

# 1.緒論

本章分別就本研究之研究動機與目的、研究問題、研究範圍與限制等方面，提出說明，並對相關名詞作一解釋，以釐清本研究內容之概念。

## 1.1.研究動機與目的

2002年12月7號，在台北的紐約紐約展覽購物中心商場四樓，成立了奇幻文化藝術基金會「Fantasy Foundation」(朱學恆，2002a)。奇幻文化藝術基金會是全球首度以推廣奇幻文化為宗旨的民間公益基金會，其「目標在於推廣國內創意、多元的奇幻文化，並鼓勵、培育奇幻文學之創作人才，以促進國內外奇幻文化藝術的交流」(陳芳萍，2002)。這一個基金會在台灣的成立，表示在台灣對於奇幻文化，已有相當程度的愛好者。根據陳芳萍的報導，在歐陸及美國的文化圈中，並沒有特別成立所謂的奇幻文化基金會，這可能是因為奇幻文化已成為該地區大眾文化中的一環，就如同《哈利波特》(Holly Potter)般的家戶喻曉，故不須再特別推廣。而台灣成立了全球第一個奇幻基金會，其宗旨主要為推廣奇幻文化，就其背後所代表之意義，頗堪玩味，值得探討。

上述這一波台灣的奇幻風潮，不禁讓人思索這究竟是代表著一種流行文化的現象，還是另一種全新的文化形式？而在這一波的奇幻文化衝擊中，既非希臘羅馬的神話作品，也不是中古騎士傳奇如圓桌武士等故事，卻幾乎是以歐美現代的奇幻文化的作品為主，如《哈利波特》(Holly Potter)、《魔戒》(The Lord of the Rings)等奇幻文學作品為主要對象，且該文化主要的內容有《哈利波特》、《魔戒》等文學作品；以及依照其文學作品所衍生出的電影、電玩遊戲等形式。同時在電影、電視、網路等媒體的推波助瀾下，迅速吸引了大量的同好，另外也吸引了出版業界的注意，如聯經的《魔戒》三部曲小說在台灣的銷售量達到近60萬冊(丁元凱、

林漢誠,2002)。因此在面對如此強大市場吸引力，及出版公司及同好的支持下，形成了奇幻基金會這一個次文化團體在台灣的誕生。

在 12 月 7 日的成立大會中，集結了各色各式各樣的流行文化活動：

幻想動漫社群之同人誌、紙上角色扮演遊戲（TRPG，Table-top Role Playing Game）、攻略戰棋、魔法紙牌、快打電玩，及出版社，由不同的流行文化與角度，實地呈現當今奇幻文化的發展。除了靜態的攤位展示外，現場更有魔術互動體驗關卡、國內第一遭的LRPG（Live-RPG）真人棋盤式大賽，供角色扮演者（cosplayer）組隊在立體西洋棋盤格上來段棋盤戰役（battle chess）。（陳芳萍，2002），

除了次文化的活動外，在紐約紐約的會場並且販售著許多《魔戒》的週邊商品，有關於電影【魔戒首部曲】的書籍，如《魔戒電影設定聖典 I》、《魔戒電影誕生密史》以及雜誌《魔戒總動員》，並且展示著有關魔戒的電玩遊戲，Universal Interactive發行的電腦遊戲「魔戒首部曲—魔戒現身」，和藝電（EA）發行的PS2 遊戲「魔戒：雙城奇謀」（陳芝宇，2002）。由會場中觀察到眾多有關於【魔戒首部曲】的事物，研究者不禁感到驚訝—【魔戒首部曲】所衍生出來的副文本，已經發展出高度繁複的文本互涉體系。

研究者尚注意到在人潮洶湧的觀眾中，有許多以《魔戒》為文本的同人誌漫畫創作以及【魔戒首部曲】的角色扮演(cosplay)，青少年扮演著灰衣巫師甘道夫(Gandof)或半身人佛洛多(Fordo)等，這些青少年究竟是以什麼樣的心態，去認同所扮演的電影角色，他們又投射了什麼樣的意識形態到扮演的角色？且他們的認知情形為何呢？研究者不禁對於電影【魔戒首部曲】，興起了高度的好奇心，有著一探究竟的衝動。

### 1.1.1.研究動機

自 1895 年盧米埃〈Luminere〉兄弟發明電影以來，電影所呈現的影像是記錄真實呢？還是創造虛構的圖景呢？盧米埃發明電影的首要目標在「忠實記錄現

實」。但，由電影裏所表現的【園丁澆水】(The Sprinkler Sprinkled)情節不僅是安排出來的，就連【火車進站】(The Arrival of a Train at La Ciotar)中的陌生乘客也全是導演刻意安排出現的。事實上，盧米埃這一位紀實性電影美學的開創者，都對電影的「真實」(real)，在電影畫面劇情中採用了揉和、篡改、做假等手法呈現(閻嘯平，1999)。近來，電影製作的技術大量的採用電腦科技，使得虛構的能力達到匪夷所思的程度，電影除可在劇情情節上進行虛構的可能，尙可在電影的視覺影像上，進行了揉和、篡改、做假等手法，大幅度超脫以往電影受限於客觀現實的束縛。但如【阿甘正傳】(Forrest Gump)裏主角能和甘迺迪總統直接握手；而【侏羅紀公園】(Jurassic Park)的恐龍與真人影像同在原野奔跑，這些數位影像均牽涉到一個影像本質的問題：當虛擬已達到視覺無法辨別影像擬真的程度時，是否虛擬將等於真實？

由於今日電腦數位科技的進步，在影像的表現形式上，超脫以往類比式機械複製的表現，由1993年【侏羅紀公園】起，雖然在該片中純粹利用電腦動畫的表現只有6分鐘(閻嘯平，1999)，但恐龍狂奔的景色，已成了影史上的經典片段，今日不論是電視廣告、電影，更是大量以數位影像的視覺圖像充斥在生活的四周。如研究者在某一次觀賞發現頻道(Discovery channel)影片的經驗中，一開始便對於影片中原始人的影像，產生了疑惑，不知道其中的角色是利用化妝特效、電腦繪圖，還是實地取材所拍成的，在研究者觀賞影片一段時間後，才能夠判別影像的真實性，可見數位影像幾可亂真的程度。

由電腦和模型合成的恐龍成為影片中的主要演員，虛擬演員呈現擬真的效果更是讓人驚訝。「有人專門做過測算，當影片中第一次出現那只幾十米高的巨型恐龍的時候，觀眾的心跳每分鐘平均加快了9次，而當那個著名的霸王龍追逐汽車的場景出現的時候，觀眾的心跳每分鐘平均增加了15次以上。」(王若詩，2002)。讓心跳每分鐘增加15次以上，可能是因為霸王龍追逐汽車的場景，逼真的程度已經能夠打破了螢幕的界限，讓觀眾身歷其境。

在視覺經驗的轉換上，更是數位影像令人驚訝的一部份，數位影像不單單如

同傳統電影的畫面是事件的客觀旁觀者，也不僅限於擔任紀錄者的角色；同時還能提供觀者摹擬的主觀視覺經驗。以【侏儸紀公園】為例，當暴龍出現時，劇中角色上車逃跑，其視點就由客觀敘述事件的發生轉換為由上俯視車輛的運動，在影像上是摹擬恐龍視覺經驗。再如【珍珠港】一片中，也可以發現到同樣的手法，導演假想摹擬魚雷視覺經驗，以提供主觀視覺經驗，讓觀者有身臨其境的感受。

如果數位影像視覺就能夠讓身體的心跳增加次數，而促使人們更依賴著視覺感官去進行判斷的認知，在數位影像的衝擊下，又會造成什麼樣現實的影響呢？1895年12月28日，盧米埃兄弟在巴黎首度放映【火車進站】給人類第一批電影觀眾看時，觀眾看著一列火車像他們開來，影像是如此的巨大，如此逼真，以至於有人驚慌失措，紛紛退到房間後面（王亞維，1996）。試看1895年觀看【火車進站】的群眾，驚慌的退到房間後面的現象。對於觀眾的反應，可以解釋為第一批電影觀眾，無法分清楚影像的再現與社會真實間的關係。這樣的說法同樣可以解釋當【侏儸紀公園】中暴龍追逐汽車時，觀眾所產生的生理反應。

但是後來的研究發現，觀眾會害怕是有理由的。因為就在兩個月前，真的有一列火車衝出車站，斷裂的車廂砸死一個在街頭賣報紙的婦人（王亞維，1996）。不論真相為何，當討論到第一部電影對人類的影響，及對於觀眾認知的問題時；除了盧米埃的「單鏡頭美學」，或者是為了建構立體影像，所以把攝影機擺在跟火車進站方向形成約30度角的位置，以模擬當乘客在月台上等候火車，火車進站時乘客在月台邊所看見的透視角度。由這些電影的研究成果可以發現到，電影與當中的環境，反應出當時人們的認知及社會的現實。

對於影像真實性的討論，在台灣有《攝影與電影：真實概念的論述演變》作探討（邱啓霖，1998），該論文討論時間範圍為古典電影理論的發展時期，在古典電影理論的認定裡，電影影像是過去的客觀現實證據，但其中並未涉及數位影像的討論。時至今日，當電影在數位科技的推波助瀾下，已不再受限於現實影像的束縛，電影為過去的客觀現實證據將產生質變。

而《在科學與科幻影片的科學文本對國小兒童心像的影響－恐龍概念之實徵

研究》中(吳毓儒, 2002), 以科學的角度, 對兒童對於科學文本的真實性之認知概況進行探討, 發現到科學與科幻影片都會影響兒童認知。在美國 Elliott(1992), 《Syntgetic History and Subjective Reality: The Impact of Oliver Stone's "JFK"》文中也論述虛擬歷史的影響, 當取樣的大學生收看過奧立佛史東所導演的【誰殺了甘迺迪】影片後, 相信在甘迺迪槍擊案背後隱藏著政治陰謀的學生, 比率大幅提昇。由此可知, 人類會因為影片的影像而產生對於真實認知的影響。既然視覺影像的說服力, 會使得大學生的認知都受到了影響, 心智能力尚在發展中的兒童, 又會受到怎麼樣強烈的影響呢? 心智結構尚未成熟的兒童, 可能將是最受到衝擊的族群。

上述有關探討電影的文獻, 已經開始注意到數位科技對於電影的影響。今日獲得 2002 年奧斯卡最佳視覺效果獎項的【魔戒首部曲】, 又為電影技術寫下了另一個里程碑, 表現出以奇幻文學為電影劇情的【魔戒首部曲】, 生動而逼真的展現出一個架空世界的景色。而電影【魔戒首部曲】也在台灣締造將近兩億元的票房(丁元凱、林漢誠, 2002), 說明了奇幻文學在台灣受歡迎的程度。

但 1992 年電玩刊物《軟體世界》以『奇幻圖書館』專欄介紹奇幻文學時, 該單元是 1993 年讀者票選『最不受歡迎』第二名, 該單元在連載一年後, 也因此悄然落幕(朱學恆, 2002b, 頁.8), 而魔戒也是在歷經了三個中譯本後, 在台灣才得以推展。奇幻文學由 1992 年的不被歡迎, 到 2002 年的大受青睞, 這十年間究竟是發生了什麼樣的變化, 由先前的票房毒藥蛻變為當紅炸子雞呢? 且青少年是以什麼樣的心態, 去認同【魔戒首部曲】電影的文本及角色, 他們又投射了什麼樣的意識形態於電影的角色中? 這些疑問更加深研究者對【魔戒首部曲】電影進行探究的動機。

而在藝術教育中, 強調對於視覺文化的探討, 在 Wilson B (2002) 的《Super Flat and Super Deep Interpretations of Global visual Culture :Taiwanese Art Education and The Lives of Children 》中也提到了, 由於大眾傳媒的發達, 現今的視覺文化面臨了一個超平面的狀態, 學童在網路上的漫遊, 所接觸到的圖像將

是無國界的。

當在面臨如此超平面的視覺文化環境中，藝術教育除了對於當前的視覺文化做關注外，更重要的是必須讓學童主動建構並進行價值澄清的動作(高震峰，2002)。在這一個前提下，了解學童對於當前視覺文化的觀感，知曉在學童眼中何者為真、何者為假，教師才能夠對學童更進一步進行價值澄清。

當由小說的文字表現轉換以數位影像來表現虛擬世界，今日由於數位科技的發達，抽象的文字將可轉換成具體可見的視覺形像。在數位科技加入電影的製作後，電影虛構的能力由劇情延伸到影像，對於影像的真實將產生變化，而電影中產生變化的影像，是否依然為客觀現實的真實再現？尤其是科技終於已經追上了人類的想像力，對於兒童的認知會產生什麼樣衝擊，是被混淆？還是無礙的分辨出為虛擬影像？視覺影像對於學童認知基模上的影響，其答案究竟為何呢？以上的疑惑，正是研究者想探訪的。

### 1.1.2.研究目的

本研究試圖經由文獻分析、問卷調查及深度訪談，來了解學童對於數位影像的觀看機制和真實認知之間的相互關係，目的在於探討 2002 年時數位科技在視覺技術上的發展，將帶給 2002 年時學童對於客觀真實、符號真實與主觀真實三者的相互影響，且對於認知基模建構影響發展為本研究主軸，並對藝術教育進行初步的探討，以了解學童對於真實認知的態度。

根據上述研究動機，本研究的主要研究目的有以下二點：

- (1) 探討國小高年級兒童觀看數位影像時，如何分辨擬真的影像？
- (2) 探討國小高年級兒童觀看【魔戒首部曲】後，數位影像是否使兒童的主觀真實產生改變？

## 1.2.研究對象與範圍

本研究主要探討數位影像對台灣兒童的影響，在文本選擇上則以【魔戒首部曲】，作為本研究數位影像技術的代表，主要歸納有下列因素：

### (1)【魔戒首部曲】為 2002 年時數位影像技術成就的指標

【魔戒首部曲】2002 年在全球創下 8 億美元的高票房，又奪得 2002 年 74 屆奧斯卡最佳特效、化妝、配樂及攝影四大技術獎項(東森影劇組，2002)。在英國金球獎中，電影【魔戒首部曲】不但拿走了「最佳影片」以及「最佳導演」等大獎，也囊括最佳特殊效果、最佳化妝和最佳髮型等技術獎項(呂亞樵，2002)。並在 2002 年 MTV 電影獎，由八百萬影迷透過網路線上投票，決定為 MTV 電影獎最佳影片(Mingus,2002)。在眾多的獎項當中，奧斯卡最佳特效、化妝、攝影及英國金球獎佳特殊效果、最佳化妝等獎項，足夠可以證明【魔戒首部曲】在視覺技術上的成就，所以當討論數位影像對視覺文化的影響時，以 2002 年時指標性的數位影像技術典範，來探討 2002 年時虛擬的視覺影對於像兒童認知的影響。

### (2)【魔戒首部曲】為當今全球化大眾文化的代表

【魔戒首部曲】在經過了八百萬影迷，透過網路線上投票，決定為 2002 年 MTV 電影獎最佳影片。2002 年時在台灣成立奇幻基金會，而城邦也於 2002 年協助成立「奇幻基地出版事業部」了(朱學恆，2002b)，而魔戒的三部曲小說在台灣的销售量達到近 60 萬冊，而收看【魔戒首部曲】的票房將進兩億(丁元凱 林漢誠,2002)，由以上種種的現象都說明了魔戒在台灣及國外受歡迎的程度，是一項全球化大眾文化的代表。

### (3)《魔戒》為一個完全架空的虛擬世界

《魔戒》的文本系列於 1937 年開始發展，並於 1958 年發表完整三部曲小說文本。而《魔戒首部曲》的文本，其中所描述 5400 年前地球上的中土世界，是一個完全架空的虛擬世界，其中所描繪的生物如高瘦、長耳朵精靈(Elf)；有一雙長滿毛髮大腳、及一般人類身高一半的哈比人(Hobbit)，都是不存在於地球上的

生物。而第一隻半獸人(Orc)，也是誕生在《魔戒》的小說中。《魔戒》所表現的就是一個架空神話，中土世界完全不存在於 5400 年前的地球，《魔戒》為一個完全架空的虛擬世界。

此外，本研究之對象為台灣地區國小高年級之兒童，基於本研究以【魔戒首部曲】為數位影像的代表，所以受訪者必須觀賞過【魔戒首部曲】的電影，且基於上述的要求，研究對象以台灣地區國小高年級之兒童為母群體，並針對台北市、桃園縣各一校，分別取高年級兩班的學生為研究樣本，以進行問卷調查。

### 1.3.研究限制

綜合前項所述，研究限制為下列幾點：

- (1) 本研究受限於取樣對象，必須觀看過【魔戒首部曲】的電影，因此僅能選擇特定地區與班級的學童作為受試者，無法取得隨機常態分佈之理想樣本。
- (2) 對於眾多影響兒童真實認知的現象中，在解釋上，僅以【魔戒首部曲】為探討的對象，其他造成影響兒童真實認知的因素，並非本研究所能掌控。
- (3) 對於兒童由生活經驗中出發擷取「刺點」(punctum)，尋找連結並建構觀看機制。本研究因為每一位兒童的不同的生活經驗，無法搜尋到所有的「刺點」。

### 1.4.名詞釋義

本研究所採取對於數位影像、真實認知及奇幻文學特殊立場或定義，進行定義上的確立及立場的釐清。

#### 1.4.1.數位影像

使用電腦輔助處理的虛擬視覺影像，較早期的做法稱為 CG：Computer Graphic 電腦繪圖或 CGI：Computer Graphic Interface 電腦人機圖形介面，而今日多稱為 Render 或 Render Film (電腦報，2000)。本研究中對這些利用數位科



技軟體，經過 2D 平面或 3D 立體揉和、篡改、做假處理後的影像，皆稱為「數位影像」。上述在本研究中統一稱為「數位影像」，乃由於以下二個觀點：

(1)【魔戒首部曲】的視覺特效總監 Jim Rygiel，於自由時報上專訪（林怡君，2002，38 版)中，採用了數位影像的譯名。

(2) 以數位科技應用在電影製作技術中，可區分為 2D 平面或 3D 立體繪圖兩大模式。不論是 2D 平面或 3D 立體電腦特效處理，對觀者而言都是要在電影螢幕上展現出空間、立體感或透視等，合乎一般視覺法則所見到的圖像。因本研究並不以創作者技術的角度，而是以觀者的認知角度來分析影片，所以使用數位影像之譯名泛指經過數位科技處理的圖像。

上述畫面為所指稱的數位影像，如在【魔戒首部曲】一片，片中身高只有一般人一半的哈比人(Hobbit) 佛洛多與的甘道夫在一高一矮馬車上談話，一般人身高一半的哈比人是由正常身高的演員來扮演，經過電腦的處理後，才能夠在電影中有一高一矮並肩坐在在馬車上。此外風雲頂(Weather Top)的地形景象、甘道夫騎馬飛馳穿越拱門進入艾辛格塔(Tower Othank)或冒險者由亞那勾斯巨像(Arhonath)的腳邊划船經過，以及炎魔(Barlong)等人物角色。事實上，這些人物與景象在現實世界是不存在的，是利用了數位科技來建構的影像，故本研究統一稱為「數位影像」。

#### 1.4.2. 真實認知

本研究對「真實認知」，在於區別兒童對於客觀真實(objective reality)、符號真實(symbolic reality)與主觀真實 (subjective reality) 三者間之關係。「客觀真實為存在於個人之外的客觀世界的一種事實(fact)，他的存在是一種無需經過驗證而普遍存在的常識」(陳淑茵，2002，頁 35)；符號真實是利用媒體，如電影、書畫等，將客觀真實表現出來的一種型態；而主觀真實經由客觀真實與符號真實輸入個人後，在腦中建構的個人真實(陳淑茵，2002)。

在本研究中，【魔戒首部曲】所呈現的數位影像是一種符號真實，《魔戒》所

描繪的中土世界景像存在於 5400 年前，雖然地球在 5400 年前的，沒有存在過精靈、半獸人，但在【魔戒首部曲】的電影中，眼睛卻可以看到，栩栩如生真實存在的精靈、半獸人影像。以精靈與半獸人存在與否，則可解釋為在「客觀真實」與「符號真實」間對於真實的差異。

在現今，由於科技的進步，使得兒童所接受的視覺影像，除了存在於客觀世界上的客觀真實影像外，還有大量經由電視、電影、電腦、網路，等眾多媒體傳輸的符號真實。而本研究對於視覺影像的立場，並不考慮大眾媒體受限於媒體傳輸硬體上的限制，只能呈現客觀真實中部份的影像；或者取材上受到作者本身主觀選擇，可能對兒童真實認知產生差異，而採取對於受到大眾媒體影響的兒童，「真實認知」由兒童經過視覺來主觀建構的立場。

### 1.4.3. 奇幻文學

什麼是奇幻文學，荷馬史詩的奧德賽、中古騎士文學的圓桌武士、中國的西遊記及鏡花緣；甚至是山海經等，以上種種帶有超現實意味的文學作品都可是奇幻文學的代表。而魔戒的中文譯者（朱學恆，2002c）也提及「何謂奇幻文學，坦白說，這就是我個人在推廣奇幻文學中所遇到最困難的問題之一。」，對於奇幻文學下一個明確的定義，是難以定義的。

不過一般認為，直至托爾金(J.R.R. Tolkien)在 1954 年推出震鑠古今的奇幻文學巨著《魔戒》三部曲後，為日後的西方奇幻文學提供了一種「原型」，他在《On the Fairy Stories》中，提出了「第二世界」(The secondary world，或譯「架空世界」)概念。「第二世界」是幻想創造出來的，反映第一世界，因此它絕非虛構，而是另一種「真實」(Sabina, 2002)。托爾金以詳盡的史料和背景設定，由《魔戒三部曲：王者再臨》的附錄，所包含的帝王本紀及年表、編年史、夏爾曆法、和各種族的文字與語言等附錄，托爾金身為古英文的教授，對於歐洲中古時代的豐富知識，建構出擁有審慎的考據和知識為背景基礎的詳盡的中土世界，而這一個「架空世界」，引領並決定了後期奇幻文學的走向，並將現代的奇幻文學與從

「第一世界」中變異演化的傳說、神話區隔開來。

綜合上述，奇幻文學是一不易定義的名詞，故有人認為奇幻文學沒有定義，只有類型（張淑英，2002）。而本研究主旨不在於真切定義什麼是奇幻文學，而是針對奇幻文學虛擬的「架空世界」，並討論其影響。

## 1.5.研究架構

本研究之研究架構如圖一所示。茲說明如下：

### （1）理論基礎：

本研究以認知心理學及哲學為理論背景基礎，討論個人對於真實的定位。而認知心理學包含皮亞傑（Piaget）的認知基模理論、兒童繪畫發展階段說與文化說等。哲學部份則探討柏拉圖（Plato）、亞里斯多德（Aristotles）、笛卡兒（Descartes）對於真實的論述；布西亞（Baudrillard）對於擬仿的討論。羅蘭·巴特(Roland Bathes)對於攝影影像真實性的論述及電影的真實等。

### （2）實施步驟：

筆者先進行先導訪談，確立問題域後，將依訪談資料結果，自編設計一問卷進行調查，並輔以深度訪談，探討解兒童認知之相關議題。

### （3）分析說明：

對於調查結果的詮釋，將採用心理學及哲學的理論，對資料進一步進行詮釋。而分析之理論基礎，擬偏重於皮亞傑的認知基模理論與布希亞的擬像理論。

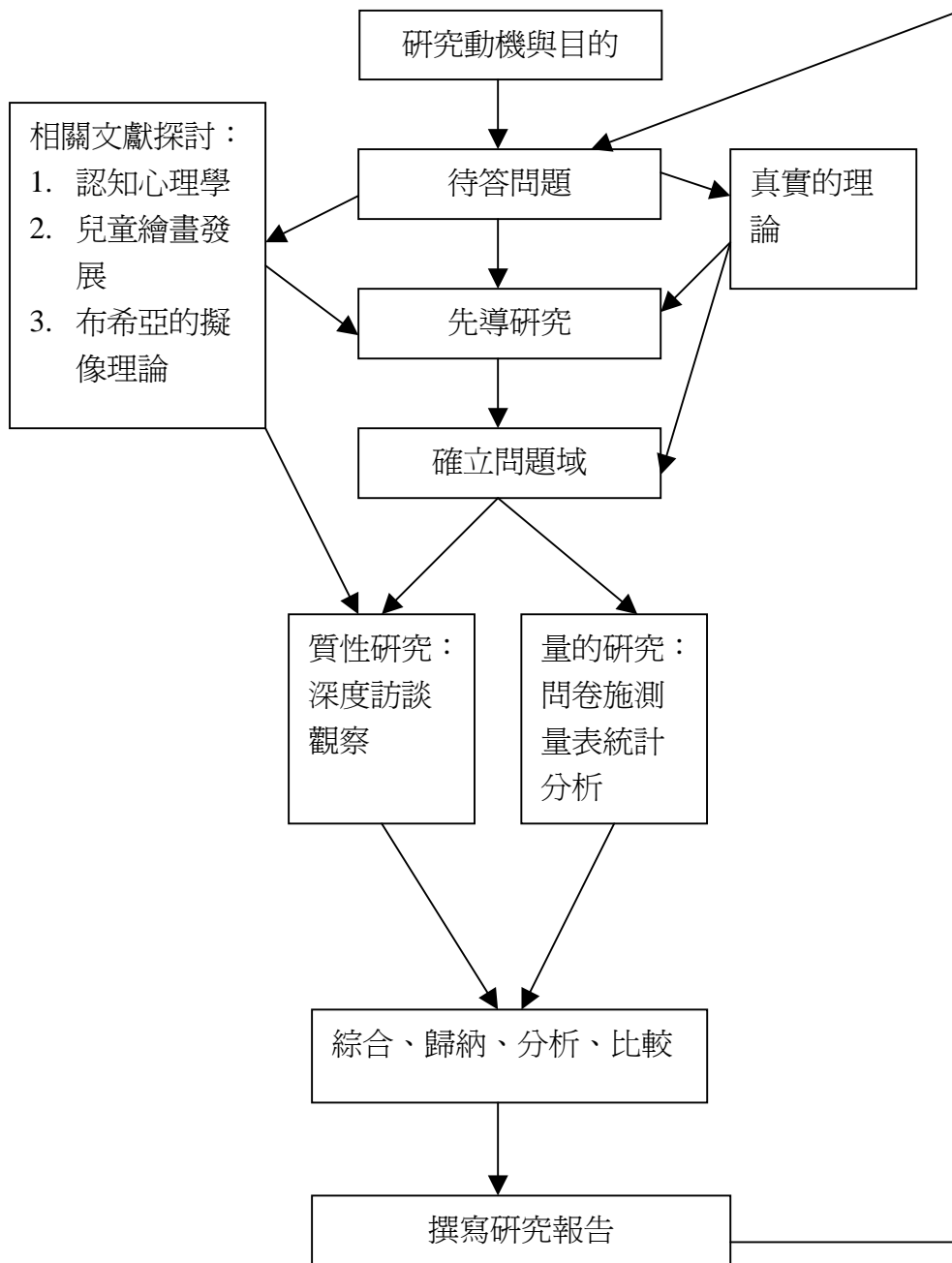


圖 1-1：研究架構圖

## 2.文獻探討

本章共分爲.魔戒文本起源與歷史、真實之理論與詮釋、兒童繪畫發展理論、數位影像之歷史與意義等部份，主要爲由魔戒的文本產生作切入，後續如何由小說發展爲電影，然後進一步說明真實的定義的發展，以及在兒童發展中對於真實的詮釋，及數位影像在電影中發展的過程，以了解兒童認知基模的建構歷程及概念形成的原因。

### 2.1.魔戒文本起源與歷史

J·R·R 托爾金 (J. R. R. Tolkien)所撰寫的奇幻小說《魔戒》，在 1997 年，英國第四電視台及水石連鎖書店(Water stone's)共同舉辦的投票中，獲選爲廿世紀中最偉大的書。

而在大西洋另一邊的美國，在於 1999 年 Amazon.com 的讀者投票中，不單單只成爲本世紀最偉大的書，更是兩千年來最偉大的書（朱學恆，2002a）。

而這一切都開始於一個無聊的下午，當牛津大學的托爾金（Tolkien）教授，正在批改學生的考卷，改的正累的時候。他翻到一頁完全空白的答案卷，結果不知怎麼搞的，他就在考卷上寫：「In a hole in the ground there lived a hobbit.」（在地洞裏住了一個哈比人）。他當時完全不知道這是什麼東西，不過身爲學者的他，於是決定調查到底什麼是「Hobbit」，並因此而寫成了《魔戒前傳》（The Hobbit）（朱學恆，2002a）。《魔戒前傳》的摘要爲：主角比爾博（Bilbo Baggins）被巫師甘道夫挑上，激發出他冒險的慾望，與十三個矮人組成探險隊，前往有一條惡龍史毛格(Smog)守護的大孤山（Lonely mountain），展開了尋寶之旅。

途中雖然經歷了各種危險，但也結識了許多不同種族的友人，比爾博更因緣際會地得到了一枚魔戒。探險隊最後斬殺惡龍，矮人們佔據了大孤山，並與人類爲了寶藏開戰。

但在比爾博和甘道夫的斡旋協調，以及半獸人一族的來襲下，人類與矮人聯盟擊潰了半獸人聯軍，勝利的一方分得了財寶，比爾博回到哈比屯後，成了一夜致富的傳奇人物，直到《魔戒》三部曲又展開了另一個傳奇故事。

當托爾金於 1937 年發表了《魔戒前傳》後，由於《魔戒前傳》的回應熱烈，出版商鼓勵托爾金寫續集。不過他剛開始的想法卻很懊惱，因為他當時還想不出任何新題材。後來經由朋友及家人的討論結果，他再度拾起筆來，1936 年開始到 1949 年間，了長達 13 年的創作。

托爾金堅持《魔戒》必須與《精靈寶鑽》(The Silmarillion) 一起發行，但是兩家出版商當時都不看好《精靈寶鑽》，因此拒絕了出版的計劃。到了 1952 年，他與合作已久的出版商開始有了共識，托爾金也認為不能再浪費時間了，因此同意先出版《魔戒》，首部曲終於在 1954 年 7 月 29 日發行(朱學恆, 2002a)。於 1956 年發行了《魔戒》第三部曲《王者再臨》(The return of The king)。

托爾金以其對於歐洲中古時代的豐富知識，在《魔戒前傳》、《魔戒三部曲》及《精靈寶鑽》等五本書中，建構出擁有審慎的考據和知識為背景基礎的詳盡的中土世界。這一個「架空世界」的概念，在歐美的文學體系中，現代的奇幻文學與從「第一世界」中變異演化的傳說、神話區隔開來，創造出一個「第二世界」的奇幻文學的體系。

托爾金花費了 19 年的時間架構出中土世界；這一個逼真「架空世界」。在 2001 年中，報導網路科技的 Wired 雜誌就以「魔戒：第一個虛擬世界」的封面和專題報導來向托爾金致敬(朱學恆, 2002a、朱學恆, 2002d)。而魔戒也歷經了三個中譯本後，在台灣得以推展，銷售量近 60 萬冊(丁元凱、林漢誠, 2002)。但 1992 年電玩刊物《軟體世界》以『奇幻圖書館』專欄介紹奇幻文學時，該單元是 1993 年讀者票選『最不受歡迎』第二名，該單元在連載一年後，也因此悄然落幕(朱學恆, 2002b)。奇幻文學由在台灣由 1992 年的不被歡迎轉換到 2002 年大受青睞。這其中的轉變，是由於流行文化的推波助瀾，還是拜網路等資訊通路，是頗值得深思的一個問題。

### 2.1.1.魔戒首部曲的文本

茲將電影【魔戒首部曲】的文本內容摘錄如下：

比爾博·巴金斯 (Bilbo Baggins) 是位年事已高的哈比族人，在 110 歲生日那天，他決定離開故鄉，並將所有財產都移交給他的侄子佛洛多·巴金斯 (Frodo Baggins)。不過，比爾博唯一難捨的是一隻可以讓持有者隱身的魔戒，可據他說這只不過是個不值錢的小玩意。灰袍巫師甘道夫 (Gandalf The Grey) 卻對這戒指起了疑心，他拼命研究大量的史冊，結果證實他最大的恐懼已經成真了。他把他的發現告訴了佛洛多：

數千年以前，黑暗魔君索倫(Dark Lord Sauron)打造了力量之戒。他將其中三枚戒指送給精靈王，七枚送給矮人貴族，九枚送給人類。而索倫在暗中更鑄造了一枚至尊魔戒，它擁有奴役全世界的力量。整整一個世紀的時間，全世界都籠罩在黑暗中。精靈人類聯盟向索倫以及他的半獸人大軍宣戰。聯盟雖然犧牲慘重，但成功地將索倫趕回魔多，也就是他最後的根據地——末日山脈(Mountains Doom.)猶鬥的索倫被迫親自上陣，在戰場上殺死了人類皇帝伊蘭迪爾(Valandil)，並且粉碎了他的納希爾聖劍。繼而，伊蘭迪爾的王子埃西鐸 (Isildue)拾起聖劍的碎片，用它砍斷了索倫的手指，將至尊魔戒奪走。失去力量的索倫當場灰飛湮滅，部隊也跟著四散奔逃。

戰鬥結束後，精靈王愛隆 (Elrond) 建議埃西鐸將魔戒丟入末日山脈的烈焰中，將其徹底摧毀。但埃西鐸受到魔戒力量的蠱惑，決定留下魔戒。他很快的發現，這只魔戒可以讓他獲得隱形的力量，但只要一脫下戒指，這種能力就會消失。半獸人部隊發現了解除隱形的他，而將他擊斃。魔戒隨之落入安都因河(Anduril)之底，在該處沈寂了數千年之久，直到咕嚕 (Gollum) 成爲它的新主人。

和之前那些魔戒的持有者一樣，咕嚕同樣受到了魔戒力量的蠱惑。他原來是個外型和哈比族類似的生物，但魔戒墮落的力量讓他的心智扭曲，身體變形。他最後躲進了迷霧山脈(Mt.Misty)一直到巧遇比爾博·巴金斯爲止。但他並不知道，

全世界的命運就掌握在他手中。

在比爾博的生日宴會之後，甘道夫告知佛洛多：黑暗魔君索倫已經知道他的魔戒落在哈比族的手中。索倫正在重新建造要塞巴拉多(Barad)，集結無數的半獸人，準備以大軍奪取魔戒，並且征服全世界。他還告訴佛洛多，魔戒的力量會讓持有者墮落，最後只有死路一條。要摧毀魔戒，一定要將它投入原先鑄造它的烈焰中；那也就是位於索倫老巢的末日山脈。

佛洛多在忠實的伙伴山姆(Sam)，梅里(Merry)和皮聘(Pippin)的陪伴下，一起前往瑞文戴爾(Rivendell)，向睿智的愛隆詢問應該如何處理魔戒。一路上，他們不斷遇到索倫的爪牙——黑騎士(Black rider) (這些騎士也被稱為戒靈) 攻擊，他們是索倫派出來追尋魔戒的爪牙。他們擁有無法摧毀的不死身和恐怖的力量。佛洛多對魔戒的沈迷逐漸增加。等到他們抵達布理(Bree)的躍馬旅店(Prancing Pony)，準備和甘道夫會合時；佛洛多終於抵抗不了誘惑，戴上了魔戒。這雖然讓他立刻獲得了隱形的力量，但也讓索倫發現了他們的行蹤。黑騎士隨即趕到，但一名神秘的俠客亞拉岡(Aragon)出現拯救了他們。

亞拉岡告訴佛洛多，他們面臨了極大的危險。他們不能夠繼續在躍馬旅店等待甘道夫。在別無選擇的狀況下，他們只好跟隨著亞拉岡進入荒野中。一行人在沼澤中又再度遭到了戒靈的伏擊。亞拉岡和哈比人奮勇作戰，終於逐退了戒靈，但佛洛多卻在戰鬥中受傷了。如果眾人無法及時趕到瑞文戴爾，醫好佛洛多，可憐的佛洛多將面臨比死亡還恐怖的厄運：他將會化成戒靈，聽命於索倫。他們在路上遇到了亞玟(Arwen)，她是精靈貴族，同時也是亞拉岡的摯愛。藉由她超凡的騎術，亞玟載著佛洛多逃出窮追不捨的黑騎士魔掌。在瑞文戴爾，精靈王愛隆從佛洛多的傷口中拔出了戒靈武器的碎片，及時阻止它運行到佛洛多的心臟。當佛洛多醒來的時候，發現戒指依舊在他手中，因而覺得十分的沮喪。為什麼他還不能擺脫魔戒的夢魘？



甘道夫抵達瑞文戴爾後，甘道夫對眾人解釋為什麼沒有依約前往布理。原來，他遭到白袍巫師薩魯曼(Saruman)的囚禁。薩魯曼毫不留情的砍倒聖樹，投入邪惡的爐火中，準備創造他自己的邪惡種族。在艾森克高塔(Tower Othank)之下，恐怖的生物強獸人誕生了。強獸人比半獸人高大、強壯，同時也更聰明和忠誠。薩魯曼計畫運用這支部隊來奪取魔戒，並且取代索倫，成為「魔戒之王」。更糟糕的是，魔戒的前任擁有者咕嚕也逃出了魔多（也可以說是被釋放出來），正追循著魔戒而來。

愛隆召開會議討論到魔戒的邪惡和危險。數千年前，他曾親眼目睹埃西鐸在魔戒的影響下失去理智。因此，愛隆堅持要將魔戒丟入末日山脈中，但參加這場會議的代表中，有人持著反對意見。立場特別鮮明的是波羅莫（Boromir），波羅莫是剛鐸(Gondor)來的人類戰士，他相信魔戒的力量可以作為擊垮索倫的武器。亞拉岡反對波羅莫的看法，他認為邪惡的魔戒絕對無法達成良善的目標。兩人之間的對立更由於亞拉岡擁有剛鐸的繼承權而愈加激化。亞拉岡是由精靈撫養長大，他一直不願面對自己擁有人皇繼承權的事實。因為，他害怕自己也會像先祖埃西鐸和其它的戒靈（他們原先也都是人類的國王）一樣棄同胞於不顧。在立場嚴重分歧的狀況下，佛洛多自告奮勇的說：

「我願意將魔戒帶至魔多，但我不知道如何前往。」

在佛洛多的勇氣感召下，波羅莫和亞拉岡放下個人的成見，決定護送他前往目的地。同樣的，甘道夫，精靈勒苟拉斯（Legolas），矮人金靈（Gimli）都加入了保護佛洛多的隊伍。加上哈比族的成員山姆、梅里、皮聘，魔戒遠征隊現在成了九人的小隊。愛隆這才感到放心，這九人的隊伍不只代表了世界上所有的種族，更應該可以抵抗九名戒靈的追捕。因此，佛洛多的隊伍被稱做魔戒遠征隊。遠征隊從瑞文戴爾朝著末日山脈進發。愛隆說的很清楚，只有魔戒持有者佛洛多才肩負著毀滅魔戒的沈重任務，其它的成員都可以按照自己的想法來決定目標。

遠征隊前往魔多的旅途中，他們處處遭到黑暗勢力的追捕。白袍巫師薩魯曼利用真知之石的力量監視他們，並且召來大風雪和雪崩阻止他們的前進。逼迫他們進入幽深的地底礦坑摩瑞亞(Morria)暫避。他們好不容易逃進礦坑中之後，巨大的章魚怪物卻又緊跟著封鎖了礦坑的入口。遠征隊不只被困在礦坑中，還必須躲避緊追不捨的薩魯曼和半獸人。佛洛多差點被洞穴中的食人妖給殺死，幸好在朋友的幫助下逃出。

在半獸人的箭雨之下，遠征隊終於逃到了一座搖搖欲墜的石橋上。禍不單行的他們卻又在此處遇上身高四十呎，長著翅膀，通體火焰的炎魔。甘道夫以身為盾，讓遠征隊的成員全都逃出危險，再使盡最後的力量摧毀腳底的石橋，讓炎魔落入深淵中。不幸的，炎魔卻將甘道夫一起拉入深淵之中。失去了甘道夫的魔戒遠征隊在絕望潦倒的狀況下來到了精靈在森林中的羅斯洛立安城(Laurelindorenan)。在那裡，他們遇到了凱蘭崔爾女王(Lady Galadriel)。凱蘭崔爾女王擁有強大的魔力，並且可以預知未來；她同時也是所有精靈的女王。她慷慨的照顧走投無路，準備放棄這絕望任務的佛洛多。佛洛多在魔戒的影響之下覺得心力交瘁。凱蘭崔爾讓佛洛多看見如果他無法完成任務，世界灰暗的結局。她也勉勵佛洛多：即使是最渺小的人物，也擁有改變未來的力量。佛洛多將她的鼓勵謹記在心。

遠征隊在精靈的照顧和補給之後，離開了羅斯洛立安。強獸人部隊幾乎立刻捕捉到了遠征隊的蹤跡。在逃亡的過程中，佛洛多清楚的感覺到魔戒的力量正在誘惑著隊伍中的每個人，特別是波羅莫。波羅莫發現佛洛多孤身一人在森林中，於是大膽的向他懇求出讓魔戒。佛洛多意識到波羅莫的理智已經被魔戒的力量給蒙蔽，因此更堅定了將魔戒摧毀的決心。波羅莫試著強奪魔戒，但機智的佛洛多立刻戴上魔戒，消失在他眼前。在隱形的過程中，佛洛多透過魔戒的力量看到了索倫在全世界部署的兵力，看到了他準備佔領、宰制一切的計謀。他更看見索倫永不休止的在搜尋著魔戒的位置。

佛洛多在對整個局勢有了更進一步的瞭解之後，他開始懷疑自己的同伴。亞拉岡對他重申自己的決心：「我發誓保護你的安全。」「你能夠控制自己不傷害我嗎？」佛洛多問。亞拉岡這才明白佛洛多是正確的，魔戒最終將會影響到身邊所有的人。讓人意外的是，竟然只有佛洛多可以抵抗它腐化人心的力量。佛洛多這才瞭解，自己必須獨自前往魔多。佛洛多的勇氣再度讓亞拉岡吃驚不已。他開始思索自己的未來。他能夠像這名哈比人一樣的勇敢嗎？

就在遠征隊分崩離析的狀況下，白袍薩魯曼發動了攻勢。他的強獸人部隊偷襲了走散的遠征隊。已經不受魔戒影響的波羅莫聽見梅里和皮聘的呼救聲，奮不顧身的趕去救援。亞拉岡、金靛和勒苟拉斯奮力抵抗強獸人的攻擊，希望支援寡不敵眾的波羅莫。此時，準備獨自前往魔多的佛洛多正悄悄的溜向河邊，準備乘船離開。

當亞拉岡趕到波羅莫身邊時，波羅莫已經身受重傷。梅里和皮聘則被逃逸的強獸人擄走。（他們以為他們是魔戒的持有者）波羅莫在臨死前為自己的行為和世界的未來感到痛悔不已。沒有人皇的領導，人類根本無法對抗黑暗魔君；而魔戒又即將落入索倫的魔掌中，一切似乎都已經絕望了。

亞拉岡再也不能躲避他的命運了。在佛洛多和波羅莫的勇氣感召之下，亞拉岡發誓要保護這世界不受邪惡勢力的侵害。他的第一個任務就是救出梅里和皮聘。同時，山姆打定主意要找到佛洛多，但佛洛多已經下定決心獨自前往。當佛洛多划船離開岸邊時，不會游泳的山姆依舊固執的跳入河中。佛洛多只得將全身濕透的好友從河中拉起。「真高興有你陪我，」佛洛多說。「希望其它人能夠平安。」

### 2.1.2. 魔戒電影的視覺影像歷史

以下則說明《魔戒》由小說改編至電影的歷程；在 1956 年時，《魔戒》的文本就已經完成了，但由抽象的文字概念轉換至具體可見的視覺形象，卻花費有相當漫長的時間。

於 2001 年上映的【魔戒首部曲】(THE FELLOW SHIP OF THE RING)，為《魔戒》系列中的第一部小說《魔戒首部曲：魔戒現身》改編而來。而早在 1977 年擔任魔戒動畫導演的羅夫·巴卡西 (Ralph Bakshi)，就有過一次針對魔戒的失敗嘗試。雖然使用當時最新的技術，但對於浩大的場面和壯闊的景色以當時的科技水準拍不出來(朱學恆, 2002d)。

羅夫·巴卡西以當時較原始的動態捕捉技術 (Rotoscoping)，雖然投入了大量的金錢，成果並不太理想。影片只有拍攝到小說二部曲中的艾辛格大戰就被迫結束。事後，巴卡西承認這是他專業生涯中的最大失敗。不過，這部動畫片讓少年時的魔戒導演彼得·傑克森(Peter Jackson)下定決心，有朝一日要拍出可以和魔戒並駕齊驅的作品(朱學恆, 2002a)。

在 1993 年時，當魔戒導演彼得·傑克森看見了【侏羅紀公園】中栩栩如生，由電腦繪製的恐龍之後，他才明白電腦科技終於已經追上了人類的想像力，是《魔戒》登上大螢幕的時候了(朱學恆, 2002d)，因為科技已經追上了人類的想像力，導演可以將個人腦中的概念，轉換成他人可見的視覺影像。

而今日【魔戒首部曲】電影的成功，其實也和高科技息息相關。魔戒拍攝預算三億美金中的大部分預算都是耗費在特效上，為了這部電影，後製小組購買了上百台最先進的 SGI 電腦，利用最新的演算法和平行運算技術，連續進行無休無止的數個月運算。不只如此，他們還開發出了一款被稱為 MASSIVE 的特效軟體，這軟體可以結合動作捕捉技術，在戰場上繪製出數萬名幾可亂真的戰士，並且賦予他們獨立的人工智慧，可以讓他們自動戰鬥、攻擊，甚至是因負傷而退卻。也正是透過這樣的技術，《魔戒》才終於有了登上大銀幕的機會(朱學恆, 2002e)。

## 2.2.真實之理論與詮釋

有關於真實的意義，隨著時代的演變，每一個時代所詮釋的真實有所不同，在本研究中乃針對視覺藝術相關的真實性作論述，包含範圍為哲學上對於真實的定義、羅蘭·巴特對於攝影影像真實性的論述、電影中的真實、認知心理學中的真實以及在兒童繪畫發展中與真實的關係，分別進行探討。

### 2.2.1.哲學中的真實

西方哲學中討論感官對於認知真實的影響，在古希臘時期柏拉圖（Platon）在《理想國》中提出了「洞穴說」，認為世界區分為虛幻的現實世界與真實的理念世界，人們只能看到洞穴中的影子，而自然是理念世界投射在洞穴中的影子（李醒塵，1996）。

亞里斯多德（Aristoteles）則提出了另一種的看法，在《形上學》中認為「實體就是客觀獨立的存在、物質的、具體的個別事物」人們只能看到個別的人、個別的馬、個別的房子；而並不存在一般的人、一般的馬、一般的房子等理念的形式。亞里斯多德認為現實世界是唯一真實的世界（李醒塵，1996）。

不論是柏拉圖認為理念世界是真實的，或是亞里斯多德採取相反的意見，認為現實世界是唯一真實。兩者所討論的範疇，是主觀現實或是客觀現實為真實的主體，並不涉及符號真實的討論。

至 17 世紀時，笛卡兒(Rene Descartes)，對感官與真實間的討論，提出了他哲學的第一條原理「我思故我在」(李醒塵，1996)。笛卡兒的基本理論為懷疑論，其意思為：「任何事，除非我們能夠確定，他是百分之百正確，我們都要拒絕接受，不管我們以前曾經是多麼確定，不管有多少人相信，不管他看起來有多明顯。即使只有些微的可能機會是假的，我們就不能接受它。」(黃藹，2001，頁 55)。而從笛卡兒的懷疑論提出後，對於認知的判斷究竟是根植於感官的證據、抽象的推理、或是兩者的結合，影響了後來哲學的變化（黃藹，2001，頁 67）。

在 20 世紀時，在面對今日科技的衝擊下，由媒體攝影、電影、電視、網路等媒體衍生出源源不絕的符號，在面對真實這一個議題時，布希亞提出了符號、影像與真實間的關係，且提出兩者間的四個階段（黃宏昭，1997）：

#### **（1）影像是基本真實的反映**

此一階段的影像是一良善的表象，能忠實的再現真實。

#### **（2）影像遮掩、扭曲基本真實**

此一階段的影像是一邪惡的表象，惡劣的再現真實，刻意的顛倒、扭曲真實，如透過影像、符號傳達虛假意識形態。

#### **（3）影像遮掩了基本真實的不存在**

這是一種玩弄表象的障眼法，讓原本不存在的真實，看起來好像真正的存在。

#### **（4）影像與任何真實無關**

影像與真實間關係斷裂，影像具有其生命力，可以獨立的存在。

布希亞所提及的真實，意指著「客觀真實」。這四個階段的符號真實演變，是追隨著科技發展而一一建立的，在攝影發展的初期，影像是基本真實的反映。而今日在數位科技的發展下，電影【侏羅紀公園】中的迅猛龍，所代表的是 1993 年時對於迅猛龍的詮釋。沒有人真正的知道，在古代迅猛龍身上，散佈了什麼樣的花紋和彩色。【侏羅紀公園】中迅猛龍的影像是代表發展的第四階段。影像與客觀真實無關。

由古希臘至今日，由柏拉圖至布希亞對於真實的定義及詮釋，都有所不同，時至 17 世紀的笛卡兒，所注重的仍然是看觀現實與主觀現實的關係。今日由於大眾媒體的蓬勃發展，而化分出對於符號真實的探討。

但面對數位影像的衝擊時，要以什麼樣的基準來界定真實，需要更進一步的釐清。符號真實是否只足於感官基礎，正是本研究注意的課題。

### **2.2.2. 攝影中的真實**

「攝影：一種化學與物質的過程，使得自然得以複製。」(邱啓霖，1998，

頁.51)這是在攝影開始萌芽的 19 世紀，對於攝影的形容詞。在當時，相信這一種化學變化所形成的符號真實，可以不偏不倚的再現客觀真實。19 世紀的人群相信，攝影以機械複製的方式，拷貝客觀真實的影像，比較起油畫的表現方式，減低人為主觀的因素。而跟隨著攝影的發展，於 1895 年也誕生了電影的表現形式。二十世紀的哲學家羅蘭巴特的論述中，「攝影不須容許中介，不必捏造作假，本身已是卻證」（羅蘭.巴特著 許錡鈴譯,1997,頁.104），由以上的論述可以得知，當巴特論述攝影時，認為攝影照片是一種提供「此曾在」證據的軌跡。

形成攝影是「此曾在」這樣認知的基礎，恐怕是由於當時受限於以化學原料，來進行對於自然影像類比式的模仿，而形成的人工視覺影像。由於對於影像處理中介技術加入的高困難度，攝影被認定為紀錄了過去真實事物的存在，也形成了影像再現真實的概念。

攝影除了不只是個實物影像的紀錄或意義的攜帶者外(邱啓霖，1998，頁.51)，羅蘭·巴特對於攝影也提及刺點(Stidum)與知面(punctum)，前一種是喚起對照片的記憶、親切感；而後一種是對影像文化背景的理解。刺點與知面兩者，透過對於照片的感情及文化理解，由照片中的畫面影像建構了觀者的主觀意識，在媒體真實與主觀真實間，形成了互相回盪的反應。觀者由生活經驗中出發尋找連結，建構觀看機制，並從自身的生活圈中擷取「刺點」(punctum)時，每一位觀者又會因為不同的「刺點」，形成不同的詮釋。

視覺影像由客觀真實轉化符號真實，再演變成主觀的真實，形成個人對於真實的概念。當過往影像對於影像變造的困難度，是「此曾在」的證據時，而三者間的真實性是不可分離的，影像的符號真實同等於客觀真實。

### 2.2.3.電影中的真實

當觀者習慣於將影像的再現，視同為為客觀真實的再現，形成了「此曾在」的概念，是由於對媒體真實加工技術，在當時有一定程度的困難。而電影的發展是跟隨著攝影的腳步而前進的，當攝影為「此曾在」的概念時，在 1895 年，電

影發明時也形成「此曾在」的認知。

在電影製作技術上，電影的最小單位為一個畫面(Cut)。每一秒鐘為至少 24 張畫面運動，如果畫面運動低於每秒鐘 24 張，在視覺上將產生不連貫、遲滯的效應。以化學技術對於影像中介操作，是相當困難的工作。電影每秒鐘需要 24 張畫面，想要在電影中進行視覺影像操作，更是難上加難，所需的花費將是驚人的金額。

在經濟的壓力下，由 1895 年電影發展以來，電影所呈現的影像，不論是寫實主義或是形式主義；對於影像，都是承認紀錄與再現具體的現實。而當時的人們當然認定地認定攝影機紀錄的現實是原封不動、最實在的現實 (邱啓霖，1998，頁.63)。

電影的發展是和科技息息相關的，在今日的數位影像處理技術發展下，充斥著大量非現實的影像。電影的影像是不是還存有影像再現真實的概念？恐怕是值得懷疑。雖然今日雖然對於電影影像的操作，所需的花費仍然是非常行的昂貴，以 1993 年【侏羅紀公園】為例，花費了 1800 萬美元於視覺特效，製作出 6 分鐘，栩栩如生會跑、會跳的恐龍電腦動畫。2002 年的【魔戒首部曲】，花費了 4 億美元 (朱學恆，2002f)，讓科技可以追的上人類的想像力。

在面對數位科技來臨時，Emie(1986)在 Music Video : On Reality and Representation 中，就以經開始質疑「影像的再現脫離客觀現實」。Jenkins (1999) 在 Miller and Stam 曾經論及「數位攝影引起有關視覺紀錄的真實性和可信賴性的問題；虛擬實境引起有關具像論及其認識論的問題；角色扮演遊戲引起身分形構的問題」(陳儒修、郭幼龍，2002，p.430)。會形成上涉問題的原因為「使用了數位化的影像捕捉方式後，在空間的真實性與時間延續性將去『本體化』，使得任何的影像都可能」(陳儒修、郭幼龍，2002)，視覺影像的再現不再保證為真實。

由以上的實例，證明了一件事情，由於數位影像在視覺影像上的形成可以脫離客觀真實，只藉由符號真實而再現，可能會形成的個人真實與客觀真實的斷裂。在這樣的情況下，影像是「此曾在」的基礎，已經開始被動搖了。



綜合以上所述，在攝影及影像中的發展，攝影在 19 世紀時是「此曾在」的證據，電影也繼承了攝影「此曾在」的概念，劇情或許可能為虛構的情節，但是影像的符號真實是同等於客觀真實。然而在 20 世紀末，隨著後電影時代的來臨，電影中的符號真實將不再等同於客觀真實了。

#### 2.2.4. 認知中的真實

以認知心理學而言，皮亞傑（Piaget，1976）曾依據認知結構的改變，劃分認知發展的四個階段，分別為：

- (1) 感覺動作期（sensorimotor period，出生至二歲）：以肢體動作來認識環境與體驗事物。
- (2) 運思前期（preoperational period，二至七歲）：開始運用符號來代表環境或經驗中的事物，可運用簡單符號從事思考（如圖形、意象、語言），且以自己觀點看待事物，此即自我中心觀（egocentrism）。
- (3) 具體運思期（concrete operational period，七至十一歲）：能以具體的經驗或從具體事物所獲得的心像做合乎邏輯的思考，也就是能用邏輯思考解決含有具體的、真實的可觀察的事物之問題。
- (4) 形式運思期（formal operational period，十一歲以上）：能運用抽象的與合於形式邏輯的推理方法來思考與解決問題。

皮亞傑認知發展階段理論的主張認為：兒童對於自然世界的想法，是經歷一系列質的變換階段（張春興，2001）。不過後來許多建構主義者對於階段理論不太在意，反更重視知識發展的機制。因為皮亞傑主張，思想藉著從一個認知平衡狀態成長到另一個狀態的過程中，所得經驗與預期的一致，那只需把新經驗加到自己腦中的資訊庫就好了。但是，假如所得經驗非預期時。在這種情況下，將有三種選擇：忽略、或是在腦中改變資訊使這些經驗能契合腦原有模組(schemata)、或是很不平常的改變原先的思想模組與新經驗能契合。

皮亞傑認為，唯一能讓學習者認知進步之途，就是透過一系列認知階段的基

模組之改變，也就是概念改變的過程（張春興，2001）。而這些基模，也形成其判斷真實的標準。如果在概念為真，從認知判斷亦為真，除非有其他衝突的資訊時，才可能產生認知上的改變。認知基模為本體，所代表的是個人建構的主觀真實。

### 2.2.5.小結

對於真實的定義與詮釋，從古到今有著許許多多的哲學家，都對於真實認定的基礎，是奠基於感官或是理念，都有不同的爭議與解釋。在攝影發明以後，影像是否再現真實，就成爲一個重要的命題。在過去由於技術上的限制。在羅蘭巴特等人的論述中，攝影的影像就再現了真實，是「此曾在」的證據。

而跟隨著攝影腳步的電影，在電影發展的初期，電影中的影像也紀錄下真實。但隨著電影的發展，電影衍生出了劇情片、紀錄片等等不同脈落的電影型式。對於真實的詮釋，也引起了變化。但在數位科技發展後，電影更增強對於影像竄改變化的能力。電影不再只有對於劇情內容的變造，對於影像也可以變造。隨著科技的進步，影像在真實與虛擬的界線也越來越模糊。

認知心理學是教育的基礎之一，強調學童由週邊的生活環境取得資訊，並建立認知基模。現今兒童接受了大量的媒體影像，包含了大量真實與虛擬的影像，在大量非真實的影像資訊下，學童也將依照著這些資訊，而建立起認知基模；形成個人對真實的概念。

## 2.3.兒童繪畫發展理論

在兒童繪畫中，對於兒童繪畫的視覺圖像是「畫其所知，還是畫其見」，就包含了兒童對於視覺的再現，是表現真實的判斷依據，來源爲客觀真實或個人真實兩個不同方向。

兒童繪畫發展理論，可以劃分爲階段說與文化說。前者以皮亞傑認知理論爲基礎，主要代表人物爲羅恩斐爾（Viktor Lowenfeld）；主張以年齡來界定，具有

連續性、階段性，發展具有漸次生成理論的特徵。而後者為 Wilson 夫婦為主，基於後現代主義、多元文化觀與建構主義的理論為基礎（陳育淳，1999），主張兒童繪畫受大眾文化的視覺刺激影響，對於不同的主題，受到不同程度的視覺刺激；經過長期的練習與學習的持續，而後達成圖像表達的精練，而形成不同主題的繪畫能力表現差異。

### 2.3.1.階段說

跟據皮亞傑認知理論，將兒童繪畫的發展，劃分階段之特徵分為（一）塗鴉期（2~4 歲）、（二）前圖式期（4~7 歲）、（三）圖式期（7~9 歲）、（四）寫實萌芽期（9~11 歲）（五）擬似寫實期（11~13 歲）。「兒童繪畫發展研究，早期學者著重作品形式分析，羅恩斐爾採取創造性取向的觀點，主張由內而外的自然發展；艾斯納〈Eliod W. Eisner〉採取品質美感取向，發展不是自動成熟的結果，有賴於教育來促進；葛德納以認知與情感之發展出發，著重符號象徵系統、媒介、美學感受性與創造性的分析研究。」（林玉山，1993），茲將九歲以後兒童繪畫發展特徵分述下：

#### 1.寫實階段(Realism)：9 歲以後

兒童經過寫實傾向的圖式階段後，個人特質，在作品的表現上立刻突顯出來，但對於評價的標準，以畫得像就是好為標準。

#### 2.寫實主義的突破與美學感受的萌生(The break down of literalism and the emergence of aesthetic sensitivity)：9~13 歲

此期的兒童，對於畫面的內容強調主題的觀念開始轉換，對於所屬文化的象徵系統已很精通，能夠在圖畫的表面意思之外加上表達情意的部份（林玉山，1993。）。

但研究者對上述說法有相當程度的懷疑，在今日大量圖像的環境下，尤其是在漫畫以及電腦遊戲平面非寫實影響下成長的兒童，會有同樣的繪畫發展歷程嗎？在面對大量虛擬影像而且是幾可亂真的影像，如侏羅紀公園中的恐龍，在

1992 年創造出後，前仆後繼的在商業電影中形成了一股潮流，已成為視覺文化的一部份。此外利用電腦繪製 3D 影像或是影像原理，所製作簡易的擬真圖像，在一般的家用電腦上，是一件輕而易舉的事情，現今的兒童繪畫發展是否依舊合乎同樣的分期，是一件需要思考的議題。

### 2.3.2.文化說

由 Wilson 夫婦的研究，提出了兒童的繪畫創作，從大眾文化擷取視覺表達資源，並從大眾文化圖像的描摹入手，而大眾文化的視覺刺激提供了最佳的學習參考（陳美秀，2001）。

Wilson 夫婦以對於同人誌的創作為案例，來探討兒童繪畫發展的過程，案例中漫畫圖像的借用、模仿、簡化與改造，與漫畫敘述語法的拷貝、簡化、修飾、記憶與轉換，並能自求解決描繪問題與困難，經過長期的練習與學習的持續，而後達成圖像表達的精練與漫畫敘述語法的精熟。兒童繪畫受大眾文化的視覺刺激影響，對於不同的主題不同程度的精熟度，而形成不同主題的繪畫能力表現差異。

此外，Wilson 也提出了根莖說(Wilson B, 2000)，強調在美術教育中，除了學校的正規美術教育外，兒童所吸收的視覺圖像，包含了大量的大眾文化圖像，漫畫、電影、廣告、電視，眾多紛亂而不可測的視覺文化圖像來源；就如同植物的根莖般，在地底下四散蔓延，而不可測知。對麼兒童在大量取材於現實與非現實間的視覺影像，如何去建構認知，就成了兒童在面對數位影像時需要深思的課題。

### 2.3.3.小結

在藝術教育中，對於兒童繪畫發展，有提出了階段說與文化說兩種說法。艾斯納據 Piaget 的認知心理學，認為兒童繪畫發展是階段分展的說法。而 Wilson 夫婦的研究，提出了兒童的繪畫創作，從大眾文化擷取視覺表達資源，並從大眾文化圖像的描摹入手，而大眾文化的視覺刺激提供了最佳的學習參考（陳美秀，

2001)。

但藝術教育的目的是什麼？在目前學者提出有工具論與本質論的主張，但不論是本質論或是工具論，都勢必與當時視覺文化環境產生關聯（高震峰，2002）。對於數位科技的影響，就當代藝術教育中應當深思的課題，隨著表現工具的改變與大眾文化的影響。現今學童在繪畫發展的歷程，勢必會影響對藝術教育的目的。在大量虛擬視覺圖像的衝擊下，藝術教育中培養兒童辨認真偽的能力，並且注意到虛擬影像是否會造成真實認知的渾淆，就成爲了教育中一個重要的課題。

## 2.4.數位影像之歷史與意義

本章節主要在討論數位影像與電影間發展的歷史，並以歷年奧斯卡的視覺特效獎項得主，做爲技術成就的參照點：

### 2.4.1.數位影像的歷史

最早的電腦動畫出現在 60 年代，當時是利用電腦產生圖形，再運用攝影機拍攝監視器來結合影像，來完成動畫。

70 年代時 3D 塑形與著色演算法，開始使用在電影上，首次使用 2DCG 與 3DCG 的電影，分別爲 1972 年的【West World】與 1976 年的【Furter World】；而 1977 年的【星際大戰】(Star War) 使用 CG 製作電影中的星空特效（朱善傑，2002），該片並獲得 1977 年的奧司斯卡最佳視覺特效獎項。

1962 年以前，在奧斯卡的獎項中視覺特效和音效剪輯並沒有分家。1963 年後開始細分爲視覺特效類和音效剪輯類，但並非年年頒獎。1977 年隨著【星際大戰】特效科技開始進入新境界，這兩項獎項始年年頒發（何嘉駒，2001）。此外，美國《紐約時報》(The New York Times) 分析，由於好萊塢主流電影利用新科技，使電影畫面有了各式各樣的視覺可能性；過去被視爲「不太入流」的科幻、魔怪類的題材得以搬上大螢幕，並成爲賣座大片的主流（彭漣漪、林士蕙，200）。

80 年代後 CG 開始被普遍應用。1982 年迪士尼發行的【電子世界爭霸戰】

(Tron)是影史上首部電腦動畫劇情長片(姚裕勝，1999)。它是電影史上首次的 3D 電腦特效與真人共同演出。由於當時技術上的限制，3D 電腦特效是簡單的圖形表現。除了使用當時最先進的器材外，還是得仰賴大量的人力作業來完成(余為政,2002)。這是數位影像開始被使用在電影中，是將真人演員放在虛擬舞台上表演的影片。

由電腦製作出來的場景，出現在 1983 年的【星艦迷航紀第二集：可汗之怒】(Star Trek II) (陳儒修、郭幼龍，2002)。1987 年，片長七分半鐘的瑞士電影【蒙特婁】(Rendezvous a Montreal)是一部完全利用電腦製作出來的影片，讓瑪莉蓮·夢露與亨佛萊·包嘉間產生一段浪漫的愛情 (陳儒修、郭幼龍，2002)。影片中的兩位男女主角，再當時都已經往生，利用數位科技，將兩人的影像揉和、織接，創造出一段在客觀現實中不曾發生的虛擬歷史。

在 1989 時，電腦動畫開始在好萊塢的電影工業展現了驚人的視覺效果。從導演卡麥隆在影片【無底洞】(The Abyss) 試驗了電腦繪圖的視覺表現可能性後，其中使用的電腦表現的液態動畫，使該片獲得 1989 年奧斯卡最佳視覺特效獎項。

1991 年所拍攝的【魔鬼終結者 2：審判日】(Terminator 2 : Judgment Day ) 科幻電影，【魔鬼終結者 2】片中的 T-1000 形液態金屬機器人，是以電腦製作出來的腳色，可以自由自在從一種形狀神奇地變化成另外一種形狀，該片獲得 1991 年奧斯卡最佳視覺特效獎項。喬治盧卡斯的光幻工業動畫工作室 (George Lucass's Industry Light and Magic：簡稱 I L M) 為此製作了超過 1000 個 C G 素材，在影片中足足佔據了五分半鐘 (電腦報，2000)。

在 1993 年【侏羅紀公園等電影】裏雖然只有 6 分鐘，但是會跑、會跳、神氣活現的恐龍，更讓電腦動畫大放異彩(黃美娟，1995)，在 1995 年，由皮克斯 (Pixar) 公司完全以 CG 的 3D 繪圖完成了《玩具總動員》T o y S t o r y，而寫下了另一個里程碑，本片導演約翰拉薩特還因此獲得了一座奧斯卡特別成就獎(黃美娟，1995)。而【玩具總動員】是電影史上第一部三度空間立體電影，而且不同於傳統動畫影片，畫面中的所有視覺影像，在全片 76 個角色裏，

其中沒有一任何一個角色；甚至是一樣道具，是利用傳統動畫做法，使用畫筆在賽珞珞片上作畫，一筆筆描繪出來的。

和由 1993 年【侏儸紀公園】比較，該片中只利用電腦表現 6 分鐘，到了 1992 年的【玩具總動員】，則有 77 分鐘的電腦特效，110064 個動畫畫面，1561 個鏡頭（黃美娟，1995）。由時間及鏡頭數目大幅度的提升，可以發現數位影像在電影中的使用大幅度的提升。這顯示了數位科技，帶領著人們進入更真實與刺激的幻想世界。

在 1994 年【阿甘正傳】中使用了互動式攝影系統(Motion Control System)，藉由捕捉歷史影片的攝影機移動路徑，使阿甘與甘迺迪總統在視覺影像上(朱學恆，2002d)，高度精準結合，發生了由湯姆漢克飾演的阿甘與歷史影片中甘迺迪總統握手的虛擬歷史畫面。該片獲得 1994 年奧斯卡最佳視覺特效獎項。

1997 年的【鐵達尼號】(Titanic)，導演詹姆士柯麥隆便認為這部電影幾個值得一提的註解是，「所有在電影中正確的考究及視覺特效都有著共同一個目的：那就是想讓所有觀看鐵達尼號的人有一種身歷其境的感受和體會」(Barbara，1998)。為了達成這個目的，在該片中使用多種的數位影像操作技術。再 1997 年，該部影片花費 2 億美元來攝製，曾被認為可能成為影史上製作費最貴的一部電影。

在【鐵達尼號】片中，對於動態捕捉技術(Motion Caputre)已經發展的相當成熟，可以利用用光學擷取系統捕捉人物的行動，動畫製作人員就能直接使用這些擷取的數據資料來製作動畫，在製作輪船上乘客的出 Rob Legato 的兒子在玩球的動作以及 Mark Lasoff 的太太抱起他們的女兒擁入懷中的動態數據，Bustanoby 表示，「這是最喜歡的一部分了，所有的東西都齊聚在此，母親抱住女兒進而展現出欣慰放心的細微動作，在這裡都盡收眼底」(Barbara，1998)。這些 3D 虛擬演員動態演出，在影片製作上不需以手工的方式來製作輔助性動畫，並且貼近於自然界的動態模擬。

而【鐵達尼號】另一項成就為，仿造了大規模的自然環境，【鐵達尼號】的

劇情是發生在一條環繞大海的輪船上，對於海水的視覺影像製作，海水的特效小組依照一天當中不同的時間、風速、海浪的洶湧程度、太陽的位置，符合真實場景所拍攝的海面上陽光的反射效果製作出整個 CG 海水。

3D 的船隻模型則建置一艘具有 100 萬個多邊形，作為 45 呎長、1/20 縮小比例的鐵達尼號模型船的外觀船體。並利用數位技術製作出的 3D 海洋，將拍攝模型的鏡頭輕巧不著痕跡地嵌入海洋中所切割出來的區域，而海面上的船隻航行軌跡製作上，加入了動態殘影的效果。

在片中所有的鏡頭攝製經由數位整合，鏡頭可以隨時間軸的不同，來確認鎖定各個物件的位置和攝影鏡頭本身的位置，進行追蹤定位的效果。如果沒有數位整合的輔助修正，這些 CG 人物演員就無法觸摸到真實場景片斷中的桌子，這群人也將無法越過門廊或是傾靠在欄杆上，而 CG 製成的海浪也將無從拍打到船身，CG 的炊煙也不會從煙囪冒出來了。當演出人員重疊到船上 3D 模型時，【鐵達尼號】的視覺特效監製 Legato 認為「突然間腦海中會認為這是非常真實的畫面呈現，他們不再是特效了，而是一幅真實的場景」（Barbara, 1998）。由於【鐵達尼號】該片的視覺影像能夠傳達出身歷其境的感受和體會，除了獲得 1997 年奧斯卡最佳視覺特效獎項外，並另外獲得了 11 項奧斯卡獎盃。

### 2.4.2. 數位影像的意義

由上述數位科技在電影處理中的使用，可分為個階段：

#### (1) 輔助的特效工具

在數位科技，當開始發展時，是作為畫面處理的輔助工具，目的地為製作視覺特效，如 1977 年【星際大戰】的星空特效。

#### (2) 製作短時間的動畫

在 90 年代後，使用的電腦表現的短時間的動畫，應用在影片中，如【魔鬼終結者 2】、【侏羅紀公園】等電影，都在影片中使用了短短幾分鐘的電腦動畫。

#### (3) 完全利用數位影像構成一部影片



在 1995 年時，【玩具總動員】完全以 CG 的 3D 繪圖完成，而寫下了另一個里程碑。

#### (4) 數位影像與真實影像相嵌合

在【鐵達尼號】中，利用多種技術進行數位整合，將演出人員、虛擬演員、輪船及海洋 3D 模型時，相互重疊形成真實的場景。

數位影像的發展由【星際大戰】發展到【玩具總動員】，可以注意到現在的主流電影，恐怕很難找到未經數位科技處理的電影；甚至連「艾蜜莉的異想世界」這種劇情片，都用數位技術加了些美麗的雲彩、消除街上過多的車子，以呈現懷舊的巴黎氣氛（彭漣漪、林士蕙，2002）。可見得，在今日由於數位科技的浪潮下，一個「後電影」時代的來臨，在後電影時代電影「使用了數位化的影像捕捉方式後，在空間的真實性與時間延續性將去『本體化』，使得任何的影像都可能」（陳儒修、郭幼龍，2002）。

而在後電影時代，對於數位影的意義可以詮釋為「影像和實在本質間的連結已經變得薄弱，影像不再保證就是視覺上的真實」（Mitchell，1992，p.57）。（2）而史蒂芬·史匹柏（Steven Spielberg）在接受美國《連線》雜誌（Wired）採訪時，談到了「我們導演要講的故事，科技創造了愈來愈好的傳達工具。」（彭漣漪、林士蕙，2002），描繪了科技對電影產業可能帶來的無限的可能性，影像將不再受限於現實的束縛，導演將更可以自由的拍攝電影。

### 3.先導研究

2002年5月時，研究者先進行了一項先導研究，以下試說明之：

研究者先進行初步的訪談，經由訪談師院附小不同年級學生，以探知現今國小學童觀看數位影像電影後，對於影像的真實性的判別，並得知其對於客觀真實、符號真實、主觀真實間三者相互的關係，同時藉由了解現今兒童的認知情形，以確定問題域的存在。

#### 3.1. 研究對象

選擇觀看過【魔戒首部曲】與【哈利波特】等奇幻電影的兒童，且其有能力明確闡述其意見者為佳，再從而決定以那一個年級的兒童為研究對象。

#### 3.2. 研究工具

訪談問題係由研究者，經過文獻探討後，擬定相關於數位影像的問題，進行口頭訪談並以紙筆紀錄，以釐清問題域。

由研究者自行設計訪談相關問題，問題如下：

1. 你有看過魔戒的電影嗎？
2. 你為什麼去看魔戒的電影？
3. 你有看過哈利波特的電影嗎？
4. 那一部份是最吸引人的？
5. 你同意魔戒的世界是真實存在世界上嗎？
6. 當你看到老鷹從高塔帶走巫師時有什麼樣的感想？
7. 你有看過魔戒的小說嗎？
8. 你比較喜歡魔戒或是哈利波特？
9. 你為什麼能夠接受精靈或巫師的存在？

10. 魔戒或是哈利波特那一景最讓你印像深刻？
11. 你如何分辨是實物還是電腦繪圖？
12. 你有沒有玩電腦遊戲？覺得其中影像真不真實？

### 3.3. 訪談程序

首先研究者分別訪談了師院附小，國小低、中、高年級各一位小朋友，發現國小低、中年級小朋友尙未能明確闡述其意見。而高年級的小朋友則具有明確以紙筆表達其意見的能力，筆者遂決定以高年級的小朋友為訪談對象。

決定訪談相關問題後，在 2002 年 5 月時，於每天中午約一小時，訪談了九位師院附小國小五年級學生。這九位學生，皆已觀賞過【魔戒首部曲】或【哈利波特】等奇幻電影。

### 3.4 資料整理

依據先導訪談九位師院附小五年級的兒童，訪談後整理出相關的議題。在訪談整理中，有下列值得進一步釐清的地方，茲說明如下：

#### 3.4.1. 訪談問題分析

在訪談後發現到，部份訪談問題須要重新思考，說明如下所示：

##### (1) 部份題目題意重疊

「那一部份是最吸引人的？」與「魔戒或是哈利波特那一景最讓你印像深刻？」這兩提在提意上重疊，研究者整理為一項。

##### (2) 部份題目為互相比較

「妳有看過魔戒的電影嗎？」與「妳有看過哈利波特的電影嗎？」為比較兒童欣賞電影的情形，所以集中為一項。

### 3.4.2.訪談紀錄與整理

在經過整理九位兒童的回答的意見後，茲整理分列如下：

- (1) 九名小學生都同意，不論是魔戒或是哈利波特都可能存在過去。而其中數位認為精靈或巫師雖然在台灣不被發現，但可能存在國外。
- (2) 在訪談的兒童中，當訪談到對於奇幻電影中哪一個段落最能引起注意力，大多數的兒童對於哈利波特中騎掃把飛行的場景最有興趣。不過多數小兒童對於在片中，背景畫面模糊化而感覺到不夠真實。
- (3) 有一位兒童對於掃把的飛行速度很快，但場地很小，怎麼可能飛了很久而沒有撞擊到建築物，提出認知上的質疑。
- (4) 兒童們以魔戒與哈利波特兩部電影作比較，認為魔戒的視覺影像較為真實，因為魔戒的電影在畫面上，提供了更為豐富的細節。以兩片中都出現的山怪（troll）來比較，魔戒的山怪皮膚質感比哈利波特中更為詳細。所以魔戒較為真實。而兒童甚至可以注意到魔戒中強獸人手指指甲的污垢。
- (5) 兒童相當喜愛的魔戒片段是逃出摩瑞亞礦坑的那一段，覺得很真實，不過炎魔讓小朋友明顯的感受到，炎魔的視覺影像並不是貼近於客觀真實，兒童以看起來：「假假的」來描述炎魔的視覺影像。
- (6) 兒童看到虛擬影像的第一個反應，通常都是驚訝，不過他們會以個人的生活經驗作認知判斷。以騎掃把飛行的場景而言，兒童對於背景畫面模糊化感到不夠真實是因為不合乎一般日常生活中，在馬路上觀察汽、機車行進時，是主體因為速度過快而流動模糊化，並非背景柔焦般模糊化。此外，在哈利波特的三頭犬，體型巨大，超乎一般對狗的形象，而對影像的真實性懷疑。而部分虛擬影像，如侏儸紀公園中的恐龍有不一樣判斷認知，有位兒童提及在不同的影片中，看到同一種恐龍確有著不同顏色的皮膚時，會產生懷疑影像真實的認知。但有一位兒童有不同的詮釋，雖然是同一種恐龍也有很多品種，同一種恐龍確有著不同顏色的皮膚時，對真實性不會

存疑。

- (7) 兒童對於電腦特效有一定程度值得要求，以連續劇蜀山<sup>?</sup>的特效，被認定是相當的不真實。其原因在於電腦特效精緻度不足與變化性不強，此外與人物與背景不相輔，在視覺上相當突兀。
- (8) 絕大多數的兒童都有看過哈利波特的電影與小說，只有部分小朋友看過魔戒。但其中許多的小朋友，都有出國的經驗。
- (9) 兒童有玩 3D 的動作遊戲，如暗黑破壞神二 (Diabo2) 等，但由於沒有故事文本，與角色互動程度也不深。
- (10) 受訪的國小兒童，多為親友家長帶領去觀賞電影，並非主動選擇收看那一部奇幻電影。

### 3.5. 實驗結果與省思

在訪談的結果中，最讓研究者感到訝異的是：所有九名小學生都同意，不論是【魔戒】或是【哈利波特】所描述的情節都可能存在過去。研究者與訪談對象在先導實驗中，討論到巫師是否存在時，研究者問到：「台灣只有師公而沒有巫師，而小朋友為何能接受巫師的存在呢？」小朋友回答：「外國有」。

由「外國有」這一句話可以注意到，在地球村化的今日，【魔戒首部曲】與【哈利波特】都是藉助高科技拍攝與好萊塢全球行銷通路鋪貨的影片，一般兒童很容易的就能夠接受不同文化的影像，其中數位小朋友則認為精靈或巫師雖然在台灣不被發現，但可能存在國外。這反映出小朋友是由生活經驗中出發尋找連結，建構觀看機制，並擷取「刺點」的歷程。且由他們所擷取「刺點」的過程來看，已顯示兒童對於真實認知，符號真實與客觀現實間產生混淆的情形，同時研究者思索的是在今天高科技與全球化的影響下，國小高年級學童又會形成什麼樣的認知基模呢？

所以研究者在訪談小朋友後，釐清了問題範圍，並由其中導出相關問題，以

分析國小高年級學童觀看電影中數位影像的解讀模式：

- (1) 探討國小高年級兒童如何解析故事內容？
- (2) 探討國小高年級兒童如何解析人物的行動？
- (3) 探討國小高年級兒童如何分辨場景擬真的影像？

但由於先前進行口頭訪談時，是針對數位影像在奇幻電影中的表現在此一議題方面進行訪談，討論的內容包括【哈利波特】與【魔戒首部曲】。因此在進行問卷時需注意，如在兩部電影都有共通的巫師視覺元素，二者必須加以釐清，避免探究範圍過多而造成主題焦點的模糊。

另外，此次先導研究所引申之相關問題，可作為決定未來問卷所選擇的影片段落與內容，並根據先導研究所得資訊，進行相關研究之設計。

## 4.研究設計與方法

研究者在進行先導實驗後，根據先導實驗所得知的結果，作更進一步的探討，其方向可分為：

- (1) 由先前的取樣對象，主要為收看過奇幻電影，受到數位影像影響認知的學童，研究者擬得知，這些受到數位影像影響認知的小朋友，在一般學童所佔比例。
- (2) 在問卷調查後，進行深度訪談以了解受訪兒童的認知過程。

### 4.1.研究方法

本研究乃採取下列研究法以進行先導訪談，並確立問題域後，在依訪談資料結果，自行設計一問卷進行抽測，之後再進行深度訪談，以了解受訪兒童的認知。

#### (1) 文獻分析

本研究採取的研究法，其一為文獻分析法——利用文獻資料對社會現象進行研究的方法，又稱「文獻分析法」。使用文獻的原則是盡量以第一手文獻為主，而對文獻進行分析的方法，主要是採內容分析法。內容分析法就是對文獻內容作系統的數量化之客觀分析，從而驗證研究者的假設或證明研究中的某種論斷。這種方法的優點是可進行縱貫分析和大規模抽樣，但缺點則是許多文獻不是為研究目的而編製的，可能不包含研究者所需的一些訊息，或文獻中存有編者的一些偏見（王文科，1999）。

#### (2) 問卷調查法

調查所使用的表格，是實徵研究的重要方式之一。研究者為了廣泛蒐集研究對象的資料，回收問卷後分析填答的反應資料，以深入瞭解研究對象個人或群體之意見、態度與行為。

而問卷偏重於蒐集研究對象的意見、態度；調查表偏重於蒐集一個區域或機

關團體的實際情況。瞭解研究中欲解答的研究問題、研究假設、相關文獻資料或理論基礎，方能設計契合研究題目所需要的問卷內容（王文科，1999）。

### （3）訪談法

「訪談法」即為通過研究者與被訪者面對面談話的途徑以獲取研究資料的方法，此亦為本研究所使用的主要研究法之一。此種研究法可分為結構型訪談法和非結構型訪談法。前者又稱標準化訪談法，就是經由問卷的方式避免無關的問題出現，讓所有回答者都回答同一結構的問題。而非結構型訪談是由研究者與被訪問者就某些問題進行自由交談。後者這種方法不易控制變項，但可用於探索性研究。訪談法的優點是比較靈活，可以在訪談中蒐集更多資料，以利研究者更深入研究；當然，其中亦可能存在一些限制，例如：不易作大規模的調查、訪談資料難以量化、不宜用訪談法所獲得的資料來推論全體（王文科，1999，頁 335）。

## 4.2. 研究對象

本研究對象為台灣地區 11-12 歲，收看過【魔戒首部曲】的兒童為母群體，以大台北地區之國民小學高年級共 4 班，共 126 名學生為研究樣本，進行問卷調查。

## 4.3. 研究工具

研究者將依照先導研究之實驗，設計一份問卷（如附錄一），以進行問卷調查。

### 4.3.1. 問卷題目設計

研究者擬自行設計一問卷，針對於【魔戒首部曲】的影片，來探討影片中故事內容、場景、人物是否曾經存在過？今日是否可能繼續存在？為什麼？以了解兒童對於真實認知的影響。並對先導研究中的三項問題進行回答：

- （1）探討國小高年級學童如何解析故事內容？



(2) 探討國小高年級學童如何解析人物的行動？

(3) 探討國小高年級學童如何分辨場景擬真的影像？

研究者將分別節錄【魔戒首部曲】中第二紀元大戰、甘道夫拜訪底袋村、魔戒冒險團與食人妖大戰三段影片，做為問題設計的範圍。選擇這三個文本的關鍵在於：第二紀元大戰是利用了上萬的電腦人與真人協同拍攝，但真人角色為畫面敘事重心；而哈比人與底袋村是利用真人實景拍攝；而魔戒冒險團與食人妖大戰，也是電腦人與真人協同拍攝，但是電腦人為畫面視覺重心。

一般而言，由同一個導演所拍攝的影片，也就是在單一一位導演所拍攝的同一部影片中，不同場景所創造出的視覺效果的認同度，不應該會有著相當大程度的認同差異。但藉由導演對於影片不同段落的處理手法，所創造出的虛擬視覺角色，去探知對於虛擬影像的認同度，可以去探討是否會有存在著的認同差異。

在問卷的設計上，第二紀元大戰、甘道夫拜訪底袋村、魔戒冒險團與食人妖大戰，這三個文本分別各有三個子題。藉由文本下的次子題，以了解受試學童的觀看機制，並探知是否對於真實認知產生混淆。且第二紀元大戰的問題部分，著重於探討國小高年級兒童如何解析故事內容。而魔戒冒險團與食人妖大戰方面，則探討國小高年級兒童如何解析人物的行動。

其中在第二紀元大戰的子題：『3.我認為電影中「第二紀元大戰」中的人物戰鬥，全部是由真人在同時互相對打是來拍攝的？』，目的在探知受試學童是否可由視覺上得知大量的電腦人構成戰爭畫面，藉以探討國小高年級兒童如何分辨場景擬真的影像。

而甘道夫拜訪底袋村的片段，主要是探知真人實景拍攝時，受試學童對於片中人物與背景的真实認同差異，及底袋村在過去與今天是否存在；以及食人妖在過去與今天是否存在，以探知受試學童是否對於真實認知會產生混淆。至於要受試兒童回答希不希望成為【魔戒首部曲】的劇中人物，目的在得知受試學童對於【魔戒首部曲】的角色認同。

### 4.3.2.問卷執行方式

研究者自行設計問卷，乃針對大台北地區高年級 4 班的學生做抽樣調查。在實施時，筆者預先將【魔戒首部曲】的影片，剪輯相關片段後，施用於受測學生。影片共分 3 段，每段約 3-5 分鐘，施測時間預計為兩堂課，共 80 分鐘。當受測學生觀賞影片後，再發下問卷檢測。

研究者分別於 2002 年 4 月起，以桃園縣茄苳國小 5 年庚班、台北市國語實小 6 年 5 班及 6 年 7 班、基隆市成功國小 5 年 6 班等四個班級，共 126 名學童，進行問卷測試。

### 4.4.研究進度甘梯圖

日 期		民國九十一年						民國九十二年					
		6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月
準 備 階 段	選定研究主題	[ ]											
	文獻資料蒐集		[ ]										
	編擬研究計畫				[ ]								
研 究 階 段	選取研究對象					[ ]							
	進行分析						[ ]						
	進行訪談								[ ]				
	整理歸納資料							[ ]					
完 成 階 段	撰寫論文初稿									[ ]			
	完成正式論文											[ ]	

圖 4-2：研究進度甘梯圖

## 5.研究結果

本章旨在根據研究者自編問卷實施後進行分析，分為兩大類型問題進行探討。本章共分 4 節，從受試學童的問卷基本分析、深入分析、交互分析與影像真實間關係與詮釋。基本分析乃針對於封閉性問題進行比較，深入分析則著重於開放性問題；交互分析則將以上所得結果進行統整與比對。且從影像真實間關係與詮釋試圖將研究結果，以新聞學三種真實角度及布西亞擬像理論進行詮釋，對【魔戒首部曲】研究結果進行討論。問卷資料係以 Spss 8.0 版統計套裝軟體進行統計描述分析。

### 5.1. 基本分析

本節針對受試學童在面對【魔戒首部曲】虛擬影像時的反應，由封閉性問題中的是與否回答進行整理，並進行初步的分析與詮釋。

表 5-1 受試學童收看過【魔戒首部曲】人數

選項	次數	百分比
1.有看過	38	30.6
2.沒看過	86	69.4
合計：	124	100

由報導中可以得知，【魔戒首部曲】在臺灣擁有高度的票房，將近兩億元新台幣(丁元凱 林漢誠,2002)，由這一個票房受入可以推知，有許多觀眾收看過【魔戒首部曲】。但由此項子題的回答顯示出，在受試的學童中，收看過【魔戒首部曲】的比例並不高，只有將近 30%的學童，已經收看過【魔戒首部曲】的電影。

這項數值意義為，本測驗進行施測時，近 70%的學童是第一次觀看到【魔戒首部曲】電影中的影像，受試學童以第一印象，對於所觀看之虛擬視覺影像進行反應，填寫問卷中的回答。(表 5-1)

由於 70% 受試學童是以第一印象進行問卷的回答，並不知曉【魔戒首部曲】電影的相關製作過程，無從區別拍攝手法為實景拍攝或是數位影像。在判斷影像的真實性，只能藉由先備經驗與視覺影像，對於所觀看影像進行認識與認同。根據上述，受試學童在面對不同段落，以不同手法所拍攝的影像時，將依據視覺效果，展現出對影像認同度的差異。

以下乃根據受試學童對第二紀元大戰、哈比人、食人妖三段不同影片，所得認同度結果，進行討論與分析。

### 5.1.1.對於第二紀元大戰的虛擬影像真實性認同度

本小節旨在分析，視覺影像為利用大量電腦虛擬與真人協同拍攝時，受試學童在觀看完影片後，對於對於第二紀元大戰的虛擬影像真實性認同度。

表 5-2 受試學童人認為【魔戒首部曲】的中土世界曾經存在於 5400 年前

選項	次數	百分比
1.是	34	27.0
2.否	92	73.0
合計：	126	100

受試學童認同中土世界的存在於 5400 年前，比率為 27%。(表 5-2)

表 5-3 受試學童人認為第二紀元大戰在過去曾經發生過

選項	次數	百分比
1.是	48	38.4
2.否	77	61.6
合計：	125	100

受試學童認同第二紀元大戰在過去曾經發生過，比率為 38.4%。(表 5-3)

表 5-4 受試學童人認為第二紀元大戰的人物戰鬥，全部是由真人在同時互相對打拍攝的

選項	次數	百分比
1.是	40	32.0
2.否	85	68.0
合計：	125	100

受試學童認同第二紀元大戰認為第二紀元大戰的人物戰鬥，全部是由真人在同時互相對打拍攝的，比率為 32%（表 4-4）。所以，68%的受試並不認為是實景真人拍攝，不認同此場景為真實存在的演員。故推知國小高年級的學童，可以區別在【魔戒首部曲】中電腦人與真人演員的差異。

在構成這一段第二紀元大戰畫面，在技術上是利用 **Massive** 系統，分別建構身體與頭腦後形成電腦士兵的影像。在這身體一個系統中又因著種族、身高、體型、站姿等不同，建構出人類、精靈、半獸人各種族，而有所不同特徵的電腦人（朱學恆，2002d）。在設定完身體的特徵後，賦予每一個電腦人頭腦系統，這一個頭腦系統功用，讓每一個電腦人，依照著視覺的輸入來判斷所處的環境，並有超過 250 種的肢體移動模式（朱學恆，2002d）。不同的電腦人在面對相同的情況時，由於各自設定參數的不同，會發生不同的反應。第二紀元大戰千軍萬馬的影像，就是除了少部分真人演員外，由電腦人構成了第二紀元大戰的場景。

此外由問卷中發現到，針對於第二紀元大戰存在與否此項議題，受試學童所呈現對真實性的認同度，分別為 27%、38.4%、32%，皆低於 50%。表示出超過 50%的學童，不認同該段影片所描寫的為現實世界存在的事物。由以上所述，當大量虛擬演員與真人演員混同在畫面中時，國小高年級學童的認同度不高，對於真實認知所造成的影響並不強烈。

### 5.1.2.哈比人的虛擬影像真實性認同度

表 5-5 受試學童人認為哈比人是過去存在的種族

選項	次數	百分比
1.是	75	60.5
2.否	49	39.5
合計：	124	100

受試學童認同哈比人是過去存在的種族，比率為 60.5%（表 5-5）。

表 5-6 受試學童人認為底袋村在過去存在過

選項	次數	百分比
1.是	60	48.4
2.否	64	51.6
合計：	124	100

受試學童認同底袋村在過去存在過，比率為 48.4%（表 5-6）。

表 5-7 受試學童人認為電影中的底袋村今天依然存在

選項	次數	百分比
1.是	22	17.5
2.否	104	82.5
合計：	126	100

受試學童認同認為電影中的底袋村今天依然存在，比率為 17.5%（表 5-7）。

導演彼得傑克森在拍攝這一段影片時，利用了真人化妝與實際佈景的搭建，以達成視覺效果。當拍攝這一段佛洛多與甘道夫共乘於馬車上時，採取了錯位法，讓本身高相近的兩位演員形成了明顯高矮插異的畫面。此外在外景的搭配

上，導演彼得傑克森還甚至爲了要讓場景更逼真，除了實景搭建底袋村外，還要求他的造景專家，在【魔戒首部曲】拍攝的兩年前，就先在他們設定的場景前種植各種樹木花草，甚至還有小橋流水等，讓每個進入這個世界的演員都忍不住嘆爲觀止（朱學恆，2002c）。

對於【魔戒首部曲】中的哈比人，相較其他段落，有高達 60%的受試學童認爲哈比人是存在的，這是一個值得注意的地方。可能是由於哈比人及巫師等角色都採用了實際人物拍攝的手法，所以認爲哈比人存在的學童高達 60%，但是認同爲實景搭建的哈比人所居住的底袋村存在的比例，卻下降到 48.4%。由以上的差異可以注意到，受試學童高度認同哈比人的存在，除了實景拍攝外，還有其他的因素影響了受試學童。

但受試學童認爲電影中的底袋村今天依然存在的比率，遽降爲 17.5%，恐怕是因爲在台灣日常生活中，尙未發現相關的房屋架構，即便底袋村是以實景的方式搭建，但不合乎受試學童的先備知識，故而被認同的比率並不顯著。

研究成果顯示認同底袋村存在在過去存在的比例，爲 48.4%；而認爲底袋村到今天依然存在的情況，卻只有 17.5%。就皮亞傑認知發展階段理論的主張，七至十一歲的具體運思期兒童，能以具體的經驗或從具體事物所獲得的心像做合乎邏輯的思考，也就是能用邏輯思考解決含有具體的、真實的可觀察的事物之問題（張春興，2001）。而 11-13 歲的兒童更能運用抽象的與合於形式邏輯的推理方法來思考與解決問題。所以在面對底袋村是否存在時，由於哈比人的體型，可以聯想到體型與房屋結構間是相關的。而進行底袋村在過去與今天存在的議題時，也會對照今日的週遭環境，以進行思考判斷。故皮亞傑的認知理論，在三項子題不同比率的回答中，可以得到了印證。

但對於哈比人在過去存在與否，在問卷中封閉性問題無法得知，必須留置下一小節針對開放性問題作討論。但由真人實景所拍攝的虛擬影像，較易於對受試學童產生強烈的真實認知混淆。

### 5.1.3.對於食人妖的虛擬影像真實性認同度

表 5-8 受試學童人認為【魔戒首部曲】中的食人妖在過去確實存在過

選項	次數	百分比
1.是	27	21.6
2.否	98	78.4
合計：	125	100

受試學童認同食人妖在過去確實存在過，比率為 21.6%。(表 5-8)

表 5-9 受試學童人認為【魔戒首部曲】中的食人妖到今天依然存在

選項	次數	百分比
1.是	18	14.4
2.否	107	85.6
合計：	125	100

受試學童認同食人妖到今天依然存在，比率為 14.4%。(表 4-9)

表 5-10 受試學童人是否希望成為【魔戒首部曲】中的劇中人物

選項	次數	百分比
1.是	66	54.0
2.否	58	46.0
合計：	124	100

受試學童認同希望成為【魔戒首部曲】中的劇中人物，比率為 54%。(表 5-10)

魔戒導演彼得傑克森，對於這一段視覺影像，描寫魔戒冒險團在礦坑裏與食人妖及半獸人發生打鬥。其中的畫面如精靈射手站立於食人妖上射箭、梅里與皮聘對抗食人妖，及當食人妖倒下時，哈比人摔落在地面上等，這些影像的構成都



利用了軌跡攝影的製作方式，將電腦繪圖的食人妖與真人演員重疊在同一畫面中。

不同於第二紀元大戰中電腦人與真人演員的場景，在第二紀元大戰中電腦人雖然擁有龐大的數量，卻不是畫面的重心。相反的，在這一段影片中，食人妖已成為畫面中的主角，當問及受試學童有食人妖在過去確實存在過，比率為 21.6%；認同食人妖到今天依然存在，下降為比率 14.4%。這兩者間存在著 7.2% 的差異，就皮亞傑的認知發展階段理論的說法，受試學童為國小高年級兒童，已經進入了形式運思期，此一時期的兒童，能運用抽象的與合於形式邏輯的推理方法來思考與解決問題。這些差異可能是由於食人妖在現今生活中，並未有相對應的具體存在的資訊。所以受試學童推斷食人妖並非真實存在。

但有 14.4% 受試學童，雖未曾在現實生活中親眼見過食人妖，卻依然相信食人妖是真實的，表示食人妖的電腦動畫已經合乎其認知基模，甚至是合乎其具體經驗。但在資料上，研究者無法由量上的變化，推斷其背景經驗由何處而來。

對於【魔戒首部曲】劇中角色的認同度，受試學童在希望成為劇中角色，與不希望成為劇中角色間並沒有展現出明顯的差異，

### 5.1.4.小結

本小節針對於第二紀元大戰、哈比人、食人妖三者的虛擬影像，及上述研究成果，進行交叉分析。

表 5-11 對於【魔戒首部曲】影像真實認同度

選項	是 (百分比)	否 (百分比)
1. 第二紀元大戰		
認為中土世界曾經存在於 5 千四百餘年前 <sup>a</sup>	34 (27.0)	92 (73.0)
認為第二紀元大戰在過去曾經發生過 <sup>b</sup>	48 (38.4)	77 (61.6)
認為第二紀元大戰是由真人拍攝的？ <sup>c</sup>	40 (32.0)	85 (68.0)
2. 哈比人		
認為哈比人在過去確實存在過的不同種族 <sup>d</sup>	75 (60.5)	49 (39.5)
認為哈比人的村落底袋村，在過去曾經存在過 <sup>e</sup>	60 (47.5)	64 (51.6)
認為底袋村今天依然存在 <sup>f</sup>	22 (17.5)	104 (82.5)
3. 食人妖		
食人妖在過去確實曾經存在過 <sup>g</sup>	27 (21.6)	98 (78.4)
食人妖到今天依然存在 <sup>h</sup>	18 (14.4)	107 (85.6)
希不希望成為劇中人物 <sup>i</sup>	66 (58.0)	44 (46.0)

a : n=126 人 b : n=1254 人 c : n=125 人 d : n=124 人 e : n=124 人 f : n=126 人  
g : n=125 人 h : n=125 人 i : n=124 人

就上表可以發現到受試學童對於哈比人之真實存在，有著較高的認同度。60%的受試學童認為哈比人在過去是存在的，而食人妖卻只有 21.6%的受試學童認為在過去是存在的。此一認同比率上的差異，反映出了一個值得探究的現象。因為從理論上來說，單一位導演，所拍攝的同一部影片中，不同場景所創造出的虛擬視覺角色，對於虛擬影像的認同度，應不致於會有著相當大程度的認同差異；但是由受試學童的反應指出，不同場景所節錄出來視覺角色，對於虛擬影像的認同度，存有著有明顯程度的認同差異。在目前的數位科技發展中，可以發現到以真人實景拍攝的虛擬影像如哈比人，與電腦 3D 繪圖的虛擬影像如食人妖相較之，受試學童對於真人實景拍攝的虛擬影像，有著較為高度的認同。

當同為電腦 3D 繪圖的虛擬影像，如第二紀元大戰與食人妖兩段影片相比較的結果，發現第二紀元大戰認同度又高於食人妖(表 4-11)。所以當虛擬影像為畫面主角時，受試學童對於影像真實性的認同度將降低。

且受試學童正處於形式運思期，可以針對畫面進行抽象性的思考，當面對時間這一個議題，如底袋村在過去與今天的存在與否、食人妖的在過去與今天的存在與否這兩項議題的交叉分析成果方面都表現出，對於底袋村與食人妖在過去曾經存在的認同度，都遠較底袋村與食人妖在現在存在的認同度來的高(表 4-11)。因此受試學童可以論及時間，並對畫面進行抽象性的思考以判別真偽。

## 5.2.深入分析

對於受試學童在面對【魔戒首部曲】虛擬影像時的反應，本小節針對開放性問題中進行分析，試圖釐清在封閉性問卷中所無法得知的疑問，並針對受試學童對於影像真實應的反應，作更進一步的探討。

### 5.2.1.對於第二紀元大戰的開放性問題分析

表 5-12 中土世界的影像真實認同開放性回答

選項	類別	開放性回答內容節錄
是	1.合乎視覺效果	5400 年前人類的樣子、感覺像真的一樣、演的很像真的、以前可能有怪物、是真實的事情、像中古時代的戰爭、有許多沒看過的生物、覺得真實
	2.歷史不可紀錄每一件事	凡事有無限的可能、沒紀錄、很有可能發生、無奇不有、沒紀錄
	3.傳說	傳說、相信有、戰爭發生過,但經過改編、依照過去紀錄重新拍攝、以前可能有怪物、內容故事化
	4.由邏輯推斷	打敗索倫、那時有許多的國家會發生戰爭
	5.其他	有場地、那是我們的領域、直覺
否	1.由邏輯推斷	以前沒有攝影機、人不會突然變大、不可能揮刀人死光
	2.沒有歷史紀錄	根本沒有怪物、沒有魔戒、半獸人沒有存在過、現在沒有怪物'
	3.後人未受影響	惡魔沒有統一世界、後人未受影響、現在沒有怪物
	4.沒有紀錄	沒有發生過這樣的戰爭、真的早就被發現、傳說的時代沒有紀錄、沒聽說過、沒有遺跡、沒證據、沒聽說過、博物館中沒有、科學家也不知道是真的、沒被證實
	5.傳說	戰爭描述似柏拉圖、這是小說沒歷史記載、虛構、神話
	6.時間	五千年前生物非完全發展、同時期的中國不是這樣、那是恐龍的時代、傳說的時代沒有紀錄
	7.電影表現	演戲的不存在、演的與以前不太像、這是電影、電腦動畫、創造、電影大部份都是假的

8.科技不輔	科技沒有如此發達、以前沒有機械
9 不合乎視覺效果	很虛假、並不是真的、
10.未親身經歷	沒見過現實中存在、沒看過半獸人
11 其他	直覺

針對受試學童在面對「【魔戒首部曲】的中土世界曾經存在於 5400 年前」這個子題時，認為曾經存在於 5400 年前的 34 位學童中，共有 23 種回答。而認為並非存在於 5400 年前的 92 位受試學童中，共有 47 種的開放性回答；除了回答的多樣性，在認為存在與否定存在理由中，分別有 5 位與 9 位受試學童都書寫下「沒有紀錄」這個答案。存在的一方雖然認定為沒有紀錄，可是在過去的歷史中，不可能紀錄所有的事件，更何況歷史也留下了許多的迷團，如亞特蘭提斯之謎，因為亞特蘭提斯紀錄於柏拉圖的文書中，但在今天卻未發現。所以，5400 年前可能存在過中土世界。而否定存在一方則認為，歷史會留下紀錄，【魔戒首部曲】並不見於其他文獻資料，所以是不存在的。

受試學童也嘗試以現有經驗去推論影像的真實性，部份的立論根基會有謬誤，如 4 位受試學童推論 5400 年前為恐龍的時代，因此不存在著中土世界。而有部份學童以 5400 年前沒有攝影機作為判斷的基準，由這些回答可以發現到受試學童判斷影像真實性時，並非單純以視覺為判斷基準，反而會參照生活經驗而進行推論。

經過歸類，受試學童認為影像為真實的存在的理由可分為三類：

- 1.合乎視覺效果
- 2.歷史不可能留下每一項事件紀錄
- 3.依邏輯來推斷

依邏輯來推斷的受試學童，他表示是根據影片內容與現在生活情形作比較而推論。受試學童在開放性問卷中曾作出如此的回答：影片中，人類與精靈的聯軍擊敗了索倫的統治，解放了人類。而在現今的生活中，並未生活在黑暗魔君的統治下，所以是真的。從這樣的說法雖然得知這一位受試學童有其思考上的盲點，

但根據他所做的判斷，及其對於思考影像很是否為真實的反映，我們可以得知受試學童並不是只有眼見為真。

在此項子題中，受試學童認為中土世界存在的比率只有 27%，而否定中土世界存在的有 73%。否定中土世界存在的理由中，大部分的關注焦點集中於沒有紀錄以及不合乎對於當時的認知。

表 5-13 第二紀元大戰在過去曾經發生過的影像真實認同開放性回答

選項	類別	開放性回答內容節錄
是	1.合乎視覺法則	覺得是真人真事的電影、感覺很真實、沒發生過怎麼演、電影演覺得有、死了那麼多人,應該發生過
	2.戰爭曾經發生過	戰爭可能引發、現在過去都有戰爭、像中古時代的戰爭、戰爭發生過但沒有精靈半獸人、古時有很多戰爭、第二紀元大戰發生過、那時有許多的國家會發生戰爭、有中土就有第二紀元大戰、有二次世界大戰
	3 故事以真實事件為背景	故事以真實事件為背景、
	4.由邏輯推斷	死了那麼多人,應該發生過
	5.其他	它很勇敢、沒紀錄、有半獸人的化石、網路上有類似的事、看過小說、發生過才有小說的改編、以前可以自製刀子、外國也有神話、我的感覺、可以回到過去去演、有場地
否	1.由邏輯推斷	只有人類的戰爭、今天為被影響、沒有被魔君統治、沒有那麼利害的人、現在沒有精靈、沒有魔戒
	2.沒有歷史紀錄	歷史課本沒有、沒有歷史紀載
	3.不可能	沒有這種事、不可能、事情不可能發生
	4.沒有紀錄	沒有證據、沒聽說過
	5.傳說	精靈是不存在的、幻想、沒有半獸人
	6.時間	5400 年前沒有人、那是恐龍的時代
	7.電影表現	可能是演戲、增加吸引力

8.科技沒有如此發達	以前不會製作這樣的武器
9 不合乎視覺效果	人死時似蠟像
10.未親身經歷	沒親眼看到
11 其他	打不贏索倫、戰爭用飛彈.大砲、人類在那個時期非該服裝、直覺是否、直覺、不會死那麼多人

對於受試學童判讀第二紀元大戰在過去成經發生過,開放性回答，歸類認為影像為真實的存在的理由，而值得注意分別有下列相關類型：

- 1.合乎視覺效果
- 2.戰爭曾經發生過

受試學童人認為「第二紀元大戰在過去曾經發生過」，認為曾經發生過的 48 位學童中，有 28 種答案。認為第二紀元大戰在過去曾經未發生的 77 位受試學童，有 29 種開放性回答。在認為曾經發生過的受試學童中，有許多對於戰爭不同觀點的觀察，如「戰爭可能引發」、「現在過去都有戰爭」、「像中古時代的戰爭」、「故事以真實事件為背景」、「古時有很多戰爭」、「戰爭發生過但沒有精靈半獸人」、「第二紀元大戰發生過」、「那時有許多的國家會發生戰」、「以前可以自製刀子」、「有二次世界大戰」等表述，其中書寫古時有很多戰爭的有 6 位學童，這 6 位受試學童可能是以古今中外文獻上戰爭的紀錄為依歸，而研究者進行問卷調查時，正是二次波灣戰爭爆發期間，在各種媒體上，戰爭的議題被大量發送。此外，在受試學童所接觸的資訊中，可能也建立了從古到今有許多大量戰爭發生的基模；書寫第二紀元大戰發生過學童，根據研究者的判讀，除了該視覺感受合乎其心像外，受試學童應是由影片中的訊息貼近於生活所得知的資訊，而作出認為真實的決定。

表 5-14 二紀元大戰的人物戰鬥，全部是由真人對打開放性回答

選項	類別	開放性回答內容節錄
是	1.合乎視覺效果	是假的一眼就可以看出來、表情真實、人物像真人、動作逼真、很逼真、讓大家都欣賞、道具逼真
	2.歷史不可紀錄每一件事	電腦只拷貝一個人的動作
	3.電影	都是演的、沒有惡魔
	4.由邏輯推斷	不可能再現 5400 年前景色、不可能用動物或機器、不可能回到過去去拍攝、拍攝者會被吃掉、5400 年前沒有人、可能是機器
	5.其他	直覺、看過拍攝過程、不確定
否	1.由邏輯推斷	避免真人傷亡、表演困難、因為演員沒有這麼多、不可能人一起飛出去
	2.沒有歷史紀錄	劇情不可能發生
	3.沒有半獸人	沒有半獸人、沒有半獸人更何況是與半獸的戰爭、半獸人是虛幻的
	4.電影表現	利用電腦動畫、特效精采、覺得是電腦動畫、拍攝都是人演的、那是演技、沒有人可以利用化妝成這樣、沒有妖怪是,人戴上道具
	5.電腦科技的呈現	科技發達、上過相關課程介紹、不可能砍掉索倫手指、
	6 不合乎視覺效果	覺得不是、看起來不真實、穿道具動作會不自然、太假、真人做不出這些動作
	7.未親身經歷	沒看過精靈與半獸人、人不會長那樣
	8.其他	聽同學說的、妖怪看起來很難演、可以帶面具

由上「中土世界是否存在於 5400 年前」與「第二紀元大戰在過去曾經發生過」這兩個子題中，受試學童由開放性回答中，並不能窺知是否影像能先通過視覺的檢識，再辨別影像內容是真實或虛構。而且這兩個子題中，受試學童認為真實的回答中，都有提及合乎視覺效果，但由開放性回答中，並不能確實得知其對於數位影像處理的感受，不過皆能夠確知是利用電腦人所構成的千軍萬馬畫面。



這些問題必須利用「二紀元大戰的人物戰鬥，全部是由真人」這一個子題以釐清。

受試學童在面對「二紀元大戰的人物戰鬥，全部是由真人在同時互相對打拍攝的」這一個子題時，認為是真人拍攝的 40 位學童中，共有 19 種回答。85 位受試學童認為並非是真人拍攝，而其中有 28 種的開放性回答，且開放性答案中，佔絕對多數的有 24 位回答「避免真人傷亡」，其回答內容的類型依序為 13 位回答「利用電腦動畫」、12 位回答「因為演員沒有這麼多」、6 位「覺得是電腦動畫」、4 位「沒有半獸人」等答案。13 位認為利用電腦動畫、6 位覺得是電腦動畫、2 位是特效精采、1 位是科技發達、1 位上過相關課程介紹，在 85 位學童中有 23 位是以電影畫面來判讀，他們認為是以數位科技進行處理。所以，認為影像並非真人演出的受試的學童中，確知影像為數位處理的學童佔 27%，此佔在全部的比例為 18%。由以上可以得知，絕大部份的受試學童，都是先接受了影像，再依據影像得敘事內容來判斷是否為真實。

受試學童在判斷時，並非單以視覺進行考量，由避免「避免真人傷亡」這一個答案可以推測，雖然影片的畫面生動逼真，但是大量的人員傷亡，是不合乎一般常識的。所以有 24 位受試學童，認為為避免真人傷亡，故並非是真人拍攝。

但由第一部份的開放性問題回答可以發現到，受試學童在論斷影像的真實性時，並非有固定的角度，可能利用聲音、影像、文字，去進行推斷。所以學童的回答，包含了各式各樣的答案，而值得注意的是，在大量電腦人與真人演員所形成的敘事畫面中，受測學童並不會明顯注意到電腦人與真人演員的差異性，反而專注於畫面敘事內容，以敘事內容來論斷影像的真實性。

根據上一小節，並針對第二紀元大戰存在與否此項議題，受試學童所呈現對真實性的認同度，分別為 27%、38.4%、32%，三者皆低於 50%，沒有明顯差異。研究者根據回答問題的敘述——由真人來扮演構成戰爭場面來推斷，分析受試學童可能有的 2 種認知方式為：

### **1. 第二紀元大戰存在**

影片由真人演出，電影所呈現的畫面就是實景拍攝，既然有實景拍攝，那麼

第二紀元大戰就可能為真實，既然戰爭發生過，那麼 5400 年前就有中土世界的存在。

## 2. 第二紀元大戰不存在

影片並非由真人演出，電影所呈現的畫面就可能是利用電腦動畫或是化妝術，既然畫面是電影情節，畫面是現今電影工業捏造，那麼第二紀元大戰就不為真實，且戰爭既然沒有發生過，那麼 5400 年前就不會有中土世界。

### 5.2.2. 哈比人的虛擬影像開放性問題分析

由 5.1.2. 小節中可以發現到，相較於其他的第二紀元大戰、食人妖的虛擬影像，受試學童認同哈比人在過去存在，得到了 60.5% 的認同度。就哈比人與利用實景搭建的底袋村在過去是否存在，這兩個子題的對照中可以得知，雖然兩者都是利用真人實景拍攝，底袋村也是利用實景搭建，但認同度只有 48.4%。所以哈比人獲得高度認同的關鍵，恐怕不只有利用真人實景拍攝，故研究者想對此現象作更進一步的釐清。而討論到底袋村在今日是否存在，獲得的認同度更是下降到 17.5%，這些差異必須由開放性問題進行分析，以獲得更進一步的解釋。

表 5-15 哈比人影像真實認同開放性回答

選項	類別	開放性回答內容節錄
是	1. 與遺傳有關	血統不一樣、遺傳、有人是侏儒、長相一樣、不同種族、人有高矮的差異、美國人很高、古代人身高比較矮、不同種族、有猿人就有侏儒、以前有很多種族、由他們進化過來
	2. 時間差異	傳說時期、以前的種族已經滅亡、在過去的其他國家

	3.空間差異	美國人很高、不同地區、在過去的其他國家、別的國家有小矮人，只是不知道
	4.沒有遺留證據	遺跡未發現、未發現、神話中存在、無奇不有、遺跡在海底而找不到、未發現遺跡
	5.合乎視覺法則	房子小、看起來就知道不同的人、演的很真實、直覺、哈比人存在去演電影、服裝不一樣、有可能
	6.其他	人都可能從火星來、神話中存在、小說有說、食物少.發育不良
否	1.沒有哈比人	不存在、沒有存在不同的種族、矮的是侏儒、沒有哈比人、沒有哈比人只有人
	2.沒有歷史紀錄	沒被證實、沒有紀錄
	3.沒有明顯身高差異	人應該都一樣高、沒有那麼高的人、太矮
	4.電影表現	電影畫面
	5.虛構	巫術與矮人是虛構的
	6.未親身經歷	沒見過
	7.其他	我的直覺

共有 75 位受試學童的認同哈比人存在的開放性回答，其中有 34 種的開放性回答，可歸納為 6 類(表 5-15)，分列如下所示：

1. 與遺傳有關
2. 時間差異
3. 空間差異
4. 沒有遺留證據
5. 合乎視覺法則
6. 其他

其中所佔比率最高為與遺傳有關：14 位的「高矮差異」、5 位的「血統不一樣」、5 位的「人有高矮差異」、5 位的「以前有很多種族」、4 位的「遺傳」、3 位的「有人是侏儒」、3 位的「古代人身高比較矮」、3 位的「食物少發育不良」，此為相關答案在 75 位中，佔有絕大多數的 45 位之回答內容。

研究者根據以上的分類，不難注意到受試學童對於哈比人與劇中其他種族的的身高差異，合乎日常生活中所見所聞，就如同人種上的差異，會隨著種族不同而展現不同的樣貌，因此對於認同哈比人的存在，較能夠接受。

表 5-16 底袋村在過去曾經存在開放性回答

選項	類別	開放性回答內容節錄
是	1.與種族有關	高矮不一樣、不同種族、以前有很多種族、各種族有自己的歷史、有矮人就有這樣的村子、少數民族在地洞中生活
	2.時間差異	以前可能有侏儒、以前有矮人族、以前可能有、在幾千年前存在
	3.合乎房屋結構	是房屋的結構、合乎身高的房子、合理、跟隧道一樣
	4.沒有遺留證據	埋沒沒被發現、演的很真實、已經消失、漸漸消失、傳說可能發生過、在某一角落、無奇不有
	5.合乎視覺法則	合乎視覺、場景以實景拍攝、覺得是、場景真實、相信有中土世界
	6.其他	看過這種房屋、他很可愛、神話中存在、擁有美麗的大地,較快樂、每一個國家有不同的都市村莊、故事以真實事件為背景、有英國的景色、因為夢想、並未有大量的半身人
否	1.底袋村不存在	不存在、一點也不可能、不相信

2.沒有歷史紀錄	沒被發現、遺跡不不會消失,卻沒有現實的證據、沒有遺跡、沒有歷史紀錄、沒被證實、傳說沒紀錄、存在的話,早就被發現
3.哈比人不存在	沒有哈比人、從前的人種沒有如此的差異、以前的人沒有這麼矮、實在太矮了
4.電影表現	電腦動畫、這是電影
5.虛構	虛構、覺得是假的
6 不合乎視覺效果	沒有如此的鄉村美景、
7.未親身經歷	沒見過、沒聽說過
8.時間差異	5400 年前是石器時代、時代太久、不可能活到 111 歲
9.其他	名字太古怪、人類不是萬能的、沒有圓的房子、沒有這麼小的房子

受試學童對於哈比人的存在有著高度的認同，而且開放性回答多集中於人種遺傳的因素上，但對於底袋村在過去是否存在，受試學童的開放性回答，並沒有特別集中於某一項議題。認定底袋村在過去曾經存在的受試學童共 60 位，卻有 35 種開放性回答，可見開放性回答的答案相當的多樣化。

表 5-17 底袋村在今天依然存在開放性回答

選項	類別	開放性回答內容節錄
是	1.與種族有關	不同種族、現代人身高較高、都可以活到 111 歲
	2.空間差異	不同地區、國外有
	3.合乎房屋結構	現在也有人挖洞居住

	4.沒有遺留證據	已經滅亡了、埋在海底下、還可能在隱密處、科技未發達到發現、有可能沒紀錄、未找到、還有種族未發現
	5.合乎視覺法則	看起來是真的、有出現在電影中，所以出現過
	6.其他	導演不可能建造房子、哈比人存在
否	1.底袋村不存在	不可能
	2.沒有歷史紀錄	沒被發現、沒新聞報導、博物館中沒有、沒有遺跡、社會課沒教到、沒有人發現、遺跡已經消滅、沒人去過、沒被證實
	3.哈比人不存在	哈比人不存在、沒見過這麼矮的人、衛星找不到、哈比人不存在,村莊也不存在、已經被消滅
	4.電影表現	是電影情節、演完戲就拆了、電影畫面
	5.虛構	虛幻
	6 不合對房屋的概念	和今日的房屋差太多、沒有特定種族的村莊
	7.未親身經歷	沒親眼看到、沒聽說過
	8.時間差異	村落會因時間產生變化、不會存在到今日
	9.其他	他已經 111 歲了、人不會如此長壽、因為變的，所以不見、現在的身高很高、在別的星球、不適合現代人

根據第一小節，認同底袋村在過去與現在存在有著明顯的認同差異，由開放性回答(表 5-17)可以注意到，相當多的答案與受試學童的生活環境相輔。由於時間差異的隔閡，學童並不能明確判知底袋村在過去是否存在，但在現今生活所接受的訊息中，並未聽聞底袋村在現今存在，所以除了少部份學童外，都否定了底

袋村在現今存在。

由哈比人在過去是否存在及底袋村在今日是否存在的議題上，呈現明顯的認同度差異，除了真人實景拍攝影響受試學童的認同度外，由開放性回答可以提出以下影響受試學童真實認知的可能因素：

### 1.合乎生活經驗

當影像內容越能夠貼近受試學童的生活經驗時，雖然是虛擬的影像，但對學童卻具有說服力，受試學童對於認為哈比人在過去存在的理由為：「因為在我們台灣有各種不同的種族，那我想在其他地方也應該有不同的種族吧!」，「因為世界有各式各樣的種族，每個種族都有種族的特色，所以一高一矮可能也是種族的特色之一」；「因為每個民族血統不同，而有可能這些民族從前存在，只是因為沒這種人了」。以上文字乃節錄部份受試學童的回答內容，從中可以注意到不同人種的身高差異的概念，貼近於受試學童日常生活所接觸到的知識。故知虛擬影像越能夠合乎於生活經驗，對於主觀真實的認同度越高。

### 2.時間與空間的距離

現今受試學童所能獲得的資訊量，藉由現今的大中傳播媒體及網路通訊的無往弗屆，而得到了許多不同的媒體資訊。在研究中發現到，受試學童將根據生活週遭經驗進行邏輯論斷，但容許因時間與空間形成的差異，且時間離今日越久；空間離台灣越遠，對於客觀真實的詮釋方式與範圍容許度越多樣化，也形成多樣化的個人真實。

由下述受試學童的回答，可以注意到因為時間與空間因素形成的多樣化詮釋：「因為老師曾經說過，以前的人比現代的人還 Happy!是因為他們擁有美麗的大地、快樂的家園」、「台灣沒有底袋村，別的地方或許有」、「每個國家一定會有不同的都市、村莊」、「因為至今還有很多種族還沒被發現，可能其中一個就是」、「現在也有人挖洞住在地下」。由這些開放性回答，可以窺知受試學童因為時間與空間的距離而形成詮釋的多樣化。所以認為底袋村曾經在過去存在的比率，遠遠高於底袋村在今日還存在的比率。

綜合上述，除了實景拍攝外，由於【魔戒首部曲】在時間的設定上為 5400 年前，而身高的差異是受試學童能合理接受的關鍵因素，因此哈比人得到了高度的認同，故有 60.5% 的受試學童認為哈比人在過去曾經存在(表 4-11)。由於肯定哈比人的存在，底袋村中的隧道型房屋，房屋高度合乎哈比人身高，不過由於與今日生活週遭的房屋形式相去甚遠，所以認為底袋村曾經在過去存在的比率，遠遠高於底袋村在今日還存在的比率(表 5-11)。

### 5.2.3.對於食人妖的虛擬影像開放性問題分析

表 5-18 對於食人妖在過去是否存在開放性回答

選項	類別	開放性回答內容節錄
是	1.沒有紀錄	化石未發現、沒紀錄有可能、已經消失了、五千多年的事怎有人知道
	2.神話中存在	神話中存在、希臘神話
	3.無奇不有	無奇不有、世界上有許多的怪東西、可能在過去存在
	4.在其他媒體得知資訊	卡通中也有、像哈利波特的山怪
	5.合乎視覺效果	感覺有
	6.其他	食人妖化身食人族、在幻想中有、過去有恐龍、很耐命、有可能、那是巨人的進化
否	1.不合乎視覺法則	是假的、電腦動畫、沒這麼大的人、醜的生物不存在、太可怕、太假、太噁心
	2.邏輯推斷	地球就不會有人類存在、是誰產生山怪？、沒被吃掉許多人類、存在會繁殖、沒有生命力這麼強、否則導演會被吃掉、沒有人類滅亡



	3.沒有遺留證據	不會知道、今天看不到食人妖、沒發現、沒紀錄、沒被證實、不合乎現實世界、沒證據、沒人看過
	4.電影	演戲、想像、
	5.不存在	以前沒有怪物、沒有食人妖、
	6.其他	食人妖與半獸人怎麼會在一起、只有人與動物

這一段影片與第二紀元大戰不同處於，受試學童在面對食人妖是否存在時，由於該段影片中，電腦人影像已經為視覺重心，故與視覺有關的答案明顯增加，相關答案如下：「是假的」有十位、「電腦動畫」有五位、「醜的生物不存在」有四位、「太假」有一位。受試學童也會依據今日狀況而進行思辯，而有下述的答案：「地球就不會有人類存在、今天看不到食人妖、沒發現、沒紀錄、存在會繁殖、否則導演會被吃掉、沒有人類滅亡」等回答。

但根據上述的回答，並對照第二紀元大戰是由真人扮演來互相對打這一個子題時，我們可以注意到，受試學童在面對虛擬的食人妖是否存在時，由於電腦人為該場景影像的敘事重心，故以視覺感受來判斷的比率有增加。但絕大多數的受試學童，還是會在接收視覺影像後，以是否親身經歷、是否有媒體紀錄，進行更深一層的邏輯思考，才決定判斷是否為真實的存在。

表 5-19 對於食人妖在今日是否存在開放性回答

選項	類別	開放性回答內容節錄
是	1.沒有紀錄	沒發現、可能虛弱的躲在某角落
	2.合乎視覺效果	看起來是真的
	3.無奇不有	很多事是不明.如巨石陣、無奇不有

	4.與食人族有關	有食人族、食人妖與食人族住一起、食人族的後代
	5. 其他	有外星人有山怪、已經被打死了、已經消失了、有可能是人變的、怪物可活很久、不一定生長在哪、在山洞裏、進化方向不一樣
否	1.食人妖未曾存在過	不可能、沒有食人妖、是假的、以前沒有今天不會有
	2.邏輯推斷	否則導演會被吃掉、沒人被吃、沒有跟食人妖發生戰爭、沒有人類滅亡
	3.沒有遺留證據	地球上找不到、沒被發掘到、今天沒被發現、現在沒有怪物、沒遺物、沒被證實、沒人看到、沒被發現
	4.電影	影片的特效、電腦動畫、沒有紀載、演的
	5.經過時間變遷食人妖不存在	時間太久、已經死了、無法生存、絕種了、恐龍都已經絕種了何況食人妖
	6.沒有親身經歷	沒親眼看到、沒聽說
	7.未出現於媒體	沒有出現在電視上、沒有新聞、存在會造成轟動
	8.不合乎視覺	太假、很奇怪
	6.其他	因為今日的武器很先進、就算有也不信、太可怕、生存地方在哪?、存在就太恐怖了

對於食人妖在今日是否存在，在受試學童中所獲得的認同度低，認同食人妖

存在於今天者為 14.4%；而底袋村在今日依然存在者得到的認同度為 17.5%。由這兩項相近的數值可以推知，食人妖由於是利用數位特效製作的電腦人，而底袋村是採用實景搭建的方式來拍攝，兩種方式在影片中便存有著明顯的認同差異(表 4-11)，但二者對於影響現今兒童的主觀現實，對於今日生活周遭產生真實混淆的效果卻是相近的，二者都未造成強烈的影響。

表 5-20 希不希望成為劇中人物開放性回答

選項	類別	答案
是	1.很帥	精靈射箭很帥、精靈很帥、在戰鬥中很帥、甘道夫魔法好酷、很酷
	2.想成為某一位劇中人物	精靈射箭很帥、近戰的亞拉剛、甘道夫魔法好酷、想當佛洛多、可以成為英勇的精靈、可以成為勇士、甘道夫很好看、弓箭手比較強、體會劇中人心情
	3.想成為演員	想當演員、可以上電影、可以賺錢
	4.想體驗另一個世界	現實太無趣、會有魔法、可以射怪物、想去適應這樣的環境、可以冒險、打敗怪物、想看到怪物、因為很刺激
	5.可以出名	可以出名、可以被全世界認識
	6.其他	喜歡,但不想當死亡的那一個、想做什麼就作什麼、怪物很可愛
否	1.怕死	怕被食人妖打死、怕死、怕被打死、怕成為佛洛多,怕死
	2.太恐怖	劇情太恐怖、怪物太恐怖、太可怕、怕作惡夢、沒勇氣、太殘暴
	3.不喜歡演戲	不喜歡當演員、演的話很辛苦
	4.太危險	不想上戰場、有些動作很危險、會受傷怕痛、太冒險、只有打鬥、生活在戰爭中帶可怕

	5. 其他	劇中人物難看、不喜歡吃人、一個人長得太高、箭射的不好、都是男生、自己如何變化、當現代人比較好、無聊、沒時間、平淡生活較好
--	-------	--

在希不希望成為劇中人物這一個子題時，受試學童對於【魔戒首部曲】劇中角色的認同度，並沒有展現出明顯的差異，分別為 54%與 46%。其中對於認同劇中角色的回答裡，有 14 位為「精靈射箭很帥」，最認同精靈弓箭手這一個角色，與國外對於對於【魔戒首部曲】劇中角色的反應是相同的（朱學恆，2002d）。

而不希望成為劇中角色的回答中，有 10 位回答為「劇情太恐怖」，其次為 9 位回答為「太可怕」、其次為五位的「怕死」、「不想上戰場」。研究者認為，可能是由於【魔戒首部曲】強烈視覺張力，而形成受試學童對劇情產生太恐怖、太可怕的情緒反應。

#### 5.2.4.小結

研究者在受試學童的問卷回答中，發現到下列面對虛擬影像時的特點，茲分述如下：

##### 1.現今數位影像處理技術已合乎視覺印象

現今數位影像處理效果，已經合乎一般的日常生活所見的視覺影像。藉由媒體所呈現的視覺影像與肉眼直接所見的視覺影像沒有明顯的差異性，所以受試學童在針對第二紀元大戰是否由真人所扮演時，有 32%的比例認為真人扮演。否定的 68%中(表 4-11)，能夠確知為數位科技處理的影像者，所佔比例為 18%，由此可知，當受試學童觀看【魔戒首部曲】時，其中 82%的學童在第一瞬間，並未能明確區別媒體影像與肉眼所見影像的差異性，50%的學童則是根據生活經驗在加以判斷，而否定真人扮演。因此，【魔戒首部曲】的影像操作技術，已經

達成驚人的視覺效果。

## **2. 受試學童以文字與影像進行抽象邏輯思考**

電影可以分爲五種軌跡，聲音、影像、文字、語言、配樂，研究成果顯示受試學童並非以單一符碼，作爲影像在認知、判別虛擬影像的基礎，甚至部份學童在判讀時，以多種符碼爲判讀標準。研究結果中發現，絕大部分的受試學童判斷基準爲影像與文字，只有相當稀少的開放性回答判斷標準爲聲音、語言與配樂。

雖然受試學童開放性問題中的回答，判斷基準多以影像與文字爲主，但對於受試學童的認知中，有一點值得注意的。因爲在正反兩方都會有提出「沒有紀錄」的論述，根據此一論點進行推斷，進行邏輯性的思考。部份受試學童認爲沒有紀錄，是因爲歷史上不可能所有的事件都被紀錄下來，此外在自然中也還有許多未解之謎，因此認同虛擬影像爲真實的存在。而部份受試學童認爲「沒有紀錄」，是因爲在日常生活中，充斥著各式各樣的親身經驗或是媒體傳播的資訊，如果是真實存在，應該會擁有大量相關資訊，但由於資訊量的稀少甚至沒有紀錄，故而認定爲不真實。

而紀錄包含了影像與文字的部份，受試學童會將影片內容轉換成可以掌握的具體概念，以文字的模式進行思考。但在一段影片中，充滿無數的刺點與知面，無法完全掌握受試學童將會選擇的刺點與知面。

## **3. 與生活經驗越相近，受試學童對虛擬影像的接受度越高**

由上述的研究結果得知，受試學童對判斷基準中，不斷出現沒有紀錄與沒有親身經驗這兩類的開放性回答。沒有親身經驗，除了表示受試學童並未親自體驗外，也包括了受試學童並未在媒體上聽聞、接觸過相關訊息。所以當受試學童接觸虛擬影像時，會以先備經驗進行推論，若虛擬影像越能夠與其與生活經驗越相近，受試學童對虛擬影像的接受度越高。

此外，受試學童將根據其生活經驗，並進行推論。而受試學童進行邏輯思考時，會以文字與影像這兩個認知點，做爲判斷時的參照。

## **4. 當時間與空間的距離越大時，受試學童越能夠接受數位影像**

當受學童所觀看的數位影像，為兒童生活經驗中所未曾接觸或與生活中經驗相抵觸時，多數學童會以先備經驗進行邏輯推斷。當數位影像與當與生活經驗相衝突時，影像所設定時間與空間的距離越大時，受試學童將產生越多的詮釋，而越能夠接受影像為客觀真實的反映。影像因為時間與空間距離的因素，讓受試學童對於內容越能夠接受。

由於【魔戒首部曲】的影像相當逼真，大部份的學童在第一反應時，並未有肉眼觀看影像與數位虛擬影像的的差異，而後才進行認識的動作。根據上述研究結果，將受試學童對於判別影像的流程，可以歸納如下表：

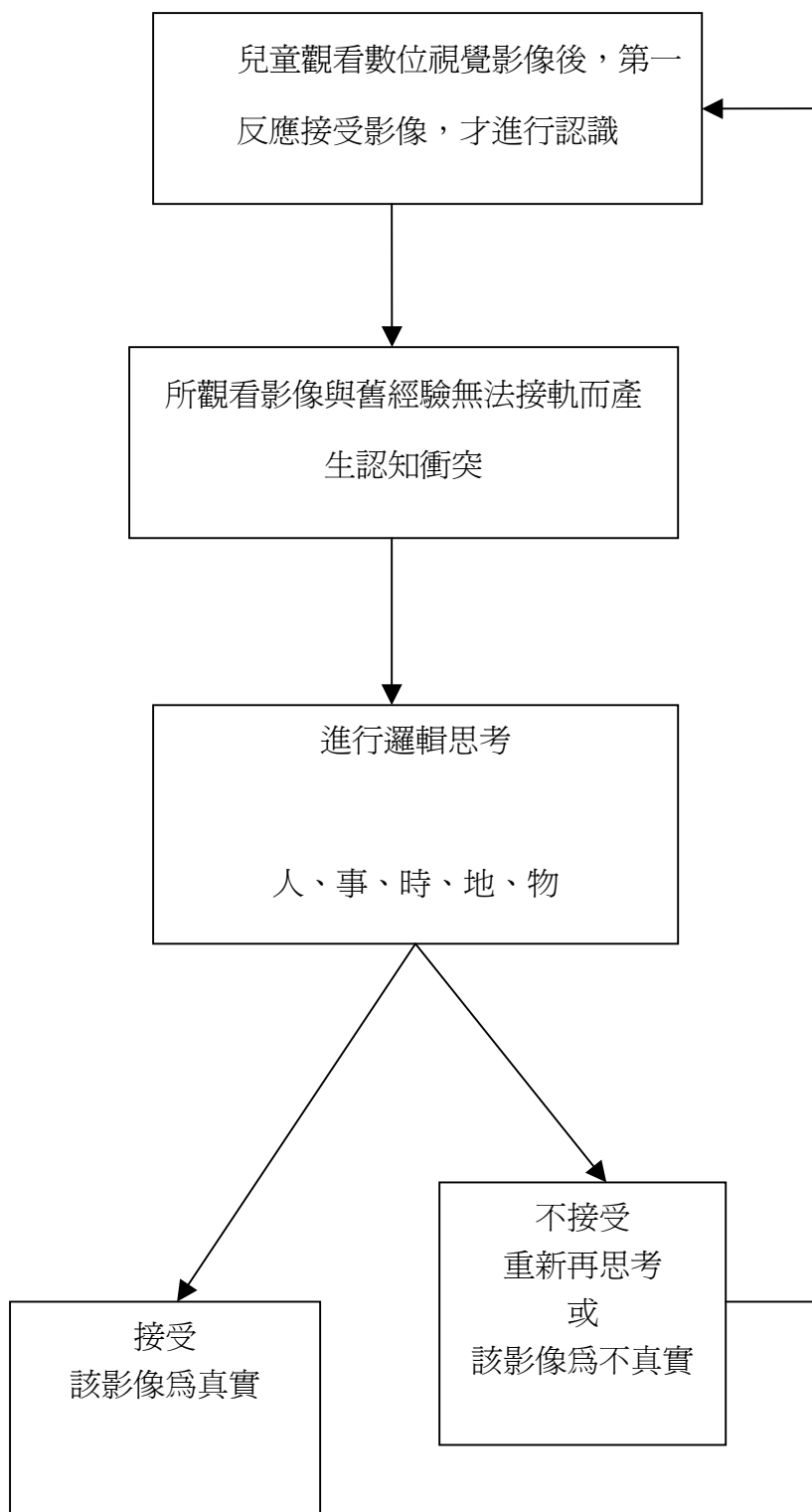


圖:5-1. 受試學童影像判斷流程圖

## 5.3 交互探討

本小節所討論之內容，乃綜合上述對於【魔戒首部曲】的研究結果，並對封閉性問題與開放性問題題問兩者之關係，進行交分析。而進一步的釐情受試學童對於虛擬影像真實性的認知。

絕大多數的受試學童是接受了【魔戒首部曲】的影像後，才進行後續的思考影像是否為客觀真實的反映。因此【魔戒首部曲】的數位處理技術，已經直逼客觀真實的世界了。根據研究結果，影響受試學童判別真偽的因素有下列幾點：

### 1. 實景拍攝畫面遠較虛擬影像具說服力

理論上而言，單一位導演，所拍攝的同一部影片中，不同場景所創造出的虛擬視覺角色，對於虛擬影像的認同度，不致於會有著相當大程度的認同差異。但是由受試學童的反應結果，卻發現到了一項值得思考的現象：對於不同場景所節錄出來視覺角色，表現出對虛擬影像的認同度的差異，有 60% 的受試學童認同在哈比人過去存在，卻只有 21.6% 的受試學童認同在食人妖過去存在。由認同比率上的差異，可以發現二者存有著有明顯程度的認同差異。

在研究結果中，受試學童對於哈比人在過去是否存在，獲得了 60.5% 的認同度，差異在於由真人扮演與實景搭建去建構的虛擬畫面，相較於其他以數位虛擬建構影像所繪製的畫面，具有較強的說服力。

### 2. 虛擬影像為視覺重心時，說服力較弱

受試學童在判斷影像的真實性時，食人妖與第二紀元大戰都是真人演員與電腦人共同表現的畫面，但虛擬影像為視覺重心時，說服力較弱。

而值得注意的是，在大量電腦人與真人演員所形成的敘事畫面中，受測學童並不會明顯注意到電腦人與真人演員的差異性。他們反而專注於畫面敘事內容，以敘事內容來論斷影像的真實性。但當電腦人為視覺重心時，受測學童就會注意到電腦人與真人演員的差異性，同時間考慮敘事內容與視覺效果。所以在第二紀元大戰與食人妖兩項子題作比較時，電腦人作為配角的第二紀元大戰獲得較高的



真實認同。

### 3.受試學童以文字與影像進行抽象邏輯思考

電影可以分爲五種軌跡，聲音、影像、文字、語言、配樂。就研究結果發現，絕大部分的受試學童判斷基準爲影像與文字，只有相當稀少的開放性回答，是以聲音、語言與配樂爲判斷的標準。

雖然試學童開放性問題中的回答，判斷基準多以影像與文字爲主，而所謂紀錄乃包含了影像與文字的部份，故受試學童會將影片內容轉換成可以掌握的具體概念，以文字的模式進行思考。但在一段影片中，充滿無數的刺點與知面，在本研究中無法完全掌握受試學童的刺點與知面。受試學童將會根據自身的生活經驗，而有不同的選擇。

### 4.與生活經驗越相輔，認同度越高

在受試學童開放性回答中，是否爲親身經歷的相關性答案，不斷的出現在每一個子題中，尤其是在否定的開放性回答中，受試學童會不斷的強調在生活中並沒有親身經驗，因此否定該虛擬影像的內容，並不存在於客觀真實。如果虛擬影像的內容與生活經驗越相輔，則認同度越高。

但在親身經驗的相關回答中，也不斷的提及是否曾在大眾媒體上接觸過相關資訊。而有部份的學童在開放性回答中提及「曾經在網路上看過這樣的事」。就如同 Wilson (Wilson B, 2000)所提出的根莖論，兒童所吸收的視覺圖像，包含了大量的大眾文化圖像，漫畫、電影、廣告、電視，眾多紛亂而不可測的視覺文化圖像來源；就如同植物的根莖般，在地底下四散蔓延，而不可測知。而這些視覺圖像，也成爲受試學童判斷的基準之一。

### 5.合於邏輯思考

受試的學童，已經能就所見影像內容，進一步的思考前後相關關係。如同皮亞傑所說 11-13 歲的兒童更能運用抽象的與合於形式邏輯的推理方法來思考與解決問題（張春興，2001）。所以當受試面對底袋村是否存在時，由於哈比人的體型，可以聯想到體型與房屋結構間是相關的。但涉及電影中的底袋村在今天依然

存在時，認同比率就遽降，因為在台灣日常生活中，恐怕是未發現相關的房屋架構，故底袋村雖以實景的方式搭建，但不合乎受試學童的先備知識，因而被認同的比率並不顯著。

## 6.時間與空間的距離越大時，受試學童越能夠接受數位影像

受試學童對於虛擬影像由底袋村在過去與今天是否存在及食人妖在過去與今天是否存在，都認為在過去的存在可能性比較高。由認為在過去存在的認同比率較高，就這一個現象來分析：當受試學童所觀看的數位虛擬影像，勢必為生活經驗中所未曾接觸或與生活中經驗相抵觸時，多數學童會以先備經驗進行邏輯推斷。

皮亞傑認知發展階段理論的主張認為：兒童對於自然世界的想法，是經歷一系列質的變換階段（張春興，2001）。當所得經驗經驗非預期時，在這種情況下，將有三種選擇：忽略、或是在腦中改變資訊使這些經驗能契合腦原有模組 (schemata)，或是很不平常的改變原先的思想模組與新經驗能契合。

而當數位影像與當與生活經驗相衝突時，影像所設定時間與空間的距離越大時，受試學童將產生越多的詮釋，而越能夠接受影像為客觀真實的反映。影像因為時間與空間距離的因素，讓受試學童對於內容越能夠接受。

## 7.受試學童對於影像判斷的流程

根據上述，可以推斷出受試學童影像判斷真實的流程：

由於【魔戒首部曲】的影像相當逼真，大部份的學童在第一反應時，並未有肉眼觀看影像與數位虛擬影像的的差異，而後才進行認識的動作。而在認知的這一個過程中，將根據不同的先備經驗，對於影片決選不同的刺點。在決選的過程中，實景拍攝畫面遠較虛擬影像具說服力，而虛擬影像為視覺重心時，說服力較弱。受試學童在面對刺點時，將以文字與影像進行抽象邏輯思考，而影像內容與生活經驗越相輔，認同度越高。虛擬影像所設定時間與空間的距離越大時，受試學童就越能夠接受數位影像為真實的存在。

而受試學童肯定時，就會由符號真實轉換成為主觀真實。而受試學童否定時，則可能重新再進行思考與核對；或是他們不相信時，【魔戒首部曲】就是符號真

實，只存在於媒體中，不造成真實混淆。

由上述的交互分析可以得知，受試學童對於虛擬影像真實性的認知歷程。在兒童認知發展的歷程上，在現今雖然是合乎於而兒童發展的現象。但值得注意的現象是，受試學童不斷接觸大量的大眾文化圖像，漫畫、電影、廣告、電視，眾多紛亂而不可測的視覺文化圖像來源，形成兒童眾多的刺點與知面，故本研究無法在文中一一羅列。

## 5.4.影像與真實之關係與詮釋

本章節乃針對研究結果中受試學童在問卷中的封閉性問題與開放性問題，進行交叉分析，並以新聞學三種真實的角度，探知兒童對於客觀真實、符號真實與主觀真實三者間之關係，同時以布希亞的擬像理論，為影像的真實性進行分析與詮釋。

### 5.4.1.以新聞學三種真實的角度分析

本小節以新聞學三種真實的角度，探知兒童對於客觀真實、符號真實與主觀真實三者間之關係。

因為【魔戒首部曲】是誕生於小說裏，而且是世界上第一個提出了「第二世界」概念。「第二世界」是幻想創造出來的，反映第一世界，因此它絕非虛構，而是另一種「真實」，是完全的符號真實。

而主觀真實是經由客觀真實與符號真實輸入個人後，在腦中建構的個人真實。根據上述，問卷作答中，不論受試學童在問卷所選擇的答案是「是」或「否」，都是呈現出了兒童的主觀真實。所以，只不過每一個兒童所答不一，表示出每一個兒童不同的主觀真實。但由於【魔戒首部曲】並不存在於客觀世界中，當受試學童在問卷中的封閉性問題回答為「是」時，已經表示出受試兒童相信了【魔戒首部曲】所輸入的符號真實。在這樣的狀態下，主觀真實已經認同於符號真實，

所以不可能在開放性的回答中，再去界定出受試學童主觀真實與符號真實的關係，是一件有困難的事情。

而回答為否的受試學童，表示並不認同【魔戒首部曲】所傳達的符號真實，但由後續的開放性回答中，對於判斷受試學童所呈現的真實認知，由眾多的刺點和知面中，無法明確的區別出客觀真實、符號真實及主觀真實三者間的關係。要區別存在著困難，因為由眾多開放性的回答中，不論是親身經驗或是報導所得之經驗，因為都是感官與媒體資訊的交相混雜。在此種情況下，對於試圖區別受試學童真實認知認同，難以明確劃歸為客觀真實、主觀真實及符號真實。

此外因為客觀真實為存在於個人之外的客觀世界的一種事實，他的存在是一種無需經過驗證而普遍存在的常識」(陳淑茵，2002，頁 35)，以科學的立場，存在著不變的客觀真實。如《在科學與科幻影片的科學文本對國小兒童心像的影響－恐龍概念之實徵研究》中(吳毓儒，2002)，可以由科學的角度，依照考古及生物學上的證據，存在著放諸四海皆準的判斷標準，判讀出科學與科幻影片都會影響兒童認知，而科幻影片影片有可能造成真實認知的混淆。

但在藝術創作上，容許作品與客觀現實間存在著想像空間，想像空間的存在並不完全合乎於客觀真實。當以新聞學三種真實的角度對於受試學童進行分析時，可以由部份學童的回答中得知，主觀真實認同於符號真實，但是要更進一步的劃分，有其理論上的限制。

當試圖以新聞學中，客觀真實、符號真實與主觀真實，三種真實的角度對於受試學童進行分析時，可以由部份學童的回答中得知，當主觀真實認同於符號真實，數位影像是兒童的主觀真實產生改變，發生了真實混淆的現象。但是要更進一步的劃分，有其理論上的限制。如果單就數位影像理技術而言，【魔戒首部曲】創造出存在於媒體中的影像，與肉體所見的影像，在影像的形、色、畫質上，已經大達到了幾可亂真的程度。就虛擬影像的表現技術而論，符號真實影已經相當的逼近於客觀真實。因為絕大部份的受試學童，都是先接受了影像，再依據影像得敘事內容來判斷是否為真實。

### 5.4.2.以擬像理論分析

本小節是以布西亞的擬像理論，針對於影像與真實間兩者之關係，進行分析與詮釋。

布希亞的擬像理論，提出了符號、影像與真實間的關係，且提出兩者間四個階段（黃宏昭，1997）：

(1) 影像是基本真實的反映

此一階段的影像是一良善的表象，能忠實的再現真實。

(2) 影像遮掩、扭曲基本真實

此一階段的影像是一邪惡的表象，惡劣的再現真實，刻意的顛倒、扭曲真實，如透過影像、符號傳達虛假意識形態。

(3) 影像遮掩了基本真實的不存在

這是一種玩弄表象的障眼法，讓原本不存在的真實，看起來好像真正的存在。

(4) 影像與任何真實無關

影像與真實間關係斷裂，影像具有其生命力，可以獨立的存在。

針對【魔戒首部曲】而言，電影中的影像，並不指涉任何現實中真實的存在的事物，因為第一隻半獸人(orc)是誕生於魔戒的作者筆下的，一開始是存在於文字媒體之中，在今日由於數位科技的發達，終於讓一隻活生生的半獸人影像，展現於眼前，所於以布希亞擬像的4階段而言，【魔戒首部曲】中的虛擬影像，不存在著「影像是基本真實的反映」——因為不可能描述現況。

將文字符號轉化為影像時，而導演利用複製、拷貝、拼接等手法，利用現存世界中已有的影像特徵，去建構出要傳達的意識形態。以第二紀元大戰半獸人為例，分別以人的直立動物形象、面孔五官混合了野獸的形象，以傳達出暴力、危險的意識形態。所以【魔戒首部曲】的影像，一開始為影像遮掩、扭曲基本真實。

而對於第二紀元大戰、哈比人、食人妖等虛擬影像，抱持否定看法的受試學童，影像在第二階段與第三階段間遊走。以食人妖為例，部份受試學童的判斷依

據為「如果食人妖在過去存在，那麼人類就被吃光了」。或是，「如果食人妖在今天存在，就會有人被吃的新聞」。受試學童所賴以判斷的依據是命名為「食人妖」這一個符號的虛擬影像，食人妖也出現在哈利波特的影片中，由英文的 **Troll** 譯名為山怪，當【魔戒首部曲】的譯名由食人妖轉換為山怪時，受試學童可能不會作出相同的判斷，將扭曲變形了原本的意義。影像將在遮掩、扭曲基本真實與影像遮掩了基本真實的不存在之間遊走。

但有部份學童人認同第二紀元大戰、哈比人、食人妖的存在，在此時，影像步入了第四階段。在第四階段中，物像的意義不與前面三個階段不再有任何藕斷絲連的關係，且成了一個中立的個體，不再依附著任何其他的相關認知，它成為「純潔之眼」論中的產物，具有生命力可以獨立的存在。

對於受試學童而言，由於認知背景的不同，影像的真實性將不斷遊走，產生不同的真實認知。當 1993 年時，當魔戒導演彼得·傑克森看見了【侏羅紀公園】中栩栩如生，由電腦繪製的恐龍之後，認為電腦科技終於已經追上了人類的想像力，是《魔戒》登上大螢幕的時候了(朱學恆, 2002d)，在創造出具有獨立生命力的影像，恐怕是想達成的目標。但就【魔戒首部曲】的影像而言，技術影像達到具有獨自的生命力，因為據研究結果顯示，絕大部份的受試學童，都是先接受了影像，再依據影像的敘事內容來判斷是否為真實。

依據上述論述，布希亞雖然對於影像與真實在科技的影響下，提出了四階段的關係論證。但是，根據創作者與觀賞者的不同，影像分立於不同的位階。但就影像而言，根據受試學童的生理反應，魔戒導演彼得·傑克森，已經創造出具有獨立生命的影像。

但對於受試學童，由於受試學童不同的認知，使得虛擬影像分立於不同的位階。這也對映了布希亞所提及的另一個概念，在繪製地圖時，是先有現實的領域而繪製地圖。而今天擬像是先有地圖而去想像真實的領域為何？(Jean Baudrillard, 1999) 不論這一張地圖是否再現實有真正的對應。所以，由於每一位兒童的生活背景不同，認定的虛擬影像便分立於不同的位階，影像與真實間不

是單一的關係。

## 6. 結論與建議

由於電腦數位科技的進步，在影像的表現形式上，創造了幾可亂真的影像表現。對於數位技術應用於製作商業電影影像的處理能力，更是由 1993 年【侏羅紀公園】中恐龍於原野狂奔的六分鐘，到 2002 年【魔戒首部曲】大量運用。

本研究在於探討，2002 年時屆奧斯卡最佳特效、化妝、配樂及攝影四大技術獎項(東森影劇組，2002)；並獲選為 MTV 電影獎最佳影片(Mingus,2002) 的奇幻電影【魔戒首部曲】。針對於國小高年級兒童觀看機制和真實認知之間的相互關係進行討論。

### 6.1 結論

本節內容藉由研究結果與文獻探討，對研究問題進行回答，同時分別為對高年級兒童觀看【魔戒首部曲】後，數位影像是否使兒童的主觀真實產生改變？以及國小高年級兒童觀看數位影像時，如何分辨擬真的影像？就影像與真實間進一步的分析與詮釋。

#### 6.1.1. 數位影像是否使兒童的主觀真實產生改變？

經由文獻探討與問卷之結果，可以注意到，國小高年級兒童在觀看【魔戒首部曲】後，數位影像並不會完全使兒童的主觀真實產生改變，在面對虛擬影像時，受試學童在真實認知上，產生混淆的比率並不高，故今日的科技，並未能全面影響受試學童的真實認知。

但也可以發現到，絕大多數的受試學童是接受了【魔戒首部曲】的影像後，才後續進行思考影像是某為客觀真實的反映。因此【魔戒首部曲】的數位處理技術，已經直逼客觀真實的世界了。

但是有另一點值得探究之現象。因為理論上而言，就單一位導演，所拍攝



的同一部影片中，不同場景所創造出的虛擬視覺角色，對於虛擬影像的認同度，不應該會有著相當大程度的認同差異；由表 5-11 中第二紀元大戰、哈比人、食人妖三者虛擬影像的統計成果，可以發現到受試學童對於哈比人之真實存在，有著較高的認同度。60%的受試學童認為哈比人在過去是存在的，而食人妖卻只有 21.6%的受試學童認為在過去是存在的。此一認同比率上的差異，表現出了不同場景所節錄出來視覺角色，受試學童對於虛擬影像的認同度，存有著有明顯程度的認同差異。

故比較【魔戒首部曲】中不同段落影片時，發現不同段落的數位影像會對於受試學童真實認知產生的效果不同。如哈比人的這一段影片，對於受試學童的主觀真實產生了改變，較其他段落明顯。

### 6.1.2.如何分辨擬真的影像？

根據研究結果，影響受試學童判別影像真實性的因素有下列幾點：

#### 1.實景拍攝畫面遠較虛擬影像具說服力

在研究結果中，對於虛擬影像的認同度，60.5%受試學童認同在哈比人過去存在，卻只有 21.6%認同在食人妖過去存在，可以發現到存有著有認同差異。

受試學童對於哈比人在過去是否存在，獲得了 60.5%的認同度，真人扮演與實景搭建的畫面，相較於其他以虛擬影像繪製的畫面，具有較強的說服力。

#### 2. 虛擬影像為視覺重心時，說服力較弱

而另一點值得注意的是，在大量電腦人與真人演員所形成的敘事畫面中，受測學童並不會明顯注意到電腦人與真人演員的差異性。而專注於畫面敘事內容，以敘事內容來論斷影像的真實性。但當電腦人為視覺重心時，受測學童就會注意到電腦人與真人演員的差異性，同時間考慮敘事內容與視覺效果。所以在第二紀元大戰與食人妖兩項子題作比較時，電腦人作為配角的第二紀元大戰獲得較高的真實認同。

#### 3.受試學童以文字與影像進行抽象邏輯思考

在大部分受試學童開放性問題中的回答中，判斷基準多以影像與文字為主。而紀錄包含了影像與文字的部份，受試學童會將影片內容轉換成可以掌握的具體概念，以文字的模式進行思考。但在一段影片中，充滿無數的刺點與知面，本研究無法完全掌握受試學童的刺點與知面，受試學童將會跟據自身的生活經驗，而有不同的選擇。

#### **4.與生活經驗越相輔，認同度越高**

在受試學童開放性回答中，是否為親身經歷的相關性答案，不斷的出現在每一個子題中，尤其是在否定的開放性回答中，受試學童不斷的強調在生活中並沒有親身經驗，因此否定該虛擬影像的內容，並不存在於客觀真實。如果虛擬影像的內容與生活經驗越相輔，認同度越高。

#### **5.合於邏輯思考**

受試學童已經能就所見影像內容，運用抽象的與合於形式邏輯的推理方法來思考與解決問題。所以當面對底袋村是否存在的問題時，由於哈比人的體型，可以聯想到體型與房屋結構間是相關的。但涉及電影中的底袋村在今天依然存在的問題時，認同比率就遽降，這可能是因為在台灣日常生活中，恐怕是未發現相關的房屋架構，雖然底袋村以實景的方式搭建，但不合乎其先備知識，因而被認同的比率並不顯著。

#### **6.時間與空間的距離越大時，受試學童越能夠接受數位影像**

當受學童所觀看的數位虛擬影像，勢必為生活經驗中所未曾接觸或與生活中經驗相抵觸時，多數學童會以先備經驗進行邏輯推斷。當數位影像與當與生活經驗相衝突時，影像所設定時間與空間的距離越大時，受試學童將產生越多的詮釋，而越能夠接受影像為客觀真實的反映。影像因為時間與空間距離的因素，讓受試學童對於內容越能夠接受。

#### **7.受試學童對於影像判斷的流程**

根據上述，推斷受試學童影像如何分辨擬真的影像：

由於【魔戒首部曲】的影像相當逼真，大部份的學童在第一反應時，並未有肉眼

觀看影像與數位虛擬影像的的差異，而後才進行認識的動作。而在認知的這一個過程中，將根據不同的先備經驗，對於影片決選不同的刺點。在決選的過程中，實景拍攝畫面遠較虛擬影像具說服力而虛擬影像為視覺重心時，說服力較弱。受試學童面對刺點將以文字與影像進行抽象邏輯思考。影像內容與生活經驗越相輔，認同度越高。虛擬影像所設定時間與空間的距離越大時，受試學童越能夠接受數位影像為真實的存在。而受試學童肯定時，就由符號真實成為主觀真實。而受試學童否定時，則可能重新再進行思考與核對；或是他們不相信時，【魔戒首部曲】就是符號真實，但只存在於媒體中，不會造成真實混淆。

### 6.1.3. 影像與真實的分析與詮釋

以新聞學中客觀真實、符號真實與主觀真實，三種真實的角度對於受試學童的回答進行分析發現，當受試學童在問卷中的封閉性問題回答為「是」時，表示出受試兒童相信了【魔戒首部曲】所輸入的符號真實。這可以由部份學童的回答中得知，當主觀真實認同於符號真實，數位影像是兒童的主觀真實產生改變，發生了真實混淆的現象。

在這樣的狀態下，主觀真實已經認同於符號真實，所以不可能在開放性的回答中，再去界定出受試學童主觀真實與符號真實的關係，因為這的確是一件有困難的事情。

而回答為否的受試學童，表示並不認同【魔戒首部曲】所傳達的符號真實，但由後續的開放性回答可知，對於判斷受試學童所呈現的真實認知，是無法由眾多的刺點和知面中，明確的區別出客觀真實、符號真實及主觀真實三者間的關係。因為由眾多開放性的回答中，不論是親身經驗或是報導所得之經驗，因為都是感官與媒體資訊的交相混雜，故要區別是存在著困難的。

在此種情況下，難以區別受試學童真實認知認同，且難以明確劃歸何者為客觀真實、主觀真實及符號真實。若要更進一步的劃分，如以新聞學三種真實的角度進行分析影像與真實間，有其理論上的限制。

當以布西亞的擬像理論，針對於影像與真實間兩者之關係，進行分析與詮釋時發現，會因創作者與觀賞者的不同，影像分立於不同的位階。魔戒的導演彼得·傑克森，已經創造出具有獨立生命的影像。因為研究結果中，絕大部份的受試學童，都是先接受了影像，再依據影像的敘事內容來判斷是否為真實，所以影像已經具有獨立生命。

對於受試學童而言，由於認知背景的不同，影像的真實性將不斷遊走，產生不同的真實認知，使得虛擬影像分立於不同的位階，意義不斷的內爆與重組，影像與真實間不再是單一的關係。

## 6.2.建議

藝術教育的目的是什麼？在目前學者提出有工具論與本質論的主張，但不論是本質論或是工具論，都勢必與當時視覺文化環境產生關聯（高震峰，2002），在現今影像爆炸，媒體無所不在的視覺環境中，與兒童接觸最頻繁的視覺文化，只怕不是博物館或美術館中的典範性作品，而是其生活週遭的電視節目，廣告，電腦遊戲和電影等視覺文化產品。

由 Wilson 夫婦的研究，提出了兒童的的繪畫創作，從大眾文化擷取視覺表達資源，並從大眾文化圖像的描摹入手，而大眾文化的視覺刺激提供了最佳的學習參考（陳美秀，2001）。Wilson 也提出了根莖說(Wilson B，2000)，強調在美術教育中，除了學校的正規美術教育外，兒童所吸收的視覺圖像，包含了大量的大眾文化圖像，漫畫、電影、廣告、電視，眾多紛亂而不可測的視覺文化圖像來源；就如同植物的根莖般，在地底下四散蔓延，而不可測知。

而今日影像科技的發達，藉由數位科技所製造出來的事物，正是現在兒童們視覺文化的主要來源，電玩遊戲、電視卡通對兒童的影響，恐怕比博物館中年代久遠的作品熟悉。在當代藝術教育中，對於數位科技的影響，藝術教育工作者，應當多了解虛擬影像在青少年間的影響力，並且注意到虛擬影像是否會造成真實認知的混淆。在大量虛擬視覺圖像的衝擊下，藝術教育培養兒童辨認真偽的能

力，就成爲了教育中一個重要的課題。

### 6.2.1. 對於後續研究方向之建議

基於上述，本研究提出了以下的建議：

本研究在選定問卷調查對象時，爲了有限的時間內，尋求較佳的人力資源搭配，以達成問卷調查。故選擇受試學童爲桃園、台北、基隆三地，共三校四班一二六名的學童。但如果能夠獲得更多老師的協助，將更可以提高本研究取樣的廣泛性，且問卷所得結果，也更能貼近母群體，同時也更能夠幫助在學校任課老師掌握現今兒童的認同能度。這是在進行後續相關研究時，值得後續思考的一點。

而本研究並未論及男女的差異，因本研究目的在於探討奇幻電影中的虛擬影像對於兒童真實性認知的影響，對於【魔戒首部曲】的虛擬影像認同度，並沒有劃分出男女學童，對於影像的真實性是否有差異性。

電影是一個綜合五種規跡的文本，聲音與影像只是其中的兩種規跡，因此在面對不同虛擬影像文本時，對於兒童的真實認知影響，是否具有相同的效力，須要更進一步的資料文獻作爲佐證。在近來上映的電影，以奇幻故事爲體材的有《魔戒》系列與《哈利波特》系列。兩者差異在於魔戒爲完全架空的第二世界體系；而哈利波特系列，爲部份架空的故事內容。所以在哈利波特故事的情節中，仍具有相當部份的故事元素，立基於現今居住的第一世界。其中如倫敦王十字火車站的八又二分之一月台等，都是部份架空於第一世界的。完全架空與部份架空的世界兩者具體視覺化後，何者對於兒童真實認知的影響較強烈，亦是研究者認爲可以進行後續探討的議題。

在研究中發現，視覺影像的內容，若越貼近於受試學童生活經驗，將越能夠得到認同，但也有可能有真實混淆的情形發生。當初研究者在進行先導訪談後，決定以【魔戒首部曲】爲討論主題，原因在於故事爲完全架空的世界，並且【魔戒首部曲】的視覺特效，得到了奧斯卡多項技術獎項，故決定以該部電影爲本研究的主題範圍。但在先導訪談過程中亦注意到，國小學童對於【哈利波特】有著

更高的接受度。且除了視覺特效果外，文本也是另一個值得注意的面向。如果能以《哈利波特》系列與《魔戒》系列互相比較時，可以得知文本對於真實認知的影響力。

本研究是以【魔戒首部曲】為探討的文本，但在【魔戒首部曲】中，完全使用電腦繪制的圖像，大多為串場性的角色，並未是戲中的主角或配角，觀眾並未長時間將注意力投射於其上。而在【魔戒二部曲】中，出現了咕嚕這一個角色，在戲中是有著極重的戲份。而這一個角色的視覺表現，也得到到 2003 年 MTV 電影獎項中，最佳虛擬演員的獎項(電影百匯，2003)。由這一個獎項的頒發，可以知道虛擬角色已經具有舉足輕重的地位；在視覺效果上成就，值得獨立出一項單獨的獎項。

因此在論斷虛擬影像對於兒童真實認知的影響時，隨著技術的進步，是否會對兒童真實認知產生更進一步的混淆，是值得再觀察的議題。如果後續相關研究時，可以將焦點規劃於咕嚕這一個角色的探討，勢必會更明確的分析出兒童對於擬真影像的感受。

而本研究取樣對象為國小高年級的學生，乃因於國小高年級兒童在開放性問卷回答時，可以較為清晰表達學童的意見，所以在本研究並未對低年級學童真實認知的態度，進行問卷的測驗。雖然由先前的文獻探討中得知，高、中、低年級的兒童對於真實認知的混淆情形，是呈現隨著年級越高，且其若對於真實認知的能力越強，越不會有真實認知混淆的情形。但如果採用封閉式問卷，可以讓低、中年級的學生，在觀賞過影片後進行回答。就可以讓得知對於【魔戒首部曲】對於中、低年級學童對於真實認知所產生的反應程度。不過以完全封閉性問卷進行測量時，勢必會對於解讀學童背後的認知，產生了一定程度的限制。

### 6.2.2.對於藝術教育的建議

在面對九年一貫人文課程的討論，發展出以超深度、超廣度的藝術教學，其中的主軸為文本互涉的這一個概念，而魔戒首部為近代奇幻小說的筆祖，自然會

影響到近代的許多的文覺與視覺作品。連日本卡漫大師宮崎駿、《哈利波特》作家 J·K 羅琳，均坦言師法其書（李怡芸,2001）。

《魔戒》系列中，一直不斷出現的大蜘蛛，最明顯的是在《魔戒》三部曲中，佛洛多與山姆兩人共同面對大蜘蛛屍羅；而在哈利波特二中，哈利波特與榮恩，進入了幽暗密林去面對大蜘蛛。當然，不只有這一個段落被大量的引用，如《魔戒首部曲》中甘道夫墜入懸崖的著名場景，也影響了後來奇幻小說的名作《龍槍》，在《龍槍編年史：秋暮之巨龍》也仿照了一段白袍的老法師費資本掉落深坑的情節。而後老法師在《龍槍編年史：夏日之巨龍》中又重回了冒險隊的眼前；而這一段的情節，相信《魔戒》的讀者也是相當耳熟能詳的——在《魔戒二部曲》中，跌入深谷的灰衣甘道夫又重生為白衣甘道夫。又如在學童們所喜愛的漫畫作品《遊戲王》中重要的角色海馬瀨人，某一次在與主人翁的武藤遊戲的紙牌對決裏，也是站立在城牆邊，如果對決失敗，將掉落在城牆之下。由這些情節，都會發現到，類似情節間彼此間存在著文本互涉的動作。

此諸多的例證可以發覺到，現今兒童所接觸的視覺文化，是存在著文本互涉的關係的。在面對現今的覺童藝術教育時，必須在大眾流行文化與傳統典範作品間搭建起橋樑，才能夠深入教導學童。由於大部份藝術教師出自於專業藝術世界，其「藝術生活圈」與學生並不相同（高震峰，2002），其所感興趣的視覺影像亦與藝術教師大相逕庭。但在超深度超廣度與超廣度的教學中，將讓學童自有建構，由不同的生活背景，產生不同的互涉現象，激發不同的閱讀經驗。

所以本研究在教育上之建議為：

### 1. 在學校方面

在課程安排時，可以利用虛擬影像的輔助教學，以引導學童對於抽象概念轉換為具體可見之形象。（Cato. T. L, 1997），此種手法，就如同發現頻道(Discovery Channel)的【與恐龍共舞】與【怪獸共舞】系列，籍由虛擬影像，將科學考古所發見的資料，清晰而明瞭的傳達給學童，讓學童留下深刻的印像。使用虛擬的影像做為教學的輔助工具，是學校可以考慮的方向。

## 2. 在藝術人文老師的教學方面

藝術與人文的課程，自然不同於自然科學，它容許有在著想像的空間。身為藝術與人文的老師，可以利用文本互涉的手段，引發學童的創造力，用學童所喜愛且日常生活所接觸的圖像，做為開門的鑰匙，以引領小朋友對於藝術與人文，做進一步的思考與探索。

在國外，也因應【魔戒首部曲】而出了相關的教師手冊，如 Chris Reese 《The Lord of Ring： A Teacher's Guide》，在該書中便是利用《魔戒首部曲》的內容，來進行字彙與短文的教學，其中並且也提供學童互相討論的議題，以進行文本的互動。而在 J.R.R. Tolkien 《The Hobbit： A Teacher's Guide》在其中引導學童對於歌謠韻律、猜謎及盧尼文字(magic rune)的了解，並引導學童進行價值澄清。如引導學童對思考當比爾博與咕嚕猜謎時，比爾博欺騙在受威脅下欺騙的舉止是否得當。這是國外利用大眾流行文化，以作為藝術與人文教學的範例。

## 3. 在家長方面

在 Baudrillard (Simulate and simulation )中曾經提過一個概念，就是如果一個人去模仿精神病患，行為模仿的越像，不知不覺中就成為了另一個精神病患。在本研究中可以發現到，在現今青少年所流行的次文化，有相當多是屬於身份置換，或是虛擬分身的特質，如網路遊戲中的虛擬分身或角色扮演的身份認同。這些行為，就如同布西亞所論及的擬仿的過度真實。

雖然這些電腦的角色模擬以及角色扮演，都是模型或擬像；先於事實的存在或為事實的軌道或運作的指導模型（黃宏昭, 1998）。但如果將模型作為生活經驗的原本，而真實生活不斷擬仿模型的，對於真實的生活，將帶來混淆。在現今的網路遊戲中，已有部份個案，將真實生活與虛擬人生錯置。雖然在目前的研究中，國小高年級學童對於真實混淆的情形並不特別嚴重，但在技術的不斷發展下，是值得家長注意的議題與現象。



### .6.3.總結

在數位科技的輔助下，由於複製的時間與成本大為降低，對於虛擬影像的操作就像奇幻小說的作者，可以自由的創造任何事物，不受這個世界的法律與約束，唯一的現制就是想像力的深度，以及夢想的意願。在一個充滿難以置信的映像及奇妙故事流竄的 21 世紀。藝術教育的工作者，需要花費更多的心力，去引導學童，並了解其對於世界真偽判別。

本研究探討 2002 年時【魔戒首部曲】對於兒童真實認知的影響，但在 2002 年時，還有其他相關的活動及影片，如【哈利波特】電影上映，這些相關的奇幻電影，是否都具有同樣的真實認知影響力，需要更進一步的觀察。因為【魔戒首部曲】是 2002 年在奧斯卡技術獎項中所取得成就，足以認定為 2002 年時數位影像的技術性典範。而更需要注意的是，虛擬影像在電影上的發展到，由簡易的線條至逼真的圖像，虛擬的情節。由 1993 年【侏羅紀公園】以後在短短的數年間取得驚人的成就，不可不謂驚人。虛擬的圖像早已成為今日兒童生活熟悉的視覺文化。

而在古希臘的傳說中，有兩位畫家進行了一場比賽，分別騙倒了鳥獸與人類。雖然今日虛擬影像並未對兒童有著明顯的真實混淆影響，但隨著科技的進步，真實混淆的情形是否會更嚴重呢？這就要靠老師與家長更費心力了。

## 引用文獻

### 中文部份：

- Mingus(2002)。「魔戒首部曲-魔戒現身」勇奪MTV電影獎最佳影片 2002-06-03 18:06:30。http：  
[//www.mtvchinese.com/News/International/200206/04/03.html](http://www.mtvchinese.com/News/International/200206/04/03.html)，MTV全球家族網站 娛樂報馬仔（2003年1月4日流覽）。
- Sabina（?）。由托爾金集大成的西方奇幻文學。http：  
[//www.eslitebooks.com/topic/magic/literature.shtml](http://www.eslitebooks.com/topic/magic/literature.shtml)，誠品全球網路 主題書店。（2003年1月12日流覽）。
- 丁元凱、林漢誠（2002）。魔戒提名最風光台灣票房直逼兩億 2002-02-14。http：  
[//news.pchome.com.tw/entertainment/cts/20020214/index-20020214122701915679.html](http://news.pchome.com.tw/entertainment/cts/20020214/index-20020214122701915679.html)，Pchome 網路新聞。
- 王文科（1999）。《教育研究方法》。台北市：五南，出版社。ISBN957-11-1699-8。
- 王亞維譯（1996）。《記錄與真實》。台北市：遠流出版社。ISBN 957-32-2861-0。
- Richard M. Barsam著(1992).*Non-Fiction Film : A Critical History*
- 王若詩（2002）。數位電影讓電影史另起一行（2002-06-04 07:32:34）。http：  
[//big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/st/2002-06/04/content\\_421394.htm](http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/st/2002-06/04/content_421394.htm)，新華網，（2003年1月15日流覽）。
- 朱善傑（2002）。〈電腦動畫在傳統動畫之使用演進與現況〉。《2002 應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討論文集》。台北：2002 應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討。
- 朱學恒（2002a）。魔戒特區。http：[//www.lucifer.hoolan.org/index.php](http://www.lucifer.hoolan.org/index.php)，路西法地獄。（2003年1月3日流覽）。
- 朱學恒（2002b）。〈每個人都有一本奇幻文學的啓蒙書〉。《奇幻魔法總動員》，奇幻特刊1號，第8頁。台北市：奇幻基地。
- 朱學恒（2002c）。〈什麼是奇幻文學〉。《奇幻魔法總動員》，奇幻特刊1號，第10頁。台北市：奇幻基地。
- 朱學恒（2002d）。〈魔法與高科技巧妙的結合〉。魔戒總動員，奇幻特刊2號，第10頁。台北市：奇幻基地
- 朱學恒譯（2002e）。《魔戒電影設定聖典 I》。台北市：奇幻基地。  
ISBN-957-28136-5X。Gary Russel (2002)著. *The Art of the Fellowship of the Ring*. HarperCollins Publishers Ltd.
- 朱學恒譯（2001）。《魔戒首部曲》。台北市：聯經出版公司。ISBN：
- 朱學恒譯（2002f）。《魔戒電影誕生密史》。台北市：奇幻基地。ISBN：9572813668。

- The Making of the Movie Trilogy (The Lord of the Rings)*。Bruan Sibley。  
HarperCollins Publishers Ltd.。
- 余為政 (2002)。〈科技與人文藝術的協調〉。《藝術觀點第》，第 13 期，2002 年 1 月，頁.40。
- 吳毓儒 (2002)。《在科學與科幻影片的科學文本對國小兒童心像的影響—恐龍概念之實徵研究》。碩士論文。國立台北師範學院數學教育研究所。
- 呂亞樵 (2002)。英國金像獎揭曉 【魔戒首部曲】風光抱走五大獎 2002/02/25 10:21。http://www.ettoday.com/2002/03/01/38-1267549.htm，東森新聞網 綜藝百匯。(2003 年 1 月 3 日流覽)。
- 東森影劇組 (2002)。2002 奧斯卡／得獎名單揭曉 2002/03/25 11:24。http://www.ettoday.com/2002/03/25/340-1280622.htm，東森新聞網 綜藝百匯。(2003 年 1 月 3 日流覽)。
- 林玉山 (1993)。〈葛德納兒童繪畫發展研究與認知發展之探討〉。國教月刊 82 年 4 月 39 卷 7.8 期。
- 林怡君 (2002)。〈魔戒·魔手 專訪視覺特效總監 Jim Rygiel〉。《自由時報》。38 版，
- 邱啓霖 (1998)。《攝影與電影：真實概念的論述演變》。碩士論文。輔仁大學大眾傳播研究所。
- 姚裕勝 (1999)。〈動畫新語—談新一代電腦動畫的技術與應用〉。《資訊與教育》73 期，1999 年 8 月，頁
- 張春興 (2001)。《教育心理學》。台北：台灣東華書局股份有限公司。ISBN：957-636-815-4。
- 張淑英 (2002)。〈死生如來去，夢幻映真實〉。《中外文學月刊》第五期 總 365 第三十一卷，2002 年十月號，頁 10-18。
- 許錡玲譯 (1997)。《明室攝影札記》。台北：台灣攝影工作室。Roland Bathes 著，La chambre claire。
- 陳育淳 (1999)。《大眾文化對兒童繪畫發展的影響》。碩士論文。國立彰化師範大學藝術教育研究所
- 陳芳萍 (2002)。《哈利波特》《魔戒》全球首創奇幻基金會成立。http://www.books.com.tw/editorial/onlinepublish/bp032002120903.htm，博克來網路書店。(2003 年 1 月 3 日流覽)。
- 陳芝宇 (2002)。魔戒電玩鬧雙胞。http://www.udn.com.tw/linkingp/promote/promote87012newsclass.asp?classno=4，聯經出版公司。(2003 年 1 月 12 日流覽)。
- 陳美秀 (2000)《兒童繪畫表現與大眾文化關係之探討：國小高年級學童自發性漫畫創作之多重個案研究》。碩士論文。國立台灣師範大學美術研究所。

- 陳淑嫻 (2002)。《國中女生閱聽羅曼史小說之認知真實與其兩性態度知研究》。  
碩士論文。國立屏東師範學院國民教育研究所。
- 陳儒修、郭幼龍譯 (2002)。《電影理論解讀》。台北市：遠流出版社。  
ISBN957-32-4658-9。Robert Stam 著(1999).*Film and Theory : A Anthology*
- 彭漣漪、林士蕙 (2002)。「星際戰警 2」、「關鍵報告」、「史酷比」好萊塢用數位  
科技 破上億票房 2002 年 8 月。http :  
//www.techvantage.com.tw/content/020/020114.asp , e 天下雜誌 e 天下網站。  
(2003 年 1 月 14 日流覽)。
- 黃宏昭 (1997)。符號、擬仿、內爆---布希亞媒介社會探討。碩士論文。私立中  
國文化大學新聞研究所
- 黃美娟 (1996)。「3D 動畫電影新境界」。《電腦光碟雜誌》，第 17 期，1996 年 2  
月，頁 46-52。
- 電腦報 (2000)。超越夢想——電腦動畫的歷史與未來 (下)。http :  
//www.cpcw.com/2000/50/00500802.htm , 電腦報 2000 年 50 期 (2003 年 1 月 15  
日流覽)
- 閻嘯平 (1999)。「面向二十一世紀的電影：中國觀點對法國觀點」。《二十一世紀  
評論》，第五十一期，一九九九年二月號，頁 80-90。http :  
[http :  
//www.cuhk.edu.hk/ics/21c/issue/article/981221.htm](http://www.cuhk.edu.hk/ics/21c/issue/article/981221.htm)
- 高震峰(2002) 。藝術與人文建構式教學取向：超深度與超廣度。http :  
//Mail1.tmtc.edu.tw/~cfkao/supperdeep.doc

## 英文部分：

- Elliot, W. R. (1992). *Syntgetic History and Subjective Reality : The Impact of Oliver Stone's "JFK"*. U.S. Illinois
- Mitchell, W. J. (1992). *The Reconfigured Eye : Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge, MA : MIT Press
- Robertson. B (1998). *The Magic of Titanc*. Computer Game world January
- Tee, E. (1986). *Music Video : On Reality and Representation*. United Kingdom, England
- Tolkien J.R.R (2002.). *The Lord of Ring : Teacher Guided*. Hough Mifflin
- Tolkien J.R.R. (2002.). *The Hobbit : Teacher Guided*. Hough Mifflin
- Jean Baudrollaed (1999) *Jean Baurdrilard selected writing*. Edited by Mark Poster. Stanford university press
- Jean Baudrollaed (1996) *Stiuilcar and Stiulation*. Meichan university press
- Wulson B. (2002). *Super Flat and Super Deep Interpretations of Global visual Culture* : Taiwanese Art Education and The Lives of Children . 《藝術教育與視覺文化》。台北：2000年視覺藝術國際研討會。
- Wilson B (2000). *Of Diagrams and rhizomes* : disrupting the content of art education. 《藝術教育與視覺文化》。台北：2000年視覺藝術國際研討會。
- Cato, T. L. (1997) . A descriptive study of teacher perceptions : *The use of computers in secondary art classrooms, Unpublished doctoral dissertation*, University of Georgia, Athens

# 附錄 A:國小高年級學童對於【魔戒首部曲】電

## 影問卷

編號：\_\_\_\_\_

晤談日期：\_\_\_\_\_晤談地點：\_\_\_\_\_

晤談對象：\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_班 姓名：\_\_\_\_\_

各位小朋友好！以下分別有 3 段關於【魔戒首部曲】的影片，可能你會認為都是真實，或是有些是真實；也有可能認為有些虛假，或者全部都是假的，請你在看完影片後，盡量寫下你的想法

1.請問小朋友曾經在電影院或是在家中觀看過【魔戒首部曲】的電影嗎？

有 無

2.我為什麼看【魔戒首部曲】的原因？(未看過者免填)

---

---

---

(1) 第一段：小朋友這一場戰爭，是描寫發生在 5400 年前的「第二紀元大戰」的景觀，看完該段影片後，您覺得：

1. 我認為【魔戒首部曲】的中土世界曾經存在於 5 千四百餘年前？

是 否

為什麼這樣認為呢？

---

---

---

2. 我認爲第二紀元大戰在過去曾經發生過？

是 否

爲什麼這樣認爲呢？

---

---

---

3.我認爲電影中「第二紀元大戰」中的人物戰鬥，全部是由真人在同時互相對打  
是來拍攝的？

是 否

爲什麼這樣認爲呢？

---

---

---

(2) 第二段：小朋友這一段影片描寫，人類巫師甘道夫與哈比人佛洛多一起乘  
著馬車，抵達哈比屯，並拜訪了哈比人比爾博，看完該段影片後，您覺得：

1.我認爲在魔戒首部曲中在馬車上談話的甘道夫與佛洛多，一高一矮的人類與哈  
比人是確實在過去存在過的不同種族？

是 否

爲什麼你這樣認爲呢？

---

---

---

2. 我認爲電影中哈比人的村落底袋村，在過去曾經存在過？

是 否

爲什麼這樣認爲呢？

---

---

---

3. 我認爲電影中哈比人的村落底袋村今天依然存在？

是 否

爲什麼這樣認爲呢？

---

---

---

(3) 第三段，小朋友這這一段影片描寫，魔戒冒險團一行人進入了摩瑞亞礦坑  
並與食人妖發生了一場戰役，看完該段影片後，您覺得：

1. 我認爲魔戒首部曲中的食人妖在過去確實曾經存在過

是 否

爲什麼這樣認爲呢？

---

---

---

2. 我認爲【魔戒首部曲】中食人妖到今天依然存在

是 否

爲什麼這樣認爲呢？

---

---

---

3.我希不希望成爲【魔戒首部曲】的劇中人物？爲什麼？



希望，為什麼？ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

不希望，為什麼？ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

