

南華大學管理學院文化創意事業管理學系

碩士論文

Department of Cultural & Creative Enterprise Management

College of Management

Nanhua University

Master Thesis

國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究

—以嘉義市為例

A Study on Reading Motivation, Reading Behavior and  
Reading Satisfaction of Light Novels in Junior High  
School Students: The Example of Chiayi City

羅為仁

Wei-Jen Lo

指導教授：楊聰仁 博士

Advisor: Tsung-Jen Yang, Ph.D.

中華民國 108 年 6 月

June 2019

南華大學

文化創意事業管理學系

碩士學位論文

國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究

—以嘉義市為例

A Study on Reading Motivation, Reading Behavior and Reading Satisfaction of  
Light Novels in Junior High School Students : The Example of Chiayi City

研究生：羅為仁



經考試合格特此證明

口試委員：

許慧珍

張子怡

楊政郎

指導教授：

楊政郎

系主任(所長)：

楊政郎

口試日期：中華民國 108 年 6 月 14 日

## 南華大學文化創意事業管理學系 107 學年度第二學期碩士論文摘要

論文題目：國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究—以嘉義市為例

研究生：羅為仁

指導教授：楊聰仁 博士

本研究旨在探討國中生輕小說讀者的特性、對輕小說的閱讀動機、閱讀行為、閱讀滿意度以及閱讀動機與閱讀滿意度之間的相關性。並根據結果提供建議，給相關師長、教育業者、出版業者擬定閱讀策略及出版規劃，提供讀者更好的閱讀體驗。

依據研究目的採用問卷調查法，自編「國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究問卷」作為研究工具，對研究對象施測，母群體為嘉義市國中學生，發出問卷 396 份，收回有效問卷 331 份，其中有輕小說閱讀經驗者的樣本為 237 份，佔有效問卷的 71.6%。並以描述性統計、因素分析、信度分析、獨立樣本 t 檢定、單因子變異數分析、卡方同質性檢定、多元線性迴歸等統計方法對問卷填答結果進行統計分析。

研究結果顯示，國中生對輕小說的閱讀動機以「休閒享受」最強，「圖像設計」次之；不同語文程度國中生對輕小說閱讀動機造成差異；不同性別與語文程度對閱讀行為差異造成差異；不同語文程度國中生對輕小說閱讀滿意度造成差異；「內在需求」閱讀動機與閱讀滿意度呈 68.4% 的相關性。

由以上結果可以提出推論，跨越性別、家庭社經地位的先天限制，輕小說對於國中生的吸引力是相當廣泛普遍的，適合做為推廣閱讀的入門讀物，師長與教育從業者依此角度，僅須提供優良的輕小說文本，便能兼顧娛樂以及教育意義。出版社方面除了依照輕小說的特色設計封面插畫外，仍須回歸故事本身的精采度與娛樂性，才能真正滿足讀者的期待。

**關鍵字：輕小說、閱讀動機、閱讀行為、閱讀滿意度**

**Title of Thesis: A Study on Reading Motivation, Reading Behavior and Reading Satisfaction of Light Novels in Junior High School Students: The Example of Chiayi City**

**Name of Institute: Department of Cultural & Creative Enterprise Management, NanHua University**

**Graduate date: June 2019**

**Degree Conferred: M.S.**

**Name of student: Wei-Jen Lo**

**Advisor: Tsung-Jen Yang, Ph.D.**

### **Abstract**

The purpose of this study is to explore the readers of the light novels about their characteristics, the motivation, the reading behavior, the satisfaction of reading, and the correlation between reading motivation and reading satisfaction. And provide suggestions based on the study results, to develop the relevant reading strategies and publishing planning for the relevant teachers, educators, and publishers. Finally, the intention of this study is to try to find a way to provide a better reading experiences for the readers of the light novels.

According to the purpose of the study, the questionnaire survey method was used. The population of this study was the junior high school students in Chiayi City, and 396 questionnaires were issued as sample. A total of 331 valid questionnaires were returned, of which 237 were with light novel reading experience, accounting for 71.6% of the school questionnaire. Statistical analysis was carried out on the collected questionnaires by descriptive statistics, factor analysis, reliability analysis, independent sample t-test, single-factor variation analysis, chi-square homogeneity test, and multiple linear regression.

The results show that junior high school student's reading motivation for light novels is the strongest in "leisure enjoyment", followed by "image design"; the differences in the motivation of light novels among different Chinese language students; the differences in reading behavior between different genders and language levels Differences; national students of different language levels have different satisfactions with reading of light novels; the reading motivation of "internal needs" is 68.4% related to reading satisfaction.

Based on the results, it can be inferred that the intrinsic restriction of gender and family social status, the appeal of light novels to junior high school students is quite widespread, suitable as an introductory reading for popular reading, and teachers and educators from this perspective, just by providing a good light novel text, you can balance entertainment and educational significance. In addition to designing the cover illustration according to the characteristics of the light novels, the publishers still need to return to the exquisiteness and entertainment of the story itself to truly satisfy the readers' expectations.

**Keywords: Light novels, Reading motivations, Reading behaviors, Reading satisfaction**

## 目錄

中文摘要 .....	i
Abstract .....	ii
目錄 .....	iii
表目錄 .....	v
圖目錄 .....	viii
第一章 緒論 .....	1
1.1 研究背景與動機 .....	1
1.2 研究目的與問題 .....	4
1.3 研究流程 .....	5
1.4 研究範圍及限制 .....	6
1.5 名詞解釋 .....	7
第二章 文獻探討 .....	8
2.1 輕小說的發展及特徵 .....	8
2.2 閱讀動機 .....	22
2.3 閱讀行為 .....	25
2.4 閱讀滿意度 .....	26
第三章 研究設計與實施 .....	29
3.1 研究架構 .....	29
3.2 研究問題與假設 .....	30
3.3 研究對象 .....	31
3.4 研究工具 .....	31
3.5 資料處理及分析 .....	41
第四章 研究結果分析 .....	43
4.1 有效樣本資料分析 .....	43

4.2	閱讀動機分析 .....	44
4.3	閱讀行為分析 .....	51
4.4	閱讀滿意度分析 .....	79
4.5	閱讀動機與閱讀滿意度的相關性 .....	83
4.6	研究假設檢驗結果 .....	88
第五章	結論與建議 .....	91
5.1	研究結論 .....	91
5.2	研究建議 .....	93
參考文獻	.....	96
附錄一	「國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究— 以嘉義市為例」預試問卷.....	102
附錄二	「國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究— 以嘉義市為例」正式問卷.....	106

## 表目錄

表 2-1	輕小說分類與內容特色 .....	13
表 2-2	台灣現行輕小說出版現況 .....	20
表 3-1	職業分類表 .....	32
表 3-2	社經地位等級計算表 .....	33
表 3-3	預試輕小說閱讀動機調查表題號對照向度表 .....	34
表 3-4	正式問卷輕小說閱讀動機調查表題號對照向度表 .....	37
表 3-5	輕小說閱讀行為調查與層面對照表 .....	38
表 3-6	預試輕小說閱讀滿意度調查與構面對照表 .....	39
表 3-7	正式問卷輕小說閱讀滿意度調查與構面對照表 .....	40
表 4-1	樣本資料分析—性別 .....	43
表 4-2	樣本資料分析—語文程度 .....	44
表 4-3	樣本資料分析—家庭社經地位 .....	44
表 4-4	閱讀動機構面及向度分析表 .....	45
表 4-5	閱讀動機各題項平均數、標準差及平均排序表 .....	46
表 4-6	不同性別國中生閱讀動機 t 檢定摘要表 .....	48
表 4-7	不同語文程度國中生閱讀動機單因子變異數分析摘要表 .....	49
表 4-8	不同家庭社經地位國中生閱讀動機單因子變異數分析摘要表 .....	50
表 4-9	閱讀行為分析—閱讀頻率 .....	52
表 4-10	閱讀行為分析—閱讀時間 .....	52
表 4-11	閱讀行為分析—閱讀數量 .....	53
表 4-12	閱讀行為分析—閱讀來源 .....	54
表 4-13	閱讀行為分析—小說產地 .....	54

表 4-14 閱讀行為分析—閱讀主題類型 .....	55
表 4-15 不同性別國中生對輕小說閱讀頻率交叉列聯表 .....	56
表 4-16 不同性別國中生對輕小說閱讀時間交叉列聯表 .....	57
表 4-17 不同性別國中生對輕小說閱讀數量交叉列聯表 .....	58
表 4-18 不同性別國中生對輕小說閱讀來源交叉列聯表 .....	59
表 4-19 不同性別國中生對閱讀輕小說產地交叉列聯表 .....	61
表 4-20 不同性別國中生對閱讀輕小說主題類別交叉列聯表 .....	62
表 4-21 不同語文程度國中生對輕小說閱讀頻率交叉列聯表 .....	64
表 4-22 不同語文程度國中生對輕小說閱讀時間交叉列聯表 .....	65
表 4-23 不同語文程度國中生對輕小說閱讀數量交叉列聯表 .....	66
表 4-24 不同語文程度國中生對輕小說閱讀來源交叉列聯表 .....	67
表 4-25 不同語文程度國中生對閱讀輕小說產地交叉列聯表 .....	69
表 4-26 不同語文程度國中生閱讀輕小說主題類別交叉列聯表 .....	70
表 4-27 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀頻率交叉列聯表 .....	72
表 4-28 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀時間交叉列聯表 .....	73
表 4-29 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀數量交叉列聯表 .....	74
表 4-30 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀來源交叉列聯表 .....	75
表 4-31 不同家庭社經地位國中生閱讀輕小說產地交叉列聯表 .....	76
表 4-32 不同家庭社經地位國中生對輕小說主題類別交叉列聯表 .....	77
表 4-33 閱讀滿意度構面現況摘要表 .....	80
表 4-34 閱讀滿意度各題號平均值、標準差及排序 .....	80
表 4-35 不同性別國中生閱讀滿意度 t 檢定摘要表 .....	81
表 4-36 不同語文程度國中生閱讀滿意度單因子變異數分析摘要表 ..	82
表 4-37 不同家庭社經背景閱讀滿意度單因子變異數分析摘要表 .....	83
表 4-38 閱讀滿意度與內在需求動機、外在刺激動機之描述統計表 ..	84



表 4-39 閱讀滿意度與內在需求動機、外在刺激動機之簡單相關表 ..	84
表 4-40 模式摘要 .....	85
表 4-41 迴歸摘要表-1 .....	85
表 4-42 迴歸係數表-1 .....	86
表 4-43 迴歸摘要表-2 .....	86
表 4-44 迴歸係數表-2 .....	87
表 4-45 排除變數表 .....	88
表 4-46 模式摘要表 .....	88
表 4-47 研究假設驗證表—假設 1 閱讀動機部分 .....	89
表 4-48 研究假設驗證表—假設 2 閱讀行為部分 .....	89
表 4-49 研究假設驗證表—假設 3 閱讀滿意度部分 .....	89
表 4-50 研究假設驗證表—假設 4 閱讀動機對閱讀滿意度的相關性 ..	90

## 圖目錄

圖 1-1	研究流程圖 .....	5
圖 2-1	《宇宙戰艦大和號》 .....	9
圖 2-2	《搞怪拍檔》 .....	9
圖 2-3	《吸血鬼獵人D》 .....	9
圖 2-4	《海潮之聲》 .....	9
圖 2-5	吉卜力工作室動畫版《海潮之聲》 .....	9
圖 2-6	《綠色安魂曲》 .....	9
圖 2-7	《羅德斯島戰記》 .....	10
圖 2-8	《新羅德斯島戰記》 .....	10
圖 2-9	《銀河英雄傳說》 .....	10
圖 2-10	《秀逗魔導士》 .....	11
圖 2-11	《圖書館戰爭》 .....	11
圖 2-12	《十二國記》 .....	11
圖 2-13	《果然我的青春戀愛喜劇搞錯了》 .....	12
圖 2-14	《我的妹妹哪有這麼可愛！》 .....	12
圖 2-15	《「世界最後的魔鏡」從群馬縣而來的少女》 .....	12
圖 2-16	原《火星任務》封面 .....	16
圖 2-17	《火星任務》電影版重製封面 .....	16
圖 2-18	原《All You Need Is Kill》封面 .....	16
圖 2-19	《All You Need Is Kill》電影版重製封面 .....	16
圖 2-20	原《人間失格》封面 .....	16
圖 2-21	《人間失格》小畑健繪製版封面 .....	16
圖 2-22	《吸血鬼達令》封面 .....	17
圖 2-23	《暮光之城》封面 .....	17

圖 2-24 《奇諾之旅》 .....	19
圖 2-25 《涼宮春日的憂鬱》 .....	19
圖 2-26 《灼眼的夏娜》 .....	19
圖 3-1 研究架構圖 .....	30



# 第一章 緒論

本章敘述本研究的背景以及動機，並確立本研究之主題，並在研究目的部分說明研究完成時欲達成的目標，進一步陳述整個研究的步驟以及流程，最後則針對本論文章節架構作概略說明。本章共分五節：第一節為研究背景與動機；第二節提出研究目的；第三節說明研究流程；第四節說明研究範圍與限制；第五節則為名詞解釋。

## 1.1 研究背景與動機

台灣的高中職升學方式，從二十年前的「高中職聯招」，一度經歷九年一貫的高中基測，再變成十二年國教的教育會考；教育政策，也從教育鬆綁開始，強調合科領域教學，產出讓學生帶著走的能力，進一步變成十二年國教試圖統整知識與實作，培養素養導向的教學(趙曉美，2018)。

從九年一貫乃至十二年國教，不管是培養帶著走的能力或是素養，皆強調閱讀的教育，因為閱讀乃是終身學習的基礎；再加以 2006 年以來台灣首次加入 PISA 測驗，閱讀測試成效卻不如同為華語文教學圈的上海與香港(賓靜蓀，2012；彭開琮、張佳雯、李瑞生，2017)，引發教育界譁然，故正力圖推動改革風潮，在此際遇的推波助瀾下，可以說全民推動閱讀教育的風潮正方興未艾，從家長到老師，莫不兢兢業業地推動閱讀，但一旦 PISA 閱讀領域的表現下滑，輿論便開始評論學生閱讀的質與量不足，教育現場也隨即調整因應，推出各式的閱讀推廣手段，然而以研究者於教育現場所見，學生真的排斥閱讀嗎？

每個班級都有下課時捧著課外書讀得津津有味的同學，上課時間手不釋卷的情況也屢見不鮮；以研究者本校圖書館借閱比例而言，每個班級大概約有五分之一的學生熱愛閱讀，至於校園書展時，各班級捧著整疊新書排隊付帳的畫面，更是令人驚訝學生族群竟有如此的閱讀熱情以及購買力。

若以這些現象來看，青少年不是不愛閱讀，只是他們的閱讀選擇與大人替他們安

排好的不同，傳統的詩詞散文對他們已是遙不可及的歷史，經典的四大奇書只是影視電影中似曾相識的情節，即使是長年在圖書館佔有借閱率前二十名的金庸小說(國家圖書館，2018)，在國中生間的熱潮也今非昔比，除了看漫畫以外，究竟他們閱讀什麼以文字為主體的書籍呢？若是參看一般實體乃至網路書店所做的青少年閱讀取向調查(陳信元，2014))，定可發現這個名詞—「輕小說」，那麼，這個「輕度」的「小說」，究竟有何魅力足以吸引青少年閱讀呢？這就是本研究想要去探討的主題。

從 2003 年輕小說譯作開始引進台灣以來，這十餘年間，輕小說已可說在台灣生根結果，長期在出版社銷量佔有重要銷售比例(陳信元，2014)，除了仍不斷引進日本譯作，也培育出不少受歡迎的暢銷作家如御我、護玄等，發展出跨國與日韓畫師合作的產業模式。如博客來於 2009 年至 2016 年的華文暢銷作家前十名中，輕小說作家長期維持二至四位(林芳慈，2018)。輕小說佔出版社出版書籍的比例一直居高不下，即使在出版數量、種類相對慘淡的 2016 至 2018 年(國家圖書館，2018)，台灣本土新進作家藍旗左衽的《妖怪公館的新房客》系列在還未完結前總銷量即超過 40 萬冊(博客來網路書城官網，2018)，數字還不斷攀升，甚至於 2019 年推出完結特裝版，甫上市便以單一冊數即在 2019 年一月分登上博客來百大暢銷書之列。40 萬本的銷量數字乍看也許不多，但綜觀近十年來台灣出版市場，2010 全年只有 2 本書銷售量超過 10 萬本，到了 2015 年，甚至只要售出一萬本，便可稱得上是暢銷書(藍弋丰，2011、2015)，而輕小說暢銷作家系列作品單一冊別的銷售量達到上萬本並非難事，甚至有達單日破萬本的銷售記錄(王美珍，2015)，長久累積下來亦相當於數本排行榜暢銷書的銷售量，十分可觀。故輕小說儼然已成為眾出版社兵家必爭之地，如台灣角川、尖端、東立、東販、皇冠等老牌出版社不但均有眾多書系，還紛紛舉辦輕小說類的徵文比賽，企圖挖掘更多新進作家以及繪師，為這潭活水注入更多泉源。

而除出版書籍外，電視台播放相關動畫，甚至推出電玩遊戲，結合出版社授權製作周邊商品的販售，如別針徽章、手機吊飾、文具公仔等，也確實打中主要閱讀對象的喜好，取得不錯的銷售成績；近幾年改編自輕小說的真人電影陸續上映，甚至連好

萊塢動作巨星湯姆克魯斯所主演的科幻動作片「明日邊界」，劇本都直接取自日本輕小說《All you need is kill》，種種條件推波助瀾下，讓輕小說的聲勢水漲船高。

國立臺灣師範大學仿照法國哲學會考形式，從 2016 年舉辦至今的「全國高中生人文經典閱讀會考」，其中的閱讀書單曾被聯合新聞網以「史上最難書單」稱呼之，幾年來所列舉書目，如柏拉圖《烏托邦》、尼采《查拉圖斯特拉如是說》、喬治·歐威爾的《動物農莊》、卡夫卡《變形記》、弗洛伊德《夢的解析》等，這些推薦的經典，引發當時社會熱烈討論(張輝誠，2016)，原因在於部分評論認為開出的討論書單超越高中生的人生歷練以及理解範疇，但也有相反意見認為鼓勵經典閱讀，正是讓其從中認識世界的途徑，不該低估青少年的學習能力。此問題引發眾多新聞工作者及教育現場人員的評論，觸及現在青少年閱讀行為的改變，顯現閱讀內容也已非師長父母過去所熟悉的型態。

親職作家彭菊仙(2016)在〈經典書單的問題是：現在孩子不讀書，他們只讀輕小說與動漫!〉一文中提及，想要有效開拓中學生們的閱讀視野與胃口，開書單的師大學者們，真的該好好走入市場體驗「消費者心態」。她以家長的角度剖析，中學生易受同儕影響而接觸動漫、輕小說，其中確有荒誕、暴露等不良因子隱藏其中，但是也不乏正面積極的字句、橋段存在，尤其配上畫面，更能觸動讀者的內心。也因此，她希望社會上有更多大人，主動進入這樣的閱讀世界，為孩子們篩選更合適的閱讀素材。

甚至這樣的呼籲也引發不同意見，因輕小說的文本特性，過去貶低這些輕小說為毒物者早有之，如楊照(2011)〈「輕小說」閱讀當道的怪現狀〉認為：「輕小說的共同點，就是都一樣，沒有什麼真正陌生奇特的知識內容，對讀者不構成一點點挑戰。讀『輕小說』的經驗，因而幾近純粹是娛樂式的，不動用思考，不動用感受快速殺掉時間。」；認為閱讀量增廣，自能提升眼界、去蕪存菁者亦有之；而這些爭論，正說明一個現況：從輕小說引入台灣超過十五年以來，儘管已在年輕族群建立相當大的影響，主流社會卻還未有足夠的胸襟去包容它。

而另一位曾帶領學生獲得新北市滿天星五星閱讀學校、教育部第一屆閱讀磐石學

校等殊榮的丹鳳高中教務主任宋怡慧老師(2016)，也因此針對「國高中生要讀什麼經典？」這個議題，投稿了一篇〈輕小說不能是學生的經典嗎？〉。她在文章中提及，多少現在圖書館借閱率最高的經典好書，如金庸的武俠小說、瓊瑤的愛情小說、黃易的歷史小說等，不也經歷過被父母嚴格禁止、師長責罰的時代嗎？因此，閱讀的潮流是會隨時演進的，我們不能以封閉的心態，去漠視甚至鄙視一個文學現象的產生。

她提出的推薦書單包括金庸的武俠小說、倪匡的科幻小說以及日本和台灣本土的輕小說，以自己的親身閱讀經驗，正面評價了輕小說帶給讀者們的正面體驗，當作家以他的文字讓讀者諦聽到世間最美的聲音，找到心靈的閱讀淨土，就是好的作家，無論是輕小說作家，或是重小說家。她也因此強調「書籍本來就沒有孰輕孰重之分，閱讀也沒有從古典到現代之分，作者更沒有排名好壞之分」、「推動閱讀的第一步還是相信孩子選書的權利。閱讀最大的樂趣不就是分享，我們怎麼可以拚命為孩子推薦書，卻不願意讀一讀孩子喜歡的書呢？」(宋怡慧，2016)

總結以上部分，本研究欲探討輕小說如何引發國中生的閱讀動機？造成何種樣貌的閱讀行為？閱讀後達成的滿意度如何？以及閱讀動機與閱讀滿意度之間，是否有關聯性？

## 1.2 研究目的與問題

根據上述背景以及動機，研究者欲對時下學生接觸、閱讀輕小說的情況有所了解，設計一份輕小說閱讀問卷以得知其動機、行為及滿意度，並探究個人背景因素對此是否構成差異以及關聯性。

研究目的茲列舉如下：

1. 了解國中生對於輕小說的閱讀行為狀況。
2. 了解國中生對於輕小說的閱讀動機與閱讀滿意度。
3. 了解不同性別、語文能力、家庭社經背景國中生對於輕小說的閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度的差異。

4. 了解不同閱讀動機國中生其對於輕小說閱讀滿意度的相關性。
5. 歸納結論提出建議，給教育機構、家長、閱讀推廣機構及出版業推動國中生閱讀的參考。

針對研究目的，探究以下問題來了解國中生閱讀現況：

1. 了解國中生對於輕小說的閱讀動機為何？
2. 了解國中生對於輕小說的閱讀行為現況為何？
3. 了解國中生對於輕小說的閱讀滿意度為何？
4. 了解不同性別、語文能力、家庭社經背景背景國中生的閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度差異為何？
5. 了解國中生不同閱讀動機與閱讀滿意度間是否有相關性，若有，相關性為何？

### 1.3 研究流程

本研究確認主題為輕小說的閱讀現況後，先了解輕小說的相關背景、定義，再針對輕小說主要閱讀對象國中生作探討，試圖了解影響國中生輕小說閱讀動機的因素為何？與閱讀行為、閱讀滿意度是否有差異性？再查閱歷年來關於閱讀動機、閱讀滿意度的理論學說，架立架構並擬定預測題目，進行問卷預試，取得相關信度資料並修正問卷，正式施測並回收問卷，進行資料處理與結果分析，提出結論與建議。研究流程圖如下：

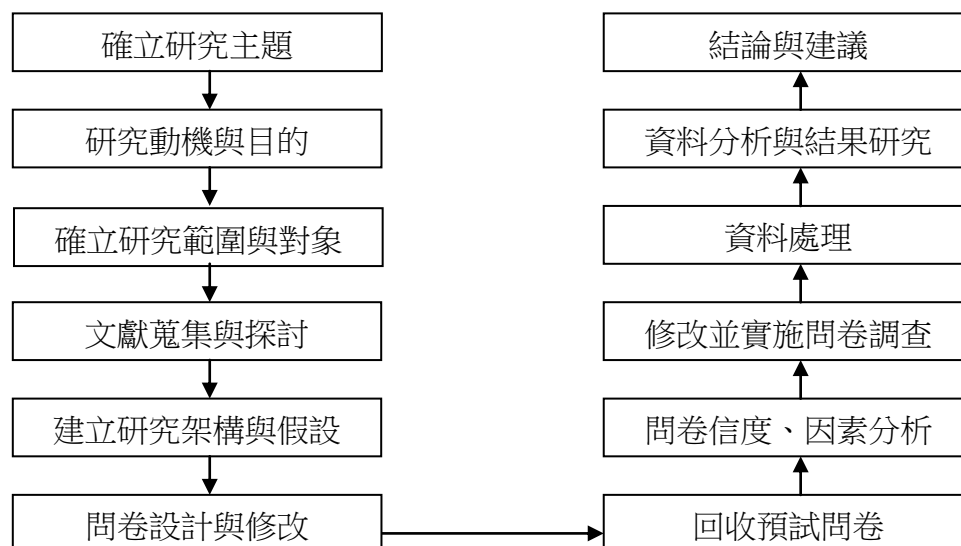


圖 1-1 研究流程圖



## 1.4 研究範圍及限制

本研究對象所指稱的嘉義市國中學生，定義以學籍就讀嘉義市的國中生為主，而非戶口設籍於嘉義市者，故研究對象整體人數未必等同於嘉義市戶籍單位所估計的國中學齡人數。且研究對象必須有輕小說相關閱讀經驗，故研究範圍乃限定於「有輕小說閱讀經驗並就讀於嘉義市公私立學校的國中生」。

本研究試圖探討不同背景變項的國中生在輕小說閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度上是否有差異度及關聯性。背景變項僅探討性別、語文程度及家庭社經背景；閱讀動機層面則分為內在動機與外在動機；閱讀行為層面依頻率、時間、數量、來源、產地與主題類型；閱讀滿意度則依照內容特色、休閒娛樂與資訊取得三個層面。

輕小說分類上仍未有絕對統一定義，目前有以各出版社書系分類、作者型態以及設計銷售分類等分法，若受試對象對於輕小說的認知超乎一般範疇，研究結果可能因此產生偏差，是本研究的限制之一。

輕小說因為其設計模式、語言風格，主要以國高中生為閱讀對象，加之以研究者位於嘉義市，故以嘉義市國中生為主要研究對象。但限於能力，採樣仍無法遍及各公私立國中各年級，且國中生受到課業壓力、師長支持與否等外部因素皆不同，無法納入討論，是本研究限制之二。

影響閱讀輕小說的外部因素很多，本研究僅針對閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度為主要項目，並且因為輕小說的性質屬於課外讀物，僅針對部分閱讀動機作分析，對於部分目的性的閱讀則無法納入估計；閱讀行為則僅包含頻率、時間、閱讀冊數、主題等，閱讀地點、閱讀載體等未納入考慮，是本研究限制之三。

本研究工具採自編之「國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究—以嘉義市為例」問卷，包含「個人基本資料」、「閱讀動機」、「閱讀行為」與「閱讀滿意度」等部分，研究結論僅能針對問卷上所提及的層面進行分析，是本研究限制之四。

本研究僅以紙本輕小說為研究對象，至於電子書方面，因為國中生對於購買電子書的方便性不足、難有借閱管道、使用電腦手機常受家長學校管控時間限制等因素，故不列入研究範圍之中，是本研究的限制之五。

## 1.5 名詞解釋

輕小說（ライトノベル，Light Novel）為日本發明的英文名詞，原本為集英社替新發行的文庫書系所創造的一個新的稱呼名詞。當初還考慮「Comic Novel」、「Neat Novel」等名詞(謝雅安，2015)，設定讀者群為國高中階段的少男少女，文體使用日常口語書寫，內容題材則包含戀愛、科幻、推理、奇幻等，十分多元。一般小說與輕小說的最大區別，除書寫的嚴謹度外，更在於插畫已超脫輔理解文本內容的陪襯，轉變為影響作品風格與存在的第二主角。

以輕小說發源地所作定義，日本重要的新聞出版相關業務的 B P 社所出版之《輕小說完全讀本》提到：「封面與插畫多使用動畫風格的圖片，年輕人取向的小說」。而榎本秋在《輕小說文學論》中則定義為「國中至高中生為主要目標讀者群而寫作的娛樂小說。」

總結來說，輕小說可以概括為：「以青少年為對象，並以青少年的視角來描述年輕人的故事，作品中的對話以及人物塑造的比重大，且在封面以及內頁中大量使用漫畫插圖的讀物(大森望，2004)。」

## 第二章 文獻探討

本研究旨在探討國中生對於輕小說的閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度，希望藉由了解歸納與本研究相關的理論與文獻，作為實證研究的知識基礎。依據研究主題，第一節針對輕小說的發展與特質論證，以歸納輕小說的定義。第二節則列舉歸納與閱讀動機相關的理論及研究，以分析適合本研究的閱讀動機構面及向度，作為問卷設計的基礎。第三節則整理相關實證研究中適合本研究的變項，作為閱讀行為的計量方式。第四節則敘述使用與滿足理論於閱讀滿意度上的運用、假設以及限制，並從相關研究中歸納出滿意度的評估面向。

### 2.1 輕小說的發展及特徵

#### 2.1.1 起源與發展

輕小說，原是從日文ライトノベル意譯而來的名詞，而此日文又是從英文 Light Novel 音譯而來，故從英文字面上來看，可說是讓人輕鬆閱讀的小說。

輕小說最早的源流未有定論，最早的年代說法是 1975 年 11 月 10 日創刊的「朝日ソノラマ文庫」所合併發行的《宇宙戰艦大和號地球滅亡篇/復活篇》，被認為是最早的輕小說作品(謝雅安，2015)。由下列圖 2-1 至圖 2-3 所見，小說封面與人物，皆與原本動畫版本無異，奠定了輕小說的基本特色。而同時期稍晚的高千穗遙的《搞怪拍檔》與菊地秀行的《吸血鬼獵人 D》，也都屬於當時代表性作品，並陸續動畫化、漫畫化，建立輕小說跨足不同媒體的傳播模式。

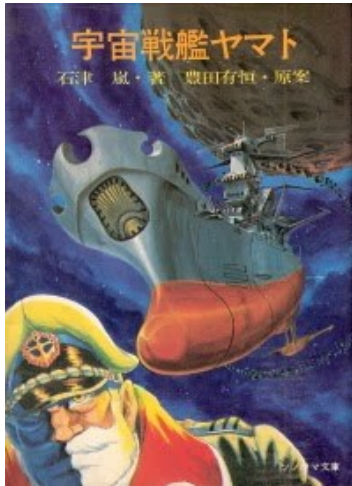


圖 2-1《宇宙戰艦大和號》  
資料來源：網路圖片



圖 2-2《搞怪拍檔》  
資料來源：網路圖片



圖 2-3《吸血鬼獵人D》  
資料來源：網路圖片

第二種說法則是為了替在 70 年代創刊的 Gobalt 文庫（集英社於 1976 年 5 月開始發行的少女向小說書系）與 Sonorama 文庫（朝日ソノラマ文庫於 1975 年開始發行的輕小說中新書系）想一個新的稱呼名詞有考慮「Comic Novel」或「Neat Novel」等名字，最後仍是選擇以「輕的 = Light」來稱呼，便是現今的 Light Novel（輕小說）（章淵博，2008；李崇誌等，2010；林芳慈，2018）

還有一種說法則是以作家冰室冴子與新井素子的出道年分 1977 年開始（謝雅安，2015），冰室冴子的寫作風格輕快，影響了後世的輕小說書寫，代表作《海潮之聲》之後於 1993 年被宮崎駿的吉卜力工作室改編為動畫作品。



圖 2-4《海潮之聲》  
資料來源：網路圖片



圖 2-5 吉卜力工作室動  
畫版《海潮之聲》  
資料來源：網路圖片



圖 2-6《綠色安魂曲》資  
料來源：網路圖片

新井素子則嘗試以第一人稱角度書寫青少年小說，且其文體獨特，在當時被稱為「新口語體」，其代表作《綠色安魂曲》後被改編成漫畫，被譽為「用文章書寫的漫畫」，意味其敘事風格重視畫面分鏡，類似漫畫的表達方式，卻是以文字來呈現；而其作品的另一特色為「世界系」的想像力設定，「世界系」作品特徵意指主角們為中心的小範疇問題，卻直接與世界危機、世界末日等直接聯繫，多數的輕小說，皆有如此以角色為中心的世界觀設定，與輕小說多以主角為中心所創作故事的風格相符。

進入 1980 年代後，日本的輕小說文類以奇幻與科幻兩大類為主，科幻小說類的代表為田中英樹的《銀河英雄傳說》，並以此做獲得日本科幻文學的代表獎項「星雲獎」，累計銷量達一千五百萬冊；奇幻類的代表則為水野良的《羅德斯島戰記》，受任天堂 RPG 遊戲「勇者鬥惡龍」熱銷影響，關於劍與魔法的奇幻故事紅極一時，該作品承襲了遊戲任務式的情節，在當時蔚為風行，總銷售量超過 1000 萬冊，不但建立日式奇幻風格，隨後發行的 OVA 也廣受歡迎，除了 2003 年推出續作《新羅德斯島戰記》，更在 2016 年推出 25 周年線上遊戲，可說是日式奇幻故事的開山祖師。



圖 2-7 《羅德斯島戰記》  
資料來源：網路圖片



圖 2-8 《新羅德斯島戰記》  
資料來源：網路圖片



圖 2-9 《銀河英雄傳說》  
資料來源：網路圖片

之後的 1989 年富士見書房連載的《秀逗魔導師》，除了小說本身以外，漫畫、動畫、電影、電玩幾乎都是同時進行，輕小說的重要性也逐漸與漫畫、動畫、電影、電

玩等劃上等號。此作品具備許多輕小說的特徵，也被認為是輕小說的元祖作品，因此，榎本秋在《如何成為輕小說作家》一書中提到：「想知道什麼是輕小說風格，看這部就對了！」



圖 2-10《秀逗魔導師》  
資料來源：網路圖片

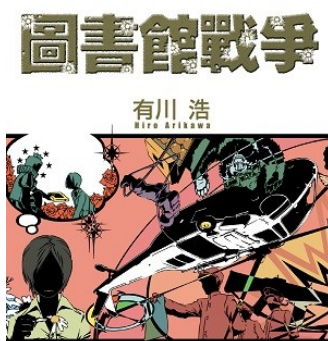


圖 2-11《圖書館戰爭》  
資料來源：網路圖片



圖 2-12《十二國記》  
資料來源：網路圖片

爾後產生許多作家陸續產出了介於文學與輕小說之間的作品，例如乙一於 1996 年以《夏天、煙火、我的屍體》獲得集英社「JUMP 小說大賞」，2002 年以《GOTH 斷掌事件》獲得第三屆「本格推理大獎」後，從輕小說作家轉為人氣作家。另外同樣轉型的尚有櫻庭一樹的《糖果子彈》、有川浩的《圖書館戰爭》等，由於他們不止於輕小說界取成一定的銷售成績，甚至也獲得傳統的文學獎如江戶川亂步賞、直木賞、本格推理大獎等，種種的發展使輕小說逐漸獲得更多關注，甚至也有一般文學作家開始跨足新小說的領域並取得不錯的成績，例如小野不由美原為推理小說作家，她的作品《十二國記》大受歡迎，除動畫化以外，還製作了兩款遊戲，是跨界成功的代表。

2004 年是出版社大量發行輕小說的開端，許多文庫書系開始創辦，書寫體裁也大幅擴展，從最大宗的劍與魔法的奇幻世界，開始旁及現代世界的玄幻風格或是校園生活的青春書寫，內容更豐富多元，且貼近青少年讀者的生活。根據日本《出版月報》顯示，2004 年出版的輕小說高達 2079 種，總印刷量 832 萬冊，總值達 265 億日圓，

故輕小說地位逐漸從「次文化文學」地位提升，介紹輕小說的書籍逐漸出版，輕小說可以說逐漸從「次文化文學」的地位提昇，影響力追近所謂的正統文學，開始在書店暢銷書中佔有一席之地，也吸引了文藝評論家的注視眼光。

2005 年，日本寶島社出版的《這本輕小說真厲害！》導覽說問世，不但開始針對輕小說進行推薦排行，也做出文藝評論針砭得失，迄今每年上榜的作品無不大受歡迎，盡皆改編成動漫畫而擁有廣大的銷售市場，連帶促進了相關周邊產業，可說是輕小說界最具分量的指南。每日新聞出版社的《新世紀娛樂白皮書 2007》就提及：「漫畫、動畫、電玩及輕小說，是日本自傲的娛樂媒體。」而誠如這些評論所言，這些娛樂產業的確是日本向海外強勢推銷文化的最得力助手。

隨著評論風潮的助長，2006 年日本出版科學調查研究所的調查結果，輕小說類銷售金額持續成長至 344 億日圓，成長接近百分之 30，是輕小說類納入統計後的巔峰時期。即便 2009 年因全體文庫書類的銷售額持續下滑，輕小說銷售額減至 301 億日圓，亦仍佔全體銷售額的百分之 20 (李世淳，2012)。

輕小說的發展到 2008 年又展現不同風貌，常以口語式冗長敘述句作為書名以引人注意，例如《果然我的青春戀愛喜劇搞錯了》破紀錄蟬聯三年的《這本輕小說真厲害！》評價第一名而進入「輕小說經典殿堂」，因場景皆是平凡的高中日常生活，更被日本讀賣新聞社所主辦的 SUGOI JAPAN Award 評選為 2015 年「最想向海外介紹的日本流行文化」輕小說類別第一名。



圖 2-13 《果然我的青春戀愛喜劇搞錯了》  
資料來源：網路圖片



圖 2-14 《我的妹妹哪有這麼可愛！》  
資料來源：網路圖片



圖 2-15 「世界最後的魔鏡」  
從群馬縣而來的少女  
資料來源：網路圖片

2008 年起，日本的輕小說潮流開始有「本土化」跡象，部分輕小說就開始以實際存在的地點為舞台，例如《我的妹妹哪有這麼可愛！》，例如劇情中不時提及日本御宅族文化，主角們足跡遍及日本千葉縣知名景點、車站，以增加讀者的認同感。而受到日本 2012 年起逐漸盛行的聖地巡禮文化影響，這股風潮更加盛行，如《「世界最後的魔鏡」從群馬縣而來的少女》。而這之後的輕小說作品，或許是熱潮還未形成，也還未動畫化，知名度不足，引入台灣的比例就相對較低了。

### 2.1.2 內容與定義

依據上一節所敘述，輕小說源起自奇幻及科幻故事，早期輕小說多建立在架空的世界觀上，內容常敘述幻想世界的少男少女，在善惡二元分明的世界裡，舞動劍與魔法拯救世界。直發展到一定規模以後，內容題材才得以突破，例如發生於現實世界的奇幻設定，落入網遊世界的特殊情境，最後如懸疑推理、校園生活、青春戀愛等題材紛紛出現，但儘管設定舞台愈來愈貼近於一般題材，構成輕小說與其他文學類作品不同的元素，仍舊是幻想(薛秋實，2009)。尤其主角們通常都是年輕男女，與讀者年齡、身心發展相仿，閱讀時容易產生認同而融入小說情節中。

研究者依照目前常見分類整理如表 2-1：

表 2-1 輕小說分類與內容特色

類型	內容特色
奇幻	奇幻故事通常設定於虛擬架空的世界，時空背景通常類似於中古世紀社會生活型態，常見刀劍、魔法、種族等為元素，以西方最早奇幻文學《魔戒》、《納尼亞系列》為濫觴。
科幻	時空背景設定於未來，以超越現代知識範疇的科技、器械為主軸。
玄幻	舞台設定於現實世界，但擁有不實際存在的特殊能力如超能力、魔法、操縱鬼神等的設定。可以說是輕小說進一步貼近現實的過度。



表 2-1 輕小說分類與內容特色(續)

類型	內容特色
推理	日本推理小說非常盛行，躋身於正統文學之列，尚有本格派、社會派等區別，但推理類輕小說多半節奏較為輕快明亮，主角們陷身於校園謎團，著重於主角們的成長遭遇，或是融入奇幻能力設定，以解決不可思議的案件。
驚悚	日常背景中發生莫名殺戮事件，發動意義、條件通常曖昧不明，主角們常身不由己的深陷其中，以帶給讀者驚悚氛圍為主。
遊戲世界	結合電玩遊戲，主角們投身於遊戲世界之中，達成某特定條件後才准予離開，彷彿遊戲通關的概念。以遊戲般的指令、技巧為賣點，近來網路手機遊戲盛行後，引發玩家們彷彿親身處於互動遊戲的想像。
戀愛	以少男少女的曖昧情愫為描寫主軸，著重於似有還無、患得患失的青澀戀情。但延申出的男男戀(耽美)、女女戀(百合)則多傾向於官能的描寫。
校園生活	以幽默活潑的角度描寫青少年的生活瑣事，題材常依主角們的校園活動而推移，間歇地插入戀愛、競技、趣味等題材。
趣味爆笑	常藉由腳色間互相潑冷水、找碴的無厘頭對話引發笑果，但部分笑點或許流於低級，或是屬於該次文化圈才能體會。
格鬥戰爭	敘述兩方勢力間的爭鬥，但主角們可能僅是戰場上微不足道的小兵，沒有力挽狂瀾的力量，以在無情巨輪輾壓中夾縫求生的描寫為主。
歷史故事	擬真歷史中的寫實情節，其歷史背景有完全虛構的，有真實歷史中的虛假情節，亦有個人因某種力量回到過去的穿越類歷史。

資料來源：由研究者根據輕小說內容分類整理製表。

雖然輕小說常帶有幻想元素，但上述分類其實在一般文學的範疇中也極為普遍，故依照不同內容是難以來釐清定義輕小說的。

輕小說本為日本和製英文的產物(謝雅安，2015)，乃是日本人利用英文單字拼湊出英語本身沒有的詞彙，屬於日語片假名的用法，而非傳統英文用語，因為乃從英文 light novel 直譯為日文ライトノベル，故一般從字面上解釋時常以「能輕鬆閱讀的小說」

或「文學質量較低的小說」來加以定義，如裴蕾(2011)於於研究青少年次文化與輕小說的關聯性時，即認為輕小說與傳統小說的明顯區別即在於內容輕鬆易懂，適合青少年閱讀而有娛樂效果。

但若以此看來，輕小說的主要閱讀對象為青少年，即一般國中至高中階段的亞成人，若以英文的用法而言，應屬於所謂 YA 小說(Young-Adult, ヤングアダルト)，或是「Juvenile」(ジュヴナイル)，但因「adult」一詞在日本屬於成人向、情色的觀念已然根深柢固存於社會大眾心中，「Juvenile」一詞又多指國小階段富教育意義的優良讀物而言，再加上輕小說與其他青少年小說仍有顯著的區別，故輕小說這個名稱仍舊沿用至今(林芳慈，2018)。

因輕小說的誕生歷史與幾乎是從動漫文化衍生而來，故輕小說的定義與其動漫式的風格幾乎是密不可分，需得回歸至封面插畫以及腳色的設計來看。不管是《宇宙戰艦大和號地球滅亡篇/復活篇》、《羅德斯島戰記》或是《秀逗魔導士》，它們的販售封面莫不是以主角人物佔據顯眼的位置，意圖搶搭著動畫播放或 OVA(以錄影帶、光碟作為首次發行的動畫作品)販售的熱潮，打鐵趁熱激發粉絲購買慾以提升銷售量。此現象亦出現在現今許多小說出版品上，如圖 2-16 至圖 2-19，小說《火星任務》、《明日邊界》、《飢餓遊戲》皆因改編電影上映的緣故，出版社乃將電影主角置於封面，或乾脆換上電影海報再版發行，而取得第二波的銷售成績。兩者有所差別者，只是封面設計一為真人電影主角，一則為動漫畫設計繪製人物而已。

以新製封面搭配舊有內容小說的例子，尚有 2007 年日本集英社請來當時以《棋靈王》、《死亡筆記本》而廣受歡迎的漫畫家小畑健來繪製日本知名作家太宰治的代表作《人間失格》，銷量立即從往年的一至兩萬部，迅速提升至九萬部之多(葉一蕾，2016)。

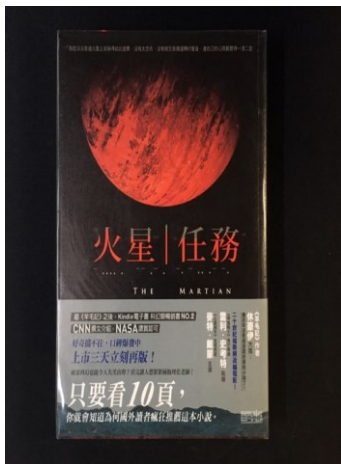


圖 2-16 原《火星任務》封面  
資料來源：網路圖片



圖 2-17 《火星任務》電影版重製封面  
資料來源：網路圖片



圖 2-18 原《All You Need Is Kill》封面  
資料來源：網路圖片



圖 2-19 《All You Need Is Kill》電影版重製封面  
資料來源：網路圖片



圖 2-20 原《人間失格》封面  
資料來源：網路圖片



圖 2-21 《人間失格》小畑健繪製版封面  
資料來源：網路圖片

又如藍弋丰〈評《「輕小說」閱讀當道的怪現狀》一文〉中提及，《暮光之城》原本在台灣由尖端出版社取得代理權，以輕小說的風格設計，請人繪製動漫風格的封面並譯名為《吸血鬼達令》，但因知名度不足，銷售慘淡。豈料原作在美售出版權拍成的電影十分賣座，尖端出版社也就順水推舟，重新推出再製版本的電影同名小說《暮光之城》而暢銷三十萬本以上。以這些例子來看，輕小說內容與一般通俗文學未必有何明顯界線，純粹是出版社依照銷售對象，請動漫人物設定師繪製人物定稿，並設計動漫風格的封面與繪製內頁插圖，以吸引日本所謂御宅族之動漫族群購買的形式。



圖 2-22 《吸血鬼達令》封面  
資料來源：網路圖片

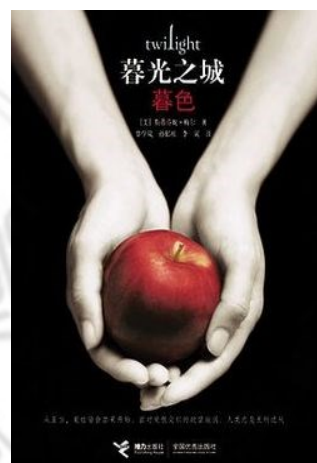


圖 2-23 《暮光之城》封面  
資料來源：網路圖片

因購買輕小說的主力族群，普遍存在著「買插圖(イラスト買い)」(亦稱買封皮、買封面)的現象(謝雅安，2015)，一柳廣孝、久米依子的《ライトノベル研究序説》也提及出版社為了替沒沒無聞的新人作家行銷，找到合適的繪師並精心設計的人物、插圖封面，就成為銷售策略的一大賣點了。

由日本 BP 社所出版的《完全輕小說讀本》中，定義輕小說為：「採用許多動畫風格呈現的封面與插畫，年輕族群取向的小說」(章淵博，2008)。而榎本秋(2011)於《如何成為輕小說作家》書中則提到輕小說讓讀者感到有興趣的因素有：

- 1.重視型塑角色魅力，並以此為中心而創作的作品。
- 2.書中有動漫畫風格、用以吸引讀者的插圖。
- 3.以國高中生為主要讀者，故文字用語淺顯易懂。
- 4.具幻想要素以及輕鬆娛樂的效果。
- 5.某特定書系與作家的作品。

日本文學評論家大森望(2004)在其《亂砍輕小說》書中則提及輕小說的條件：

- 1.以青少年為對象的讀物
- 2.以青少年的視角來描述年輕人的故事
- 3.作品中的對話以及人物塑造的比重大
- 4.在封面以及內頁中大量使用漫畫插圖

另外，國內學者邱炯友(2010)於《輕小說讀者閱讀行為模式之研究—兼論租借損益問題》中則對輕小說特點加以討論：

- 1.使用大量動漫風格插圖
- 2.以角色為中心創造故事
- 3.以青少年為讀者群寫作
- 4.內容淺顯容易閱讀
- 5.由發行輕小說的書系所發行
- 6.作家自己認為是輕小說
- 7.出版社認為是輕小說

整合以上的看法，研究者統整輕小說的定義為：

- 1.出版社或書系認為是輕小說而出版。
- 2.具有動漫風格的封面、人物設定及插圖，具商業行銷、動漫畫化的優勢與企圖。
- 3.以青少年為主要閱讀對象，情節、文字敘述流暢而淺顯易懂，富休閒娛樂效果。
- 4.常帶幻想元素，並以角色為中心推移故事，能引發青少年的共鳴。

### 2.1.3 台灣輕小說現況簡介

因一般國中生閱讀的小說，皆以繁體中文版本為主，故僅考量日文代理翻譯版本以及台灣本土作家作品，日文原版或中國盜版簡體版本則不予考慮。而大部分市面上銷售流通的輕小說，不外乎日本及台灣本土作家的著作，故本節便簡單介紹台灣輕小說代表性出版社、書系及作品。

台灣的漫畫市場，長期由日本漫畫獨佔，比例高達 90%以上(章淵博，2008)，而血緣脈絡相近的輕小說，也成功複製動漫畫的模式，成功進軍台灣的市場，並佔有一席之地。

早期的《銀河英雄傳說》、《亞爾斯蘭戰記》都隨著相關動漫產品而引入小說，但當時並未引入輕小說這名詞稱呼之，而是歸類於「類型小說」中(李進文，2012)。隨著《魔戒》小說隨著電影重新上市以及 J·K 羅琳的《哈利波特》系列所引發的全球風潮，台灣於 2000 年前後出現一批網路小說作家，創作本土奇幻文學而引發「輕閱讀」風氣，是後來培育台灣本土輕小說家的先驅，例如九把刀、御我、水泉等，都變成輕小說類型的作家(謝雅安，2015)。

輕小說正名進入台灣市場，可從 2003 年台灣角川代理《新羅德斯島戰記》開始，本來以 Fantastic Novels 書系作為包裝行銷，並陸續引入其他作品。自 2004 年代理《奇諾之旅》開啟第一波輕小說熱潮，接著《涼宮春日的憂鬱》、《灼眼的夏娜》引起廣泛的討論並創下不錯的銷售成績(戴孟宗、李崇誌、陳昱卿、歐陽倩如，2010)。



圖 2-24 《奇諾之旅》  
資料來源：網路圖片



圖 2-25 《涼宮春日的憂鬱》  
資料來源：網路圖片



圖 2-26 《灼眼的夏娜》  
資料來源：網路圖片

同年開始，其他原本以漫畫為主要出版業務的出版社諸如尖端、東立、青文、台灣東販、春天出版集團也跟著陸續投入，近年來以傳統主流文學業務為主的出版業也逐漸進軍此市場，如皇冠文化創立「YA!」書系出版少年陰陽師系列，印刻文學也替曾獲角川華文輕小說決選的作家出版其作品。

2008 年台灣角川更進一步創辦「台灣角川經小說暨插畫大賞」比賽，藉著最高獎金三十萬以及推廣至日本發行作品的推波助瀾下，吸引了台灣本土、中國大陸、港澳、新加坡等地逾 500 件小說、400 件插畫參賽，可謂成果相當豐碩。受到台灣角川的激勵，尖端、東立出版社也舉辦各自的徵選比賽，企圖挖掘出更多華文輕小說的人才。

從 2008 年至今，華文本土輕小說在銷售數量與知名度上已逐漸迎頭趕上日系代理輕小說，華文本土輕小說勝在用語遣詞更貼近生活與風土民情，出版社耗費成本也較低；日系輕小說則容易挾帶動漫畫聲勢，商品販售也更多元。規模較大的出版社均採兩方業務雙軌並行，較小者則以華文輕小說間以少數日系代理的方式運作。

研究者參照主要出版社及相關書系，製作代表性書系、作品簡表如下。

表 2-2 台灣現行輕小說出版現況

出版社	書系	書系特色及代表作品
台灣角川	Fantastic Novels	最傳統的輕小說風格，出版數量亦最多，內容稍微偏向男性讀者喜好。代表作如《加速世界》、《關於我轉生變成史萊姆這檔事》、《魔法科高中的劣等生》、《狼與辛香料》、《刀劍神域》等。
	Midori Novels	男性角色為封面，女性讀者為主要銷售對象的小說。代表作品《貴族偵探愛德華》。
	Ruby Series	限制級，BL 向作品。
	BLOOM Series Novels	限制級，BL 向作品。
尖端	浮文字系列	輕小說業務的主要書系，代理講談社浮士德雜誌書系。代表作如《果然我的青春戀愛喜劇搞錯了》、

表 2-2 台灣現行輕小說出版現況(續)

出版社	書系	書系特色及代表作品
		《哥布林殺手》、《緋彈的亞莉亞》以及台灣本土作品《前進吧！！高捷少女》
	書盒子	主要代理講談社 BOX 系列，主要為作家西尾維新物語作品系列。
	夢小說	以少女漫畫為封面設計風格。
	翼想本	華文輕小說書系。代表作《世界重組》、《食夢之鑰》
	藍月小說	限制級，BL 向作品。
東立	輕小說	輕小說業務的主要書系。代表作《龍王的工作！》
	炫小說	主要是集英社 JUMP 漫畫周刊暢銷漫畫的外傳小說作品。代表作《火影忍者》、《航海王》系列。
	酷小說	主要是集英社以外知名漫畫的外傳小說作品。代表作《進擊的巨人》、《火鳳燎原》系列。
	幻小說 / 原創輕小說	華文輕小說書系。
	紫界小說	限制級，BL 向作品。
青文	菁英文庫	主要代理集英社 Super Dash 文庫和 Cobalt 文庫作品。代表作《六花的勇者》。
	青文文庫	青文出版社主要的輕小說書系，代理集英社以外文庫的作品。代表作《灰與幻想的格林姆迦爾》、《在地下城尋求邂逅是否搞錯了什麼》
	耽夢文庫	限制級，BL 向作品。
	莉莉絲文庫	限制級作品。
皇冠	YA！書系	以作家為出版分類別。代表作《少年陰陽師》。
蓋亞文化	悅讀館	華文輕小說為主，主要作家有莫仁、星子及護玄。代表作《噩盡島》、《特殊傳說》。



表 2-2 台灣現行輕小說出版現況(續)

出版社	書系	書系特色及代表作品
魔豆文化	Fresh	華文輕小說為主，代表作《神使繪卷》。
天使國際	天使文庫	隸屬春天出版社，以作家為出版分類別，主要作家有御我、水泉、紫曜日等。代表作有《風動鳴》、《沉月之鑰》、《吾命騎士》。
四季	四季 J 文庫	隸屬春天出版社，以作家為出版分類別，除代理日文作品外，尚有華文作家星間式及天罪作品。代表作有《文豪 Stray Dogs》。
長鴻	輕小說	以華文輕小說為主。
銘顯文化	Light 書系	以華文輕小說為主，但封面風格較接近港式漫畫或言情小說風格。
三日月 書版	輕世代	專攻輕小說的出版社。代表作有《妖怪公館的新房客》

資料來源：由研究者參考出版社官方網站訊息整理製表。

## 2.2 閱讀動機

閱讀是吸收新知的最重要途徑，Richek 認為閱讀是讀者、文本與閱讀情境三者之間互動而建構意義的行為，由教育心理學及 Vygotsky 的社會文化觀點而言，閱讀除了被動的接受，更是主動的認知理解，並創造意義，進而與他人磋商互動的歷程(宋曜廷、劉珮雲、簡馨瑩，2003)。深度的閱讀歷程更有利於知識的轉化與利用，但也需耗費讀者相當的心思與體力，因此是否有能力與意願去閱讀，不僅涉及讀者的認知能力以及認知策略，閱讀動機更扮演關鍵的腳色。

傳統探討閱讀動機分類為三個面向：第一為目的取向的閱讀動機，例如獲取資訊、取得認同或休閒娛樂等。第二為閱讀態度與閱讀興趣，態度意在檢視讀者對閱讀的情感以及印象，愈是具有正面態度者，動機更強。興趣則以主題分類，如歷史故事、

名人傳記等，相較在不同領域裡，對個人而言屬於相對穩定的情感。第三是將一般延伸動機套用至閱讀領域，國內學者多定義為「引起閱讀活動，維持已引起的閱讀活動，促使閱讀活動朝朝向理解閱讀目標的內在歷程」（李素足 1998，林建平 1995）

根據近二十五年來動機理論的發展，當前最重要的三個理論探究面向是信念（belief）、價值（value）與目標（goal）。Guthrie 與 Wigfield(1997)等學者，根據閱讀動機的相關理論、實徵資料、晤談及教室觀察資料，將閱讀動機分為十一面向，分別為「效能」、「挑戰」、「逃避」、「好奇」、「投入」、「認可」、「競爭」、「重要」、「成績」、「社會」、「順從」。之後 Wigfield 進一步創建閱讀動機的分類，將十一個面向分成三類：「能力與效能信念」包含「效能」、「挑戰」、「逃避」三個面向；「成就價值與目標」包含「好奇」、「投入」、「重要」、「競爭」、「認可」、「成績」六個面向；「社會」則包含「社會」與「順從」兩個面向。

上述研究結果普遍受到後續閱讀動機的研究者認同，依此向度為基礎採用或改編於他們的問卷(劉沛雲、簡馨瑩和宋曜廷，2003；黃家瑩，2006；賴怡君，2010)。但也有部分研究者如張怡婷(2003)、古秀梅(2005)、黃家瑩(2006)的研究，雖依照 Guthrie 與 Wigfield 的閱讀動機量表進行閱讀動機的研究，但他們因考量到閱讀對象以及情境特質的不同，並未直接採取對十一個向度的分析萃取，而是分為分為內在動機包括「效能」、「挑戰」、「逃避」、「好奇」、「投入」、「重要」，與外在動機包括「競爭」、「認可」、「成績」、「社會」與「順從」。

然而本研究的閱讀文類為輕小說，並非有特定目標性的閱讀，乃是屬於課外讀物的範疇。「課外閱讀」意指學生在課後之餘，自主性的從事閱讀「以文字敘述文主的單本書籍」的各類讀物的閱讀(李美月，2002)。依據林家慈(2009)、王秀英(2009)以及歐美伶(2011)等的研究，課外閱讀動機均排除「效能」、「挑戰」、「逃避」、「競爭」、「成績」面向，僅以休閒娛樂為主要閱讀動機。

輕小說以動漫風格的封面插畫為特色，並以此為吸引讀者閱讀的重要原因(李世淳，2012)。故本研究將圖像設計列為想探討的動機向度，以了解封面設計、繪圖風格、

促銷模式等對閱讀動機的影響。

又輕小說許多以幻想世界為舞台，又或雖發生於現實世界，卻以想像事件為主軸來進行故事推演，因此閱讀輕小說時的想像，使青少年產生自我形象的投射作用，吸引讀者融入輕小說的世界(劉芮菁、張芳瑜，2012；裴蕾，2012)，加上輕小說往往作為讀者先接觸動漫、電玩後而做的後續延伸閱讀行為，故本研究也擬將「想像」列入欲探討的閱讀動機。

綜合上述研究，研究者認為內在動機起因於個體的內在需求而產生動力，自動自發地從事感興趣的活動而得到滿足感，是沒有外在酬賞的。外在動機則是因外界刺激而引發的推力，閱讀者關注自己的閱讀行為或閱讀表現是否得到外界的認可，乃是著重於閱讀後與外界的互動關係。

然而，因為輕小說的文本特性屬於課外休閒閱讀，意指在課外之餘自主從事以文字為主的各類閱讀，通常是基於興趣而為之，故參酌以青少年為研究對象，並同屬課外閱讀之相關實證研究(陳明來，2001；唐淑華，2016，高誌隆，2018)，簡化為以「好奇」、「投入」、「重要」、「認可」、「社交」、「順從」六個面相為主。再加以輕小說大部分屬於圖像為輔的架空幻想小說，故再將「想像」及「圖像設計」加入內在需求動機。

本研究歸納出關於閱讀輕小說的內在動機包括「好奇」、「投入」、「重要」、「圖像設計」、「想像」等五個向度，外在動機則包括「認可」、「社交」、「順從」三個向度。各構面及向度的操作型定義如下：

內在需求動機：指為滿足需求而自發性從事閱讀行為的動機因素。包括：

- 1.好奇：渴望了解輕小說的內容。
- 2.投入：閱讀輕小說時得到快樂而忘我持續投入。
- 3.重要性：認為閱讀輕小說是重要的活動，可以獲得資訊、得到滿足。
- 4.想像：因動漫媒介或作家風格而引發後續閱讀輕小說的活動，並融入情境。
- 5.圖像設計：受到輕小說封面、內頁插圖及促銷贈品吸引而閱讀。

外在刺激動機：指受到外界環境誘因而從事閱讀行為的動機因素。包括：

- 1.認可：為獲得重要他人的讚賞認同而閱讀輕小說。
- 2.社交：為融入同儕團體而閱讀輕小說。
- 3.順從：順從他人的要求建議或受外界評價影響而閱讀輕小說。

## 2.3 閱讀行為

行為是引起個體活動，並維持活動的外在表現(張春興，1994)。閱讀行為則可解釋為個體受到內在需求或外在刺激所引起的可測量的外顯閱讀活動，一般廣為探討的面向為閱讀的頻率、時間以及數量(李素足，1999；陳明來，2001；黃家瑩，2006)。另外還有將閱讀的廣度及閱讀種類納入閱讀行為的範疇(劉佩雲、簡馨瑩、宋曜廷2003)，方麗芬(2000)則認為若閱讀行為的研究欲供圖書館經營管理或是出版社出版選擇的目的，則可著重於圖書館利用率、圖書消費、影響閱讀興趣的因素等。

影響青少年閱讀行為的因素眾多，如陳明來(2001)提出有個人因素包括性別、年齡、習慣及成績等；閱讀資料則包含資料外觀、價格及作者；社會因素則包括資料的可得性、周遭對閱讀的看法、社會趨勢及媒體焦點。林家慈(2009)則認為包括閱讀動機、閱讀態度、性別年齡、修讀課程、家庭社經地位、城鄉差距等因素。王秀英(2009)則提出有個人因素如年齡、性別、教育程度及生活型態；媒介因素如外觀、可讀性、時效性即可取得性；團體因素如家庭、同儕的影響。

而唐淑華(2016)年針對前述經典閱讀會考一事亦提出自己的看法，學生閱不閱讀經典書籍，乃受到閱讀能力足夠與否、文本是否能呼應生活生活經驗兩個因素交互影響，唯有閱讀能力足夠且有相同生活經驗相呼應者，才能充分開拓閱讀視野，否則便只能挑選相對淺易且能引起共鳴的文本來閱讀。依據近來青少年閱讀調查資料的統整結果(博客來網路書店，2014；國家圖書館，2016、2017；高誌隆，2018))，現在青少年的閱讀現況多數仍以課業需求為主，課外閱讀僅是次要，主要受同儕及父母影響居多，且閱讀傾向偏頗，偏好故事小說，尤以輕小說最受青睞。

根據前述文獻資料顯示，影響閱讀行為的因素包括：性別、年級、重要他人影響、閱讀環境及城鄉差距等。但因本研究對象集中於嘉義市國中生，年級差異不若國小至高中有顯著差異，位於同城市也讓城鄉差距影響微乎其微，故均予以忽略。重要他人影響又可分為父母師長與同儕朋友，其中同儕朋友的影響力遠超過父母師長，故僅只討論同儕朋友一項。

參考前述相關文獻，本研究採取之檢測閱讀行為的項目包括：閱讀頻率、閱讀時間、閱讀冊數、閱讀主題、閱讀資料來源以及閱讀資料產地等，利用自陳式問卷來了解樣本對象輕小說的閱讀行為。

## 2.4 閱讀滿意度

Oliver(1980)認為「滿意」是一種針對特定交易的情緒反應，經由消費者對於產品事前的期待與消費經驗的不一致而產生的生理狀態，此經驗會形成會形成消費者對購買該產品的滿意度，並形成下次消費的期望基準。

Kolter(1997)提出顧客滿意度乃根基於對產品的功能性或結果的知覺，與原先預期結果的落差，因而形成的愉悅或失望程度。

至於購買使用閱聽媒體的滿意度，一般以「媒體使用與需求滿足理論」來探討之。「媒體使用與需求滿足理論」，一般簡稱為「使用與滿足」理論，首次於 Blumler 及 Katz 於 1974 年出版之《大眾傳播媒介的使用》一書中所提出，其中對「使用與滿足」所下的定義是：「基於閱聽人的心理與社會需求，面對大眾媒體或其他來源產生期待，所引導出不同型態的媒體，因而導致需求的滿足與其他結果。」為了追求目標，藉由使用媒體來滿足其需求，閱聽人會尋求不同的媒體，例如書籍、雜誌、廣播、電視甚至網路等，來得到所需要的資訊內容。因為打破了傳統上「閱聽人基本上都被視為被動的接受者」的觀點，認為人們使用傳播媒體的行為是主動的，而正式成為學術上的典範。

根據學者(翁秀琪，1996；蔡雅芳，2010)研究，使用滿足理論的發展歷程可分為

四個階段。此理論於 1940 至 1950 年代萌芽，首階段著重於對閱聽人選擇媒介內容形式做簡單的現象描述，故稱「現象描述期」。這時期僅限於描述性的探討，未探討閱聽人的心理及社會需求，也未探討不同媒介功能間的相關性(蔡雅芳，2010)。

至於 1950 至 1970 間，開始除了在描述性探討以外，更進一步使用量化方法，對於影響媒介使用的心理及社會因素，諸如年齡、性別等背景變項予以操作化定義並加以分析，故稱「變項操作期」。此時的研究者，採用社會及心理屬性的特徵，諸如年齡、性別為獨立變項，而以使用的媒介類型、喜好的內容、使用的時間等為探求的依變項來展開研究，儘管這些研究當時並非為使用與滿足理論進行研究，但因為強調個人心理因素與社會地位對選擇媒介的關聯性，對使用與滿足理論貢獻頗大，故此時期邏輯程序已然逐漸成形 (蔡雅芳，2010)。

1970 至 1980 年代，是使用與滿足理論的關鍵發展期，實證研究皆以閱聽人的需求及滿足為出發點，故稱「解釋期」。本時期使用與滿足理論的研究目標為了解個人如何使用大眾傳播媒體來滿足需求；了解個人媒介行為的動機背景；並測知不同的需要、動機與傳播行為，三者所產生的媒介功能與結果。

因為使用與滿足相關研究常被詬病不具系統理論性質或是沒有批判性眼光，所以 1980 年至今，許多學者開始致力於使用與滿足理論的建構與驗證工作，故稱為「建構期」(宋玉寧，2007)。如 Galloway & Meek 的「期望模式」、Lichtenstein & Rosenfeld 的「滿足的期望價值取徑」，Palmgreen & Wenner 整合過去使用與滿足的研究成果，努力以全新、全面性的社會觀點，來尋找獲得滿足過程的新定位(翁秀琪，1996；呂惠菁，2012)。

發展至今的使用與滿足理論認為：選擇媒體乃是根據個人需求角度出發，以微觀角度研究閱聽人如何使用傳播媒介，且預期獲得何種滿足(宋玉寧，2007)。

使用與滿足理論有五大假設(翁秀琪，1996)：

- 1.閱聽人是有目的的，滿足社會或是心理需求。
- 2.閱聽人是媒介的使用者，使用過程中媒介必須與本身需求產生聯繫。

- 3.傳播媒介與其他消息互相競爭。
- 4.假設閱聽人是理性的，了解自身的興趣及動機，從而表達與問卷之中。
- 5.閱聽人以自我報告方式陳述傳播文化的意義，故不須對傳播媒介作價值判斷。

然而使用與滿足理論亦有其缺點，可歸納為以下六點(翁秀琪，1996)：

- 1.太過重視個人的資料，將傳播過程抽離至社會及文化結構之外，故難以將個人資料推論到整個社會結構層面之上。
- 2.太仰賴閱聽人的自我報告，太注重閱聽人的心理狀況，且對需求與動機的定義不明確。
- 3.認為閱聽人會主動尋找資訊，與「人的動機受制於基本需求及社會經驗」的假設相矛盾。此外，另有實證研究發現閱聽人對訊息非常沒有選擇性。
- 4.對媒介內容極少重視，甚至完全不重視，而有失其完整性。
- 5.具有功能論的色彩，因此所有關於功能論的批評，都適用其上。
- 6.強調閱聽人的主動需求，等同替不好的媒介內容作者覓得藉口，一切以滿足閱聽人的需求為製作方針。

本研究是以輕小說的讀者為研究對象，且取樣為嘉義市的國中生，不以推論至整個社會層面為目標，且以閱聽人的主觀價值感受為主題，故運用使用與滿足理論並不影響本研究的方向。本研究探討的是閱讀者的角度，對閱讀輕小說的滿意度，因此讀者是研究對象，而非媒介本身。

本研究依照國中生閱讀輕小說的行為特性，以課外閱讀的休閒性質為主，加之以輕小說本身的文本特性，故以「休閒娛樂」以「內容特色」及「資訊取得」三個面向來討論讀者的閱讀滿意度(Schramm, Lyle & Edwin,1961；崔倩筠，2013)。

## 第三章 研究設計與實施

本研究旨在探討引起國中生對於輕小說的閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度的分析，以問卷調查法進行量化的研究。本研究以「使用及滿足理論」為基礎，探討輕小說讀者的讀者特性(個人資料)、對輕小說的閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度等三個面向的關聯性。本章將分述研究架構、研究假設、研究樣本選擇、問卷設計及施測與資料分析方法。研究架構與研究假設是根據研究問題與文獻探討而產生，而在研究樣本上，因研究人力與物力的限制，故選擇嘉義市國中生為研究對象。整理歸納相關理論以及實證研究，擬定各自變項、依變項後完成預試問卷，再經預試信度分析後重新歸納整理問卷，實施正式問卷調查，統計分析並整理研究結果。

### 3.1 研究架構

本研究主要是探討國中生對於輕小說的閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度的差異性，以及閱讀動機對閱讀滿意度間的相關性。以國中學生為對象，統計其「人口背景變項」、「閱讀動機」、「閱讀行為」與「閱讀滿意度」的數據，再針對「不同人口背景變項與其閱讀動機間的差異」、「不同人口背景變項與閱讀行為間的差異」、「不同人口背景變項與閱讀滿意度間的差異」與「閱讀動機與閱讀滿意度間是否有相關」個別作處理分析。

研究者依據以上操作說明，整理建立架構圖如圖 3-1：



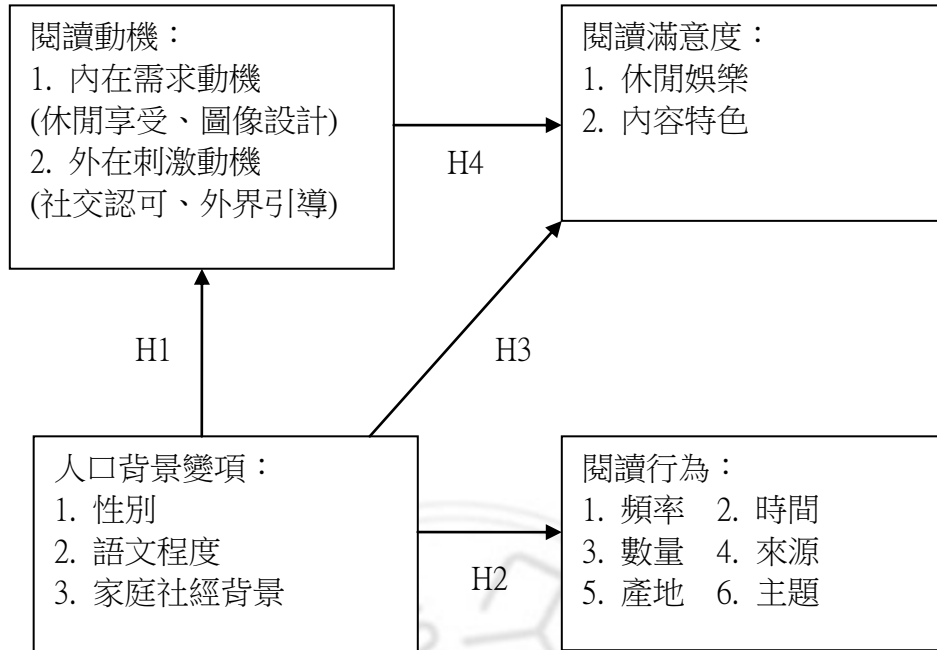


圖 3-1 研究架構圖

### 3.2 研究問題與假設

根據前面章節所述的研究目的、參考文獻理論及研究架構，本研究欲探討「國中生輕小說讀者的閱讀動機、閱讀行為及閱讀滿意度」，依照研究目的提出研究問題如下：

1. 國中生對於輕小說的閱讀動機(內在需求動機、外在刺激動機)為何？
2. 國中生對於輕小說的閱讀動機是否因為人口背景變項(性別、家庭社經背景、語文程度)而有顯著差異？
3. 國中生對輕小說的閱讀行為(頻率、時間、數量、主題、來源、促銷活動)為何？
4. 國中生對於輕小說的閱讀滿意度(內容特色、休閒娛樂)為何？
5. 國中生對於輕小說的滿意度是否因為人口背景變項(性別、家庭社經背景、語文程度)而有顯著差異？
6. 國中生對於輕小說的閱讀動機與閱讀滿意度是否相關？

根據上述研究問題所得到的可能答案，將所建立的研究假設，分項列舉如下：

假設 H1：不同人口背景變項的國中生，對於輕小說的閱讀動機有顯著差異。

H1-1：不同「性別」的國中生，對於輕小說的閱讀動機有顯著差異。

H1-2：不同「語文程度」的國中生，對於輕小說的閱讀動機有顯著差異。

H1-3：不同「家庭社經地位」的國中生，對於輕小說的閱讀動機有顯著差異。

假設 H2：不同人口背景變項的國中生，對於輕小說的閱讀行為有顯著差異。

H2-1：不同「性別」的國中生，對於輕小說的閱讀行為有顯著差異。

H2-2：不同「語文程度」的國中生，對於輕小說的閱讀行為有顯著差異。

H2-3：不同「家庭社經地位」的國中生，對於輕小說的閱讀行為有顯著差異。

假設 H3：不同人口背景變項的國中生，對於輕小說的閱讀滿意度有顯著差異。

H3-1：不同「性別」的國中生，對於輕小說的閱讀滿意度有顯著差異。

H3-2：不同「語文程度」的國中生，對於輕小說的閱讀滿意度有顯著差異。

H3-3：不同「家庭社經地位」的國中生，對於輕小說的閱讀滿意度有顯著差異。

假設 H4：國中生輕小說讀者的閱讀動機強弱，對其閱讀滿意度有相關性。。

### 3.3 研究對象

本研究內容所涵括母群體為嘉義市國中生總數，依照嘉義市主計處人口資料比例表，2019 年年度國中生總數統計資料約佔 8000 人，預計發放 400 份問卷，約佔研究對象總數的 5%。分別從「男女合校」抽取 8 個班、「男校」2 個班及「女校」5 個班及「補習課輔班」隨機抽取若干班級學生施測。刪除漏答題數過多、規律填答的無效問卷，得到若干有效問卷後，剔除無輕小說閱讀經驗的問卷，以曾經有過輕小說閱讀經驗的國中生為研究對象

### 3.4 研究工具

問卷調查法具有短時間內對研究對象採取大樣本資料、研究設備與人力經濟的優

點，故本研究依此蒐集相關資料。研究者參考相關文獻及過往學者編製之問卷量表，針對本研究對象的性質差異做調整，先試行擬定調查問卷，先採取兩個班級學生作為預試，分析後進行問卷的修正，再編制正式問卷。編製成的「國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究問卷」分為「輕小說定義」及「個人背景資料調查表」、「輕小說閱讀動機調查表」、「輕小說閱讀行為調查表」及「輕小說閱讀滿意度調查表」等五個部分。

## 1.個人背景資料

本表主要包含性別、語文程度、家庭社經背景等三部分。

(一)性別：分為「男」、「女」兩個選項。

(二)語文程度：依受試者自我認知，勾選「差」、「中等」、「好」三個選項。

(三)家庭社經背景：依據林生傳(2000)設計的「兩因素社經地位指數」公式，將父母的教育程度分為五等級為：「國中」、「高中職」、「技職專科」、「技術學院或大學」、「研究所或以上」，分別給予 1 至 5 分。職業類別則分為「半技術或非技術工人」、「技術性工人」、「半專業人員或一般公務人員」、「專業人員或中級行政人員」、「高級專業或高級行政人員」，分別給予 1 至 5 分。

為避免受試者不清楚父母職業或無法判別類別，參考相關研究者之「職業分類表」(葉一蕾，2016)並酌予修改於列於問卷中，並設計欄位讓受試者自行填寫敘述。分類表如下：

表 3-1 職業分類表

A 類	B 類	C 類	D 類	E 類
待業中	水電技工	技術人員	中小學校長教師	大專院校教師
家庭主婦	零售商、店員	基層公務員	會計師	牙醫師、醫師
就職訓練、學徒	自有地自耕農	公司行政人員	醫檢員、護理長	律師、檢察官、
工地、工廠工人	駕駛、司機	銀行行員	設計師、建築師	法官
固定、流動攤販	廚師、烘焙師	批發代理、包商	中階公務人員	主管級公務人員

表 3-1 職業分類表(續)

A 類	B 類	C 類	D 類	E 類
臨時工、清潔工	美容師、美髮師	尉級軍官	公司經理人員	董事長、總經理
傭工、服務生	軍職士官	警察、消防隊員	警官、消防隊長	將級軍官
佃農(無耕地)	工頭、領班	土地代書、會計	校級軍官	部會首長
警衛、管理員	推銷員、業務員	醫療業、護理師	作家、畫家、音	中央民意代表
鐘點約聘人員	貨運、郵差	民間教育業者	樂家、舞蹈家	科技研發人員
			記者、民意代表	

資料來源：研究者參考劉奕佩(2006)研究改編。

再以母雙親教育程度較高者以及職業排序較高者為計算標準，將教育指數乘以 4，職業指數乘以 7，兩者之總和即為家庭社經指數。本研究以 11 至 29 為低階社經等級、30 至 40 為中階社經等級，41 至 55 為高階社經等級共三種(計算公式及計算表如下)。

計算公式： $I(\text{社經地位等級}) = E(\text{教育指數}) * 4 + C(\text{職業指數}) * 7$

表 3-2 社經地位等級計算表

父母教育程度	教育指數	父母目前主要職業	職業指數	家庭社經指數	指數區間	家庭社經等級
國中	1	A 類(半技術 / 非技術性工人)	1	$I = E * 4 + C * 7$	11~29	低
高中職	2	B 類(技術性工人)	2			
技職專科	3	C 類(半專業人員 / 一般公務人員)	3		30~40	中
技術學院	4	D 類(專業人員 /	4			

表 3-2 社經地位等級計算表(續)

父母教育程度	教育指數	父母目前主要職業	職業指數	家庭社經指數	指數區間	家庭社經等級
及大學		中級行政人員)			41~55	高
研究所以上	5	E類(高級專業 / 高級行政人員)	5			

資料來源：研究者參考林生傳(2000)，《家庭社會學》整理。

## 2.輕小說閱讀動機

本表乃為了解國中生閱讀輕小說的閱讀動機而編製，將前述 Guthrie 與 Wigfield 的閱讀動機量表的內在動機與外在動機整理合併為「內在需求動機」與「外在刺激動機」，「內在需求動機」包含「好奇」、「投入」、「重要」、「想像」、「圖像設計」五個向度；「外在刺激動機」則包含「認可」、「社交」與「順從」三個向度。依此兩構面、八向度原先共編制 20 道題，茲列舉如下表 3-3：

表 3-3 預試輕小說閱讀動機調查表題號對照向度表

構面	向度	題號	題目
內在	好奇	1	輕小說的書名、標題就讓我覺得生動有趣，有一探究竟的慾望
外在	社交	2	看同儕閱讀，會引發我對書中內容的好奇
內在	重要	3	閱讀輕小說能為我帶來一段輕鬆美好的時光
內在	重要	4	閱讀輕小說能讓我暫時忘掉課業或生活的壓力
內在	重要	5	閱讀輕小說時我會為故事內容感到喜悅
內在	投入	6	閱讀完故事後，我還不時會回想到裡面的情節
內在	投入	7	故事還未終結時，會期待續集趕快推出而常逛書店、注意相關訊息
內在	想像	8	先看過相關的動漫或電玩後，我會想知道角色的其他故事而閱

表 3-3 預試輕小說閱讀動機調查表題號對照向度表(續)

構面	向度	題號	題目
			讀輕小說
內在	想像	9	我因喜歡該作家的作品以及風格而期待閱讀他後來的輕小說新作
內在	圖設	10	我喜歡畫師的畫風以及人物設定而閱讀輕小說
內在	好奇	11	封面上這些作畫精緻的人物吸引我去閱讀他們的故事
內在	圖設	12	我想知道裡面還有什麼漂亮的繪圖、插畫
內在	圖設	13	我會因為折扣優惠或特典贈品精美超值而購買輕小說
外在	認可	14	喜歡同一部輕小說讓我覺得可增進同學彼此的認同
外在	社交	15	分享交換好看的輕小說情報可以增添同學之間的話題及增進友誼
外在	認可	16	同儕朋友喜歡自己推薦的輕小說，會讓我有成就感
外在	重要	17	我是為了閱讀會增進語文能力而閱讀輕小說
外在	順從	18	我會因為同儕朋友的推薦而閱讀輕小說
外在	順從	19	我會因為父母師長或兄姊的推薦而閱讀輕小說
外在	順從	20	我會因為網路或書評的推薦而閱讀輕小說

附表 3-3 各題目與所屬構面、向度說明如下：

內在需求動機：指為滿足需求而自發性從事閱讀行為的動機因素。包括：

1.好奇：渴望了解輕小說的內容。題號 1、11 屬於內在動機中的「好奇」向度，乃因輕小說除以封面精緻人物繪圖做為賣點外，書名亦有「敘事化」跡象(詳見章節 2.1.1)，乃以此引發讀者好奇而激起其閱讀動機。

2.投入：閱讀輕小說時得到快樂而忘我持續投入。題號 6、7 屬於內在動機中的「投入」向度，衡量讀者對於閱讀輕小說的持續投入程度。

3.重要性：認為閱讀輕小說是重要的活動，可以獲得資訊、得到滿足。題號 3、4、

5、17 屬於內在動機中的「重要」向度，乃因讀者閱讀輕小說後得到喜悅、滿足需求而感受到的重要性。

4.想像：因動漫媒介或作家風格而引發後續閱讀輕小說的活動，並融入情境。題號 8、9 屬於內在動機中的「想像」向度，乃因輕小說內容舞台大多屬於想像架空的世界，亦衍生許多其他動漫畫、電玩等相關的作品，令讀者有滿足後續想像的閱讀動機。

5.圖像設計：受到輕小說封面、內頁插圖及促銷贈品吸引而閱讀。題號 10、13 屬於內在動機中的「圖像設計」向度，了解讀者對於人物設計、封面插畫風格以及促銷贈品等的重視程度。

外在刺激動機：指受到外界環境誘因而從事閱讀行為的動機因素。

1.認可：為獲得重要他人的讚賞認同而閱讀輕小說。題號 14、16 屬於外在動機中的「認可」向度，以了解讀者閱讀輕小說而獲得同儕間認同肯定的動機。

2.社交：為融入同儕團體而閱讀輕小說。題號 2、15 屬於外在動機中的「社交」向度，閱讀輕小說成為讀者社交手段、提升交流的閱讀動機。

3.順從：順從他人的要求建議或受外界評價影響而閱讀輕小說。題號 18、19、20 屬於外在動機中的「順從」向度，了解讀者受到親師、同儕或網路輿論的影響而引發的閱讀動機。

預測經過信度測試得到 Cronbach's Alpha 值.927，經過 KMO 與 Bartlett 球型檢定作為因素分析，得到 KMO 值.930 達到「有價值」標準，顯著性  $P=.000<.05$  達顯著，顯示本問卷適合作因素分析。檢視轉軸後跨兩個維度以上或成分矩陣度值 $<0.6$ 的題項，故刪除第 2 題、第 9 題以及第 13 題，刪併為 17 道題，並萃取為兩個構面四個向度，並重新命名為「內在需求動機」以及「外在刺激動機」兩個構面，「內在需求動機」包含「休閒享受」及「圖像設計」兩個向度，「外在刺激動機」包含「社交認可」及「外界引導」兩個向度。題號亦依照構面以及向度重新排序，排列如下表 3-4。

表 3-4 正式問卷輕小說閱讀動機調查表題號對照向度表

構面	向度	題號	題目
內在	休閒享受	1	輕小說的書名、標題讓我覺得生動有趣，有一探究竟的慾望
內在	休閒享受	2	閱讀輕小說能為我帶來一段輕鬆美好的時光
內在	休閒享受	3	閱讀輕小說能讓我暫時忘掉課業或生活的壓力
內在	休閒享受	4	閱讀輕小說時我會為故事內容感到喜悅
內在	休閒享受	5	閱讀完故事後，我還不時會回想到裡面的情節
內在	休閒享受	6	故事還未終結時，會期待續集趕快推出而常逛書店、注意相關訊息
內在	休閒享受	7	先看過相關的動漫或電玩後，我會想知道角色的其他故事而閱讀輕小說
內在	圖像設計	8	我喜歡畫師的畫風以及人物設定而閱讀輕小說
內在	圖像設計	9	封面上這些作畫精緻的人物吸引我去閱讀他們的故事
內在	圖像設計	10	我想知道裡面還有什麼漂亮的繪圖、插畫
外在	社交認可	11	喜歡同一部輕小說讓我覺得可增進同學彼此的認同
外在	社交認可	12	分享交換好看的輕小說情報可以增添同學之間的話題及增進友誼
外在	社交認可	13	同儕朋友喜歡自己推薦的輕小說，會讓我有成就感
外在	社交認可	14	我會因為同儕朋友的推薦而閱讀輕小說
外在	外界引導	15	我是為了閱讀會增進語文能力而閱讀輕小說
外在	外界引導	16	我會因為父母師長或兄姊的推薦而閱讀輕小說
外在	外界引導	17	我會因為網路或書評的推薦而閱讀輕小說

### 3. 輕小說閱讀行為

本表乃為了解國中生閱讀輕小說的閱讀行為而製，根據前述文獻資料，針對「閱



讀頻率」、「閱讀時間」、「閱讀冊數」、「閱讀主題」、「閱讀資料來源」、「價格」、「促銷活動」及「閱讀主題類型」等，利用自陳式問卷來了解大樣本對象的日常閱讀行為。

表 3-5 輕小說閱讀行為調查與層面對照表

層面	題目	選項
頻率	請問你閱讀輕小說頻率大概多久一次呢？	<input type="checkbox"/> 一個月以上 <input type="checkbox"/> 二到三星期 <input type="checkbox"/> 一個星期 <input type="checkbox"/> 兩三天 <input type="checkbox"/> 每天
時間	請問你每周看輕小說的時數約多少？	<input type="checkbox"/> 少於 0.5 小時 <input type="checkbox"/> 0.5 至 1 小時 <input type="checkbox"/> 1 至 3 小時 <input type="checkbox"/> 3 到 5 小時 <input type="checkbox"/> 5 小時以上
數量	請問你每月閱讀輕小說的冊數約為多少本？	<input type="checkbox"/> 少於 1 本 <input type="checkbox"/> 1 至 2 本 <input type="checkbox"/> 3 至 4 本 <input type="checkbox"/> 5 至 8 本 <input type="checkbox"/> 8 本以上
主題	請問你喜歡的輕小說主題類別為何？ 可複選 3 項	<input type="checkbox"/> 異世界奇幻 <input type="checkbox"/> 日常玄幻 <input type="checkbox"/> 未來科幻 <input type="checkbox"/> 遊戲世界 <input type="checkbox"/> 歷史故事 <input type="checkbox"/> 格鬥戰爭 <input type="checkbox"/> 戀愛情感 <input type="checkbox"/> 校園生活 <input type="checkbox"/> 懸疑推理 <input type="checkbox"/> 恐怖驚悚 <input type="checkbox"/> 趣味爆笑 <input type="checkbox"/> 耽美百合
來源	請問你所閱讀的輕小說來源為何？	<input type="checkbox"/> 自行或家人購買 <input type="checkbox"/> 圖書館借閱 <input type="checkbox"/> 朋友借閱 <input type="checkbox"/> 坊間租賃 <input type="checkbox"/> 電子書 <input type="checkbox"/> 網路盜版
產地	你大多閱讀日系或是台灣本土作家的輕小說作品呢？	<input type="checkbox"/> 日系代理 <input type="checkbox"/> 台灣本土 <input type="checkbox"/> 不管來源，好作品就閱讀

附表 3-5 各題目與閱讀行為層面說明如下：

1. 閱讀頻率：指一段時間內閱讀輕小說的次數，短則以天數為單位，長則以週、月為單位。

2. 閱讀時間：指一週內閱讀輕小說的總時數，國中生若充分利用課餘時間，每天並不難達到半小時以上課外閱讀，故選項最多達每週 5 小時。

3. 閱讀冊數：指一個月內閱讀輕小說的總冊數，因為輕小說文字敘述通常淺白口

語化，所以較一般閱讀冊數估量為多。

4. 閱讀資料來源：分為需付出金錢或時間代價的「自行或家人購買」、「圖書館借閱」、「坊間租賃」、「電子書」以及無償可以獲得的「朋友借閱」、「網路盜版」。

5. 閱讀小說產地：分為日系代理、華文作品，以及不論來源，兩者都看，了解國中生閱讀輕小說的來源產地。

6. 閱讀主題：根據表 2-1 所列的主題作為選項，合併調整為異世界奇幻、日常玄幻、未來科幻、遊戲世界、歷史故事、格鬥戰爭、戀愛情感、校園生活、懸疑推理、恐怖驚悚、趣味爆笑、耽美百合，其中「男男戀」的耽美與「女女戀」的百合乃從「戀愛題材」中獨立為單一選項，因此類輕小說受到特定女性讀者的喜好與支持。

#### 4. 輕小說閱讀滿意度

本表乃為了解國中生閱讀輕小說的滿意度而製，根據前述「使用與滿足理論」所提，滿意度取決於使用者對於產品的預期心理與使用經驗的落差，並依照崔倩筠(2013)所做滿意度研究，針對國中生對於閱讀輕小說所預期產生的「內容特色」、「休閒娛樂」及「資訊取得」等三個滿意度構面做調查。列舉如下表 3-6。

表 3-6 預試輕小說閱讀滿意度調查與構面對照表

構面	題號	題目
休閒娛樂	1	閱讀輕小說滿足我的休閒需求
休閒娛樂	2	閱讀輕小說能讓我舒緩現實的壓力
內容特色	3	輕小說作者的有趣設定與豐富創意激發了我的想像力
內容特色	4	輕小說的封面及內頁繪製風格十分吸引我
休閒娛樂	5	輕小說內容成為我和同儕之間的話題
休閒娛樂	6	輕小說是我傳遞友誼的媒介
內容特色	7	輕小說排版設計佳、品質優與價格實惠
內容特色	8	故事內容與情節走向令我印象深刻

表 3-6 預試輕小說閱讀滿意度調查與構面對照表(續)

構面	題號	題目
資訊取得	9	特典贈品或限量版滿足我的收藏慾望
資訊取得	10	閱讀輕小說讓我增進了語文程度

附表 3-6 各題目與所屬構面、向度說明如下：

1.內容特色：輕小說獨特的封面插畫設計、幻想式的內容以及簡易明快的風格讓讀者滿意。

2.休閒娛樂：因閱讀輕小說帶來的娛樂喜悅以及友情交流讓讀者滿意。

3.資訊取得：因閱讀輕小說所得到的收藏品以及語文能力增進讓讀者滿意。

預測經過信度測試得到 Cronbach's Alpha 值 .921，經過 KMO 與 Bartlett 球型檢定作為因素分析後，得到 KMO 值 .883 達到「有價值」標準，顯著性  $P=.000<.05$  達顯著，顯示本問卷適合作因素分析。檢視轉軸後跨兩個維度以上或成分矩陣度值  $<.6$  的題項，故刪除第 4 題，刪併為 9 道題，並萃取為兩個構面，並重新命名為「休閒娛樂」以及「內容特色」兩個構面。題號亦依照構面以及向度重新排序，排列如下表 3-7。

表 3-7 正式問卷輕小說閱讀滿意度調查與構面對照表

構面	題號	題目
休閒娛樂	1	閱讀輕小說滿足我的休閒需求
休閒娛樂	2	閱讀輕小說能讓我舒緩現實的壓力
休閒娛樂	3	輕小說作者的有趣設定與豐富創意激發了我的想像力
休閒娛樂	4	故事內容與情節走向令我印象深刻
內容特色	5	輕小說是我傳遞友誼的媒介
內容特色	6	輕小說排版設計佳、品質優與價格實惠
內容特色	7	輕小說內容成為我和同儕之間的話題

表 3-7 正式問卷輕小說閱讀滿意度調查與構面對照表(續)

構面	題號	題目
內容特色	8	特典贈品或限量版滿足我的收藏慾望
內容特色	9	閱讀輕小說讓我增進了語文程度

### 3.5 資料處理及分析

本研究主要研究工具為「國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究問卷」，問卷施測完畢並剔除無效問卷後，將有效問卷予以編碼輸入資料，並以 SPSS 軟體進行分析數據的處理。

#### 3.5.1 資料處理

檢視回收問卷後，將填寫不完整、內容資料無法辨認、全部選項皆相同的問卷視為無效問卷並剔除之。再將剩餘有效問卷加以編碼排序，利用 Excel 軟體輸入建立資料，匯入統計軟體 SPSS 進行處理分析。

#### 3.5.2 資料分析

本研究所使用的統計方法如下：

- 1.敘述統計 (Descriptive Statistics)：以次數分配、平均數、標準差等方法，敘述輕小說之國中生讀者在問卷中各向度的得分的集中量數與離散量數的情況，據以解釋其閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度之現況。
- 2.因素分析：利用 KMO 與 Bartlett 球型檢定作因素分析，減少構面數量來表示結構資料，而又能保有原有結構所提供的資料。萃取出的構面再依照其因素成分而重新定義其名稱。
- 3.信度分析：採 Cronbach' s  $\alpha$  係數法來檢驗，以測量使用量表是否具內部一致性與穩定性，以求各構面之內部一致性係數。
- 4.獨立樣本 t 檢定 (Independent-sample T Test)：以「性別」為自變項，以「閱讀動機」、「閱讀滿意度」各構面及向度為依變項，進行獨立樣本 t 檢定，透過 Levene

法檢驗變異數是否相等，視其 t 值若未達顯著水準( $P < 0.05$ )，則假設變異數相等，若 t 值達顯著水準( $P < 0.05$ )，則不假設變異數相等，並以此判斷獨立樣本 t 值及其顯著性。

**5.單因子變異數分析(One-Way ANOVA)：**以「語文程度」、「家庭社經地位」為自變項，以「閱讀動機」、「閱讀滿意度」各構面及向度為依變項，進行單因子變異數分析。若單因子變異數分析結果 P 值達顯著水準( $< 0.05$ )，則再利用 Scheffe 法進行多重事後檢定(Post hoc)，了解是哪些個別分組間有顯著的差異。

**6.卡方同質性檢定：**用於非順序尺度，以檢定適合度、獨立性，瞭解兩個獨立樣本之間是否有差異性。本研究利用卡方同質性檢定，以交叉聯表分析不同性別、語文程度及家庭社經地位之國中生在輕小說閱讀行為上是否有明顯差異。若卡方檢定值顯著值機率值達顯著( $P < 0.05$ )，可知兩變數有顯著差異。則以調整後標準化殘差值進行事後比較。

**7.多元線性迴歸：**以多元線性迴歸分析的方法，探討閱讀動機與閱讀滿意度之間是否有可預測的效應。

## 第四章 研究結果分析

本研究企圖探討不同性別、語文程度與家庭社經背景之國中生對於輕小說的閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度的差異性，並針對閱讀動機與閱讀滿意度間的相關性進行探討。

本章共分六節，第一節為為研究對象的人口特徵、比例分布；第二節為國中生輕小說閱讀動機現況，及不同背景國中生對於閱讀動機的差異及分析；第三節為國中生閱讀行為現況，及不同背景國中生對於閱讀行為的差異及分析；第四節為國中生閱讀滿意度現況，及及不同背景國中生對於閱讀滿意度的差異及分析；第五節為國中生閱讀動機對閱讀滿意度間的相關性；第六節為綜合分析討論。

### 4.1 有效樣本資料分析

本問卷一共發出 396 份，回收 345 份，回收率為 87.12%，無效問卷 14 份，有效問卷為 331 份，有效問卷回收率為 83.59%，其中有輕小說閱讀經驗者為 237 名，佔有效問卷中的 71.60%，未曾閱讀過輕小說者為 94 名，佔有效問卷中的 28.40%。本研究即以有輕小說閱讀經驗的 237 名嘉義市國中生為研究對象。

本研究個人背景變項資料包括：性別、個人語文能力、家庭社經地位。以下就各項基本資料百分比分配、排序比較等統一結果逐一列舉如下。

#### 1.性別

看過輕小說的受試者中，以女性居多，有157人，佔66.2%，男性為80人，佔33.8%。列舉如下表4-1：

表 4-1 樣本資料分析—性別

性別	人數	百分比	排序
男	80	33.8%	2
女	157	66.2%	1

## 2.語文程度

看過輕小說的受試者中，自認為語文程度差者有12名，佔5.1%；自認語文程度中等者，有183名，佔77.7%；自認語文程度好者，有42名，佔17.7%。列舉如下表4-2：

表 4-2 樣本資料分析—語文程度

語文程度	人數	百分比	排序
差	12	5.1%	3
中等	183	77.2%	1
好	42	17.71%	2

## 3.家庭社經地位

看過輕小說的受試者中，社經指數11至29者，屬於低社經背景，有82名，佔34.6%；社經指數30至40者，屬於中社經背景，有79名，佔33.3%；社經指數41至55者，屬於高社經背景，有76名，佔32.1%。列舉如下表4-3：

表4-3 樣本資料分析—家庭社經地位

家庭社經地位	人數	百分比	排序
低(11-29)	82	34.6%	1
中(30-40)	79	33.3%	2
高(41-55)	76	32.1%	3

## 4.2 閱讀動機分析

本研究將國中生輕小說的閱讀動機分為「內在需求」以及「外在刺激」兩個構面，「內在需求」動機構面包含「休閒享受」及「圖像設計」兩個向度，「外在刺激」動機構面包含「社交認可」及「外界引導」兩個向度，採里克特 5 點量表計分，平均值

為 3。本節先以敘述性統計，描述受試者填答的閱讀動機平均數、標準差以及排序，再進一步探討不同背景變項間閱讀動機的差異情況。

## 1. 閱讀動機現況

本節介紹閱讀動機各構面、向度及題號的平均數、標準差及排序資料。

### (1) 閱讀動機各構面及向度分析

根據表 4-4，閱讀動機各構面及向度平均數、標準差、排序等統計資料如下。整體而言，閱讀過輕小說的國中生，對於輕小說的動機平均為 3.68，高於平均值  $3(1+2+3+4+5/5)$ ，顯示閱讀動機頗為強烈。由表可知，內在需求構面的平均數高於外在刺激構面，顯示國中生較大比例是為了滿足內在需求而閱讀輕小說。

四個向度裡，依序是休閒享受最高，其次是圖像設計，顯示滿足休閒享受的需求大過於對圖像設計的需求；其次是社交認可，最末是外界引導，顯示主動性的社交認可動機較被動性的外界引導來得強烈。

表 4-4 閱讀動機構面及向度分析表

構面 / 向度	平均數(M)	標準差(SD)	題數	向度排序	構面排序
內在需求構面	3.82	0.78	10		1
向度 1: 休閒享受	3.89	0.83	7	1	
向度 2: 圖像設計	3.76	0.87	3	2	
外在刺激構面	3.44	0.75	7		2
向度 1: 社交認可	3.57	0.83	4	3	
向度 2: 外界引導	3.26	0.83	3	4	
整體閱讀動機	3.68	0.70	17		



## (2)閱讀動機量表各題項分析

由表 4-5 顯示，閱讀動機量表各題項得分最高前五名皆為內在需求動機裡的題項，依序為「閱讀輕小說能為我帶來一段輕鬆美好的時光」(4.03)、「閱讀輕小說能讓我暫時忘掉課業或生活的壓力」(4.02)、「閱讀輕小說時我會為故事內容感到喜悅」(3.97)、「閱讀完故事後，我還不時會回想到裡面的情節」(3.89)、「輕小說的書名、標題讓我覺得生動有趣，有一探究竟的慾望」(3.89)。顯示內在需求動機全部題項均高於外在刺激題項，顯示國中生主要是為滿足自己對休閒娛樂的需求、對圖像設計的喜好而接觸閱讀輕小說。

最低三題項分別為「我是為了閱讀會增進語文能力而閱讀輕小說」(2.94)、「我會因為父母師長或兄姊的推薦而閱讀輕小說」(3.30)、「同儕朋友喜歡自己推薦的輕小說，會讓我有成就感」(3.52)。顯示主動尋求同儕認可或受外界引導而閱讀輕小說的動機比例明顯較低。

表 4-5 閱讀動機各題項平均數、標準差及平均排序表

構面	向度	題號	題目	M	SD	M 值 排序
內在 需求	休閒 享受	1	輕小說的書名、標題讓我覺得生動有趣，有一探究竟的慾望	3.89	.911	5
		2	閱讀輕小說能為我帶來一段輕鬆美好的時光	4.03	.916	1
		3	閱讀輕小說能讓我暫時忘掉課業或生活的壓力	4.02	.952	2
		4	閱讀輕小說時我會為故事內容感到喜悅	3.97	.952	3
		5	閱讀完故事後，我還不時會回想到裡面的情節	3.89	1.042	4
		6	故事還未終結時，會期待續集趕快推出而	3.73	1.074	

表 4-5 閱讀動機各題項平均數、標準差及平均排序表(續)

構面	向度	題號	題目	M	SD	M 值 排序
			常逛書店、注意相關訊息			
		7	先看過相關的動漫或電玩後，我會想知道角色的其他故事而閱讀輕小說	3.70	1.076	
	圖像 設計	8	我喜歡畫師的畫風以及人物設定而閱讀輕小說	3.78	.955	7
		9	封面上這些作畫精緻的人物吸引我去閱讀他們的故事	3.81	.925	6
		10	我想知道裡面還有什麼漂亮的繪圖、插畫	3.69	1.030	
外在 刺激	社交 認可	11	喜歡同一部輕小說讓我覺得可增進同學彼此的認同	3.57	.970	20
		12	分享交換好看的輕小說情報可以增添同學之間的話題及增進友誼	3.63	.910	
		13	同儕朋友喜歡自己推薦的輕小說，會讓我有成就感	3.52	.977	23
		14	我會因為同儕朋友的推薦而閱讀輕小說	3.56	.993	21
	外界 引導	15	我是為了閱讀會增進語文能力而閱讀輕小說	2.94	1.013	25
		16	我會因為父母師長或兄姊的推薦而閱讀輕小說	3.30	1.009	24
		17	我會因為網路或書評的推薦而閱讀輕小說	3.55	1.075	22

## 2. 不同背景變項對閱讀動機差異分析

本節以性別、語文程度以及家庭社經地位三個不同背景變項來探討國中生對於輕小說的閱讀動機差異情形。以「獨立樣本t檢定」探討「性別」對閱讀動機的差異。以「單因子變異數分析(ANOVA)」探討「語文程度」及「家庭社經地位」是否對閱讀動機各構面產生差異。

### (1)不同性別閱讀動機差異結果分析

研究結果顯示，不同性別國中生輕小說的閱讀動機無顯著差異( $t=-.895, P=3.372$ )。可見國中生閱讀輕小說的動機，在性別上並無差異(相關資料如表4-6)。

表4-6 不同性別國中生閱讀動機t檢定摘要表

構面 / 向度	性別	人數	平均數	標準差	t 值	P 值
內在需求構面	男	80	3.810	.7238	-.591	.555
	女	157	3.873	.8063		
向度 1： 休閒享受	男	80	3.875	.7855	-.2110	.833
	女	157	3.899	.8509		
向度 2： 圖像設計	男	80	3.659	.8095	-1.300	.195
	女	157	3.814	.8950		
外在刺激構面	男	80	3.359	.8100	-1.160	.247
	女	157	3.479	.7197		
向度 1： 社交認可	男	80	3.475	.8846	-1.248	.213
	女	157	3.616	.7908		
向度 2： 外界引導	男	80	3.204	.8707	-.800	.424
	女	157	3.295	.8042		
整體閱讀動機	男	80	3.624	.6755	-.895	.372
	女	157	3.711	.7174		

$P^* < 0.05, P^{**} < 0.01$

## (2)不同語文程度對閱讀動機差異結果分析

研究結果顯示，不同語文程度國中生對輕小說的閱讀動機有顯著差異。於「內在動機」(F=4.942, P=.008)、「休閒享受」(F=5.454, P=.005)以及「整體閱讀動機」(F=3.795, P=.024)的差異顯著。經由Post hoc事後檢定得知，「內在需求動機」構面中，高語文程度者高於低語文程度者；「休閒享受」向度中，中、高語文程度者均高於低語文程度者；「整體閱讀動機」中，高語文程度者高於低語文程度者。其他向度閱讀動機則無明顯差異(相關資料如下表4-7)。

表4-7不同語文程度國中生閱讀動機單因子變異數分析摘要表

構面 / 向度	語文程度	描述性統計			ANOVA		Post hoc
		人數	平均數	標準差	F值	P值	
內在需求動機	低	12	3.317	.6379	4.942	.008	高>低
	中	183	3.833	.7039			
	高	42	4.086	1.0192			
休閒享受	低	12	3.250	.6275	5.454	.005	高>低 中>低
	中	183	3.880	.7583			
	高	42	4.122	1.054			
圖像設計	低	12	3.472	.7029	2.441	.089	—
	中	183	3.725	.7970			
	高	42	4.000	1.140			
外在刺激動機	低	12	3.048	.6626	1.721	.181	—
	中	183	3.457	.7253			
	高	42	3.470	.8683			
社交認可	低	12	3.083	.6686	2.415	.092	—
	中	183	3.578	.7921			

表 4-7 不同語文程度國中生閱讀動機單因子變異數分析摘要表(續)

構面 / 向度	語文程度	描述性統計			ANOVA		Post hoc
		人數	平均數	標準差	F值	P值	
外界 引導	高	42	3.667	.9638	.843	.432	—
	低	12	3.000	.6667			
	中	183	3.295	.8070			
整體閱 讀動機	高	42	3.206	.9456	3.795	.024	高>低
	低	12	3.206	.6116			
	中	183	3.678	.6517			
	高	42	3.832	.8784			

P\* $<$ 0.05,P\*\* $<$ 0.01

### (3)不同家庭社經地位閱讀動機差異結果分析

研究結果顯示，不同家庭社經地位國中生輕小說的閱讀動機無顯著差異(F=.892，P=.411)。可見國中生閱讀輕小說的動機，在家庭社經地位上並無差異(相關資料如表 4-8)。

表4-8不同家庭社經地位國中生閱讀動機單因子變異數分析摘要表

構面 / 向度	家庭社 經地位	描述性統計			ANOVA		Post hoc
		人數	平均數	標準差	F值	P值	
內在需 求動機	低	82	3.743	.7266	1.576	.209	—
	中	79	3.859	.8015			
	高	76	3.962	.8022			
休閒 享受	低	82	3.765	.7925	2.139	.120	—
	中	79	3.882	.8883			
	高	76	4.036	.7867			
圖像 設計	低	82	3.691	.7586	.410	.664	—
	中	79	3.806	.8331			

表 4-8 不同家庭社經地位國中生閱讀動機單因子變異數分析摘要表(續)

構面 / 向度	家庭社經地位	描述性統計			ANOVA		Post hoc
		人數	平均數	標準差	F值	P值	
外在刺激動機	高	76	3.789	1.0116	.228	.797	—
	低	82	3.399	.6578			
	中	79	3.479	.8055			
社交認可	高	76	3.438	.7957	.624	.537	—
	低	82	3.497	.7312			
	中	79	3.642	.8676			
外界引導	高	76	3.569	.8762	.001	.999	—
	低	82	3.268	.7471			
	中	79	3.262	.8551			
整體閱讀動機	高	76	3.263	.8866	.892	.411	—
	低	82	3.601	.6503			
	中	79	3.703	.7237			

P\* < 0.05, P\*\* < 0.01

### 4.3 閱讀行為分析

本節針對國中生閱讀輕小說的行為現況做分析，探討不同背景變項的受試者對於閱讀行為的差異性。首先描述國中生對輕小說閱讀行為現況統計結果，再依照卡方實質檢定分析，探討不同背景變項國中生對閱讀行為的差異。

#### 1. 閱讀行為現況

以下依照閱讀頻率、閱讀時間、閱讀數量、閱讀來源、閱讀小說產地、閱讀主題類型做敘述性統計。

### (1)閱讀頻率

看過輕小說的受試者中，閱讀頻率超過1個月才看一次者有88位，佔37.1%；閱讀頻率二至三週看一次者，有38位，佔16.0%；閱讀頻率每週看一次者，有42位，佔17.7%；閱讀頻率2至3天看一次者，有41位，佔17.3%；閱讀頻率每天看的，有28位，佔11.8%。

表4-9 閱讀行為分析—閱讀頻率

閱讀頻率	人數	百分比	排序
超過一個月 / 次	88	37.1%	1
二至三星期 / 次	38	16.0%	4
一星期 / 次	42	17.7%	2
二至三天 / 次	41	17.3%	3
每天 / 次	28	11.8%	5
合計	237	100%	

### (2)閱讀時間

看過輕小說的受試者中，每週閱讀時間少於0.5小時者的，有71位，佔30%；每週閱讀時間約0.5小時到1小時的，有87位，佔36.7%；每週閱讀時間1到3小時的，有57位，佔24.1%；每週閱讀時間3到5個小時的，有12位，佔5.1%；每週閱讀超過5小時的，有10位，佔4.2%。

表4-10 閱讀行為分析—閱讀時間

閱讀時間	人數	百分比	排序
少於半小時 / 週	71	30.0%	2
半至一小時 / 週	87	36.7%	1
一至三小時 / 週	57	24.1%	3
三至五小時 / 週	12	5.1%	4

表 4-10 閱讀行為分析—閱讀時間(續)

閱讀時間	人數	百分比	排序
五小時以上 / 週	10	4.2%	5
合計	237	100%	

### (3)閱讀數量

看過輕小說的受試者中，每月閱讀數量少於1本的，有70位，佔29.5%；每月閱讀數量1至2本的，有96位，佔40.5%；每月閱讀數量3到4本的，有36位，佔15.2%；每月閱讀數量5到8本的，有15位，佔6.3%；每月閱讀數量超過8本的，有20位，佔8.4%。

表4-11 閱讀行為分析—閱讀數量

閱讀數量	人數	百分比	排序
少於一本 / 月	70	29.5%	2
一至二本 / 月	96	40.5%	1
三至四本 / 月	36	15.2%	3
五至八本 / 月	15	6.3%	5
八本以上 / 月	20	8.4%	4
合計	237	100%	

### (4)閱讀來源

看過輕小說的受試者中，輕小說來源大多數是自己或家人購買的，有142位，佔59.9%；輕小說來源大多數是從圖書館借閱的，有44位，佔18.6%；輕小說來源大多數是向朋友借閱的，有35位，佔14.8%；輕小說來源大多數是花費租賃來的，有3位，佔1.3%；輕小說來源大多數是購買電子書的，有11位，佔4.6%；輕小說來源大多數看網路盜版的，有2位，佔0.8%。列舉如下表4-12。



表4-12 閱讀行為分析—閱讀來源

閱讀來源	人數	百分比	排序
自己或家人購買	142	59.9%	1
向圖書館借閱	44	18.6%	2
向朋友同學借閱	35	14.8%	3
坊間租賃	3	1.3%	5
購買電子書	11	4.6%	4
網路盜版	2	.8%	6
合計	237	100%	

#### (5)小說產地

看過輕小說的受試者中，選擇看日系代理輕小說的有47位，佔19.8%；選擇看華文本土輕小說的有24位，佔10.1%；以作品優秀與否為考量，不在乎日系或本土的有166位，佔70.0%。列舉如下表4-13。

表4-13 閱讀行為分析—小說產地

小說產地	人數	百分比	排序
日系代理	47	19.8%	2
華文本土	24	10.1%	3
都看	166	70.0%	1
合計	237	100%	

#### (6)輕小說主題類別

國中生偏好的輕小說主題類別，依序分別為「戀愛情感」(98人，41.4%)、「異世界奇幻」(95人，40.1%)、「校園生活」(84人，35.6%)、「懸疑推理」(76人，32.1%)、「遊戲世界」(56人，23.7%)。最少人喜好的為「歷史故事」(10人，4.2%)。列舉如下

表4-14。

表4-14 閱讀行為分析—閱讀主題類型

輕小說閱讀主題類型	人次	百分比	排序
異世界奇幻	95	40.1%	2
日常玄幻	44	18.6%	
未來科幻	53	22.4%	
遊戲世界	56	23.7%	5
歷史故事	10	4.2%	12
格鬥戰爭	34	14.3%	
戀愛情感	98	41.4%	1
校園生活	84	35.6%	3
懸疑推理	76	32.1%	4
恐怖驚悚	45	19.0%	
趣味爆笑	51	21.5%	
耽美百合	25	10.5%	11

## 2.不同性別對閱讀行為差異分析

以不同性別背景變項受試者對閱讀行為的差異做卡方檢定，若卡方檢定值顯著性機率值 $P < 0.05$ ，可知兩變數有顯著差異，則以調整後標準化殘差值大小進行事後檢定。殘差是實際人數減去期望人數，殘差為未標準化統計量數。殘差除以標準誤，得到標準化殘差，隨邊際期望值大小變動產生波動，若將標準化殘差已個邊際比例進行調整，得到調整後標準化殘差，以排除各邊際次數不相等的比較問題。若自由度為1，就是標準常態分佈的平方，在顯著水準為0.05雙尾檢定下，當調整後殘差絕對值大於1.96，則表示該分組有顯著差異存在(王文中，2004)

(1)不同性別國中生對輕小說的閱讀頻率差異

研究結果顯示，不同性別國中生輕小說的閱讀頻率無顯著差異( $\chi^2=5.053$ ， $P=.282$ )。可見國中生閱讀輕小說的頻率，在性別上並無差異(相關資料如表4-15)。

表4-15 不同性別國中生對輕小說閱讀頻率交叉列聯表

輕小說閱讀頻率		性別		總計	調整後殘差 比較結果
		男	女		
超過一個月 / 次	個數	24	64	88	—
	期望個數	29.7	58.3	88.0	
	性別內比例	30.0%	40.8%	37.1%	
	調整後殘差	-1.6	1.6		
二至三星期 / 次	個數	11	27	38	—
	期望個數	12.8	25.2	38.0	
	性別內比例	13.8%	17.2%	16.0%	
	調整後殘差	-.7	.7		
一星期 / 次	個數	17	25	42	—
	期望個數	14.2	27.8	42.0	
	性別內比例	21.3%	15.9%	17.7%	
	調整後殘差	1.0	-1.0		
二至三天 / 次	個數	15	26	41	—
	期望個數	13.8	27.2	41.0	
	性別內比例	18.8%	16.6%	17.3%	
	調整後殘差	.4	-.4		
每天 / 次	個數	13	15	28	—
	期望個數	9.5	18.5	28.0	
	性別內比例	16.3%	9.6%	11.8%	
	調整後殘差	1.5	-1.5		
總和	個數	80	157	237	
	期望個數	8	157	237	

表 4-15 不同性別國中生對輕小說閱讀頻率交叉列聯表表(續)

輕小說閱讀頻率	性別		總計	調整後殘差 比較結果
	男	女		
$\chi^2=5.053$				
P=.282				

P\* $<0.05$ ,P\*\* $<0.01$

(2)不同性別國中生對輕小說的閱讀時間差異

研究結果顯示，不同性別國中生輕小說的閱讀時間無顯著差異( $\chi^2=8.387$ ， $P=.078$ )。可見國中生閱讀輕小說的時間，在性別上並無差異(相關資料如表4-16)。

表4-16 不同性別國中生對輕小說閱讀時間交叉列聯表

輕小說閱讀時間		性別		總計	調整後殘差 比較結果
		男	女		
少於半小時 / 週	個數	20	51	71	—
	期望個數	24	47.0	71.0	
	性別內比例	25.0%	32.5%	30.0%	
	調整後殘差	-1.2	1.2		
半至一小時 / 週	個數	38	49	87	—
	期望個數	29.4	57.6	87.0	
	性別內比例	47.5%	31.2%	36.7%	
	調整後殘差	2.5	-2.5		
一至三小時 / 週	個數	13	44	57	—
	期望個數	19.2	37.8	57.0	
	性別內比例	16.3%	28.0%	24.1%	
	調整後殘差	-2.0	2.0		
三至五小時 / 週	個數	5	7	12	—
	期望個數	4.1	7.9	12.0	
	性別內比例	6.3%	4.5%	5.1%	
	調整後殘差	.6	-.6		

表 4-16 不同性別國中生對輕小說閱讀時間交叉列聯表(續)

輕小說閱讀時間		性別		總計	調整後殘差 比較結果
		男	女		
五小時以上 / 週	個數	4	6	10	—
	期望個數	3.4	6.6	10.0	
	性別內比例	5.0%	3.8%	4.2%	
	調整後殘差	.4	-.4		
總和	個數	80	157	237	
	期望個數	80	157	237	
$\chi^2=8.387$					
P=.078					

P\* < 0.05, P\*\* < 0.01

### (3) 不同性別國中生對輕小說的閱讀數量差異

研究結果顯示，不同性別國中生輕小說的閱讀數量無顯著差異( $\chi^2=3.151$ ， $P=.533$ )。可見國中生閱讀輕小說的數量，在性別上並無差異(相關資料如表4-17)。

表4-17 不同性別國中生對輕小說閱讀數量交叉列聯表

輕小說閱讀數量		性別		總計	調整後殘差 比較結果
		男	女		
少於一本 / 月	個數	22	48	70	—
	期望個數	23.6	46.4	70.0	
	性別內比例	27.5%	30.6%	29.5%	
	調整後殘差	-.5	.5		
一至二本 / 月	個數	36	60	96	—
	期望個數	32.4	63.6	96.0	
	性別內比例	45.0%	38.2%	40.5%	
	調整後殘差	1.0	-1.0		
三至四本 / 月	個數	14	22	36	—
	期望個數	12.2	23.8	36.0	

表 4-17 不同性別國中生對輕小說閱讀數量交叉列聯表(續)

輕小說閱讀數量		性別		總計	調整後殘差 比較結果
		男	女		
	性別內比例	17.5%	14.0%	15.2%	
	調整後殘差	.7	-.7		
五至八本 / 月	個數	3	12	15	—
	期望個數	5.1	9.9	15.0	
	性別內比例	3.8%	7.6%	6.3%	
	調整後殘差	-1.2	1.2		
八本以上 / 月	個數	5	15	20	—
	期望個數	6.8	13.2	20.0	
	性別內比例	6.3%	9.6%	8.4%	
	調整後殘差	-.9	.9		
總和	個數	80	157	237	
	期望個數	80	157	237	
$\chi^2=3.151$					
P=.533					

P\* < 0.05, P\*\* < 0.01

#### (4) 不同性別國中生對輕小說的閱讀來源差異

研究結果顯示，不同性別國中生輕小說的閱讀來源有顯著差異( $\chi^2=15.672$ ， $P=.008$ )。經由調整後殘差的比對，可知「向圖書館借閱」的比例，女性顯著高於男性(調整後殘差：男性=-2.4，女性=2.4)；「向朋友同學借閱」的比例，男性顯著高於女性(調整後殘差：男性=2.8，女性=-2.8)。其餘輕小說閱讀來源則無顯著差異(相關資料如表4-18)。

表4-18 不同性別國中生對輕小說閱讀來源交叉列聯表

閱讀輕小說來源		性別		總計	調整後殘差 比較結果
		男	女		
自己或家人 購買	個數	44	98	142	—
	期望個數	47.9	94.1	142.0	

表 4-18 不同性別國中生對輕小說閱讀來源交叉列聯表(續)

閱讀輕小說來源		性別		總計	調整後殘差 比較結果
		男	女		
	性別內比例	55.0%	62.4%	59.9%	
	調整後殘差	-1.1	1.1		
向圖書館 借閱	個數	8	36	44	女>男
	期望個數	14.9	29.1	44.0	
	性別內比例	10.0%	22.9%	18.6%	
	調整後殘差	-2.4	2.4		
向朋友同學 借閱	個數	19	16	35	男>女
	期望個數	11.8	23.2	35.0	
	性別內比例	23.8%	10.2%	14.8%	
	調整後殘差	2.8	-2.8		
坊間租賃	個數	2	1	3	—
	期望個數	1.0	2.0	3.0	
	性別內比例	2.5%	0.6%	1.3%	
	調整後殘差	1.2	-1.2		
購買電子書	個數	6	5	11	—
	期望個數	3.7	7.3	11.0	
	性別內比例	7.5%	3.2%	4.6%	
	調整後殘差	1.5	-1.5		
網路盜版	個數	1	1	2	—
	期望個數	.7	1.3	2.0	
	性別內比例	1.3%	0.6%	0.8%	
	調整後殘差	.3	-.3		
總和	個數	80	157	237	
	期望個數	80	157	237	
$\chi^2=15.672$					
P=.008					

P\* $<$ 0.05,P\*\* $<$ 0.01

### (5)不同性別國中生對閱讀的輕小說產地差異

研究結果顯示，不同性別國中生閱讀輕小說的產地有顯著差異( $\chi^2=17.517$ ， $P=.000$ )。經由調整後殘差的比對，可知閱讀「日系代理」的比例，男性顯著高於女性(調整後殘差：男性=4.2，女性=-4.2)；「兩者都看」的比例，女性顯著高於男性(調整後殘差：男性=-3.3，女性=3.3)。其餘閱讀輕小說的產地則無顯著差異(相關資料如表4-19)。

表4-19 不同性別國中生對閱讀輕小說產地交叉列聯表

閱讀輕小說產地		性別		總計	調整後殘差 比較結果
		男	女		
日系代理	個數	28	19	47	男>女
	期望個數	15.9	31.1	47.0	
	性別內比例	35.0%	12.1%	19.8%	
	調整後殘差	4.2	-4.2		
華文本土	個數	7	17	24	—
	期望個數	8.1	15.9	24.0	
	性別內比例	8.8%	10.8%	10.1%	
	調整後殘差	-.5	.5		
兩者都看	個數	45	121	166	女>男
	期望個數	56.0	110.0	166.0	
	性別內比例	56.3%	77.1%	70.0%	
	調整後殘差	-3.3	3.3		
總和	個數	80	157	237	
	期望個數	80	157	237	
$\chi^2=17.517$					
$P=.000$					

$P^*<0.05, P^{**}<0.01$

### (6)不同性別國中生閱讀輕小說主題類別差異

研究結果顯示，不同性別國中生閱讀輕小說的主題類別有顯著差異。在「未來科



幻」( $\chi^2=7.148$ ,  $P=.008$ )、「遊戲世界」( $\chi^2=23.833$ ,  $P=.000$ )、「歷史故事」( $\chi^2=6.134$ ,  $P=.013$ )、「格鬥戰爭」( $\chi^2=32.390$ ,  $P=.000$ )類別，男性明顯多於女性；在「戀愛情感」( $\chi^2=20.119$ ,  $P=.000$ )、「校園生活」( $\chi^2=10.632$ ,  $P=.001$ )、「懸疑推理」( $\chi^2=6.487$ ,  $P=.011$ )類別，則是女性明顯多於男性。其餘類別則無顯著差異(相關資料如表4-20)。

表4-20 不同性別國中生對閱讀輕小說主題類別交叉列聯表

閱讀輕小說主題類別		性別		總計	$\chi^2$	P	調整後殘差比
		男	女				
異世界奇幻	個數	38	57	95	2.765	.096	
	期望個數	32.1	62.9	95.0			
	性別內比例	47.5%	36.3%	40.1%			
	調整後殘差	1.7	-1.7				
日常玄幻	個數	13	31	44	.428	.513	
	期望個數	14.9	29.1	44.0			
	性別內比例	16.3%	19.7%	18.6%			
	調整後殘差	-.7	.7				
未來科幻	個數	26	27	53	7.148	.008	男>女
	期望個數	17.9	35.1	53.0			
	性別內比例	32.5%	17.2%	22.4%			
	調整後殘差	2.7	-2.7				
遊戲世界	個數	34	22	56	23.833	.000	男>女
	期望個數	18.9	37.1	56.0			
	性別內比例	42.5%	14.0%	23.6%			
	調整後殘差	4.9	-4.9				
歷史故事	個數	7	3	10	6.134	.013	男>女
	期望個數	3.4	6.6	10.0			
	性別內比例	8.8%	1.9%	4.2%			
	調整後殘差	2.5	-2.5				
格鬥戰爭	個數	26	8	34	32.390	.000	男>女

表 4-20 不同性別國中生對閱讀輕小說主題類別交叉列聯表(續)

閱讀輕小說主題類別		性別		總計	$\chi^2$	P	調整後 殘差比
		男	女				
	期望個數	11.5	22.5	34.0			
	性別內比例	32.5%	5.1	14.3%			
	調整後殘差	5.7	-5.7				
戀愛情感	個數	17	81	98	20.119	.000	女>男
	期望個數	33.1	64.9	98.0			
	性別內比例	21.3%	51.6%	41.4%			
	調整後殘差	-4.5	4.5				
校園生活	個數	17	67	84	10.632	.001	女>男
	期望個數	28.4	55.6	8.0			
	性別內比例	21.3%	42.7%	35.4%			
	調整後殘差	-3.3	3.3				
懸疑推理	個數	17	59	76	6.487	.011	女>男
	期望個數	25.7	50.3	76.0			
	性別內比例	21.3%	37.6%	32.1%			
	調整後殘差	-2.5	2.5				
恐怖驚悚	個數	14	31	45	.174	.677	
	期望個數	15.2	29.8	45.0			
	性別內比例	17.5%	19.7%	19.0%			
	調整後殘差	-.4	.4				
趣味爆笑	個數	20	31	51	.866	.352	
	期望個數	17.2	33.8	51.0			
	性別內比例	25%	19.7%	21.5%			
	調整後殘差	.9	-.9				
耽美百合	個數	2	23	25	8.291	.004	
	期望個數	8.4	16.6	25.0			
	性別內比例	2.5%	14.6%	10.5%			
	調整後殘差	-2.9	2.9				

P\* $<$ 0.05,P\*\* $<$ 0.01

### 3.不同語文程度國中生閱讀行為的差異

以不同語文程度背景變項受試者對閱讀行為的差異做卡方檢定，檢視不同語文程度的國中生對於閱讀輕小說的閱讀行為是否有差異。

#### (1)不同語文程度國中生輕小說閱讀頻率差異

研究結果顯示，不同語文程度國中生輕小說的閱讀頻率無顯著差異( $\chi^2=7.247$ ， $P=.510$ )。可見國中生閱讀輕小說的頻率，在語文程度上並無差異(相關資料如表4-21)。

表4-21 不同語文程度國中生對輕小說閱讀頻率交叉列聯表

輕小說閱讀頻率		語文程度			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
超過一個月 / 次	個數	7	67	14	88	—
	期望個數	4.5	67.9	15.6	88.0	
	同程度比例	58.3%	36.6%	33.3%	37.1%	
	調整後殘差	1.6	-.3	-.6		
二至三星期 / 次	個數	3	29	6	38	—
	期望個數	1.9	29.3	6.7	38.0	
	同程度比例	25.0%	15.8%	14.3%	16.0%	
	調整後殘差	.9	-.1	-.3		
一星期 / 次	個數	0	32	10	42	—
	期望個數	2.1	32.4	7.4	42.0	
	同程度比例	0.0%	17.5%	23.8%	17.7%	
	調整後殘差	-1.6	-.2	1.1		
二至三天 / 次	個數	2	33	6	41	—
	期望個數	2.1	31.7	7.3	41.0	
	同程度比例	16.7%	18.0%	14.3%	17.3%	
	調整後殘差	-.1	.5	-.6		
每天 / 次	個數	0	22	6	28	—
	期望個數	1.4	21.6	5.0	28.0	
	同程度比例	0.0%	12.0%	14.3%	11.8%	

表4-21 不同語文程度國中生對輕小說閱讀頻率交叉列聯表(續)

輕小說閱讀頻率		語文程度			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
	調整後殘差	-1.3	.2	.5		
總和	個數	12	183	42	237	
	期望個數	12.0	183.0	42.0	237.0	
$\chi^2=7.247$						
P=.510						

P\* < 0.05, P\*\* < 0.01

(2) 不同語文程度國中生輕小說閱讀時間差異

研究結果顯示，不同語文程度國中生輕小說的閱讀時間無顯著差異( $\chi^2=12.296$ ，P=.138)。可見國中生閱讀輕小說的時間，在語文程度上並無差異(相關資料如表4-22)。

表4-22 不同語文程度國中生對輕小說閱讀時間交叉列聯表

輕小說閱讀時間		語文程度			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
少於半小時 /週	個數	8	49	14	71	—
	期望個數	3.6	54.8	12.6	71.0	
	同地位比例	66.7%	26.8%	33.3%	30.0%	
	調整後殘差	2.8	-2.0	.5		
半至一小時 /週	個數	3	70	14	87	—
	期望個數	4.4	67.2	15.4	87.0	
	同地位比例	25.0%	38.3%	33.3%	36.7%	
	調整後殘差	-9	.9	-.5		
一至三小時 /週	個數	0	47	10	57	—
	期望個數	2.9	44.0	10.1	57.0	
	同地位比例	0.0%	25.7%	23.8%	24.1%	
	調整後殘差	-2.0	1.1	.0		
三至五小時 /週	個數	1	10	1	12	—
	期望個數	.6	9.3	2.1	12.0	

表 4-22 不同語文程度國中生對輕小說閱讀時間交叉列聯表(續)

輕小說閱讀時間		語文程度			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
	同地位比例	8.3%	5.5%	2.4%	5.1%	
	調整後殘差	.5	.5	-.9		
五小時以上 / 週	個數	0	7	3	10	—
	期望個數	.5	7.7	1.8	10.0	
	同地位比例	0.0%	3.8%	7.1%	4.2%	
	調整後殘差	-.7	-.6	1.0		
總和	個數	12	183	42	237	
	期望個數	12.0	183.0	42.0	237.0	
$\chi^2=12.296$						
P=.138						

P\* $<$ 0.05,P\*\* $<$ 0.01

### (3)不同語文程度國中生輕小說閱讀數量差異

研究結果顯示，不同語文程度國中生輕小說的閱讀數量無顯著差異( $\chi^2=11.638$ ， $P=.168$ )。可見國中生閱讀輕小說的數量，在語文程度上並無差異(相關資料如表4-23)。

表4-23 不同語文程度國中生對輕小說閱讀數量交叉列聯表

輕小說閱讀數量		語文程度			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
少於一本 / 月	個數	8	50	12	70	—
	期望個數	3.5	54.1	12.4	70.0	
	同程度比例	66.7%	27.3%	28.6%	29.5%	
	調整後殘差	2.9	-1.4	-.2		
一至二本 / 月	個數	4	78	14	96	—
	期望個數	4.9	74.1	17.0	96.0	
	同程度比例	33.3%	42.6%	33.3%	40.5%	
	調整後殘差	-.5	1.2	-1.0		

表 4-23 不同語文程度國中生對輕小說閱讀數量交叉列聯表(續)

輕小說閱讀數量		語文程度			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
三至四本 / 月	個數	0	27	9	36	—
	期望個數	1.8	27.8	6.4	36.0	
	同程度比例	0.0%	14.8%	21.4%	15.2%	
	調整後殘差	-1.5	-.3	1.2		
五至八本 / 月	個數	0	12	3	15	—
	期望個數	.8	11.6	2.7	15.0	
	同程度比例	0.0%	6.6%	7.1%	6.3%	
	調整後殘差	-.9	.3	.2		
八本以上 / 月	個數	0	16	4	20	—
	期望個數	1.0	15.4	3.5	20.0	
	同程度比例	0.0%	8.7%	9.5%	8.4%	
	調整後殘差	-1.1	.3	.3		
總和	個數	12	183	42	237	
	期望個數	12.0	183.0	42.0	237.0	
$\chi^2=11.638$						
P=.168						

P\* $<0.05$ , P\*\* $<0.01$

#### (4)不同語文程度國中生閱讀輕小說來源差異

研究結果顯示，不同語文程度國中生閱讀輕小說的來源無顯著差異( $\chi^2=5.165$ ， $P=.880$ )。可見國中生閱讀輕小說的來源，在語文程度上並無差異(相關資料如表4-24)。

表4-24 不同語文程度國中生對輕小說閱讀來源 交叉列聯表

閱讀輕小說來源		語文程度			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
自己或家人 購買	個數	6	110	26	142	—
	期望個數	7.2	109.6	25.2	142.0	
	同程度比例	50.0%	60.1%	61.9%	59.9%	
	調整後殘差	-.7	.1	.3		

表 4-24 不同語文程度國中生對輕小說閱讀來源交叉列聯表(續)

閱讀輕小說來源		語文程度			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
向圖書館借閱	個數	3	34	7	44	—
	期望個數	2.2	34.0	7.8	44.0	
	同程度比例	25.0%	18.6%	16.7%	18.6%	
	調整後殘差	.6	.0	-.3		
向朋友同學借閱	個數	3	27	5	35	—
	期望個數	1.8	27.0	6.2	35.0	
	同程度比例	25.0%	14.8%	11.9%	14.8%	
	調整後殘差	1.0	.0	-.6		
坊間租賃	個數	0	3	0	3	—
	期望個數	.2	2.3	.5	3.0	
	同程度比例	0.0%	1.6%	0.0%	1.3%	
	調整後殘差	-.4	.9	-.8		
購買電子書	個數	0	8	3	11	—
	期望個數	.6	8.5	1.9	11.0	
	同程度比例	0.0%	4.4%	7.1%	4.6%	
	調整後殘差	-.8	-.4	.8		
網路盜版	個數	0	1	1	2	—
	期望個數	.1	1.5	.4	2.0	
	同程度比例	0.0%	0.5%	2.4%	0.8%	
	調整後殘差	-.3	-.9	1.2		
總和	個數	12	183	42	237	
	期望個數	12.0	183.0	42.0	237.0	
$\chi^2=5.165$						
P=.880						

P\* $<0.05$ , P\*\* $<0.01$

(5)不同語文程度國中生閱讀輕小說產地差異

研究結果顯示，不同語文程度國中生閱讀輕小說的產地有顯著差異( $\chi^2=15.234$ ，

P=.004)。經由調整後殘差的比對，可知閱讀「華文本土」輕小說的比例，低語文程度者顯著多於中、高語文程度者(調整後殘差：低=3.7，中=-1.8，高=-.1)；「兩者都看」的比例，中、高語文程度者顯著多於低語文程度者(調整後殘差：低=-2.8，中=1.6，高=-.2)。其餘閱讀輕小說的產地則無明顯差異(相關資料如表4-25)。

表4-25 不同語文程度國中生對閱讀輕小說產地 交叉列聯表

閱讀輕小說產地		語文程度			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
日系代理	個數	3	35	9	47	—
	期望個數	2.4	36.3	8.3	47.0	
	同程度比例	25.0%	19.1%	21.4%	19.8%	
	調整後殘差	.5	-.5	.3		
華文本土	個數	5	15	4	24	低>中 低>高
	期望個數	1.2	18.5	4.3	24.0	
	同程度比例	41.7%	8.2%	9.5%	10.1%	
	調整後殘差	3.7	-1.8	-.1		
兩者都看	個數	4	133	29	166	中>低 高>低
	期望個數	8.4	128.2	29.4	166.0	
	同程度比例	33.3%	72.7%	69.0%	70.0%	
	調整後殘差	-2.8	1.6	-.2		
總和	個數	12	183	42	237	
	期望個數	12.0	183.0	42.0	237.0	
$\chi^2=15.234$						
P=.004						

P\* $<0.05$ , P\*\* $<0.01$

#### (6)不同語文程度國中生閱讀輕小說主題類別差異

研究結果顯示，不同語文程度國中生閱讀輕小說的主題類別有顯著差異。在「趣味爆笑」( $\chi^2=10.399$ , P=.006)，低語文程度者明顯多於中、高語文程度。其餘類別則無顯著差異(相關資料如表4-26)。



表4-26 不同語文程度國中生閱讀輕小說主題類別交叉列聯表

閱讀輕小說主題類別		語文程度			總計	$\chi^2$	P	調整後 殘差比
		低	中	高				
異世界 奇幻	個數	3	74	18	95	1.281	.527	
	期望個數	4.8	73.4	16.8	95.0			
	程度內比例	25.0%	40.4%	42.9%	40.1%			
	調整後殘差	-1.1	.2	.4				
日常 玄幻	個數	2	31	11	44	1.964	3.75	
	期望個數	2.2	34.0	7.8	44.0			
	程度內比例	16.7%	16.9%	26.2%	18.6%			
	調整後殘差	-.2	-1.2	1.4				
未來 科幻	個數	5	41	7	53	3.361	.186	
	期望個數	2.7	40.9	9.4	53.0			
	程度內比例	41.7%	22.4%	16.7%	22.4%			
	調整後殘差	1.6	.0	-1.0				
遊戲 世界	個數	2	47	7	56	1.878	.391	
	期望個數	2.8	43.2	9.9	56.0			
	程度內比例	16.7%	25.7%	16.7%	23.6%			
	調整後殘差	-.6	1.4	-1.2				
歷史 故事	個數	0	9	1	10	1.101	.577	
	期望個數	.5	7.7	1.8	10.0			
	程度內比例	0.0%	4.9%	2.4	4.2%			
	調整後殘差	-.7	1.0	-.7				
格鬥 戰爭	個數	1	26	7	34	.540	.763	
	期望個數	1.7	26.3	6.0	34.0			
	程度內比例	8.3%	14.2%	16.7%	14.3%			
	調整後殘差	-.6	-.1	.5				
戀愛 情感	個數	4	80	14	98	1.853	.396	
	期望個數	5.0	75.7	17.4	98.0			
	程度內比例	33.3%	43.7%	33.3%	41.4%			

表 4-26 不同語文程度國中生閱讀輕小說主題類別交叉列聯表(續)

閱讀輕小說主題類別		語文程度			總計	$\chi^2$	P	調整後殘差比
		低	中	高				
	調整後殘差	-0.6	1.4	-1.2				
校園生活	個數	5	64	15	84	.222	.895	
	期望個數	4.3	64.9%	14.9	84.0			
	程度內比例	41.7%	35.0%	35.7%	35.4%			
	調整後殘差	.5	-.3	.0				
懸疑推理	個數	3	54	19	76	4.170	.124	
	期望個數	3.8	58.7	13.5	76.0			
	程度內比例	25.0%	29.5%	45.2%	32.1%			
	調整後殘差	-.5	-1.6	2.0				
恐怖驚悚	個數	2	34	9	45	.225	.894	
	期望個數	2.3	34.7	8.0	45.0			
	程度內比例	16.7%	18.6%	21.4%	19.0%			
	調整後殘差	-.2	-.3	.4				
趣味爆笑	個數	7	37	7	51	10.399	.006	低>中 低>高
	期望個數	2.6	39.4	9.0	51.0			
	程度內比例	58.3%	20.2%	16.7%	21.5%			
	調整後殘差	3.2	-.9	-.8				
耽美百合	個數	0	21	4	25	1.628	.443	
	期望個數	1.3	19.3	4.4	25.0			
	程度內比例	0.0%	11.5%	9.5%	10.5%			
	調整後殘差	-1.2	.9	-.2				

P\* < 0.05, P\*\* < 0.01

#### 4. 不同家庭社經地位國中生閱讀行為的差異

以不同家庭社經地位背景變項受試者對閱讀行為的差異做卡方檢定，檢視不同家庭社經地位的國中生對於閱讀輕小說的閱讀行為是否有差異。

##### (1) 不同家庭社經地位國中生輕小說閱讀頻率差異

研究結果顯示，不同家庭社經地位國中生輕小說的閱讀頻率無顯著差異

( $\chi^2=3.036$ ,  $P=.932$ )。可見國中生輕小說的閱讀頻率，在家庭社經地位上並無差異(相關資料如表4-27)。

表4-27 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀頻率交叉列聯表

輕小說閱讀頻率		家庭社經地位			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
超過一個月 / 次	個數	29	33	26	88	—
	期望個數	30.4	29.3	28.2	88.0	
	同地位比例	35.4%	41.8%	34.2%	37.1%	
	調整後殘差	-.4	1.0	-.6		
二至三星期 / 次	個數	13	13	12	38	—
	期望個數	13.1	12.7	12.2	38.0	
	同地位比例	15.9%	16.5%	15.8%	16.0%	
	調整後殘差	-.1	.1	-.1		
一星期 / 次	個數	16	12	14	42	—
	期望個數	14.5	14.0	13.5	42.0	
	同地位比例	19.5%	15.2%	18.4%	17.7%	
	調整後殘差	.5	-.7	.2		
二至三天 / 次	個數	16	13	12	41	—
	期望個數	14.2	13.7	13.1	41.0	
	同地位比例	19.5%	16.5%	15.8%	17.3%	
	調整後殘差	.7	-.2	-.4		
每天 / 次	個數	8	8	12	28	—
	期望個數	9.7	9.3	9.0	28.0	
	同地位比例	9.8%	10.1%	15.8%	11.8%	
	調整後殘差	-.7	-.6	1.3		
總和	個數	82	79	76	237	
	期望個數	82.0	79.0	76.0	237.0	
$\chi^2=3.036$						
$P=.932$						

## (2)不同家庭社經地位國中生輕小說閱讀時間差異

研究結果顯示，不同家庭社經地位國中生輕小說的閱讀時間無顯著差異 ( $\chi^2=6.311$ ， $P=.612$ )。可見國中生輕小說的閱讀時間，在家庭社經地位上並無差異(相關資料如表4-28)。

表4-28 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀時間交叉列聯表

輕小說閱讀時間		家庭社經地位			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
少於半小時 / 週	個數	23	24	24	71	—
	期望個數	24.6	23.7	22.8	71.0	
	同地位比例	28.0%	30.4%	31.6%	30.0%	
	調整後殘差	-.5	.1	.4		
半至一小時 / 週	個數	34	28	25	87	—
	期望個數	30.1	29.0	27.9	87.0	
	同地位比例	41.5%	35.4%	32.9%	36.7%	
	調整後殘差	1.1	-.3	-.8		
一至三小時 / 週	個數	21	20	16	57	—
	期望個數	19.7	19	18.3	57.0	
	同地位比例	25.6%	25.3%	21.1%	24.1%	
	調整後殘差	.4	.3	-.7		
三至五小時 / 週	個數	3	4	5	12	—
	期望個數	4.2	4.0	3.8	12.0	
	同地位比例	3.7%	5.1%	6.6%	5.1%	
	調整後殘差	-.7	.0	.7		
五小時以上 / 週	個數	1	3	6	10	—
	期望個數	3.5	3.3	3.2	10.0	
	同地位比例	1.2%	3.8%	7.9%	4.2%	
	調整後殘差	-1.7	-.2	1.9		
總和	個數	82	79	76	237	
	期望個數	82.0	79.0	76.0	237.0	

表 4-28 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀時間交叉列聯表(續)

輕小說閱讀時間	家庭社經地位			總計	調整後殘差 比較結果
	低	中	高		
$\chi^2=6.311$					
P=.612					

P\* $<0.05$ ,P\*\* $<0.01$

### (3)不同家庭社經地位國中生輕小說閱讀數量差異

研究結果顯示，不同家庭社經地位國中生輕小說的閱讀數量無顯著差異( $\chi^2=5.194$ ， $P=.737$ )。可見國中生輕小說的閱讀數量，在家庭社經地位上並無差異(相關資料如表 4-29)。

表4-29 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀數量交叉列聯表

輕小說閱讀數量		家庭社經地位			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
少於一本 / 月	個數	25	21	24	70	—
	期望個數	24.2	23.3	22.4	70.0	
	同地位比例	30.5%	26.6%	31.6%	29.5%	
	調整後殘差	.2	-.7	.5		
一至二本 / 月	個數	36	33	27	96	—
	期望個數	33.2	32.0	30.8	96.0	
	同地位比例	43.9%	41.8%	35.5%	40.5%	
	調整後殘差	.8	.3	-1.1		
三至四本 / 月	個數	13	13	10	36	—
	期望個數	12.5	12.0	11.5	36.0	
	同地位比例	15.9%	16.5%	13.2%	15.2%	
	調整後殘差	.2	.4	-.6		
五至八本 / 月	個數	4	6	5	15	—
	期望個數	5.2	5.0	4.8	15.0	
	同地位比例	4.9%	7.6%	6.6%	6.3%	
	調整後殘差	-.7	.6	.1		
八本以上 /	個數	4	6	10	20	—

表 4-29 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀數量交叉列聯表(續)

輕小說閱讀數量		家庭社經地位			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
月	期望個數	6.9	6.7	6.4	20.0	
	同地位比例	4.9%	7.6%	13.2%	8.4%	
	調整後殘差	-1.4	-.3	1.8		
總和	個數	82	79	76	237	
	期望個數	82.0	79.0	76.0	237.0	
$\chi^2=5.194$						
P=.737						

P\* $<0.05$ , P\*\* $<0.01$

#### (4)不同家庭社經地位國中生輕小說閱讀來源差異

研究結果顯示，不同家庭社經地位國中生閱讀輕小說的來源無顯著差異 ( $\chi^2=11.503$ ， $P=.320$ )。可見國中生閱讀輕小說的來源，在家庭社經地位上並無差異(相關資料如表 4-30)。

表4-30 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀來源交叉列聯表

輕小說閱讀來源		家庭社經地位			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
自己或家人 購買	個數	48	44	50	142	—
	期望個數	49.1	47.3	45.5	142.0	
	同地位比例	58.5%	55.7%	65.8%	59.9%	
	調整後殘差	-.3	-.9	1.3		
向圖書館借 閱	個數	16	18	10	44	—
	期望個數	15.2	14.7	14.1	44.0	
	同地位比例	19.5%	22.8%	13.2%	18.6%	
	調整後殘差	.3	1.2	-1.5		
向朋友同學 借閱	個數	10	16	9	35	—
	期望個數	12.1	11.7	11.2	35.0	
	同地位比例	12.2%	20.3%	11.8%	14.8%	
	調整後殘差	-.8	1.7	-.9		

表 4-30 不同家庭社經地位國中生對輕小說閱讀來源交叉列聯表(續)

輕小說閱讀來源		家庭社經地位			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
坊間租賃	個數	1	0	2	3	—
	期望個數	1.0	1.0	1.0	3.0	
	同地位比例	1.2%	0.0%	2.6%	1.3%	
	調整後殘差	.0	-1.2	1.3		
購買電子書	個數	6	1	4	11	—
	期望個數	3.8	3.7	3.5	11.0	
	同地位比例	7.3%	1.3%	5.3%	4.6%	
	調整後殘差	1.4	-1.7	.3		
網路盜版	個數	1	0	1	2	—
	期望個數	.7	.7	.6	2.0	
	同地位比例	1.2%	0.0%	1.3%	0.8%	
	調整後殘差	.5	-1.0	.5		
總和	個數	82	79	76	237	
	期望個數	82.0	79.0	76.0	237.0	
$\chi^2=11.503$						
P=.320						

P\* < 0.05, P\*\* < 0.01

#### (5) 不同家庭社經地位國中生閱讀輕小說產地差異

研究結果顯示，不同家庭社經地位國中生閱讀輕小說的產地無顯著差異 ( $\chi^2=2.928$ , P=.570)。可見國中生閱讀輕小說的產地，在家庭社經地位上並無差異(相關資料如表4-31)。

表4-31 不同家庭社經地位國中生閱讀輕小說產地交叉列聯表

輕小說產地		家庭社經地位			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
日系代理	個數	15	20	12	47	—
	期望個數	16.3	15.7	15.1	47.0	
	同地位比例	18.3%	25.3%	15.8%	19.8%	

表 4-31 不同家庭社經地位國中生閱讀輕小說產地交叉列聯表(續)

輕小說產地		家庭社經地位			總計	調整後殘差 比較結果
		低	中	高		
	調整後殘差	-4	1.5	-1.1		
華文本土	個數	10	7	7	24	—
	期望個數	8.3	8.0	7.7	24.0	
	同地位比例	12.2%	8.9%	9.2%	10.1%	
	調整後殘差	.8	-.5	-.3		
兩者都看	個數	57	52	57	166	—
	期望個數	57.4	55.3	53.2	166.0	
	同地位比例	69.5%	65.8%	75.0%	70.0%	
	調整後殘差	-.1	-1.0	1.1		
總和	個數	82	79	76	237	
	期望個數	82.0	79.0	76.0	237.0	
$\chi^2=2.928$						
P=.570						

P\* $<$ 0.05,P\*\* $<$ 0.01

(6)不同家庭社經地位國中生閱讀輕小說主題類型差異

研究結果顯示，不同語文程度國中生閱讀輕小說的主題類別無顯著差異（相關資料如表 4-32）。

表 4-32 不同家庭社經地位國中生對輕小說主題類別交叉列聯表

閱讀輕小說主題類別		家庭社經地位			總計	$\chi^2$	P	調整後 殘差比
		低	中	高				
異世界 奇幻	個數	36	29	30	95	.884	.643	
	期望個數	32.9	31.7	30.5	95.0			
	同地位比例	43.9	36.7%	39.5%	40.1%			
	調整後殘差	.9	-.7	-.1				
日常 玄幻	個數	10	19	15	44	3.842	.146	
	期望個數	15.2	14.7	14.1	44.0			
	同地位比例	12.2%	24.1%	19.7%	18.6%			



表 4-32 不同家庭社經地位國中生對輕小說主題類別交叉列聯表(續)

閱讀輕小說主題類別		家庭社經地位			總計	$\chi^2$	P	調整後殘差比
		低	中	高				
	調整後殘差	-1.5	1.5	.3				
未來 科幻	個數	21	16	16	53	.776	.679	
	期望個數	18.3	17.7	17.0	53.0			
	同地位比例	25.6%	20.3%	21.1%	22.4%			
	調整後殘差	.9	-.6	-.3				
遊戲 世界	個數	16	26	14	56	5.684	.058	
	期望個數	19.4	18.7	18.0	56.0			
	同地位比例	19.5%	32.9%	18.4%	23.6%			
	調整後殘差	-1.1	2.4	-1.3				
歷史 故事	個數	3	3	4	10	.303	.859	
	期望個數	3.5	3.3	3.2	10.0			
	同地位比例	3.7%	3.8%	5.3%	4.2%			
	調整後殘差	-.3	-.2	.5				
格鬥 戰爭	個數	11	10	13	34	.712	.701	
	期望個數	11.8	11.3	10.9	34.0			
	同地位比例	13.4%	12.7%	17.1%	14.3%			
	調整後殘差	-.3	-.5	.8				
戀愛 情感	個數	41	29	28	98	3.868	.145	
	期望個數	33.9	32.7	31.4	98.0			
	同地位比例	50.0%	36.7%	36.8%	41.4%			
	調整後殘差	2.0	-1.0	-1.0				
校園 生活	個數	30	30	24	84	.764	.682	
	期望個數	29.1	28.0	26.9	84.0			
	同地位比例	36.6%	38.0%	31.6%	35.4%			
	調整後殘差	.3	.6	-.6				
懸疑 推理	個數	21	26	29	76	2.890	.236	
	期望個數	26.3	25.3	24.4	76.0			
	同地位比例	25.6%	32.9%	38.2%	32.1%			

表 4-32 不同家庭社經地位國中生對輕小說主題類別交叉列聯表(續)

閱讀輕小說主題類別		家庭社經地位			總計	$\chi^2$	P	調整後殘差比
		低	中	高				
	調整後殘差	-1.5	-2	1.4				
恐怖 驚悚	個數	16	17	12	45	.849	.654	
	期望個數	15.6	15.0	14.4	45.0			
	同地位比例	19.5%	21.5%	15.8%	19.0%			
	調整後殘差	.1	.7	-.9				
趣味 爆笑	個數	20	18	13	51	1.352	.509	
	期望個數	17.6	17.0	16.4	51.0			
	同地位比例	24.4%	22.8%	17.1%	21.5%			
	調整後殘差	.8	.3	-1.1				
耽美 百合	個數	8	9	8	25	.114	.944	
	期望個數	8.6	8.3	8.0	25.0			
	同地位比例	9.8%	11.4%	10.5%	10.5%			
	調整後殘差	-.3	.3	.0				

P\* $<0.05$ , P\*\* $<0.01$

#### 4.4 閱讀滿意度分析

本節針對國中生閱讀輕小說的滿意度現況作分析，探討不同背景變項的受試者對於閱讀滿意度的差異性。首先描述國中生對輕小說閱讀滿意度現況統計結果，並依照獨立樣本 t 檢定探討不同性別國中生對閱讀滿意度的差異；再以單因子變異數分析探討不同語文程度、家庭社經背景國中生對對閱讀滿意度的差異。

##### 1. 閱讀滿意度現況

本小節介紹閱讀滿意度構面及題號的平均數、標準差及排序資料。

##### (1) 閱讀滿意度構面分析

閱讀動機各構面及向度平均數、標準差、排序等統計資料如下表 4-4-1，閱讀滿意度的兩個構面的平均數、標準差、排序等統計資料如下。整體而言，國中生閱讀輕小說的總體滿意度平均為 3.66，高於平均值  $3(1+2+3+4+5/5)$ ，顯示整體閱讀滿意度偏

高。而「休閒娛樂」平均數(3.93)較高於內容特色(3.44)，顯示滿足休閒娛樂方面的期待，是國中生閱讀輕小說最滿意的部分，相對「內容特色」中關於圖像排版的部分則滿意度較低。

表 4-33 閱讀滿意度構面現況摘要表

構面	平均數(M)	標準差(SD)	題數	構面排序
休閒娛樂	3.93	.857	4	1
內容特色	3.44	.775	5	2
整體閱讀滿意度	3.66	.743	9	

## (2)閱讀滿意度量表各題項分析

由下表 4-34 可知，閱讀滿意度量表各題項，以「休閒娛樂」中的題項平均滿意度最高，排名前四名依序為「故事內容與情節走向令我印象深刻」(3.99)、「閱讀輕小說滿足我的休閒需求」(3.93)、「閱讀輕小說能讓我舒緩現實的壓力」(3.92)、「輕小說作者的有趣設定與豐富創意激發了我的想像力」(3.90)。顯示閱讀輕小說本身所提供的娛樂休閒及舒緩壓力功能最為國中生所看重。

而最低三名則為「閱讀輕小說讓我增進了語文程度」(3.24)、「輕小說排版設計佳、品質優與價格實惠」(3.32)、「特典贈品或限量版滿足我的收藏慾望」(3.43)，顯示閱讀輕小說的附加效果或產物較不為國中生所重視。

表 4-34 閱讀滿意度各題號平均值、標準差及排序

構面	題號	題目	M	SD	M 值 排序
休閒 娛樂	1	閱讀輕小說滿足我的休閒需求	3.93	.947	2
	2	閱讀輕小說能讓我舒緩現實的壓力	3.92	.971	3

表 4-34 閱讀滿意度各題號平均值、標準差及排序。(續)

構面	題號	題目	M	SD	M 值 排序
	3	輕小說作者的有趣設定與豐富創意激發了我的想像力	3.90	.941	4
	4	故事內容與情節走向令我印象深刻	3.99	.930	1
內容 特色	5	輕小說是我傳遞友誼的媒介	3.55	.984	6
	6	輕小說排版設計佳、品質優與價格實惠	3.32	.957	8
	7	輕小說內容成為我和同儕之間的話題	3.67	.884	5
	8	特典贈品或限量版滿足我的收藏慾望	3.43	1.112	7
	9	閱讀輕小說讓我增進了語文程度	3.24	.968	9

## 2.不同背景變項對閱讀滿意度差異分析

本節以性別、語文程度以及家庭社經地位三個不同背景變項來探討國中生對於輕小說的閱讀滿意度差異情形。以「獨立樣本t檢定」探討「性別」對閱讀動機的差異。以「單因子變異數分析(ANOVA)」探討「語文程度」及「家庭社經地位」是否對閱讀滿意度構面產生差異。

### (1)不同性別對閱讀滿意度差異分析

研究結果顯示，不同性別國中生輕小說的閱讀滿意度無顯著差異( $t=-1.095$ ， $P=.275$ )。可見國中生輕小說的閱讀滿意度，在性別上並無差異(相關資料如表4-35)。

表4-35 不同性別國中生閱讀滿意度t檢定摘要表

構面	性別	人數	平均數	標準差	t 值	P 值
休閒娛樂	男	80	3.86	.887	-1.005	.316
	女	157	3.97	.841		
內容特色	男	80	3.37	.790	-1.000	.318

表4-35 不同性別國中生閱讀滿意度t檢定摘要表(續)

構面	性別	人數	平均數	標準差	t值	P值
	女	157	3.48	.767		
整體閱讀滿意度	男	80	3.59	.728	-1.095	.275
	女	157	3.70	.751		

P\* $<$ 0.05,P\*\* $<$ 0.01

### (2)不同語文程度對閱讀滿意度差異結果分析

研究結果顯示，不同語文程度國中生對輕小說的閱讀滿意度有顯著差異。經由 Post hoc 事後檢定得知，「休閒娛樂」(F=7.122，P=.001)構面中，中、高語文程度者閱讀滿意度均高於低語文程度者。其他構面閱讀滿意度則無明顯差異(相關資料如下表 4-36)。

表4-36 不同語文程度國中生閱讀滿意度單因子變異數分析摘要表

構面	語文程度	描述性統計			ANOVA		Post hoc
		人數	平均數	標準差	F值	P值	
休閒娛樂	低	12	3.23	.808	7.122	.001	高>低 中>低
	中	183	3.91	.794			
	高	42	4.24	1.003			
內容特色	低	12	3.217	.770	.549	.578	—
	中	183	3.451	.705			
	高	42	3.471	1.038			
整體閱讀滿意度	低	12	3.222	.7713	3.015	.051	—
	中	183	3.656	.6853			
	高	42	3.812	.9249			

P\* $<$ 0.05,P\*\* $<$ 0.01

### (3)不同家庭社經地位對閱讀滿意度差異結果分析

研究結果顯示，不同家庭社經地位國中生輕小說的閱讀滿意度無顯著差異 (F=.369，P=.692)。可見國中生輕小說的閱讀滿意度，在家庭社經地位上並無差異(相

關資料如表 4-37)。

表4-37 不同家庭社經背景閱讀滿意度單因子變異數分析摘要表

構面	家庭社經地位	描述性統計			ANOVA		Post hoc
		人數	平均數	標準差	F值	P值	
休閒娛樂	低	82	3.86	.811	.719	.488	—
	中	79	3.93	.903			
	高	76	4.02	.858			
內容特色	低	82	3.400	.699	.360	.698	—
	中	79	3.501	.7859			
	高	76	3.429	.846			
整體閱讀滿意度	低	82	3.604	.688	.369	.692	—
	中	79	3.691	.771			
	高	76	3.693	.777			

P\* < 0.05, P\*\* < 0.01

## 4.5 閱讀動機與閱讀滿意度的相關性

本節將進行閱讀動機對閱讀滿意度相關性的檢驗。為清楚國中生輕小說閱讀動機與輕小說閱讀滿意度相關性以做為預先評估的依據，以閱讀動機的兩個構面為預測變數(自變數)，閱讀滿意度為依變數，進行多元迴歸分析(採強迫進入變數法)，敘述如下。

### 4.5.1 閱讀動機對閱讀滿意度之多元迴歸分析

列舉閱讀滿意度與內在需求閱讀動機、外在刺激動機的平均數、標準差等描述統計資料如下表 4-38。

表 4-38 閱讀滿意度與內在需求動機、外在刺激動機之描述統計表。

	平均數	標準差	個數
閱讀滿意度	3.661	.743	237
內在需求動機	3.852	.779	237
外在刺激動機	3.438	.752	237

並列舉閱讀動機兩構面與閱讀滿意度之間的雙變數簡單相關資料如下表 4-39。可知內在需求動機對閱讀滿意度的相關.827 高於外在刺激動機對閱讀滿意度.720。

表 4-39 閱讀滿意度與內在需求動機、外在刺激動機之簡單相關表

		滿意度	內在閱讀動機	外在刺激動機
閱讀滿意度	Pearson 相關	1	.827**	.720**
	顯著性 (雙尾)		.000	.000
	個數	237	237	237
內部需求動機	Pearson 相關	.827**	1	.667**
	顯著性 (雙尾)	.000		.000
	個數	237	237	237
外在刺激動機	Pearson 相關	.720**	.667**	1
	顯著性 (雙尾)	.000	.000	
	個數	237	237	237

列舉閱讀滿意度對內在需求動機、外在刺激動機的多元線性迴歸資料如下列諸表。由表 4-40 可知，閱讀動機對閱讀滿意度的多元相關為.875，R 平方為.735，所以

閱讀滿意度的變異有 73.5%可以由閱讀動機解釋，不能解釋的部分為 26.5%

表 4-40 模式摘要

模式	R	R 平方	調整過 R 平方	估計的 標準誤	變更統計量				
					R 平方 改變量	F 改變	df1	df2	顯著性 F 改變
1	.857 <sup>a</sup>	.735	.733	.384	.735	324.95	2	234	.000

a. 預測變數:(常數), 外在刺激動機, 內在需求動機

b. 依變數: 閱讀滿意度

由下表 4-41 迴歸摘要表可知 F 值為 324.949, P 值<.05 已達顯著水準, 表示兩個預測變數內在需求動機與外在刺激動機可以聯合預測依變項閱讀滿意度。即表示上表 R 平方.735 代表閱讀滿意度的變異有 73.5%可由兩個閱讀動機構面來解釋, 具有統計上的意義。

表 4-41 迴歸摘要表- 1

模式		平方和	df	平均平方和	F	顯著性
1	迴歸	95.861	2	47.931	324.949	.000 <sup>b</sup>
	殘差	34.515	234	.148		
	總數	130.376	236			

a. 依變數: 閱讀滿意度

b. 預測變數:(常數), 外在刺激動機, 內部需求動機

由下表 4-42 迴歸係數表可看出, 內在需求動機 t 值 13.848, P 值<.05, 外在刺激動機 t 值 6.721, P 值<.05 都達顯著水準, 所以兩者對閱讀滿意度皆有顯著的預測作用。



表 4-42 迴歸係數表-1

模式		未標準化係數		標準化係數	t	顯著性	相關		
		B之估計值	標準誤差	Beta分配			零階	偏	部分
1	常數	.332	.133		2.495	.013			
	內在需求動機	.597	.043	.625	13.848	.000	.827	.671	.466
	外在刺激動機	.300	.045	.303	6.721	.000	.720	.402	.226

#### 4.5.2 閱讀動機各構面對閱讀滿意度之多元迴歸分析

以下就閱讀動機的兩個構面內在需求動機與外在刺激動機與樂度滿意度間另作迴歸分析法，逐步分析如下。

如下表4-43，模式1的內在需求動機與閱讀滿意度相關.827較外在刺激動機.720為高(見表4-43)，所以先進入，得到F值為509.053、 $P<.05$ ，表示內在需求動機對閱讀滿意度的預測已達顯著水準。模式2的內在需求動機與外在刺激動機都進入後，得到F值為324.949、 $P<.05$ ，表示兩者對閱讀滿意度的預測力都達顯著水準。

表4-43 迴歸摘要表-2

模式		平方和	df	平均平方和	F	顯著性
1	迴歸	89.199	1	89.199	509.053	.000 <sup>b</sup>
	殘差	41.178	235	.175		
	總數	130.376	236			
2	迴歸	95.861	2	47.931	324.949	.000 <sup>c</sup>
	殘差	34.515	234	.148		
	總數	130.376	236			

a. 依變數: 滿意總和

- b. 預測變數:(常數), 內在需求動機
- c. 預測變數:(常數), 外在刺激動機, 內在需求動機

從下列迴歸係數表4-44的模式1、2比較可得知，模式1的t值22.562、P值<.05，表示自變數內在需求動機對閱讀滿意度的預測力已達顯著水準。模式2的自變數內在需求動機與外在刺激動機都進入後，兩者t值分別為13.848與6.721，P值均<.05，表示兩者對閱讀滿意度的預測力也都達顯著水準。

表4-44 迴歸係數表-2

模式		未標準化係數		標準化係數	t	顯著性	相關		
		B之估計值	標準誤差	Beta分配			零階	偏	部分
1	常數	.620	.138		4.505	.000			
	內在需求動機	.790	.035	.827	22.562	.000	.827	.827	.827
2	常數	.332	.133		2.495	.013			
	內在需求動機	.597	.043	.625	13.848	.000	.827	.671	.466
	外在刺激動機	.300	.045	.303	6.721	.000	.720	.402	.226

因為外在刺激動機與閱讀滿意度相關.720低於內在需求動機與閱讀滿意度相關.827(見表4-45)，所以內在需求動機第一步進入迴歸方程式時，先排除外在刺激動機因素，但因外在刺激動機t值6.721、P<.05，第二步仍對閱讀滿意度進行處理。排除的變數如下表4-45。

表4-45 排除變數表

模式		Beta分配	t	顯著性	偏相關	共線性統計量
						允差
1	外在刺激動機	.303 <sup>b</sup>	6.721	.000	.402	.556

- a. 依變數: 滿意總和  
b. 預測變數:(常數), 內在需求動機

由下列模式摘要表4-46可知，內在需求動機對閱讀滿意度的多元相關為.827，R平方為.684，所以閱讀滿意度的變異有68.4%可以由內在需求動機來預測。而內在需求動機與外在刺激動機都能預測閱讀滿意度，兩個預測變數下R平方為.735，所以預測力為73.5%，其中68.4%為內在需求動機的個別效果，5.1%(73.5%-68.4%)為外在刺激動機的個別效果，所以內在需求動機的預測力較大。

表4-46模式摘要表

模式	R	R 平方	調整過 R 平方	估計的標準誤	變更統計量				
					R 平方改變量	F 改變	df1	df2	顯著性 F 改變
1	.827 <sup>a</sup>	.684	.683	.419	.684	509.05	1	235	.000
2	.857 <sup>b</sup>	.735	.733	.384	.735	324.95	2	234	.000

- a. 預測變數:(常數), 內在需求動機  
b. 預測變數:(常數), 外在刺激動機, 內在需求動機

## 4.6 研究假設檢驗結果

根據資料的分析結果，進行研究假設檢定，本研究的假設驗證情況如下：

假設 1：不同人口背景變項的國中生，對於輕小說的閱讀動機有顯著差異。結果如下表 4-47 所示：

表 4-47 研究假設驗證表—假設 1 閱讀動機部分

項目	假設內容	驗證情形
1-1	不同「性別」國中生，對於輕小說閱讀動機有顯著差異。	不成立
1-2	不同「語文能力」國中生，對於輕小說閱讀動機有顯著差異。	部分成立
1-3	不同「家庭社經地位」的國中生，對於輕小說閱讀動機有顯著差異。	不成立

假設 2：不同人口背景變項的國中生，對於輕小說的閱讀行為有顯著差異。結果如下表 4-48 所示：

表 4-48 研究假設驗證表—假設 2 閱讀行為部分

項目	假設內容	驗證情形
2-1	不同「性別」國中生，對於輕小說閱讀行為有顯著差異。	部分成立
2-2	不同「語文能力」國中生，對於輕小說閱讀行為有顯著差異。	部分成立
2-3	不同「家庭社經地位」的國中生，對輕小說閱讀行為有顯著差異。	不成立

假設 3：不同人口背景變項的國中生，對於輕小說的閱讀滿意度有顯著差異。結果如下表 4-49 所示：

表 4-49 研究假設驗證表—假設 3 閱讀滿意度部分

項目	假設內容	驗證情形
3-1	不同「性別」國中生，對於輕小說閱讀滿意度有顯著差異。	不成立
3-2	不同「語文能力」的國中生，對於輕小說閱讀動機有顯著差異。	部分成立
3-3	不同「家庭社經地位」國中生，對輕小說閱讀滿意度有顯著差異。	不成立

假設 4：不同閱讀動機的國中生輕小說讀者，對閱讀滿意度有預測效益。結果如下表 4-50 所示：

表 4-50 研究假設驗證表—假設 4 閱讀動機對閱讀滿意度的相關性

項目	假設內容	驗證情形
4	不同「閱讀動機」國中生，對於輕小說閱讀滿意度有預測效益。	部分成立



## 第五章 結論與建議

本研究目的在於查知閱讀輕小說國中生的入口背景資料，如性別、語文程度與家庭社經背景，以及了解入口背景資料與輕小說的閱讀動機、閱讀行為與閱讀滿意度的差異等面向，並試圖探討閱讀動機對閱讀滿意度是否有預測效益。

得到研究假設驗證與否的結果後，能得知國中生輕小說讀者的想法，能針對其閱讀動機、閱讀行為、閱讀滿意度加以分析，進一步對相關出版業者以及親職師長給予建議，除出版更貼近讀者需求的輕小說外，也讓輕小說的接受度及評價更加提升。

### 5.1 研究結論

本節依照第四章的研究結果分析，將重要結果列舉如下。

#### 1. 閱讀動機現況

本研究結果顯示國中生閱讀動機的「內在需求」面相大於「外在需求」面相，向度依序是「休閒享樂」、「圖像設計」、「社交認可」及「外界引導」。顯示國中生閱讀輕小說的動機多出自娛樂享受，屬於自發性的閱讀，受到外界推薦、引導的推動力較薄弱。

#### 2. 閱讀行為現況

本研究結果顯示國中生閱讀行為多屬於課餘的休閒閱讀需求，過於沉迷的比例並不高(每天閱讀者佔 11.8%，每週閱讀 5 小時以上佔 4.2%，每月 8 本以上佔 8.4%)，過半數國中生都是數天以上才看一次，每天不超過半小時，每週不超過一本。過半數讀者閱讀自行購買或家人購買的輕小說，顯示輕小說對讀者而言有極大的收藏吸引力。最受歡迎的主題類別則是「戀愛情感」、「異世界奇幻」、「校園生活」，顯示輕小說雖帶有幻想元素，但讀者依舊喜歡貼近生活的情節。

#### 3. 閱讀滿意度現況

本研究結果顯示閱讀滿意度「休閒娛樂」比重大於「內容特色」，表示閱讀帶來

的內心體驗更勝於外界引導、書本設計。

#### 4. 不同背景變項對閱讀動機差異狀況

本研究結果顯示「語文程度」因素對「整體閱讀」、「內在需求」以及「休閒享受」構面均有顯著差異。「性別」及「家庭社經地位」因素則對國中生輕小說閱讀動機無明顯差異。整體而言，高語文程度者的閱讀動機主要為滿足休閒娛樂的需求，明顯較低語文程度者強烈。

#### 5. 不同背景變項對閱讀行為差異狀況

本研究結果顯示「性別」因素對於國中生輕小說「閱讀來源」以及「小說產地」造成明顯差異，女性讀者「向圖書館借閱」比例明顯高於男性，男性則於「向朋友同學借閱」比例明顯高於女性。此現象亦符合近年關於青少年閱讀的調查(國家圖書館，2014)，而男性則多開口向身邊友人借閱。男性讀者閱讀「日系代理」輕小說明顯較多，女性則偏向「兩者皆看」。研究者推測男性讀者較容易因動畫、電玩影響而閱讀相關輕小說，而女性則純就內容選擇，故不受限於輕小說的產地。

不同「語文程度」國中生的輕小說閱讀行為於「小說產地」有顯著差異，低語文程度者明顯多閱讀「本土華文」輕小說，中高語文程度者則明顯偏向「兩者皆看」

「家庭社經地位」因素對國中生輕小說閱讀行為則無明顯差異，表示輕小說能跨越先天家庭社經地位的障礙(親子天下，2011)，從推動閱讀的角度來看，是一個有利於低家庭社經地位子女的閱讀媒材。

#### 6. 不同背景變項對閱讀滿意度差異狀況

本研究結果顯示「語文程度」因素對國中生對於輕小說閱讀滿意度的「休閒娛樂」構面有明顯差異，中、高語文程度國中生的「休閒娛樂」滿意度明顯高於低語文程度者。「性別」與「家庭社經地位」因素國中生對於輕小說的閱讀滿意度無明顯差異。

#### 7. 閱讀動機對閱讀滿意度相關性

本研界結果顯示內在閱讀動機對閱讀滿意度的相關性達 68.4%，外在刺激動機則為 5.1%，顯示因內在需求而主動閱讀帶來的滿意度較高。

## 5.2 研究建議

### 1. 對家長及教育者的建議

依照相關調查，推廣閱讀主要的困境，主因仍由課業壓力過高，壓縮國中生休閒時間所導致(黃俊璋等，2007)，國中生閱讀輕小說而非家長們所期待的經典文學，主要動機仍是為了休閒享受，家長以及教育相關人員不需過於緊張，即使不看輕小說，國中生可能看漫畫取代閱讀需求，也可能乾脆玩手機、電腦等 3C 產品，相較之下，輕小說本身內容與一般小說並無明顯差異，只不過多了動漫風格的封面設計，本質上與圖書館的武俠、科幻、推理小說並無二致，何必為此而貶低甚至剝奪他們的選擇，進一步抹煞萌芽的閱讀樂趣呢？不如從而引導，推薦好的輕小說文本，等閱讀的興趣與習慣養成之後，進一步自然能開拓閱讀的視野，接觸更多更有深度的經典。

且由前述結果顯示，輕小說可跨越性別、家庭社經地位的先天不利限制，故對於原本家庭文化資本相對不利的國中生而言，輕小說極適合做為入門的閱讀讀本，貼近青少年心理以及風格的詞彙，能引起他們的認同，無形之中達到推動閱讀的效果。故學校及地方圖書館，不妨採購適合的輕小說書系，讓沒有資源購買書籍的國中生也能享受閱讀的樂趣，讓閱讀的火光能普遍照亮每個角落。

### 2. 對出版相關業者的建議

本研究結果顯示，59.9%國中生閱讀的輕小說乃是自行購買或家人購買，代表輕小說讀者群購買喜歡書籍的意願頗高，即便青少年的經濟力尚低，但購買周邊商品的意願卻超乎一般認知，且當這些國高中讀者群逐漸步入社會，逐漸擁有獨立自主的經濟能力時，爆發的購買力更不容小覷，如國內耐斯王子飯店配合國內輕小說作家御我所推出的輕小說《吾命騎士》、《1/2 王子》主題房型，推出後廣受書迷喜愛，話題更延燒至海外(葉一蕾，2016)。也無怪乎各家出版社都卯足全力舉辦徵文比賽挖掘明日之星的輕小說作家。

國中生選擇的輕小說主題類型與相關研究相近，依序是「戀愛情感」、「異世界奇幻」及「校園生活」(葉一蕾，2016)，但「懸疑推理」、「恐怖驚悚」以及「趣味爆笑」



這三類總和亦有超過 50%的讀者喜愛，顯示輕小說豐富多元的內容仍十分具有發展的空間，這三類主題型原本就有推理小說、驚悚怪談以及漫畫等廣大讀者的支持，若能找到適合的畫師搭配，應能取得不錯成績。

對出版社以及知名度較低的作者而言，採用輕小說的形式出版，其實是不錯的行銷策略，意圖以精美的封面、插圖吸引消費者的注意而增加購買的慾望(李世淳，2012；謝雅安，2015)。然而根據本研究的結果顯示，真正讓讀者滿意的還是閱讀文本本身內容的娛樂性、豐富性，就像一道精美的料理，食材本身才是菜餚美味可口的關鍵，佐料、料理手法僅是提味而已；輕小說的設計亦是如此，畢竟輕小說多為商業性的系列作品，有好的畫師相助，對精彩的故事有畫龍點睛之效，能提升開頭集數銷量，但若是輕小說本身內容乏善可陳，也不足以讓讀者支持購買整個系列的輕小說文本。

### 3. 對後續研究者的建議

本研究採用問卷調查法測得受試者閱讀動機等各方面資料，但受限於研究工具，無法深入了解受試者內心的更深層的想法與感受，建議將來的相關研究者，加入深入訪談的質性研究方法，能更了解一般讀者與輕小說重度讀者欣賞角度的差異為何？對於媒介或訊息是否有選擇性？施測問卷時對於閱讀行為是否因為怕被責罰而有所保留？是否達到閱讀成癮？對於閱讀認知策略的助益與否？與教育從業者關注的語文能力是否有正相關？為輕小說的研究提供更完善的資料。

而「語文程度」背景變項，本研究採用受試者自評的方法會有不夠客觀的疑慮，後續研究者可採取可靠相關的檢定方法，讓評量數據更加準確。

另外針對「性別」背景變項，本研究結果女性讀者閱讀懸疑推理類輕小說的比例顯著高於男性讀者，與國外 8 至 14 歲年齡青少年閱讀研究結果，男性以邏輯推理見長，女性則以語文較佳的結論略有不同，是因為與國中生年齡上略有不同、發展差異所導致？抑是因語文程度較佳，較能理解文字敘述中的邏輯推理而得到樂趣？這也是後續研究者可以試著釐清的課題。

最後，輕小說既然已經成為所謂「ACGN」動漫產業密不可分的一環(郝浩紅，

2012)，但研究者因為對其他產業的認知了解不足，無法做相關的研究設計，若後續研究者若能針對動畫(A，animation 的縮寫)、漫畫(C，comic 的縮寫)以及遊戲(G，game 的縮寫)做通盤的研究，相信能更真切的了解輕小說對於青少年的影響力。



## 參考文獻

### 中文部分

#### 書籍

1. 林生傳(2000)，教育社會學。台北市，巨流出版社。
2. 邱皓政(2010)，量化研究法(二)統計原理與分析技術。台北市，雙葉書廊有限公司。
3. 邱皓政(2010)，量化研究與統計分析：SPSS(PASW)資料分析範例解析。台北市，五南出版社。
4. 翁秀琪(1996)，大眾傳播理論與務實。台北市，三民書局。
5. 張春興(1994)，教育心理學。台北市，東華書局。
6. 榎本秋(2011)，如何成為輕小說家。台中市，銘顯文化。
7. 蕭文龍 (2009)，多變量分析最佳入門實用書。台北市，碁峯出版社。
8. ZiangMax(2010)，日本文創，全球熱賣！從日本動漫產業看成功商機！。台北市，玉璽出版社。

#### 期刊

1. 宋曜廷、劉佩雲、簡馨瑩(2003)，閱讀動機量表的修訂及相關因素研究。中國測驗學會測驗學刊，50(1)，47-72。
2. 李世淳(2012)，輕小說讀者閱讀行為模式之調查兼論公共出借權問題。全國新書資訊月刊，民國99年11期，20-29。
3. 李進文(2012)，輕小說之「魅」力。文訊月刊，320，136-138。
4. 巫曼綺(2009)，動漫創作的修練之路－從興趣走向商業，庶民文化研究，1，91-108。
5. 洪林伯、蔡雅芳(2012)，文學雜誌讀者之閱讀動機、閱讀行為與滿意度調查，文化事業與管理研究，9，27-56。
6. 祝康偉(2010)，奇幻輕小說作家御我：一週打敗陶子的26歲天后，CHEERS雜誌，114。
7. 唐淑華(2016)，所有學生都能從經典閱讀活動受益嗎？談青少年的閱讀能力與閱讀

- 偏好，教育研究月刊，269，15-31。
8. 郝浩紅(2012)，淺議輕小說內容特徵及其對中國動漫產業的推動作用。新西部，2012年5月下旬刊，108-109。
  9. 黃俊璋、林進富、曾振益、林文智、曹忠成(2007)，國小五年級學童閱讀理解能力之研究—以嘉義縣一所國小為例。國家教育研究院 105 期國小主任儲訓班專題研究集，19-37。
  10. 彭開琮、張佳雯、李瑞生(2017)，OECD 國家與臺灣之教育績效比較：以 PISA 科學素養為例。教育科學研究期刊，62(4)，145-179。
  11. 陳培思(2010)，輕小說奇趣風格，風靡青少年世代。Career 職場情報誌，416，42-47。
  12. 陳信元(2014)，從暢銷書排行榜觀察 2014 年台灣出版趨勢。全國新書資訊月刊，196，4-8。
  13. 國家圖書館(2018)，107 年出版趨勢報告。
  14. 葉一蕾(2017)，青少年輕小說閱讀動機與閱讀行為之研究—以新北市為例。圖書資訊學研究。
  15. 劉芮菁、張芳瑜(2012)，『輕』聲細語話同儕：青少年透過輕小說形塑同儕認同的過程。傳播與科技。
  16. 劉佩雲、簡馨瑩、宋曜廷 (2003)國小學童閱讀動機與閱讀行為之相關研究。教育研究資訊，11(6)，135-158。
  17. 裴蕾(2011)，淺談「青少年亞文化」範疇下的日本輕小說之流行。牡丹江大學學報，20(4)，63-65。
  18. 趙曉美(2018)，由九年一貫到十二年國教的課程改革與教師專業成長。台灣教育評論月刊，7(10)，178-181。
  19. 賓靜蓀(2012)，PISA 到底是什麼？親子天下雜誌，35。
  20. 戴孟宗、李崇誌、陳昱卿、歐陽倩如(2010)，台灣本土輕小說的設計滿意度與購買意願研究。圖文傳播藝術學報，2010，20-29。

## 學位論文

1. 王秀英(2009), 馬祖地區國中生閱讀動機及閱讀行為與國文科學習成效關聯性之研究。銘傳大學教育研究所碩士在職專班碩士論文。
2. 王錦惠(2012), 親子天下雜誌讀者閱讀動機與滿意程度相關之研究—以嘉義地區教師為例。南華大學出版與文化事業管理研究所碩士論文。
3. 方麗芬(2000), 國小學童與家長對科學類兒童讀物觀點之調查研究。國立台北師範學院數理教育研究所學位論文。
4. 古秀梅(2005), 國小學童閱讀動機、閱讀態度、閱讀行為與國語科學業成就之相關研究。國立中山大學教育研究所碩士論文。
5. 宋玉寧(2007), 我國民間軍事類雜誌內容分析及讀者閱讀動機、滿足程度之研究—以「全球防衛雜誌」為例。南華大學出版事業管理研究所碩士論文。
6. 呂惠菁(2012), 運用使用與滿足理論來探討國中教師使用電子教科書行為之研究。國立交通大學理學院科技與數位學習學程。
7. 李美月(2002), 高中生課外閱讀與學業成就關係之研究。國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。
8. 李世淳(2012), 輕小說讀者閱讀行為模式之研究—兼論租借損益問題。淡江大學資訊與圖書館學系碩士班碩士論文。
9. 李素足(1999), 台中縣市國小中、高年級學童閱讀動機的探討。臺中師範學院國民教育研究所碩士論文。
10. 林家慈(2009), 綜合高中學生課外閱讀現況之研究—以台東縣為例。國立臺東大學教育學系(所)碩士論文。
11. 林芳慈(2018), 論台灣輕小說的發展與特色—以護玄、御我、水泉作品為例。國立台東大學兒童文學研究所碩士論文。
12. 高誌隆(2018), 國中生閱讀動機與閱讀行為之相關研究。明道大學課程與教學研究所碩士論文。

13. 章淵博(2008), 日本漫畫與御宅文化。國立高雄第一科技大學應用日語所碩士論文。
14. 黃家瑩(2006), 國小高年級學生家庭閱讀環境、閱讀動機與閱讀行為之研究。國立高雄師範大學教育學系碩士論文。
15. 張怡婷(2003), 個人認知風格、班級閱讀環境與國小高年級學童閱讀行為之相關研究。國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。
16. 陳明來(2001), 臺北市公立國中生課外閱讀行為之研究。國立政治大學圖書資訊研究所碩士論文。
17. 崔倩筠(2013), 國小教師對蘋果日報的閱讀動機、閱讀行為與滿意度之研究—以嘉義縣市國小教師為例。南華大學文化創意事業管理學系碩士論文。
18. 葉一蕾(2016), 青少年輕小說閱讀動機與閱讀行為之研究—以新北市為例。國立政治大學圖書資訊學數位碩士在職專班碩士論文。
19. 劉奕佩(2006), 家庭社經地位、父母參與、父母期望與國小六年級學生英語學習成就之相關研究。國立臺北教育大學兒童英語教育學系碩士班碩士論文。
20. 劉孟佳(2013), 女性時尚雜誌閱讀者之閱讀行為、閱讀動機及滿意程度研究。南華大學文化創意事業管理學系碩士論文。
21. 歐美伶(2011), 國中生科普讀物閱讀行為之研究。國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所碩士論文。
22. 蔡雅芳(2010), 文學雜誌閱讀者閱讀動機、閱讀行為與滿意程度之研究—以雲嘉南五縣市國文教師為例。南華大學出版與文化事業管理研究所碩士論文。
23. 賴怡君(2010), 桃園縣青少年網路閱讀動機與網路閱讀行為之相關研究。國立中央大學學習與教學研究所碩士論文。
24. 薛秋實(2009), 論輕小說的審美與消費特性。南京師範大學碩士論文。
25. 謝雅安(2015), 「輕小說」插畫設計之創作研究。景文科技大學視覺傳達設計系數位文創設計碩士班碩士論文。

## 網路資料

1. 王美珍(2015)，大人不懂的暢銷！青少年該讀輕小說嗎？。(2019年2月18日)取自 <https://www.gvm.com.tw/article.html?id=28178>。
2. 宋怡慧(2016)，輕小說不能是學生的經典嗎？。(2019年2月18日)取自 <https://udn.com/news/story/7924/1571911>。
3. 親子天下(2011)，青少年閱讀行為大調查：父母學歷愈高，孩子愈愛讀書。(2019年5月15日)取自 <https://pse.is/FGKU6>。
4. 國家圖書館(2018)，107年臺灣閱讀風貌及全民閱讀力年度報告。(2019年5月15日)取自 <https://nclfile.ncl.edu.tw/files/201902/b311feeb-c04d-45ff-9c0f-470c0c58810a.pdf>。
5. 國家圖書館(2016)，105年臺灣圖書出版現況及其趨勢分析。(2019年5月14日)取自 <https://nclfile.ncl.edu.tw/files/201702/1e9f0add-3730-46ea-9b4c-b759aab5f22e.pdf>。
6. 國家圖書館(2017)，106年臺灣圖書出版現況及其趨勢分析。(2019年5月14日)取自 <https://nclfile.ncl.edu.tw/files/201802/dc05286f-8d33-40b2-9a0d-ea62024f415c.pdf>。
7. 國家圖書館(2018)，107年臺灣圖書出版現況及其趨勢分析。(2019年5月14日)取自 <https://nclfile.ncl.edu.tw/files/201901/ec7c233b-3c31-4b15-887d-36709a0ef75e.pdf>。
8. 張輝誠(2016)，也談「2016 全國高中生人文經典閱讀會考活動」。(2019年3月10日)取自 <https://www.facebook.com/parentingtw/posts/10153482462197108/>。
9. 彭菊仙(2016)，經典書單的問題是：現在孩子不讀書，他們只讀輕小說與動漫！。(2019年3月9日)取自 <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=3139211>。
10. 楊照(2011)，輕小說閱讀當道的怪現狀。(2019年3月9日)取自 <http://blog.ylsh.ilc.edu.tw/studypool/index.php?load=read&id=112>。
11. 博客來網路書城(2014)，青少年閱讀大調查。(2019年2月18日)取自 <https://www.books.com.tw/activity/2014/12/school/>。
12. 藍弋丰(2011)，評《「輕小說」閱讀當道的怪現狀》，(2019年2月18日)取自 <https://pse.is/GH27X>。

13. 藍弋丰(2015)，榮登神話，這個時代的暢銷書。(2019年5月10日)取自 <http://plamc.pixnet.net/blog/post/33383302>。

## 外文部分

1. 一柳廣孝、久米依子的(2009)，ライトノベル研究序説。青弓社。
2. 大森望(2004)，ライトノベル☆めった斬り!。太田出版。
3. Guthrie, J. T. & Wigfield, A. (1997), Reading engagement: A rationale for theory and teaching. In J. T. Guthrie & A. Wigfield (Eds.). Reading engagement: Motivating readers through integrated instruction (1-12). Delaware: International Reading Association, Inc.
4. Kotler, P. (1997), Marketing Management, 9th ed, N.J., Prentice - Hall.
5. Katz, E., Blumler, J. G. & Gurevitch, M. (1974), Utilization of mass communication by the individual: an overview In Blumler, J. G. & Katz, E. (Eds), The uses of mass communication: Current perspectives on gratification research. Beverly Hills: Sage Publication, 15-35.
6. Oliver, R.L. (1980), A cognitive model of the antecedents and consequences of satisfaction decisions. Journal of Marketing, 17, 460-469.
7. Schramm, W., Lely, J. & Parker, E. (1961), Television in the Lives of Our Children, Stanford, CA: Stanford Univ. Press.



附錄一

「國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究—以嘉義市為例」  
預試問卷

親愛的同學，你好：

感謝你在課業之餘填答這份問卷，這份問卷主要是為了瞭解嘉義區國中生對於閱讀輕小說的閱讀動機與行為。一般而言，輕小說是指以日式動漫風格的封面(如附圖下)，結合人物設定與內頁，供青少年為主要閱讀對象的小說，往往結合了動漫或電玩元素，也常順勢動畫化或電影化，甚至推出電玩遊戲，例如日本譯作「灼眼的夏娜」、「涼宮春日系列」、「刀劍神域」、「哥布林殺手」，或台灣本土作家的「妖怪公館的新房客」、「吾命騎士」等，皆屬於輕小說的範疇。

本問卷所有資料僅供學術研究用，內容絕對保密，亦不會挪作他用，請你放心依照實際狀況作答。你的填答狀況對於本研究十分重要，請耐心仔細作答，非常感謝你的配合與幫忙！祝學業進步，生活愉快！



《刀劍神域》與《果然我的青春戀愛喜劇搞錯了》封面

南華大學文化創意事業管理研究所  
指導教授：楊聰仁 博士  
研究生：羅為仁 敬上

【第一部分：基本資料】

填答說明：請依你的狀況在□中打勾即可。

1. 性別：男 女
2. 你之前是否翻閱過「輕小說」內容？ 否 是
3. 你認為自己的語文程度如何？ 差 中等 好
4. 父親教育程度 國中 高中職 技職專科  
技術學院或大學 研究所或以上
- 母親教育程度 國中 高中職 技職專科  
技術學院或大學 研究所或以上

5. 父母親職業

父親職業代碼 A B C D E 其他\_\_\_\_\_ (請自行敘述)

母親職業代碼 A B C D E 其他\_\_\_\_\_ (請自行敘述)

A 類	B 類	C 類	D 類	E 類
待業中	水電技工	技術人員	中小學校長教師	大專院校教師
家庭主婦	小店零售主、店員	基層公務員	會計師	牙醫師、醫師
職業訓練中、學徒	自耕農(自有耕地)	公司行政人員	醫技醫檢、護理長	律師、檢察官、法官
工地、工廠工人	駕駛、司機	銀行行員	設計師、建築師	主管級公務人員
固定、流動攤販	廚師、烘焙師	批發代理商、包商	中階公務人員	董事長、總經理
臨時工、清潔工	美容師、美髮師	尉級軍官	公司經理人員	將級軍官
傭工、服務生	軍職士官	警察、消防隊員	警官、消防隊長	部會首長
佃農(無耕地)	工頭、領班	土地代書、會計員	校級軍官	中央民意代表
警衛、管理員	推銷員、業務員	醫療從業、護理師	作、畫家、音樂家	科技研發人員
鐘點約聘人員	貨運、郵差	民間教育業者	記者、民意代表	

【第二部分：閱讀動機】

填答說明：本部分在於了解你對於輕小說的閱讀動機，請以你的狀況，在題目右側的  內打勾。

1 代表非常不同意，2 代表不同意，3 代表普通，4 代表同意，5 代表非常同意。

- |                                      | 非常<br>不<br>同意            | 不<br>同<br>意              | 普<br>通                   | 同<br>意                   | 非常<br>同<br>意             |
|--------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|                                      | 1                        | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        |
| 1. 輕小說的書名、標題就讓我覺得生動有趣，有一探究竟的慾望.....  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 看同儕閱讀，會引發我對書中內容的好奇.....           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 閱讀輕小說能為我帶來一段輕鬆美好的時光.....          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. 閱讀輕小說能讓我暫時忘掉課業或生活的壓力.....         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. 閱讀輕小說時我會為故事內容感到喜悅.....            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. 閱讀完故事後，我還不時會回想到裡面的情節.....         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. 故事還未終結時，會期待續集趕快推出而逛書店、注意相關訊息..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

8. 先看過相關的動漫或電玩後，我會想知道角色的其他故事而閱讀輕小說  
.....
9. 我因喜歡該作家的作品以及風格而期待閱讀他後來的輕小說新作...
10. 我喜歡畫師的畫風以及人物設定而閱讀輕小說\_\_\_\_\_
11. 封面上這些作畫精緻的人物吸引我去閱讀他們的故事.....
12. 我想知道裡面還有什麼漂亮的繪圖、插畫.....
13. 我會因為折扣優惠或特典贈品精美超值而購買輕小說.....
14. 喜歡同一部輕小說讓我覺得可增進同學彼此的認同.....
15. 分享交換好看的輕小說情報可以增添同學間的話題及增進友誼\_\_
16. 同儕朋友喜歡自己推薦的輕小說，會讓我有成就感.....
17. 我是為了閱讀會增進語文能力而閱讀輕小說.....
18. 我會因為同儕朋友的推薦而閱讀輕小說.....
19. 我會因為父母師長或兄姊的推薦而閱讀輕小說.....
20. 我會因為網路或書評的推薦而閱讀輕小說\_\_\_\_\_

### 【第三部分：閱讀行為】

填答說明：本部分是為了解你現下閱讀輕小說狀況的「閱讀行為」，請你依照目前的閱讀習慣，在選項之前的打勾。

- 請問你閱讀輕小說頻率大概多久一次呢？  
每天 兩三天 一個星期 二到三星期 一個月以上
- 請問你每周看輕小說的時數約多少？  
少於 0.5 小時  0.5 至 1 小時  1 至 3 小時  3 到 5 小時  5 小時以上
- 請問你每月閱讀輕小說的冊數約為多少本？  
少於 1 本  1 至 2 本  3 至 4 本  5 至 8 本  8 本以上
- 請問你所閱讀的輕小說來源為何？  
自行或家人購買 圖書館借閱 朋友借閱  
坊間租賃 電子書 網路盜版
- 你大多閱讀日系或是台灣本土作家的輕小說作品呢？  
日系代理 華文本土 不管來源，好作品就閱讀

6. 請問你喜歡的輕小說主題類別為何？ 可複選 3 項

- 異世界奇幻 日常玄幻 未來科幻 遊戲世界 歷史故事  
格鬥戰爭 戀愛情感 校園生活 懸疑推理 恐怖驚悚  
趣味爆笑 耽美百合

【第四部分：閱讀滿意度】

填答說明：本部分是為瞭解你閱讀輕小說後，針對整體內容是否滿意而作的調查，請根據你的情況在題目右側□內打勾。1 代表非常不滿意，2 代表不滿意，3 代表普通，4 代表滿意，5 代表非常滿意。

1 代表非常不同意，2 代表不同意，3 代表普通，4 代表同意，5 代表非常同意。

	非常 不同 意 1	不 同 意 2	普 通 3	同 意 4	非 常 同 意 5
1. 閱讀輕小說滿足我的休閒需求.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. 閱讀輕小說能讓我舒緩現實的壓力.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 輕小說作者的有趣設定與豐富創意激發了我的想像力.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 輕小說的封面及內頁繪製風格十分吸引我.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. 輕小說內容成為我和同儕之間的話題.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. 輕小說是我傳遞友誼的媒介.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. 輕小說排版設計佳、品質優與價格實惠.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. 故事內容與情節走向令我印象深刻.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. 特典贈品或限量版滿足我的收藏慾望.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. 閱讀輕小說讓我增進了語文程度.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

問卷到此結束，感謝你的作答，為確保問卷的有效性，也請你簡單回顧一下，是否有疏漏之處，感謝你的配合！你的資料將使本研究順利進行。 祝  
身體健康，學業順利！

南華大學文化創意事業管理研究所

附錄二

「國中生輕小說閱讀動機，閱讀行為與閱讀滿意度研究—以嘉義市為例」  
正式問卷

親愛的同學，你好：

感謝你在課業之餘填答這份問卷，這份問卷主要是為了瞭解嘉義區國中生對於閱讀輕小說的閱讀動機與行為。一般而言，輕小說是指以日式動漫風格的封面(如附圖下)，結合人物設定與內頁，供青少年為主要閱讀對象的小說，往往結合了動漫或電玩元素，也常順勢動畫化或電影化，甚至推出電玩遊戲，例如日本譯作「灼眼的夏娜」、「涼宮春日系列」、「刀劍神域」、「哥布林殺手」，或台灣本土作家的「妖怪公館的新房客」、「吾命騎士」等，皆屬於輕小說的範疇。

本問卷所有資料僅供學術研究用，內容絕對保密，亦不會挪作他用，請你放心依照實際狀況作答。你的填答狀況對於本研究十分重要，請耐心仔細作答，非常感謝你的配合與幫忙！祝學業進步，生活愉快！



《刀劍神域》與《果然我的青春戀愛喜劇搞錯了》封面

南華大學文化創意事業管理研究所  
指導教授：楊聰仁 博士  
研究生：羅為仁 敬上

【第一部分：基本資料】

填答說明：請依你的狀況在□中打勾即可。

- 1.性別：男 女
- 2.你之前是否翻閱過「輕小說」內容？ 否 是
- 3.你認為自己的語文程度如何？ 差 中等 好
- 4.父親教育程度 國中 高中職 技職專科  
技術學院或大學 研究所或以上
- 母親教育程度 國中 高中職 技職專科  
技術學院或大學 研究所或以上

### 5. 父母親職業

父親職業代碼 A B C D E 其他\_\_\_\_\_ (請自行敘述)

母親職業代碼 A B C D E 其他\_\_\_\_\_ (請自行敘述)

A 類	B 類	C 類	D 類	E 類
待業中	水電技工	技術人員	中小學校長教師	大專院校教師
家庭主婦	小店零售主、店員	基層公務員	會計師	牙醫師、醫師
職業訓練中、學徒	自耕農(自有耕地)	公司行政人員	醫技醫檢、護理長	律師、檢察官、法官
工地、工廠工人	駕駛、司機	銀行行員	設計師、建築師	主管級公務人員
固定、流動攤販	廚師、烘焙師	批發代理商、包商	中階公務人員	董事長、總經理
臨時工、清潔工	美容師、美髮師	尉級軍官	公司經理人員	將級軍官
傭工、服務生	軍職士官	警察、消防隊員	警官、消防隊長	部會首長
佃農(無耕地)	工頭、領班	土地代書、會計員	校級軍官	中央民意代表
警衛、管理員	推銷員、業務員	醫療從業、護理師	作、畫家、音樂家	科技研發人員
鐘點約聘人員	貨運、郵差	民間教育業者	記者、民意代表	

### 【第二部分：閱讀動機】

填答說明：本部分在於了解你對於輕小說的閱讀動機，請以你的狀況，在題目右側的  內打勾。

1 代表非常不同意，2 代表不同意，3 代表普通，4 代表同意，5 代表非常同意。

- |                                      | 非常<br>不<br>同意            | 不<br>同<br>意              | 普<br>通                   | 同<br>意                   | 非常<br>同<br>意             |
|--------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|                                      | 1                        | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        |
| 1. 輕小說的書名、標題就讓我覺得生動有趣，有一探究竟的慾望.....  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 閱讀輕小說能為我帶來一段輕鬆美好的時光.....          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 閱讀輕小說能讓我暫時忘掉課業或生活的壓力.....         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. 閱讀輕小說時我會為故事內容感到喜悅.....            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. 閱讀完故事後，我還不時會回想到裡面的情節.....         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. 故事還未終結時，會期待續集趕快推出而逛書店、注意相關訊息..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

7. 先看過相關的動漫或電玩後，我會想知道角色的其他故事而閱讀輕小說.....
8. 我喜歡畫師的畫風以及人物設定而閱讀輕小說.....
9. 封面上這些作畫精緻的人物吸引我去閱讀他們的故事.....
10. 我想知道裡面還有什麼漂亮的繪圖、插畫.....
11. 喜歡同一部輕小說讓我覺得可增進同學彼此的認同.....
12. 分享交換好看的輕小說情報可以增添同學間的話題及增進友誼.....
13. 同儕朋友喜歡自己推薦的輕小說，會讓我有成就感.....
14. 我會因為同儕朋友的推薦而閱讀輕小說.....
15. 我是為了閱讀會增進語文能力而閱讀輕小說.....
16. 我會因為父母師長或兄姊的推薦而閱讀輕小說.....
17. 我會因為網路或書評的推薦而閱讀輕小說.....

### 【第三部分：閱讀行為】

填答說明：本部分是為了解你現下閱讀輕小說狀況的「閱讀行為」，請你依照目前的閱讀習慣，在選項之前的打勾。

1. 請問你閱讀輕小說頻率大概多久一次呢？  
 每天     兩三天     一個星期     二到三星期     一個月以上
2. 請問你每周看輕小說的時數約多少？  
 少於 0.5 小時     0.5 至 1 小時     1 至 3 小時     3 到 5 小時     5 小時以上
3. 請問你每月閱讀輕小說的冊數約為多少本？  
 少於 1 本     1 至 2 本     3 至 4 本     5 至 8 本     8 本以上
4. 請問你所閱讀的輕小說來源為何？  
 自行或家人購買     圖書館借閱     朋友借閱  
 坊間租賃     電子書     網路盜版
5. 你大多閱讀日系或是台灣本土作家的輕小說作品呢？  
 日系代理     華文本土     不管來源，好作品就閱讀

6.請問你喜歡的輕小說主題類別為何？ 可複選3項

- 異世界奇幻 日常玄幻 未來科幻 遊戲世界 歷史故事  
格鬥戰爭 戀愛情感 校園生活 懸疑推理 恐怖驚悚  
趣味爆笑 耽美百合

【第四部分：閱讀滿意度】

填答說明：本部分是為瞭解你閱讀輕小說後，針對整體內容是否滿意而作的調查，請根據你的情況在題目右側□內打勾。1 代表非常不滿意，2 代表不滿意，3 代表普通，4 代表滿意，5 代表非常滿意。

1 代表非常不同意，2 代表不同意，3 代表普通，4 代表同意，5 代表非常同意。

	非常 不同 意	不 同 意	普 通	同 意	非常 同 意
	1	2	3	4	5
1.閱讀輕小說滿足我的休閒需求.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.閱讀輕小說能讓我舒緩現實的壓力.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.輕小說作者的有趣設定與豐富創意激發了我的想像力.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.故事內容與情節走向令我印象深刻.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.輕小說是我傳遞友誼的媒介.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.輕小說排版設計佳、品質優與價格實惠.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.輕小說內容成為我和同儕之間的話題.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.特典贈品或限量版滿足我的收藏慾望.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.閱讀輕小說讓我增進了語文程度.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

問卷到此結束，感謝你的作答，為確保問卷的有效性，也請你簡單回顧一下，是否有疏漏之處，感謝你的配合！你的資料將使本研究順利進行。 祝  
身體健康，學業順利！

南華大學文化創意事業管理研究所