運動漫畫影響國中學生在運動認知及參與運動意願之調查研究

國立彰化師範大學研究生　賴丹穠
國立彰化師範大學　王宗進

摘　要

本研究旨在探討，運動漫畫對於學生的運動認知能力及參與運動的滿意度，是否有程度上的影響。研究的參與者爲 14 名台中市地區國中學生，平均年齡爲 14 歲，男生 10 人，女生 4 人，在初步了解中，運動漫畫讀者以男性較多。

研究參與者於每週四填寫問卷，包括性別、年齡等基本資料，以及針對運動漫畫的相關問題。在問卷施測兩個星期之後，將所填答內容作描述性統計處理。研究結果顯示：(一)具有閱讀運動漫畫的行爲讀者中，皆是已有運動習慣的參與者；(二)而運動習慣影響的因素多爲校園中的體育課(57.1%)及同儕(25%)的影響，至於運動漫畫所給予的影響上則是區於次要的因素；(三)運動漫畫給予參與者最深刻的印象爲比賽情節(71%)，而當中有 57.1%的參與者認爲比賽情節可以幫助認識比賽規則及運動認知；(四)有 71%的參與者認爲，運動漫畫吸引人的因素是漫畫中的運動動作畫面。研究結果發現於研究所要探討的兩個方向：運動認知及運動參與滿意度上，運動漫畫的影響在運動認知上其實沒有明確的影響性。但就潛在課程和次級文化的流行面而言，運動漫畫其所產生的流行性和普遍性，不容忽視。

關鍵詞：運動漫畫、國中學生、運動參與、運動認知

Sport caricature influence junior middle school student in sport cognition and participate in investigations, sport of will

National Changhua university of Education　Teng-Nong Lai, Tsng-Chin Wang

Abstract

This research aims at the discussion, cognitive ability of movement and participating in the satisfaction of the movement to students of sport caricature, whether there is influence on degree. Participants studying are 14 junior middle school students in area of Taichung, mean age is 14 years old, boy students are 10, girl students are 4, in not finding out about tentatively, reader, caricature of sport, with more man.

Study participants and fill in the questionnaire on every Thursday, including such basic materials as the sex, age, etc., and direct against the relevant problems of the movement caricature. After the questionnaire is constructed and examined for fortnight, contents of answering filled out will do describing statistics to deal with. The result of study shows: (1) Having it among behavior readers who read the sport caricature, is all a participant who has already had sports that have been used to; (2) And it is mostly physical education (57.1%) in the campus that the movement is used to factors influenced And of the same generation (25%) Influence, it is as for sport that caricature offer it goes to be district at less important factor influence; (3) It is the competition plot (71%) that the sport caricature leaves the deepest impression on participants ,Have 57.1% participant think competition circumstances can help to realize the race rules and regulations and movement cognition in the middle; (4) 71% of the participants think, the movement caricature attracts the human factor to be the movement picture in the caricature. The result of study finds two directions of probing into the research institute: Participate in satisfaction to have in sport cognition and movement, actually there is no clear influence nature in sport cognition on the influence of the movement caricature. But as regards popular surface of potential course and secondary culture, movement caricature popularity and universality produced by it, can't ignore.

Keywords：Sport caricature, junior middle school student, sport participate in, sport cognition

壹、緒論

一、研究背景與動機

隨著知識發展提升、科技的方便，導致坐式生活型態普及，運動的習慣逐漸降低，衛生署國民健康局在民國 94 年針對 18499 位 18 歲以上民眾做了一份國民運動行爲調查，詢問受訪的近二個禮拜內是否有「做運動」，結果自承有做運動習慣的佔了 53%，比起民國 90 年的 49%微幅上升了 4%。

顯示在台灣規律運動習慣的情況雖然有改善，但仍有半數的受訪者是沒有運動習慣的，由此看出，國人在運動習慣的觀念上仍有改進的空間，而運動習慣的養成有許多因素影響，如學校的體育課程、運動團體介入、運動節目、運動漫畫等相關因素，而教育介入是諸多因素之中，較有長遠的影響。運動習慣的養成最重要時期則在於青少年學齡階段，此時期若學生對運動有正面積極的動機和運動行爲，則未來較有機會擁有持續運動的習慣(L.Pellet, 2005)。對於運動漫畫的研究，許多學者據此提出，漫畫這個媒體的圖像魅力和聚焦特寫，加上內容的包羅萬象，劇情高潮迭起，成爲兒童貼心的課外讀物(鍾明珠，2005)，加上漫畫的主要目標市場，是學齡階段的青少年，因此其產生的影響力更不容忽視(張元培，1997)。

爲促進運動習慣的養成，筆者將近年來充斥在青少年之間的運動漫畫來作爲媒介，了解運動漫畫是否會影響學生的動機，使學生在增進運動認知的同時，會對運動產生興趣並且樂於參與。

二、研究目的

本研究的目的旨在探討，運動漫畫對於學生的運動認知能力及運動中的滿意度，是否有程度上的影響。

三、研究問題

根據以上研究目的，在此提出研究問題則爲，閱讀運動漫畫的行爲，是否能促進國中學生具備基本的運動認知和提高參與運動的滿意度。

貳、研究方法

一、研究對象

本研究的研究對象選擇方面，以立意取樣之方式，由台中市某間國中的

國三學生中(平均年齡爲 14-16 歲)，選擇 14 位適合的對象(男生 10 人，女生 4 人)進行標準化訪談調查。

二、研究架構與程序

本研究內容分爲二個部分，分別調查運動漫畫本身的內容及所提供的資訊，最後依據運動漫畫所提供的內容來了解，研究對象本身是否在運動參與上得到應有的滿意度。

三、研究工具

本研究使用問卷作爲施測工具，問卷爲自編工具，以參考許毓芸(2005)之運動漫畫閱讀動機與行爲及運動社會學習影響問卷，而後本研究自編問卷內容如表一所示：

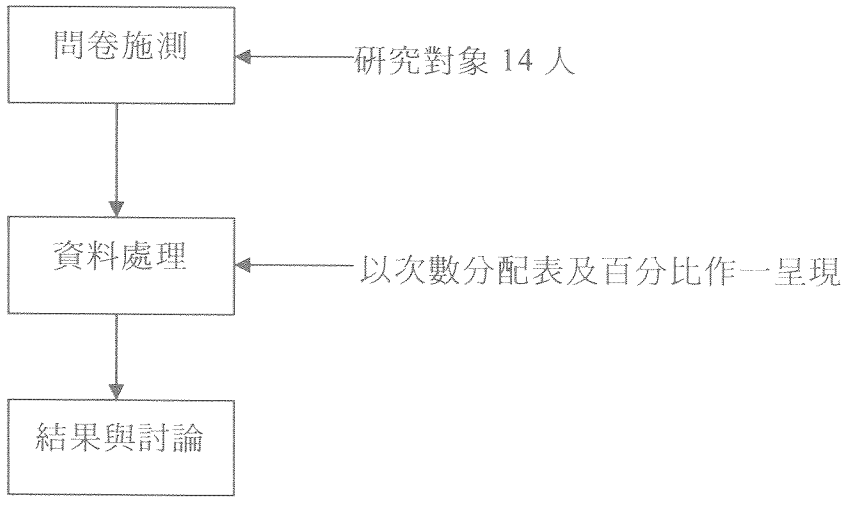
表一　運動漫畫閱讀行爲及運動參與滿意度問卷

題目	選項
1. 請問你是否有閱讀運動漫畫的習慣	□ 有　□ 否
2. 請問你是否有運動的習慣	□ 有　□ 否
3. 參與運動是受下列何者影響	□運動漫畫 □運動電影 □運動卡通 □體育課 □家庭影響 □同儕影響 □電視綜藝節目
4. 請問你閱讀運動漫畫的原因爲何	
5. 運動漫畫給你最深刻的印象爲何	□比賽情節 □好看的運動畫面 □男女主角愛情故事 □角色之間的友情故事 □親情支持的情節 □運動精神情節 □搞笑情節

	□角色的個性很特別 □運動的規則說明
6. 閱讀運動漫畫之後，是否幫助你認識運動規則	□是　□否
7. 漫畫內容用何種方式幫助你認識比賽規則	
8. 運動漫畫有哪些情節內容會使你認爲運動很美好	
9. 閱讀運動漫畫之後，會使你想繼續參與運動嗎	

四、研究過程

本研究依據研究方法作問卷施測研究，依據對象的特質調查，測量時間自民國 95 年 4 月至民國 95 年 6 月結束，每週施測 2 次，同時利用每週四下午彈性課程時間進行三角校正，直到資料蒐集完整爲止。共計施測的次數爲 7 次，實施地點爲台中市某國中會議室。



五、資料處理

本研究在經過問卷調查，資料收集完成後，編碼並將其輸入電腦，並經由處理及分析資料後，依各變相的尺度使用的分析方法如下：

(一) 描述性統計：以次數分配表及百分比來了解樣本資料結構情形，來了解運動漫畫閱讀行爲所產生的影響情況。

(二)開放式問題則使用內容編碼分析，以次數分配表及百分比做爲呈現。

參、結果與討論

表二　假設檢定結果彙整表

題目	研究結果百分比	
1. 請問你是否有閱讀運動漫畫的習慣	是	100%
	否	0%
2. 請問你是否有運動的習慣	是	100%
	否	0%
3. 參與運動是受下列何者影響	運動漫畫	28.6%
	運動電影	28.6%
	運動卡通	28.6%
	體育課	57.1%
	家庭影響	42.9%
	同儕影響	42.9%
	電視綜藝節目	28.6%
4. 請問你閱讀運動漫畫的原因爲何	好奇	57.1%
	有興趣	14.2%
	無回應	28.6%
5. 運動漫畫給你最深刻的印象爲何	比賽情節	71.4%
	好看的運動畫面	42.9%
	男女主角愛情故事	0%
	角色之間的友情故事	14.2%
	親情支持的情節	0%
	運動精神情節	2.9%
	搞笑情節	28.6%
	角色的個性很特別	28.6%
	運動的規則說明	28.6%
6. 閱讀運動漫畫之後，是否幫助你認識運動規則	是	57.1%
	否	42.9%
7. 漫畫內容用何種方式幫助你認識比賽規則	比賽情節	57.1%
	誇張劇情	14.2%
	附註說明	28.6%
	無回答	14.2%
8. 運動漫畫有哪些情節內容會使你認爲	運動動作畫面	71.4%

運動很美好	主角很好看	14.2%
	勝利的場景	14.2%
9. 閱讀運動漫畫之後，會使你想繼續參與運動嗎	會	57.1%
	不會	42.9%

在研究結果顯示，具有閱讀運動漫畫的行爲讀者中，皆是已有運動習慣的參與者，而運動習慣影響的因素多爲校園中的體育課(57%)、同儕(42%)和家庭(42%)的影響，至於運動漫畫所給予的影響上則是較不明顯的因素。運動漫畫吸引讀者的因素，則是由於好奇心(57.1%)所驅使。對於運動漫畫所給予的印象中，多爲比賽情節(71%)爲高。在運動認知方面，42.9%的參與者認爲，運動漫畫所提供的認知功能還有進一步確認的必要。而有 71%的研究參與者認爲漫畫中的運動動作畫面，可以感受到運動很美好的一面。最後 57.1%學生認爲運動漫畫美化了運動過程，也因此會想要參與此項運動，或是想要更深一層的認識，但 42.9%的學生表示不會受其影響。

根據以上結果中可以發現，在研究題目所要探討的兩個方向：運動認知及運動參與滿意度上，運動漫畫的影響在運動認知上其實沒有很特別的影響。對國中學生而言，運動認知的獲得多是由體育課程中習得，其原因即可能爲學生在接觸運動的次序上，校園中的體育課是一門必修科目，而身邊的同儕好友多爲班級同學，在共同學習同樣運動的情況之下，加上同儕好友的社會化影響，而運動漫畫則是一種閒暇時刻的休閒讀物，因此參與運動的入口會先於運動漫畫的影響，其實是可以理解的。而運動參與的滿意度則有較高的助益，主要原因爲同儕團體的互相影響，而漫畫使同儕團體具有相同的共識，可以一同去參與相同的運動。而運動漫畫所呈現的印象多爲比賽情節，也因此強調了運動畫面和運動規則的介紹，但，運動規則方面已在體育課或其他管道得知，因此運動漫畫並沒有提供更深一層的運動認知功能。相對的，運動漫畫情節的誇張，也使國中學生喜歡參與此項運動，在自我的主動性上，有程度上的影響，因此對於參與運動的滿意度上，則是依據運動漫畫其本身所提供的運動畫面和比賽情節，間接影響了學生產生想要繼續運動的動機，此部分可以發現，運動漫畫所給予的正面訊息是存在的。但仍有 42.9%的參與者表示不受影響，其原因多爲運動漫畫將其情節做了誇大的畫面和解釋，在參與運動之後會發現不如自己所想像般的神奇，因此表示仍會繼續參與運動，但並不會受其運動漫畫而影響對運動參與的動機。

運動漫畫這個平面媒體是以圖像爲主，文字爲輔來傳達運動文化中價值

與規範的傳播媒體(鍾明珠，2005)。換句話說，運動漫畫便可以像傳播媒體一般，利用圖像的方式，來傳達內文所包含的運動相關知識、運動精神、信念等等。但是具有教育意義的書籍，除了直接給予知識的教科書之外，漫畫也運用了圖像魅力及精采的劇情，使讀者不需藉由文字來想像場景，就如同觀看電影一般，藉由圖像的帶動來看見漫畫所呈現的內容。

肆、結論

運動漫畫對於國中學生的運動認知及參與運動意願的影響，其實次序上仍略遜於學校體育課程及同儕的影響，畢竟運動漫畫是一種潛在課程和次級文化的流行，但其所產生的流行性和普遍性，仍然不能忽視。研究結果顯示，較受喜愛的運動漫畫，會藉由同儕的影響力逐漸擴大，諸如灌籃高手、網球王子的閱讀風氣，多為同儕所影響，經由閱讀後所從事的運動也也多為籃球為主，呈現了運動漫畫的影響，造成國中學生對於參與運動的選擇差異。漫畫的風行，不僅帶動參與籃球運動的風潮，隨著漫畫中圖像化解釋和簡易的規則介紹，淺移默化中促進了運動認知的目標。

其實，若學校體育課中若能以運動漫畫做為輔助教材，對於宣導運動和促進運動認知上可以有所幫助，其附加功能還有運動家精神的感染和運動習慣養成的前瞻效果。根據此研究，還有許多部份需要再進一步探訪及研究，此外在運動漫畫所造成的運動滿意度研究部分，還可以進一步實行量化的調查及分析，以得知運動漫畫對於運動行為的實際參與效果。若可將運動漫畫視為一種輔助教材，不但教學上可以增進潛在課程的成效，更期許達到體育教育的理想—運動習慣建立的長期目標。

參考文獻

許毓芸(2006)。*運動漫畫讀者閱讀動機與行為及運動社會學習之研究—以北部大學漫畫社團為例*。未出版之碩士論文，台北市：國立台灣師範大學運動休閒管理研究所。

吳奕賢(2003)。*運動漫畫內容與價值觀意涵之研究*。未出版之碩士論文，桃園縣：國立體育學院。

張元培(1997)。”灌籃高手”漫畫對於體育運動之教育意涵。*中華體育*，*11*(3)，35-42。

陳鎰明(1992)。體育教學的潛在課程。*中華體育*，*6*(3)，34-37。

鍾明珠(2005)。*國校學童運動漫畫識讀能力與運動社會學習之研究*。未出版之碩士論文，台北縣：輔仁大學體育研究所。

Akke K. van der Bij, M., Miranda G.H. Laurant, MSc, Michel Wensing, PhD. (2002). Effectiveness of Physical Activity Interventions for Older Adults. ***American Journal of Preventive Medicine.***

Holt, B. J. (2006). Thinking seriously about using the funnies in physical rducation. *Teacing*

L.Pellet, J. C. H. a. T. (2005). Influence of Activity Mode on Feeling States of High School Physical Education Students. ***Physical Education.***