

## 中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵期末成果報告書（格式）

### 壹、計畫名稱

透過探討日本動漫作品與次文化現象來學習研究理論與文化比較之教學創新計畫

### 貳、實施課程、授課教師姓名

實施課程：動漫與次文化

授課教師姓名：沈 美雪

### 參、前言

「日本動漫與次文化」為本學年度下學期新開的一門課程，旨在將「媒體素養」與「文化研究」作結合，並選用年輕族群感到有興趣的日本動漫、遊戲等作品作為教材，希望藉由透過學習者本身的興趣，來引導學習學術性的文化及文學批評理論，並以此培養學習者的研究能力，以及對異文化之了解以比較之能力。

※媒體素養（Media Literacy）是指在各類處境中取用（access）、理解（understand）及產製（create）媒體信息的能力。

※文化研究/閱讀（カルチュラル・スタディーズ/Cultural studies）起源於 20 世紀後半的英國研究者之間，泛指關於文化的一切研究，包含政治經濟學、社會學、文學理論、媒體學、文化人類學、哲學、藝術等。不只是高等文化，也包括次文化（サブカルチャー／大眾文化）。

### 肆、計畫特色及具體內容

本課程最大的特色在於，透過現今年輕族群極感興趣的日本動漫與遊戲作品，來引導認識文化研究學的一些基礎理論。除培養媒體素養（メディア・リテラシー・/media literacy）之外，並引導學生利用文化、文學批評理論來學習如何探討、分析次文化作品，以期藉由結合青少年之興趣來提升學習者批評與思考之能力。

本課程的主要目的在介紹一些文化研究的基本理論，如類型論（Genre Criticism）、受容理論（Intertextuality）、人物描寫（Character）、身體論（body）、性別批評（Gender Criticism）、文化批評（Cultural Criticism）等，並與日本次文化（Sub cultural）做連結並將學習重點放在「文化研究」（cultural studies）上。另外，每個講題都會與台灣的現況作結合，讓學生在了解文化及文學研究理論之外，並能達到「比較文化」之學習目的。

而本課程結合批評理論及動漫、電玩的文本研究，每週都設有學習主題如下：

- 第一講：日本動漫與次文化概述 2015/02/26
- 第二講：人物造型(Character):「萌」(Moe)與(二次元)美少女的系譜 2015/03/05
- 第三講：文本間相互影響關係(Intertextuality):小說、動漫、電玩之文本 2015/03/12
- 第四講：類型論 1(Genre Criticism1):輕小說的歷史與類型 2015/03/19
- 第五講：類型論 2(Genre Criticism2):模擬遊戲的文學性 2015/03/26
- 第六講：身體論 1(Body1):動漫作品中的身體性與性別角色(Gender Role)2015/04/09
- 第七講：身體論 2(Body2):動漫作品中的身體性與後人文主義(Posthumanism)2015/04/16
- 第八講：身體論 3(Body3):聲音商品化－聲優 2015/04/23
- 第九講：身體論 4(Body4):聲音商品化－ボークロイド(VOCALOID)2015/04/30
- 第十講：性別批評 1(Gender Criticism1):戰鬥美少女論 2015/05/07
- 第十一講：性別批評 2(Gender Criticism2):BL 論 2015/05/14
- 第十二講：性別批評 3(Gender Criticism3):百合 2015/05/21
- 第十三講：文化批評 1(Cultural Criticism1):「宅」(Otaku)文化與宅經濟 2015/05/28
- 第十四講：文化批評 2(Cultural Criticism2):同人 2015/06/04
- 第十五講：文化批評 3(Cultural Criticism3):動漫電玩與有害聯想 2015/06/11

## 伍、實施成效及影響（量化及質化）

### (1)學習者作業繳交問題-量化

本課程規定每週都必須繳交作業，而各講次之作業繳交率（人數 71）如下：

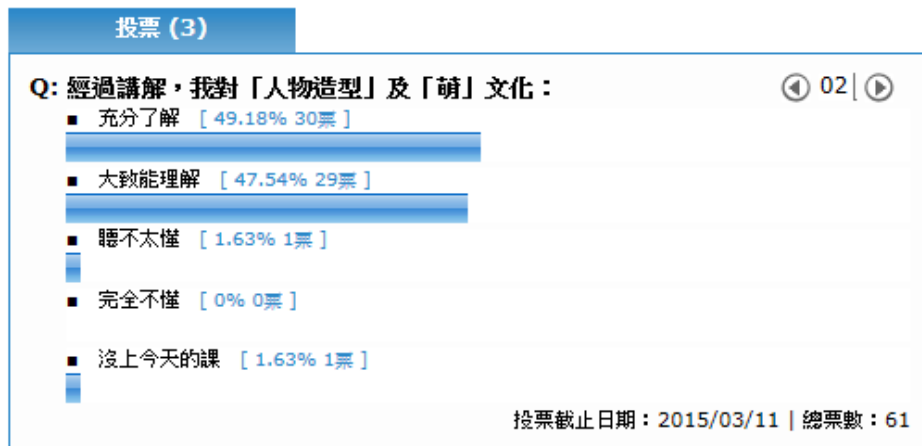
作業次	繳交人數	繳交率
第 1 講	37	52%
第 2 講	38	53%
第 3 講	55	77%
第 4 講	43	60%
第 5 講	41	58%
第 6 講	53	75%
第 7 講	50	70%
第 8 講	38	54%
第 9 講	38	54%
第 10 講	51	72%
第 11 講	38	54%
第 12 講	37	72%
第 13 講	40	56%
第 14 講	44	62%
第 15 講	33	46%

由上表可以看出，作業繳交率約 5-7 成。要如何提高作業繳交率，是今後必須要思考

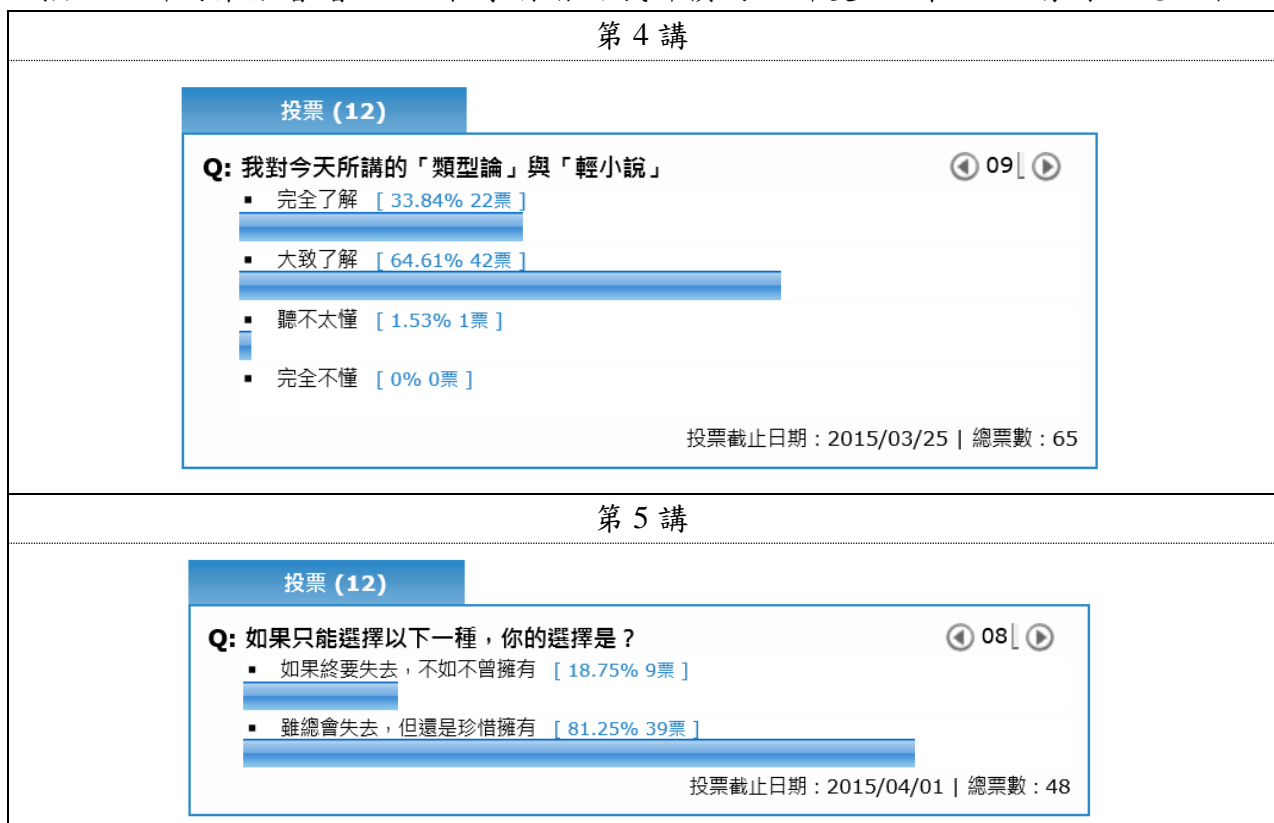
的問題點之一。而作業繳交率不高的原因可能是因為配分不高（每次作業僅只能得 1 分），所以影響繳交意願。

## (2)對於研究理論之理解問題-質化

學習者對於文化與文學研究理論因為大多第一次接觸，所以是否能充分理解講述的內容，是本課程首要掌握之處。而本課程所利用的調查方法，便是本校課輔系統的「投票」功能。向學習者說明此功能是完全的匿名性，所以可以放心地表達自己的想法。以第二週的講題為例，投票結果顯示學習者的理解度如下：



填答者 61 人，有效填答率 84.7%。其中對於該週(第二週)內容表示充分了解者 49.18%、大致能理解者 47.54%、聽不太懂的有 1 人占 1.63%，表示近 9 成 5 以上能理解內容，但仍有 1 位同覺得不太能理解。而今後的主題會加深理論性的補充，因此預計表達不太理解或完全無法理解的票數會增加。而在學習者自我評價的理解度上，第 4-11 講則呈現以下結果。



### 第 6 講

#### 投票 (12)

Q: 我對今天所討論的動漫作品中的「身體性與性別角色(Gender Role)」 :

◀ 07 | ▶

- 充分理解 [ 53.12% 34票 ]
- 大致理解 [ 45.31% 29票 ]
- 聽不太懂 [ 1.56% 1票 ]
- 完全聽不懂 [ 0% 0票 ]

投票截止日期 : 2015/04/15 | 總票數 : 64

### 第 7 講

#### 投票 (12)

Q: 我對今天所討論的「動漫作品中的身體性與後人文主義」 :

◀ 06 | ▶

- 充分理解 [ 31.57% 18票 ]
- 大致理解 [ 56.14% 32票 ]
- 聽不太懂 [ 10.52% 6票 ]
- 完全聽不懂 [ 0% 0票 ]
- 沒上今天的課 [ 1.75% 1票 ]

投票截止日期 : 2015/04/22 | 總票數 : 57

### 第 8 講

#### 投票 (12)

Q: 對於聲優的見面會或演唱會 :

◀ 05 | ▶

- 有機會的話會想參加看看 [ 74.13% 43票 ]
- 沒興趣不會參加 [ 25.86% 15票 ]

投票截止日期 : 2015/04/29 | 總票數 : 58

### 第 9 講

#### 投票 (12)

Q: 我對今天的講題「VOCALOID」內容 :

◀ 04 | ▶

- 充分理解 [ 50.84% 30票 ]
- 大致理解 [ 42.37% 25票 ]
- 聽不太懂 [ 1.69% 1票 ]
- 完全不懂 [ 0% 0票 ]
- 沒上今天的課 [ 5.08% 3票 ]

投票截止日期 : 2015/05/06 | 總票數 : 59

### 第 10 講

#### 投票 (12)

Q: 我對今天的講題「戰鬥美少女」內容：

03

- 充分理解 [ 58.06% 36票 ]
- 大致理解 [ 35.48% 22票 ]
- 聽不太懂 [ 0% 0票 ]
- 完全聽不懂 [ 0% 0票 ]
- 沒上今天的課 [ 6.45% 4票 ]

投票截止日期：2015/05/13 | 總票數：62

### 第 11 講

#### 投票 (12)

Q: 我對今天的講題「BL」內容：

02

- 充分理解 [ 73.21% 41票 ]
- 大致理解 [ 23.21% 13票 ]
- 聽不太懂 [ 1.78% 1票 ]
- 完全聽不懂 [ 0% 0票 ]
- 沒上今天的課 [ 1.78% 1票 ]

投票截止日期：2015/05/20 | 總票數：56

### 第 12 講

#### 投票 (15)

Q: 我對今天的講題「百合」內容：

04

- 充分理解 [ 55.35% 31票 ]
- 大致理解 [ 37.5% 21票 ]
- 聽不太懂 [ 0% 0票 ]
- 完全聽不懂 [ 0% 0票 ]
- 沒上今天的課 [ 7.14% 4票 ]

投票截止日期：2015/05/27 | 總票數：56

### 第 13 講

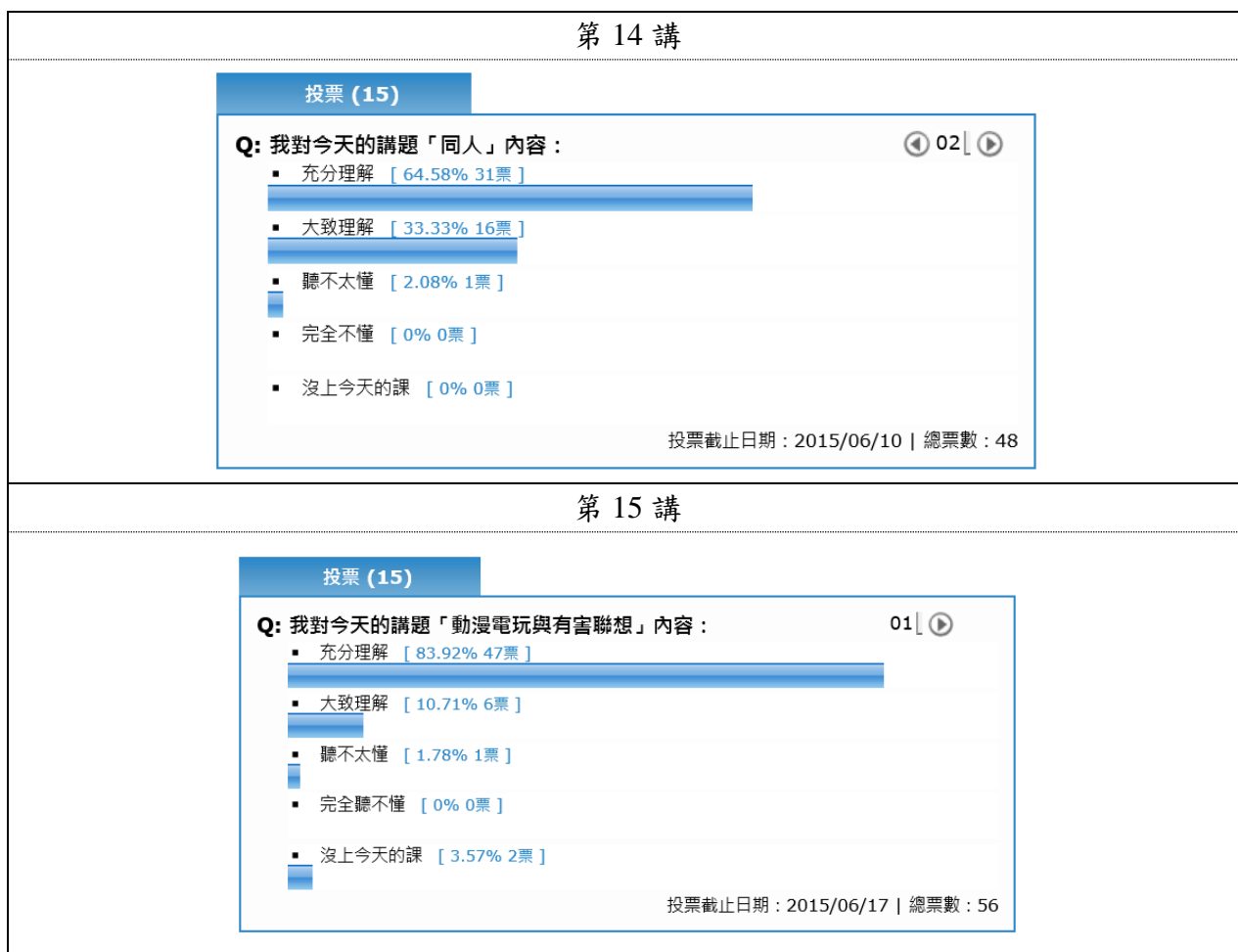
#### 投票 (15)

Q: 我對今天的講題「宅文化與宅經濟」內容：

03

- 充分理解 [ 52.54% 31票 ]
- 大致理解 [ 35.59% 21票 ]
- 聽不太懂 [ 6.77% 4票 ]
- 完全聽不懂 [ 0% 0票 ]
- 沒上今天的課 [ 5.08% 3票 ]

投票截止日期：2015/06/03 | 總票數：59



由以上結果可以看出，表示「充分理解」「大致理解」的學習者佔 9 成 5 以上，超過 5 名以上表示「聽不太懂」的學習者只有第 7 講「動漫作品中的身體性與後人文主義」的 6 名。可見自第 3 週之後，學習者對於學習內容的吸收度有大幅之提升。而最後的成效評估，則以下方方式進行：

- (1) 期末考、(2) 期末評量、(3) 討論區發言、(4) 出席率評量、等。

## 陸、結論

本研究計畫以日本的動漫、遊戲、宅文化等作為教材，而以文學及文化學研究來作為研究的方法論，目標是希望結合年輕人的興趣，來學習文化學研究的基礎、並培養思考與批判之能力。而本課程亦為本系課程內容外審的科目，而針對校外審查委員給予之意見，本課程做以下回覆說明。

(1) 項目：本課程內容之概述是否需要修改或補充內容？

委員意見及建議事項：動漫產值之經濟效益（可以日、台、中、韓或歐美為範例做比較）

回覆說明：本課程中第 13、14 講會深入分析「宅經濟」「動漫展」等有關日本動漫、電玩相關之經濟效益；此外會參考委員意見，盡量在各講次中收集資料，分析各講

主題之相關經濟產值。如「聲優」的經濟產值、台日之比較等。

(2)項目：本課程之內容、教學與評量方式是否能有效養成該課程所對應之核心能力？

委員意見及建議事項：減少理論及學術性探討，著重動漫之產業經濟效益及全球化之社會現象。

回覆說明：參考委員意見，今後的課程會多增加各主題之經濟效益（如輕小說在台產值、聲優來台之經濟效應...等），以及文化比較（全球化之社會現象）之部分。

(3)項目：本課程所傳授之專業知識或技術是符合學術潮流與現今職場情勢？

委員意見及建議事項：以趣味為主可激發學生學習動力，兼可刺激其更加深入探討。

回覆說明：本課程有 71 人次選修，而所得教學回饋意見（匿名）如下。另外，本課程亦有開放讓學生做調查發表，目前開放名額全滿。如委員意見所說，對於本課程學員反應可說極為熱烈。

顯示回覆	我感到滿意的地方 - 課綱清晰	2015/06/03 19:58:10
顯示回覆	沒有感到困惑的地方 每次都期待聽老師上課	2015/04/30 19:17:25
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/04/16 16:02:29
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 講課認真/生動	2015/04/11 20:38:36
顯示回覆	老師的課程豐富有趣，毫不冷場，從上課到下課一直是精彩，對於課程內容可以充分了解，也讓學生有發表的機會，分數的結構清楚，ppt搭配影片集，使我更加了解上課內容。	2015/03/26 22:35:13
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/03/26 22:32:02
顯示回覆	老師我想問上次放夏日友人帳影片的背景歌是什麼?還滿好聽的，但我回去就忘了	2015/03/27 20:53:09
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/03/18 19:36:11
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/03/18 12:24:58
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 講課認真/生動	2015/03/17 23:33:30
顯示回覆	加油!	2015/03/17 10:07:20
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 講課認真/生動	2015/03/17 00:56:54
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 講課認真/生動	2015/03/16 22:52:48
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/03/16 20:43:19
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/03/16 19:58:35
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/03/16 14:31:12
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/03/14 22:52:27
顯示回覆	這個會不會記名啊...? 每次上課都很開心!!! 整間教室宅氣逼人的感覺真好!!!(?) 謝謝老師開班授課!	2015/03/14 00:29:16
顯示回覆	內容超豐富 課程超棒 之後不再開課太可惜了啦 會變成全系的損失OTZ	2015/03/13 14:26:07
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 講課認真/生動	2015/03/13 13:47:09
顯示回覆	有機會希望下學期還能再開XD 很多因為衝堂而沒辦法上課的同學都很期待老師再開!	2015/03/13 13:31:02
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 講課認真/生動	2015/03/13 13:29:43
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/03/13 13:29:37
顯示回覆	老師抱歉我剛剛上傳到空白原檔= =可以讓我再傳一次嗎= =十分抱歉~!!	2015/02/27 23:57:49

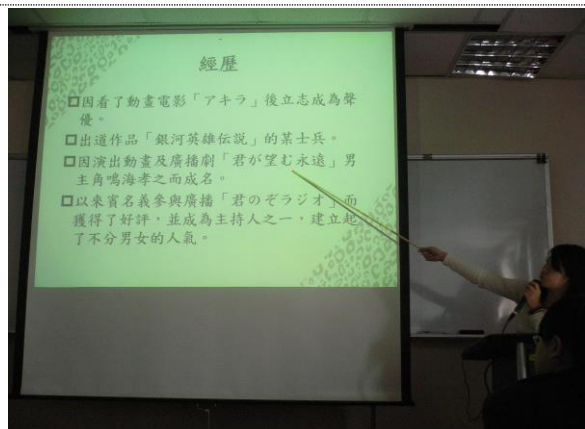


柒、執行計畫活動照片

<p style="text-align: center;"><b>教師講課</b></p>  <p>The teacher is standing next to a large projection screen displaying the course objectives. The screen lists seven items: 1. Introduction to 'Voice Actor' (VOICEDOID) and its development; 2. 'Economic Animation' and 'Voice Actor'; 3. 'Voice Actor' and 'Textuality'; 4. 'Voice Actor' and 'Fandom'; 5. 'Voice Actor' and 'Economic Production' (Content, Industry, Internal); 6. 'Voice Actor' and 'Taiwan' (Research); 7. 'Voice Actor' and 'Future'. The teacher is pointing at the screen with a laser pointer.</p>	<p style="text-align: center;"><b>學生聽講</b></p>  <p>A group of students are seated at desks in a classroom, listening attentively to the lecture. They are looking towards the front of the room where the teacher is presenting.</p>
<p style="text-align: center;"><b>學生發表(日 2A-林雅)</b></p>  <p>The student is presenting a slide titled '以下の内容が含まれています。' (The following content is included). The slide lists: 女自演 (Female self-performance), 女個人的な作品選択と感想 (Female personal work selection and thoughts), and 台湾用語の字幕 (Taiwanese subtitles). It also includes a note: '受け入れない方は動画を閉じてください。' (If you do not accept, please close the video.) and '大丈夫な方は、このまま続けてください。' (If you are fine, please continue as is.)</p>	<p style="text-align: center;"><b>學生發表(新聞 3A-鍾雨璉)</b></p>  <p>The student is presenting a diagram with '女性聲優' (Female voice actors) in the center. Four arrows point outwards to different categories: 'Super Idol 巨星女聲優' (Super Idol Star Female Voice Actors), '最漂亮反差女聲優' (Most Beautiful Contrast Female Voice Actors), '超人氣新生代女聲優' (Super Popular New Generation Female Voice Actors), and '實力派女生男聲' (Realistic Female Male Voice).</p>
<p style="text-align: center;"><b>學生發表(日 2A-陳盟育)</b></p>  <p>The student is presenting a slide titled '臺灣對聲優的受容' (Reception of Voice Actors in Taiwan). The slide includes the text: '「受容」為日本語漢字じゅよう(名詞・サ変)中文解釋為接受、採納' and '日本語學系 2A A2206661 陳盟育'.</p>	<p style="text-align: center;"><b>學生發表(日 2B-陳宛渝)</b></p>  <p>The student is presenting a slide titled '先啟' (Introductory Note). The text on the slide reads: '對於動漫，我還是初學者，真的做了這份簡報之後，才發現，動漫是一門真得很難很難的一門學問，我查了好多資料，才完成這份簡報，但是仍然有不足的地方，希望大家多多包涵！'</p>



學生發表(日 3A-楊雅茹)



學生發表(日 4B-陳韻如)



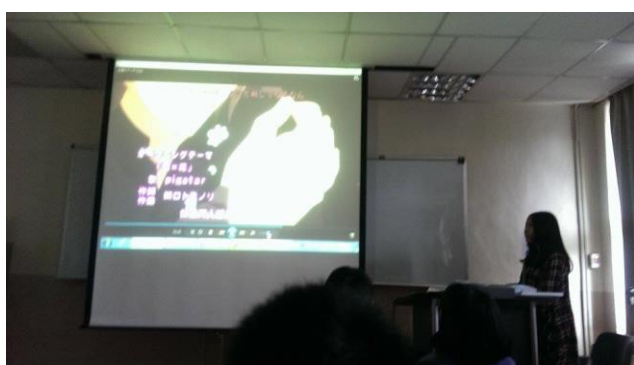
學生發表(日 2A-下谷怜香)



學生發表(日 3A-杜巧薇)



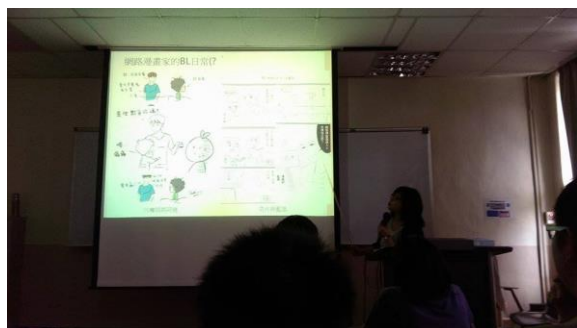
學生發表(日 2B-詹詠淳)



學生發表(日 3B-楊詠惠)



學生發表(日 4B-徐筱晴)



學生發表(日 4B-楊雅婷)



<p>學生發表(日 4A-王佩琪)</p>  <p>作品介绍 《強弱魔女》 是Project Kagome 的原创作品, 插画家由ツミ 力本負責插畫, 角川書店企劃的 跨媒體平台作品。</p>	<p>學生發表(日 2A-王德穎)</p>  <p>定義</p>
<p>學生發表(日 4B-蔡宗佑)</p>  <p>台灣同人相關介紹 同人是指「由同好間寫/作出來相互交流的作品」 未有商業考量 通常藉由動畫作品、漫畫作品、網路遊戲、單機遊戲衍 伸出的二次創作衍生作品 台灣主要的同人誌販售會: 傑作動漫主辦的Fancy Frontier, Petit Fancy, FFK, 台灣同人誌販售會/CWT /CWTII/CWTK 基隆多媒體的G1動漫嘉年華, 還有高雄 的WS及各種單一主題的ONLY場</p>	<p>學生發表(日 3B-梁耀杰)</p>  <p>定義 「宅」一詞源於「御宅族」, 原指沉 迷而專精某樣事物的人, 但台灣新聞 媒體創造出「宅男」一詞, 意思是窩 在家裡的人。在此影響下, 宅經濟亦 包括了「御宅經濟」(Otaku Economy) • 瞄準御宅族市場, 包括動漫、聲優、 鐵道、偶像、角色扮演等族群為目標 的商業行為, 被稱為宅經濟。</p>
<p>學生發表(日 2A-徐煜翔)</p>  <p>同人展</p>	<p>本課程 TA</p> 

捌、附件

- (1) 各學習單元之主要內容
- (2) 研究發表者主題與名單

備註：

- 1. 本報告書大綱得視需要自行增列項目。
- 2. 成果報告書須另以光碟儲存，並附加執行計畫活動照片電子檔。