

# 漫畫同人文化之文本生產與非正式學習之研究：

## 以同人誌創作者與角色扮演者為研究焦點

### 摘 要

台灣漫畫同人文化已經相當風行，然而漫畫同人社群的文本生產與非正式學習的意義之相關問題卻鮮少受關注，本研究認為有必要針對漫畫同人文化的同人誌與角色扮演之生產特徵與社群中隱藏之非正式學習形式進行研究，希望藉此了解另一種型態的美感再現與意義建構的方式，以及青少年/青少女學生在學校外的漫畫文化環境中所引發個人主動、非學校結構性的學習形態與經驗特徵，希望研究結果可以提供學校教師和藝術教育研究者實質的建議與參考，讓未來學校內的藝術課程可以更適合學生的興趣，而藝術教育研究可以有更開闊、更前瞻性、與跨領域的嘗試。

就研究方法來說，本研究以質性研究方法，針對八位年輕漫畫同人誌創作者和八位角色扮演者進行深度訪談，並輔以觀察與資料檔案的分析，探索被研究之同人誌創作者與角色扮演者的文本生產之實踐經驗，以及漫畫與角色扮演之學習經驗。

本研究結果可區為二大主要脈絡，一、關於文本生產之實踐經驗方面：經驗特徵有三，（一）獨特的表意行為與社群歸屬，（二）模仿之再創與文本互涉性，（三）心理愉悅與社交娛樂過程。二、關於同人誌創作者與角色扮演者之學習經驗方面：經驗特徵有二：（一）自我導向學習，與（二）情境學習。漫畫同人文化的非正式學習除了是一種認知過程外，同時也是一種社會化和娛樂的型態，更是一種文化涵化與認同的過程。

關鍵詞：同人文化、漫畫同人誌、角色扮演、文本生產、非正式學習、自我導向學習、情境學習