

日本漫畫的改編互媒認知基模初探： 《小太郎一個人生活》個案探討

李政忠*

摘要

本研究結合互媒性的理論基礎以及認知科學的觀點，透過日漫改編個案分析試圖了解改編認知機制。主要結果顯示 (1) 媒介屬性相似程度的感知會影響忠實呈現的評估；(2) 個人偏好習慣會降低改編認知基模的影響；(3) 失敗案例記憶會形成僵固化的改編認知捷思；(4) 「真實感」的感知程度與詮釋差異會影響真人版改編的評價；以及 (5) 改編作品觀看前後會出現「互媒性定錨策略」與「互文性定錨策略」的轉換。

關鍵詞：日本漫畫改編、互媒性、忠實呈現、媒介專屬性、認知基模

投稿日期：2023.05.09 通過日期：2024.04.22

非常感謝論文撰寫期間提供研究相關協助者，以及在學刊審查過程中審查者指出論述盲點，並提供諸多極富建設性的修改與補充建議，筆者受益良多。

* 李政忠 國立中正大學傳播學系 tellcc@ccu.edu.tw

Preliminary Investigation into the Cognitive Schemas Underlying the Intermediality of Manga Adaptations: A Case Study of the Adaptation of *Kotaro Lives Alone*

Cheng-Chung, Lee*

Abstract

The present study combined cognitive perspectives and intermediality theory to investigate the cognitive mechanisms underlying viewers' reception of Japanese manga adaptations to other media. The results from a case study regarding the adaptation of *Kotaro Lives Alone* provide the following findings. First, viewers' assessment of fidelity heavily depends on their perception of the adapted medium's specificity or similarity to the source material. Second, personal preferences reduce the applicability of cognitive schemas to the understanding of the reception of such adaptations. Third, memories of unsuccessful adaptations may cause viewers to form rigid heuristic frameworks. Fourth, viewers assess live-action adaptations on the basis of how well these adaptations stay true to the source material. Finally, viewers' intermedial and intertextual anchoring strategies may change after they view a manga adaptation.

Keywords: manga adaptation, intermediality, fidelity, medium specificity, cognitive schema

* **Cheng-Chung, Lee** Associate Professor at the Department of Communication, National Chung Cheng University tellcc@ccu.edu.tw

壹、研究背景與動機

一、ACG 改編與跨媒介敘事的興起

媒體內容智慧財產權 (intellectual property, IP) 透過授權方式進行跨域整合與延伸、一源多用的產製模式，已經成為 21 世紀大眾文化產業非常重要的營運策略 (稱為 IP 經濟)。其中 ACG (指動畫 animation、漫畫 comics、電玩 game) 更是快速竄升成為當代重要的改編或跨媒介敘事內容與商品形式。文化內容策進院 (文策院) (2023a) 針對 2022 年臺灣文化商品跨域消費的調查結果顯示，包含實體與線上的漫畫閱讀率為 55%，電玩遊戲率為 76%；另外，有近兩成的影劇觀眾和遊戲玩家是因為喜歡的動畫、漫畫相關作品而選擇閱聽、遊玩。

日本一直是臺灣 ACG 文化商品消費的最主要來源產製國之一；日本動畫協會統計 2022 年日本動畫與國外簽約數量，臺灣排名第四，依序僅次於美國、加拿大、中國 (Association of Japanese Animations, 2022)。此外，回溯臺灣的漫畫以及卡通接收消費歷史，雖然曾經因為政治因素而經歷過政府採取嚴格內容審查、甚至禁止發行的時期，但整體而言臺灣的漫畫／動畫消費偏好 (包括模仿、抄襲或盜版) 與日本漫畫有非常密切的關係 (李衣雲，2018；於之柔、徐顯強，2010；喬齊安，2024 年 2 月 1 日)。

二、日本漫畫特質與跨媒介改編

根據 Hernández-Pérez (2019, figure 1) 的約略估計，日本流行視覺文化——主要是指漫畫與動漫媒介商品組合——受全球市場歡迎的程度在 21 世紀初達到巔峰，但差不多在 2000 年代中期才逐漸受到各國學術研究者關注。由於西方國家最早是透過動漫開始接觸到日本御宅文化，通常是以 1960 年代的電視卡通《原子小金剛》(鉄腕アトム，Astro Boy) 為起始代表作品，對於其原始文本漫畫反而比較不熟悉，因此 Steinberg (2012) 以「動畫的媒介組合」(anime's media mix)

來統稱其產業的跨媒介運作模式；以動畫為核心來檢視漫畫、電玩、周邊商品、小說、以及進入 21 世紀後開始大幅提升產量的真人演出電影／電視劇等相關授權產製與消費文化。Hernández-Pérez (2019) 則認為，日本的大眾文化商品產製與消費在輸出至其他國家前便已經在國內透過漫畫的跨媒介改編以及周邊商品授權進行市場擴張，不論是智慧財產權、資金財務、目標閱聽眾設定均無法彼此清楚切割，因此建議以「漫畫媒體」(manga media) 來統稱；一方面可以透過日本在地的視角來檢視整個產業生態系統的複雜性，同時更能夠反映出日本當代的跨媒介敘事產製文化。

Pusztai (2015) 指出，日本的漫畫、動漫、以及電視影劇三大市場均非常蓬勃發展，沒有明顯的市場主導地位，各自擁有非常龐大的基本潛在市場，因此日本的漫畫不論是目標閱聽市場規模、文類或是題材的多元性均大幅超越歐美漫畫。更多的內容是關於一般人的生活，不侷限於超級英雄之類的虛構異世界，因此非常適合做為老少咸宜的電視劇改編資源，也讓漫畫以及相關改編作品比較不會像西方文化一樣經常被認為是次等的、缺少原創的作品，甚至日漫與動畫風格還影響了其他國家（包括美國好萊塢）作品的畫風與表現方式 (Brienza, 2015; Davis, 2016)。

Reyns-Chikuma (2019) 指出，日本漫畫對照美國漫畫有許多形式與風格上的特殊屬性，漫畫改編的產製策略也大異其趣。Cook (2012) 則強調，歐美國家與日本漫畫雖然表面上的外在表現形式與結構有相當程度的相似性，但是在敘事技巧與慣例的應用方式、角色塑造、美學風格、情感表現等方面仍然存在著不小的差異。Davis (2016) 認為，日本的漫畫與動漫已經是全球御宅文化的重要商品，加上當代各種新興播放平台的快速興起與大量內容需求，勢必成為繼美漫之後好萊塢非常重視的改編 IP 來源。但 Davis 也特別提醒，日本漫畫與動漫固然有其特殊美學風格以及非常吸引人的角色塑造與故事題材，要改編成真人版作品時，可能反而會因為故事細微情感以及媒介轉換的技術難度而導致畫虎不成反類犬的窘境。

三、日本漫畫改編與閱聽眾互媒感知

關於日本漫畫的「真人版」或「動畫版」改編作品，消費大眾一直有所謂二次元轉三次元技術門檻與改編優劣比較的討論。二次元泛指平面上想像的事物，通常包括漫畫、動漫、電玩遊戲等媒介，在敘事、人物等方面的表現方式有比較高的自由度，不會出現認知違和感；三次元指的是我們所居住的真實世界與真實人物，因此真人版改編作品表現的自由度相當程度會受到現實感知的制約，進而慢慢形成對於漫畫不同媒介形式改編的特定認知（Chia，2016年9月11日）。

Hartmann（2009）很早就注意到閱聽眾的媒介選擇偏好與內容詮釋會受到媒介認知基模的影響。Brosch（2015）透過認知過程的觀點來探討互媒參照的效果，發現小說文字敘事的「視覺化」元素運用與表現手法對於讀者的視覺想像與文本接收經驗具有非常重要的召喚與引導作用。基於此，本研究試圖從認知科學的角度切入，透過日漫改編作品個案的接收分析進行初探，檢視不同媒介表現形式對於作品選擇偏好與評價的可能影響為何，並思考其接收歷程背後可能彰顯的互媒認知基模。

貳、文獻探討

一、漫畫的媒介特殊屬性與互媒性

漫畫做為敘事媒介的獨特性與互媒性特質，有不少相關的學術研究論述。Lefèvre（2011）主張媒介特質會相當程度影響敘事表現與接收過程，並且認為漫畫是一種混合媒介（hybrid medium），雖共享諸多其他敘事媒介相似屬性，仍有其獨特表現屬性。Lefèvre 透過畫風、個別畫格的時間性、以及畫格排序等三大主軸，藉由不同作品個案對照來說明漫畫的媒介專屬性。Gunning（2014）稱漫畫是一種「接續的藝術」（art of succession），同時也指出漫畫的媒介特質不僅融合了文字與圖像，也產生了新的參與接收模式。Cook（2012）指出，漫畫經

常被認為與電影非常接近、甚至重疊，有主要兩大原因：(1) 就媒介形式而言，包括圖像視覺呈現美學、敘事手法技巧、連續性、分鏡圖概念等等，確實非常相似；此外，(2) 漫畫發展過程中與電影彼此相互學習表現手法，甚至漫畫的美學評價、分析評論、研究方式有時候會引用電影標準來評估。Burke (2015) 也提出相同的觀點，認為漫畫與電影雖然是不同的媒介與再現符碼體系，但兩者具有相當程度的「獨特再現重疊」(unique representational overlap)。

另一方面 Pratt (2009) 則主張，電影與漫畫雖然都是透過連續圖像方式來呈現，電影的畫面是依序線性呈現，漫畫雖然也有順序上的安排，但視覺上其實是多格同時呈現，而且格子大小編排設計有其特殊意義，讀者必須在腦海中自行將這些不同格子內容的空間與時間元素，進行組合排列整理出故事情節。Vanderbeke (2010) 也認為，漫畫的文字與圖像組合特質具有主觀性與接續性，讀者的接收模式其實更接近文字陳述而非電影表演；漫畫的格式與格子間的空白也具有意義，讀者必須自行補白。因此不論就媒介表現形式或是就「閱讀」的過程來看反而更接近文字陳述。Stein (2015) 認為漫畫本身所具備的媒介特性、與其他媒體的關係、以及媒介發展的文化與歷史脈絡、表現風格與可相互參照等特質，在在顯示本身即非常適合透過互媒性的觀點來進行分析。

二、漫畫改編與互媒認知基模

漫畫研究於 1990 年間開始明顯受到學術界重視，且隨著漫畫改編市場於 2000 年間迅速擴大也逐漸受到改編研究學者的關注，並且不再侷限於早期偏重的漫畫改編成電影或是文學作品改編成漫畫的傳統研究主題 (Roche et al., 2018)。例如 Burke (2015) 針對美國漫威漫畫改編的崛起、電影改編文類、忠實呈現與改編策略等主題，進行非常詳細的脈絡整理。Grant & Henderson (2019) 從大眾文化與跨媒介敘事的主軸切入，邀請多位研究者對漫畫改編做為一種當代大眾文化商品形式的諸多議題進行檢視探討，包括產業經濟、改編影視作品的文類 (特別是超級英雄)、敘事結構與美學、或是改編個案探討。大

致而言，多數研究仍聚焦於內容的文本與敘事分析、以及閱聽互文接收分析（Cutchins & Meeks, 2018; Leitch, 2017）。

研究者也很早便發現認知基模（cognitive schema）在媒介預期、偏好選擇、消費與詮釋理解過程中扮演重要的角色（Cacciatore et al., 2016; LaRose, 2009）。所謂認知基模指的是一種抽象的知識結構，協助個人在面對新事物時，得以將新訊息進行同化並產生訊息回憶的資訊處理過程。基模可以視為是個人認知系統的心理表徵或心智模式，將接收到的新資訊進行概化、儲存、分類、組織，最終成為日常生活所需的各種相關知識。將認知科學應用於媒介研究、媒介效果研究或閱聽人研究固然行之有年，也累積相當豐碩多元且深入的研究成果，例如應用認知科學於媒體素養，聚焦於閱聽眾的媒體使用技能、資訊處理以及意義產製過程（Potter, 2004）；了解閱聽眾媒介選擇偏好所涉及的認知過程（Hartmann, 2009）；媒介效果的認知基模測量與理論建構（Potter & Bolls, 2012）；媒介內容接收的心智活動（Nannicelli & Taberham, 2014）；或是敘事結構理解的認知過程（Grishakova & Poulaki, 2019）；甚至有研究者應用認知科學來研究媒體倫理（Moss-Wellington, 2021）。這些研究結果與發現固然具有重要學術參考價值，惟多數文獻成果通常只侷限於單一媒體使用的情境脈絡。

Brosch（2015）以認知基模的概念來檢視漫畫的互媒性特質，強調閱聽人對於文字、聲音、影像等各種內容文本的接收，涉及的訊息處理程序並不純然是個人主觀歷程。文本結構方式（例如，媒介表現方式）也會對於訊息處理產生一定程度的框架引導效果，因此文本接收過程中所反映出的認知機制有其不可忽略的互媒參照特性。Brosch 因此主張，漫畫做為一種視覺化閱讀模式，當下所經歷的直接心智反應是一種強調過程的分析探討，與接收歷程分析所強調的詮釋行為是分屬不一樣的認知系統。透過互媒性理論基礎的協助指引，我們可以更加瞭解閱聽眾如何看待不同的媒介屬性，也可以了解文化記憶在閱聽眾的敘事認知與媒介轉置認知機制上扮演什麼角色。Nicklas & Baumbach（2018）從跨媒介改編的角度來思考接收過程的認知模式並且強調，一旦一部作品的改編身份被閱聽眾指認之後相關的記憶迴圈以及感知比較模式便會自然啟動，進而影響對該部改編作品的預期、偏好、詮釋理解、意義產製、賞析評價等接收歷程。換言之，當作品特

別強調改編的身份時，閱聽眾便可能會基於特定媒介屬性的感知以及相關改編作品的先前體驗與記憶，在訊息處理過程中召喚出不同的改編認知機制。

Jones (2008) 針對美國漫畫改編成電影的認知機制進行研究，透過實驗設計來了解有無漫畫原著的具體經驗，以及敘事結構改編與敘事主題改編的差異，會如何影響改編電影的沈浸感與代入感 (telepresence) 程度，並探討影響感知程度差異背後的認知運作機制。該研究文獻中指出，不同的媒介形式與表現方式會影響接收者的內容資訊處理模式，例如觀看電影是直接透過客觀具象的感官方式體驗，因此是一種始於感知性處理 (perceptual processing) 而後提升至概念處理 (conceptual processing) 的過程，諸如影像隱喻、構圖美學、角色意涵的認知過程。反之，小說閱讀始於文字理解的概念性處理，而後透過個人的想像力在腦海中建構出事件、情節、人物形象特質等心智圖像，進而啟動感知性處理在腦海中描繪出自己的主觀故事世界與情感定位。這兩種不同媒介屬性所引發的資訊處理模式不僅方向相反，且閱聽人的個別經驗也會反映出不同的心智模式。由於漫畫的表現形式主要為圖像與文字組合，因此閱聽眾個人的認知基模對於漫畫作品以及漫畫改編作品接收過程中的資訊處理路徑上，也會產生不同程度的影響。同時該研究結果也發現漫畫與電影固然都能夠相當程度產生沈浸感，但有實際原著漫畫知識的受測者對於後續改編作品的觀看，會產生更高的代入感與沈浸感。

Magliano et al. (2018) 等人則是針對美國漫畫以及電影改編的差異指認來檢視認知機制運作的模式，並且主張改編敘事的探討可以開啓許多關於理解、記憶活動、以及其他關鍵認知過程與結果的研究新方向。例如，改編形式的記憶提取如何影響心智模型的建構，或是改編文本的記憶提取如何影響接收者注意到原著與改編兩種版本的差異。該研究的實驗研究設計是讓受測者觀看美國漫畫《蝙蝠俠》(Batman) 片段，再接著看相對應的電影改編片段，或是觀看順序相反，並且在沒有任何明確提示的情況下，要求受測者指認出兩者的差異。研究者透過內容差異感知的對照比較來分析不同敘事呈現模式，以及接收先後順序如何觸發記憶與注意力的認知機制。

Liboriussen (2023) 透過「紮根認知論」(grounded cognition)

的理論框架（更具體而言是「體現認知」，*embodied cognition*）來分析電玩遊戲改編成電影的觀看體驗與愉悅感。Liboriussen 認為電玩必須透過玩家實際身體參與的互動性媒介特質，讓玩家在觀看改編電影過程中被促發的記憶不僅止於敘事本身，更大的程度可能是遊戲當下的實際身體記憶，甚至還可能包括同一類型電玩遊戲（例如第一人稱射擊類型）的體驗記憶。換言之，從認知的角度來探討改編文本接收，除了敘事本身之外，電玩與電影呈現的媒介特質交互參照模式也必須考量。此外，Liboriussen 也強調，直接透過改編文本記憶的提取或甚至只是單純媒介屬性的聯想，對於改編作品的接收與認知過程都具有一定程度的框架效果，不一定要當下有具體原著作品的對照。

值得注意的是，有別於前述 Jones (2008) 以及 Magliano et al. (2018) 對於美國漫畫改編作品的認知機制研究的實驗設計，受測者都具有實際直接且立即性的原著體驗對照，Liboriussen (2023) 針對電玩改編的研究則強調，通常改編作品賞析過程中並沒有直接的具體原著進行比較，因此所召喚出來的記憶並不會只是單純聚焦於該原著作品，反而可能會延伸至類似的電玩類型或相關情境的記憶連結。換言之，實際的改編作品賞析情境多半不會是原著與改編作品接續觀看對照的實驗情境，而是透過記憶將「在場」的改編作品與「不在場」的原著記憶進行參照連結，不論這個記憶是源自先前實際具體的原著作品接收，或只是廣泛的既有認知基模。這種「在場」與「不在場」的差別是體現認知理論中所稱的「在線認知」(*on-line cognition*) 與「離線認知」(*off-line cognition*) (施偉隆, 2019)。前者因為有直接在場的對照，因此實際對照所產生的「現實認知」會有程度較高的聚焦與框限效果；反之，透過記憶連結的離線認知機制，不論是關於媒介特質以及敘事世界的想像建構僅是發生在大腦內的活動，這種離線認知或稱爲「體現模擬」(*embodied simulation*, Gallese, 2011) 反而更可以融入對於不受到現實框架限制的虛構世界的「想像」。

Elleström (2017) 在進行互媒性論述時使用「跨模式」(*across modalities*) 的說法，認為不同的媒介屬性各有其優劣不一的媒介表現特質，透過不同媒介間轉換的過程與結果，更可以看出不同媒介特性的轉換與調整是如何被閱聽人感知或重新定位，因此互媒性特別適合用來做爲改編研究的理論基礎。由於改編的最直觀意義在於透過一種

新的媒介表現特質來轉譯另一種媒介內容，Elleström 甚至認為改編研究應該架構於互媒性研究之下。互媒性的研究取徑主要是針對不同媒介的中間性、相互連結關係、或媒介的邊界進行分析，有時也稱為互媒藝術理論（interart theory），研究理論與方法主要源自歐陸，特別是德國學術界，主要是應用於藝術展演與美學的研究（Rajewsky, 2005; Schröter, 2011; Stein, 2015）。相對於互文性理論所強調的文本開放性如何影響閱聽人的接收與詮釋，互媒性在改編研究領域中是比較新的理論與研究取徑，跳脫早期過度強調「忠實呈現」或是原著與改編主從關係的論述模式，轉而聚焦於媒介特質的組合、轉換或模仿（Leitch, 2017; McGill, 2014）。

根據 Elleström（2017）的觀點，所有的媒體在某種程度上都是各種基本媒介特質的組合，要徹底了解媒體的表現形式與物質屬性必須深入檢視，並且比較不同媒體間各種特質的相互關係才得以達成，因此也有一些學者開始採用該理論來研究漫畫改編，例如 Tomasovic（2015）透過互媒性理論來分析當代好萊塢的漫威漫畫改編策略；Pusztai（2015）則是聚焦於日本漫畫與動漫的互媒改編策略探討；Stein（2015）以美國經典文學小說《白鯨記》（*Moby Dick*）的漫畫改編作品做為分析個案來檢驗互媒理論的解釋性。Schröter（2011）將互媒性的概念結合閱聽人的感受認知，並且納入社會文化脈絡的考量進行闡述，認為互媒性的概念其實是先於媒介或媒介特殊性的概念，一方面是因為在我們日常生活中並沒有一種媒介是既定不變的，而是有其文化、社會或歷史脈絡的制度化結果；另一方面，也沒有一種媒介屬性是純粹的，甚至連媒介或媒體的定義都具有多義性。

三、真人版改編的忠實呈現與真實性

關於日本漫畫改編成真人版的技術難度一直有不少的提問或討論，經常是成功或失敗改編作品觀看心得與評價優劣的重點之一（王文岳，2017年4月28日；許家銘，2023年12月22日；陸坡，2023年9月13日；Lo，2023年7月7日）。也有學者採取互媒的理論框架來進行原著與不同改編版本的比較，惟相關研究文獻仍極為有限，

例如 Yoshimoto (2019) 以真人版改編電視劇《謝謝你，在世界的角落找到我》(この世界の片隅に, *In This Corner of the World*) 做為個案，探討該作品與原著漫畫以及動漫之間的互媒關係，特別聚焦於原著漫畫的「忠實呈現」以及媒介屬性轉置「可翻譯性」(translatability) 的論述。Yoshimoto 特別以這部作品為個案探討是基於原著漫畫非常注重二次大戰期間歷史時空的精準寫實風格，真人版改編則透過電腦技術還原當時的一些實際的建築與場景，因此在不同改編版本對照比較的基礎上，以媒介表現的「真實性／寫實性」(truthfulness/realism) 與對照漫畫原著的「忠實呈現」的兩個概念，來進行不同媒介版本呈現結果的評估與辯證，並且對漫畫改編成不同媒介版本的互媒轉譯特性與挑戰提出省思。筆者參考 Yoshimoto 的研究所提出的論述觀點，認為忠實呈現、媒介真實性感知、以及兩者彼此連結的議題，是改編互媒認知基模所涉及的重要面向。

忠實呈現的議題雖然受到不少當代改編研究者排斥，一方面是因為缺乏嚴謹的定義，同時也認為過度強調改編是否忠實呈現原著，恐怕難以提升改編作品的主體性。但也有學者強調 (Cutchins & Meeks, 2018)，如果以閱聽人接收分析做為探討的核心焦點，必然也包括閱聽人的改編認知基模探討，因此無法完全排除忠實呈現的感知。另外，針對「媒介真實」(media realism) 的感知也有不少研究者進行過探討 (Busselle & Bilandzic, 2012; Hall, 2017)，並且發現媒介真實的感知程度在敘事文本的參與經驗、意義產製與詮釋過程、甚至媒介效果都具有關鍵影響力。所謂媒介真實指的是媒介再現內容與現實世界經驗 (real-world experience) 的連結程度。

Hall (2003) 根據 47 位大學生訪談結果，試圖為媒介真實感進行概念化，並整理出六個評估面向：(1) 現實世界中可能發生與否的合理性 (plausibility)；(2) 是否具有一定程度的典型性 (typicality)；(3) 現實曾發生過的事件或狀況 (factuality)；(4) 未必符合現實世界經驗但仍然可以與角色或情節產生情感連結 (emotional involvement)；(5) 敘事內在一致性 (narrative consistency)；(6) 媒介呈現的感官元素是否具有感知說服力 (perceptual persuasiveness)。整體而言，前面三項判斷準則與現實社會經驗敘的連結關係較為密切，因此比較不適用於奇幻、科幻等類型的故事內容。第四、五項則聚焦於敘事結構與技

巧的體驗與感受，即便是虛構、架空的故事世界或是人物情節，只要能引發閱聽眾共鳴、共感也被認為是具有相當程度也是真實感。最後一項則更加聚焦於感官性的體驗，特別是視覺效果能否產生真實的幻覺（visual illusion）。

Busselle & Bilandzic (2008) 認為敘事作品的真實性感知與內容資訊處理具有兩種對比途徑，一為「外在真實」(external realism)，意指故事中的敘事元素是否與實際的外在世界相仿，二為「敘事真實」(narrative realism)，意指敘事內在的合理性與一致性。Dridi (2023) 針對敘事作品的真實性感知則提出「史實感」、「真實感」以及「忠實呈現」三個分類。此外，Dridi 認為敘事作品的真實感也可以從美學 (aesthetic)、主題 (thematic) 以及再現能供性／媒介專屬性 (representational affordances/medium-specificity) 三個面向來評估。Vidal (2018) 探討改編作品的媒介真實感知則提出三種不同的分類：科幻或醫療電影呈現的「正確性」(accuracy)、歷史劇的「史實感」(authenticity)、以及文學改編的「忠實呈現」。Mendelson & Papacharissi (2007) 的研究結果顯示，不僅媒介真實的概念具多維度，閱聽眾的感知方式也至少可以區分成認知性反應 (cognitive responses) 與情感性反應 (emotional responses) 路徑，並且會因為內容的真實性感知面向、閱聽人的個人偏好傾向而有不同。虛構性內容比較容易促發閱聽眾的認知性反應，進行較大程度的理性思考；反之，符合現實社會的真實感體驗比較容易引發感性反應。

四、研究問題意識與研究個案介紹

本研究想了解，在沒有具體原著知識背景的前提下，僅僅只有「改編自日本漫畫」的提示，能否影響改編作品不同媒介呈現版本的接收模式與偏好，分析重點特別聚焦於忠實呈現以及媒介真實性感知。並根據結果進一步思考，日漫的不同媒介形式改編作品（動畫版與真人版）的感知與接收模式差異，是否能反映出特殊的改編互媒認知基模，並試圖歸納其背後可能的成因。

針對個案作品的選擇，本研究在評估幾個條件之後決定以日本漫

畫《小太郎一個人生活》(コタローは1人暮らし, *Kotaro Lives Alone*) (後續簡稱《小太郎》)的動漫改邊與真人演出劇集做為個案探討。首先,相對於其他大衆耳熟能詳的日本經典漫畫原著與熱門漫畫、真人版改編作品,例如《進擊的巨人》(進撃の巨人, *Attack on Titan*)、《死亡筆記本》(デスノート, *Death Note*),不僅觀看者衆、且討論度相當高,但這也意味著觀衆可能已經有非常明顯的既定印象與個人偏好,或至少是更容易受到其他相關意見資訊的影響。反之,《小太郎》漫畫原著以及改編作品在臺灣雖不算是冷門作品,但知名度與網路上的討論度並不熱烈,看過的觀衆相對少很多,筆者判斷參與研究者不會因為看過該作品或聽聞過相關觀影心得與評價討論而已經產生作品既定印象,比較適合用來做為互媒認知基模分析的實驗個案。此外,這部漫改作品同時有動畫版與真人版,臺灣觀衆均可以在Netflix上觀賞,兩部改編作品都大致依循漫畫原著的故事內容,沒有過度進行角色或故事主軸變更,因此更適合本研究聚焦的不同改編媒介形式的參照比對,以及在接收過程中可能反映出的互媒認知基模運作機制。

第三,日漫的題材與類型非常多元,架構於異世界、人物造形比較特殊的漫畫角色,例如《進擊的巨人》、《七龍珠》(ドラゴンボール, *Dragon Ball*)、《航海王/海賊王》(ワンピース, *One Piece*),對於真人版改編的技術難度認知恐怕也已經有非常固定的模式與負面印象。相對地,一些以現實世界與日常生活為主題的漫畫改編作品,例如《流星花園》(花より男子, *Meteor Garden*)、《交響情人夢》(のだめカンタービレ, *Nodame Cantabile*)、《月薪嬌妻》(逃げるは恥だが役に立つ, *We Married as a Job*),作品數量與受歡迎程度也都相當高。惟,要同時找到不同改編形式、且時間相近的作品著實不易,《小太郎》剛好可以大致符合上述條件。另外,雖然《小太郎》的故事世界以及涉及的家暴虐童議題是架構於現實社會,但故事核心主角人物是一位心智成熟度與談吐氣質和年紀有著極為反差的四歲小男孩,對於真人演出版本的童星而言,演繹能力與表現說服力都具有極高的難度,因此也可以做為「忠實呈現」以及「媒介真實性」感知的參照辯證焦點之一。

參、研究問題、研究方法與初步數據結果

根據前述內容，本文提出兩個主要研究問題，試圖勾勒出觀眾對於日漫改編成不同媒介呈現模式的偏好與評鑑差異，以及其背後可能反映出的認知基模運作機制：

- 一、在沒有原著知識與實際觀看改編文本之前，觀眾對於《小太郎》不同改編版本的選擇偏好所提出的理由說明，可能反映出什麼樣的改編互媒認知機制？
- 二、在沒有原著知識的前提下，觀眾在觀看兩種不同形式改編作品之後，對於觀賞體驗與評價所提供的理由說明，可能反映出什麼樣的改編互媒認知機制？

本研究資料搜集方法是參考 Thille et al. (2022) 所提出的「日記—訪談法」設計 (diary-interview approach)，採取多階段方式進行資料搜集分析。問題二的資料搜集程序也參考了 Magliano et al. (2018) 的實驗設計。資料分析的主要焦點參考 Yoshimoto (2019) 的核心論述，即改編的「忠實呈現」以及媒介表現「真實性」的交互關係辯證。考量到研究本身的初探性以及觀影歷程有其個人主觀性與關注面向，因此本研究的資料分析也仿效 Magliano et al. (同上引) 所採取紮根研究取徑，不特別透過量表式的問卷填答或是過度設定框架的情況下，讓研究參與者以直觀方式自行回答問題。

考量到資料搜集所需要的參與時間較長並且區分不同階段，不論是就執行面或是所需資源考量均難以採取開放方式對一般大眾進行，因此以學生便利性樣本做為資料蒐集來源。參與研究的對象都是選修筆者於 111 學年度 (2023 年) 第一學期開設相關課程的學生，做為課堂作業的一部分。進行的時間都選在學期初以避免學生因為授課所學而影響回答內容。同時也在後續課堂中根據研究初步發現與學生進行討論，特別聚焦於相關認知機制的提問與分享，以便獲得學生更多的回饋做為後續分析的資料補充。

總共有 28 位參與研究的學生 (包括學士班與碩士班) 自行找時間觀看《小太郎》動畫改編以及真人版改編劇集至少各三集。筆者特別多次提醒學生在觀看改編作品之前，絕對不要查詢原著漫畫內容或搜

尋相關資訊，觀看之後也務必以自己當下直接的感覺寫下觀看後的心得想法。根據文化策進院（2023a）的調查，2022 年國內動畫（卡通）觀看率為 72%，其中 15-19 歲、20-29 歲、30-39 歲三個年齡階段的觀看比例分別為 75%、78%、75%。另外一份調查顯示（文化內容策進院，2023b），2022 年國內的漫畫閱讀率為 55%，男女讀者比例分別為 59%、51%，前述三個年齡階段均有 70% 以上的閱讀率。參與本研究的學生年齡介於 19-26 歲之間，因此對於日本漫畫以及動漫應該不陌生，研究結果應有一定程度的信度與效度。研究者也事先確認所有參與者均未看過，且絕大多數學生甚至未聽過《小太郎》的漫畫原著、動畫改編、或是真人版改編。

根據學生提供的日記內容，28 位學生中有 6 位表示經常或很喜歡看動畫，2 位同學表示不喜歡或很少看動畫，另有 1 位同學表示很喜歡看日劇也覺得日劇品質很好。並沒有同學特別提及漫畫閱讀喜好與否，也未有同學特別認為自己是御宅族（參考附錄）。資料搜集步驟與分析方法說明如下：

- 一、第一階段（2023 年 2 月間）：兩種改編版本的觀看先後順序由學生自行決定，學生觀看前必須將選擇順序的理由說明上傳至網路平台。筆者進行第一階段資料分析整理。
- 二、第二階段（2023 年 2 月間）：同學依序觀看兩種改編作品之後，將個人比較喜歡哪一個改編版本的心得、評價與理由上傳至網路平台。為避免過度引導式的問題會影響參與者的思考與回答內容，因此不特別設定方向，強調同學單純以個人的觀看經驗與直覺感受提供心得。筆者進行兩階段資料的統合整理。
- 三、第三階段（2023 年 3 月間）：根據同學提供的資料進行初步統合整理與分析之後再邀請其中 10 位同學進行後續個人或焦點訪談（參考附錄），進一步了解同學們背後的思考邏輯，整理出更多的結果。
- 四、第四階段（2023 年 3-4 月間）：根據同學多階段上傳資料的文本分析以及訪談內容的整理結果與分析，在課堂中提出研究發現，與學生進行討論並蒐集更多的心得想法、省思與意見回饋。

表 1 數據顯示有較多數的學生選擇先觀看動漫改編（先看動漫 18 人，先看真人版 10 人）。在選擇先觀看動畫版改編的同學中，有 6 位特別提到自己原本就很常觀看動漫作品；選擇先看真人版的同學中，有 1 位提到自己原本就不喜歡看動畫，另一位則強調自己很喜歡看日劇。學生看完至少各三集內容之後，原本選擇先看動漫改編的 18 人中，有 10 人（56%）認為比較偏好動漫改編，另外 8 人（44%）則認為真人版比較好看。原本選擇先觀看真人版改編的 10 位學生當中，6 人（60%）認為真人版比較好看，有 4 人（40%）偏好動畫改編。整體而言，在觀看兩種不同改編媒介形式的劇集之後，偏好動畫改編與真人版的人數剛好各佔一半，均有 14 人。

表 1：觀看前後選擇與評價偏好人數變化對照

| | 比較喜歡動畫版 | 比較喜歡真人版 |
|---------------------|-----------|----------|
| 選擇先看動畫改編 18 人（21 人） | 10 人（56%） | 8 人（44%） |
| 選擇先看真人改編 10 人（7 人） | 4 人（40%） | 6 人（60%） |

註：有三位參與者表示觀看前是比較偏好動畫改編版，但為了避免產生觀看後的落差感而選擇先看真人版。嚴格來說，偏好先看動畫改編或真人版改編的人數應該分別是 21 人、7 人。

肆、改編版本選擇偏好的互媒認知模式

表 1 的數據顯示，選擇先觀看動畫版改編的人數與選擇先看真人版演出的人數比例大約為 2：1。如果考慮到偏好動畫改編但刻意先看真人版的特殊情況，則比例為 3：1。筆者根據學生所提供的理由進行整合分析，試圖從中整理出一些可能的改編互媒認知機制。

一、媒介屬性相似度高，代表改編還原度高

選擇先觀看動畫版的同學提出的最主要原因是，動畫改編應該更

能符合漫畫原著，或是反向評估認為改編成真人版比較無法合乎原作。文本分析中最常出現的類似陳述包括：「通常是動畫劇情較符合原著」、「還原度往往都會比真人電視劇來得更好」、「動畫版會更接近原作」、「應該會跟漫畫內容相差較小」。雖然這樣的結果看似直觀，但同學提出這些理由或說明時，其實都沒有實際看過《小太郎》原著漫畫或改編作品。明顯可見，這些陳述都是源自於個人對於日本漫畫改編成動畫版或真人版的先前經驗或記憶的提取。

進一步檢視這些意見以及後續訪談所獲得的回覆之後可以發現，偏好動畫版本的同學認為漫畫與動畫的媒介屬性比較接近，因此比較能夠忠實呈現或還原原著。其決策過程中所反映出的互媒認知機制——媒介屬性相似程度——客能是最具影響力的參照與判斷準則。例如：

先前沒看過漫畫，但認為動畫編制應較為貼近漫畫原作，因為漫畫的媒介呈現形式就如同動畫影格，一幕一幕的跳動於觀眾眼前，僅差在動作連貫或是聲音表現，因此選擇先收看動畫來了解漫畫劇情（TDC 男）。

聽說這個作品是由漫畫改編而成，所以我認為動畫版會更接近原作，漫畫跟動畫的呈現方式是以圖像為基本元素，因此不管是在角色、劇情還是整體的敘事架構上，由漫畫改編至動畫的限制相對來說也會較小（LHY 女）。

對於先選擇觀看動畫改編的同學，除了認為動漫與漫畫的媒介形式與屬性比較接近之外，有些同學甚至也會從接收者的角度提出「想像力」的觀點，認為動漫改編相較於真人版比較不會限制了想像力（TYCA 女、WCM 女），但背後的立論邏輯仍然是基於媒介屬性相似的認知基礎。例如：

動畫雖然製作費時，但在畫面呈現上受到的限制會大幅低於真人動作的呈現，雖然動漫畫面難免有誇飾成分存在，但觀賞的當下總是能合理的接受一切不合理（包含孩童身高比例）（WSC 女）。

根據筆者進一步訪談得知，有些同學認為動漫所提供的「想像力」是一種觀劇愉悅感的重要因素之一。例如一位同學（CWC 女）認為真

人版改編會限制想像力因此降低愉悅感，如果沒有漫畫原著知識的話她會偏好先觀看比較可以滿足想像力的改編作品。文前曾提及雖然有 10 位同學選擇先看真人版改編，但其中有 3 位同學（TYCA 女、CWC 女、TYCB 女）其實是認為動漫改編比較接近漫畫原著、能夠提供觀看更大的想像空間，決定先看真人改編再看動畫改編的主要原因是為了避免「落差感」或「失落感」。

我覺得動畫在呈現表情以及場景下能有更多的延伸空間與想像，也能藉由動畫來強調角色的心情與表情……這種浮誇的呈現手法很難在真人世界中做到。為了避免落差感，我選擇先將接近真實且實際的真人版先看完（TYCA 女）。

我覺得動畫版會比真人演出版多出很多意料之外的情節，畢竟動畫版不是真人演出，它不會受限於現實世界，應該會有更多天馬行空的事件發生，所以我預設動畫版會比真人演出版更加精采……我為了減少那份失落感，所以選擇先觀看真人演出的版本（CWC 女）。

另外值得一提的是，雖然兩部改編作品的先後順序是真人版（2021 年 4 月）、動畫版（2022 年 3 月），但有兩位同學卻誤認為先有動畫版才有真人版，理由都是因為直覺上動畫比較接近漫畫原著，因此會先被改編（TYCB 女、LKL 女），相當程度也反映出這種直覺認知是受到媒介屬性相似度的影響。

二、動畫忠實呈現度高，被賦予原著地位

忠實呈現強調的是改編作品要能相當程度反映出原著精神與表現風格，讓閱聽眾能夠再次體驗原著的感受與愉悅感（石安伶、李政忠，2014；賴玉釵，2015；Cutchins & Meeks, 2018）。但學生當下並沒有具體漫畫原著背景可以做為評估是否忠實呈現的參照點，因此轉而透過先前經驗來判斷，認為媒介屬性比較接近的動畫改編可以間接替代原著的地位：

畢竟是從漫畫改編的動漫，按照以往經驗，由動漫改編的電視劇劇情上都會有所刪減，也會針對一些特定訊息的表現手法進行修改以符合現實世界的推展邏輯，但為了先品嚐原作的敘事口吻，我因此選擇先觀賞動畫版的《小太郎一個人生活》（LHM 男）。

《小太郎一個人生活》本身原著是漫畫，因此我認為改編成動畫應該會跟漫畫內容相差較小。為了觀看較接近原著內容的改編，因此我選擇先觀看動畫（WSC 女）。

從同學所提出的論點可以發現，在改編作品觀看先後順度的決策過程中，漫畫媒介屬性的認知、忠實呈現的想像、以及是否接近原著的預期，是重要判斷依據之外，如果沒有原著，則要先看比較符合原著的改編的思維邏輯，相當也程度反映出「原著—改編」的主次地位心智模型。

三、個人閱聽習慣降低改編認知的決策影響力

綜合選擇先看真人改編的同學所提出的理由可以發現其決策依據與日漫改編互媒認知並沒有明確的關聯性。或者說，「日漫改編」或「改編」的定位並非這些同學選擇觀看順序的關鍵影響因素，而是來自於個人偏好看劇——更精確地說，是來自於觀看「日劇」——的收視習慣，例如：

我對日劇的印象很好，過去收看日劇都獲得很好的體驗，覺得日劇的題材較貼近生活，也能很好地表達故事所想展現的精神，因此在選擇觀看順序時，我會考慮優先收看真人版影集（LYS 女）。

在我脫離了童年的「電視兒童」時代後，我自己就已經鮮少接觸與動畫相關的媒材了。前陣子大家爭先恐後觀看的《鬼滅之刃》我也完全沒有概念，就只是知道現在大家在風靡這件事而已，並沒有想要進一步了解這部動畫（CYHA 男）。

筆者透過後續訪談進一步追問選擇先看真人版改編的決策依據，多數同學也認為客觀上漫畫與動漫的媒介形式比較接近，因此媒介表現應該會更接近原著，但在個人選擇的考量過程中還是以個人偏好為主（LKL 女）。換言之，對於日本漫畫改編的互媒轉換認知固然與偏好動漫者差別不大，但這樣的認知並未實際影響原本就偏好看真人演出戲劇的同學的選擇決策。但也有幾位同學表示，漫畫改編成真人版或動畫版並沒有一定的孰優孰劣，有時候還是要根據題材來判斷（LYS 女、CYH 女）。然而，筆者再要求同學根據以往收看經驗更深入思考之後，仍發現選擇先看真人版的同學背後真正的判斷依據，主要還是個人既有的偏好習慣。總結而言，先看動畫改編的學生都明確表示選擇依據單純是一種既定印象與認知而產生的決策結果；即便有些選擇先看真人版改編的受訪者，也幾乎是抱持同樣的觀點，似乎改編的身份一旦被凸顯，忠實呈現的想法便會被召喚出來，進而影響選擇決策。但這樣的改編認知基模對於既定偏好「戲劇」（或「日劇」）的同學而言，其影響力大幅降低。

四、改編失敗案例的記憶提取與認知捷思

回顧眾多日漫改編的真人版改編電視劇集，其實叫好叫座的改編作品並不少（郭玲瑜，2017），但對於選擇先觀看動畫改編的學生而言，有幾位同學特別提出一些失敗的作品案例來支持自己的觀點。研究者根據學生的回答進一步在訪談中追問時，學生也都認可確實不少真人演出的日劇改編作品相當成功。但有幾位受訪學生表示，在沒有特別提示或強調漫畫類型的前提下，當他們想到日漫改編時，就會直覺認為動漫改編一定會優於真人版改編，而且腦海中浮現的作品都是失敗的案例（TDC 男）。甚至還有一位同學（KTL 男）在訪談中提到當時 Netflix 即將上映的《海賊王》，他個人非常不看好，而其他幾位受訪者也表示相同的觀點，其中有一位同學表示，真人版的《海賊王》看起來就有一種「廉價感」（LYS 女）：

漫畫改編成真人版成功的案例少之又少，即便是前兩年備受好評的《今際之國的闖關者》（いまわのくにのアリス，Alice

in Borderland)也是被漫畫原作黨嫌棄到不行，礙於經費以及現實物理條件限制，真人影集實在是不太可能忠實還原原作中的故事 (KTL 男)。

因為自己比較常看動畫且在我看的動畫及很多真人版的改編通常都不會太好，像是《進擊的巨人》，改編成真人版後的評價都不甚理想，不管是特效或真人版選角的問題，我都沒有太喜歡 (LYS 女)。

同學的回覆顯示，真人改編失敗案例的記憶比較容易提取之外，另外也反映了另外一個重要的影響因素——不論是《海賊王》、《進擊的巨人》或是《今之國際的闖關者》，這些都是屬於「經典」漫畫作品且多半是架構在虛構世界的奇幻或科幻故事，要轉換成真人演出的難度原本就很高，加上其經典的地位，因此閱聽眾更容易有深刻印象或鮮明記憶。然而本研究的個案《小太郎》是架構於現實世界的故事，學生在選擇觀看改編作品之前已經知道故事並非奇幻或科幻之類的題材。

根據研究結果，可類比性 (analogy) 的感知對於資訊處理過程中的推論或概化具有一定程度的影響力 (Gentner & Holyoak, 1997)，因此理論上《小太郎》的文類召喚出的對照案例不應該是奇幻類型，而是更接近現實社會的改編作品案例；然而本研究發現實際上選擇先看動畫版的同學所提供的意見並非如此。筆者推測，多數的日漫真人版改編失敗案例是以經典的科幻或奇幻類型為主，因此在改編作品的互媒轉換資訊提取過程中更容易成為被召喚出來的參照案例，甚至已經成為僵固化的日漫改編互媒認知捷思 (heuristic)，也就是同學所說的「既定印象」。

伍、改編作品賞析評論的互媒認知模式

本研究提出的第二個研究問題是希望透過學生觀看兩種改編版本之後的心得與評價，試圖了解在實際作品接收過程中可能觸發或反映出什麼樣的互媒認知機制。從先前的數據整理 (表 1) 可以發現，原本

偏好動畫改編的 18 人當中，有 8 人（將近一半）在實際觀賞過兩種改編版本之後，轉而覺得真人版比較好。但原本偏好真人版的 10 位同學（提醒：其中有 3 位是爲了避免失落感），也有 4 人轉而更喜歡動畫版。本研究根據先選擇觀看與後來偏好哪個改編版本的結果進行交叉比對分成四組同學，分別標示爲：「先動後動」（先看動畫版，也比較喜歡動畫版，10 人）、「先動後真」（先看動畫版，但比較喜歡真人版，8 人）、「先真後真」（先看真人版，也比較喜歡真人版，6 人）、「先真後動」（先看真人版，但比較喜歡動畫版，4 人）。大致而言，觀看前後維持一致偏好的比例還是較高（先動後動 56%、先真後真 60%），但是原本喜歡動畫改編，卻後來反而偏好真人版改編的比例（44%）也不算低。究竟這樣的改變是基於什麼理由，又可能反映了什麼樣的認知基模？以下是本研究試圖分析整理的結果。

一、「真實感」概念的定錨點、感知模式與詮釋差異

偏好真人版改編的同學——不論是「先真後真」或是「先動後真」——幾乎都會提及一些意義相似的關鍵詞，例如「代入感」（但同學多數使用「帶入感」）、「共感」、「共鳴」、「入戲」，指的是觀看真人版改編時更能夠進入故事情境與角色感同身受。相反地，偏好動畫改編的同學——包括「先動後動」與「先真後動」——則經常會提及真人版改編有「出戲」、「尷尬」、「不到位」的問題。本研究分析這些詞彙用語背後的論述邏輯後發現，同學們對於戲劇呈現的現實世界的「真實感」（sense of realness）概念，由於參照定錨點、感知模式與詮釋觀點有所差異，可能是影響同學們對於真人版體驗與評價差異的最關鍵認知機制之一。

偏好真人版改編的學生經常提到的理由有兩點，其一是《小太郎》的故事題材以及涉及的社會議題與真實世界息息相關，因此透過真人的演出感覺會更具有「真實感」或是「人味」；其二是因爲真人版電視劇在敘事結構與故事主軸上進行了比較明顯的調整，因此在故事節奏掌握與鋪敘手法上比較能夠帶領觀眾進入劇情世界。

看完《小太郎一個人生活》的動畫版與真人版後，讓我對

動畫改編成真人的電視劇，有了新的想法，以前總覺得這種真人電視劇，可能演出得奇怪又笨拙，跟漫畫帶給人的感覺不太一樣。但看完這次的真人版，我發現許多感動的氛圍，如果用真人拍攝來呈現能更感人，甚至能比動畫版更加有意境！（MRH 女，先動後真）。

若以共感深度討論，反而是電視劇更能打動我，估計是真人臨場感更重、更容易帶入自我角色，情感渲染能進一步觸動共鳴（WCM 女，先動後真）。

另外有些同學則表示，除了真人演出更具真實感，更符合《小太郎》的題材之外，真人版的敘事手法，諸如相對比較緩慢且聚焦的節奏與鋪陳蘊釀，也是重要的情緒共感推手。

真人版影集讓觀眾能更直接地感受、關注劇中想傳達的社會議題，也刪去一些較為零碎的角色與片段，將更多篇幅放在主角之間的互動，也讓角色呈現得更加立體（LYS 女，先真後真）。

看真人版時我都控制不住地哭了，但在看動畫版時，因為情節實在是太快，在我感覺我正有想哭的感覺出來時，故事又馬上接到了下一段，我沒有辦法將那份感動醞釀且停留在我心裡久一些（CYT 女，先真後真）。

相反地，在偏好動漫改編的同學眼中認為，稍具誇張的表現手法、具有比較大的想像空間，本來就是動漫或漫畫的媒介特質與表現風格，但《小太郎》講述的是一個架構於現實世界的故事，因此當真人版改編為了適度仿效出這樣的漫畫表現風格，反而變成不合理、不符合現實世界邏輯，導致觀看者容易「出戲」、覺得「尷尬」，其中又以小太郎角色的演出最常受到批評。

我覺得最讓我看不下去的原因就是扮演小太郎的小演員。他的演技確實沒有其他演員來得成熟，表情也不是很自然，個人覺得這並不是原本小太郎這個角色的塑造，這大大地影響了我觀看的感受。還有另外的一些原因，比如說有些過於誇張的動作在動畫版的呈現中，並不會讓人覺得太奇怪，畢竟我有意

識地知道這只是個動畫，但放在真人版的畫面中，就會讓我覺得很刻意而不自然，產生「一般人並不會這麼做！」的想法（HWC 男，先動後動）。

戲內選角其實十分符合作品的形象，然而當一切虛擬變成現實，所有在漫畫中創造的情節，在真人版中都變得極度不合理與刻意……當真人無法做出動畫版的氛圍營造，但內容卻要完全跟動畫的劇情一樣，一切就會變得不切實際。因為觀眾在看真人版時更會將其生活情境與現實相連，很難將其不合理處合理化，也更加考驗導演與演員功力（TDC 男，先動後動）。

交叉比對喜歡真人版與偏好動畫版同學所提供的觀點與解釋，我們會發現互媒轉換的評價基準都是以媒介表現的「真實感」為對照評估核心，並且以真人演出版本做為定錨點。差別之處在於，喜歡真人版者認為故事情節反映現實社會情境，因此真人演出更具真實性與代入感，是一種將互媒參照定錨於戲劇敘事、表演與題材為主要推論類比的互媒認知機制。喜動漫者（或說，不喜真人版者）則是因為現實世界的感知與動漫或漫畫的誇張化無法有效融合，反而偏離了真實感，是一種將參照類比聚焦於媒介特質與互媒轉換機制的互媒認知機制。

但事實上，誇張化的日漫真人版改編戲劇作品的成功案例其實並非少見（例如《月薪嬌妻》、或是《羅馬浴場》（テルマエ・ロマエ，*Thermae Romae*）），為何在《小太郎》的改編作品形式中卻會成為如此重要的評鑑依據？更何況這些同學並未實際觀看過漫畫原著。筆者在後續訪談中針對這點進行提問，幾位「先動後動」的同學（例如，TDC 男，KTL 男）普遍認為，動畫或漫畫的媒介表現本來就適合誇張化，否則現實世界的故事用真人演出或許可以表現得更為貼切。偏好真人版的同學（例如，HYT 女，LKL 女）則主要強調，真人版改編其實已經刻意降低或刪除過度誇張的橋段，如果在觀賞真人版過程中不要一直執著在「漫畫改編」的想法上，而是當作一般電視劇（日劇）的心態來看，其實怪異或不合理的感覺會逐漸被忽略。

一、觀看前後差異：互媒性定錨策略 vs. 互文性定錨策略

雖然有些改編研究學者會以互文性的概念作為廣泛的理論大傘，來涵蓋互媒性、敘事性等攸關閱聽眾接收分析的面向，但為了區分其中更具體微觀的不同認知運作機制，筆者認為仍有必要在分析上進行不同概念的區隔。根據分析結果，在沒有實際原著作品知識的情況下，改編作品觀看順序選擇的決策過程中，源自於原著漫畫的媒介特質以及改編互媒轉換機制的認知與想像扮演關鍵的參照定錨點。因為這個階段的媒介選擇判斷並沒有具體的內容文本可資參照，改編作品的預期、想像與評估只能倚賴個人對於原著以及改編作品兩者媒介特質與互媒轉換的既有認知；筆者以「互媒性定錨策略」稱之，屬於個人長時間對於特定媒體屬性建構而成的認知基模，有其相當程度的固化性。在「媒介屬性接近程度」的感知脈絡上，同學關於「忠實呈現」、「符合原著」、「接近原作」、「還原度」等相關概念的陳述，幾乎都是透過「媒介性」與「互媒性」的觀點與脈絡來評價。反之，在實際觀看改編作品之後，參照指涉的定錨有了具體文本內容，原本透過媒介特質想像的「原著性」(originality) 便被實際的接收經驗取代，進而開始調整文本參照的策略。雖然有些同學的論述內容還是持續反映出對於日本漫畫媒介特質互媒定錨的基模運作，但有些則轉而開始採取兩部改編作品相互定錨的參照策略。例如：

在製作的方面我認為動畫版比真人版做得更好，動畫版比起真人版更能表現出漫畫的分鏡，原著漫畫幽默的點比較可以表達的到位，漫畫是一格一格的呈現，動畫在製作上會比真人版來的容易，真人版就有運鏡和轉場的問題，因此在鏡頭順暢度上我覺得是動畫版更好 (CMY 女，先真後動)。

相較於電視劇，動畫版更好地呈現原著的畫風、人物造型和場景設計。動畫版可以更加自由地運用動畫來呈現小太郎的心理活動和想像世界，這樣可以更加貼近原著的風格和情感氛圍 (CYHB 男，先真後動)。

觀看作品之後比較偏好動畫版的學生即便不再明確提及「原著」、「合乎原作」等用詞，在改編版本比較上還是偏重互媒轉換與媒介專屬特質的問題，通常是強調漫畫真人版改編的「先天上的劣勢」（HWC 男，先動後動）。換言之，對於日漫改編的「互媒性定錨」的認知基模，仍然在接收過程中扮演顯著的、難以撼動的影響力。相反地，偏好真人版改編的同學（先真後真、先動後真）論述內容除了未再提到「原著」或類似概念之外，甚至也比較少特別強調或針對媒介表現特質，而是轉而聚焦於真人版如何透過敘事結構的調整與內容增刪、或是角色視角的轉換等敘事元素。這些偏好真人版演出的同學，相較於偏好動畫版的同學，更常提及個人觀看真人版的感動與心得感想。筆者認為，這是一種更聚焦於故事情節與意義詮釋的互文認知機制運作模式，或可稱為「互文性定錨策略」，相較於互媒性定錨，會因為不同作品文類、屬性、表演者等個別文本特性而不具有高度僵化的互媒認知機制。例如，以下幾位同學的觀點都幾乎不再提及漫畫的媒介屬性特質，而是兩種不同表現版本的敘事手法比較：

以我自己先觀看了動畫版再看日劇版的情況來說，動畫版給我的感覺更接近一集裡包含很多個單元劇，前後情節上關聯較弱，好像把整個故事拆成不同部分各講各的再串起來（當然實際上可以看出一點連結性還有主線劇情的推進，但是觀看體驗的部分確實是有點一段一段的）；相比之下，日劇版在編劇上選擇的比較像是把整個故事用線性的方式完整呈現，可以很明確地感覺到故事的時間是有在向前推進的（就算沒有怎麼明講劇中故事的時間點）（TFT 男，先動後真）。

我非常喜歡真人演出版說故事的手法，它利用旁人發生的事件一點一點地透露小太郎為何獨自一人生活這件事，而小太郎與他鄰居之間的情誼也描寫得很細膩到位，故事中的事件與角色之間的互動以及反應都經過精心的安排。反觀動畫版，動畫版讓我比較難以產生共鳴，首先我覺得小太郎與他的鄰居感情升溫得太快了，在情感鋪陳上並沒有做得很好，動畫版的節奏也比真人演出版快很多（CWC 女，先動後真）。

以往針對改編作品的接收分析研究相當倚賴互文性的理論與研究

方法，一方面是互文性理論發展較早，也更早被應用於改編研究。另一方面，改編接收分析是以閱聽人實際文本接收結果為基本前提，而非對於改編的「想像」與「認知」。本研究提出的「互文性定錨策略」相當程度反映了以往改編研究的傳統研究取徑，但是在沒有實際原著作品體驗的研究方法設計上，藉由互媒性理論的引導，也可以讓我們更清楚了解到「互媒性定錨策略」在「改編」的認知與消費行為決策上同樣具有非常重要的影響力。

三、從改編互媒認知到關於改編互媒的「後設認知」

本研究要求學生在沒有原著漫畫基礎的情況下，直接觀看兩種改編版本，並且說明自己觀看前與觀看後選擇偏好的理由。資料分析結果顯示同學會在不同階段（即觀賞前與觀賞後），根據媒介特殊屬性、互媒轉換機制、敘事元素以及演員演繹水準、或是個人觀影習慣偏好等面向的組合來評估。但本研究也發現有好幾位同學會特別在陳述中加註說明，跳脫個別文本或媒介屬性的思考框架，提出觀看順序本身可能也會產生既定印象而影響改編作品評價的省思，筆者認為這反映的是「後設認知」的機制（metacognition, Rhodes, 2019）。例如：

整體下來我還是會比較喜歡動漫版，有可能是因為我先看動漫版，所以已經對動畫有既定的印象存在，例如小太郎應該要長怎麼樣（WSC 女，先動後動）。

或許觀看順序對版本喜好也會有所影響，因為先看了某一種版本就會認定「應該要是這樣」，這種感覺就像小時候看了卡通的豆豆先生，後來出了真人版反而覺得沒那麼好看好笑，會對首次觀看的版本較有情感認同（TYCA 女，先動後動）。

另外值得一提的是，相較於偏好動畫版同學多數是一面倒強調動畫版改編的優勢（或說，真人版的劣勢），偏好真人版者有幾位同學會提出說明表示，不同改編形式其實各有其特色、或是訴求不同的閱聽眾。例如有一位同學（WCM 女，先動後真）推薦動畫版給大家，因為她認為整體敘事完整度與流暢度較高，同時也比較能夠輕易跟著作者

想要表達的情緒走；但該同學也提到個人其實比較偏好真人版所特有的臨場感、共感與角色代入感，更符合看戲劇的動機。另有一位同學則表示：

說句公道話，若今天我是想看小太郎的個人傳記、奇聞軼事的話，多半會選看動畫；要是我想看的是以小太郎為主軸所延伸出的、飽富人情冷暖的浪漫家庭作品，必會選看日劇(HYT女，先動後真)。

甚至有一位同學直接將漫畫原著、動畫改編、真人改編三種彼此可能產生的交互參照關係進行一些省思與闡述，雖然這位同學的論述還是反映出改編閱聽人偏好「忠實呈現」的認知框架，再次證明改編互媒認知基模即便有了實際的接收經驗，仍具有一定程度的僵固性：

在未觀賞原作就去接觸真人版的狀態下，觀眾對於真人版或許能有更客觀的評價，因為他們並無具備對原作的「刻板印象」，所以也就不會產生期待上的落差。總的來說，我認為觀眾在選擇要先看「動畫版」及「真人版」之間，「曾看過原作」及「事先了解原作文本類型」是兩大主要因素，通常在這兩種情況下，我想大家仍會傾向選擇與原作呈現方式較類似的版本，但對於那些既不知道有原作(或原作文本類型)也不曾看過原作的人，優先選擇哪個版本似乎就沒有太大的影響(LSY女，先動後真)。

整體而言，改編互媒認知基模除了涉及個別媒介屬性特質、互媒轉換、互文對照、個人偏好習慣等面向的認知與記憶提取之外，也在實際的作品體驗與對照的過程中，意識或察覺到觀看先後順序也可能影響詮釋與評價結果的「後設認知」。這與實際觀看前，對於「日漫改編」的認知特別倚賴既定的媒介屬性認知的機制，或是實際觀看後轉而偏重互文對照的認知機制，明顯是屬於後設層次的認知運作機制。

陸、綜合延伸討論與研究建議

本研究結合互媒性理論與認知科學觀點，提出改編互媒認知基模的概念來做為資料分析與詮釋的理論參考基礎，透過《小太郎一個人生活》日漫改編個案，試圖了解在沒有具體觀看過原著漫畫的情況下，「改編自日漫」的標籤提示會如何影響觀眾看待動畫版與真人版兩種媒介形式的改編作品，並透過多階段資料搜集與文本分析方式，探討改編版本選擇順序與後續文本接收與評價的背後所反映出對於日漫改編的認知機制與心智模式。

然，本研究的發現與結果分析乃植基於單一日漫個案討論，不可諱言，其研究發現仍有相當程度的侷限性。Leitch (2017) 特別針對改編研究方法經常倚賴個案分析的批評提出折衷觀點，認為改編研究其實「無法被清楚區分為文本／情境、詮釋／推論、或是理論／實務」(p. 701)，並且強調理論除了具有指導提問、假設驗證的功能之外，更重要的是提供特定「看法、觀點、思考、推測」的依據，因此「更傾向使用案例來服務研究通則與操作法，而不是反向進行」(p. 703)。有鑑於此，筆者試圖以個案研究結果發現做為出發點，進一步參照相關研究文獻與成果討論其學理意涵，期盼能夠透過不同的研究取徑參照達相輔相成之效。最後也針對研究的限制進行省思，並嘗試提出一些未來可能的研究建議。

一、媒介形式具象化感知、互媒轉換評估、與選擇偏好

根據本研究發現，多數參與研究的學生對於日本漫畫以及改編的形式（動畫與真人演出）確實具有明顯的既定認知模式與印象，以及個人的使用習慣與偏好。這意味著「改編」做為一種吸引注意力的信號，「媒介專屬性」以及「媒介屬性相似程度」的理解與記憶提取與忠實呈現的連結，會是互媒認知基模中非常重要的影響消費決策與評價機制。筆者將四個階段所搜集的資料進行分析整合之後，於課堂討論中試問了幾位學生，如果原著換成是文字小說，改編成動畫版或真人

版的認知與評價方式是否也會有所不同，學生的回答是肯定的，並且認為評估媒介屬性相似程度的主要原則在於「具象化」(visualization)的程度，會對於想像力有相當程度的框架與引導效果。亦即當媒介特質的具象化程度越高，閱聽人的既定印象會越強烈，原著與改編作品的媒體形式差異也就越容易被注意到並進行相互參照，因此改編作品接收過程中更容易強化媒介屬性相似程度大小的感知度，以及互媒轉換難易度的評估 (CWC 女，先動後真)。

這一發現相當程度也印證了 Jones (2008) 的觀點，在不考慮個人經驗差異的前提下，具象化程度越高，文本接收歷程比較偏向感官刺激的直接感知性處理模式 (perceptual processing)。具體而言，漫畫、動漫、真人演出三種媒介表現形式同時都有顯著、但形式與程度互有差異的具象化屬性，因此影響改編作品觀看偏好順序的互媒認知機制以及互媒轉換的難易度評估，會傾向採取依賴視聽訊息感知處理的直觀模式。因為多數人的既定互媒轉換認知比較聚焦於日本漫畫與動漫之間具象化程度相近，可以更符合原著精神，因此有較多學生選擇先觀看動畫改編；這樣的現象也相當程度符合 Yoshimoto (2019) 對於動漫改編忠實呈現的論述。而選擇先看真人版者則多半是源自於個人既有的媒介模式偏好，因此弱化或忽略了既有日漫認知基模的影響力。

根據本研究個案分析的訪談結果，媒介屬性的具象化程度對照或想像會影響選擇偏好之外，也會影響實際作品接收模式與評價；其中最常被受訪者提及的兩個關鍵詞彙為「真實感」(realness) 以及「代入感」(presence or telepresence)，也相當程度符應了 Yoshimoto (2019) 與 Jones (2008) 關於漫畫改編的研究發現。在實際觀看作品的過程中，不同媒介形式的改編版本體驗 (動漫與真人版) 也可能會產生互媒對比效果，進而影響評價。從體現認知論的角度來看 (施偉隆, 2019)，影響實際作品賞析的代入感體驗的互媒認知機制可以分成兩個階段：(1) 透過日本漫畫媒介屬性認知基模所建構的心智圖像——所謂的「離線認知」模式——所產生的互媒對照，以及 (2) 透過先後兩種不同版本體驗過程中具體的互媒對照——亦即「在線認知」模式——彼此交互影響的結果。

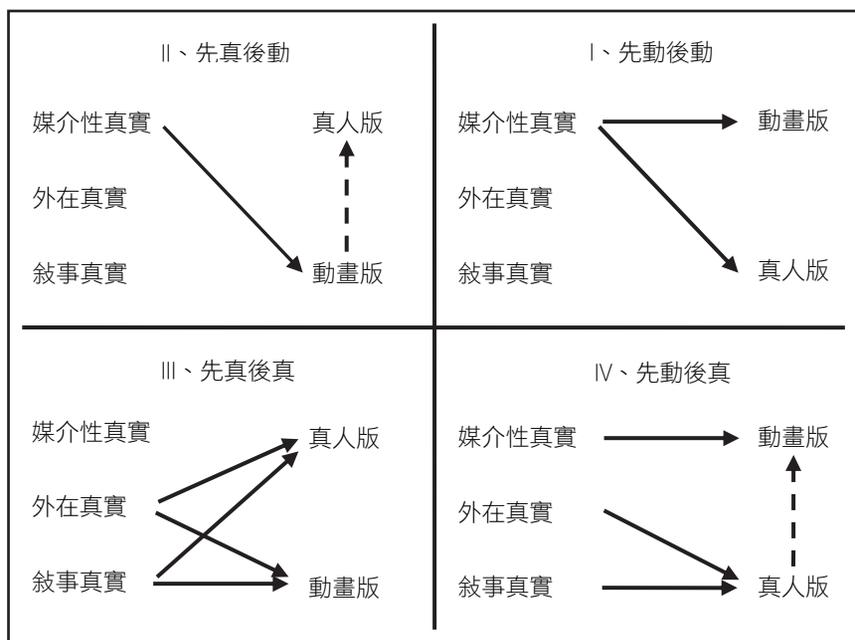
綜合而言，改編互媒認知基模會因為原著或改編媒介屬性組合配對方式所產生的具象化相似度差異、個人對於個別媒體屬性的先前經

驗與既定認知、以及接收的先後順序等各種不同的情境因素 (contexts) 而產生不同的互媒轉換難易度評估，進而影響改編作品的代入感體驗，有其極為複雜、交互影響的動態性 (Hofer et al., 2012; Jones, 2008; Magliano et al., 2018; Riva, 2009)。

二、真實感體驗與定錨策略轉換

本研究結果顯示，「真實感」的感知與詮釋是影響「次元轉換」結果評估以及是否得以產生「代入感」體驗的關鍵機制。根據相關文獻，真實感的體驗會正向影響代入感 (Weber et al., 2021) 或是沈浸感 (Dridi, 2023) 的程度，與本個案研究的發現吻合。結合媒介真實感知的文獻爬梳與本研究的結果，筆者認為可以在 Yoshimoto (2019) 針對「忠實呈現」與「歷史真實性」的論述基礎上納入媒介真實感的研究發現進行延伸討論。針對本研究個案《小太郎》的改編作品，至少可以透過三個面向來分析本研究參與者如何體驗不同媒介改編形式的真實感：(1) 強調內容呈現與符合現實世界的「外在真實」；(2) 強調敘事內在結構與主題的「敘事真實」；(3) 強調媒介特質與互媒轉換能否忠實呈現原著精神的「媒介性真實」。具體而言，源自既有的日本漫畫媒介特質的認知基模是影響多數參與學生決定觀看順序的關鍵因素，主要理由是動畫比較能夠忠實呈現漫畫精神，屬於「媒介性真實」的評估，但這種認知是來自於經驗與記憶的「離線認知」模式，與 Jones (2008) 或是 Magliano et al. (2018) 研究實驗設計所採用的直接對照原著與改編的「在線認知」模式有所差異。本研究的具體互媒參照「在線認知」模式主要是在兩種不同版本改編作品接收過程中被促發，並且有部分參與者在實際接觸改編作品之後，既有的互媒轉換認知因為當下接收體驗的訊息反饋以及直接互媒對照的結果，而改變了原本的既有認知基模的運作機制 (圖 1)。

圖 1：媒介真實性構面與評估之認知定錨策略



針對選擇先看動漫版且偏好動漫版的參與者而言（先動後動，圖 1、象限 I），不論是動畫版或是真人版作品的真實感體驗評估標準，似乎都是採取聚焦於漫畫媒介專屬特質的互媒性定錨策略，認為相較於動畫版更能符合原著的表現（漫畫認知—動漫版對照），真人版改編（漫畫認知—真人版對照）無法有效轉換漫畫媒介性的特殊表現風格，因此反而容易產生尷尬、不到位的不真實感。兩種改編版本的觀看順序決策以及實際觀看後的真實感體驗評估，主要倚賴日漫媒介屬性認知基模（即媒介性真實），並未因為觀看前後而有所差異。

原本選擇先看真人版但後來比較偏好動畫版的同學（先真後動），雖然也認為動漫應該更能忠實呈現原著精髓，但是因為個人對於真人版演出日劇的偏好或習慣，因此觀看順序的決策過程並未直接受到日漫媒介認知基模的影響（圖 1、象限 II）。在實際作品觀看過程中因為得以具體參照比較兩種不同改編版本的媒介表現方式（動畫版—真人版對照），反而察覺到真人版的不真實感，因此轉而偏好動畫版參照的真實感體驗。相當程度而言，這類同學對於動畫版的真實感評估主要

倚賴既有的日漫媒介的認知基模（漫畫認知—動漫版對照），原本因為個人偏好或其他考量而選擇先觀看的真人版改編，卻在實際賞析過程中間接受到動畫版的媒介性感知影響而聚焦於互媒轉換，因此觀看後才採取互媒性定錨策略。

反之，原本就偏好或習慣真人演出且觀看之後仍然認為真人版比較具有真實感與代入感的學生（先真後真，圖 1、象限 III），不論觀看前後均未受到日漫媒介認知基模的影響，評估觀看心得的依據主要是真人演出比較具有臨場感，而且認為劇情故事與涉及的議題都與現代社會息息相關，因此真人版更具有真實感。換言之，作品偏好與評價（包括真實感、代入感）的參考依據主要是強調外在現實社會真實、以及敘事真實的互文性定錨策略；即便對於動畫版的評價仍聚焦於外在真實與敘事真實，並不特別重視媒介屬性的參照，因此反而比較無法從動畫版感獲得真實感與代入感。觀看前後都比較偏重互文定錨策略。

對於先選擇觀看動畫版但後來卻偏好真人版改編的參與者（先動後真，圖 1、象限 IV），日本漫畫媒介屬性的既有認知基模明顯是影響觀看順序偏好的重要因素，與象限 I 者同樣是採取互媒定錨策略。然，實際觀看作品之後卻認為真人版的外在真實與敘事真實更具有渲染力，因此轉換成為以互文定錨為主的評估策略。比較特別的是，這類型參與者的觀看心得多半會特別提到前後感知參照落差的反思，表示自己一開始直覺認為動漫的表現會比較好（離線認知），觀看之後卻反而覺得真人版的共鳴與代入感更強（在線認知）。這樣的現象顯示，觀看順序決策（觀看前）是採取以媒介認知基模為參照的互媒性定錨策略，但實際觀看改編作品時（觀看後）則同時採取兩種定錨策略來進行真實感評估；互媒定錨源自於直接的媒介性認知機制，外在真實與媒介真實的互文定錨模式則是間接受到真人版改編觀看過程所誘發。另外，也有人同時提到兩種改編模式各有其優劣之處，以「後設認知」的高度來反思自己的觀看歷程與體驗。

綜合觀之，本研究所提出的互媒性定錨策略主要採取以感官訊息處理為主、並且是透過「離線認知」的途徑，日本漫畫的媒介特殊屬性（媒介性真實）扮演關鍵的互媒參照基準，因此仍無法排除真人版演出所引發的不真實感，進而降低故事劇情代入感。反之，採取互文性

策略解讀模式的觀眾，互媒認知機制是經由認知性資訊處理所產生的認知性反應，轉換為感知反應的二階段運作模式，因此單純因為互媒轉換差異所產生的「媒介性不真實」比較容易被忽略或抑制，轉換成為「觀看日劇」的媒介認知基模，媒介性真實的感知體驗主要源自於外在真實以及敘事真實的參照，對於真人版改編比較容易將自己帶入故事情境中產生情緒性的共感。

三、研究限制與建議

近十多年來，以 ACG 做為 IP 來源的大眾文化商品產製與市場交互行銷的策略越發興盛，韓國更是繼美日兩國之後急起直追，因此不論是從改編或是跨媒介敘事閱聽人接收分析，或是從大眾文化消費行為與市場理解的實務參考價值來看，或許有必要針對跨媒體與多重文本的研究取徑進行更多的關注與省思 (Evans, 2020; Gray, 2015; Scolari et al, 2014)。本研究參照紮根認知論的理論觀點與研究方法，提出改編互媒認知基模的概念並且以《小太郎》個案，探討受測觀眾在沒有具體特定的日本漫畫原著知識的日本漫畫「離線認知」模式上，會如何影響不同媒介改編版本的選擇偏好、以及後續實際觀看比較改編作品之後（即線上模式）的比較心得，並且透過資料分析以及與參與者相互討論反思方式，了解這些行為背後可能反映出的認知機制與心智圖像建構模式。

雖然本研究的參與者事先都並未觀看過《小太郎》的原著或改編作品，甚至多數參與學生都沒有聽過或注意到這部作品，但在研究開始進行訪談資料蒐集時，真人版改編（2021 年 4 月）已經在臺灣 Netflix 上架約兩年，動畫版改編（2022 年 3 月）也已經上架一年。換言之，網路上已經可以找到一些他人發表的觀看心得。本研究方法是採取類似「日記一訪談法」設計，為盡量符合實際接收行為，避免過度的提示框架影響了參與者的預期以及認知機制運作模式，因此對於學生的書寫內容與結構未給予太多限制。不可否認，這樣的研究設計固然可以讓學生自由發表個人的心得，卻無法完全排除學生私下上網蒐集資訊而影響個人詮釋與評價的可能性，雖然研究者事先再三提醒告誡，仍

然無法完全杜絕學生事先從其他管道獲得相關訊息的疑慮。

此外，一方面是受限於研究執行步驟與資料搜集的難度，研究參與者有樣本代表性的疑慮；另一方面是因為本研究只針對個案進行初探研究結果，可能無法符合量化研究取徑諸如問卷調查等方式，難以進一步將研究結果推論之母體，因此對於結果的詮釋仍有必要採取比較保守的態度。然筆者認為，本研究的核心在於改編互媒參照的認知機制探索；認知機制是一種來自經驗、知識、記憶等各種因素整合而啟動個別差異反應的過程，是一個接觸當下所啟動的心理機制，即便透過自我報告的問卷題項回答方式進行資料搜集，問卷本身的暗示也可能會影響或框架了受測者的認知機制運作與心智圖像建構。而強調變項操弄的實驗法研究結果固然在因果關係的推論上有其優勢，但同時也可能會有無法反映實際閱聽行為的疑慮（Magliano et al., 2018）。在多方權衡評估下，筆者認為個案探討能夠藉由更符合現實情境的方式進行資料搜集，在特定脈絡情境下針對結果發現提出詮釋論述，仍有其初探性研究的參考價值。

為近一步強化研究發現的參考價值，本研究透過其他相關的量化或質性研究的參照比較，試圖找出不同研究結果間的可能共通發現（common grounds）。針對個案選用以及樣本的選擇上，也盡量在某些條件與特質上符合日本漫畫改編研究的核心主旨，筆者因此認為，在不過度強調母體通則性的條件下，本初探性研究仍有其學術參考價值。正如 Leitch（2017, p. 707）所言，理論建構與實務操作彼此是相互依賴的關係，前者提供觀察與論述的視角，後者乃現實世界中特定現象的體現與實踐，因此個案研究作為一種工具仍有其不可抹滅的價值。

筆者認為未來可以採取兩個研究取徑與方向進行。其一、透過系列性、系統性的個案比較與質性訪談，例如比較美國、韓國、日本、臺灣漫畫改編的互媒參照模式與感知差異，以區塊拼圖方式逐步累積、對比、整合各種不同媒介改編組合、不同文類、不同閱聽人屬性的研究成果與對照，描繪出得以兼顧深度、廣度的跨媒介認知機制與影響。其二、將質性研究的發現做為後續進行理論驗證、或理論建構的起始點，在具備樣本代表性以及可推論效度與信度的基礎，進行量化研究，並且逐步將各種初探或個案研究結果以及量化研究所發現的結果相互

參照。

近十年左右，除了韓國漫畫以及改編的興起開始受到關注之外（Yecies & Shim, 2021），日本漫畫原著的改編市場也快速受到美國好萊塢的青睞，特別是在真人版改編這一區塊（Davis, 2016）。這意味著未來對於漫畫改編的互媒參照研究，可能也必須考量到文化差異的因素。舉例而言，臺灣對於美國漫畫風格以及題材的認知與想像，可能更多是來自於實際已經改編成真人版作品的接收（Masayo, 2020 年 9 月 8 日，2020 年 9 月 9 日，2020 年 9 月 10 日），因此即便題材主要為架構於非現實世界的英雄故事，卻甚少有關針對「真人版改編」與「真實感」的爭議。反之，日本漫畫在臺灣有較高的可近用性，且與東北亞國家有較為接近的文化連結，一般大眾對於日本漫畫的故事題材、人物創造、以及風格表現手法都有相對較高的熟悉度。如果將日漫改成美國漫畫、或韓國漫畫，不同改編模式（動漫 vs. 真人版）以及不同題材（寫實 vs. 非寫實）的互媒參照——或引用 Yoshimoto（2019）的說法「可翻譯性」——除了媒介屬性的認知因素之外，文化差異如何影響認知與評價，甚至在改編模式選擇、改編策略、題材偏好上的差異，會如何影響互媒認知機制，這也是日後可以持續關注的研究議題。

註釋

- 1 日本學者 Sugawa-Shimada（2020）將日本這種越來越多以真人演出形式來表現漫畫、動漫、電玩世界的文化現象，以及其他相關的文化娛樂體現（例如音樂劇演出、粉絲角色扮演、動漫聲優表演、動漫內容主題旅遊、主題樂園等）稱為「2.5 次元文化」（2.5-dimensional culture）。Sugawa-Shimada 提到，2.5 次元的用詞是日本御宅族發明的，原本主要是用來討論真人演出是否能夠忠實呈現漫畫、動漫、遊戲的世界觀。
- 2 認知科學研究領域有時會將心智不含身體的主張（或稱「心智計算

論」，computationalism）稱為第一代古典認知科學，將主張心智與身體、外在環境結合的觀點稱為第二代科學或「體現認知」（embodied cognition）。雖然第二代認知科學並不僅止於強調身體生理對於認知機制的重要性，包括外在物理環境、社會互動、文化情境等都涵蓋在內，但因為研究方法限制或實證研究相當有限，仍存有不少爭議，因此多數研究仍比較偏重在體現認知這一範疇，也比較具有共識（施偉隆，2019）。

- 3 將改編研究架構於互媒性研究之下的主張是否適切仍有相當大的討論空間。Elliott（2020）認為，改編研究一直存在著形式／結構主義以及文化研究兩大相互對峙的研究取徑，並且呼籲過度強調媒介屬性做為理論基礎的結果，反而忽略了改編作品的文化意涵，只強調改編的次級地位，非原創性階級。同時也回頭與早期的新古典主義強調媒介特性理論串聯，反而損害了改編研究的主體性。
- 4 日本漫畫《小太郎一個人生活》由津村麻美（津村マミ）創作，於2015年底開始連載，截至2022年9月總共發行了九卷（154話），累計紙本與電子版銷售數量超過170萬冊。原著漫畫故事主角是一個年僅四歲、言行舉止卻又超齡成熟的佐藤小太郎，獨自一個人住進「清水公寓」展開獨居生活。透過主角小男孩與其他住戶的互動，觀眾慢慢了解到小男孩的身世背景以及受虐兒童創傷，同時也藉由小太郎自己與其他角色各自所遭遇的故事，反映出一些現代日本社會議題。日本朝日電視台於2021年將漫畫改編成10集電視劇，於該年4月在日本朝日電視台與Netflix上播映，將主要角色定為住在小太郎隔壁的漫畫家狩野進（橫山裕飾演），透過他的視角來呈現小太郎（川原瑛都飾演）的故事。Netflix另外於2022年3月也推出10集的動畫版改編劇集。雖然表面看似平和溫暖與歡樂的故事情節，背後彰顯的是兒童在家暴陰影下成長的沉重社會問題，整體而言是一部溫馨感人的催淚戲劇作品。兩部改編作品均可在Netflix平台上觀賞。此外，日本朝日電視台也在今年（2023）4月推出第二季真人版電視劇。
- 5 根據筆者的資料搜尋結果，雖然網路上對於這部漫畫改編作品的觀影心得有一定篇數的討論，但多半是聚焦於劇集感人的故事性以及涉及的嚴肅社會議題，尙未能找到關於從媒介轉置的角度進

行論述的文章，甚至有幾篇評論文章作者也明確提及《小太郎》作品知名度不高，見 [youtube.com/watch?v=BzwmwLU_h2hc](https://www.youtube.com/watch?v=BzwmwLU_h2hc)；www.popdaily.com.tw/life/1262705；vocus.cc/article/60c44ee4fd897800010292a9；julianachoo.com/小太郎一個人生活/。另外為進一步確認個案的能見度，筆者透過「日漫改編」等相關字詞擴大範圍搜尋相關資料，不論是改編成動漫或是改編成電視劇的名單，均未有相關名單提及這部漫畫改編作品。

參考書目

- Chia (2016 年 9 月 11 日)。〈2.5 次元？寫實畫？動漫用語大解析〉，
《MATCHA》。取自 <https://matcha-jp.com/tw/2826>
- Lo, C. (2023 年 7 月 7 日)。〈真人改編漫畫不一定會「毀原著」？銀魂、
今際之國的有栖等作品為何成漫改經典？〉，《Men's Uno》。取自
<https://mensuno.hk/life/%e7%9c%9f%e4%ba%ba%e6%94%b9%e7%b7%a8%e6%bc%ab%e7%95%ab%e4%b8%8d%e4%b8%80%e5%ae%9a%e6%9c%83%e3%80%8c%e6%af%80%e5%8e%9f%e8%91%97%e3%80%8d%ef%bc%9f%e9%8a%80%e9%ad%82%e3%80%81%e4%bb%8a%e9%9a%9b%e4%b9%8b>
- Masayo (2020 年 9 月 8 日)。〈美漫族群在臺灣（一）：摸索期〉，《CCC 追
漫台》。取自 https://www.creative-comic.tw/zh/special_topics/94
- Masayo (2020 年 9 月 9 日)。〈美漫族群在臺灣（二）：社群期〉，《CCC 追
漫台》。取自 https://www.creative-comic.tw/zh/special_topics/95
- Masayo (2020 年 9 月 10 日)。〈美漫族群在臺灣（三）：發展期〉，《CCC
追漫台》。取自 https://www.creative-comic.tw/zh/special_topics/96
- 文化內容策進院 (2023a)。《跨域文化內容閱聽調查報告》。文化內容策進
院。 <https://taicca.tw/article/9f71f54d>
- 文化內容策進院 (2023b)。《2022 年臺灣文化內容消費趨勢調查報告》。
文化內容策進院。 <https://research.taicca.tw/tc/>
- 王文岳 (2017 年 4 月 28 日)。〈侵入真實的二次元：日本漫畫如何改變電
影世界〉，《自由評論網》。取自 [https://talk.ltn.com.tw/article/
breakingnews/2050782](https://talk.ltn.com.tw/article/breakingnews/2050782)
- 石安伶、李政忠 (2014)。〈雙重消費、多重愉悅：小說改編電影之互文／
互媒愉悅經驗〉，《新聞學研究》，118：1-53。 [https://doi.org/10.
30386/MCR.201401_\(118\).0001](https://doi.org/10.30386/MCR.201401_(118).0001)
- 李衣雲 (2018)。〈臺灣大眾文化中呈現的歷史認識：以漫畫為中心 (1945-
1990)〉，《思與言》，56(3)：7-73。 [https://www.airitilibrary.com/
Article/Detail?DocID=02588412-201809-202002170008-20200217
0008-7-73](https://www.airitilibrary.com/Article/Detail?DocID=02588412-201809-202002170008-202002170008-7-73)
- 於之柔、余顯強 (2010)。〈從日本卡通覃思臺灣卡通內容的演變〉，《臺北
市立圖書館館訊》，28(2)：69-88。 [https://doi.org/10.29773/BTPL.
201012.0005](https://doi.org/10.29773/BTPL.201012.0005)
- 施偉隆 (2019)。〈體現認知的意涵及其對學習的觀點——以概念形成為

- 例》，《清華教育學報》，36(2)：1-42。https://doi.org/10.6869/THJER.201912_36(2).0001
- 陸坡 (2023 年 9 月 13 日)。〈Netflix《航海王》：從「慘遭真人化」到普遍好評，製作團隊如何抓到改編精髓？〉，《關鍵評論》。
https://www.thenewslens.com/article/191715/fullpage
- 郭玲瑜 (2017)。《日本漫畫閱聽人的跨媒介參與歷程初探—以改編動畫、日劇、真人電影為例》。中正大學電訊傳播研究所碩士論文。
- 許家銘 (2023 年 12 月 22 日)。〈漫改 or 魔改？Netflix 黑船來襲，《航海王》《幽遊白書》能否破解「慘遭真人化」魔咒？〉，《地球圖輯隊》。
https://dq.yam.com/post/15878
- 喬齊安 (2024 年 2 月 1 日)。〈【書評】以臺灣漫畫史為鏡，映照出永不屈服的臺灣精神——《記憶中的畫格世界》〉，《政府出版品資訊網》。
https://gpi.culture.tw/News/16646
- 賴玉釵 (2015)。〈繪本敘事轉述為影像歷程初探：以繪本《雨果的秘密》之跨媒介轉述為例〉，《傳播研究與實踐》，5(2)：79-120。
https://jcrp.shu.edu.tw/archives/article/tCdX0EBMWF3
- Association of Japanese Animations. (2022). *Anime industry report 2022*.
https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data
- Brienza, C. (2015). *Global manga: "Japanese" comics without Japan?* Routledge.
- Brosch, R. (2015). Images in narrative literature: Cognitive experience and iconic moments. In G. Rippl (Ed.), *Handbook of Intermediality: Literature, image, sound, music* (pp. 200-208). De Gruyter.
- Burke, L. (2015). *The comic book film adaptation: Exploring modern Hollywood's leading genre*. University Press of Mississippi.
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2008). Fictionality and perceived realism in experiencing stories: A model of narrative comprehension and engagement. *Communication Theory, 18*(2), 255-280. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2008.00322.x
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2012). Cultivation and the perceived realism of stories. In M. Morgan, J. Shanahan, & N. Signorielli (Eds.), *Living with television now: Advances in cultivation theory and research* (pp. 168-186). Peter Lang.
- Cacciatore, M. A., Scheufele, D. A., & Iyengar, S. (2016). The end of framing as we know it... and the future of media effects. *Mass Communication and Society, 19*(1), 7-23. https://doi.org/10.1080/15205436.2015.

1068811

- Cook, R. T. (2012). Why comics are not films: Metacomics and medium-specific conventions. In A. Meskin, & R. T. Cook (Eds.), *The art of comics: A philosophical approach* (pp. 165-187). Wiley-Blackwell.
- Cutchins, D., & Meeks, K. (2018). Adaptation, fidelity and reception. In D. Cutchins, K. Krebs, & E. Voigts (Eds.), *The Routledge Companion to Adaptation* (pp. 300-310). Routledge.
- Davis, N. (2016). *Manga and anime go to Hollywood*. Bloomsbury Academic.
- Dridi, Y. (2023). Beyond historicity: Aesthetic, authenticity in cinematic adaptations of non-/anti-realist fiction. *Adaptation* 16(3), 294-313. <https://doi.org/10.1093/adaptation/adpad026>
- Elleström, L. (2017). Adaptation and intermediality. In T. Leitch (Ed.), *The Oxford Handbook of Adaptation Studies* (pp. 509-526). Oxford University Press.
- Elliott, K. (2020). *Theorizing adaptation*. Oxford University Press.
- Evans, E. (2020). *Understanding engagement in transmedia culture*. Routledge.
- Gallese, V. (2011). Embodied simulation theory: Imagination and narrative. *Neuropsychoanalysis*, 13(2), 196-200. <https://doi.org/10.1080/15294145.2011.10773675>
- Gentner, D., & Holyoak, K. J. (1997). Reasoning and learning by analogy: Introduction. *American Psychologist*, 52(1), 32-34. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.52.1.32>
- Grant, B. K., & Henderson, S. (Eds.). (2019). *Comics and pop culture: Adaptation from panel to frame*. University of Texas Press.
- Gray J. (2015). Afterword: Studying media with and without paratexts. In L. Geraghty (Ed.), *Popular media culture: Fans, audiences and paratexts* (pp. 230-237). Palgrave Macmillan.
- Grishakova, M., & Poulaki, M. (Eds.). (2019). *Narrative complexity: Cognition, embodiment, evolution*. University of Nebraska Press.
- Gunning, T. (2014). The art of succession: Reading, writing, and watching comics. *Critical Inquiry*, 40(3), 36-51. <https://www.jstor.org/stable/10.1086/677328>
- Hall, A. (2003). Reading realism: Audiences' evaluations of the reality of media texts. *Journal of Communication*, 53(4), 624-641. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2003.tb02914.x>

- Hall, A. (2017). Perception of reality. In P. Rössler, C. A. Hoffner, & L. van Zoonen (Eds.), *The international encyclopedia of media effects*. (Vol.II.) (pp. 1481-1500). Wiley Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0188>
- Hartmann, T. (Ed.). (2009). *Media choice: A theoretical and empirical overview*. Routledge.
- Hernández-Pérez, M. (2019). Looking into the “anime global popular” and the “manga media”: Reflections on the scholarship of a transnational and transmedia industry. *Arts*, 8(2), 57-61. <https://doi.org/10.3390/arts8020057>
- Hofer, M., Wirth, W., Kuehne, R., Schramm, H., & Sacau, A. (2012). Structural equation modeling of spatial presence: The influence of cognitive processes and traits. *Media Psychology*, 15(4), 373-395. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.723118>
- Jones, M. T. (2008). *Found in translation: Structural and cognitive aspects of the adaptation of comic art to film*. [Unpublished doctoral dissertation]. Temple University.
- LaRose, R. (2009). Social cognitive theories of media selection. In T. Hartmann (Ed.), *Media choice: A theoretical and empirical overview* (pp. 10-31). Routledge.
- Lefèvre, P. (2011). Some medium-specific qualities of graphic sequences. *SubStance*, 40(1), 14-33. <https://dx.doi.org/10.1353/sub.2011.0007>
- Leitch, T. (2017). Introduction. In T. Leitch (Ed.), *The Oxford handbook of adaptation studies* (pp. 1-22). Oxford University Press.
- Liboriussen, B. (2023). Videogame adaptations as opportunities for remembering gameplay. *Game Studies*, 23(1). https://gamestudies.org/2301/articles/liboriussen_adaptations
- Magliano, J. P., Clinton, J. A., O'Brien, E. J., & Rapp, D. N. (2018). Detecting differences between adapted narratives: Implications of order of modality on exposure. In A. Dunst, J. Laubrock, & J. Wildfeuer (Eds.), *Empirical comics research: Digital, multimodal, cognitive methods* (pp. 284-304). Routledge.
- McGill, C. M. (2014). Sweeney Todd: Hypertextuality, intermediality and adaptation. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 7(1), 41-63. https://doi.org/10.1386/jafp.7.1.41_1
- Mendelson, A. L., & Papacharissi, Z. (2007). Reality vs. fiction how defined

- realness affects cognitive & emotional responses to photographs. *Visual Communication Quarterly*, 14(4), 231-243. <https://doi.org/10.1080/15551390701730224>
- Moss-Wellington, W. (2021). *Cognitive film and media ethics*. Oxford University Press.
- Nannicelli, T., & Taberham, P. (Eds.). (2014). *Cognitive media theory*. Routledge.
- Nicklas, P., & Baumbach, S. (2018). Adaptation and Perception. *Adaptation*, 11(2), 103-110. <https://doi.org/10.1093/adaptation/apy009>
- Potter, W. J. (2004). *Theory of media literacy: A cognitive approach*. Sage.
- Potter, R. F., & Bolls, P. D. (2012). *Psychophysiological measurement and meaning: Cognitive and emotional processing of media*. Routledge.
- Pratt, H. J. (2009). Narrative in comics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67(1), 107-117. <https://www.jstor.org/stable/40206394>
- Pusztai, B. (2015). Adapting the medium: Dynamics of intermedial adaptation in contemporary Japanese popular visual culture. *Film and Media Studies*, 10, 141-152. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0031>
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. *History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 6(fall), 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Reyns-Chikuma, C. (2019). Manga, anime, adaptation: Economics strategies, aesthetic specificities, social issues. In B. K. Grant & S. Henderson (Eds.), *Comics and pop culture: Adaptation from panel to frame* (pp. 70-91). University of Texas Press.
- Riva, G. (2009). Is presence a technology issue? Some insights from cognitive sciences. *Virtual Reality*, 13, 159-169. <https://doi.org/10.1007/s10055-009-0121-6>
- Roche, D., Schmitt-Pitiot, I., & Mitaine, B. (2018). Introduction: Adapting adaptation studies to comics studies. In B. Mitaine, D. Roche, & I. Schmitt-Pitiot (Eds.), *Comics and adaptation* (A. Rommens & D. Roche, Trans.) (pp. 3-28). University Press of Mississippi.
- Rhodes, M. G. (2019). Metacognition. *Teaching of Psychology*, 46(2), 168-175. <https://doi.org/10.1177/0098628319834381>
- Schröter, J. (2011). Discourses and models of intermediality. *Comparative*

Literature and Culture, 13(3), 1-7. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1790>

- Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (Eds.). (2014). *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Palgrave MacMillan.
- Stein, D. (2015). Comics and graphic novels. In G. Rippl (Ed.), *Handbook of Intermediality: Literature, image, sound, music* (pp. 241-250). De Gruyter.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan*. University of Minnesota Press.
- Sugawa-Shimada, A. (2020). Emerging “2.5-dimensional” culture: Character-oriented cultural practices and “community of preferences” as a new fandom in Japan and beyond. *Mechademia*, 12(2), 124-139. <https://doi.org/10.5749/mech.12.2.0124>
- Thille, P., Chartrand, L., & Brown, C. (2022). Diary-interview studies: Longitudinal, flexible qualitative research design. *Family Practice*, 39(5), 996-999. <https://doi.org/10.1093/fampra/cmac039>
- Tomasovic, D. (2015). From Marvel comics to Marvel studios: Adaptation, intermediality, and contemporary Hollywood strategies. In B. Mitaine, D. Roche, & I. Schmitt-Pitiot (Eds.), *Comics and adaptation* (A. Rommens & D. Roche, Trans.) (pp. 159-171). University Press of Mississippi.
- Vanderbeke, D. (2010). It was the best of two worlds, it was the worst of two worlds: The adaptation of novels in comics and graphic novels. In J. Goggin & D. Hassler-Forest (Eds.), *The rise and reason of comics and graphic literature* (pp. 104-118). McFarland.
- Vidal, F. (2018). Accuracy, authenticity, fidelity: Aesthetic realism, the “deficit model,” and the public understanding of science. *Science in Context*, 31(1), 129-153. <https://doi.org/10.1017/S0269889718000078>
- Weber, S., Weibel, D., & Mast, F. W. (2021). How to get there when you are there already? Defining presence in virtual reality and the importance of perceived realism. *Frontiers in Psychology*, 12, 628298. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.628298>
- Yecies, B., & Shim, A.-G. (2021). *South Korea's webtooniverse and the digital comic revolution*. Rowman & Littlefield.

Yoshimoto, M. (2019). "In This Corner of the World" and the challenges of intermedial adaptation. *International Journal of TV Serial Narratives*, 5(2), 11-24. <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/9157>

附錄：研究參與者與受訪者名單

| 編號 | 參與者代號 | 性別 | 年紀 | 先看版本 | 偏好版本 | 備註 |
|----|-------|----|----|------|------|-----------|
| 1 | CCE | 男 | 19 | 真人版 | 動畫版 | |
| 2 | CHR | 女 | 19 | 真人版 | 真人版 | |
| 3 | CMH | 女 | 23 | 動畫版 | 動畫版 | 自幼就很喜歡看動畫 |
| 4 | CMY | 女 | 19 | 真人版 | 動畫版 | |
| 5 | CWC* | 女 | 19 | 動畫版 | 真人版 | 自己很喜歡看動畫 |
| 6 | CYC | 女 | 19 | 真人版 | 動畫版 | |
| 7 | CYH* | 女 | 19 | 真人版 | 真人版 | |
| 8 | CYHA* | 男 | 19 | 真人版 | 真人版 | 自己很不愛看動畫 |
| 9 | CYHB | 男 | 20 | 真人版 | 動畫版 | |
| 10 | CYT | 女 | 20 | 真人版 | 真人版 | |
| 11 | HWC | 男 | 19 | 動畫版 | 動畫版 | |
| 12 | HYT* | 女 | 21 | 動畫版 | 真人版 | |
| 13 | KTL* | 男 | 24 | 動畫版 | 動畫版 | 自己經常看日本動漫 |
| 14 | LCC | 男 | 20 | 真人版 | 真人版 | |
| 15 | LHM* | 男 | 20 | 動畫版 | 動畫版 | |
| 16 | LHY | 女 | 19 | 動畫版 | 動畫版 | |
| 17 | LKL* | 女 | 19 | 動畫版 | 真人版 | |
| 18 | LSY | 女 | 23 | 動畫版 | 真人版 | |
| 19 | LYH | 女 | 19 | 動畫版 | 真人版 | 自己很喜歡看動畫 |
| 20 | LYS | 女 | 24 | 真人版 | 真人版 | 一直對日劇印象很好 |
| 21 | LYT | 女 | 22 | 動畫版 | 動畫版 | 自己很常看動畫 |
| 22 | MRH | 女 | 19 | 動畫版 | 真人版 | |
| 23 | TDC* | 男 | 26 | 動畫版 | 動畫版 | 經常看日本動漫 |
| 24 | TFT | 男 | 19 | 動畫版 | 真人版 | |
| 25 | TYCA* | 女 | 19 | 動畫版 | 動畫版 | |
| 26 | TYCB* | 女 | 22 | 動畫版 | 動畫版 | |
| 27 | WCM# | 女 | 20 | 動畫版 | 真人版 | 沒有常看動畫的習慣 |
| 28 | WSC | 女 | 22 | 動畫版 | 動畫版 | |

註 1：參與者代號有加註*號者，代表有參加個人訪談或焦點團體訪談。

註 2：除了一位學生代號加註#為外系生之外，其餘均為傳播系所學生。