

民衆閱讀臺灣漫畫動機、態度 及行爲之研究

A Study on People's Reading Motivation, Attitude and
Behavior Towards Taiwanese Comics

王正潔

Zheng-Jie Wang

國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所研究生
Graduate Student
Graduate Institute of Library and Information Studies
National Taiwan Normal University

柯皓仁*

Hao-Ren Ke

國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所教授
Professor
Graduate Institute of Library and Information Studies
National Taiwan Normal University

【摘要 Abstract】

閱讀漫畫一直是國人喜愛的休閒活動之一，為使民眾瞭解臺灣漫畫的魅力進而喜歡閱讀臺灣漫畫，本研究以青少年以上之臺灣民眾作為研究對象，旨在探討讀者在閱讀臺灣漫畫時經由休閒知覺自由的滿足後，對閱讀動機與態度的影響，並促進讀者的臺灣漫畫閱讀行為。本研究採立意抽樣，使用問卷調查法以網路與紙本問卷發放並回收一千份有效問卷，研究結果顯示，臺灣漫畫讀者在滿足了自身休閒活動時的心理需求後，提高了他們的閱讀

*通訊作者：柯皓仁 clavenke@ntnu.edu.tw

投稿日期：2022年6月6日；接受日期：2022年8月17日

動機與閱讀態度，並對臺灣漫畫讀者的閱讀行為產生了正向的影響，願意持續地從事閱讀臺灣漫畫這一項休閒活動。

Reading comics has always been one of the favorite leisure activities of Taiwanese people. To attract Taiwanese people to read and love Taiwanese comics, this study investigates whether Taiwan comics readers will improve their reading motivation and attitude and jointly promote their reading behavior by satisfying their perceived freedom of leisure. This study uses the questionnaire survey method based on purposive sampling to distribute through both online and paper questionnaires and collect one thousand valid responses. The results of the study show that after satisfying their psychological needs during leisure activities, Taiwanese comic readers will improve their reading motivation and reading attitude, which will positively affect the reading behavior of Taiwanese comic readers, and they are willing to continue to engage in reading

【關鍵詞 Keywords】

休閒知覺自由；閱讀態度；閱讀行為；閱讀動機；臺灣漫畫

Perceived Freedom of Leisure; Reading Attitude; Reading Behavior; Reading Motivation; Taiwanese Comics

壹、前言

漫畫由十八世紀發展至今已有數百年的歷史，是由素描、版畫等繪畫技術逐漸形成的一種二維視覺靜態圖畫藝術，漫畫內容的原始精神是諷刺性，以簡化、誇張、變形作為漫畫形象的表現風格，且將圖像與文字並用、以連續的圖像來敘事（朱善傑、鍾世凱，2004）。漫畫書是國內出版機構主要的出版主題類型之一：漫畫在110年臺灣出版機構所出版的主題類型中排名第三位（國家圖書館，2022a）。漫畫也是國內民眾喜愛的圖書主題類型之一，國家圖書館（2022b）在《110年臺灣閱讀風貌及全民閱讀力年度報告》中甚至因此特別為「6～11歲學童圖書」（並歸納「6～11歲學童最愛知識學習漫畫」）、「漫畫書」立類進行全國公共圖書館借閱排行。

儘管漫畫書既是國內主要出版類型，亦廣受民眾的喜愛，然而《110年臺灣閱讀風貌及全民閱讀力年度報告》（國家圖書館，2022b）顯示，

臺灣民眾各年齡層的漫畫借閱量前20名中有18種漫畫皆為日本漫畫；《110年臺灣圖書出版現況及趨勢報告》（國家圖書館，2022a）中亦指出漫畫書在各主題類型翻譯書排名第一位，這些現象反映出儘管近年來臺灣漫畫家輩出，且不乏優質漫畫，但民眾仍熱衷閱讀翻譯漫畫（尤其是日本漫畫）。為使民眾瞭解臺灣漫畫的魅力進而喜歡閱讀臺灣漫畫，首先應從國人閱讀臺灣漫畫的動機、態度及行為進行探討。因此本研究以青少年以上之臺灣民眾作為研究對象，旨在藉由調查並分析民眾在閱讀臺灣漫畫的動機、態度以及行為，探討國人在臺灣漫畫閱讀時之狀態及喜好。

本研究欲由個人從事休閒活動之動機與態度分析個體對於閱讀臺灣漫畫的行為，因閱讀臺灣漫畫為人們從事休閒活動之行為，故本研究理論參考由Ellis與Witt（1994）提出的休閒知覺自由（perceived freedom in leisure, PFL）作為主要架構，休閒知覺自由從五種休閒基本心理需求探討，分別是：休閒勝任（perceived leisure competence）、休閒控制感（perceived leisure control）、休閒需求感（leisure need）、休閒投入深度（depth of involvement in leisure）、嬉戲性（playfulness），當五種需求都被滿足時，將會提升人們休閒體驗的品質，顯示個體是自由地選擇從事一項活動時也將能引發並持續這個行為。休閒知覺自由在休閒研究中被當作是人們參與休閒活動後，影響休閒體驗品質的重要因素。

此外，本研究參考過去閱讀研究中經常使用之閱讀動機量表（The Motivations for Reading Questionnaire, MRQ）（宋曜廷、劉佩雲、簡馨瑩，2003；Baker & Wigfield, 1999; Wigfield & Guthrie, 1997），閱讀動機量表為一個可以表現出不同型態動機的強度，但較難從量表中得知個體內心動機的狀態（羅郁晴，2016）。因此根據休閒知覺自由理論，在檢視個體自身動機狀態之餘，也更能將研究對象閱讀漫畫的休閒心理及感受描繪出來。此外，本研究參考在過去研究閱讀態度很常使用之成年人閱讀態度調查（Adult Survey of Reading Attitude, ASRA）（Smith, 1990），閱讀態度是對於閱讀所抱持之信念、感情以及行為層面的傾向，若個體擁有主動且積極的態度，將能長久並持續進行閱讀行為。李素足（1999）提出閱讀行為包括了閱讀頻率、閱讀時間、閱讀廣度及閱讀數量等面向。

近年來漫畫閱讀研究雖已有些許文獻，然本研究著重於臺灣作家所創作的臺灣漫畫，希望讀者閱讀臺灣漫畫時的心理能獲得滿足，但目前聚焦於臺灣作家為主的臺灣漫畫閱讀研究仍為稀少，也較少運用休閒知覺自由探討讀者閱讀臺灣漫畫的心理感受，是否會進而影響讀者在閱

讀臺灣漫畫的動機、態度以及行為。因此本研究期望補足過去有關臺灣漫畫閱讀的研究缺口，透過本研究整合休閒知覺自由理論、閱讀動機量表、基本閱讀態度調查表與過去閱讀行為研究之理論後探討民眾閱讀臺灣漫畫之動機、態度及行為，分析結果希望能進一步增加民眾進行閱讀臺灣漫畫之休閒行為的體驗品質，更加享受閱讀臺灣漫畫的樂趣，並根據研究結果進一步提出建議，以改善當前閱讀臺灣漫畫的環境與限制。

以下為本研究之研究目的：

- 一、瞭解國人對於臺灣漫畫之閱讀動機、態度及行為的現況。
- 二、分析國人閱讀臺灣漫畫動機與態度和休閒知覺自由理論之間的關係。
- 三、驗證國人閱讀臺灣漫畫動機與態度透過休閒知覺自由對其閱讀臺灣漫畫行為之影響。

貳、文獻探討

本節從閱讀動機、態度與行為、休閒知覺自由，以及漫畫閱讀三方面進行文獻探討。

一、閱讀動機、態度與行為

動機是使個體活動並且促使其朝向該目標進行之心理歷程，動機可分為內在動機與外在動機，外在動機為除了個體內心意願以外影響其行為的理由（Wigfield & Guthrie, 1997）；內在動機則源自於滿足個體之需求，當人們無法滿足需求時則會產生驅力，並產生行為來滿足其需求（李素足，1999）。宋曜廷等人（2003）修訂建構三面向十一個類別的閱讀動機量表，其中效能、好奇、投入、挑戰、重要，以及逃避屬於內在動機；認可、成績、競爭、社會，以及順從則為外在動機。

閱讀態度乃是讀者在閱讀時的情緒、感受以及想法（孫培真、楊清榮，2011）。Mathewson（1994）認為閱讀態度包含了閱讀的行動準備度、閱讀的感覺以及閱讀的信念。若說閱讀動機為觸發個體閱讀的因素，閱讀態度則是使個體可以持之以恆地閱讀的重要因素（林秀娟，2001）。

古秀梅（2005）提出閱讀行為係指人們從事閱讀相關之外顯活動，例如讀者在閱讀時之頻率、閱讀的時間多寡以及閱讀書籍的數量。劉佩雲、簡馨瑩與宋曜廷（2003）認為閱讀行為是讀者在一段時間內閱讀書籍的次數、習慣、數量的多寡，還有閱讀主題類別之廣度。

閱讀在人們學習成長過程中扮演重要的角色，人們需要透過閱讀來獲

取知識和技能（Chapman & Tunmer, 1995）。閱讀漫畫時讀者可從中吸收並獲取到資訊、想法、言行甚至穿著等知識（Allen & Ingulsrud, 2003）。閱讀漫畫帶給人類好奇心與創造力，漫畫也是傳承與延續文化的一種形式。本研究欲由個人從事休閒活動之動機與態度分析個體對於閱讀臺灣漫畫的行為，因閱讀漫畫為人們從事休閒活動之行為，故本研究理論參考由Ellis與Witt（1994）提出的休閒知覺自由來作為主要的架構；休閒知覺自由是個體從事休閒活動實際過程中所感受到的自由，休閒經歷與自由感是密切相關且密不可分的（Mannell, 1980）。當五種需求都被滿足時，將會提升人們休閒體驗的品質，顯示個體是自由地選擇從事一項活動。休閒知覺自由在休閒研究中被當作是人們參與休閒活動後，影響休閒體驗品質的重要因素。而個體是否願意引發閱讀行為則端看其動機，故參考過去閱讀研究中經常使用之閱讀動機量表（宋曜廷等人，2003；Baker & Wigfield, 1999；Wigfield, 1997；Wigfield & Guthrie, 1995, 1997；Wigfield, Guthrie & McGough, 1996），閱讀動機量表為一個可以表現出不同型態動機的強度，但較難從量表中得知個體內心動機的狀態（羅郁晴，2016）。因此根據休閒知覺自由理論，在檢視個體自身所持有的動機狀態之餘，也更能將研究對象閱讀漫畫的休閒心理及感受描繪出來。此外，閱讀態度是對於閱讀所抱持之信念、感情以及行為層面的傾向，個體只要擁有主動且積極的態度，將可以長久並持續進行閱讀的行為，故本研究參考在過去研究閱讀態度很常使用之成年人閱讀態度調查（Smith, 1990）。

過往對於閱讀動機、態度和行為的相關研究中，多數研究結果認為閱讀動機與態度的提升會使得閱讀行為呈現正向發展，閱讀動機與態度對於閱讀行為的關係為正相關（古秀梅，2005；李素足，1999；劉佩雲等人，2003；Wigfield & Guthrie, 1995）。在閱讀行為方面，影響行為的因素則以性別以及年齡為主，女性讀者在閱讀時間、數量以及頻率皆比男性讀者更加積極（王嘉琪、徐士偉、林尚延，2017；劉佩雲等人，2003；Wigfield & Guthrie, 1995）。另影響閱讀行為之年齡因素，過往研究則有相對多元化的結論，多數認為低年齡層者之閱讀動機、態度及行為會高於高年齡層者（王嘉琪等人，2017；古秀梅，2005；劉佩雲等人，2003），但也有研究指出年齡高低與閱讀行為無顯著相關（李素足，1999）。

二、休閒知覺自由

休閒既是選擇做某一件事的自由，也是在過程中所感受到的自由（Bregha, 1980），在過去許多研究發現休閒經歷與自由感都是密不可分

的，感知的自由以及選擇是否要參與的自由是個體對於休閒經歷感受度的重要決定因素。Weiner（1974）提出當個體將成功休閒的經歷歸因於他們個人的能力，而將失敗歸因於運氣等外部因素時，便能促進休閒。若個體感知到的自由程度越低，則參與者的休閒體驗會在負面的結果之下感到無助，而這種無助感會使得個體對於其他事件也產生沮喪和冷淡的預期心理（Ellis & Witt, 1994）。因此越能提升個人休閒知覺自由的感受程度使其休閒體驗更為成功與滿意，越能讓個體自發性地參與休閒活動。Ellis與Witt（1994）提出之休閒知覺自由包括五種層面：休閒勝任感、休閒控制感、休閒需求感、休閒投入深度以及嬉戲性。

（一）休閒勝任感

衡量休閒活動中個體的能力程度，包括休閒認知能力、社會能力、身體能力以及個體的一般能力。當個體的休閒勝任感獲得滿足時會驅使內在動機的增強，人們會選擇參與其認為可以勝任的休閒活動（Baack & Witt, 1985）。

（二）休閒控制感

衡量個體在休閒經歷中控制過程與結果的程度，控制感為人們相信本身有能力控制休閒活動的開始、過程以及結果（王震宇，1996）。

（三）休閒需求感

藉由休閒活動來衡量個體滿足內在需求的能力。Deci（1975）提出個體會參與休閒活動是為滿足如好奇心、樂趣以及放鬆等之內在需求。

（四）休閒投入深度

是人們在休閒活動的過程中被融合以及達到「心流」（flow）的程度。Csikszentmihalyi（1990）認為心流之概念要素為下列五種：集中注意力、行動與個人意識地融合、感知自我和環境的控制權，以及對於行動的要求和即時的反饋。休閒投入深度即為休閒時個人注意力的重點、行動與意識的融合、控制自我與環境的知覺、立即回饋行動的需求等感受（黃麗文，2006）

（五）嬉戲性

衡量個體的嬉戲程度，Lieberman（1977）提出嬉戲的概念有以下四種：認知自發性、身體自發性、社交自發性，以及表現出喜悅，嬉戲性的行為是個體自發性且不受心理預期地參與休閒活動。嬉戲的行為通常是在沒有任何緊張感而且不受他人強迫的情況下進行，因此休閒知覺之嬉戲性也被認為是休閒活動中的行為要素。

休閒的過程與個體所感受到自由是息息相關的，個體在從事休閒活動時感知的自由與以自身意志選擇是否要參與休閒活動，是個體個體休閒知覺自由感受度的重要決定因素。過往對於休閒知覺自由理論的相關研究中，多數研究結果認為若個體經由休閒知覺自由的滿足，將會提升其參與休閒活動的動機與態度，休閒知覺自由對於參與休閒活動的動機與態度呈現正相關（黃仲凌、高俊雄，2005；Walker, Jackson, & Deng, 2007）。在休閒知覺自由的感受度方面，若是個體認為參與休閒活動的過程讓其感到放鬆且愉悅，自身是經由內在意志選擇參與該項休閒活動，則休閒知覺自由的滿意程度就會提高（黃仲凌、高俊雄，2005；湯慧娟，2002；楊元卉，2003）。

三、漫畫閱讀

漫畫是一種平面、靜態的媒體，藉由圖像與文字之間的搭配，以生動的對話、鮮明的顏色、線條的運用搭配各種不同的故事情境和敘事手法（誇飾、諷刺、寫實、復古）來呈現給讀者。邱子恒（2000）認為漫畫是一種表現作品的方式，而不是一種資料的類型。由於漫畫包羅萬象的呈現技巧與活潑有趣的內容，加上易讀性高和貼近人們的生活，也廣為一般大眾所接受。張德永（1995）認為漫畫的特色之一為商品化，因為其便宜的價格使得大多數人都得以購買；其二則為圖像化，漫畫使用大量的圖畫與易懂之文字使得人們很容易就可以閱讀；其三則為大量生產，使得漫畫的可得性大大提升；最後為漫畫是生活和文化的表現形式，其內容可以在無形之中使得人們的思想與價值觀，甚至生活形式都受其影響。

隨著科技的發展和平面多媒體科技的進步，漫畫的呈現方式從傳統的平面、靜態轉變為動態甚至立體的形式，藉由卡通、電視劇、電影等傳播媒體呈現給大眾。也因為科技的普及，漫畫已經充滿在人們的日常生活中，接受漫畫的年齡層也逐漸擴張，各個年齡層都有相對應、合適的漫畫，取材也更為多元，看漫畫不再是小孩的權利（林珊如等人，2008）。現今閱讀漫畫的正面功能也逐漸被重視，包含了傳達知識傳達、提升生活樂趣、培養幽默感、紓壓、休閒時間利用、興趣培養、創造力與藝術感培養（林文昌，1997；林珊如等人，2008）。許文貞（2018）觀察到臺灣近年來的漫畫與繪本出版趨勢雖然仍以日本少年、少女漫畫會主流，但也逐漸關注到成人的圖像閱讀需求，並有許多由臺灣漫畫家繪製的歷史、社會漫畫。曾世杰與陳淑麗（2020）的研究指出漫畫有助於提升中、低成就兒童的閱讀理解；對大學生而言，漫畫正向

的功能更是包含了促進人際關係、無聊打發時間、休閒娛樂以及啟發學習等（葉乃靜，1999），漫畫也具備情緒療癒的效用（陳書梅、洪新柔，2013）。

參、研究方法

本研究以國人閱讀臺灣漫畫的角度，探討其經由休閒知覺自由的滿足後，是否會提升臺灣漫畫閱讀動機與態度，並連帶促進國人對於臺灣漫畫的閱讀行為。本研究採取問卷調查法，本節首先論述研究假設，繼而說明問卷抽樣方式，最後說明問卷前測信度分析。

一、研究假設

本研究依據國內外漫畫文獻、休閒知覺自由理論以及閱讀動機、態度及行為相關研究文獻探討之整理，設計出臺灣漫畫讀者基本資料、休閒之基本心理需求、閱讀的內在動機、閱讀態度，以及閱讀行為之四大面向的問卷。在提出本研究假設之前，先分別進行休閒知覺自由理論、閱讀動機、態度與閱讀行為之操作型定義探討。

（一）休閒知覺自由

休閒知覺自由理論提到，個體休閒知覺自由之感受程度越高，越能使個體感到休閒體驗為成功與滿意的，並自發性地參與休閒活動（Ellis & Witt, 1994）。其中休閒知覺自由包含五種層面：休閒勝任感、休閒控制感、休閒需求感、休閒投入深度，以及休閒嬉戲性。以下為此五種休閒知覺自由層面之操作型定義：

1. 休閒勝任感

當個體的休閒勝任感獲得滿足時會驅使內在動機的增強，人們會選擇參與其認為可以勝任的休閒活動（Baack & Witt, 1985）。本研究將休閒勝任感定義為衡量臺灣漫畫讀者在看漫畫過程中個體的能力程度，包括能以自我意識與興趣選擇閱讀臺灣漫畫、社交能力有因此提升，以及自身能力可以讀懂臺灣漫畫內容（范靖惠，1997）。

2. 休閒控制感

休閒知覺的控制感為衡量個體在休閒的經歷中得以控制過程與結果的程度（王震宇，1996），本研究將控制感定義為閱讀臺灣漫畫的民眾相信本身有能力控制何時開始和選擇進行閱讀臺灣漫畫的活動、控制閱讀的過程以及結果。

3. 休閒需求感

個體想要參與休閒活動是為了滿足自身好奇心、樂趣以及放鬆等之內在需求，而滿足此內在需求可以促使個體活動並使之持之以恆做一件事，直到達成為止（Deci, 1975）。本研究將休閒需求感併入閱讀動機題項，定義為國人藉由閱讀臺灣漫畫來衡量個體滿足內在需求的能力，例如對於放鬆、補償、宣洩、精神淨化作用、社交能力以及創造力的表現等內在需求的程度（Ellis & Witt, 1994）。

4. 休閒投入深度

休閒投入深度為個體融入休閒活動以及達到「心流」的程度（Csikszentmihalyi, 1990）。本研究將休閒投入深度定義為閱讀臺灣漫畫時個人注意力的重點、時間快速流逝和感受等知覺（黃麗文，2006）。

5. 休閒嬉戲性

嬉戲性為個體自發性且行為不會受到他人的期望而限制到自身參與休閒活動，通常休閒的行為都伴隨著對於嬉戲和興奮的需要，因此休閒知覺之嬉戲性也被認為是休閒活動中的行為要素（Lieberman, 1977）。本研究將休閒嬉戲性置於閱讀行為題項，定義為國人在閱讀臺灣漫畫時感受到的認知及不受心理預期的限制、社交自發性以及表現出喜悅。

（二）閱讀動機與閱讀態度

以下為本研究閱讀動機與閱讀態度的操作型定義：

1. 閱讀動機

閱讀動機包含了個體閱讀的目標、價值以及信念，自身的內在動機使得個體產生外顯的動力（Deci, 1975）。本研究將閱讀動機定義為個體閱讀臺灣漫畫時是自身想要從事此活動的信念，可以解釋個體展露出的創造力動力（Ryan & Deci, 2000）。

2. 閱讀態度

閱讀態度伴隨著進行閱讀時的感受與情感的心理層面狀態，對於閱讀行為有某種程度的指引（Mckenna, 2001）。故本研究將閱讀態度定義為閱讀臺灣漫畫時的情感、對閱讀的信念，在閱讀臺灣漫畫時所持有的知識認知，以及在閱讀臺灣漫畫過程中的參與程度與感受（Mathewson, 1994）。

（三）閱讀行為

閱讀行為係指人們從事閱讀相關之表現於外的活動，是讀者在一段時間內閱讀書籍的次數、習慣、數量的多寡，還有閱讀主題類別之廣度（劉佩雲等人，2003）。故本研究以劉佩雲等人（2003）之閱讀行為分為三個面向進行操作型定義說明。

1. 閱讀時間

過往閱讀相關研究之閱讀時間大多分為平日星期一至五以及假日星期六及星期日（張芳全、王平坤，2012），本研究考量到國人的工作日與休息日的分別不全為星期一至五以及星期六至日，故本研究將閱讀時間定義為一個禮拜當中的「工作日」及「假日」平均閱讀臺灣漫畫的時間。

2. 閱讀媒介與管道

網路時代的來臨，讓漫畫閱讀不再局限於紙本型式，並且閱讀管道也越發多元化。故本研究將閱讀媒介與管道定義為透過閱讀臺灣漫畫媒介為「報紙」、「雜誌」、「網路轉貼」、「紙本書籍」，和透過管道為「公共圖書館」、「書店」以及「租書店」的閱讀臺灣漫畫頻率次數。

3. 閱讀主題廣度

閱讀廣度為個體閱讀內容的主題以及類別，對其有特定的偏好及喜愛（劉佩雲等人，2003）。故本研究對於閱讀主題廣度的操作型定義乃參考網路書店博客來的漫畫主題分類方式，調查國人閱讀臺灣漫畫的主題種類以及閱讀主題的豐富度與偏好度。

動機為讓個體朝著一個目標進行並且使其活動的心理歷程（李素足，1999），而閱讀態度則為個體在閱讀的過程中對於閱讀的信念、感情以及行為層面的傾向（陳玟里，2003）。以上說明了若個體是自主性的選擇閱讀，將提升其閱讀動機與態度（蔡逸芬、陳品華，2015）。

另一方面，休閒知覺自由理論解釋了若個體可以滿足在進行休閒活動時所感知到的心理層面，便可以加強個人選擇該項休閒活動的動機，進而影響到個體休閒行為的形成（Walker et al., 2007）。故本研究假設若國人滿足了在閱讀臺灣漫畫時的基本心理需求層面，就可以提升其閱讀臺灣漫畫的動機以及正面的閱讀態度，繼而發自內心的持續從事閱讀臺灣漫畫的休閒活動。

根據以上休閒知覺自由理論、閱讀動機與態度以及閱讀行為之定義，本研究提出之研究架構圖如圖1所示，研究假設列舉如下：

H1：知覺的休閒勝任感和讀者閱讀臺灣漫畫的動機具有正向影響。

H2：知覺的休閒勝任感和讀者閱讀臺灣漫畫的態度具有正向影響。

H3：知覺的休閒控制感和讀者閱讀臺灣漫畫的動機具有正向影響。

H4：知覺的休閒控制感和讀者閱讀臺灣漫畫的態度具有正向影響。

H5：休閒投入深度感和讀者閱讀臺灣漫畫的動機具有正向影響。

H6：休閒投入深度感和讀者閱讀臺灣漫畫的態度具有正向影響。

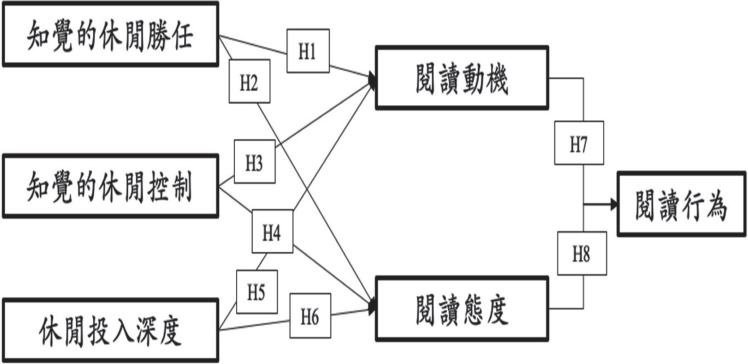


圖1 研究架構圖

H7：漫畫讀者的閱讀動機和讀者閱讀臺灣漫畫的行為具有正向影響。
H8：漫畫讀者的閱讀態度和讀者閱讀臺灣漫畫的行為具有正向影響。

二、研究對象與抽樣方式

本研究採立意取樣，為排除父母或法定監護人對青少年閱讀漫畫的限制因素，故選定15歲以上且有閱讀過臺灣漫畫的國人作為研究對象。因多數民眾會誤認日本作家與臺灣作家，甚至雖有閱讀漫畫但可能閱讀的僅是日本漫畫，需要研究者一一確認並詢問填寫問卷的民眾是否真為閱讀過臺灣作家所著作的漫畫之讀者，故無使用隨機抽樣或便利抽樣。

三、專家效度檢測

完成本研究問卷初稿擬定後，研究者為提升問卷適切性與完整度，以及檢視問卷是否有疏於考量的地方，邀請了四位研究領域為閱讀以及圖書館相關的專家學者對本問卷進行效度檢測，請專家對於問卷之題數、與理論依據適切性以及整體流暢度給予審查意見，專家學者所提出的意見主要包含以下類型：

- （一）提供取樣年齡建議：如建議年齡範圍縮小在特定年齡族群。
- （二）修改語意不清的詞語：如閱讀臺灣漫畫可帶給我不同於其他休閒活動的感受，修正為「閱讀臺灣漫畫可帶給我更美好的感受」。
- （三）在部分題項中包含了語意相近的選項，建議可合併：如休閒知覺自由當中之需求感，在過去研究中被當作是個人休閒活動的內在需求，行為取向的動機論認為個體的一切活動都起因於內在的需求而生的驅力，故休閒知覺自由之需求感併入內在動機。

(四) 新增可凸顯本研究特色的題項：如「為了支持本土創作者」而閱讀臺灣漫畫。

經過與專家學者確問卷效度和本研究者數次檢查各題項後，完成本研究最終調查問卷。

四、問卷前測信度分析與發放形式

專家效度檢測完成後，本研究發放並回收50份網路問卷進行問卷前測分析，並設定填答對象為有閱讀臺灣漫畫經驗的讀者。完成回收50份有效問卷後使用SPSS統計分析軟體檢測問卷各題項之信度，信度檢測結果顯示休閒的基本心理需求Cronbach's α 係數值達0.809、閱讀動機與態度為0.781，閱讀行為則是0.821，顯示問卷各面向統計結果皆呈現高一致性、穩定性與可靠性。

經SPSS信度分析呈現高信度結果後，確立本研究問卷最終題項與內容。第一部分臺灣讀者基本資料為5題，第二部分臺灣漫畫閱讀基本心理需求為14題，第三部分閱讀動機與閱讀態度為14題，第四部分閱讀行為則是26題，總題數59題。問卷第二至第四部分採用Likert七點量表，分數由低至高從「非常不同意」到「非常同意」為「1」至「7」分。

本研究擬定同時發放紙本以及線上問卷，整理先前研究之網路問卷相較於紙本問卷之差異如下：（一）問卷具即時性（周倩、林華，1997）；（二）跳題方便（Tuten, 1997）；（三）可降低人為干擾（Sproull & Kiesler, 1991）；（四）不受時間限制全天候提供作答（周倩、林華，1997；羅至良，2002；蘇蘅、吳淑俊，1997）；（五）取樣跨國界（周倩、林華，1997；羅至良，2002）。

整理以上研究網路問卷與紙本問卷差異後整理如下，網路填答問卷之匿名性可讓填答者無需顧慮隱私之問題，進而提升回答問卷的意願，且研究者無需與填答者接觸可降低引導等暗示性作答；另一方面，透過網路填答問卷時，研究者較難給予填答者解釋與協助，也無法在旁施予期待壓力，可能影響填答者的作答意願並使問卷品質降低（林承賢，2004），尤其本研究之研究範圍限制於臺灣漫畫，恐有部分填答者在無從旁引導的情況下無法區分他國漫畫與我國漫畫。

樣本抽樣方面，研究者本身樣本採集範圍為雙北市，期望使用網路問卷方式能不受地域限制收集到更多地區的樣本，網路發放問卷無界限的特性讓抽樣不限在特定區域，也減少了相關偏誤的產生。因研究期間為疫情最嚴峻的時刻，能找到願意先讓研究者詢問是否看過臺灣漫畫後

再填寫問卷者甚為艱難，因此考量到健康安全問題與上述之網路問卷與紙本問卷之研究限制，故同時採用紙本和線上問卷。

肆、研究結果與討論

本節闡述研究結果與討論，首先敘述問卷發放與回收數量，以及各構面信度分析；其次說明問卷調查對象資料以及其閱讀行為之敘述性統計分析，將所有問項加以整理並歸納出資料的特徵並判斷資料之間存在的關係；接著針對休閒基本心理與動機、態度進行敘述性統計分析；最後分析臺灣漫畫讀者之休閒基本心理需求對於閱讀動機、態度及行為間的關聯性。

一、問卷發放回收與信度分析

本研究以Lime Survey製作網路問卷，於2020年7月25日至2020年9月25日進行網路及紙本問卷之發放。其中紙本問卷考慮到填答民眾的多樣性，故選擇不同地區之圖書館以及大書店作為問卷發放的地點。當中圖書館類為5間，書店類為7間，總共12間的紙本問卷發放地點（表 1），發放時先向填答者確認年齡為15歲以上、無填答過本研究之問卷以及有閱讀過臺灣漫畫的經驗，最終有效問卷共包含紙本問卷700份與網路問卷300份。

為測量本問卷題項之內部一致性，本研究使用SPSS來計算各構面之Cronbach’s α係數，分別計算出本問卷三大面向之休閒的基本心理需求的勝任感、控制感以及投入程度，閱讀的內在動機與態度以及閱讀行為之

表 1
紙本問卷發放與回收地點

編號	地點	編號	地點
1	基地書店	7	誠品生活松菸店
2	國家圖書館藝術暨視聽資料中心3樓「漫畫屋」	8	誠品臺大店
3	臺北市立圖書館中崙分館9樓	9	誠品信義店
4	新北市立圖書館4樓漫畫閱讀區	10	金石堂汀州店
5	新北市青少年圖書館	11	紀伊國屋書店臺北微風店
6	臺灣大學圖書館	12	紀伊國屋書店臺北天母店

嬉戲性的信度，結果如表2。經SPSS統計分析後顯示本研究問卷三大面向之信度係數皆高於0.7，且總量表信度為0.839，表示本問卷的資料結果皆是具有高度可靠性的。

二、問卷填答者基本資料分析

在填答者性別方面，因發放紙本問卷時研究者有掌握男性與女性之間填答者的平衡比例，故於1,000份有效問卷中，男性樣本數為484位（48.4%），女性樣本數則為516位（51.6%）。

年齡方面，本問卷調查填答者中以20～29歲與30～39歲讀者為多，分別為355位（35.5%）以及187位（18.7%），15～19歲青少年年齡層者則為160位（16.0%），40～49歲、50～59歲年齡層者各占166位（16.6%）、129位（12.9%），惟60歲以上者僅3位（0.3%）。

至於教育程度，問卷填答者之教育程度以大學為最多（605位，60.5%）；其次為碩博士，共221位（22.1%）；高中（職）有172位（17.2%）；小學以下至國中者僅有2位（0.2%）。

如表3所示，本調查填答者之職業前三名為「學生」、「服務業」以及「金融／保險／貿易相關」，填答者分別為268位（26.8%）、103位（10.3%）以及93位（9.3%），「專業技術人員（如醫師／律師／資訊／工程／會計／設計等有執照或證照人員）」則居第四，有91位（9.1%），而其他職業從事者填答數則較為平均，最少填答者之職業為「退休」，僅占14位（1.4%）。

表 2
研究問卷各構面之信度

構面	題項	Cronbach's α	各構面總信度	總信度
勝任感	6	.830	.824	.839
控制感	5	.739		
投入深度	3	.819		
閱讀動機	8	.754	.848	
閱讀態度	6	.768		
嬉戲性	4	.738	.852	
閱讀時間	2	.823		
閱讀媒介	7	.871		
閱讀主題廣度	13	.757		

表 3
問卷填答者之職業統計分析

教育程度	樣本數	有效問卷比例（%）
學生	268	26.8
服務業	103	10.3
金融／保險／貿易相關	93	9.3
專業技術人員	91	9.1
工商企業投資	63	6.3
工業／製造／營造相關	57	5.7
文化／運動／休閒相關	54	5.4
農、林、漁、牧業	49	4.9
公務人員	46	4.6
運輸／倉儲／通信相關	45	4.5
軍人	43	4.3
教師	39	3.9
家庭管理	20	2.0
其他	15	1.5
退休	14	1.4

三、問卷填答者之閱讀行為分析

本研究將休閒知覺自由中的嬉戲性，以及閱讀時間與閱讀主題廣度列為主要分析之閱讀行為，另外亦調查民眾最常閱讀的臺灣漫畫家，以及閱讀媒介與管道。

根據表4可看出本研究調查對象最常閱讀其作品的臺灣漫畫家有34名，其中第一名為創作出全臺灣最受歡迎通訊軟體貼圖的「麻糬爸」，第二名則為史上第一位作品連載登上日本最大銷量漫畫雜誌《週刊少年JUMP》的臺灣作家「彭傑」，第三名則是於近年來在國際市場竄紅之漫畫閱讀軟體《Webtoon》上連載其超過50萬人訂閱的作品之臺灣漫畫家「微疼」，分析前三名作家的創作類型亦可看出民眾較喜愛奇幻和搞笑類型的作品。另外在34位臺灣漫畫家當中有多數作者的作品是連載於網路漫畫軟體《Webtoon》，顯示出民眾閱讀漫畫的習慣已從紙本漸漸轉變為線上網路閱讀。

表5顯示填答者在工作日和假日用來閱讀臺灣漫畫的時間分析，進一步用成對樣本t檢定亦顯示民眾在假日較工作日花更多時間閱讀臺灣漫畫

($t = -28.571; p = .000^{***}$)，民眾在工作日每天大多花60分鐘以下或61 ~ 120分鐘閱讀臺灣漫畫，假日則為61 ~ 120分鐘或121 ~ 180分鐘。

本研究進一步探討讀者性別與年齡兩變項來探究臺灣漫畫讀者在工作日與假日的閱讀時間差異狀況，獨立樣本 t 檢定顯示男性讀者與女性讀者在工作日與假日之閱讀時間並無顯著差異；在年齡方面，採用單因

表4
問卷填答者最常閱讀之臺灣漫畫家統計分析

作家	排名	次數	作家	排名	次數
麻糬爸	1	457	AKRU	18	30
彭傑	2	426	洪元建	19	28
微疼	3	363	蚩尤	20	28
韋蘿若明	4	308	喵四郎	21	25
敖幼祥	5	278	左久樂	22	16
貓十字	6	253	MAE	23	16
游素蘭	7	116	烏鴉小翼	24	11
陳定國	8	108	黑夏	25	9
柚佳	9	96	艾莉柚	26	6
左萱	10	73	林庭葳	27	6
桑原&羅寶	11	71	兔崽子	28	4
朱德庸	12	64	雅紳	29	3
TK	13	59	羅米恩	30	2
林青慧	14	52	皇宇	31	2
妖子	15	47	亞拉	32	1
葉宏甲	16	35	艾姆兔	33	1
葉明軒	17	33	紅麟	34	1

表5
填答者閱讀臺灣漫畫的時間分析

題項	最小值	最大值	平均	標準差
工作日	從來不看 (1)	181分鐘以上 (5)	2.42	1.017
假日	從來不看 (1)	181分鐘以上 (5)	3.60	1.077

子變異數分析（Analysis of Variance, ANOVA）並進行事後比較，結果顯示，平日時各年齡層讀者閱讀臺灣漫畫的時間沒有顯著差異；假日時則是15～19歲讀者較20～29歲讀者閱讀臺灣漫畫的時間為多、20～29歲讀者較30～39歲、40～49歲、50～59歲讀者閱讀臺灣漫畫的時間為少。從平均差異均顯示出中高年齡層讀者在閱讀時間，較低年齡層讀者為高，原因可能為低年齡層者平日多專注於課業，假日時休閒時間則較多；20～29歲讀者可能於假日時休閒活動選擇較廣泛，故於假日閱讀臺灣漫畫時間較少。

在閱讀媒介與管道方面，本研究調查民眾透過報紙、雜誌、網路轉貼和紙本書籍等不同媒介閱讀臺灣漫畫，以及造訪公共圖書館、書店和租書店閱讀臺灣漫畫的頻率。由表6所示，民眾最常透過網路轉貼（平均3.43）和紙本書籍（平均3.03）閱讀臺灣漫畫，頻率上約為每週一次到每月一次；閱讀管道方面則顯示無論是造訪公共圖書館、書店、租書店等管道的頻率平均皆在3.00以下，且書店與租書店的標準差都在1.400上下，顯示民眾不常（約每個月一次）造訪公共圖書館、書店、租書店閱讀漫畫，且透過書店和租書店閱讀臺灣漫畫的情形較為分歧。

本研究進一步探討讀者性別與年齡兩變項來探究臺灣漫畫讀者在閱讀媒介與管道的差異狀況。獨立樣本t檢定顯示男性讀者與女性讀者透過報紙（ $t = -28.571; p = .000^{***}$ ）和雜誌（ $t = -28.571; p = .000^{***}$ ）閱讀臺灣漫畫，以及藉由公共圖書館（ $t = -28.571; p = .000^{***}$ ）的管道來閱讀臺灣漫畫頻率是有顯著差異的，且男性讀者在此三種閱讀媒介與管道的閱讀

表6
閱讀媒介與管道頻率之分析

題項	最小值	最大值	平均得分	標準差
報紙	從來不看（1）	幾乎每天（5）	2.83	1.417
雜誌	從來不看（1）	幾乎每天（5）	2.85	1.309
網路轉貼	從來不看（1）	幾乎每天（5）	3.43	0.893
紙本書籍	從來不看（1）	幾乎每天（5）	3.03	0.742
公共圖書館	從來不看（1）	幾乎每天（5）	2.94	0.975
書店	從來不看（1）	幾乎每天（5）	2.91	1.394
租書店	從來不看（1）	幾乎每天（5）	2.77	1.425

頻率皆大於女性；至於男、女性讀者在網路、紙本書籍、書店以及租書店的閱讀頻率並無顯著差異。¹

在年齡方面，採用單因子變異數分析並進行事後比的結果顯示：40～59歲讀者較20～29歲讀者常透過報紙閱讀臺灣漫畫，30～39歲讀者較50～59歲讀者常使用網路閱讀臺灣漫畫，15～19歲、30～59歲讀者較20～29歲讀者常至公共圖書館閱讀臺灣漫畫，30～49歲讀者較20～29歲讀者常閱讀書店之漫畫試閱本，15～19歲和30～39歲較20～29歲更常至租書店閱讀臺灣漫畫。從分析發現高年齡層讀者較不喜愛使用網路之閱讀媒介，而是透過報紙或雜誌閱讀，原因可能為已習慣傳統紙本漫畫的形式，以及數位載具通常有螢幕較小的限制，而筆記型電腦以及平板電腦在眾多家庭中比起智慧型手機較顯得不普及，對於高齡者的視力不甚友善。另外統計顯示青少年讀者與中年讀者喜愛至公共圖書館閱讀臺灣漫畫，其結果與輔仁大學圖書資訊系吳政叡（2003）臺北縣立圖書館使用者年齡層一致，其使用者年齡也是以13～18歲以及31～50歲者居多。

為計算出本研究填答者之閱讀主題廣度偏好，故將原先問卷設計之閱讀主題廣度所用的Likert七點量表之1分「非常不同意」到4分「普通」整合為編號「0」，表示填答者大多不同意經常閱讀此主題，另將Likert七點量表之5分「同意」到7分「非常同意」整合為編號「1」，表示填答者大多同意經常閱讀此主題。表7為調整成二分計分法後各主題分數加總之閱讀廣度偏好統計，顯示出最多數的214位問卷填答者偏好閱讀主題為六種，其次是偏好閱讀五種主題的填答者為175位；偏好主題種類少於二種（含）之填答者僅有52位，而偏好主題多於11種以上（含）者則為89人；而閱讀主題廣度集中於四至七種，合計共640人。

分析男性與女性讀者之閱讀主題廣度偏好可發現，校園和搞笑二類主題都有超過半數以上的男性與女性讀者喜歡。此外，多達九種主題類型有一半以上女性讀者的偏好值為1～4分，包含冒險、奇幻、恐怖、歷史、武俠、推理、災難、運動以及博弈；而一半以上男性讀者偏好值為1～4分的主題類型則有八種，包含恐怖、歷史、武俠、推理、災難、博弈、烹飪以及戀愛。接著以卡方分析檢驗不同性別讀者在各種閱讀主題的分布情形是否有顯著差異，分析結果顯示男女性讀者僅在奇幻、歷史、搞笑三類主題沒有偏好上的顯著差異；其他十種類型皆呈現顯著差異，其中較大比例女性喜歡的有：校園（ $\chi^2 = 25.268^{***}$ ）、烹飪（ $\chi^2 = 37.377^{***}$ ）、戀愛（ $\chi^2 = 155.663^{***}$ ），較大比例男性喜歡的有：冒險（ $\chi^2 = 29.487^{***}$ ）、恐怖

1 $p < .05$ ，以「*」註記； $p < .01$ ，表示結果更為顯著，以「**」註記； $p < .001$ ，表示結果最為顯著，以「***」註記。

表7
閱讀主題廣度之偏好統計

主題個數	人數	百分比	主題個數	人數	百分比
0	1	0.1	7	124	12.4
1	10	1.0	8	85	8.5
2	41	4.1	9	31	3.1
3	78	7.8	10	25	2.5
4	127	12.7	11	30	3.0
5	175	17.5	12	48	4.8
6	214	21.4	13	11	1.1

($\chi^2 = 4.233^*$)、武俠($\chi^2 = 4.194^*$)、推理($\chi^2 = 13.180^{***}$)、災難($\chi^2 = 31.249^{***}$)、運動($\chi^2 = 31.991^{***}$)、博弈($\chi^2 = 4.264^*$)。

分析各種年齡層讀者之閱讀主題廣度偏好可發現沒有一類主題獲得所有年齡層半數以上讀者喜歡，反而是推理類在所有年齡層都不到半數讀者喜歡。接著以卡方分析檢驗不同年齡層讀者在各種閱讀主題的分布情形是否有顯著差異，分析結果顯示不同年齡讀者僅在冒險、奇幻、推理、校園、博弈、烹飪、戀愛七類主題沒有偏好上的顯著差異；其他六種類型皆呈現顯著差異，分析如下。

- (一) 恐怖類($\chi^2 = 17.838^{**}$)：較大比例15～19歲讀者喜歡、但較大比例20～29歲讀者不喜歡。
- (二) 歷史類($\chi^2 = 12.856^*$)：較大比例20～29歲讀者不喜歡。
- (三) 武俠類($\chi^2 = 14.988^{**}$)：較大比例20～29歲讀者不喜歡。
- (四) 災難類($\chi^2 = 17.346^{**}$)：較大比例20～29歲讀者不喜歡，但有較大比例40～49歲與60歲以上讀者喜歡。
- (五) 運動類($\chi^2 = 12.985^*$)：較大比例20～29歲讀者不喜歡，但有較大比例40～49歲讀者喜歡。
- (六) 搞笑類($\chi^2 = 20.673^{***}$)：較大比例50～59歲讀者不喜歡。²

在休閒知覺自由中的嬉戲性方面，統計結果如表8所示，其中以「我在閱讀臺灣漫畫時常會發現有趣的事情」平均數最高，為5.77，超脫現實與不受心理預期限制兩項次之。惟民眾對於是否因為閱讀臺灣漫畫而認識同好則略為中立偏正向。

2 因60歲以上讀者僅有3名，故採用Fisher-Freeman-Halton 精確檢定；另，在95%信心水準下調整後殘差絕對值大於1.96視為觀察值顯著不同於期望值。

四、休閒知覺自由與閱讀動機、閱讀態度之分析

(一) 休閒知覺自由

如由表9所示，休閒知覺自由之三個基本心理需求構面平均得分均超過七點量表之平均數4分，顯現出民眾在閱讀臺灣漫畫之勝任感、控制感以及投入程度均達到滿足。三構面中以投入程度的平均得分最高，意指民眾在閱讀臺灣漫畫時能感受到心流度。檢視各題項的平均得分可發現，民眾較不會因為閱讀臺灣漫畫而改善人際關係，且因當代民眾擁有多元休閒活動，不一定會優先選擇閱讀臺灣漫畫作為主要休閒活動。

勝任感面向得分最高者其一為「1-1 我可以自己決定我想閱讀的臺灣漫畫素材。」(6.04分)，其二是「1-6 我願意嘗試閱讀新出版的臺灣漫畫。」(5.78分)，顯示出在勝任感方面民眾想要自由地依照自己的喜好以及嘗試新穎的漫畫而去閱讀，得分最低者則為「1-3 我的人際關係有

表8
休閒知覺自由之嬉戲性分析

構面	題項	平均數	標準差	構面平均	構面標準差
嬉戲性	6-1 我在閱讀臺灣漫畫時常會發現有趣的事情。	5.77	0.970	5.36	0.919
	6-2 閱讀臺灣漫畫使我感到超脫現實。	5.57	1.215		
	6-3 我曾因為閱讀臺灣漫畫而認識同好。	4.55	1.470		
	6-4 我在閱讀臺灣漫畫時不會受到心理預期達到某目標的限制。	5.56	1.209		

表9
休閒知覺自由各構面分析

構面	題項	平均數	標準差	構面平均	構面標準差
勝任感	1-1 我可以自己決定我想閱讀的臺灣漫畫素材。	6.04	1.111	5.44	0.967
	1-2 我認為我是一個很喜歡閱讀臺灣漫畫的人。	5.22	1.457		

表9

休閒知覺自由各構面分析（續）

構面	題項	平均數	標準差	構面平均	構面標準差
	1-3 我的人際關係有因閱讀臺灣漫畫而變得更好。	4.47	1.627		
	1-4 我常為了自己本身的興趣而閱讀臺灣漫畫。	5.50	1.349		
	1-5 我看得懂臺灣漫畫的內容涵意。	5.65	1.126		
	1-6 我願意嘗試閱讀新出版的臺灣漫畫。	5.78	1.128		
控制感	2-1 我在閱讀臺灣漫畫時討厭別人來打擾。	5.66	1.214	5.50	0.927
	2-2 我在閱讀臺灣漫畫時會做些能讓看漫畫的過程更有趣或順利的事。	5.38	1.379		
	2-3 我可以自己決定什麼時候閱讀臺灣漫畫。	5.90	1.027		
	2-4 我會自己去挑選想閱讀的臺灣漫畫。	5.96	1.073		
	2-5 與其他的休閒活動相比，我通常會優先選擇閱讀臺灣漫畫。	4.60	1.789		
投入程度	3-1 閱讀臺灣漫畫時我感到時間流逝很快。	5.61	1.176	5.52	1.117
	3-2 閱讀臺灣漫畫時我會專注於漫畫情節，不會分心。	5.70	1.132		
	3-3 與其他的休閒活動相比，閱讀臺灣漫畫可帶給我更美好的感受。	5.26	1.562		

因閱讀臺灣漫畫而變得更好。」（4.47分），可以看出民眾不認為自身人際關係會因閱讀臺灣漫畫而有所成長；第二面向之控制感得分最高者為「2-4 我會自己去挑選想閱讀的臺灣漫畫。」（5.96分）以及「2-3 我可以自己決定什麼時候閱讀臺灣漫畫。」（5.90分），顯現民眾在閱讀臺灣漫畫時非常重視掌握自身希望閱讀的漫畫以及能自由閱讀的時間，最低分者則為「2-2 我在閱讀臺灣漫畫時會做些能讓看漫畫的過程更有趣或順利的事。」（5.38分）；最後面向之投入程度得分最高者為「3-2 閱讀臺灣漫畫時我會專注於漫畫情節，不會分心。」（5.70分），可見在閱讀時的專注程度上民眾是有較高度的滿足，而最低分者為「3-3 與其他的休閒活動相比，閱讀臺灣漫畫可帶給我更美好的感受。」（5.26分），原因可能為現今休閒活動多元，當休閒選擇多樣化時就會使得部分民眾之閱讀臺灣漫畫的感受度較其他活動為低。

（二）閱讀動機與閱讀態度

如表10所示，閱讀動機與閱讀態度此兩面向之平均得分均超過七點量表之平均數4分，其中舒緩心情（5.89分）、放鬆（5.87分）、得到滿足感（5.84分）是主要的閱讀動機，亦有不少人是為了支持本土創作者而閱讀臺灣漫畫（5.83分），至於獲得新知、啟發思考、瞭解不懂的議題、與朋友交換閱讀經驗則為次要的閱讀動機。在閱讀態度方面，民眾除了在「閱讀臺灣漫畫是我學習新知識的最好方式之一」抱持較為中立的態度（4.21分）外，其餘態度的平均數都落在傾向正面的5.72 ~ 5.96之間，尤其以「我從閱讀臺灣漫畫中獲得很多樂趣」的平均數最高（5.96分）。

表10
閱讀動機與閱讀態度面向分析

構面	題項	平均數	標準差	構面平均	構面標準差
閱讀動機	4-1 閱讀臺灣漫畫能使我得以放鬆。	5.87	0.916	5.06	0.648
	4-2 我閱讀臺灣漫畫是為了獲得新知。	4.21	1.137		
	4-3 我閱讀臺灣漫畫為了啟發我的思考。	4.29	1.134		
	4-4 我閱讀臺灣漫畫是為了瞭解自己不懂的議題。	4.25	1.144		

表10
閱讀動機與閱讀態度面向分析（續）

構面	題項	平均數	標準差	構面平均	構面標準差
	4-5 閱讀臺灣漫畫使我可以得到很大的滿足感。	5.84	0.975		
	4-6 我喜歡和朋友交換彼此喜愛的臺灣漫畫閱讀經驗。	4.30	1.173		
	4-7 透過閱讀臺灣漫畫能使我的壞心情得以舒緩。	5.89	0.956		
	4-8 我閱讀臺灣漫畫部分是為了支持本土創作者。	5.83	1.081		
閱讀態度	5-1 當我想到「我要看臺灣漫畫了」時，我會覺得很開心。	5.79	1.030	5.55	0.735
	5-2 閱讀臺灣漫畫是我學習新知識的最好方式之一。	4.21	1.136		
	5-3 我從閱讀臺灣漫畫中獲得很多樂趣。	5.96	0.914		
	5-4 閱讀臺灣漫畫在我的生活中是很重要的一部分。	5.72	1.225		
	5-5 我常透過閱讀臺灣漫畫來舒解煩悶的心情。	5.82	1.146		
	5-6 閱讀臺灣漫畫能讓我體驗美好經驗。	5.81	1.006		

本研究進一步探討讀者性別與年齡兩變項來探究臺灣漫畫讀者在閱讀動機與閱讀態度的差異狀況，獨立樣本*t*檢定顯示男性與女性讀者在閱讀動機與閱讀態度上並無顯著差異；在年齡方面，採用單因子變異數分析並進行事後比的結果顯示，在閱讀動機方面40～49歲讀者的閱讀動機較15～19歲者為高（ $p = .004^{**}$ ）、30～49歲讀者的閱讀動機較20～29

歲者為高；在閱讀態度方面，15～19歲較20～29歲之臺灣漫畫讀者有較高的閱讀態度，20～29歲較30～60歲以上之臺灣漫畫讀者有較低的閱讀態度。從平均差異均顯示出中高年齡層讀者無論在閱讀動機、態度和閱讀行為，皆較低年齡層讀者為高，原因可能為低年齡層者要兼顧學業考試，在休閒時間方面較不足且閱讀主題也較中高年齡層者狹窄。

五、假設檢驗

本研究共提出八項假設，主要分為二類：（一）休閒知覺自由對閱讀動機、閱讀態度的影響；（二）閱讀動機與閱讀態度對閱讀行為的影響。以下闡述假設檢驗結果。

（一）休閒知覺自由對閱讀動機、閱讀態度的影響

本研究使用多元線性迴歸分析將休閒知覺自由之勝任感、控制感與投入程度視為多個預測變數，檢驗對於依變數閱讀動機和閱讀態度的預測力。

由表11所示，三種休閒基本心理需求對於閱讀態度之解釋力較閱讀動機更高， R^2 為33.9%。而從預測力方面 p 值皆小於.05，顯示勝任感、控制感和投入程度對於閱讀動機與態度均達到顯著水準。休閒知覺自由的三種基本心理需求若獲得滿足，在後續的閱讀動機與態度方面皆具有正向的解釋力。綜上所述，本研究假設H1～H6皆成立。

（二）閱讀動機與閱讀態度對於閱讀行為的影響

本研究使用多元線性迴歸分析將閱讀動機與閱讀態度視為多個預測變數，檢驗對於依變數為閱讀行為各面向的預測力為何。

由表12所示，閱讀動機與閱讀態度對於閱讀行為中的閱讀主題廣度之解釋力最高， R^2 為34.3%，而對於閱讀行為的嬉戲性解釋力也達32.0%。在閱讀動機與閱讀態度個別對嬉戲性、閱讀時間、閱讀主題廣度的解釋力方面，閱讀動機與閱讀態度二者在嬉戲性皆呈現顯著，閱讀態度在閱讀時間呈現顯著，閱讀動機在閱讀主題廣度呈現顯著。換言之，假設H7、H8皆部分成立，其中H7方面，閱讀動機對嬉戲性、閱讀主題廣度有正向影響；H8方面，閱讀態度對嬉戲性、閱讀時間有正向影響。

伍、結論與建議

本節綜合探討本研究所提出之研究假設與統計分析結果，若臺灣漫畫讀者因自身的休閒基本心理需求受到滿足，是否會提升其閱讀動機與

態度而自主性地選擇閱讀，進而影響到其休閒行為的形成並發自內心地持續從事閱讀臺灣漫畫的休閒活動。

表11
休閒知覺自由對於閱讀動機、態度之多元線性迴歸分析

變項名稱		閱讀動機	閱讀態度
三種休閒基本心理需求	R^2	.281***	.339***
	p	勝任感	.000***
		控制感	.000***
		投入程度	.000***
	Beta	勝任感	.253
		控制感	.213
		投入程度	.257
	T	勝任感	8.719
		控制感	7.339
		投入程度	8.851
	VIF	勝任感	1.166
		控制感	1.163
		投入程度	1.168

註：「***」表示 $p < .001$ 。

表12
閱讀動機與閱讀態度和閱讀行為之多元線性分析

係數	變項名稱	嬉戲性	閱讀時間	主題廣度
R^2		.320***	.198***	.343***
p	閱讀動機	.000***	.289	.000***
	閱讀態度	.000***	.000***	.103
Beta	閱讀動機	.277	-.040	.548
	閱讀態度	.345	.470	.055
T	閱讀動機	8.058	-1.060	16.231
	閱讀態度	10.037	12.578	1.632
VIF	閱讀動機	1.733	1.733	1.733
	閱讀態度	1.733	1.733	1.733

註：「***」表示 $p < .001$ 。

一、研究結論

（一）瞭解國人對於臺灣漫畫之閱讀動機、態度及行為的現況

本研究在國人對於臺灣漫畫之閱讀動機、態度及行為現況的發現如下。

1. 臺灣民眾喜愛的臺灣漫畫家前三名為「麻糬爸」、「彭傑」、「微疼」

除了最受臺灣民眾喜愛的「麻糬爸」之外，本研究調查出的34位臺灣漫畫家當中也有多位創作者的作品以通訊軟體貼圖的形式呈現，可見通訊軟體所使用的貼圖延伸而出的連載漫畫成為炙手可熱的大眾閱讀趨勢。而本研究調查民眾喜愛閱讀的臺灣漫畫家之作品大多連載於線上漫畫閱讀軟體《Webtoon》，表現了因現今智慧型手機、網際網路以及電腦逐漸普及，民眾閱讀漫畫的形式已從傳統紙本漸漸地轉為網路線上閱讀，臺灣漫畫家也不再局限於紙本漫畫出版的形式。

2. 民眾閱讀臺灣漫畫之動機與態度現況

民眾依自主意願的選擇從事閱讀臺灣漫畫的活動並且從中感受到快樂。經由內在的動機和需求的滿足，臺灣漫畫的讀者可以因自身所產生的正向能量從而產生閱讀臺灣漫畫的行為。在閱讀動機與態度當中臺灣漫畫讀者較不認同閱讀臺灣漫畫能為自身帶來新的知識，也較不認同閱讀臺灣漫畫後會和朋友交換閱讀之經驗。本研究調查結果經分析後顯示了大部分讀者閱讀漫畫是為了放鬆、獲得滿足感、舒緩心情以及支持臺灣漫畫作家，閱讀臺灣漫畫對於臺灣民眾來說休閒放鬆的功能遠大於藉由臺灣漫畫吸收知識和結交朋友，對於支持臺灣本土人創作漫畫的意識也是臺灣民眾的一大動機。

3. 民眾閱讀臺灣漫畫行為現況

從民眾最常閱讀其作品前三名作家的創作類型，以及臺灣漫畫讀者的閱讀主題偏好皆可看出奇幻以及搞笑類型的作品較受大眾的喜愛，搞笑類型例如臺灣漫畫作家微疼的「微不幸劇場」和麻糬爸的「白爛貓」，其連載在《Webtoon》每一話的最高粉絲留言數類型大多為閱讀後感到愉悅以及放鬆；奇幻類型的臺灣漫畫則是作家彭傑的「時間支配者」，讀者彭傑應援專頁表示閱讀其的奇幻作品經常時間就悄悄流逝了大半天，奇幻和搞笑類型這兩類漫畫主題的評價都與本研究的休閒知覺自由感的滿足息息相關。

（二）分析國人閱讀漫畫動機及態度與休閒知覺自由理論之關係

本研究調查之結果分析為休閒知覺自由對於臺灣漫畫讀者之閱讀動機

與態度皆呈現正相關，顯示出於休閒勝任感方面民眾認為自身是可以決定想閱讀之臺灣漫畫以及是為了本身的興趣而閱讀，大多數人較喜愛參與其認為較擅長的休閒活動；在休閒控制方面民眾普遍同意不能接受閱讀臺灣漫畫時受到他人干擾以及其可以自己選擇想閱讀何種臺灣漫畫，顯示閱讀臺灣漫畫之民眾相信自身有能力決定何時開始閱讀漫畫、控制閱讀臺灣漫畫的開始、過程以及結束；最後休閒投入深度方面，民眾大多認為閱讀臺灣漫畫時感到時間流逝快速以及會專注於漫畫情節而不分心，可見其在閱讀過程之注意力、意識方面的感受皆為深度投入於臺灣漫畫之中的。而民眾於休閒勝任感、控制感以及投入程度感皆為高程度滿足時，會使得其閱讀之內在動機以及閱讀態度也隨之得到提升，讓閱讀臺灣漫畫的民眾發自內心地將此休閒活動視為樂趣並享受於其中。

根據以上休閒知覺自由與閱讀動機、態度與閱讀行為的分析，本研究進一步探討若臺灣漫畫讀者的休閒基本心理需求受到滿足，將使閱讀動機與態度受到正面影響，進而提升其閱讀行為的形成之本研究假設，使用多元線性迴歸分析考驗之，結果整理如圖2。

本研究結果顯示閱讀動機於三種休閒知覺自由心理需求當中解釋力最高者為投入程度，其次則為休閒基本心理需求的勝任感。對於閱讀態度來說，解釋力最高同為投入程度，其次則為控制感。休閒知覺的勝任感、控制感和投入深度對於臺灣漫畫讀者的閱讀動機與態度皆為正向相關，顯示當臺灣漫畫讀者的休閒心理需求受到滿足時，將會對其閱讀動機與閱讀態度產生正向的影響，這驗證了本研究的第一至第六點的假設。當臺灣漫畫讀者能夠以自我意識選擇閱讀漫畫、能控制閱讀的開始

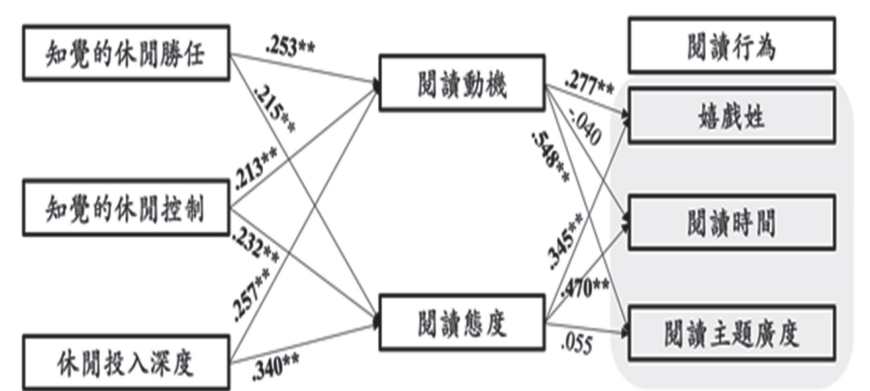


圖 2 休閒基本心理需求、閱讀動機、態度與閱讀行為之多元線性迴歸

註：「**」表示 $p < .01$ 。

與結束以及在閱讀過程中達到心流的程度，將使得其閱讀動機與閱讀態度一併得到提升。而透過線性迴歸的影響力來說，休閒基本心理需求的三者變項對閱讀動機與態度的提升皆能用線性迴歸驗證。

（三）驗證國人閱讀漫畫動機及態度透過休閒知覺自由對其行為影響

如圖2所示，臺灣漫畫讀者的閱讀動機與態度對於閱讀行為，經過多元線性迴歸的考驗皆呈現正向相關，這證實了本研究的第七點與第八點假設。但在多元線性迴歸的影響力來說，臺灣漫畫讀者的閱讀動機對於嬉戲性和閱讀主題廣度表現出了影響力；閱讀態度則是對於嬉戲性和閱讀時間表現了影響力，但從綜合面向來看，臺灣漫畫讀者若有正向的閱讀動機與閱讀態度，對於其展現出的閱讀行為也會有正向的影響。其中以閱讀態度對於休閒嬉戲性以及閱讀時間產生較閱讀動機更為大的影響，而閱讀主題廣度則較受閱讀動機之影響。顯示當個體內在對於休閒閱讀的好奇、愉快或放鬆等之內在需求動機以及對於閱讀所抱持之信念、感情以及行為層面的傾向得到滿足後，民眾將會受到內在刺激而提升閱讀臺灣漫畫的時間以及臺灣漫畫的主題廣泛性，並可以自發性地閱讀臺灣漫畫。

故經過以上統計分析，研究結果表示臺灣漫畫讀者在滿足了自身休閒活動時的心理需求後，提高了他們的閱讀動機與閱讀態度，使得臺灣漫畫讀者的閱讀行為也產生了正向的影響，願意持續地從事這一項休閒活動，證實了本研究提出的八點研究假設。

二、研究建議

以下根據本研究之發現針對臺灣漫畫閱讀環境與臺灣漫畫相關活動提出建議。

（一）臺灣漫畫閱讀環境

由於臺灣漫畫讀者重視在閱讀時的心流程度，因此建議在興建或是改建漫畫閱讀的場所時可以考量到環境的設計以及趣味性，例如將圖書館的漫畫閱讀區設置在距離大門口或是諮詢區較遠的區域，並且跟電腦使用區分隔，使閱讀臺灣漫畫的讀者可以安靜地享受閱讀，不受雜音的干擾。選擇臺灣漫畫主題方面，建議臺灣漫畫的創作分類可以更加多元，不應局限在某些主題類別，並於圖書館、實體書店或是線上書店將臺灣漫畫分類做得更加完善，讓讀者可以依照自身的閱讀興趣選擇其喜愛的臺灣漫畫。

而趣味性方面則可以考慮於臺灣漫畫閱讀區較顯眼的位置舉辦臺灣漫畫閱讀闖關活動，讓讀者可以除了享受靜態臺灣漫畫內容的趣味之同時也得到動態活動的樂趣；而民眾在閱讀臺灣漫畫時較不被滿足的則是人際關係以及閱讀的時間點，人際關係方面在盧美慈（2011）提到閱讀日本漫畫的群眾常因類似同人誌展之團體活動的舉辦以及參與而產生歸屬感，故建議臺灣漫畫的環境也可藉由舉辦同人活動使讀者產生人際關係上的歸屬感。

（二）臺灣漫畫主題分類

臺灣漫畫主題方面，因臺灣漫畫讀者重視能以自我意識和自身興趣去選擇閱讀臺灣漫畫，並且希望能自由選擇閱讀的漫畫主題類別。故建議臺灣漫畫的創作分類可以更加多元，不應局限在某些主題類別，讓臺灣漫畫讀者能更加自由地選擇自身想要閱讀的臺灣漫畫主題種類；另外若是讓讀者在尋找自身想要閱讀的臺灣漫畫主題類別過程中遇到找尋不到的狀況，可能會使得臺灣漫畫讀者的閱讀心理受到不良的影響，應於圖書館、實體書店或是線上書店將臺灣漫畫分類做得更加完善，讓讀者可以依照自身的閱讀興趣選擇其喜愛的臺灣漫畫。

（三）臺灣漫畫相關活動

根據本研究調查發現，臺灣漫畫閱讀民眾希望能以自我意識選擇參與漫畫閱讀的活動。建議可藉由定期於公共場所舉辦臺灣漫畫閱讀展覽或於圖書館舉行書展並進行推廣於宣傳，讓民眾可以方便地得知何種場所將舉行臺灣漫畫的活動，並使其可以自由規劃自身的時間前往閱讀臺灣漫畫；在臺灣漫畫作家方面，可以參考本研究分析結果之各年齡層喜愛之臺灣漫畫主題，在所有年齡層當中普遍喜愛的主題為奇幻以及搞笑類，現代生活壓力重大的情況下，民眾可能期望藉由閱讀輕鬆類型的漫畫來紓解壓力，並藉此感到時間快速流逝。

最後，透過本研究希冀臺灣漫畫創作者，重視臺灣民眾在閱讀臺灣漫畫時的內在需求，提高其閱讀意願並使之能持續自發性的閱讀後，方能使得臺灣漫畫閱讀的環境越來越好，同時也提供給漫畫作家創作的方向，使臺灣漫畫更加發揚光大。雖有許多注重休閒活動的相關研究，但不論是國內或國外關於臺灣漫畫的研究卻不多，可見臺灣漫畫還未完全受到大眾的關注。希冀未來有關於臺灣漫畫的研究可以參考本研究成果，基於臺灣漫畫讀者的休閒基本心理需求，更加深入探討是否有其他因素使得臺灣漫畫的閱讀環境不盡人意。也建議未來研究可以更加深入探討除了休閒知覺自由以外，其他會影響讀者閱讀漫畫的心理因素，例

如從家庭、教育環境等方面來探討，以更加完整地瞭解臺灣漫畫讀者的心理需求。因本研究惟有探討臺灣漫畫讀者自身的閱讀心理狀態，沒有將其他外在因素一併考慮進來，例如他國的漫畫是否影響了臺灣漫畫讀者，使得臺灣漫畫讀者選擇閱讀他國漫畫。未來建議將其他外在因素加入研究題項，讓關於臺灣漫畫的研究更加完整，並且幫助臺灣漫畫創作的環境。此外，《110年臺灣圖書出版現況及趨勢報告》（國家圖書館，2022a）中指出110年出版的電子書中以漫畫為最多，且依文化內容策進院（2021）「2020年臺灣文化內容消費趨勢調查計畫」報告，漫畫線上閱讀比率已超越五成，未來應可進一步針對臺灣讀者閱讀漫畫電子書的行為進行探究。

誌謝

本研究為文化部補助「臺灣民眾漫畫閱讀動機態度行為調查及臺灣漫畫資訊系統規劃之研究」計畫之部分成果。

參考文獻

- 文化內容策進院（2021）。2020年臺灣文化內容消費趨勢調查計畫。檢自<https://taicca.tw/article/6ed44bb4> 【Taiwan Creative Content Agency. (2021). 2020 nian Taiwan wen hua nei rong xiao fei qu shi diao cha ji hua. Retrieved from <https://taicca.tw/article/6ed44bb4> (in Chinese)】
- 王嘉琪、徐士偉、林尚延（2017）。閱讀態度與閱讀行為之研究。文化事業與管理研究，17(1)，1-23。【Wang, J.-Q., Xu, S.-W., & Lin, S.-Y. (2017). The relationship between attitude and reading behavior. *Journal of Cultural Enterprise and Management*, 17(1), 1-23. (in Chinese)】
- 王震宇（1996）。休閒體驗中之自由感對休閒活動參與情況之影響（未出版之碩士論文）。國立臺灣大學森林學系研究所，臺北市。【Wang, C.-Y. (1996). *The perception of freedom in the leisure experience: Its influence on the participation of leisure activity* (Unpublished master's thesis). National Taiwan University, Taipei. (in Chinese)】
- 古秀梅（2005）。國小學童閱讀動機、閱讀態度、閱讀行為與國語科學業成就之相關研究（未出版之碩士論文）。國立中山大學教育研究

- 所，高雄市。【Ku, H.-M. (2005). *A study of the correlativity of reading motivation, reading attitude, reading behavior, and Chinese academic achievement of elementary school students* (Unpublished master's thesis). National Sun Yat-sen University, Kaohsiung. (in Chinese)】
- 朱善傑、鍾世凱（2004）。動畫中漫畫表現形式研究——以漫畫造型與漫畫符號為中心。藝術學報，75，121-142。doi:10.6793/JNTCA.200412.0121【Zhu, S.-J., & Zhong, S.-K. (2004). Study of the comics on animation—Using the cartoon style and the comics symbols as the key. *Journal of National Taiwan College of Arts*, 75, 121-142. doi:10.6793/JNTCA.200412.0121 (in Chinese)】
- 吳政叡（2003）。圖書館使用者需求調查：以臺北縣圖書館附近區域為例。國立中央圖書館臺灣分館館刊，9(2)，11-20。【Wu, Z.-R. (2003). Tu shu guan shi yong zhe xu qiu diao cha: Yi Taibei xian tu shu guan fu jin qu yu wei li. *Interdisciplinary Journal of Taiwan Library Administration*, 9(2), 11-20. (in Chinese)】
- 李素足（1999）。臺中縣市國小中、高年級學童閱讀動機的探討（未出版之碩士論文）。國立臺中師範學院國民教育研究所，臺中市。【Li, S.-T. (1999). *An investigation of elementary students' motivation for reading in Taichung area* (Unpublished master's thesis). National Taichung University of Education, Taichung. (in Chinese)】
- 宋曜廷、劉佩雲、簡馨瑩（2003）。閱讀動機量表的修訂及相關因素研究。測驗學刊，50(1)，47-71。doi:10.7108/PT.200306.0047【Sung, Y.-T., Liu, P.-Y., & Chien, H.-Y. (2003) A report on the revision of the motivations for reading questionnaire of the fifth-to seventh-grade students. *Psychological Testing*, 50(1), 47-71. doi:10.7108/PT.200306.0047 (in Chinese)】
- 邱子恒（2000）。公共圖書館與漫畫館藏。臺北市立圖書館館訊，18(2)，19-23。【Chiu, T.-H. (2000). Public libraries and the comics. *Bulletin of the Taipei Public Library*, 18(2), 19-23. (in Chinese)】
- 林文昌（1997）。漫畫教育的功能及其影響。文訊，135，32-34。【Lin, W.-C. (1997). Man hua jiao yu de gong neng ji qi ying xiang. *Wen-Hsun Magazine*, 135, 32-34. (in Chinese)】
- 林秀娟（2001）。閱讀討論教學對國小學童閱讀動機、閱讀態度和閱讀行為之影響（未出版之碩士論文）。國立臺南師範學院國民教育研究所，臺南市。【Lin, X.-J. (2001). *The effects of literature discussion*

- program on elementary students' reading motivation, reading attitude and reading behavior* (Unpublished master's thesis). National University of Tainan, Tainan. (in Chinese)】
- 林承賢（2004）。近五年來臺灣傳播學界博碩士論文使用網路問卷研究方法之後設分析。資訊社會研究，6，25-57。doi:10.29843/JCCIS.200401.0003【Lin, C.-S. (2004). A study on online survey methodology in degree theses in Taiwanese communication graduate schools in recent five years. *Journal of Cyber Culture and Information Society*, 6, 25-57. doi:10.29843/JCCIS.200401.0003 (in Chinese)】
- 林珊如、戴辰宇、黃璟珉、蔡閔蕙、楊雅筑、溫偲吟（2008）。成年學生漫畫閱讀者之資訊行為研究。書府，29，45-77。doi:10.6682/LISBiblio.200812_(29).0004【Lin, S.-R., Dai, C.-Y., Huang, J.-M., Cai, M.-H., Yang, Y.-Z., & Wen, S.-Y. (2008). Cheng nian xue sheng man hua yue du zhe zhi zi xun xing wei yan jiu. *Shu Fu*, 29, 45-77. doi:10.6682/LISBiblio.200812_(29).0004 (in Chinese)】
- 周倩、林華（1997）。電腦網路與傳播問卷調查。論文發表於中華傳播學會1997年年會，臺北縣，臺灣。【Zhou, Q., & Lin, H. (1997). *The use of computer networks in communication survey research*. Paper presented at the Chinese Communication Society 1997 Annual Meeting, Taipei County, Taiwan. (in Chinese)】
- 范靖惠（1997）。性別、休閒覺知自由與自我概念之相關研究（未出版之碩士論文）。國立高雄師範大學輔導研究所，高雄縣。【Fan, J.-H. (1997). *Xing bie xiu xian jue zhi zi you yu zi wo gai nian zhi xiang guan yan jiu* (Unpublished master's thesis). National Kaohsiung Normal University, Kaohsiung. (in Chinese)】
- 孫培真、楊清榮（2011）。國小高年級學童閱讀態度與閱讀理解能力關係之調查研究——以屏東縣屏北地區某國小為例。網路社會學通訊期刊，94。檢自<https://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/94/a22.htm>【Sun, P.-Z., & Yang, Q.-R. (2011). Guo xiao gao nian ji xue tong yue du tai du yu yue du li jie neng li guan xi zhi diao cha yan jiu—Yi Pingdong xian Pingbei di qu mou guo xiao wei li. *E-soc Journal*, 94. Retrieved from <https://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/94/a22.htm> (in Chinese)】
- 許文貞（2018）。大人看漫畫！圖像閱讀成風潮。臺灣出版與閱讀，107(1)，112-116。【Xu, W.-Z. (2018). Da ren kan man hua tu xiang yue du cheng feng chao. *Taiwan Publishing and Reading*, 107(1), 112-116.

(in Chinese)】

張芳全、王平坤（2012）。新移民子女與非新移民子女的文化資本、閱讀動機與閱讀行為之研究。臺中教育大學學報：教育類，26(1)，55-89。doi:10.7037/JNTUE.201206.0055 【Zhang, F.-C., & Wang, P.-K. (2012). A study on family cultural capital, reading motive and behavior of children of new-immigrant women and non-new-immigrant women. *Journal of National Taichung University: Education*, 26(1), 55-89. doi:10.7037/JNTUE.201206.0055 (in Chinese)】

張德永（1995）。漫畫做為兒童讀物之省思。北縣教育，9，40-42。【Zhang, D.-Y. (1995). Man hua zuo wei er tong du wu zhi xing si. *Taipei County Education*, 9, 40-42. (in Chinese)】

陳玟里（2003）。合作學習閱讀理解策略對高職學生閱讀成就與閱讀態度之研究（未出版之碩士論文）。國立彰化師範大學工業教育研究所，彰化市。【Chen, W.-L. (2003). *A study on reading comprehension strategies of cooperative learning for student's reading achievement and reading attitude at vocational senior high school* (Unpublished master's thesis). National Changhua University of Education, Changhua. (in Chinese)】

陳書梅、洪新柔（2013）。各類型閱讀素材之情緒療癒效用分析——以大學生為例。圖書館學與資訊科學，39(2)，44-65。doi:10.6245/JLIS.2013.392/618 【Chen, S.-M., & Hung, H.-J. (2013). An analysis on reading materials' emotional healing efficacy for undergraduates. *Journal of Library & Information Science*, 39(2), 44-65. doi:10.6245/JLIS.2013.392/618 (in Chinese)】

國家圖書館（2022a）。110年臺灣圖書出版現況及趨勢報告。

檢自https://www.ncl.edu.tw/periodical_305_1101.html 【National Central Library. (2022a). *110 nian Taiwan tu shu chu ban xian kuang ji qu shi bao gao*. Retrieved from https://www.ncl.edu.tw/periodical_305_1101.html (in Chinese)】

國家圖書館（2022b）。110年臺灣閱讀風貌及全民閱讀力年度報告。

檢自https://www.ncl.edu.tw/periodical_305_1097.html 【National Central Library. (2022b). *110 nian Taiwan yue du feng mao ji quan min yue du li nian du bao gao*. Retrieved from https://www.ncl.edu.tw/periodical_305_1097.html (in Chinese)】

曾世杰、陳淑麗（2020）。以漫畫提升二年級語文低成就兒童的

- 中文閱讀理解。課程與教學，23(2)，129-152。doi:10.6384/CIQ.202004_23(2).0006 【Tzeng, S.-J., & Chen, S.-L. (2020). The effects of comic strips on the Chinese reading comprehension for 2nd graders. *Curriculum & Instruction Quarterly*, 23(2), 129-152. doi:10.6384/CIQ.202004_23(2).0006 (in Chinese)】
- 黃仲凌、高俊雄（2005）。臺灣離島大專學生休閒參與動機與滿意之相關研究。大專體育學刊，7(1)，51-66。doi:10.5297/ser.200503_7(1).0004 【Huang, C.-L., & Kao, C.-H. (2005). Correlation between leisure motivation and leisure satisfaction among college students of outlying islands in Taiwan. *Sports & Exercise Research*, 7(1), 51-66. doi:10.5297/ser.200503_7(1).0004 (in Chinese)】
- 黃麗文（2006）。漫畫迷的休閒知覺自由之研究（未出版之碩士論文）。國立臺灣師範大學公民教育與活動領導學系，臺北市。【Huang, L.-W. (2006). *A qualitative exploration of perceived leisure freedom of the comic fans* (Unpublished master's thesis). National Taiwan Normal University, Taipei. (in Chinese)】
- 湯慧娟（2003）。高雄市老年人健康促進生活型態、休閒知覺自由與心理幸福滿足感之相關研究（未出版之碩士論文）。國立臺灣師範大學體育學系，臺北市。【Tang, H.-C. (2003). *A study elderly health promoting lifestyle, perceived freedom in leisure and psychological well-being in the Kaohsiung* (Unpublished master's thesis). National Taiwan Normal University, Taipei. (in Chinese)】
- 葉乃靜（1999）。漫畫對大學生的意義研究。資訊傳播與圖書館學，6(1)，33-47。【Ye, N.-J. (1999). A study on the meaning of comics to undergraduate. *Journal of Information, Communication, and Library Science*, 6(1), 33-47. (in Chinese)】
- 楊元卉（2003）。北部地區登山者之個人特質與休閒自由感間的關係（未出版之碩士論文）。大葉大學休閒事業管理學系，彰化縣。【Yang, Y.-H. (2003). *The relationships of personal traits to perceived freedom in leisure among the mountaineers/hikers of northern Taiwan* (Unpublished master's thesis). Dayeh University, Changhua. (in Chinese)】
- 劉佩雲、簡馨瑩、宋曜廷（2003）。國小學童閱讀動機與閱讀行為之相關研究。教育研究資訊，11(6)，135-158。【Liu, P.-Y., Chien, H., & Song, Y.-T. (2003). The relationship between reading motivations and reading behaviors of the fifth and sixth grade students. *Educational*

- Research & Information*, 11(6), 135-158. (in Chinese)】
- 蔡逸芬、陳品華（2015）。國小高年級學童課外閱讀自我決定動機之研究。教育心理學報，46(3)，425-448。doi:10.6251/BEP.20140627
- 【Tsai, Y.-F., & Chen, P.-H. (2015). Self-determined motivation for extracurricular reading among fifth and sixth graders. *Bulletin of Educational Psychology*, 46(3), 425-448. doi:10.6251/BEP.20140627 (in Chinese)】
- 盧美慈（2011）。當自由文化遇見著作權法：以同人文化為例。檢自<http://creativecommons.tw/in-depth/531> 【Lu, M.-C. (2011). *Dang zi you wen hua yu jian zhu zuo quan fa: Yi tong ren wen hua wei li*. Retrieved from <http://creativecommons.tw/in-depth/531> (in Chinese)】
- 羅至良（2002）。電腦問卷、匿名效果對降低社會期望反應之探討（未出版之碩士論文）。國立東華大學教育研究所，花蓮縣。【Lo, C.-L. (2002). *Dian nao wen juan ni ming xiao guo dui jiang di she hui qi wang fan ying zhi tan tao* (Unpublished master's thesis). National Dong Hwa University, Hualien. (in Chinese)】
- 羅郁晴（2016）。以自我決定論探討成人閱讀動機、態度及行為之研究（未出版之碩士論文）。國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所，臺北市。【Lo, Y.-C. (2016). *A study of the reading motivation, reading attitude and reading behavior for adults based on self-determination theory* (Unpublished master's thesis). National Taiwan Normal University, Taipei. (in Chinese)】
- 蘇蘅、吳淑俊（1997）。電腦網路問卷調查可行性及回覆者特質的研究。新聞學研究，54，75-100。doi:10.30386/mcr.199701_(54).0007
- 【Su, H., & Wu, S.-J. (1997). Survey research using electronic mail. *Mass Communication Research*, 54, 75-100. doi:10.30386/mcr.199701_(54).0007 (in Chinese)】
- Allen, K., & Ingulsrud, J. E. (2003). Manga literacy: Popular culture and the reading habits of Japanese college students. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(8), 674-684.
- Baack, S., & Witt, P. (1985). *Predictors of perceived freedom in leisure of Baptist church members* (Unpublished doctoral dissertation). North Texas State University, Denton, TX.
- Baker, L., & Wigfield, A. (1999). Dimensions of children's motivation for reading and their relations to reading activity and reading achievement.

- Reading Research Quarterly*, 34(4), 452-477.
- Bregha, F. J. (1980). Leisure and freedom re-examined. In T. L. Goodale & P. A. Witt (Eds.), *Recreation and leisure: Issues in an era of change* (pp. 30-37). State College, PA: Venture Publishing.
- Chapman, J. W., & Tunmer, W. E. (1995). Development of young children's reading self-concepts: An examination of emerging subcomponents and their relationship with reading achievement. *Journal of Educational Psychology*, 87(1), 154-167. doi:10.1037/0022-0663.87.1.154
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York, NY: Harper & Row.
- Deci, E. L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York, NY: Plenum Press.
- Ellis, G. D., & Witt, P. A. (1994). Perceived freedom in leisure and satisfaction: Exploring the factor structure of the perceived freedom components of the leisure diagnostic battery. *Leisure Sciences*, 16(4), 259-270. doi:10.1080/01490409409513236
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness: Its relationship to imagination and creativity*. New York, NY: Academic Press.
- Mannell, R. C. (1980). Social psychological techniques and strategies for studying leisure experiences. In S. E. Iso-Ahola (Ed.), *Social psychological perspectives on leisure and recreation* (pp. 62-88). Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Mathewson, G. C. (1994). Models of attitude influence upon reading and learning to read. In R. B. Ruddell, M. R. Ruddell, & H. Singer (Eds.), *Theoretical models and processes of reading* (4th ed.), (pp. 1131-1161). Newark, DE: International Reading Association.
- Mckenna, M. C. (2001). Development of reading attitudes. In L. Verhoeven & C. E. Snow (Eds.), *Literacy and motivation: Reading engagement in individuals and groups* (pp. 135-158). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. doi:10.1006/ceps.1999.1020
- Smith, M. C. (1990). The relationship of adults' reading attitude to actual reading behavior. *Reading Improvement*, 27(2), 116-121.
- Sproull, L., & Kiesler, S. (1991). Computers, networks and work. *Scientific American*, 265(3), 116-127.

- Tuten, T. L. (1997). *Electronic methods of collecting survey data: A review of "E-research"*. Retrieved from <https://d-nb.info/1192123581/34>
- Walker, G. J., Jackson, E. L., & Deng, J. (2007). Culture and leisure constraints: A comparison of Canadian and Mainland Chinese university students. *Journal of Leisure Research*, 39(4), 567-590. doi:10.1080/00222216.2007.11950123
- Weiner, B. (1974). *Achievement motivation and attribution theory*. Morristown, NJ: General Learning Press.
- Wigfield, A. (1997). Reading motivation: A domain-specific approach to motivation. *Educational Psychologist*, 32(2), 59-68. doi:10.1207/s15326985ep3202_1
- Wigfield, A., & Guthrie, J. T. (1995). *Dimensions of children's motivations for reading: An initial study*. Retrieved from ERIC database. (ED384010)
- Wigfield, A., & Guthrie, J. T. (1997). Relations of children's motivation for reading to the amount and breadth of their reading. *Journal of Educational Psychology*, 89(3), 420-432. doi:10.1037/0022-0663.89.3.420
- Wigfield, A., Guthrie, J. T., & McGough, K. (1996). *A questionnaire measure of children's motivations for reading* (Instructional Resource No. 22). Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED394137>

A Study on People's Reading Motivation, Attitude and Behavior Towards Taiwanese Comics

Zheng-Jie Wang

Graduate Student
Graduate Institute of Library and Information Studies
National Taiwan Normal University

Hao-Ren Ke

Professor
Graduate Institute of Library and Information Studies
National Taiwan Normal University

Introduction

Reading comics is one of the favorite leisure activities for Taiwanese people. However, according to the *2021 Annual Report on Reading Atmosphere and Reading Engagement in Taiwan* (National Central Library, 2022b), among the top 20 comics borrowed by Taiwanese people of all ages, 18 kinds are Japanese comics. Therefore, to promote the reading of Taiwanese comics, this study took Taiwanese individuals aged above teenagers as research subjects, exploring the impact of readers' satisfaction with perceived freedom in leisure on reading motivation and attitude when reading Taiwanese comics and promoting readers' reading behaviors toward Taiwanese comics.

Furthermore, this study analyzed individuals' Taiwanese comic reading behavior based on their motives and attitudes towards leisure activities. With reading Taiwanese comics considered a behavior of leisure activities, this study referred to the measurement of perceived freedom in leisure proposed by Ellis and Witt (1994) as its main structure in the conceptual framework. The perceived freedom in leisure was explored from five basic psychological needs of leisure, including perceived leisure competence, perceived leisure control, leisure need, depth of involvement in leisure, and playfulness. When all five needs are satisfied, people's leisure experience quality will be improved.

According to the Motivations for Reading Questionnaire frequently used in previous reading research, the reading motivation scale can show the intensity of different motivations. However, it is challenging to determine an individual's inner motivation state through the scale. Therefore, according to the theory of perceived freedom in leisure, leisure psychology and feelings when reading comics can be described in addition to examining an individual's motivation state. Moreover, according to the Adult Survey of Reading Attitude, frequently used in studying reading attitudes, a reading attitude refers to the tendency of dimensions such as belief, emotion, and behavior. If an individual holds an active and positive attitude, their reading behaviors will be long and consistent. Li (1999) proposed that reading behavior includes dimensions such as reading frequency, reading time, reading breadth, and reading quantity.

At present, few studies have focused on Taiwanese comics composed by Taiwanese authors, and perceived freedom in leisure is scarcely used to explore readers' psychological feelings when reading Taiwanese comics. Therefore, this study is expected to fill the gap of previous studies on Taiwanese comic reading, further improve the leisure behavior experience quality of reading Taiwanese comics through the analysis results, and enable readers to have more fun reading Taiwanese comics.

The purpose of this study is as follows:

- (1) Understand the current situation of Taiwanese people's reading motivations, attitudes, and behaviors towards Taiwanese comics.
- (2) Analyze the relationship between Taiwanese people's reading motivations and attitudes towards Taiwanese comics and perceived freedom in leisure.
- (3) Verify the impact of Taiwanese people's reading motivations and attitudes towards Taiwanese comics on their behaviors of reading Taiwanese comics through perceived freedom in leisure.

Method

Based on purposive sampling, this study employed the questionnaire survey method to distribute online and paper questionnaires, in which a total of 1000 valid questionnaires were obtained. This study explored whether the reading motivations and attitudes towards Taiwanese comics can be improved after the satisfaction of perceived freedom in leisure. Ultimately, it aims to enhance Taiwanese people's reading behaviors toward Taiwanese comics.

Results

The research results show that online comic series has become a popular reading trend. Regarding reading motivation and attitude toward Taiwanese comics, people preferred to read comics according to their own will and obtained happiness from reading Taiwanese comics. With the satisfaction of intrinsic motivation and needs, Taiwanese comic readers read Taiwanese comics based on self-generated positive energy. Concerning theme preferences, fantasy and funny comics were more popular among Taiwanese comic readers. Further, the research findings show that perceived freedom in leisure was positively correlated with the reading motivations and attitudes of Taiwanese comic readers. When individuals' perceived leisure competence, perceived leisure control, and depth of involvement in leisure were highly satisfied, their intrinsic motivations and attitudes towards reading also improved. Hence, individuals reading Taiwanese comics considered this leisure activity fun and enjoyed doing it.

The multiple regression analysis results show that when Taiwanese comic readers' leisure psychological needs were satisfied, this satisfaction positively affected their reading motivations and attitudes. According to the multiple regression analysis, Taiwanese comic readers' reading motivations and attitudes were positively correlated with their reading behaviors. This finding indicates that when individuals' intrinsic needs and motivations (e.g., curiosity, joy, or relaxation towards leisure reading) and their reading attitudes (tendency in dimensions such as belief, emotion, and behavior) are satisfied, their reading behaviors (e.g., reading time and breadth of Taiwanese comics) will be increased due to intrinsic simulation, enabling them to read Taiwanese comics voluntarily.

According to the statistical analysis results, after satisfying the psychological needs of leisure activities, the reading motivations and reading attitudes of Taiwanese comic readers were improved accordingly. This occurrence also positively affected Taiwanese comic readers' reading behaviors, making them willing to continue engaging in this leisure activity.

Conclusions and Future Work

The following are suggestions for future research. (1) As Taiwanese comic readers attach importance to the degree of flow during reading, it is

suggested to consider the environment's design and entertainment when constructing or renovating reading places. (2) When choosing themes of the Taiwanese comics, it is suggested that the creation be more diversified so that the readers can choose their favorite Taiwanese comics based on their own reading interests. (3) Regarding the Taiwanese comics environment, fan-fiction activities can be held to connect the readers and give them a sense of belonging. It is suggested that, in addition to perceived freedom in leisure, future research explorations be conducted on psychological factors, such as family and education environment, to fully understand the psychological needs of Taiwanese comic readers.

