序做描述，但對於其中的場景，兒童是可以用自己已有的知識來作推測。

(2)角色

而在描述的過程中，兒童會對於其中兩個角色的名字特別的提出，一個是大眼仔的名字為麥克華斯基，另一個是蛇蝎美人西莉雅，但對於其他的角色，兒童所用的形容大都是以角色的外形來做描述。

兒童在這一部動畫所喜歡的角色，並未和研究者分析觀察到的是毛怪主人公的這一個角色，兒童在乎的是有趣好玩的角色。

在研究者問到兒童最喜歡的角色時，兒童的答：「蛇蝎美人，因為他很美麗，而且他和大眼仔約會。」，這樣的一個回答很有的地方，是在於兒童所喜歡的這一個角色是有附帶條件的，也就是他是和大眼仔約會的人，而當研究者問到若這一個角色和別人約會你還會喜歡他嗎，兒童的答是：「不會。」，進一步問到兒童是否喜歡大眼仔，兒童的回答是：「喜歡」，研究者推論兒童喜歡的角色是大眼仔，在研究日誌 07/11/08 再一次問到你最喜歡的人物是誰？兒童回答：「大眼仔」。

對於美與醜的問題，兒童在整個討論的過程中出現過二次，一次是出現在研究者問他為何喜歡蛇蝎美人，他回答因為他很美麗，第二次是問最不喜歡誰，他回答那隻大螃蟹因為他很醜，但進一步問兒童美是什麼的時候，兒童卻無法回

答，但由他之前的回答來看，兒童是用美或醜來決定是否喜歡這一個角色，但這一個美醜的標準，卻不一定是由外觀來做唯一的判定，可能加諸了該角色的行為和言行在其中。

因在進一步追問兒童為何蛇蝎美人，用美形容時，兒童無法明確的指出，但兒童回答到：「因為他和大眼仔約會」。是但在詢問荷特路為何醜時，兒童會加上一個理由即是因為他愛罵人。兒童會將該角色的行為列為美與醜的判定標準之一。

而在針對好人和壞人的判斷時，在問到羅絲這一個角色時，兒童卻又能直覺的說，這是一個好人的角色，而這一個角色是醜的外表(蝸牛)，兒童對於這一個角色的判斷卻是來自於兒童認為：「因為擔心那句話」，兒童認為他關心大眼仔，所以羅絲是一個好人，而兒童對於這一個角色最大的疑問是：「為何沒有背上的殼」，因兒童認為這是一個蝸牛的形象。

兒童在觀看的過程中，研究者發現角色的名字的意義並不大，但是若該角色的名字和外形是相連，或者是出現頻率高之角色的名字，如：在研究者問到荷特路的相關問題時，兒童表示對這一個名字沒有太大的印象，而在問到羅絲時，兒童同樣沒有印象，但兒童卻可以自己說出毛怪、大眼仔、蛇蝎美人及藍道的名字，但對如毛怪的正式名字，詹姆氏蘇利文，大眼仔的名字麥華斯基，蛇蝎美人的名字西莉雅沒有印象。

研究者認為，兒童比較容易記憶角色的名字和外形是相連，或者是出現頻率高之角色的名字，這也突顯兒童在看動畫的過程中，有部份是依賴圖像的記憶。

兒童在回憶整個故事的時候，是以大眼仔為第一人稱的方式開始做回述：

第一次是他叫毛怪起床然後看電視，做運動，和毛怪一起去上班，看到車子，毛怪叫他要走路，他說為什麼要買車，因為要開它，ㄅㄅㄅㄅ看到大恐龍時

侯，毛怪告訴他大恐龍也走路上班。

在兒童觀看的討論中，發現兒童會觀到許多細微的部份，例如：兒童在形容毛怪的時候，他會形容：

毛怪身上的毛髮的顏色是藍色和紫色的，而且兒童會提到毛怪頭上的角，和羊的角很像。

研究者再進一步詢問兒童對於大雪怪的看法時，兒童卻認為還好，他比較注意甜筒。

在研究者訪談過兒童後，發現兒童對這部動畫故事的解讀並沒有太大的困難，但對於影片中要凸顯大眼仔這個角色是開朗的性格，如大眼仔在於 M4 上電視時，但臉卻被標題遮住，和最後於 M38 再度上了雜誌，但臉依然被遮住，大眼仔反應是非常的有趣，在成人觀眾看來會會心一笑，但在兒童的訪談和觀看行為中，並沒有特別的反應，研在研究者詢問後，兒童的回答「他回家就可以拿掉了。」，也就是兒童還不能夠體會故事這個部份的用意，而且兒童會將這個部份合理化為自己可以接受的想法。

貳、兒童觀看行為特徵

研究者將本部動畫的兒童行為觀察表，做分析後，將兒童觀看的行為特徵分類如下，並討論之：

一、行為特徵：

研究者將兒童觀看時的行為記錄結果列於附件(四)，並由附件(四)中發到，兒童在整個觀的過程中會出現許多行為特徵，而最多的行為來自於情緒反應和語言，研究者將分為這兩個部份做討論。

(1).情緒行爲：

笑是兒童在觀看中最常出現的情緒反應，研究者將兒童此情緒反應的段落列於表 4-5-1 中，並加以分析，從表 4-5-1 中，歸納出最常出現的人物是毛怪和大眼仔，也就是說兒童應該會注意這兩個角色，而且發現兒童在大眼仔出現時，這一個角色的談話或是動作，都會讓兒童笑出來，而大眼仔這一個角色也是兒童最喜歡的角色，這個角色的語言和談話，會讓兒童覺得有趣好玩。

表 4-5-1 兒童行爲與故事發展

段	故事發生	出現人物
落		
M3	毛怪在做運動	毛怪和大眼仔
M5	黏液怪掉入水中	黏液怪
M6	大眼仔和西莉雅在約時間	大眼仔和西莉雅
M9	毛怪和藍道比賽，毛怪獲勝	毛怪和藍道
M10	毛怪表演嚇人招術	毛怪
M12	大眼仔被羅絲叫住	大眼仔和羅絲
M14	阿布人貼在毛怪背後	阿布和毛怪
M17	大眼仔和西莉雅在約會	大眼仔和西莉雅
M18	阿布跑出袋子，大家驚嚇	大眼仔和西莉雅、毛怪和阿布
M22	帶阿布回家	大眼仔毛怪和阿布
M23	看阿布靠近，尖叫的大眼仔，看到陪阿布睡的毛怪	大眼仔毛怪和阿布
M26	大眼仔回答藍道說下班要擦油漆	大眼仔和藍道

M27 毛怪以為阿布死了，和手 毛怪，大眼仔

指被壓的大眼仔

M39 大眼仔送毛怪拼好的門 毛怪，大眼仔

(2).專注：

在兒童於觀看時突然停止動作，並且專注的觀看的段落有如表 4-5-2，由表格 4-5-2 中可以發現到：兒童會對於藍道，這一個角色出現的方式，和他尋找毛怪兩人的方式，特別的意，而對於門和緝童組也同樣會特別的注意，也就是兒童對於主人公發生危險時，或危及到主人公的生命時，兒童會特別的專注於這樣的情節。

表 4-5-2 故事出現角色

段 落	故事發生	出現人物
M6	藍道在更衣室出現	藍道
M10	喬治·桑德斯背後黏上 一隻人類的襪子，緝童 組進入並處理	喬治·桑德斯，緝童組
M14	毛怪遇到人類的小孩	毛怪，阿布
M25	藍道在廁所查是否有 別人在	藍道，毛怪，阿布，大 眼仔
M30	毛怪被放逐，推入門 後，再開即回不來	毛怪、大眼仔、荷特路

(3).模仿行為：

兒童在觀看的過程中會出現的一個行為，即是模仿故事中角色的行為。兒童

在本動畫中出現這個行為的段落是在 M15 和 M30，在 M15 時是兒童學藍道打噴嚏的動作，而在 M30 的部份是學毛怪把雙手遮臉的狀作，這個行為都帶有遊戲的性質在其中。

(4)語言的表達：

兒童在觀看時會有語言的表達，而研究者將這一個部份的內容於下一段進行分析與討論。

二、 語言特徵：

(1.)確認自己的想法

兒童在觀看的過程後，若是兒童自確定的故事情，兒童會將他提出，而相關於兒童所提出的片段有 M1、M13、M17、M22、M30、M35，這幾個段落中兒童都會提到自我確認的部份確認自己的想法和感覺，如在 M1 中他提到了「他們要叫才有電對不對！」，M35 時提到的「門的世界，真的是門的世界。」

(2.)重覆台詞

重覆台詞出現在 M5、M36，兒童會學習劇中的角色重覆台詞的情形，在 m5 時兒童「怪獸電力公司」，而在 M36 兒童說到「各位可以再發生這種事。」而實際上，故事中的人物說的事「各位不可以再發生這種事」，兒童會透過故事人物的台詞做語言上的遊戲行為。

(3).評論

兒童會對故事中所發生的事物做評論的動作，如在 M7 當一群驚嚇專員一起進入時，兒童提到「走路像流氓」，M10 當怪獸喬治被人發現有兒童物品在身上時，而被緝童組處理時，兒童評論到：「還好不是毛怪，是那個怪胎。」，M23 時毛怪為了引誘阿布去睡，用餅乾餵阿布東西，而兒童的反應是：「好像在餵狗喔！」，兒童在做評論時，會將影像上所呈現的部份和生活經驗做結合。

(4.)提出疑問

在 M28，兒童說到：「為什麼這道門扁扁的，打開來卻空空的，好奇怪喔！」，

在 M33 提到：「為什麼大眼仔只有一個眼睛？」。

在提出疑問的部份，研究者認為這是兒童觀看電影的特色，兒童會將自己觀看時的思考，化為問題，並在觀看的過程提出，而兒童在提出疑問時，有時是爲了比對自已觀看的結果，並不全然是需要回答。

在這部動畫中由兒童觀看動畫到兒童談論的過程中發現到，當請兒童看完動畫電影並馬上重述故事，會出現幾個特點。

三、重述特點

(1)、按故事發展時間順重述：

兒童會跳點式的談論故事發展。但跳躍的方式，卻未出現前後順序錯置的情形，也就是兒童的描述一直是按照故事發展的時間順序進行。

而有趣的是當兒童在作重述的過程時，兒童所描述雖是連續的故事情節，但由他所停止的部份來看，兒童在每一次的停止前，會將該段落的故事描述完。

(2)、誤讀

兒童不論在重述故事的過程，或是在研究訪談的部份，都發現到兒童會出現誤讀的情形，而出現誤讀的段落，在重述故事中發現到在 M16、 M19 的部份，兒童誤讀的部份在 M16 的地方，是在於其中一個角色的談話內容，兒童對這樣的談話的內容出現了解讀上的錯誤。如在 M16 中的大眼仔想對西莉雅訴說他認為這個世界上有一個最美的怪獸，而此時毛怪進入的這個場景。兒童在重述時對於這個場景的說法是：後來他去餐廳，大眼仔說這個世界有一個很帥的，西莉雅說什麼，他才說他很帥，然後毛怪才進來。也就是兒童在這個場景中將大眼仔想對西莉雅讚美的話，誤解為想對西莉雅吹噓自己的話。

在兒童誤讀的部份有 M16、 M19 和 M38，研究者發現兒童對故事中的誤讀會

出現在語言的表達上的解釋，若故事是依賴語言說明情意的部份兒童會容易誤讀的情形產生，而對於 M38 的誤讀是在於兒童不了解某些事物的不可逆性。也因此成人看來是有趣的場景，兒童的反應反而不是很大。但就兒童誤讀的部份並不影響故事的進行。

(3)、疑問：

產生疑問是兒童不論在觀看，或是訪談的過程都會出現的共同反應。兒童在這部動畫中的問題顯部份是集中在『門』上，像是在觀看時會問到 M28 中的：

「『 為什麼這一道門扁扁的，打開來卻空空的，好奇怪喔！』，在訪談時他所提到的：「就是那個門，為什麼打開，再一次就不能了？還有就是為什麼他們按一個按鈕，門就會下來？」。這也說明兒童雖然對於門的進行方式能了解，但對空間變化的過程還是會充滿好奇。

(4)、對人物的好壞判斷：

兒童對於角色的判斷，除了美與醜之外，有另一個很大的取向，是來自於角色的行為的好和壞，也就是兒童判定該角色是否為好人會由這兩做條件來做判定。但有趣的是兒童認定的美與醜，似乎是來自於角色之間的認定，如兒童所認為美的角色--蛇蝎美人，問及兒童這個美的判定時，兒童會無法回答，但兒童卻回答到如果他喜歡的角色大眼仔不和他約會，他就不會喜歡這個角色。所以角色之間彼此的認同感，反而是兒童認定美醜的依據。

(5)、喜歡的角色

兒童在這一部動畫中最喜歡的角色是大眼仔，這個角色並非是故事的主人公，但卻是重要的助手。兒童對於角色的有趣性和幽默性會有高度的喜歡，而在兒童的描述中也多次將這一個角色當成主人公的方式來做描述的第一人稱，顯示兒童對這個角色的喜歡程度。

而在觀看行為的表現上也出現有幾個特徵，除了在情緒行為會出現的反應之外，兒童會對於和主人公有危害的場景特別的專注，而在觀看的過程會有語言的反應，而這些語言的反應常是有意義的。在這樣的語言過程中，兒童會透過模仿，和自問及描述，達到自我確認和記憶的方式。



第伍章 史瑞克

這一部動畫電影是根據威廉史泰格的童書所改編，而這一個故是一個以童話故事的敘述方式，來呈現的一部動畫電影，在這一部動畫中他保留了部份口傳故事的操作方式，而在故事的表現上除了保有童話故事的架構外，其餘不論在人物、情節、場景都加入了許多反諷的成份，也造成該故事的不同面貌。

研究的將針對研究的分析過程和結果，第一節的兒童重述故事，第二節的場景、時間與空間的分析，第三節的角色分析，並依照研究結果中兒童的觀點做第四節的研究結果與討論。資料分析根據附件(十)兒童行為觀察表，及附件(十一)兒童行為訪談。

第一節 兒童重述故事

研究者將會把故事的結構分為開頭、發展和結局這三個方向做故事描述的方式，並會將此故事結構依照影像述事附件九列於，(表 5-1-1)中。

表 5-1-1 史瑞克故事結構圖

史瑞克	開場	難題	沼澤被入侵	史瑞克被
瑞	史瑞克的	人物	史瑞克，驢子	迫去找法
克	生活被入		和童話故事中	克大人
	侵		的人物	
		場景	沼澤	
		難題	去找尋公主	史瑞克接
爵士派史	人物	史瑞克，驢		受任務去
瑞克救公		子，法克		救公主
主	場景	皇宮		
	發展	難題	打敗火龍，救	救出公主
			出公主	
遇見火龍	人物	噴火龍、史瑞		
		克，驢子、公		
		主		

	場景	高塔	
	難題	救回公主	公主獨自
羅賓漢與公主	人物	史瑞克，驢子、公主、羅賓漢	掙脫羅賓漢
	場景	森林	
	難題	不能說的愛意	兩人並不
彼此的誤會	人物	史瑞克，驢子、公主	知道彼此的愛意
	場景	森林	
結局	難題	找回真愛	進入婚
找回真愛	人物	史瑞克，驢子、公主、法克	禮，找回真愛
	場景	婚禮	
	難題	結婚	兩人快樂
婚禮	人物	史瑞克，驢子、公主、法克	過一生
	場景	婚禮	

以下為兒童重述史瑞克:

史瑞克在大便的時候把童話故事撕掉，他說這個童話故事根本就是假的，又不是真的，(你覺的是真的嗎)，我猜是沒有啦，是亂演的。

然後他們不是在說，那個老婆婆說這個驢子會講話，那個人說，如果那個驢子會講話，我就給你十塊錢，可是你騙人，可是驢就故意不講話，那個老婆婆就被抓走，可是有一個東西就飛到天上，發到那個驢子，他就飛，然後講一些話，那個就說他會講話耶，那個人就說笨蛋，你們有看過蒼蠅在飛，蚊子在飛，這次是驢子在飛。

他就一直跑一直跑，跑到史瑞克的後面，然後那個人就說什麼法克大人的什

麼東西，然後他說只有你們這幾個人嗎，其實他後面的人都跑光光了，好好笑，然後…那個法克大人的手下也跑走了，(跑去那裏)，不知道，因為他是一個怪物，大家很害怕，所以大家就都跑走了。兒童在做這個故事的重述時，兒童的描述所運用的字和精確度會比較高。

驢子一直跟著他，一直跟著他，他們走到史瑞克的家，史瑞克走到自己的家的時候，那個驢子馬上衝進去，他說我睡那裏我睡那裏，然後史瑞克就說你睡外面，他就說，我睡外面也蠻舒服的嘛，反正我是驢子，對嗎？兒童在重述的過程之中會一再和研究者確認，自己所說的過程和故事的發展順序是否是相同的情形。

然後史瑞克就開始吃東西，那個史瑞克就說我不是叫你在外面嗎，他說我是在外面呀，他坐下位子的時候看到有東西，其實那個是老鼠，他就桌子底下找一找其實是在桌上，然後他就拿眼珠(食物)就掉下來，他說那個眼珠可以當果漿耶。當兒童描述到他覺得有趣和好玩的情節原兒童會提高自己的音調。

然後那個老鼠就說好舒服的床喲，他就把他抓起來，然後說你們給我滾出去，他就打開門，哇！好多童話故事裏的人。兒童注意到了這個故事中的手法，即是加入了許多的童話故事中的人物。

他就說有沒有人知道法克大人是誰，他就說我知道我知道驢子說的，還有沒有法克大人住那裏，他又說我知道我知道，他就說好吧，我們出發吧，史瑞克就說驢子你跟我一起去。

他們就拿著那個火，他們就走走走，他不是唱歌嗎，你唱歌的時候我不是有說過嗎，那我用嗯的，他就說應該可以吧，他就嗯嗯嗯嗯…，他們就一直走，一到了早上中午和晚上，才到了。

驢很怕過去因為那個是紅色的，因為那個是岩漿，(他不是去找法克嗎)，不是他要去噴火龍，驢子就說他很怕，史瑞克就說，你該不會有高懼症吧，懼高症吧，我不是我是怕那個岩漿，他就說不用怕我會跟著你的後面的，走到一半，那

個驢子踩到一個木頭就掉下去，然後他就說我要回去拜託拜託。但是史瑞克太胖了，然後史瑞克就搖那個搖那個，他不是後退嗎結果走到地上了，結果史瑞克就說怎麼樣怎麼樣，他們就進去了。

他叫驢子找樓梯，他找噴火龍，然後他就說史瑞克，噴火龍，史瑞克說公主可能上面，驢子就跑過去史瑞克就把他弄過去，他就解決那個龍，結果他噴火嘛，驢子趴下來尾巴都著火了，但是他還有熄滅，史瑞克抓住他的尾巴，他就甩甩把史瑞克送入那個房間，就從那個屋頂 boom。兒童對於情節的發生和記憶是順著主角和助手的境遇所描述，而兒童的描述會著重在故事中所安排有趣的橋段。

那個公主看到之後快點躺下來，他就躺下來，他就拿花，然後結果就快要講完了？(還很多吧)哈…。躺下來公主就說要親吻什麼的，他就一直搖他的頭嘛，然後他就說走吧，然後他就一直撞過去，他就拉他的走一直走一直走，然後他說出口在那邊耶！

“我要救我的跟屁蟲呀”，那個驢子不是他的跟屁蟲，史瑞克掉到公主的房間的時候，噴火龍有噴火嘛，噴進去驢子剛好走過來，然後噴火龍就拿他的尾巴 boom boom boom，他就說你的眼睛怎麼樣，怎麼樣…。他就噴出不是火，是煙，就變成一個愛心，驢子咳嗽就把愛心變成一半，他就說史瑞克，龍就搖尾巴，但是他還是跟史瑞克一直走，一直走。兒童在描述的過程之中，會有模擬故事中的人物語調和行為的情形。

然後看到公主就抱住他們兩個，驢子看到公主，就說公主，但噴火龍就快要來了，他們就一直走，史瑞克就說你們先去出口，我來解決這隻龍，他就把那個劍插到那個繩子，然後他就說快跑，噴火龍要噴火的時候他們就一直跑一直跑，他們跑出去的時候剛好那個火一直削那個橋，那個橋很快就掉下來，那個龍就卡住，呀！…。那個驢子剛好掉下去，那個史瑞克剛好抓住他的尾巴，他們就爬上去。

他們就說太棒了，公主說：「故事應該是被關在高塔上，被火龍保守著，會有

一個勇士來救他。」，可是他是怪物呀，史瑞克不知道他晚上會變成怪物，他就叫他脫帽子，他就不要，他一定要，他就說公主陛下是你自己叫我脫的喔，他就拿起來…拿起來…，他就說是法克大人要跟你結婚的，不是我。他(費歐娜)就坐在這裏，他就說我坐在這裏等法克大人來，史瑞克就把他匹在肩膀上，就一直走了。重述的過程之中，兒童會加入自己的想法，和自己的推測。

然後就一直走，他就說找個地方過夜吧！搭那個地方過夜，我們要一直走，他就說這裏有強盜耶，驢子就說，天不大地不大就怕強盜。

(然後呢)，然後他就去一個地方，史瑞克就去把石頭移開，他就說要有家的感覺，他就說什麼感覺，他就說要有一道門，然後他就說晚安，驢子就說我可以說故事給你聽什麼的，他就說我已經說晚安了，他就把門關起來睡著了。

他們兩個就躺下來，然後他就說什麼星星呀…，然後史瑞克就說晚安呀，轉過去，那個驢子也轉過去，不論轉怎樣，驢子都對著他，每個人看到我都會呀…(大叫)，(驢子說)可是我遇到你的時候不覺得你又醜又可怕，有沒有驢子星呀，有呀，那顆小小的星呀，那個愛講話又愛講話的星呀，他就說不是不是，是這一顆最大的，(史瑞克說)那不是，那是月亮。

然後他們就走到一個地方，他不是烤那個田鼠給他們吃，然後他們吃了之後那個驢子嚇他們一跳，他們就說快中午了，那個公主就敢快跳進那個裏面，驢子就說你要去那裏呀！(史瑞克說)他就說我要去找木頭，然後他就去找了，也就坐在一個地方，剛好城堡就在前面，他就坐在那邊，驢子就進去找公主，他就說，公主你在那裏？裏面有蝙蝠，那裏面好恐怖喔！

公主掉下來，驢子就說你把公主吃了嗎，他就說公主有在你的肚子裏面嗎，他就說我就是原本的公主，我晚上會變成這樣，白天會變成正常人。他就說我小時候被巫婆下一個詛咒才會一直變這樣，驢子就說你是晚上變成這樣，驢子是每天變成耶！明天史瑞克來的時候，他就說我要給你一個禮物，結果法克大人來

了，他以為法克大人很高，其實馬的身上掛了一個東西，他就把他抱下來，他很矮，像嬰兒一樣，他就把公主的手拉下來，他就說，請問你願意跟我結婚嗎，他說我願意，那我們明天就結婚吧，他就說不要今天就可以結婚了。

然後他就說會請很多人來參加婚禮，公主就跳上馬，他就說再見囉！妖怪，然後會有人幫公主穿衣服，連那個國王都穿好了，史瑞克就跟他說對不起怎樣，龍就飛來，他們就坐上去，驢子也坐上去，他們就飛到城堡，那個人就唸唸唸，然後公主就說請跳到親吻那一段。

史瑞克就把驢子丟上去，丟下來，他就飛上去，飛下來。他就說他現在怎麼樣怎麼樣，到最後他就不要接了，讓他直接掉下來 boom。他就掉到地板上 boom。然後史瑞克就說我反對，國王就笑說有一個怪物愛上一個公主，哈…，然後就會有一個牌子，說請笑，大家就哈…哈…，公主就說我一直想給你看一個東西，結果他就變身，變成了怪物的樣子。然後他就說男人呀！把這兩個人抓出去，史瑞克就瘋狂的打，史瑞克被抓起來，國王說你要永遠被關在高塔的後面。兒童對於有趣的畫面會特別的覺得有趣和好玩。

噴火龍剛好來就把那個國王吃掉，然後再把那個皇冠吐出來，他們就親親的時候就把他蓋住，結婚的原侯就開一個 party，就親親。

女巫就把老鼠變成馬車，他們兩個就跳上去，公主就丟花，有兩個女生撞來撞去，結果被噴火龍接住給那個驢子，最後就唱唱歌唱唱歌，好了完了。(22' : 50")

第二節 場景與時空

這一個故事的場景主要是發生在一個沼澤和城堡的故事，而主人公爲了營救公主發生了一連串的冒險故事，而研究者在將依表 5-1-1 中談到的主題間，分別由開頭、發展和結局中，選擇 2-3 個場景做場景如時空的分析。

壹、史瑞克的生活地點：

史瑞克這一個角色是一隻妖怪，他除了外形奇怪之外，生活習慣等，和人類是不相同的，在 S9 段落，就在他要吃晚餐的時候，他自他的耳朵中拉出了兩條耳屎，當作晚餐的蠟火，顯得妖怪的特殊和奇怪，但也顯示史瑞克的浪漫。在場景是在史瑞克獨自生活的沼澤中發生。而時空的表現是，這是一個被世界遺忘的角落。史瑞克是獨自過著一個人的生活，可以自在的用泥土洗澡，用蟲的內臟刷牙。這個場景也暗示著，這個地方並不是人類生存的空間。

貳、魔鏡的出現：

這一個部份是在 S14 的地方，出現的魔鏡不在是平淡無奇，他化身成爲口條最好的主持人，主持著眾美女的選擇大會，並用主持晚會的方式和聲調，帶領著沒有主見的法克選擇其中的一位公主，這一個場景的有趣主要是來自，魔鏡這一個角色挑戰著觀者心中即有的形象，還有即是在這被選擇的對象，都是赫赫有名的童話人物，但不變的仍是女性在這個故事之下依然是被動性的被選擇著，公主似乎永遠有著他的宿命。在場景上，魔鏡是出現在皇宮中。而在這個時空的表現上，魔鏡已經不是單純的訊問對象。他還具有一個分析和介紹的角色，有媒體的角色在其中。而對他判紹人物的方式呈現的現代感，和以往魔鏡的形象有很大的不同。

參、由高塔中救出公主：

高塔中救出公主是出現在 S29 的段落中，這個場景是呈現，高塔是由一隻噴火龍所守護著，而費歐娜公主就被球禁在這個高塔之中。這個空間是一個無法進入的空間。而史瑞克巧運用了噴火龍的尾巴進入了其中，也營救出了等待中的公主。這個場景和童話故事中最大的差異是場景時空是對釘，但角色不對的狀況。

肆、士兵的牌子：

在婚禮的場景中會有個士兵，出現並對著出席的觀眾舉牌，帶領觀眾做告示牌上，要大家做的動作，或是反應，這是一個不同文化的特色，但在觀者的角度，也是一個帶有諷刺性的段落，告訴觀眾配合演出參加這一場彼此不相愛的婚禮。

伍、眾人合唱的結尾：

這個方式是一個好萊塢式的操作模式，所有的人在這一刻都會出現唱歌跳舞，製造和樂的氣氛，而完美結局也是乎是動畫電影中不可缺少的部份，但用角色演唱的方式，似乎也宣告著這個故事的娛樂性。

在這一個故事中最重要時間表現，既是魔咒在費歐娜公主身上造成的變化，是依照黑夜與白天的時間而有不同的形象，而不同的形象，也就是不同的時間的費歐娜公主，生活和行為也是有差異性的，最大的不同是夜裏的費歐娜公主，是不能見到人的只能獨處，而且也充滿著自卑的心態，這一個部份在 S57 段落中可以看到，當他對驢子說明身上的魔咒時，就能說明他夜裏不能見人的原因。

而當費歐娜公主被救出的時候，每當太陽快下山的時候，就會看到他要求一個能獨處的空間，所以以觀者的觀點而言，太陽下山的這一個時間點是一個很大

的伏筆，也是一個線索，而兒童對於這一個場景的內容的掌握狀況又是如何。

時間的這一個變項，很顯然是這一個故事中的秘密隱身的一個方式。故事中利用夜晚和白天的變化，讓費歐娜擁有一個不為人知的秘密，所以故事中也因為時間的變化，而出現不同的費歐娜，而另一個費歐娜是不易見到的，因為另一個費歐娜也同樣為了其貌不揚的外表而自卑著。

而空間在這一個故事中所控演的變化，主要還是來自於場景的變化，隨著主人公的經歷，而有不同的場景變化，而最大的空間性的衝突，是來自於這個故事發生的世界，是共同存在著怪妖、人類和精靈的世界。



第三節 故事角色分析

壹、主人公

一、史瑞克

圖 5-3-1 史瑞克

圖片	名稱	性格	外表	行動
	史瑞克	自卑、但 勇敢	妖怪，有 細長的 耳朵，肥 胖的身 軀	主人 公

(1).名稱：史瑞克

(2).外表：

是綠色的身體，外形肥胖，體形較高大，耳朵是呈小喇叭狀，而嘴大眼小，是醜怪的長相(見圖 5-2)。

(3).性格：

在性格的表現上，研究者透過影像敘述的段落發現到，以下幾個部份，可以歸納出這個角色的性格。S11 中所有的童話故事中的人物被迫移到力瑞克的沼澤中，而史瑞克並不歡迎這一些人物，因為他想要過著一個人的生活，他不希望有人來打擾他，他想要孤獨的一個人生活。顯示這個角色的孤僻。S27 史瑞克在遇到要到高塔前的吊橋時，看到歇斯底里的驢子，他是試圖想讓驢子冷靜下來，但卻是事與願為，而史瑞克自己本身卻是非常的冷靜的。S29 在噴火龍出現時，史

瑞克和噴火龍打鬥著，英勇而毫無畏懼。S49 驢子在看到受傷的史瑞克流血時馬上昏倒，這時的史瑞克，只好扛起了昏倒的驢子。看出這個角色的責任感。

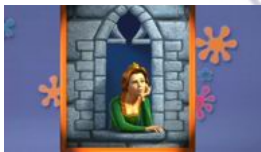
(4).行動圈：

史瑞克的這一個角色是整個故事的主人公，他受到派遣者-也就是法克公爵的命令，前往營救公主，透過不斷的解除困難，達成了這一個使命，而主人公不但是愛上了公主，最後也和公主成婚。

貳、公主

一、費歐娜公主

圖 5-3-2 費歐娜

圖片	名稱	性格	外表	行動圈
	費歐	對拯	高挑而	公主
	娜公	救自	美麗	
	主	已的		
		騎士		
		充滿		
		幻想		

(1).名稱：費歐娜

(2).外表：

白天是一個高挑、身材矯好的美麗女子(見圖 5-3)，而到了太陽下山，公主就會變成一個又胖又醜的綠色妖怪。

(3).性格：

在性格的表現上，在 S32、S39、S44 和 S45、S57 中都有描述到費歐娜的性格。S32 在費歐娜等待王子的救援時，費歐娜一聽到有人進來的時候，他的動作

是拿好花，並且躺好，等待他想像中的王子的出現。S39 在費歐娜看到救自己的騎士，是一個妖怪時，是非常驚訝的。和自己的想像中是完全的不同。S45 起床之後一邊唱歌，一邊做著早餐。

費歐娜是一個對來營救他的對象有幻想性，而卻又浪漫的幻想著，自己被營救的那一刻的狀態，所以他發現有人要進來救他的那個時刻，他立刻躺在床上準備著騎士的一吻，但沒想到迫於情況的危急，只好和騎士快速的離開，但當費歐娜公主發現救自己的騎士並不是英俊的王子，而是醜怪的史瑞克時，他是很訝異。但隨著和史瑞克的相處，卻愛上了史瑞克。由這一個地方，是可以看出費歐娜公主雖然對營救他的人想像破滅，但卻也能不以貌取人的愛上史瑞克。

而在 S45 中是表現出，費歐娜公主雖貴為公主，但是仍能下廚做菜，並且樂在其中，也是呈現了這一個公主的平凡。

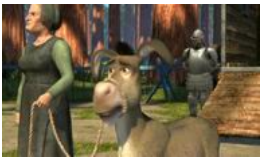
(4).行動圈：

這一個角色就普羅普的分析的方式為故事中的公主的這一個角色，而這一個公主也是對頭想要的角色。

參、相助者

一、 驢子

圖 5-3-3 驢子

圖片	名稱	性格	外表	行動圈
	驢子	膽小，熱情，也樂於助人	驢子即動物的外形	相助者

(1).名稱：驢子

(2).外表：

驢子(見圖 5-4)，即動物的外形，而其最大的能力即是一隻會說話的驢子。

(3).性格：

膽小、聒噪、歇斯底里的性格在以下的段落中，由驢子的行為可以發現驢子的性格。S4 是驢子出場的場景，這個場景是而所有的居民帶著自己的珍奇異獸，在拍賣會上，只要民眾擁有的是童話中的人物，官兵就會收買了他。S5 而驢子為了不讓自己被抓走，這時突然的會說話，但也飛了起來。S50 這是史瑞克和羅賓漢在打鬥時，不小心被箭所傷，驢子不但驚慌失措，還歇斯底里，而且一看到血便昏到了。S27 这一幕是當驢子和史瑞克到達高塔前的吊橋時，因驢子的歇斯底里，和膽小與害怕，讓兩人差點落入危險之中。

但驢子的性格卻是故事中很重要的一個娛樂的環節，因為他的歇斯底里、聒噪和膽小，反而給觀者帶來輕鬆的感覺，而這一個角色所要呈現的和主人公的性格是有很大的互補作用。

(4).行動圈：

這是一個助手的角色，他的功能主要是陪伴主人公的冒險之旅，而他並不是一個英勇的人物，但在遇到噴火龍時卻用因類的方式幫助主人公解除困難，就是讓噴火龍愛上自己。

肆、派遣者/對頭

一、法克爵士

圖 5-3-4 法克爵士

圖片	名稱	性格	外表	行動
	法克	只想	個子	派遣
	爵士	獲得	矮小	者
		王位		對頭

(1).名稱：法克爵士

(2).外表：

個子矮小，臉形細長，當鏡頭只拍他的上半身時，會讓觀者以為這個角色是高大的，但當拍這一個角色的全身時，卻顯得這一個角色的下半身很矮近乎是可笑的比例，這也突顯了這一個角色的外表，和這一個角色所擁有的權力之反差(見圖 5-6)。

(3).性格：

在性格的部份有下面幾個段落中的呈現，如在：

S13 因法克爵士急於知道其他童話故事人物的下落，所以皇宮中刑求薑餅人，爲了得到所有人的下落。S14 爵士詢問魔鏡要如何成國王，而在魔鏡告訴了他之後，便介紹了三個女性供其考慮，而法克爵士便選擇了其中的一位，做爲他的皇后人選。S66 在法克爵士發現了費歐娜原來是一隻妖怪時，他下令捉起兩人。

這一個角色在這一個故事中是有著最大權力的人，他可以命令士兵去捉童話故事中的人物，也可以利用舉行選拔的方式，選出代表他去營救公主的角色，雖然他擁有一切，但他選擇未來的對象卻只是靠著魔鏡來告訴他，也是一個只考慮權力能否因此而得到延伸的角色。

(4).行動圈：

這一個角色的行動圈含括了兩個行動圈，他既是派遣者，也是對頭的角色，他派遣主人公(史瑞克)到高塔去救他所想要結婚的對象，但也同時是讓史瑞克的

生活陷入混亂的對象，而最後兩人還一同的爭奪費歐娜公主。



第四節 結論與討論

在完成場景、時空和人物的分析之後，發現這一部動畫電影的趣味有許多是來自於故事中的反差或是不可能所造成的趣味性，像是噴火龍愛上驢子、公主愛上怪獸、公主解除了魔咒之後反而是怪獸、奇怪的魔咒。而研究者就本研究中兒童部份的研究結果，分為兒童觀點和兒童於觀看時的行為討論。

壹、兒童觀點分析：

在兒童的觀點分析的部份，研究者將會把兒童觀點區分為兩個部份。在第一個部份是做兒童重述故事的分析，而另一個部份再做觀點的分析。

一、兒童重述故事狀況分析

兒童在這個故事的重述時間共花了 22 分 55 秒的時間。而兒童重述的故事，和研究者所做的影像敘事表的分段，相比較中，發現到兒童重述的片段共有 28 段。而研究者發現到兒童的重述的方式，會按照故事時間的順序說明。

而這個故事的重述上，兒童沒有描述到的段落有幾個部分。一個是在 S13-S26 部份的遺漏，而這個部份是說明法的動機的部份。主要是交代為何法克要史瑞克去救費歐娜的部份。而另一個比較大的遺漏是 S41-S53 的部份。這個部份主要是說羅賓漢挾持費歐娜的部份。

兒童在重述的過程中會出現，不同的肢體和音調的表現。具有遊戲的性質在其中。

二、觀點分析

(1)場景與時空

在場景之中是兒童提到最多，而且也是兒童最感到有興趣的部份，而在這之

中，兒童所提到的場景如下：

1.蛋糕上的法克形象：

在蛋糕上的法克爵士人偶，是高挑而挺拔，和實際上法克的形象差別很大，現實中的法克是下半身矮小。

兒童回答：是那個蛋糕人(指做結婚蛋糕的人)，不會做，公主還要把他壓下去一點。兒童在這裡的想法是，很單純的做蛋糕的人不會做，公主只是把他回復到他應該有的樣子，他乎略的部份有，故事中所要表達法克對外表的重視，連在婚禮蛋糕上都必需誇大自己的身高，而公主心中的挫折，公主在這個段落的發生已愛上史瑞克，但卻又必需嫁給一個實際是個矮子的法克。

2.婚禮上士兵的舉牌：

在婚禮的場景中，由於這是一個歐式的婚禮，當中每當典禮進行到某一個狀況，會由士兵舉牌，帶領旁觀的群眾，一同做出一些聲音和“啊”，或是統一的動作和“鼓掌”。

在兒童於觀看到這一個場景時的反應為：

表 5-1-1²³兒童觀看反應

語言	行為
他還用一個牌子，說請笑，	手比著翻動的動作，並笑
大家就會笑。	

在兒童觀看的過程中，兒童會對於這一個場景特別的停下來，並且覺得有趣的做了模仿的動作，兒童的反應是覺得有趣，但當研究問到兒童這一個段落時，

²³ 截錄於史瑞克兒童行為觀察表。附件(十)p4

兒童表示他並不知道這是什麼意思。

兒童對於自己生活經驗中比較未曾看過的場景會有好奇和有趣的反應，在觀看的同時，即會出現有模仿的動作。

3.史瑞克刷牙和耳朵：

在這一個場景是發生在一開始 s2 的部份，這一個段落主要是描述在沼澤生活中史瑞克，史瑞克用泥巴洗澡、用蟲的內臟來刷牙等等的生活片段。

兒童在觀看的過程中並沒有發出特別的聲音或是語言，但當研究者問及這一個片段時兒童的反應是：在兒童看到沼澤中生活的史瑞克用的是蟲的內臟來刷牙直說惡心，並且表情有惡心的樣子。史瑞克兒童訪談附件(十一)p5

而兒童在談到史瑞克的耳朵時：「綠色，做成蠟燭，好惡心。」史瑞克兒童訪談附件(十一)p3

兒童在觀看時會將惡心的場景特別容易記憶，但是對這樣的行為或是評語未必是正向的。

4.史瑞克送氣球：

這一個場景是出現在 s52 的段落，這一個段落是發生在，史瑞克和費歐娜彼此滋生愛苗的片段，彼此送對方物品，費歐娜送的是用蜘蛛網所收集的蒼蠅群(狀似棉花糖)，而史瑞克送費歐娜的是用路邊青蛙和蛇所做成的氣球。

兒童於觀看時的行為反應是大笑，但無語言的表現。而在研究者訪談中，兒童說出青蛙和蛇是史瑞克所吹的氣球，而且在訪談時因回想到該情節而大笑，說好玩，但不記得費歐娜送什麼給史瑞克了。史瑞克兒童訪談附件(十一)p3

5.驢子看到受傷的史瑞克：

在 S49S50，這一個段落中，描述了驢子一行人，和想要搶救費歐娜的羅賓漢打鬥，不小心受傷時，是非常慌張和神經質的，而兒童在觀看的過程中的沒有特殊的語言和行為反應，只有笑，於研究者提到這一個場景時

兒童觀點：他叫史瑞克不要死，並搖頭不了解什麼是神經質，我覺得驢子正
常的要命。史瑞克兒童訪談附件(十一)p3

在這兩個段落中，故事除了呈現冷靜的費歐娜之外，還有就是與之對比的驢子，驢子的表現是神經緊張，驚慌失措的樣子，但兒童所看到的是驢子對史瑞克的擔心和害怕他受傷，而且兒童並不認為驢子的行為有什麼樣的特殊。

6.夜裏的費歐娜：

當研究者問到為何史瑞克，不在夜裏進去找費歐娜，兒童的回答：「不行呀！要早上，要早上才不會吵到也睡覺」。這也是兒童在觀看動畫故事時的特徵之一，就是兒童會加入自己的生活經驗，另一個就是會將故事中的條件合理化，並且會嚴格的遵守，故事中所設定的條件。

7.魔鏡的介紹：

當研究者提到魔鏡說了些什麼時，兒童的回答是：「我不知道那個國王在說些什麼，我知道魔鏡他說的，他說國王要嫁給三個，一個是白雪公主，一個是灰姑娘…，不對第一個是灰姑娘，第二個是白雪公主，第三個是 fiona。」史瑞克兒童訪談附件(十一)p1，這個回答說明了兒童對於魔鏡的述敘方式印象是很深刻。

1.在時間：

在兒童描敘的最為最清楚的部份是，研究者問到了為何公主晚上都要躲起來這個地方，當兒童在被問到這一個問題的時候，兒童的行為是立即的呈現專注的眼神，並看著研究者，而這一個行為，也顯示兒童他也同樣在動畫電影中注意到這一個部份，而在兒童在回答研究者的問題，還包括了為何會有如此的變化

時，他的相關回答是：

下午和晚上，因為他說他小時候巫婆給他一種魔咒。

而兒童在觀看到 S57 這一個段落的時候行為反應，在驢子要進入時，兒童的行為是：身體前傾，並且專注的神情，但當費歐娜說完了時候，驢子安慰著費歐娜說到你只有晚上變成這樣，史瑞克可是一一直都這個樣子，而兒童的行為反應是輕鬆的踢腳。兒童所描述的這一個場景是發生在 S57 的段落，費歐娜對著驢子的談話，就在驢子發現費歐娜晚上會變成怪物之後，費歐娜告訴驢子自己自小一到日落就會變成妖怪，因為小時候受到巫婆的魔咒，才變成如此的。

也就是兒童透過故事中所提供的線索，是可以了解到魔咒這一件事情在費歐娜身上所產生的作用。

2.時空：

研究者問到史瑞克這個人是否真有其人，兒童的回答是否定的，問到兒童如何判斷時，兒童說：「這是假的吧，王子是很久以前的事情，現在的已經是城市了，他們的房子還是破爛的房子。」研究者進一步問到是否有看過城堡，兒童回答：「有」，但無法說出在什麼地方看過，由兒童的談話中，可以推論出兒童對這一個故事的真實性是否認存在的，但有趣的是他推論 這個故事的真實度，正依靠空間的改變，也就是兒童認為現在我們存在的這一個空間和故事中所描述的時空並不相符。

二、角色：

在角色的部份，是兒童在描述故事時會常提到的部份，在角色，兒童在談論的過程中，有提到的角色有史瑞克、費歐娜和驢子，國王這幾個角色，而在研究者問到最喜歡和最不喜歡的角色時，兒童的回答是驢子和國王。

(1).驢子：

這一個角色是兒童最喜歡的角色。兒童在談論到最喜歡這一個角色的理由時，兒童的回答是：「因為他很好笑，他的講話和動作都很好笑。」但在追問有

無其他的原因和理由時，兒童就無法說出。而這一個結果是有意義的，也就是兒童所喜歡的角色，不一定是主人公這一個角色，而是有趣的助手的這一個角色，而這一個角色的特性，其實也是比較接近兒童特性的角色，單純、熱心和有趣。

(2).國王：

兒童在討論這一個角色時，兒童所形容到這一個角色的是：「他住在高高的城堡裏面。」「他一點都不帥，如果你結婚，你會嫁給矮人嗎？他那麼矮，很像小孩子，那個公主那麼高」，兒童在談到這個他最不喜歡的角色時，他的對這一個角色的想法，大都圍繞在這一個角色太矮的部份，他的想法是公主的高度和法克的身高不相配，在問到法克是否為壞人時，兒童回答是的理由是「他將史瑞克和費歐娜抓起來。」。在人物的描述上兒童並沒有太大的目題和困難，但當進一步談論到人續之間的關係時，兒童是有部份誤讀其中的。

像是在人物的部份，兒童在訪談的過程中，只要是提到法克這個人物兒童會以『國王』稱呼這一個角色(見附件十一)，而這樣的稱呼基本上就已經乎略了這一個角色的目的性，而在訪談的過程中兒童更直接的表達，他不懂國王所說的意思是什麼，也是造成兒童後續故事出現了更多的誤讀的關鍵，以普羅普的分析中，這一個角色的行動圈是一個派遣者的角色來看，他的目的性是很強的，也就是最後的手段是獲得王位，當上國王，所以在故事中他一直是一個想要變成國王的爵士。

對誤讀的另一個思考，是兒童對於 S14 中的故事內容中，法克爵士在這一個段落中述敘著，自己如何成為國王的方法，而這一個過程是由法克口述說明，接著就由魔鏡來介紹爵士的對象，而兒童在訪談的過程中也表示對法克的談話內容並不了解，反而兒童對於之後的影像內容的描述和順序，可以做一個完整的描述。

在這一個故事中兒童最大的疑問，並不是來自於魔咒解除後的費歐娜，反而是對於法克這一個角色，為何不自己去拯救費歐娜公主。而研究者認為這個動畫中這個凸顯，法克所擁有的權力足以讓自己有其它方式免於傷害，但卻又能達到，他所要的目的，兒童對於這一個部份的想法，還是處於較單純的想法，直覺式的思考。

兒童在 2007/12/15 的研究日記中提到了對於壞人的這個角色的判斷方式。研究者問道：「史瑞克中有人是壞人嗎？」，兒童回答到：「有呀！那個國王，你不覺得他是壞人嗎，他發現費歐娜是怪物後，叫人把他抓來。」

研究者問道：「你後來才發現他是壞人嗎？」兒童回答到：「不是呀，他之前還把那個餅乾的腳折斷耶。」。

(3).費歐娜：

研究者問到費歐娜公主是否美時，兒童考慮了許久，他回答：「可是他晚上會變成怪獸耶」，若以白天的費歐娜公主，來談這一個人物是否美麗，兒童的回答是：「美麗呀，因為他有長頭髮。」，在兒童對美的想法中，似乎是必需無暇，對於白天的費歐娜，他對美的準則是長頭髮即代表美麗。但他又考慮到會變身的費歐娜，所以他無法一開始就將這一個人物歸為美麗的人。

在問到誰是公主的真愛時，兒童的回答是那個國王，而兒童對這樣的回答的理由是，兒童認為：不然為什麼國王來的時候，問他你願意嫁給我嗎，他卻說我願意，因為他想變美麗呀。兒童在此所指的他是費歐娜公主，但當研究者問到說你認為費歐娜一開始有喜歡費歐娜嗎？兒童的回答是點頭，而在研究者問到什麼是真愛時，兒童回答：不知道。由這一個段落中兒童的行為反應，和語言的回答，可以發現兒童對費歐娜喜歡史瑞克這一件事是清楚明白的，但兒童不明白的是『真愛』這個字所代表的意義，研究者認為兒童在此時誤讀的部份，在於兒童認為公主答應法克的求婚這一件事和公主必需變美的這一個事情做連結，而兒童沒有看到的另一部份是，公主是因為和史瑞克賭氣，氣不想聽自己解釋的史瑞克，所以就順理成章的答應了法克的求婚。

由兒童的觀點來看，事實上兒童是可以看出故事中的主人公和公主之間的情愫，但兒童無法理解的是『真愛』的這個字眼在這個魔咒中的意義，和兒童無法理會公主賭氣這一情節的安排。

在 s70 的段落中，當公主費歐娜接受了真愛史瑞克的一吻，身體開始飛揚，並變身，在倒下的一刻，會令觀者期待，這一個魔咒的結果，也預期著永不變身的公主的形象，但結果卻是沒有變美，反而是永遠的妖怪。

研究者針對這一個部份與兒童做訪談的時候，研究者與兒童的對話如下：

請問魔咒何時會解除？兒童回答：「遇到愛情，遇到愛情就會變漂亮了。」然而在故事的演變下發現，費歐娜公主在愛上史瑞克之後，並沒有變的比較美麗，反而是變成妖怪，而兒童根據這一個部份的解釋是：「因為如果是怪胎嫁給他，就一定是醜醜的樣子，如果是別人愛上他，他就會變成…。」

當研究者詢問並確定兒童的意思是否為，若不是怪物愛上他，就不會變成怪物的情形，兒童回答到：「如果是怪物愛上他，他就會變成和怪物一樣，如果他嫁給那個國王，他就會變漂亮了。」。也就是兒童在魔法的解除條件上，加入自己合理化的想法在其中，他將魔法讓費歐娜變美，當成一個必要的條件，但當結果不是如兒童原先預期的想法時，他將這樣的一個結果歸因到，費歐娜喜歡上的是一隻妖怪史瑞克，兒童也會認為公主若嫁給國王，也會變美麗。

這一個想法很有趣的是，故事中所談到與魔咒相關的條件只有提到，這是公主自小被下的詛咒，只有遇到真愛的吻，才能讓公主不再日夜變身，但故事中也並沒有提到變身後的公主，會是變得更美或是變成妖怪。

研究者認為故事中場景變化引導會讓觀者期待，這一個結果會是變美，在 S66，電影中的這一個場景，當公主獲得真愛的吻時，公主飛上天空，倒下，並

背對著觀眾的那一刻，不論是現實的觀者會有期待，就連婚禮上的群眾，也會有所期待，在史瑞克將費歐娜轉身的那一刻，所有人都是驚訝的，也包括了現實中的觀者。

這也就是說觀者可以發現到這一個咒語是有著一個秘密，那就是費歐娜，可能本來就是一隻妖怪，但兒童在這裏的想法是，一定是他喜歡的史瑞克的因素，他認為魔法會因為喜歡上誰而有所改變。

(1)史瑞克：

這一個角色雖是主人公，但由於他的外表的因素，使得他並沒有如一般的主人公，讓兒童喜歡上他，兒童在談論中只要談到了這一個人物，就會用醜、怪物、惡心來形容和這一個人物相關的行為和事情。

而在故事中想表達這一個角色的內心世界是在 S12 時，史瑞克告訴驢子，妖怪也是有想法的，他就像洋蔥一樣，是有層次的，但兒童的反應和劇中的驢子相同是不了解，他所說的是什麼。

貳、 兒童觀看行為特徵

研究者在對兒童進行完觀看記錄後，將兒童觀看記錄制做成爲「兒童觀察表」(見附件八)，針對觀察表中，兒童所產生的行為和語言特徵，將之分列於下，並進一步的討論。

一、行為特徵

(1)情緒行為：

在兒童觀看的過程中，兒童最常出現的情緒行為，研究者根據兒童行為觀察

表中，分出三個大類和觀看較有相關的情緒行為，一個是出現比例最高的---笑，第二是專注的行為，第三是驚嚇的樣子。

在兒童出現笑的行為片段有 S5、S6、S17、S21、S25、S27、S31、S34、S35、S39、S40、S44、S49、S50、S52，而出現這些令兒童笑的片段中，發現到其中有 S5、S6、S17、S21、S25、S27、S31、S35、S39、S49、S50、S65 這些片段中，是出現了驢子的這一個角色的言談或是行為，讓兒童覺得有趣，而這一個角色也正是兒童在訪談中，回答到他所最為喜觀的角色。

而另外兒童笑的段落有 S34、S44、S69 和 S72，在 S34 和 S44 中，可以看見的是當費歐娜出現有趣的行為，如告訴史瑞克要浪漫一點時，還有即是兩人互送汽球表達愛意時，兒童會覺得好笑。

在專注的行為，這個部份出現的有 S22 和 S57，在 S22 是當史瑞克打敗所有人，法克卻在這一刻宣佈重大的訊息，就是讓史瑞克代替自己去救公主。而 S57 是當驢子進入費歐娜休息的地方時，內部的陰暗氣氛，讓兒童不自覺得跟著影片，停止了動作。

而兒童出現害怕的這一個情緒是出現在法克這一個角色出場的時候，鏡頭的仰角拍攝，加上配樂，讓兒童會有驚嚇的感受。

而由這一些情緒行為來看這一些片段所內含的意義，兒童對於有趣的角色會特別的喜歡，而這一個角色的行為和語言是有趣和好玩，由某個方向而言這個驢子的角色也是一個兒童的內含形象。

(2)模仿行為：

兒童在觀看的過程中會出現了有模仿動畫電影中的情形，出現在 S65 的部份，兒童在這個段落出現了翻牌的模仿的動作，但兒童是把這個動作做模擬的遊戲。

(3)語言：

兒童在觀看該部動畫的過程中，會出現一些語言的發表，而其語言的部份，研究者將於〈兒童語言特徵〉中做分析和討論。

一、 兒童語言特徵

兒童在觀看這一部動畫時出現的語言並不多，研究者將他分為這三個方向，重覆故事中的台詞、表達疑問、情緒的描述，討論之：

(1)重覆故事中的台詞：

兒童在 S4 和 S26 時當劇中人物出現某些台詞時，兒童會跟著重覆一次，而這個部份有時又像是兒童在確定自己所聽到的文字，所做的再確認，因在後續的訪談中，兒童是可以回答出，他所重覆的台詞。

(2)發表疑問：

兒童會針對他不懂的場景表示他的問題，是立即的反應和表達。

(3)情緒的描述：

情緒的表達主要是在害怕的部份，兒童會直接的說出自己的害怕和感受。

二、 兒童觀點特徵

這一個動畫故事雖是由童話故事改編，但事實上這一個故事中是加入許多的新的元素在其中的，在場景的部份，他加入了許多的童話故事中的人物，而這一個童話故事中的主人公不再是英俊挺拔，而公主也不再是隨時美麗，甚至是不美麗的的狀態，也就是這個故事對美麗的人才能得到愛情的模式，已有顛覆，雖然這之中加入了許多反諷刺性的情節，但不可否認，在這個故事的發展中，還是保留了一些值得討論的觀點，像是將女性物化、醜妖怪最後得到的對象還是醜妖怪，這些都帶著有某種的價值成份在其中。在兒童觀點的部份：

壹、按故事發展的時間順序重述

在這個部份研究所看到的是，兒童在重述故事時的特徵，是會按故事發展的先後順序，去描述故事的發生經過。但這個故事中兒童所遺漏的段落是比較多，

但並不影響故事的結構和進行。

貳、誤讀：

兒童在觀看這一部動畫時，在兩個地方上出現了誤讀的情況。一個是人物之間的關係，另一個是對於魔法解除的事件。

一、人物的關係：

兒童在重述故事時所遺漏的部份正是兒童所誤讀的部分。兒童在訪談時會不斷的把法克這個角色的稱呼為國王。即是一個兒童對於這個角色動機誤讀的開始。也就是兒童在法克這個角色說明他如何成為一個完整國王，的談話過程，他是乎略的。因此對這一個部份造成誤讀。

二、魔法的解除：

在魔法解除的誤讀部份，這個部份的誤讀，研究者認為就算在成人也會非常容易產生。但有趣的是兒童對於自己誤讀部份的合理化想法。兒童在回答費歐娜公主的變身情形，說到：「如果是怪物愛上他，他就會變成和怪物一樣，如果他嫁給那個國王，他就會變漂亮了。」。也就是兒童在魔法的解除條件上，加入自己合理化的想法在其中，他將魔法讓費歐娜變美，當成一個必要的條件，但當結果不是如兒童原先預期的想法時，他將這樣的一個結果歸因到，費歐娜喜歡上的是一隻妖怪史瑞克，兒童也會認為公主若嫁給國王，也會變美麗。

參、兒童的疑問

在這個故事中，兒童提到的最大疑問是為何法克大人不自己去營救公主。這個提問顯示出兩個部份，一個即是兒童不了解故事其中所要表達的權力結構；另一方面是兒童不了解故事的發生和史瑞克受命依務的因果性。兒童所提的問題是一個直覺性的問題，但也是一個有趣的反應。

肆、以角色的行為方式，做為壞人的判斷

兒童認為這個故事中的壞人即是國王這一個角色，在對於這個壞人這個角色的判斷，兒童是依據該角色的行為方式，對待人的方式，來決定這個角色是一個壞人的角色。



第六章 結論與建議

在經過前面三章的實際操作和研究後，研究者將本研究的結果與結論，將做以下幾個部份的討論與建議。第一節將就研究者所設定的三部動畫討論，第二節為研究結果討論，第三節檢討與建議，最後第四節為後續研究建議。

第一節 研究動畫電影故事討論

在研究者所選擇的動畫文本共有三部，分別是：

1《紅孩兒決戰火焰山》：這一部動畫是由台灣本土的宏廣動畫公司²⁴所製作，王童²⁵先生所導演，由甲上娛樂公司²⁶所發行的一部動畫。這一部動畫歷時二年半的時間，花費近五百萬美元的製作成本。而該片的發行所訴求的觀眾群是以十五歲²⁷以下的兒童，做為主要市場的目標。該片幾乎排除了電影市場上最為主要的觀看人口群，以兒童為對象的設定方式。

在這個文化工業的領域和經濟收益為前提的市場取像中，這樣的做法是很特別，而動畫中的故事又是一個眾所皆知的神話故事西遊記，在這一個考量下的製作方式，該部片就應該會考慮到更多的面向，如在語言的使用上，劇情的安排上，人物和角色上的處理，可能都必需和一般的家庭電影有所區別。

2.《怪獸電力公司》：這一部動畫是由皮克斯²⁸動畫公司所製的動畫。而這部動畫光是預算即高達 1.15 億美元。研究者認為製作公司在面臨預算結構如此高的

²⁴ 台灣地區動畫代工最主要的公司。

²⁵ 王童 1942 年出生於安徽太和縣，原名王中和。1980 年起以《假如我是真的》開始擔任導演，除了導演工作外，仍持續替其他導演作美術指導的工作。1983 年執導改編自黃春明小說的《看海的日子》。2002 年於中影退休，加入宏廣動畫公司，製作《紅孩兒決戰火焰山》。

<http://movie.cca.gov.tw/People/Content.asp?ID=43>(2006/12/17)

²⁶ 2004、2005 連續兩年甲上娛樂在臺灣獨立片商票房總表現優越而獨占鰲頭，成績是除了美商八大外，唯一擠入前 10 名的獨立片商！為了配合未來全球化的發展，台灣「甲上娛樂」亦將改名為【發行拳發行國際有限公司台灣分公司】ARM DISTRIBUTION LIMITED Taiwan Branch (B.V.I.)。 http://movie.kingnet.com.tw/media_news/?act=movie_news&r=1176964070(2006/12/17)

²⁷ 這部動畫所設定的年紀，是出自於甲上娛樂公司總經理陳鴻元，接受放映週報的專訪時的認為這部動畫一開始即有設定觀眾的年紀，最主要有年紀為幼稚園上至十五歲。 www.funscreen.com.tw

²⁸ 2006 年皮克斯迪士尼以 76 億美元所收購，成為迪士尼的一部份。

動畫，反而在觀眾的群性上反而沒有特殊的限制。

3. 《史瑞克》：這一部是由夢工場²⁹所製作的動畫故事，這是一部改編自傳統童話故事的動畫。該作品改編自知名童書作家威廉史泰格的同名繪本。這個故事也嘲諷部份的童話，並顛覆了一般人對童話故事印象。

紅孩兒決戰火焰山、怪獸電力公司和史瑞克，這是分別是由台灣和美國兩個國家不同的動畫電影製作公司所製作出來的動畫，在研究者針對各別的動畫進行的分析中，發現這三部動畫會有相同和相共的部份，和不同的部份。

壹、就故事的場景而言，都加入了現代的元素：

在故事的場景的部份都可以看見這三部動畫，雖然所描述的時空都不同，但在這三部動畫中可以看到共同點是，加入了許多現代的元素在其中。

在《紅孩兒決戰火焰山》中，蜘蛛精利用毒品控制小龍，和在與牛魔王的賭局中，為自己的蟋蟀加了類固醇的事件，這個將毒品的議題引入動畫故事中的狀況並不是首見。而這個加入藥物的部份和現代空間之間似乎有著非常強烈的連結，故事的這個部份是企圖將現代與故事中的時空做結合，但因這個故事是發生在古代，所以在觀看的過程中不免有時空錯置的情況。

《怪獸電力公司》中，時空穿越了日本的富士山，巴黎的鐵塔而這個故事在時空的表現是直接的表明，這個空間就是與現代相連結。而除了這個異次元空間的存在之外，在這個怪獸的世界的生活和現代的人類生活方式幾乎是相同的。在這個世界中的怪獸也收看電視轉播，遇到危難，電視節目一樣會到現場，訪問

²⁹ 夢工廠的動畫部門 2004 年剝離出去成立了 [DreamWorks Animation SKG](http://www.dreamworksanimation.com)，現在它不屬於 Viacom/Paramount，但是它電影的世界發行由 Paramount 負責。http://wikipedia.tw/(2007/12/17)

著根本沒現到現場的目擊者。發生重大事件，也和人類的社會相同找來一群專家做評論，看似有趣的場景，但背後也似乎在藉著這樣的行為在消譴著人類的行為。

《史瑞克》中，這個故事雖然是改編自童話故事，但之中有許多的場景是讓人覺得和現代元素相結合的部份。而最顯著的就是魔鏡主持人，魔鏡在這個故事中不再只是一個單純的消息提供者。他化身成為一名主持人利用綜藝的方式介紹三位候選人給法克大人及觀眾，是一個有趣的場景。事實上這三位侯選人是完全被動的角色，就被選擇的這一個部份，反到是和現代的女性對自己的婚姻自主有很大的差距。

貳、時空

這三個故事中，除了在場景的表現上是加入了現代的元素。而在語言的使用上也就相似的情況，故事中的角色人物常會夾雜中、英、台，三種語言在其中。而這個情形，又以《紅孩兒決戰火焰山》最為明顯，這樣的一個表現中常會讓觀者有時空錯置的感。《紅孩兒決戰火焰山》中有一個更加特殊的現象即是會在口語的表現中，加入了現代的人物，如提到「五月天³⁰」的事情。這個故事的發生年代，由故事中的人物的服裝和描述都不是在現代，但人物們的語言卻和現代做直接的連結。

在怪獸的時空表現上的處理是透過『門』的概念，而引起的一個空間的連結，在時空的處理上是比較具想像性

參、角色的設計

角色的設定中，以普羅普的角色行動圈分析中，發現到這三個故事在分析的過程中，還是依尋著有主人公，有對頭有危難等待主人公解決的模式。

³⁰ 台灣目前的搖滾歌唱團體，而主角孫悟空是為其中一名團員所配音。

在這三部中，其中有兩部是在談談怪獸的電影——即史瑞克和怪獸電力公司，另一部則是擬人化的動物發生於神界的故事。

一、主人公

圖 6-1-2 主人公



(1) 《紅孩兒決戰火焰山》：

主人公的角色中，在這一部動畫中，出現了有兩個主人公。主要的原因是為這個故事是採雙軸線的方式進行。而這兩個角色的共同特徵是在於，這兩個角色都具有兒童形象，一開始時也互為對頭，而這兩個角色的性格相同的是都是活潑好動。並由相互的對立至相互的幫助，進而成為朋友的過程。

而這兩個角色的個性是鮮明而直接，帶有兒童的形象和性格在其中。其中紅孩兒這個角色又具有中國人的孝順的天性，而孫悟空是有對師父遵從的個性。而這兩個角色中本身就帶有一些中國的元素在其中。

(2) 《怪獸電力公司》：

毛怪這一個角色的特色，是這個角色原本的無趣性。生活非常的規律，下班即是回家鍛練身體。因為一名小孩的闖入，讓毛怪的生活有了冒險、有了變化，進而改變了人生。

(3) 《史瑞克》：

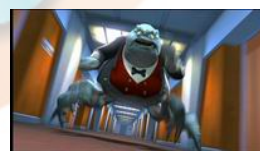
主人公，他是一名孤獨的怪獸，內心充滿著愛，但卻因為外表的因素讓他將生活與愛情隔決在外。

這三個主人公最大的不同是紅孩兒中的主人公角色，不論在外觀或是性格的表現上都帶有濃厚的東方色彩及兒童形象。

二、對頭角色

圖 6-1-1 主要對頭

《紅孩兒決戰火焰山》	《怪獸電力公司》	《史瑞克》
蜘蛛精	荷特路	法克大人



這三部動畫中的分析中也發現到，以這三部動畫中的對頭角色而言，即《紅孩兒決戰火焰山》中的蜘蛛精和癩蛤蟆、《怪獸電力公司》中的荷特路和藍道、史瑞克中的法克大人，雖然都是對頭的角色，但在這中有兩人以上的對頭的動畫中，一定有從屬的關係。

若以主要的對頭角色來看，(即對於主人公加害的主要計畫者為主要對頭而言)，即蜘蛛精、荷特路、法克大人。這三個角色在外形上都不是很討喜，除了蜘蛛或是螃蟹的形象外，就以法克這個角色看來最正常，但法克在外觀上最大的特徵卻是腳出奇的短，並不是一個完美的形象。

而以名稱和角色人物相搭配的就只有蜘蛛精的這一個角色，但在性格方面三個角色就差別較大。當中是以蜘蛛精的這一個角色是扮演著絕對的負面的形象，他危害主人公的理由是爲了獲得自身的利益，不惜和主人公對戰。

而在荷特路的這一個角色，是比較特別的手法，這個對頭的形象一直是到了 m35 時才顯現，也就是說在觀眾的眼中在故事進行到 m35 之前，都是和主人公相同，誤以爲這一個角色是正面的、安全的。

而這個角色的性格中，有一點和紅孩決戰火焰山中的蜘蛛精不同的是，這個角色是爲了全公司的營運利益，似乎在自身的利益之外，還又多加了一層的怪獸世界的社會責任在，而對於主人公的最大懲罰，即是給予放逐，未到殺戮的地步，在壞的層級上又似乎有所不同，之中也含藏了左派與右派的角力在其中。

史瑞克中的法克大人，是一個想透過娶到公主而成爲國王，所以他對主人公的危難是侵犯他的領土，要求他成爲代替自己去救公主的一個對象，也並沒有直接的對主人公有身體上的侵害，在行動圈上是一個具有派遣者身份的對頭。

在《怪獸電力公司》和史瑞克中的對頭角色，雖爲對頭，但似乎是不需要去直接的對主人公的身體有所侵犯，而反觀蜘蛛精的這一個角色反而是以更赤裸的方式來表現他的壞，像是在對人下藥、對人以武力的攻擊、詐賭，都是在描述這一個對頭的角色就是一個壞人的形象，因爲他的行爲已經違反了現今社會中的道德與法律。

三、次要對頭

圖 6-1-3 次要對頭

《紅孩兒決戰火焰

《怪獸電力公司》---

山》—癩蛤蟆

藍道



在這三部片中，有二部是有次要對頭的角色，在《紅孩兒決戰火焰山》中的癩蛤蟆，和《怪獸電力公司》中藍道，都是這個行動圈。這兩個角色是在外觀上都是動物，且共同特色是嘴大眼斜，有醜怪的形象。而這兩個角色共同點是在於上面都有主謀者，自己只是個壞事執行的角色，而在幫助主要對頭的同時，都是為了自己更大的利益。但最大的不同點，在於當紅孩兒決戰火焰山中的癩蛤蟆，發現自己得不到利益的同時，這個角色就由壞轉為好的角色，並且提點主人公，家人和朋友的下落，變成一個助手的角色。

三、 公主

圖 6-1-4 公主

《紅孩兒決戰火焰

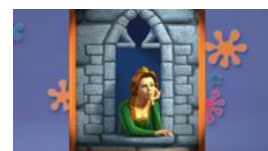
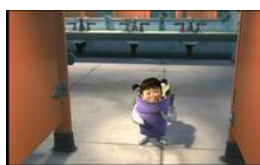
《怪獸電力公司》---

《史瑞克》---

山》—唐三藏

阿布

費歐娜



在這三個故事中，由於三個故事的形式都不相同，有來自神話、童話。

因此以普羅普所談的行動圈來看，《紅孩兒決戰火焰山》中的唐三藏，《怪獸電力公司》中的阿布，《史瑞克》中的費歐娜都是在這樣的一個行動圈中，也都是主人公想要保護的對象。而《史瑞克》中的費歐娜因是童話體的故事所改編，也因此角色上的認定較不會有太大的困難。但由公主的外貌和形象及年紀和性別，也可以看出三部動畫中的主人公的任務是有很大的不同。

公主的角色和主人公所要執行任務有很大的相關性，公主和主人公之間似乎一定會存在著某種情愫。而這種一定會發展出來的關係，就視兩人的關係如何，而做變化。在紅孩兒中孫悟空和唐三藏的師徒情誼的發展。毛怪與阿布的友誼發展。至史瑞克中的愛情發展，都可見証。



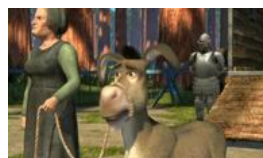
二、重要的助手

圖 6-1-5 重要助手

《怪獸電力公司》——
大眼仔



《史瑞克》——
驢子



在《怪獸電力公司》和《史瑞克》這兩部動畫中都有一個助手的角色，就是大眼仔和驢子。這兩個角色出現的比例只次於主人公這個角色。而這兩個角色的

共同點都是一個有趣的角色，多話、活潑、樂觀也帶有一點神精質。這個角色和紅孩兒決戰火焰山中的角色做人物的對比，是找不到這一樣的角色。

但在紅孩兒決戰火焰山中的豬悟能是一個比較可以做比對的角色，而最大不同是在於這個角色和主人公之間的關係和親密度。

就觀眾的眼光而言，這三個助手的行動圈會非常相似，但豬悟能和主人公之間的關係卻常是孫悟空受罰的引爆點，而且這個角色出現的時間並不多，而且在出現時常是伴隨著負面的形象出現，因此在故事中並不討喜，也不若其它兩部動畫電影的助手角色般的有趣。

不可否認的這兩個角色分別是在這兩部動畫電影中扮演靈魂的角色，讓故事的進行中輕鬆不少的來源。這兩個人常和主人公在故事中一同出現和主人公一起冒險，有對比的效果。

他們兩個人的角色，在故事中呈現出來的性格常是神精質、動作有趣、容易滿足，具有童心和童性的投射作用，似乎也在緩和該兩部動畫中兩位主人公，過於沉靜和單調的生活。

不可否認動畫市場的背後，是需要有很大的經濟力量支持。而這個經濟的因慌素也常呈現正迴饋³¹的方式在進行。單就經費的溢注這一塊，台灣的確很難和好萊塢相比擬。但就故事的發展和變化卻有著很大的空間。

³¹ 是指當收益高，下一次的製經費即可提高。

第二節 兒童閱讀動畫電影結果討論

兒童的部份，研究者在研究的過程中是以兒童的觀點和兒童觀看這兩個部來做分析，在兒童觀點的部份，研究者將針對故事中的場景、時空和角色及兒童的誤讀和疑問，來做兒童觀點相同和相異點的比較，而在兒童觀看的部份，研究者將分為行為和語言做相同和相異的比較。

壹、兒童觀點：

在研究的結果發現兒童在觀看動畫時會有以下幾個特徵：

一、最喜歡的角色是重要助手

在這三部動畫中兒童所喜歡的角色分別是紅孩兒，大眼仔，驢子。大眼仔，驢子，正好是重要助手的角色。而這兩個角色的最大共同特徵，是有趣、好玩樂觀略帶一點神經質。

而有趣的是在於兒童所喜歡的驢子、大眼仔，在《史瑞克》、《怪獸電力公司》是助手的角色，並不是主人公。研究者認為兒童會喜歡這兩個角色會有兩個原因。一個是這兩個角色的有趣性，而另一個因素則是該角色所投射出的兒童形象，會是兒童所喜歡的角色。而另一個角色是《紅孩兒決獸火焰》中的紅孩兒，這個角色是在故事中的另一個主人公。他是具有很法力的兒童，因此會受到兒童的喜歡。

在兒童所喜歡的對象為助手的角色這個角度來反觀動畫電影故事時，的確可以看到一個有趣的觀點，在故事中的主人公的形象往往是有著重要的使命，負有責任心，對於故事的發展有正面的想法。而反觀助手的角色，在這之中助手的角色的設計上，除了，是幫助主人公完成任務之外，他於想法上，責任感上的信賴度上是遠不及主人公的。

而這似乎也是在透露著主人公的一體兩面，助手的行為和語言透露出因背負

著故事節奏的主人公所可能有的想法，但確是無法顯現的想法和行爲。

而在助手的這個角色他所能發揮的語言和行爲的能力，反而在不受到形象的拘束之下有了更大的空間，研究者認為除了有趣之外這個角色會受到喜歡的重大因素。

二、討厭壞人

兒童不喜的對象分別爲，法克，荷特路，蜘蛛精。這樣的結果並不會另人感到意外。因就兒童所不喜歡的角色中，還是以對頭的角色爲主。但有趣的發現是，這個階段的兒童對於對頭的角色判斷，和”Good guys don’t wear hats”中的研究的 4-6 歲兒童，對於好人與壞人的歸納的方式並相同。

兒童對於對頭角色的歸納，大部份是來自於該角色的語言或是行爲的方式，來決定這個角色的好壞。也就是這個年紀的兒童對於角色的語氣，對待其他角色的行爲會先行做一個判斷，再決定這個角色的好與壞。兒童已經不再只是單用外表的歸類來做決定。

在討厭壞人的這個模式，似乎在各個故事中是不斷在上映的情節，研究者所選定的這三部動畫也是依照著這個模式在進行。然而反觀故事中的壞人的動機來看美國的動畫似乎也保留了給壞人的一點空間，他們壞的理由，通常是和主人公的目的不同，所造成的對抗。但這個對立的結果的確會有許多的爭議出現，像是在怪獸電力公司中的荷特路，爲了公司的經營方針所做的方式，和與主人公所在乎的人類小孩的人權。這似乎是不同的世界的問題，但在同一個空間中產生。研究者認為觀眾的共鳴會來自於人類小孩的這個部份，若不是人類的問題，這個故事恐怕就變得單調，而壞人這個角色和主人公的角色恐怕就要對調了。

三、兒童誤讀

在研究的結果中，兒童於觀看動畫電影時會產生誤讀的現象，是一個共同的現象。

研究者所使用的動畫文本中，《紅孩兒決戰火焰山》所設定的觀眾群主要是以兒童為主。但兒童在觀看的過程中依然產生了誤讀的現象。另外兩部不限定觀眾年紀的電影也產生了同樣的情形。也就是兒童誤讀在觀看動畫時是必然會出現的情況。

探討兒童在這三部動畫中所誤讀的部份，在《紅孩兒決戰火焰山》這部動畫中，兒童誤讀了紅孩兒這個角色的性別，也誤讀了這個角色要殺唐三藏的動機和理由。而在《怪獸電力公司》這部動畫中他所誤讀的部份主要有三個地方。一個是在大眼仔對蛇蝎美人訴說情愛的內容；另一個是人類進入怪獸世界後，緝童組對日本料理站處理；第三個是當大眼仔再度上了雜誌的封面時，大眼仔的臉卻被條碼所遮住。但兒童的反應卻是拿掉就好了。

就這三部動畫電影兒童誤讀的部份來看，會讓兒童誤讀的情況可以分為三個大類。第一個口白陳述：是若電影中的角色任務，是依賴其中任一角色口白的方式說明，兒童會容易誤讀，這個結果和在《國內自兒童節目內容呈現方式與學習效果研究報告》中提到：幼兒的注意力區間比較短，對口白或角色人物對白多的節目內容注意力無法集中，對於動態畫面則較為注意。測試結果也顯示兒童對於視覺回憶優於聽覺。（摘要）有相同的結果。

第二個角色外表的誤讀：兒童容易因為對於女性的特徵，套用在角色的身上。以致於對角色的辨別出現誤讀的情況。

第三個是無法辨別的幽默：這個部份在美國動畫上才會出現的情形。這個結果也顯示出一個面象，就是兒童對於美國的動畫中的幽默的表現，有些在兒童的眼中看來並不有趣。就研究者的分析來看，要閱讀美國動畫中的幽默，可能是必需有一些先備的常識，這在成人而言，也許沒有太大的困難，但在年紀愈小的兒

童，這個部份他可能會有閱讀不出來的這個情形。這也可以解釋兒童認為紅孩兒決戰火焰山比其他兩部動畫來的好看和有趣的結果了。

四、兒童疑問：

在兒童觀看的過程中，也共同出現的一個現象即是兒童會對於其中的入容會有疑問的情形。這個情形，在《紅孩兒決戰火焰山》中兒童在觀看時提到的牛魔王為何會是一個動物的角色；觀看《怪獸電力公司》時所提出的《門》的空間轉換的問題，到《史瑞克》中的法克為何不能自行營救公主。這都是兒童會出現的疑問。由這一些反應來看，動畫電影也的確會刺激兒童的多方思考，讓兒童想一想自己沒有經歷過的情況，並做推想的動作。

五、無暇的美感：

兒童在討論角色人物的美醜時，兒童會強調單一美的判斷標準就是長頭髮。在《史瑞克》中他在研究者問及費歐娜這一個角色是否是美時，他的考慮時間非常久的因素。是因為他認為他不一直都是美的狀態，所以他無法直接歸類他為美的人物。

而在《怪獸電力公司》這部動畫中的人物西莉雅，也是兒童認為美的人物。而當研究者問及兒童審美的觀點時，兒童會提到的兩個部份，一個是長頭髮，而另一個即是大眼仔喜歡這個角色。也就是兒童對於美的標準除了自身的認定，也來自於其它角色的肯定。因此會出現對美的要求是必需無暇的反應，而且並沒有一定的標準。

七、眼見為憑：

在這三部動畫的故事時，兒童對於《怪獸電力公司》故事中是否有這一妖怪世界，兒童認為是沒有的，而他的判斷來源是『眼見為憑』的方式。因為他沒有

見過這樣的人物，所以這樣的人物是不存在。

但對於《史瑞克》中的原始童話內容是否為真實時，兒童卻是認為童話是真實，只因年代太過久遠，所以無法現到。

八、合理化的填補：

兒童在故事中是有一些部份的解讀和故事的發展有所出入的，但兒童這時會採取一個方式，也就是加入自己想像的部份，填補在兒童所遺漏的部份，而將故事合理化，研者認為這一個部份為本研究最有趣的發現，因為兒童的合理化，有時會讓這一個故事的面貌完全的改變。

在觀看動畫的過程中，兒童偶而會出現一些語言，而於觀看這一部動畫時，兒童出現的語言內容，的幾個方向，一個重述故事中人物的台詞，另一個是問為什麼，另外一部份是情緒的搞述詞，如害怕等…，而在第一個部份中重述故事中人物的台詞，這一個部份，最為有趣，兒童重述的台詞，自己並不一定都了解，似乎是有目的性的做重覆幫助記憶。

九、圖像認知：

研究者發現到兒童在誤讀的部份，主要是依賴圖像認知的呈現所造成，而這也是動畫電影的特徵之一。在研究者所研究的這三部動畫電影中，色口白的方式來交待劇情的發展，像是《史瑞克》中，法克將想要取得王有其中兩部中兒童誤讀的部份是來自於，角位的過程由法克口述的方式描述。還有就是《紅孩兒決戰火焰山》中，紅孩兒要殺唐三藏的始末。兒童在這一個部份卻完全無法了解，因此會產生誤讀的情形。而在這幾個故事中，若故事的內容表現是涉及了有順序的圖像表現，兒童反而可以了解，並按照順序說出。像是在《史瑞克》中的法克選新娘的順序。還有即是《紅孩兒決戰火焰山》中孫悟空多次前往拿取鐵扇的過程。都可以顯示兒童對於影像的依賴。

十、重述故事時的遺漏：

不論是在《紅孩兒決戰火焰山》、《怪獸電力公司》或《史瑞克》的重述中，兒童在重述這三個故事時，都有出現遺漏的部份。而研究者比對這三個部份發現到，兒童的遺漏並非遺忘這個部份，而是兒童可能對這個部份有疑問，或是有誤讀的情況。而其中又以口述敘事的部份兒童最容易忽略，反之若有圖像且一再反覆的情節，兒童會記憶的比較清楚。

貳、研究者觀察

在兒童觀看的部份，研究者也將以兒童於研究過程中的行為和語言加以討論。

(1)行為特徵

在研究者的對於三部動畫的研究下來，發現到兒童在觀看動畫時會共同出現的行為有以下幾個：

A、情緒表現性行為：

兒童在觀看這三部動畫的過程中，都共同的出現的反應就是情緒性的行為。兒童會透過行為來表現他的害怕、恐懼與快樂。

B、模仿行為：

模仿行為在兒童發展的過程是一個重的能力，而這個能力在兒童發洩的領域裏是具有幾個功能。一個即是學習，二則是遊戲性。也就是兒童在這個過程中是在玩 但也有學習的成份在其中。

C、語言的表示：

語言的表達，在兒童觀看的過程中是必然會出現的行為表現，研究者將於下一個段落討論兒童的語言反應內容。

D、隨音樂搖動：

在三部動畫中《史瑞克》這部動畫，雖然不是由迪士尼所出品的作品，但這一整部動畫是有 2 個地方是很有迪士尼的風格，就是音樂的部份，在羅賓漢出場時，出現的音樂歌舞劇。還有就是最後結局的部份，是所有的童話故事人物做歌唱和舞蹈，而兒童在最後的這一個部份出現時的反應，即隨音樂擺動身體，並跳舞。兒童對於音樂的出現是接受，並且享受。

(2)語言特徵

A、情緒描述性語言：

兒童在觀看的過程中，兒童會出現對於自己的情緒描述。像是害怕的感受。

B、真實與虛構的澄清：

兒童會在觀看的過程中提出自己的問題，有時這一些問題似乎並不是真的需要人的回答，反而是一種自我的提問情形。

C、反覆的確認：

另一個有趣的語言內容是，被研究者，會出現不斷的反覆出現問題，與自己的回答。研究者認為兒童出現這個過程，是不斷的再做自我確認的動作，要確定自己的想法是正確的。

D、重覆台詞：

在兒童重覆台詞這個部份，研究者認為兒童重覆台詞，有幾個潛在性的目的。一個即是遊戲性，另一個即是記憶的功能。透過不斷的反覆記憶下這句台詞。

E、與角色對話

和角色的對話應是最有特殊性的語言反應。兒童試圖透過對角色的對話想要告

訴主人公將會發生的事情，或是已發生的事情。這個過程是兒童融入故事的一個觀察點，研究者認為這個部份也是兒童於觀看的過程中所得到的娛樂效果之一。



第三節 檢討與建議

壹、研究檢討

在文獻探討結束後，即開始做文本分析的部份，在接續做兒童的觀看部份時。研究者所遇到最大的困難，在於請兒童描述自己的想法的部份。兒童並不是很能做自我想法的完整描述。在一開始研究者常會面臨兒童的簡短回答而不知所措，到之後的學習引導兒童說出自己真正的想法，而不是只限於好與不好的單一回答。但這個過程的確是需要一些時間進行反覆的練習。

操控行為，不可否認在研究的過程中，因研究者和被研究者之間是親子的關係。因此會出現研究者對於被研究者的操控行為，也會出現被研究者對研究者的操控行為。

而在研究者對於被研究者的操控行為，是出現在請兒童描述故事的內容時會發生。兒童會對自己看過的故事內容不願再做陳述的動作。針對此時研究者的確會提出和兒童相關的利益(如：外出去玩)，以吸引兒童作完陳述的動作。

被研究者對於研究者的操控行為：兒童會利用研究者的研究方式而提出語言上的控制行為。這是出現於研究者對要求兒童做生活常規事項時，兒童會出現口頭表示自己不願再幫忙其他的事情。應自己已做了最重要的事了。

研究過程中出現的操控行為在行為研究中也許很常見。但在面臨親子的關係這個部份就出現了考驗。研究的過程中的確讓自己更了解自己的小孩的想法和思路，但的確也會引起一小部份的親子關係的緊張。

貳、研究建議

在研究中發現到兒童的確會有誤讀的部份，即使動畫電影已是很普遍的兒童觀看材料。而誤讀的部份的確兒童會自行合理化這個部份。但若排除觀看的限制，由家長陪同的情況下，兒童也許能減少誤讀的情況。或是提供兒童一個討論

的空間。

就兒童觀看的部份可以看見，兒童面臨許多的疑問和觀念在一部動畫之中。兒童所面對的語言用字和情節，也許是遠遠的超越他的年紀所能了解，因此成人所扮演的角色在這個時候是可以給予適當的討論。

兒童在觀看動畫電影時，的確會出現一些行為和語言。而這樣的行為和電影院這種有限制性的場合，會有某些程度上的衝突。也許許多的成人在觀看動畫電影時不能了解兒童的行為，甚至會認為這是一種干擾。身為成人世界的我們是該改變心態的時候，有時體驗一下與兒童共享動畫電影的過程將是一個很特別的經驗。



第四節 後續研究建議

這個研究結果的確可以見到，這個年紀的兒童對於視覺閱讀的仰賴，可能會遠比聽覺的依賴還大。研究者在做這個研究的過程中也發現到，動畫電影這個產業，正在對於兒童進行全球化的改造，不論這個產業的進行步調到了什麼樣的階段，不可否認兒童會受到它最直接的影響。

因為這個年紀的兒童仰賴圖像的認知。而兒童對電影中所出現的不同文化符碼也正在認識接近中。因此對於動畫的內容是需要有人持續關注的。

而研究認為後續若有研究者願朝向，兒童對於電影中的不同文化符碼的解讀，也將會是很有趣的一個研究方向。

另外即是，本研究是鎖定單一對象的研究，因此也受兒童的年齡所限制。而研究兒童如何觀看動畫電影的確也可以，以兒童的年齡縱向的研究。將兒童的年齡做向上的推展，或是向下的延伸。都是一個很不錯的方式。可以進一步了解不同年齡的兒童對於動畫電影的觀看方式，也可進一步的做比對和歸納。

本研究目前所能做到的部份是，了解兒童如何觀看和兒童的觀點。但若後續能動畫電影影響兒童生活行為的研究，將更能了解這個產業對兒童的影響範圍有多大。和了解其影響的層面會有多深遠。

而就誤讀的這一個部份，研究者認為本研究只在觸及部份，若未來有相關研究進行，甚至於可以將這一個部份單獨的做研究，而且可以進行不同年紀的交叉研究。研究者相信會有很有趣的結果。

參考書目

壹、中文論著

王瓊珠編著，《故事結構教學與分享閱讀》，台北市：心理出版社股份有限公司，2004年5月。

李裴著，《小說結構與審美》，貴州：貴州人民出版社，2003年9月。

何三本著，《幼兒故事學》，台北市：五南圖書出版有限公司，1995年4月

林曼麗著，《台灣視覺藝術教育研究》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，民國89年2月，初版

吳知賢，《兒童與電視》，台北市：桂冠圖書股份有限公司，1998年9月。

吳英長，《兒童文學與閱讀教學》，台東市：吳英長老師紀念文集編委會，2007年5月，6月再版。

吳翠珍，《國內應自製兒童節目內容呈現方式與學習效果研究報告》，台北市：文化總會電研會，1995年7月。

周競，《早期閱讀發展與教育研究》，北京：教育科學出版社，2007年5月

高宣揚著，《結構主義》，台北市：遠流出版社，1994年8月三版

馬振芳著，《小說藝術論》，北京：北京大學出版社，1999年1月

張巧玲編著，《卡通之父--華德·迪士尼》，台北縣：智富館，2005年6月。

黃玉珊著，《動畫電影探索》，台北市：遠流出版社初版1997年。

黃意舒著，《兒童行為觀察法與應用》，台北市：心理出版社，1996年12月，2000年5月初版3刷

張清榮，《少年小說研究》，台北市：萬卷樓圖書股份有限公司，2002年12月。

楊鵬著，《卡通敘事學》，武漢：湖北少年兒童出版社，2003年4月。

廖卓成者，《童話析論》，台北市：大安出版社，2002年5月

蔡尚志著，《兒童故事原理》，台北市：五南圖書出版有限公司，1989年10月

蔡尙志著，《童話創作原理》，台北市：五南圖書出版有限公司，1996年6月

鄭麗玉著，《認知心理學—理論與應用》，台北市：五南圖書出版有限公司，1993年4月

羅盤著，《小說創作論》，台北市：東大圖書股份有限公司，1980年2月。

鐘聖校著，《認知心理學》，台北市：心理出版社有限公司，1995年7月。

傅騰霄著，《小說技巧》，台北市：洪葉文化事業有限公司，1996年4月。

貳、譯著

David Buckingham，楊雅婷譯《童年之死》，台北市：巨流圖書公司，2004年11月初版1刷

Janet Wasko 著，林佑聖・葉欣怡譯，《認識迪士尼》，台北市：弘志文化，2001年11月。

Judith A.Schickedanz 著，陳淑琴譯，《遠遠多於 ABC》，台北市：信誼基金會，2005年10月

Margaret Donaldson 著，漢菊德、陳正乾譯，《兒童心智》，台北市的：遠流出版社，1996年。

Philip and Barbara Newma 著，郭靜晃、吳幸玲譯《兒童發展-心理社會理論與實務》，台北市：揚智文化 1993年4月

Robert C.Allen 編，李天鐸譯，《電視與當代批評理論》，台北市：遠流出版社，1993年。

Tim Bywater&Thomas Sobchack 著，李顯立譯，《電影批評面面觀》，台北市：遠流出版社 1997年。

尼爾·波茲曼(Neil Postman)著，蕭昭君譯，《童年的消逝》，台北市：遠流出版事業股份有限公司，2007 年 1 月。

艾登·錢伯斯著，蔡宜容譯，《說來聽聽-兒童、閱讀與討論》，台北市：天衛文化圖書有限公司 2001 年 2 月出版，2006 年 8 月 9 刷

弗拉基明爾·雅可夫列維奇·普羅普著/賈放譯，《故事形態學》，北京市：中華書局，2006 年 11 月第 1 版

傑克·齊普斯著，張子樟校譯《童話·兒童·文化產業》，台北市：東方出版社，2006年7月

凱瑟琳·斯諾、蘇珊·布恩斯、佩格·格里芬，胡美華、潘浩、張風譯《預防閱讀困難》，南京：南京師範大學出版社，2006 年 1 月

約翰·柏格著，吳莉君譯，《觀看的方式》，台北市：麥田出版社，2005 年。

黛安麥堅尼斯著，張彬譯《五歲前，培養超強閱讀力》，台北市：高寶國際有限公司台灣分公司，2007 年 7 月

羅伯特·休斯著，劉豫譯，《文學結構主義》台北市：桂冠。1992 年 5 月。

參、學位論文

林巧芳。《大班幼兒對動畫訊息的解讀-以「企鵝家族」為例》。國立嘉義大學幼兒教育心理碩士論文。2002年。

林好芳。《國小中年級兒童對卡通內容及暴力行為的解讀方式之研究》，屏東師範學院教育行政研究所碩士論文。2004年。

呂敦偉，《美國電腦動畫產業之研究》，淡江大學美國研究所碩士論文。2004年6月。

李映。《結構迪士尼動畫電影中的社會意涵--以1989-1999年為例》。中國文化大學碩士論文。1990年6月。

郭秀珍。《我與孩子視域的差異-以電視卡通為共享的文本》。國立新竹師範學院國民教育研究所碩士論文。1999年。

曾奕築。《誰是「惡棍」？迪士尼反派角色形象研究--以1989年至2004年期間之迪士尼動畫為例》。淡江大學大眾傳播學系傳播研究所碩士論文。1995年6月。

黃藍瑩。《幼兒觀看卡通的樂趣之研究》。國立台北師範學院碩士論文。2005年。

陳淑如。《重述故事對幼兒故事回憶和故事理解之影響研究》。國立臺灣師範大學家政教育研究所碩士論文。1996年6月。

陳靜音。《國小學童對卡通節目暴力行為之解讀與社會真實性認知之研究》，屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。2002年。

陳筑筠。《國小中年級學童對電視卡通人物之認同與其相關研究-以桃竹苗四縣市為例》，國立新竹師範學院國民教育研究所碩士論文。2002年。

鐘尹萱。《兒童電影裡的空間建構--以《有你真好》、《小鬼當家》與《早安》為例》。國立臺東大學兒童文學研究所碩士學位論文。2006年6月。

傅鳳琴。《結構迪士尼形塑的童話世界--以1991-2002年台灣上映之迪士尼動畫電影為例》。國立臺東大學兒童文學研究所碩士論文。1993年7月。

肆、雜誌

楊方儒。《遠見雜誌》，〈揭開暢銷怪物史瑞克的幕後祕密〉p100-052007年6月號。

伍、西文論著

Tonbin, Joseph Jay. "Good guys don't wear hats": children's talk about the media

Published by Teachers College press, 1234 Amsterdam Avenue, New York, NY 10027

Copyright 2000 by Teachers College, Columbia University

Handbook of children and the media/By Dorothy G. Singer, Jerome L.

Printed in the United States of America

Copyright 2001 by Sage Publication, Inc.

Jeanne B. Funk • Edward Donnerstein • Bob McCannon, 《Children Adolescents and the Media》, Sage Publication, Inc. 2002

陸、網路

www.mediaculture-online.de/ The role of media in childrens make-believe

A cultural comparison of Germany, Israel, the USA and South Korea

Moon, Hysesung/Aidman, Amy/Lemish, Dafna/Gotz, Maya

Quelle: http://www.br-online.de/jugend/izi/English/television16__2003__1/e__goetz__ua.htm 2003.

<http://blog.roodo.com/jimblog/archives/2314723.html> 查詢電影分級制度

(8/14/07) 查詢

<http://www.disney.com.tw/DisneyChannel/> 迪士尼頻道節目表(8/15/07)查詢

使用文本

柒、動畫電影文本

- (1) 怪獸電力公：PIXAR動畫公司製作。導演[Peter Docter](#)、[Lee Unkrich](#) (副導演)、[David Silverman](#) (副導演)，發行公司[博偉電影集團](#)，[2001年11月2日](#)上映。
- (2) 史瑞克：夢工場動畫公司製。導演安德魯·亞當森、Vicky Jenson 發行公司美國海外：[United International Pictures](#)，[2001年15月16日](#)上映
- (3) 紅孩兒決戰火焰山：宏廣公司製作。王童導演，甲上娛樂公司發行，2005年5月上映。



附件(一)《紅孩兒決戰火焰山》動畫電影之影像敘事

表

紅孩兒決戰火焰山

段落/主題	時間	影像敘事	場景位置
R1 開頭，大鬧天庭	0046-0329	孫悟空大鬧天庭被處罰與唐三藏到西方取經。	天庭
R2 小龍變身	0050-0060	小龍原本在天庭，因如下龍珠變身	
R3 介紹紅孩兒的家庭，及紅孩兒殺僧的動機	0359-0559	紅孩兒母親(鐵扇公主)生病，父親(牛魔王)好賭成性，母親的病是需唐三藏的肉方能醫治	紅孩兒家中
R4	0836-1037	取經路上孫悟空、唐三藏、沙悟淨和豬八戒一群人到西方取經	
R5 困難一/跌落	1137-1300	跌落山谷中，因為橋樑斷裂豬八戒跌落山谷中，但最後獲救	
R6 困難二/紅孩兒	1425-2234	紅孩兒爲了母親的身體突襲孫悟空一行人，並開始打鬥，紅孩兒和孫悟空對打，而小龍和昴斗雲互打	
R7 小龍落入蜘蛛精的地盤	2238-2301	蜘蛛精想要利用小龍	蜘蛛精的地盤
R8 救星出現/菩薩	2302-2333	菩薩帶走了紅孩兒，解除了孫悟空一行人的困難	
R9 困難三/火焰山	2359-2527	火焰山的火太大一行人無法通過	火焰山
R10 救星出現/土地公	2630-2702	這時的土地公出現，並告知需要一把鐵扇公主的鐵扇，才能使火焰山的火熄滅	
R11 紅孩兒逃出	3000-3206	紅孩兒因太思念母親和小龍而逃出了菩薩紅孩兒的拘留地，而菩薩也念在他是一個孝順的小孩而放了他	
R12 解決一/變身	3309-3535	孫悟空變身成爲一隻鳥而飛入了鐵扇公主的胃中，而拿到了鐵扇	紅孩兒家中

R13 尋找小龍	3638-3847	小龍已被蜘蛛精用毒品控制，並幫蜘蛛精找珠寶	蜘蛛精的地盤
R14 火焰山的火不熄	3844-4041	孫悟空拿回的鐵扇不但沒有搧熄，反而更加劇，孫悟空只好再出發	火焰山
R15	4107-4250	孫悟空和牛牛魔王相遇	
R16 祕密	4339-450	紅孩兒聽到了蜘蛛精和另一身穿紅鞋的人，正在討論著不法的情事	蜘蛛精的地盤
R17 解決一/變身	4637-4710	孫悟空變身成為牛魔王，並偷其坐騎回家	
R18	4712-5111	孫悟空騙走了鐵扇公主的鐵扇	紅孩兒家中
R19 孫悟空任務失敗	5222-5320	紅孩兒發現了孫悟空拿走了鐵扇，便變身騙回了鐵扇，令悟空懊惱不已，進而和紅孩兒約定了3天後再見	
R20 紅孩兒回家	5430-5530	紅孩兒回到家中	
R21 師父不公平	5641-5947	悟空和悟能大吵架但師斧卻只處罰悟空	
R22 牛魔王與蜘蛛精的約定	010008-010314	因蜘蛛精詐賭，使牛魔王賭輸，他一氣之下想與之打鬥，但蜘蛛精告訴他，鐵扇公主的病其實是被下藥的，若要解藥就要用鐵扇來交換	半山客棧
R23 誤會	010650-010833	因師父誤會悟空欺侮蟾蜍，所以悟空憤而離去	
R24 大災難	010956-011127	唐山藏和悟能與悟淨已被捉走，而牛魔王也一併被捉	
R25 發現壞人	011239-011426	蟾蜍因向蜘蛛精要錢不成而被踢出，也因此紅孩兒發現了，原來蟾蜍才是壞人	
R26 合作	011445-012356	紅孩兒和悟空合作打敗蜘蛛精，並救了大家	
R27 熄火	012523-012628	鐵扇公主身體康復，並幫悟空一行人熄滅了火焰山	
R28 送別	012722-012738	紅孩兒一家人送別悟空一行人，師父希望拿下悟空頭上的頭箍，但悟空拒絕了，他認為少了他就沒那麼酷了	
R29 結局	012826-013134	上路取經	

附件(二)《紅孩兒決戰火焰山》兒童行為觀察表

紅孩兒 兒童行為觀察表

時間/段落	劇情內容	兒童行為	兒童語言
R1	悟空大鬧天庭時，天庭傳來的擊鼓聲	身體向後縮 手比著打鼓的動作	“感覺好可怕” “這會可怕嗎” “他一直打鼓，好可怕” “什麼紅孩兒，根本沒有紅孩兒嘛”
R2	小龍變身和紅孩兒相遇		“在那裏”(指紅孩兒出現) “那麼小的一個人”
R3	紅孩兒回家，鏡頭拍宅院的正面 蛤蟆解釋著，紅孩兒母親的病，需要等 500 年後的唐僧舍利子	驚訝狀 轉頭對著研究者說	“啊” “五百年，他媽媽會不會死”
R4	取經的路上，悟空和悟能打鬧 紅孩兒和小龍玩	笑 笑	為什麼那隻猴子會變身
R5	斷橋，悟能跌落山谷 風中掉入水中 悟能被救上來 CPR 時，口中吐出許多的金魚	專注 大笑	那是什麼(台語) 那個豬好好笑，他吃到魚耶
	唐三藏的座騎，用尾搖動	用手比搖的動作	那個馬用尾巴那個，好酷喔
R6	紅孩兒想要攻擊悟空一行人 紅孩兒用言詞譏笑悟空一行人 小龍出現協助紅孩兒攻擊	專注 笑 手比變大	 那個青青的小龍，可以變大耶，他吃到那個東西，可以變大
R7	小龍落入蜘蛛精的巢內	專注	ㄟ ㄟ
R8	菩薩出現，帶紅孩兒		那個女生，去那裏了，那

			個包在花裏的女生
R9	土地公出現告訴大家如何過火焰山	抓鼻子、揉眼睛	
R10	悟空出動去找牛魔王	專注	
	悟空說自己是老牛的ㄇㄟ ㄩㄣˊ一(台語)		笑
	悟空因被鐵扇公主搥至小龍淪落的地方		小龍
R11	在天庭用分身逃出的紅孩兒	轉頭看研究者	那是他的影子耶
R12	悟空跑進了鐵扇公主的肚子 悟空拿走扇子之後，回頭對鐵扇公主說，你的蛤蟆給你什麼葯，臭死了	做出狐疑的表情	那隻猴子進去他的肚子裏面，為什麼
R13	蜘蛛精正在用葯控制小龍		小龍變成他的了
R14	悟空帶回鐵扇正用力的搥火焰山		啊越搥越強，笨蛋
R15	悟空和牛魔王對峙	用手比短(指金箍棒)	他那一隻不是很嗎，
R16	蜘蛛和一個穿紅鞋的人(鏡頭只拍腳)，說著要由牛魔王下手，拿到鐵扇		是講他爸爸，是他爸爸嗎
		手比喝的动作	那個人我想起來了，是給他媽媽喝葯的怪物
R17	悟空變身為牛魔王，要騙取鐵扇 悟空在家中跳舞	笑	他變成了紅孩兒的爸爸了 他明明是猴子，他不是他老公呀
	假扮的牛魔王說著自己該和紅孩兒交換人質	笑	
	假扮的牛魔王說要小心孫悟空	笑	他就是猴子
	假扮的牛魔王變悟空		他裝成他老公
R18			
R19	紅孩兒看到悟空拿著母	大笑	

	親的搨子，把悟空手上的 搨子變大		
R20			
R21	悟空回到棲身之所，見到 了在睡的悟能		在那邊睡的不是他，這個 才是那個胖豬
	悟空和悟能吵架，師父唸 咒，悟空頭痛不已	專注	因為他有帶黃色的那個(指 頭箍) 爲什麼只有他可以這樣的 控制他(指唐)
	看見悟能和禿鷹吵架	笑	
R22	蜘蛛精和牛對賭 牛魔王發現了蛤蟆是壞 人，說你這隻癩蛤蟆	專注 狐疑的眼神說	癩蛤蟆(才發現這個角色是 癩蛤蟆)
	看到悟能大吃大喝	笑	那隻笨蛋
R23	唐三藏因癩蛤蟆誤會悟 空	專注	他明明是壞人
R24	蜘蛛們在擊鼓 牛魔王回家拿鐵扇救妻 子，練習唸咒語	大笑	蜘蛛大軍 他亂唸一通
R25	紅絃兒找孫悟空決鬥		可是神說不能打架，他忘 了
R26	蜘蛛要殺綁來的人 唐三藏的坐騎被綁起來 烤 當人都被救時	笑 笑	他的刀很尖耶 燒屁屁
R27	鐵扇公主將火焰山的火 給熄了		每個人者想要他媽媽的扇 子，爲什麼 蜘蛛王國，原來蜘蛛有很 多隻，我們都不知道
R28			
R29			

附件(三)《紅孩兒決戰火焰山》兒童訪談

提問	兒童回答	兒童行爲
請描述故事	他跟天上的神打架	思考
你怎麼知道，他和神打架	…你覺得他們長的很奇怪 嗎，我們普通的人打架的時候，後面不會插著三隻旗子	邊說邊比動作，比著身後的三隻旗子，和雙手搖動表示不會
因為旗子所以你覺得是神，還是…	我覺得像娃娃	
你還有看到什麼	我有看到小龍，他本來是小小的，他本來又不是黃色和綠色的，其實他是綠色的，只是後來他吃了那個東西變了	
小龍被打到人間後遇到誰	紅孩兒	
紅孩兒爲什麼要殺他們	…因為他爸爸說他搶了他的兒子	思考
他那有弟弟	沒有喔，那爲什麼他爸爸一直說他的兒子(兒童以爲後續中牛所稱的兒子是另有其人)	
你覺得紅孩兒是男生女生	女生	
從那裏看出，他是一個女生	你沒有看到，他有長頭髮嗎	笑，且做鬼臉
那他爲什麼要殺他們	我就是不懂這個地方	搖搖頭
那他媽媽怎麼了，他不是生病了，他爲了救他媽媽，所以要去殺他們	爲什麼	驚訝狀
他中間有講到要一個舍利子	我沒有聽到，舍利子是什麼	思考
那個猴子叫什麼名字	孫悟空	
那豬呢	豬豬，胖子	笑
後來他們要去那裏呀	他們要去一個火山	
遇到了誰	一個老人	比老人的樣子，並扮鬼臉
那個老人是誰	不知道	
他告訴他們要去拿什麼東西	扇子	手比搖扇子的狀況
他要去找誰拿	那個小女孩媽媽的頭上，他用了一種方法失敗，第二種方法，更好用	身體搖動
第一種方法是什麼	他去他家，他用自己的扇子把他搥走，第二種更好是，他把	

	自己變成一種東西，在他的茶 上面，他喝下去，就在裏面	比打鼓的樣子
	之後他就扇子吞下去給他，再 把紙吃進去	
那個紙寫什麼	寫那個咒語，才能把他變大呀 他要ㄣㄩˊㄣㄨ(指打噴嚏)才可 以出來	笑
那他有搨成功嗎		搖頭
那他第三次變成什麼		搖頭
牛魔王	對喔，我想起來了，他跟他去 喝酒，然後變成他，偷走他 的…	比手拿疆繩
到他後呢	他騙他媽媽說來查查他的扇 子在不在，然後就把他偷走了 …	搖頭
他有拿去搨嗎，他遇了誰 遇到紅孩兒變成誰	豬豬，哎喲，他是女生還感變 成豬	表示惡心
女生就不能變豬		點頭
然後	他叫豬來幫我拿東西，豬說， 我睡不飽，沒辦法走那段路， 他就叫他快點醒來，豬就把它 拿起來	手比扛起來的樣子
結果呢	結果被紅孩兒拿走了 他們變成的動物很麻煩，因為 他們變的好像都一樣	大聲，笑
你是說他們都變成和別人一 樣	對呀	點頭
你是說變成和別人都一樣你 很難分清楚是不是	對，我一開始以為就是他，要 看了才知道	
他媽媽被一個人下藥，那個人 是誰	癩蛤蟆	
你本來就知道，他叫癩蛤蟆嗎	紅孩兒也叫他癩蛤蟆 癩蛤蟆是那個蜘蛛的幫手	
你知道蜘蛛喜歡什麼	扇子和金寶石	
你有注意到蜘蛛給喝小龍一 種東西嗎	是湯，蜘蛛在裏面下一種藥， 喝了就會聽他的話	
是喝了會聽話的藥		點頭

那你有看到，牛魔王和蜘蛛在 因為他作弊
比賽，給他的蟋蟀吃一種東西
吃了會怎樣 吃了以後會變很強壯
那孫悟空 我有一個問題是他爸爸很奇怪，還是男生都很奇怪，為什麼，他媽媽是人，紅孩兒也是人，但是他爸爸卻不是人
那豬呢 孫悟空是本來的啊，因為他是孫悟空，所以他一定是猴子
這一個故事你認為是真的嗎 豬就是豬呀，他又不會變成人
由那裏看出來，他是騙人的 騙人的
那個女生不會出現 因為那個女生又不會出現
那這是一個多久以前的個事 紅孩兒呀
這是很久以前的故事 五百年的故事
對
其他人是動物沒關係，他爸爸 我只想問為什麼只有他爸爸
不能是動物是不是 是動物
你有發現，有一個人幫助孫悟 其他人我不知道，他們是不是
空，捉住紅孩兒 男生，是不是男生，才是動物
你覺得紅孩兒是乖寶寶嗎 神，神明呀 比雙手合十
... 雙手上攤，表不知道
不是，但是他是好人，因為他
救了他爸爸
可是他想殺孫悟空 ...他到底有沒有弟弟
為什麼他有弟弟 不然他爸爸，為什麼要跟孫悟
空說，你把我兒子...，不然是
哥哥嗎
那你有看到他們兩個人親親 惡，吐口水 做出惡心的表情
嗎
為什麼，如果照你說得，他們 可是他是猴子耶
一個男生，一個女生為什麼親
親會惡心
是因為他是動物所以才惡心 他是猴子耶 等一下親到毛 站起來
你可以談一談癩蛤蟆嗎 他是壞人
從那裏看出他是壞人 他餵他媽媽毒藥，還有他給大 表情眯眼
家吃西瓜
那蜘蛛是好人還是壞人 壞人

爲什麼
他綁架他爸爸，還有那個阿彌陀佛

你是說那個和尚
眼睛一亮
那他怎麼能下來(指下來凡間)

和尚是人不是神
我最喜歡誰
我最喜歡紅孩兒
爲什麼
因爲他講話很美麗
你是說他講話好聽，還是人很
聲音好聽
美麗

你覺得他是不孩子還是大人
小孩子
那你最不喜歡誰
蜘蛛，因爲他很壞，癩蛤蟆，
你不覺得他很醜嗎

你知道孫悟空他們一共有幾
和尚，還有拿風車的，還有豬
個人

你有看到他們橋斷了那裏嗎
有啊，他東西掉了，有撿起來，豬被拉起了之後，壓肚子，有很多的魚，跑出來

我看到有幾個地方你笑的很
對呀那個牛亂唸一通，很好
開心，牛亂唸咒語、馬放屁
笑。那個馬放屁在那個和尚的臉，是因爲，他把他的毛拔下來了。

附件(四) 12/08/07 兒童重述《紅孩兒決戰火焰山》動

畫電影內容 逐字稿

片名 《紅孩兒決戰火焰山》

重述時間 12/08/07 9am

全長時間 19 分 23 秒

觀看次數 第三次

那個猴子被天上的神追，他把那個水果弄出來然後打一打，天上那個小龍就覺得太重了，掉到他手上，他就咬下去，天上的神就用一個樓梯追他，他就說再見吧，他就把那個踢下去，然後就不記得了。(繼續)

然後他就跳過兩個人，把那兩個人踢下去，之後我就忘了，然後…，我記不住紅孩兒的故事，(後來他們不是取經了嗎)，取什麼經，(他們不是跟師父…)遇到橋斷的地方，不是吧橋斷是最後，(不然呢)不知道，不然你講紅孩兒嘛！

紅孩兒走上樓梯，他先看到小龍，他把他裝進袋子裏然後走上樓梯，然後他就走到家，他的狗狗跳到他的身上，他(烏拉)看見小龍很生氣，但他說要當作你的好朋友，他說完了就進去了，他們家很漂亮，比我們家還漂亮，他們家有樹…，(然後呢)說完了，(他看到誰呀)。

牛爸爸在摔東西，他聽到牛爸爸在摔東西，他就進去，他說把鐵扇交出來，那個牛爸爸說的，紅孩兒就說爸爸，媽媽生病了你不以對他那麼兇，然後他就走掉了，他(指牛爸爸)就說烏拉又在這裡尿尿了，說完就走了，紅孩兒就說這個爛爸爸。然後…那個紅孩兒的媽媽跟他說不可以罵那個臭爸爸。

(然後蟾蜍跟他講什麼) 蟾蜍跟他講什麼？紅孩兒說我採了很多東西，蟾蜍說這正是我所要的，很好很好，發現小龍在裏面，他就咬住他的鬍子，他就啊…，他就坐到他的狗，狗就跳到他的頭上去，大家就笑了。然後龍龍就跳到紅孩兒的媽媽那裏去，他就說這是我在路上撿到的，媽媽你看吧，很可愛吧…很可愛吧…(蟾蜍不是要倒藥給公主吃)對呀！他故意加那個讓他死掉的藥。然後他就弄藥給他喝，紅孩兒就餵他媽媽。

(後來呢！他不是有遇到孫悟空他們)有點忘了耶，(他不是要去打孫悟空)，對！他要去打孫悟空，然後打完之後他就飛上天空，就是一個人就是一個石頭，把他變成…(你說是一個人)石頭，一個石頭(指菩薩)手上有花(蓮花)，把他飛上天空，(然後就被關起來了)，然後就被關在那裏呀！(那個人是誰)我不知道。

(後來孫悟空發生什麼是事)，孫悟空發生一件小小的事，跟那個石頭拜拜，

(那是石頭?)不然那是什麼?

(後來他們到了火焰山?), 他們到了火焰山遇到了土地…土地公, 他們就問問土地公, 土地公就告訴他們這裏請勿洗澡, 前個師父就說豬上來, (他叫他豬喔), 不是我不知道他們的名字, 我只知道孫悟空。(豬上來以後呢), 豬就上來, 很難講…, (土地公跟他講要拿什麼東西), 有一個公主是鐵扇公主, 你要跟他要鐵扇, 然後他就去拿。

(他怎麼去拿), 他第一次去拿鐵扇, 那個鐵扇公主拿那個鐵扇把他搵到外面去, 第二次他變成小蟲, 跟著茶讓他喝進去, 跑到他的肚子, 然後…他就吞下去, (他有拿到嗎)有呀, 他問他怎麼把他變大, 不行呀, 你要先出來我才可以給你, 那你就把那個吞下去吧, 他就把那個吞下去了, 那要怎麼變大呢, 你要先出來, 我不能說, 我不能說, 我只能用寫的, 寫了之後, 他就把他吞下去了, 他就拿到了, 他(孫悟空)說你要先打個噴嚏, 我才能出來, 他就只好打個噴嚏, 他就叫蘇拉, 結果蘇拉很笨就自己哈啾, 鐵扇公主就說不是啦, 是幫我弄哈啾, 他就幫他弄一弄, 他就哈啾出來了, 猴子就跟他講那個蝸牛給你吃那是什麼東西呀, 好惡心呀, 然後他就走了。

(有成功嗎), 沒有, 他把那個扇子丟掉, 因為那個是假的扇子。(後來呢)後來我丁能不知道。我就是不知道。

(後來他回去和誰吵架)紅孩兒, (紅孩兒不是被關嗎), 我不知道…。

(第三次他怎麼拿), 他跟那個牛爸爸去一個地方, 然後故意走掉, 然後騎個牛, 變成牛爸爸的樣子, 然後跳舞跟鐵扇公主說, 我們來看一看鐵扇還在不在嘛, 他就咬著鐵扇出去外面變成猴子, 然後說謝啦鐵扇公主。然後就遇到紅孩兒, 紅孩兒就變成很像豬, 豬就說話, 說完話他就變成紅孩兒, 然後他就把鐵扇帶回家, 他就很失望的回到那裏, (然後呢沒有鐵扇怎麼辦), 沒有鐵扇, 我也不知道。

(牛爸爸那裏你沒有講), 牛爸爸很生氣, 你知道為什麼, 因為他在跟那個比賽, 第一次的時候他輸, 可是第二次他贏, 可是還有第三次, (他們用什麼比呀), 他們用那個蟲, 最後他們給那個蟲吃一種葯, (給誰的蟲)蜘蛛的蟲, 結果牛爸爸就說作弊, (他叫他回去拿什麼)鐵扇, 他答應他去拿鐵扇, 他沒有拿鐵扇因為他(蜘蛛)作弊。

(後來呢蜘蛛他抓了誰), 他抓了他爸爸, 我有一點不知道為什麼他爸爸要叫牛魔王, 還有豬, 然後就沒了。

(孫悟空和紅孩兒為什麼會變好朋友)我不知道, 他們兩個跌倒的時候還有親親, 哎喲!, (那個紅孩兒是男生還是女生), 是女生, 他們打架的時候孫悟空有被刺到, 還好不是刺到身體而是衣服, (那個小龍呢), 小龍變成蜘蛛的幫手, 蜘蛛給小龍喝那個湯, (喝了會如何), 他跟他說, 喝了寶石要撿給我, 而且他說明天的要比這個更大更大, 可以裝在那個粉紅色的盒子, 可是那個有紅色的漿很燙, 那個龍還敢去撿。

(蟾蜍呢)你不懂我的意思, 他是蜘蛛那一隊的, 他是蜘蛛的幫手, 他也是算是壞人。(後來他有變好嗎)有呀, 因為他會被紅孩兒殺, 所以他要變好。

(師父有被抓走嗎)沒有師父是自己走去被抓走的，(你的故事講完了，我要補充的嗎)，我要講最後的，最後那個人就送他紅孩兒一個東西，然後他們就走了，孫悟空就說等我怎麼樣怎麼樣，我就會回來找你玩。好講完了。(共 19'：23")

附件(五) 《怪獸電力公司》動畫電影影像敘事表

怪獸電力公司

段落/主題	時間	影像敘事	場景位置
M1 如何嚇小孩	00:01:41-00:04:05	一開始是一群怪物在驚嚇試驗場練習嚇小孩。解說員在幫忙驚嚇專員解說，為什麼剛剛鼻涕先生的行為是錯誤的並重新觀看倒帶的影片。結論是鼻涕先生忘了關門，忘記關門就可能讓小孩跑進來。	驚嚇試驗場
M2 電力的來源	000405-000450	荷特路先生說明著電力的由來，並說明了因為人類的小孩不再怕怪獸，所以電力公司出現的困境，且他說明了他所要的員工是堅毅的特質。	
M3	000451-000559	大眼仔他模仿廣播的聲音，叫毛怪起床。毛怪起床了，開始練身體，做伏地挺身。毛怪和大眼仔，練習如何驚嚇小孩。	
M4	000600-000710	電視報導最有名氣的驚嚇專員，出現了毛怪和大眼仔，但大眼仔的臉被圖案遮住，大眼仔不但不難過而且非常高興自己上電視了。	毛怪家中的電視機
M5	000717-000858	大眼仔和毛怪一起出門上班處。上班途中，他們遇到許多其他的怪獸，並且和他們打招呼。有吞垃圾怪。有黏稠怪。	上班途中
M6	000900-001231	他們到了電力公司的工作場合蛇蠍美人是電力公司的總機，也是大眼仔的情人。毛怪和大眼仔倒了更衣室，大眼仔正在戴隱形眼鏡。這時候對手藍道出現了，藍道出現(本身有隱身的能力)威脅他們兩個一定會贏得比賽。羅絲是一名辦公室的人員，她管理驚嚇專員們的文書工作。	怪獸電力公司
M7 驚嚇公廠	001245-001610	大眼仔先進去發電廠的地方。他先檢查要	

的工作步驟

驚嚇的對象。將卡刷上。被驚嚇的小朋友
的衣櫃的門就會被送達驚嚇廠房。固定好
門板。所有驚嚇專員的助手都將門板固
定。所有驚嚇專員入場。記分板，記錄著
每個驚嚇專員所得到的能量，並由蛇蠍美
人現場轉播。

M8 怪獸世界
電力的來源與
能源危機

001615-001640

有一名怪獸，害怕地走出這扇門，因為這
個小朋友並不怕他，因為這個小朋友不
害怕怪獸所以這一片門不再能使用，已經
沒有生產電力的功能，因為怪獸電力公司
靠收集小朋友害怕地尖叫而產生電力。銷
毀門片。

M9

001648-001730

藍道和毛怪互相比賽著

M10

001746-002030

2319 的訊息

怪獸要進去門中開始工作。他出來後，助
手發現他的背上黏了一隻兒童的襪子。這
時緝童組出現。這個狀況稱為 2319，由兩
名緝童組的專員把襪子取下，用防彈的裝
備蓋起來並且引爆緝童組將這一位怪獸
的毛全身剃光，並且全身洗乾淨因為這位
怪獸被全身扒光了，所以他很害羞地撫著
重點部位。

M11

002035-002010

遇見阿布

下班毛怪正在噴去狐臭的噴劑，但由垃圾
口味和其他怪異的口味

M12

002130-002250

大眼仔被羅絲叫住，因為沒有交報告。

M13

002305-002358

毛怪爲了幫大眼仔的忙，回到驚嚇場房，
發生了一扇沒有收回去的門。當他覺得懷
疑的時候，發現有一個小孩在玩它的尾
巴，他還非常的驚訝和害怕。

M14

002400-002510

害怕阿布

他想要把小孩丟回門裏面，不小心帶出了
一些玩具，他急忙丟往馬桶，但是沖不下
去，他只好把玩具隨便塞在 1 個衣櫃中，
但這個時候才發現兒童就在他的背後。他
非常害怕兒童。

M15 發現藍
道的秘密

002530-002608

就在這個時候，他發現藍道進入驚嚇廠
房，推帶電瓶離開。

M16

002610-002712

毛怪非常害怕，他跑到日本料理店去找正
在和蛇蠍美人約會的大眼仔。

日本料理店

M17 2319 對怪

002719-002818

當大眼仔和毛怪正在談的時候，阿布跑出

獸世界的影響 和處理		了旅行袋。	
M18	002819-002842	緝童組再度出現。	
M19	002842-002846	緝童組用爆炸的方式銷燬日本料理店。	
M20	002847-002858	電視新聞訪問目擊者。	
M21	002858-002808	電視台請各專家來討論這件事。	
M22 尖叫的 力量	002910-003046	毛怪和大眼仔將阿布帶回家，但也不敢靠近他，只好全副武裝。可是每當引起阿布大哭時，電力容易不穩只好陪她玩	
M23	003310-003429	阿布去想睡覺了，他想睡在床上他畫出令她害怕的藍道。。	
M24	003430-003645	他們兩個商量之後決定將他送回他自己的門。整個驚嚇場方，都是屬緝童組的組員，他們到處在找這個小孩。電力公司的老闆並沒有發現阿布在身邊	
M25 喜歡阿 布	003709-004240	阿布和毛怪玩起躲貓貓的遊戲。毛怪找尋阿布中。藍道想要檢查阿布和毛怪是否在裏面。	廁所
M26 私下的約 定	004340-004448	藍道找到了大眼仔，他恐嚇大眼仔，再過5分鐘就要中午了，倒是和大家都會去吃飯一定要把阿布送回這個地方。	
M27	004450-004808	毛怪以為阿布被垃圾處理機處理了，非常難過原來阿布混進其他小朋友中。	
M28	004816-005424	藍道並沒有真的想要把阿布送回他的門，他只是想要增加電力的儲存。他抓錯了人抓到了大眼仔。發現不是阿布，而是大眼仔。正當要吸取大眼仔聲音的時候沒電，藍道走過去查看。藍道插上電。一回頭發現是自己的助手，而且她已經蒼白極了。	
M29	005424-005730	和特祿先生，遇到了毛怪和大眼仔，他一定要毛怪先生來作驚嚇的示範。在毛怪做驚嚇示範的時候，阿布在旁邊嚇倒。阿布倒在荷特魯先生的懷中哭泣。	
M30 放逐	005732-005852	毛怪希望荷特魯先生能夠了解，而荷特魯先生也假裝他能夠了解，但仍然推來一扇門把他們兩個放逐冰天雪地。	喜馬拉雅山
M31	005953-010150	在冰天裏他們遇到了雪人	

M32	010151-010411	毛怪一心只想救人，在問到的雪人哪裏有村莊時，他奮不顧身衝向去。看到了遠方的村莊。	
M33	010415-010550	毛怪回來時剛好藍道將阿布放上在新的叫聲接收器上。哈特陸先生曾埋怨著藍道。毛怪回來了破壞新的機器大眼仔也跟著回來了	
M34	010557-010656	蛇蠍美人遇到了大眼仔，他希望大眼仔給他 1 個交代，為什麼那天離他而去，大眼在告訴他有小孩進入驚嚇場房。	
M35 空間移動的門及真正的背後主使者	010712-011716	毛怪和大眼仔，坐上移動的門要去尋找阿布的門。坐在移動的門。進去一扇門到了夏威夷開啓一扇門，回到了移動的門。開啓了門他們到了日本。藍道在後面追趕著。和特洛先生非常的生氣。他追到了毛怪，他告訴毛怪如果沒有小孩的尖叫聲，怪獸電力公司會無法經營下去，是他讓藍道這麼做的。	夏威夷、日本、巴黎
M36	011716-011758	羅絲出現了，他其實是臥底的幹員，他終於找到了和柯露先生違法的事情。	
M37 結局	011800-012005	送回阿布。毛怪對阿布依依不捨。	
M38	012010-012350	怪聲電力公司可能會倒閉。怪獸電力公司，改由收集兒童的笑聲來發生電力毛怪和大眼仔又上雜誌的封面，大眼仔依然被擋住了臉。	
M39 後續	012359-012513	大眼仔是送給毛怪一個禮物，就是阿布的門。	

附件(六)《怪獸電力公司》兒童行為觀察表

怪獸電力公司兒童行為記錄

影片段落/時間	影片內容	兒童語言	兒童行為
M1 00:01:41-00:04:05		“他們要叫才有電對不對”	
M2 000405-000450			
M3 000451-000559	毛怪做運動		笑，並且動動自己的眼鏡
M4 000600-000710			
M5 000717-000858	影片中介紹著怪獸電力公司	跟著影片重覆“怪獸電力公司”	
	黏液怪掉入水溝		笑，並且抖動雙腳
M6 000900-001231	大眼仔和西莉雅談約定時間 大眼仔說自己都想嫁給自己時 藍道出現		笑，並雙手抓頭 笑出聲音 笑停止，身體前傾
M7 001245-001610	電力公司的驚嚇專員出場	“走路很像流氓”	嘴巴都起，並發出聲音
M8 001615-001640	荷特路先生說明著自己公司的困境		不斷的抓著腳丫
M9 001648-001730	藍道和毛怪比賽著		停止動作，並在看到毛怪勝利後大笑
M10 001746-002030	喬治因被人類的襪子黏在身上，被輯童組處理		手不停抓襪子，並在輯童組進入之後，停止動作
		“還好不是毛怪，是那個怪胎”	
	當毛怪表演嚇人的招術時		笑，並搖晃身體
M11 002035-002010			

M12	大眼仔被羅絲叫住	笑
002130-002250		
M13	毛怪幫大眼仔回廠房	看到了門，做出狐疑
002305-002358	時	的表情
	“毛怪是要回家練身 體的”	
	阿布出現	大笑
	毛怪發現阿布並緊張	停止笑和動作
M14	害怕	
002400-002510	阿布貼在毛怪背後時	大笑
	“這個”	
	阿布說 “他說這個”	
M15	藍道打噴嚏	學打噴嚏
002530-002608		
M16	毛怪跑到日本料理店	發出吱吱聲
002610-002712		
M17	看到在約會的兩人	微笑
002719-002818	聽到大眼仔對西莉雅 的談話	微笑加大
	看到阿布跑出來	“哇！小孩”
	西莉雅叫大眼仔電眼	“電眼”
M18		“有那麼慘嗎？”
002819-002842		笑
M19		
002842-002846		
M20		
002847-002858		
M21		
002858-002808		
M22	看到阿布在毛怪家	“養回家”
002910-003046		“只好養回家”
	看到大眼仔被阿布壓 在下面	“嘻嘻 “
M23	阿布想睡，毛怪用東 西引誘他	“好像餵狗喔！”
003310-003429		

	大眼仔的叫		笑
	看到阿布爬上床		笑
	阿布因害怕要毛怪陪他		笑，並且雙手舉高敲打牆面
M24	大眼仔叫毛怪送阿布		笑
003430-003645	回去，動作大		
M25	藍道要檢查毛怪和大		停止笑，並專注的看
003709-004240	眼仔是否在廁所內		
M26	大眼仔回答藍道再五		笑
004340-004448	分就吃飯了		
M27	阿布也發出啦啦啦	“啦啦啦”	
004450-004808	輯童組成員要求毛怪	“簽屁”	
	簽名		
	阿布被捲入垃報處理		安靜
			笑
	毛怪哭以為阿布死了		
	阿布一邊上廁所，一		
	邊唱歌		笑
	當大眼仔手指被門壓		大笑
	住時		
M28	廠房中出現阿布的門	“為什麼這道門扁扁	
004816-005424		的打開來卻空空的，	
		好奇怪喔！”	
M29			
005424-005730			
M30	荷特路把毛怪和大眼	“酷耶！這道門，再	動作停止
005732-005852	仔推入門	開就沒有了”	並學著毛怪雙手遮臉
M31			
005953-010150			
M32	大眼仔說凍死	重覆“凍死”	
010151-010411	大眼仔說我是你的朋友	“哪是”	
M33	大眼仔正用甜筒丟毛	“為什麼大眼仔只有一	
010415-010550	怪	個眼睛？”	
		“他的甜筒不是黃色的”	
	毛怪看到大眼仔回		笑

	來，很高興	
M34		
010557-010656		
M35	進入門的保存空間	“門的世界”
010712-011716		“哇！真的是門的世界”
		“我道有一個地方要很快”
	主角兩人正向下掉，	“可以拉開門”
	但門上的紅燈沒亮	“沒有紅色打開就…”
	門打開	“夏威夷”
	門掉到地上	“破掉了，人也死了！不見了”
		“他騙人的！”
		“大眼仔被帶走了”
M36	羅絲出現說“各位不	“各位可以再發生這 躺到地上
011716-011758	可以再發生這種	種事”
	事”，並有組員叫	“報告”
	“報告”	
M37	送別	“其實還可以見到
011800-012005		他”
		“他都叫他媽咪耶！”
M38	西莉雅親大眼仔，並	“好吃嗎麥克？”
012010-012350	說“好吃嗎麥克？”	
M39	大眼仔送甚怪拼好的	“那是大眼仔拼的，
012359-012513	門	還是…？”
	阿布出現	“阿布” 笑

附件(七)《怪獸電力公司》兒童訪談記錄

問題	兒童回答	兒童行為
請你談一下剛才看的電影中 最有印象的角色	蛇蝎美人	說到蛇蝎美人這一個答案 時，會害羞的笑，並且身體 向沙發的方向倒去

爲什麼？你可以談一下他美麗的部份在那裏？	因爲他很美麗，而且他跟大眼仔約會	笑
喔！你喜歡他跟大眼仔約會。	對！	身體躺向沙發，並玩腳背
如果他和別人約會你還會喜歡他嗎？	不會！	臉正視研究者，並停止動作
那你說他美的地方在那裏？	我說他跟大眼仔約會呀	身體不耐煩的扭動
那你知道美麗是什麼嗎？	不知道	注視著研究者
所以你最喜觀的角色是蛇蝎美人囉！		點點頭
那你喜歡大眼仔嗎？	喜歡	
那你最不喜歡的角色是誰？	角色	重覆研究者的話，並回想思考的樣子
	那隻大螃蟹，那隻走路的大螃蟹	身體趴在枕頭上，雙手學螃蟹走路
爲什麼？	因爲他很醜	
你說的是荷特路先生嗎？	ㄟ荷特路	
你對他的名字沒的印象？		搖頭(表示沒有)
除了醜呢？還有呢？爲什麼不喜歡他？	因爲他很愛罵人	身體向前搖
他都罵誰	而且他把毛怪和大眼仔放到一個雪冰的地方	
喔！把他們兩個人放逐。	對！	身體坐起來
那個雪地裏有一個雪人	對啊！	跨坐在枕頭上
你喜歡這個角色嗎？		思考了一下
	我喜歡那個甜筒	
喔你喜歡那個甜筒，那對那個角色呢？	還好	笑一笑
那你可以談一談毛怪和大眼仔嗎？	談怎樣	
毛怪叫什麼名字	就叫毛怪呀	疑惑的樣子
你可以形容一下他的外表	他是藍色和紫色的	
那大眼仔呢？	大眼仔就全身都是綠色的呀	做子一個鬼臉，並對這一個答案有理所當然的表情
他們兩個誰比較好看		思考狀
有嗎？	不知道	
差不多嗎！	對	
那你比較喜歡那一個人	蛇蝎美人	笑

我是說毛怪和大眼仔	大眼仔	
他有比較好看嗎？		身體前後搖
你不覺得他長的奇怪嗎？	還好啦	
你可以形容一下他的長相嗎？	因為我沒有看過一隻眼睛的怪獸	身體前後搖
蛇蝎美人也是，你有注意到嗎？	有呀	身體前後搖
	所以我喜歡一隻眼睛的怪獸	身體前後搖
	因為我沒有看過一隻眼睛的怪獸，很酷	
你覺得大眼仔的個性如何？	和何呀	身體前後搖
	我那知道	
不然請你講一下劇情，從頭開始		身體躺下
	最後一次喔！	坐起
	第一次是他叫毛怪起床然後看電視，做運動，和毛怪一起去上班，看到車子，毛怪叫他要走路，他說為什麼要買車，因為要開它，ㄅㄅㄅ看到大恐龍時候，毛怪告訴他大恐龍也走路上班。	
你知道大恐龍是誰嗎？	不知道	
	然後綠燈就到公司	
那是什麼公司呀？		搖搖頭
然後呢！		
	要講完全部的句子喔	站起來
是的	結果他就跟蛇蝎美人說要去那裏吃飯，他說一家店蛇蝎美人說那一家店是最難點的	笑，並提高音調
最難點是什麼意思	很難訂	
然後呢？	然後大眼仔就說一分鐘都不能等喔，一分鐘喔	加強語調在一分鐘
	然後他就唱歌，然後他就去把眼睛拉開，放一個東西	手比大眼仔放隱形眼鏡的動作
你不知道那是什麼東西	不知道，那是什麼	
那是隱形眼鏡	他需要隱形眼鏡喔	
是	然後毛怪在噴他的東西，垃	一手抬高，一手做噴的動作

	圾配方	
再來呢？	沒有了	不想再說下去，身體前後搖
那你記得羅絲這個人嗎？	什麼羅絲	停止動作
你說長的像蝸牛的那個人	喔，我覺得很奇怪，為什麼， 他沒有背殼	
你覺得他是好人還是壞人	好人	躺下
為什麼你覺得他是好人	報告，大眼仔故意不交報告	順著研究的目題回答
他不是一直叫大眼仔交…		
所以你覺得他那裏讓你覺得 是好人	因為擔心那句話	
你是說，他對大眼仔說，我 很擔心你嗎？	是讓人擔心	躺下
他是對誰說這一句話的是毛 怪還是大眼仔	大眼仔	
後來你猜誰是壞人	那個蜘蛛和那個蜥蜴	坐起
從那裏看出蜘蛛是壞人，喔	還有就是他嚇小孩	
你之前有說他把他們兩個放 逐		
然後呢？	然後，那個蛇把大眼仔放到 那個地方，要把他的嘴巴吸 成白色	
你看到那個門你喜歡嗎？	那一個門	躺下
裏面不是有很多扇門	對呀，裏面有很多門，你要 下那一個門就下那一個門	
有什麼條件嗎		搖搖頭
可是他不是要打開門要…	要紅色的亮	笑
你知道為什麼要紅色的亮	不知道	搖搖頭
那你知道，每次驚嚇專員前 面都會下來一道門那是什麼	不知道	搖搖頭
你覺得門可以去別的地方好 不好玩	好玩，如果我不想上學，我 就可以去別的方	
那你想去那裏？	我帶媽嫻去海洋公園，打開 就可以去了	故打開的動作
你什麼時候知道荷特路先生 是壞人的	什麼荷特路	
荷特路就是蜘蛛	喔！	
他本來是好人嗎？	對他本來是好人	
什麼時候知道荷特路先生是	因為我有聽到他說要綁架	

壞人的	1000 個小孩	
那什麼時候你知道藍是壞人，是一開始就知道，還是後來才知道	一開始就知道	身體前後搖
從那裏知道？	因為他抓走大眼仔	
那在這之前，你知道他是壞人嗎？	知道，一定是壞人，因為他把大眼仔的手往上往下	雙手學藍道對付大眼仔 的方式
那你知道緝童組嗎？		搖搖頭
就是身穿黃色抓人的	我知道就是稱獸背上有人類小孩的襪子叫 139，他們就會出現把那個怪獸的毛剃光	
為什麼怪獸很怕人類	因為人類很強，勿類可以打敗怪獸	身體前後搖
可是他們連小孩都怕	對呀，因為小孩比怪獸還可怕	
	因為人類的歡笑比怪獸的歡笑還多	
你知道阿布由壽司店跑出來，電視在報導這件事的部份嗎？	看不懂	
他訪問人的部份，你知道什麼意思嗎？	看不懂	搖搖頭
誰最有趣？	一定是大眼仔囉	
請你談一談阿布	他長的又可愛又小	
他大概幾歲	我覺得他大概 2 歲	
為什麼？	因為很瘦小	
你喜歡嗎？	喜歡呀	
這麼多人你最喜歡蛇蝎美人嘛	對	點點頭
再來呢	大眼仔	
再來呢	阿布	玩腳
還有呢？有毛怪、雪怪…	還有喔	
你覺得毛怪呢？	他的角很像羊的角	
他和誰是好朋友	大眼仔	
他們兩個誰比較不好	大眼仔，因為他愛罵人呀	
那你還是比較喜歡大眼仔	對，我不知道為什麼	
你對裏面的故事有沒有好奇的地方？	就是那個門，為什麼打開，再一次就不能了	

還有就是為什麼他們按一個
按扭，門就會下來。
那個黃色的罐子，尖叫和歡
笑的時候就會有紅色的上來
你認為這一個電力公司，是 尖叫
要小孩的什麼？
尖叫可以做什麼？ 電燈
你有看到大眼仔上電視和雜 做無所謂的動作
誌臉被遮住嗎？
他回家就可以拿掉了
你有發現藍道可以變色和隱 我知道他可以隱形，但是我 玩雙腳
形嗎？ 沒有看到他變色

附件(八) 2007/12/06 兒童重述《怪獸電力公司》 逐

字稿

片名 《怪獸電力公司》
重述時間 2007/12/06 3pm
總長時間 25 分
觀看次數 第三次

那時候他們在上班，很像蝸牛的那個小姐說，麥克華斯基，今天晚上你沒有交報告，大眼仔說報告如果能飛走該有多好呀，…然後他拿了報告就走了。有一個怪獸出來，然後有一個瘦瘦巴巴的怪獸跟他說 2319，然後就會有人會出現，會用那個夾子，把那個東西夾起來，讓他趴下，用一個東西把他蓋住，按下按鈕，他就會 boom 爆炸，然後他把他拿起來的時候有人把他吸乾淨，然後他就說謝謝大家，還沒完。他就把他拉起來，然後就有一個割毛的丟進去，就把他割一割，沖個澡，再把他撕一下就好了。(哈…)

然後，他們就下班了，去弄東西的時候大眼仔就問毛怪，就沒有臭味的，有垃圾味，還有臭味的，我不會講那個一瓶的，有臭味的，對了，是垃圾配方啦，有嗎，然後他就噴一噴，噴一噴，就關起來，他們兩個就走出來，就遇到了西莉雅，他就問說可以走了嗎，但有一個小小的問題，毛怪就說因為我的報告沒有交，大眼仔提醒我，是嗎，對啦對啦，然後他就指什麼顏色，他是指羅絲那個。

毛怪去到那個地方的時候轉身看到一道門，那個門有那個亮亮的，進去的時

侯都沒有人其實那個小朋友已經跑出來了，他跑出來的時候，他就 boom，把那個尾巴拿起來，他很怕，他就用夾子把他夾起來，把他放回去，他又跑出來，他把他放到床上，他跌倒，他跑到浴室去，他把全身的東西，放到馬桶，他把他沖下去，他又浮起來，沖下去又浮起來，他就把他放到有一個人的櫃子裡，他覺得還好，其實那個小朋友在他的背後，他發現之後，他把那個小朋友戴上帽子，裝起來，開門的時候就看到蜥蜴在裏面，他就躲在後面，那個小 baby 就發出聲音，他就聽到，就停下來，他頭要轉過來其實他是停下來『哈秋』。然後他又繼續走等他走了他才又跑掉。

沒了

（故事只講了一半）

後來他去餐廳，大眼仔說這個世界有一個很帥的，西莉雅說什麼，他才說他很帥，然後毛怪才進來，他把行李推到一邊，然後說我要外帶，問這裏有什麼好吃的，其實是在談話，他說等一下，你看那個袋子，他低頭下去的時候，他說什麼袋子呀，他飛過去，那個袋子已經跑走了，有人在拍照，就有人看到呀，那個廚師就打電話給 2319，然後他們就用那個袋子，把他裝起來，西莉雅找電眼帥哥的時候，有人就說小姐請到另一邊，不要弄我的馬子（研究者問他什麼是馬子，兒童搖頭），他就說趕快走，有一大圓圈把整個餐廳都圍起來，他們回家的時候就要照顧他，但是他們很怕他，很怕那個小孩子，他就戴了很多東西，很多東西，那個小朋友就…講完了。

他們在看電視的時候，電視有廣告那個他們去餐廳的事，他就把那個關起來，小朋友又把他打開，他又關起來，他又拿那個錄影帶，原本是擺好的，他又變成…，然後他噴一下，他就呀一聲，他再噴一下他又再呀一聲，他又把那個小娃娃，我忘記了那個娃娃的名字，顯眼仔說誰都不能碰那個小麥麥，然後他就大哭，哇哇哇…然後那個燈就指向他們，他就唱歌，他就碰他的手，他就呀…就丟掉了，每個燈都暗亮暗亮，他就 boom 沒有電燈了，然後他就噓噓噓…，到了晚上大眼仔就在寫怎麼樣把那個小孩子丟掉，他就畫畫，跟毛怪說我們用一個大湯匙，挖一個洞，把他放生到野外，我們就好了，毛怪說湯匙，大眼仔說沒點了，也只能這樣子啦，那個垃圾桶已經爆滿紙了，大眼仔在浪費紙。再來就講完了。

然後我回想一下，然後他就放那個餅乾，他就自己來吃，他說我幫你鋪床，結果他已經睡到他的床上了，他說你不可以這樣會弄得到處都是螞蟻的，然後他說我睡沙發也很舒服的，他指著那個衣櫃，他說這裏又沒有什麼，他舉起那一張紙，是那隻蜥蜴，打開門，他把那個綿被拉起來，他就去然後說我不會嚇你呀，因為我下班啦，好吧，那我就陪你在這邊睡覺，然後他說你走…睡…，他就笑了，然後就睡著了。

然後他就出去跟那個大眼仔講話，他說真的要帶他去進工廠，真的進工廠，結果進工廠都是那個黃色的那個人，那個小朋友跑到那個很像蜘蛛的怪獸，他動他，他就說等一下啦，等一下，大他在和黃色人講話，像蜘蛛的怪獸他看到就跟毛怪說：毛怪你來啦！大眼仔說今天要報告，毛怪先說那是我表舅的妹妹，大眼

仔才說要報告，蜘蛛的怪獸說下午要來找我，毛怪說我…我…我…。

然後他們就走去工廠，要去嚇人那邊，他就刷卡，那個電梯就下來，可是又不是那個小朋友的家，然後他就說麥克華斯基，就關起來。

然後他就沒有把他送回去，他就說別怪我，他告訴大家，他們在編別怪我的舞，是歌舞劇喔，他就編別怪我唱歌，結果小孩就不見了，他們就是找找找…，結果他請毛怪簽名，那個小孩就推去垃圾那邊，我剛才去吃飯那裏講錯了，我有講到那蝸牛嗎，我接下去講好了，那個小朋友的另外一隻眼睛就不見了，毛怪以為他已經被壓死了，他就一直昏倒一直昏倒，最後出來的時候，蜥蜴就跟大眼仔說，長針指到 12 你就得帶到門口，如果長針往下你得快一點，毛怪才簽名，簽完名，他就找到那個小朋友，他就說以後不可以離開我的身邊了喔，那個阿姨就說好棒的爸爸。沒有了，不要再講了，這樣我的嘴巴很累。



附件(九)《史瑞克》動畫電影之影像敘事表

史瑞克

段落/主題	時間	影像敘事	場景位置
S1 開場	00:42-01:29	有旁白敘述 1 個故事，述說著 1 個美麗的公主被囚禁在高塔上的故事，美麗的公主必須等到真心愛她的人出現給他 1 個真心的吻，就能解開這個必須被囚禁的魔咒。	書本打開
S2 史瑞克因為童話故事中的人物被趕到他的沼澤，為求寧靜去找國王	01:30-02:50	影片描述著史瑞克自在地在自己的土地上，用泥土漱口洗澡。	沼澤/史瑞克的家
S3	02:51-04:39	居民想要抓走史瑞克，因為它是 1 隻怪物，然而史瑞克嚇走了居民。	
S4	05:03-06:30	小木偶和驢子出現在拍賣會上，由各個居民帶著至極的珍禽異獸以及童話故事中的人物到士官得前面，只要他是童話中的人物官兵就會收買這個人物。	森林
S5	06:59-07:32	驢子這個時候突然又會說話便會飛。驢子逃走，飛到了史瑞克的家中。	沼澤
S6	07:46-10:15	史瑞克和驢子第一次見面，但是驢子想要和史瑞克在一起，他想要在一起的原因是，他害怕被官兵抓到，但是史瑞克不願意，而且還想嚇走他。	沼澤
S7	10:30-11:00	史瑞克最後只好妥協答應給驢子只過一個晚上。	
S8	11:18-11:30	史瑞克答應驢子讓他留來一個晚上，但是他希望驢子能睡在外面。	
S9 晚餐	11:30-12:50	史瑞克吃著自己的晚餐，而且拔除耳朵中耳屎當蠟燭，這個時候驢子獨自在外面，但是他聽到驢子了的聲音。	史瑞克的家
S10	12:55-14:06	這個時候，有三隻小老鼠進入史瑞克的家，而白雪公主和七個小矮人也來了，所有的童話故事中的人物都進入了史瑞克的沼澤。	史瑞克的家

S11	14:30-15:30	三隻小豬說的好事，法克先生把所有的童話故事中的人物都趕到史瑞克的地方，這是史瑞克並不歡迎這些童話人物。	
S12 出發	15:35-16:00	史瑞克邀請驢子和他一起去找法克爵士。	
S13	16:40-17:30	法克先生這個時候正在刑囚薑餅人，他希望他能說出其他童話人物的下落。	皇宮
S14 魔鏡的指引，告訴法克爵士要結婚才能當一個完整的國王	17:38	這這時候魔鏡這個角色出現了，法克爵士的詢問魔鏡怎樣才能夠當一個完整的國王，魔鏡給他的建議是和公主結婚，就可以成爲一個國王。	
S15	18:40-19:29	這時在皇宮出現了一位主持人，他向國王介紹了三位可以成爲皇后的對象，一位是灰姑娘另一位是睡美人，最後是高塔公主費歐娜，而介紹完之後國王決定選擇費歐娜爲未來的皇后。	皇宮
S16	19:50-20:18		
S17 徵選人	20:20-21:09	史瑞克和驢子來到了皇宮並且進入了皇宮。	
S18	21:48-22:20	史瑞克和驢子都發現了皇宮裏面非常的安靜。	
S19	22:56-23:10	國王宣布救費歐娜公主的條例，並辦競技賽	
S20	22:15-23:50		
S21	24:00-25:07	史瑞克爲了進皇宮和國王討論事情，誤打誤撞，贏得這一場比賽	拳擊場
S22 條件與任務	25:25-25:50	弓箭手對準史瑞克，就在此時宣法克爵士布史瑞克獲勝，並讓史瑞克去救費歐娜公主	
S23	26:00-26:20	史瑞克和法克爵士約定，若達成任務，就要法克爵士歸還沼澤	
S24	26:30-26:45	史瑞克和驢子一同出發去找費歐娜公主	野外
S25	27:10-27:50		
S26	29:35-30:00	史瑞克和驢子到達高塔處，但發現這一個高塔是有火龍所看守著	高塔
S27	30:20-31:20	史瑞克和驢子要通過橋才能到高塔之	過橋

		中，但因驢子很害怕，反而不斷的搖晃吊橋，反而讓驢子自己更害怕	
S28	31:21-33:15		
S29 困難的解決	33:16-33:58	噴火龍出現，史瑞克和它打鬥著	高塔內
S30	33:58-33:59	噴火龍用尾巴一甩，卻把史瑞克甩進了關費歐娜公主的高塔上	
S31	33:59-35:14	噴火龍和驢子打鬥，但驢子求噴火龍放了自己	
S32	35:32-36:35	這時的費歐娜公主發現有人進入了高塔，便拿好花，並躺好	高塔上
S33	36:48-36:58	費歐娜給史瑞克手帕--	
S34	37:00-37:20	史瑞克和費歐娜開始逃---	
S35	37:42-37:50	噴火龍愛上驢子	
S36	38:10-39:40	史瑞克救走驢子和費歐娜	
S37	39:53-40:10	此時橋斷了	
S38	40:15-40:26	史瑞克、驢子和費歐娜也逃離了噴火龍	
S39 看到騎士的真面目	41:40-43:01	費歐娜想看救他的騎士的真面目，但史瑞克卻不願拿下頭盔，最後還是拿下來，費歐娜非常驚訝史瑞克是個妖怪	野外
S40	43:30-44:36	費歐娜和驢子談論著國王	
S41	44:40-45:35	費歐娜要求要有門的地方獨處	傍晚
S42	45:50-47:29	驢子和史瑞克談天，但卻吵架	星空下
S43	48:57-49:10	國王在皇宮中不斷的反覆瀏覽費歐娜的照片	皇宮
S44	49:29-50:00	費歐娜(唱歌)	野外
S45	50:30-50:53	費歐娜做早餐	
S46	51:05-51:26	趕路	
S47 困難的解決	51:53-52:40	費歐娜被羅賓漢捉走，而此時的羅賓漢也自我介紹，並用歌舞劇的方式	
S48	52:50-53:15	沒想到費歐娜卻是一身的好功夫，打倒了羅賓漢	
S49	53:51-54:30	驢子對於史瑞克的傷，非常的歇斯底里，此時的費歐娜只好想辦法轉移驢子的注意力，讓驢子去找有紅刺的藍花	
S50	54:56-55:17	費歐娜找出史瑞克插在身上的箭，沒想到驢子一見血就昏倒了	
S51	55:37-56:01	史瑞克只好扛起驢子就走了	
S52	56:07-56:51	費歐娜和史瑞克互吹氣球送給對方，以	

		表達愛意	
S53	57:01-57:51	已到達城堡郊外，費歐娜和史瑞克彼此並不想離開	
S54	58:12-59:23	晚餐時刻，吃田鼠	
S55	59:33-1:00:06	傍晚，公主要求獨自休息	傍晚
S56	1:00:27-1:00:33	史瑞克和驢子談到自己已經愛上費歐娜	
S57	1:01:11-1:03:52	驢子到費歐娜休息處找她，但卻發現一個妖怪，原就是費歐娜，費歐娜解釋著自己身上的魔咒，即是『只有在太陽下山之後，才會變身成為妖怪，但只要一找到真愛的第一個吻，才會變回原來的樣子』	
S58 誤會	1:03:10-1:05:11	原本想入內告白的史瑞克，因誤聽了屋內傳來的費歐娜的話，以為費歐娜不喜歡自己，只好放棄告白	
S59	1:05:57-1:06:43	當費歐娜決定告訴史瑞克自己喜歡他時，史瑞克已聽不下去，他堅持自己前一晚聽到的才是真相	早晨
S60	1:06:53-1:07:43	法克爵士和侍從們已到，要接走費歐娜，而就在此時也法克爵士向費歐娜求婚，而她也同意了	
S61	1:07:50-1:09:18	史瑞克對著驢子生氣	
S62	1:11:08-1:11:12	驢子和噴火龍再相遇	
S63	1:12:20-1:13:45	驢子告訴史瑞克費歐娜是愛著他的，史瑞克才發現自己錯了	
S64	1:14:10-1:14:48	噴火龍帶著驢子、史瑞克到法克爵士和費歐娜的婚禮去	
S65	1:15:05-1:17:40	驢子告訴史瑞克，要在儀式進行到，神父問有沒有人反對這件婚禮，再進去，史瑞克進去之後大談真愛的道理，卻被大家笑說妖怪愛上公主	婚禮
S66 原型	1:17:50-1:18:18	因夜晚的到來費歐娜變回了妖怪，便法克爵士命令士兵，捉住兩隻妖怪	
S67	1:18:40-1:18:55	史瑞克和士兵打鬥	
S68	1:18:59-1:19:20	噴火龍出現救了史瑞克和費歐娜	
S69	1:19:37-1:19:50	史瑞克和費歐娜互吐愛意，並互相親吻	
S70 魔咒的真相	1:19:59-1:20:40	公主變身，原以為變身之後會變美，但	家

		結果是和原來相同	
S71 結局	1:21:37-1:21:50	所有的童話人物集合	家
S72	1:21:57-1:22:47	大型的晚會，一起唱歌、跳舞	野外
S73	1:22:48-1:22:50	由旁白敘述：他們兩人從此快樂的過一生	關上書本

附件(十)《史瑞克》兒童行為觀察

史瑞克兒童行為觀察表

時間/段落	劇情內容	兒童行為	兒童語言
S1			
S2			
S3			
S4	史瑞克撿到懸賞單，上面註明，要找童話故事中的人物		“故事裏的人物”
S5	士兵正在收買童話故事中的人物，跟阿婆說，若驢子會說話，就給他 10 元	笑	
S6	史瑞克試圖用叫聲嚇走驢子，但驢子覺得不怕，只是史瑞克的嘴太臭	笑	
	驢子唱歌	笑	
	史瑞克問他說，你不怕我嗎，驢子回答，不會	笑	
	驢子回答我喜歡	笑	
S7			
S8			
S9			
S10			
S11			

S12			
S13	此時法克出場，因仰角拍顯得，法克高大，加上配樂	兒童做出驚嚇的表情，並手拍胸口	“我嚇到了！”
S14			
S15	法克決定，三號公主來做自己的新娘	隻手揉眼睛	“可是那裏很恐怖”
S16			
S17	史瑞克和驢子穿過草原，進到皇宮	笑	“ㄉ一、ㄉ一、ㄉ一”
S18	兩人進入皇宮，有一部機器幫兩人拍了到此一遊照	笑，並更換姿勢	
S19			
S20			
S21	驢子在場邊幫助史瑞克打倒對手	笑	
S22	這時候，所有的弓箭手，對準史瑞克時，法克卻宣佈，由史瑞克代他去救公主	身體前傾，專注的樣子	
S23			
S24			
S25	史瑞克對著驢子說，妖怪像洋蔥是有層次的，但驢子不懂	笑，並表雙手上攤，表示不懂	
S26	史瑞克和驢子到達高塔，高塔外是有火龍講看守的		“高塔”
S27	驢不敢過橋，因為他說他有懼高症	笑	
S28			
S29			
S30			
S31	驢子對火龍說，你是小龍女辣妹	笑	
S32			
S33			

S34	當費歐娜當訴史瑞克說，你救的過程，應該要浪漫一下	笑	
S35	火龍愛上了驢子，驢子告訴火龍要先做朋友，不可以碰他	笑	
S36			
S37			
S38			
S39	在三人逃出時，當費歐娜誇驢子是一隻神駒時及史瑞克拿下頭盔	笑	
S40	費歐娜問法克為何不自己來，史瑞克不慚多說一把抱起費歐娜	笑	
S41			
S42	史瑞克說看東西，不能只看外表	抓腳	
S43			
S44	費歐娜唱歌，和聲的鳥，唱到爆	笑並轉頭看研究者，表示有趣	
S45			
S46			
S47	當羅賓漢要救費歐娜時	停止所有動作	
S48			
S49	費歐娜命令慌張的驢子去找紅刺藍花時	笑	
S50	見到血就昏到的驢子	笑	
S51			
S52	費歐娜和史瑞克互吹青蛙和蛇的氣球給對方時	大笑	
S53	驢子說我只是要抱抱		“什麼”，表示聽不懂驢子說什麼
S54	晚餐吃田鼠	踢腳	“他煮什麼”
S55			
S56	驢子說史瑞克愛上公主了		雙手放在腦後

S57	驢子進到公主休息的地方，直說好恐怖	身體前傾，專注	
	驢子發現公主原來是怪獸，安慰著公主說你只有晚上才這樣，史瑞克一直都是這樣	踢腳	
S58			
S59			
S60			
S61			
S62			
S63	驢子告訴史瑞克，費歐娜是愛著他的	笑	
S64	婚禮的鐘聲		“那是什麼聲音”
S65	驢子被史瑞克拋上拋下，爲了看見婚禮進行的進度	笑	
	婚禮場邊有一個士兵，拿著一個牌子，請發出笑聲，大家就發出笑聲	手比著翻牌的動作	“他還用一個牌子，說請笑，大家就會笑”
S66			
S67			
S68			
S69	有一個士兵，拿著一個牌子，請呀，大家就發呀的聲音	笑	
S70			
S71			
S72	所有的童話人物一起出現唱歌，跳舞	笑，並且跟著節拍搖動身體	
S73			

附件(十一)《史瑞克》兒童訪談記錄

救到公主之後你有沒有覺得很奇怪，為什麼公主晚上都要躲起來		聽到奇怪，雙眼看著研究者
	因為會變成怪物	
為什麼他會變成怪獸	因為他說他小時侯巫婆給他一種魔咒。	玩腳
你有發現什麼時間，他會變成怪物	下午和晚上的時間	
是太陽下山以後		點頭
那巫婆的魔咒何時會恢復	遇到愛情	
	遇到愛情就會變漂亮了	說到變漂亮依然會有懷疑狀的表情
是變漂亮嗎	因為如果是怪胎嫁給他，就一定還是醜醜的樣子，如果是別人愛上他，他就會變成…	
你是說如果不是怪物愛上他，他就不會變成怪物		點頭
	如果是怪物愛上他，他就會變成和怪物一樣	
你是說那個魔咒是看他嫁給誰來決定，他變成什麼樣子	如果他嫁給那個國王，他就會變漂亮了	
你覺得國王帥嗎		搖頭
	如果你結婚你會嫁給矮的人嗎，他那麼矮，很像小孩子，那個公主那麼高	
你是因為他太矮所以覺得他一點都不帥	一點都不帥	搖頭
那你覺得驢子呢	然後那個蛋糕人不會做，把他做那麼高，公主把他壓矮一點	
你是說，他蛋糕不會做把他		點頭

做太高，公主還得把他壓矮一點		
裏面你最喜歡誰	驢子	
最不喜歡誰	國王	思考狀
為什麼喜歡驢子	因為他很好笑	
你是說他講話還是動作好笑	他講話和動作都好笑	
這是在說誰和誰的故事	有一點很奇怪，為什麼國王不自己去，要派別人去	
你是說這裏你覺得奇怪		點頭
我有發現你剛看到有一個地方，就是有一個士兵拿著牌子叫大家笑，大家看到那個牌子，就會跟著笑	我有看到，但是我不知道那是什麼意思	搖頭
你知道史瑞克住在什麼地方嗎	醜醜爛爛的地方	笑，點頭
你知道這個地方的名字嗎		搖頭
那你知道法克爵士住的地方嗎	高高的城堡	笑，手比高的位置
費歐娜呢	最高最高塔那裏，被龍管	
你有發現史瑞克的耳朵長什麼樣子		用手在空中畫了形狀
他是什麼顏色	綠色	
他的耳朵有一種東西	蠟燭	
你覺得好玩嗎	好噁心，不好玩	做出噁心的表情
你有看到，他對費歐娜吹氣球，那個氣球是什麼做的	青蛙和蛇，好玩	笑，大聲說好玩
你有看到在他送費歐娜氣球之前，他每費歐娜有送他什麼東西		搖頭，雙手一攤表示不知道
那你知道，史瑞克的沼澤被入侵，那些人…	被法克趕去的人	
那些人是誰	童話故事裏的人	
有誰	有天使	雙手做翅膀狀
還有誰	為什麼要問我，我全部都有看到	起身全身向沙發趴下
那你有看到一開始力瑞克在看一本書	他說童話故事裏的故事都是假的	眼睛一亮
那本書說什麼		思考

說什麼	說…王子會來救高塔上的公主	小聲
王子會來救高塔上的公主	是騙人的	
你是說史瑞克說這是騙人的		
那你覺得童話故事裏的人是真的嗎	不可能吧	
你覺得史瑞克是假的嗎	假的	
那王子呢	王子已經是很久的事了	
那這一個故事是現在的故事嗎	不是，現在已經是城市了，他們的房子都是破爛的房子	
是這樣，你沒看過這種地方，那你有看過城堡嗎		搖頭
你有看過高塔嗎	我有看過城堡	搖頭
你有看到法克在問薑餅人，大家的下落嗎	他太小了我看不到	搖頭
你最喜歡驢子，那你喜歡驢子的女朋友嗎		點頭
你可以說說看嗎	他跟驢子長的很像	
跟驢子長的很像	如果沒有翅膀就更像了	
驢子很愛講話，你還是喜歡他		點頭
那你談一下史瑞克	胖胖的	
他帥嗎	哎！你喜歡他，他一點都不帥	大笑
裏面有帥的人嗎		搖頭
費歐娜呢	可是他晚上會變成怪物	
你覺得史瑞克的心地好不好	不好，他都會罵驢子	
你是覺得會罵人的人心地都不好	對	
你有看到費歐娜有一天起床唱歌…	那個不鳥爆掉，酷耶	
可是小鳥爆了之後，他做了一件…	他把蛋吃了	
有趣嗎	惡心，搞不好他把鳥給吃了	
那之史瑞克他刷牙和洗澡呢	惡心，他刷牙用那個蟲的身體擠出來	做刷牙的動作，表情是惡心
那洗澡呢		搖頭
你是記得刷牙的事情		點頭

問題	兒童回答	兒童行為
請你從頭序述一下史瑞克 這一個故事	我不知道	身體搖動跳坐在椅子上
你記得裏面有一個人本來要 救走費歐娜，但被費歐娜打 一頓		思考
	是那個射箭的人	
你知道他的名字嗎	不知道	
你有沒有覺得費歐娜很厲害	有	
為什麼他會…	因為他說他一個人生活可以 練武功	
後來驢子看到史瑞克屁股被 插到箭，驢子有什麼反應	他說不要死	笑
有很神經質嗎		搖頭
甸知道什麼是神經質		搖頭
那你覺得驢子表現很正常嗎	正常的要命	
你覺得史瑞克是費歐娜的真 愛嗎	不是	
那是誰	是那個笨國王	
真的？	不然為什麼國王來的時候問 他你願意嫁給我嗎，他說我 願意，因為他想變美麗呀	
你是說他想變美麗所以嫁給 國王	對呀	表情認真
但後來為什麼他又要嫁給史 瑞克	不知道	
你知道什麼是真爱嗎	不知道	
那你知道，費歐娜一開始有 沒有喜歡史瑞克		點頭
你有沒有想過為什麼史瑞 克，在晚業的時候不去找費 歐娜	不行呀，要早上	
為什麼不行	要早上，才不會吵到他睡覺	表情很堅持
請你從頭序述一下史瑞克 這一個故事	我不知道	身體搖動跳坐在椅子上
	我想不出來啦！	
那你看到什麼？	我看到史瑞克	手揉眼睛
還有呢	還有 fiona	
還有呢	還有驢子，和那個國王	雙手拉著兩隻腳板
那國王叫什麼名字	不知道	

你可以說一下故事是如何發生的	法克	
喔！你想起來了		點點頭
這個故事是從那裏開始		思考狀
	從史瑞克一個人開始的，還有那個驢子。	
驢子是從那裏來的	是老婆婆牽來的，他就逃跑呀，跑到史瑞克那裏了	
其它的呢	看不懂	
那那裏好玩	結婚	
你是不想說嗎	不是我不知道什麼意思，好玩	思考狀
你是說你不知道我要你說好玩在那裏是什麼意思		點頭
那你說說這一個故事		
	那個龍和驢子	
你是說龍和驢子是好朋友	是女朋友	
那一個是女朋友	龍，他們在救公主的時候說的	
那你知道為什麼史瑞克要去救公主	我不知道，不懂他說什麼	搖頭
	我不懂那個國王說什麼	
你不知道國王說的東西是什麼	點頭	
兩你知道魔鏡說了什麼	我知道，他說國王要嫁給三個，一個是白雪公主，一個是灰…，不對第一個是灰姑娘，第二個是白雪公主，第三個是fiona	思考，並且搖頭
那他選了誰	第三個	
為什麼要派史瑞克去	因為史瑞克去，國王有叫其他的騎士，但是因為史瑞克打敗了他們所以國王叫他去	

附件(十二) 2007/12/10 兒童重述《史瑞克》動畫電影

內容 逐字稿

片名 史瑞克
重述時間 2007/12/10 3pm
全長時間 22 分 50 秒
觀看次數 第三次

史瑞克在大便的時候把童話故事撕掉，他說這個童話故事根本就是假的，又不是真的，(你覺的是真的嗎)，我猜是沒有啦，是亂演的。

然後他們不是在說，那個老婆婆說這個驢子會講話，那個人說，如果那個驢子會講話，我就給你十塊錢，可是你騙人，可是驢就故意不講話，那個老婆婆就被抓走，可是有一個東西就飛到天上，發到那個驢子，他就飛，然後講一些話，那個就說他會講話耶，那個人就說笨蛋，你們有看過蒼蠅在飛，蚊子在飛，這次是驢子在飛。

他就一直跑一直跑，跑到史瑞克的後面，然後那個人就說什麼法克大人的什麼東西，然後他說只有你們這幾個人嗎，其實他後面的人都跑光光了，好好笑，然後…那個法克大人的手下也跑走了，(跑去那裏)，不知道，因為他是一個怪物，大家很害怕，所以大家就都跑走了。

驢子一直跟著他，一直跟著他，他們走到史瑞克的家，史瑞克走到自己的家的時候，那個驢子馬上衝進去，他說我睡那裏我睡那裏，然後史瑞克就說你睡外面，他就說，我睡外面也蠻舒服的嘛，反正我是驢子，對嗎？

然後史瑞克就開始吃東西，那個史瑞克就說我不是叫你在外面嗎，他說我是在外面呀，他坐下位子的時候看到有東西，其實那個是老鼠，他就桌子底下找一找其實是在桌上，然後他就拿眼珠(食物)就掉下來，他說那個眼珠可以當果漿耶。

然後那個老鼠就說好舒服的床喲，他就把他抓起來，然後說你們給我滾出去，他就打開門，哇！好多童話故事裏的人。

他就說有沒有人知道法克大人是誰，他就說我知道我知道驢子說的，還有沒有法克大人住那裏，他又說我知道我知道，他就說好吧，我們出發吧，史瑞克就說驢子你跟我一起去。

他們就拿著那個火，他們就走走走，他不是唱歌嗎，你唱歌的時候我不是有說過嗎，那我用嗯的，他就說應該可以吧，他就嗯嗯嗯嗯…，他們就一直走，一到了早上中午和晚上，才到了。

驢很怕過去因為那個是紅色的，因為那個是岩漿，(他不是去找法克嗎)，不是他要去噴火龍，驢子就說他很怕，史瑞克就說，你該不會有高懼症吧，懼高症吧，我不是我是怕那個岩漿，他就說不用怕我會跟著你的後面的，走到一半，那個驢子踩到一個木頭就掉下去，然後他就說我要回去拜託拜託，但是史瑞克太胖了，然後史瑞克就搖那個搖那個，他不是後退嗎結果走到地上了，結果史瑞克就說怎麼樣怎麼樣，他們就進去了。

他叫驢子找樓梯，他找噴火龍，然後他就說史瑞克，噴火龍，史瑞克說公主可能上面，驢子就跑過去史瑞克就把他弄過去，他就解決那個龍，結果他噴火嘛，驢子趴下來尾巴都著火了，但是他還有熄滅，史瑞克抓住他的尾巴，他就甩甩把史瑞克送入那個房間，就從那個屋頂 boom。

那個公主看到之後快點躺下來，他就躺下來，他就拿花，然後結果就快要講完了？(還很多吧)哈…。躺下來公主就說要親吻什麼的，他就一直搖他的頭嘛，然後他就說走吧，然後他就一直撞過去，他就拉他的走一直走一直走，然後他說出口在那邊耶！

我要救我的跟屁蟲呀，那個驢子不是他的跟屁蟲，史瑞克掉到公主的房間的時候，噴火龍有噴火嘛，噴進去驢子剛好走過來，然後噴火龍就拿他的尾巴 boom boom boom，他就說你的眼睛怎麼樣，怎麼樣…。他就噴出不是火，是煙，就變成一個愛心，驢子咳嗽就把愛心變成一半，他就說史瑞克，龍就搖尾巴，但是他還是跟史瑞克一直走，一直走。

然後看到公主就抱住他們兩個，驢子看到公主，就說公主，但噴火龍就快要來了，他們就一直走，史瑞克就說你們先去出口，我來解決這隻龍，他就把那個劍插到那個繩子，然後他就說快跑，噴火龍要噴火的時候他們就一直跑一直跑，他們跑出去的時候剛好那個火一直削那個橋，那個橋很快就掉下來，那個龍就卡住，呀！…。那個驢子剛好掉下去，那個史瑞克剛好抓住他的尾巴，他們就爬上去。

他們就說太棒了，公主說：「故事應該是被關在高塔上，被火龍保守著，會有一個勇士來救他。」，可是他是怪物呀，史瑞克不知道他晚上會變成怪物，他就叫他脫帽子，他就不要，他一定要，他就說公主陛下是你自己叫我脫的喔，他就拿起來…拿起來…，他就說是法克大人要跟你結婚的，不是我。他(費歐娜)就坐在這裏，他就說我坐在這裏等法克大人來，史瑞克就把他匹在肩膀上，就一直走了。

然後就一直走，他就說找個地方過夜吧！搭那個地方過夜，我們要一直走，他就說這裏有強盜耶，驢子就說，天不大地不大就怕強盜。

(然後呢)，然後他就去一個地方，史瑞克就去把石頭移開，他就說要有家的感覺，他就說什麼感覺，他就說要有一道門，然後他就說晚安，驢子就說我可以說故事給你聽什麼的，他就說我已經說晚安了，他就把門關起來睡著了。

他們兩個就躺下來，然後他就說什麼星星呀…。然後史瑞克就說晚安呀，轉過去，那個驢子也轉過去，不論轉怎樣，驢子都對著他，每個人看到我都會呀…

(大叫)，(驢子說)可是我遇到你的時候不覺得你又醜又可怕，有沒有驢子星呀，有呀，那顆小小的星呀，那個愛講話又愛講話的星呀，他就說是不是，是這一顆最大的，(史瑞克說)那不是，那是月亮。

然後他們就走到一個地方，他不是烤那個田鼠給他們吃，然後他們吃了之後那個驢子嚇他們一跳，他們就說快中午了，那個公主就敢快跳進那個裏面，驢子就說你要去那裏呀！(史瑞克說)他就說我要去找木頭，然後他就去找了，也就坐在一個地方，剛好城堡就在前面，他就坐在那邊，驢子就進去找公主，他就說，公主你在那裏？裏面有蝙蝠，那裏面好恐怖喔！

公主掉下來，驢子就說你把公主吃了嗎，他就說公主有在你的肚子裏面嗎，他就說我就是原本的公主，我晚上會變成這樣，白天會變成正常人。他就說我小時候被巫婆下一個詛咒才會一直變這樣，驢子就說你是晚上變成這樣，驢子是每天變成耶！明天史瑞克來的時候，他就說我要給你一個禮物，結果法克大人來了，他以為法克大人很高，其實馬的身上掛了一個東西，他就把他抱下來，他很矮，像嬰兒一樣，他就把公主的手拉下來，他就說，請問你願意跟我結婚嗎，他說我願意，那我們明天就結婚吧，他就說不要今天就可以結婚了。

然後他就說會請很多人來參加婚禮，公主就跳上馬，他就說再見囉！妖怪，然後會有人幫公主穿衣服，連那個國王都穿好了，史瑞克就跟他說對不起怎樣，龍就飛來，他們就坐上去，驢子也坐上去，他們就飛到城堡，那個人就唸唸唸，然後公主就說請跳到親吻那一段。

史瑞克就把驢子丟上去，丟下來，他就飛上去，飛下來。他就說他現在怎麼樣怎麼樣，到最後他就不要接了，讓他直接掉下來 boom。他就掉到地板上 boom。然後史瑞克就說我反對，國王就笑說有一個怪物愛上一個公主，哈…，然後就會有一個牌子，說請笑，大家就哈…哈…，公主就說我一直想給你看一個東西，結果他就變身，變成了怪物的樣子。然後他就說男人呀！把這兩個人抓出去，史瑞克就瘋狂的打，史瑞克被抓起來，國王說你要永遠被關在高塔的後面。

噴火龍剛好來就把那個國王吃掉，然後再把那個皇冠吐出來，他們就親親的時候就把他蓋住，結婚的原侯就開一個 party，就親親。

女巫就把老鼠變成馬車，他們兩個就跳上去，公主就丟花，有兩個女生撞來撞去，結果被噴火龍接住給那個驢子，最後就唱唱歌唱歌，好了完了。(22'：50")