

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

目 錄 (Table of Contents)

第一章 緒論

第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題	6
第三節 研究方法考量	7
第四節 名詞釋意	9
第五節 研究範圍與限制.....	11
第六節 研究重要性	13

第二章 文獻探討

第一節 漫畫同人文化之版圖探勘	16
第二節 文本再創的意義：漫畫同人誌與角色扮演.....	25
第三節 同人文化與非正式學習概念之探討.....	36

第三章 研究方法與實施

第一節 研究方法與流程	43
第二節 研究對象	45
第三節 資料蒐集與整理	51
第四節 資料分析：內容分析.....	57
第五節 研究者角色與限制.....	58

第四章 文本生產特徵之分析與討論

第一節 被研究者之漫畫同人誌創作特徵與經驗之分析.....	60
-------------------------------	----

第二節 被研究者之角色扮演創作特徵與經驗之分析	80
-------------------------------	----

第五章 非正式學習特徵之研究分析與討論

第一節 被研究之漫畫同人誌創作者之學習經驗之分析.... ..	92
第二節 被研究之角色扮演者之學習經驗分析.....	109
第三節 漫畫學習特徵之綜合性討論.....	130

第六章 結論與建議

第一節 研究結果之意涵再深思	134
第二節 建議.....	139
第三節 結語－研究者的感言	144

參考文獻

一、 中文部分	145
二、 英文部分	148

附 錄

附錄一 同人誌訪談大綱	153
附錄二 角色扮演訪談大綱.....	154
附錄三 訪談資料例舉	155
附錄四 同人誌作品範例.....	164
附錄五 角色扮演照片參考	170