



# 紙繪本與電子書繪本的發展

紙媒体繪本とデジタル繪本の發展

The Development of Paper-Based Picture Books and e-Picture Books

文——方榮爵（南台科技大學資訊管理學系講座教授）

**繪本** 較為通俗性的看法可以借鑑或參考維基百科的定義：任何混合說明及圖文的作品都可以歸類為繪本（picture book），繪本圖說中融入經驗描述，而且占了相當高的比值。繪本設計主要針對兒童，有些以非常基礎的語言呈現，用以發展兒童閱讀能力，協助兒童學習書寫和文字辨識。但是它不強調閱讀，通常由家長朗讀讓幼童學習，或導引幼童自己閱讀，所以它也不必編上頁碼。

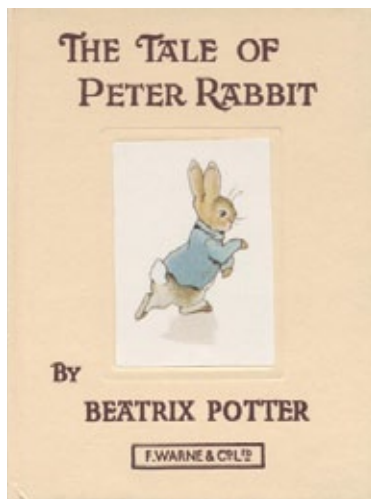
## 繪本的呈現型態

繪本混合視覺及語言的內涵，以書本的型態呈現，主要針對年紀較小的兒童。在繪本中使用各種造形影像，諸如油畫（oil paints）、丙烯畫（acrylics）、水彩及鉛筆。至今依然沿用的繪本格式有1845年由Heinrich Hoffmann所繪製的*Struwelpeter*及1902年由Beatrix Potter所繪製的*The Tale of Peter Rabbit*。

然而最早的繪本是1658年由John Amos Comenius所作專門給兒童的*Orbis Pictus*，它是一本兒童的百科全書。最早以故事本型態呈現的是1744年由John Newbery所作*A Little Pretty Pocket-Book*，是一本純為娛樂而銷售的讀物。而1845年Heinrich Hoffmann所繪製的*Struwelpeter*，則是現代繪本製作的典範。



1845年由Heinrich Hoffmann所繪製的*Struwelpeter*，是現代繪本製作的典範。



1902年由Beatrix Potter所繪製的*The Tale of Peter Rabbit*，其繪本格式至今依然沿用。

### 經典名著與相關獎勵

Robert McCloskey作的*Make Way for Ducklings*（讓路給小鴨）、Dr. Seuss作的*The Cat In The Hat*（戴著帽子的貓）以及Maurice Sendak作的*Where the Wild Things Are*（野傢伙到哪裡去了）皆為知名繪本。有關優良作品的貢獻獎勵，自1938年起有Caldecott Medal和自1955年加入Kate Greenaway Medal，每年頒獎給對童書有貢獻的圖文作品。至1960年代中期，數種兒童文學獎就都包括繪本在內。

### 繪本有助兒童認知發展

繪本中圖與文的連結表現，配合兒童認知發展的4個階段，分別是感覺動作期（0-2歲）、前運思期（2-7歲）、具體運思期（7-11歲）、形式運思期（11歲以上）。其中，兒童的心理發展主要在於前運思期與具體運思期兩個階段。

圖的功能在於提供場景、布置線索、建構敘事功能、強調人物特徵、營造氣氛、強化不同觀點、象徵與寓意。由圖引導兒童注意強化其建構及運思能力，次加以文字連結語言發聲，使孩童進入學習中的認知情境，循序建構他的理解和知識。

### 當代繪本 讀者擴大且富藝術性

每一年有上千本的繪本以現代的美學技巧和生產流程製作，不再承襲傳統的美編和製作模式，創造出藝術的極致。而且創作對象也不再僅限於幼兒，作品遍及各年齡層，視覺藝術的展現也有別於文字圖書。

繪本的本質亦逐漸演變，不少由幼童為主題的作品逐漸移轉到對象為青少年及成年人，繪本由傳統的內容，漸變為文字複雜、



進入資訊時代，電子化的軟性素材讓繪本變得更生動。圖為卓惠美《阿公的大腳丫》泰雅語繪本。

兒童的心理發展主要在於前運思期（2-7歲）、具體運思期（7-11歲）兩個階段。繪本具有圖文連結的特性，可由圖引導兒童注意強化其建構及運思能力，次加以文字連結語言發聲，使孩童進入學習中的認知情境，循序建構他的理解和知識。





頂級的應用程式價格非常昂貴，直接轉檔的電子繪本又無法讓人擁有強烈的衝擊感。再者，再強的數位技術也無法複製紙繪本那種親子互動分享的感受、家長亦師亦友的角色扮演。出版商除了增強當兒童自行閱讀時，強化有聲的家長角色以減輕家長負擔，其餘能做的有限。



富藝術性且涉及年輕人有興趣的生活真實主題，而且發表數量不斷增加。繪本廣泛地挑起核心價值議題，提供學生們理想的發展以及視覺文化的素材。

進入資訊時代，繪本在印刷和製造科技的協助下，更有創意。電子化的軟性素材讓它不只能堆疊、能折、能旋轉，也能移動。全視角的多維度圖形表現，更豐富了視覺的饗宴。科技對於繪本及童書的推展影響更是巨大，不僅在圖像表現的技法上、色彩的豐富度上，更在多面向大膽呈現各種前所未有的尺度。在當代的各種藝術所能呈現的各種技法、豐富的材料、超寫實主義的手法、拼貼藝術及照相等都表現在現代的繪本上。



再強的數位技術也無法複製紙繪本那種親子互動分享的感受、家長亦師亦友的角色扮演。（圖片提供：希楠·紗音燕）

### 電子繪本的發展現況

電子繪本在產業鏈中，屬於數位內容產業中的數位出版品。數位內容產業涵蓋了5項次領域產業：數位遊戲、電腦動畫、數位影音、數位出版與典藏、數位學習等5大核心產業，以及行動應用服務、內容軟體、網路服務等3大關聯產業。根據調查推估，2011年台灣數位內容產業產值約為6,003億元新台幣，較2010年產值5,225億

元新台幣，成長約14.89%，其中成長最快的為數位出版與典藏產業，受到電子書及iPad帶動，數位出版產業大幅成長。（引自杜紫軍《2011數位內容產業年鑑》）

### 關於繪本電子化的省思

頂級的應用程式價格非常昂貴，直接轉

檔的電子繪本無法讓人擁有強烈的衝擊感，出版商為什麼急著轉為數位檔呢？日本 Sakkam Press 主編 Robin Birtle 針對繪本出版者的困境提出他的看法——他懷疑，甚至擁有超強數位技術的電子繪本出版商，也無法提供或複製相同的紙繪本經驗。我們也知道幼兒有時也會自己閱讀繪本，但是那種親子互動分享的感受，家長亦師亦友的角色扮演，無關繪本的電子化。出版商能做的只有增強當兒童自行閱讀時，強化有聲的家長角色以減輕家長的負擔，除此而外，他們能做的其實有限。

劉瑞華（2010）根據他的碩士論文〈電子繪本與紙本繪本對國小低年級學童閱讀理解影響之研究〉研究成果，歸納出以下結論：

- （一）紙本繪本的閱讀方式較能顯著提升國小低年級學童的故事理解能力。
- （二）電子繪本的閱讀方式較能顯著提升國小低年級學童的故事回憶能力。
- （三）文本閱讀方式對於國語文能力不同的兒童之閱讀理解沒有顯著的影響。
- （四）性別因素會影響國小低年級學童的閱讀模式，進而影響其閱讀理解能力。
- （五）學童們對於電子繪本與紙本繪本的閱讀方式皆相當喜愛，並無偏好。

蔡佩璇、游萬來（2007）對台灣的電子繪本網站進行可用性分析，認為網站應站在使用者角度去設計，內涵須加入更多的多媒體互動設計，強化更多的互動需求，及整合平台設計才能讓電子繪本更具實用性。

### 電子書具商機 發展趨勢值得關注

McGraw-Hill 出版社總裁 Philip Ruppel

（2010）提出5個改變未來出版的電子書發展趨勢（涵蓋指標性的電子繪本）：

- （一）加值型電子書來臨，且會愈來愈好。
- （二）閱讀器的戰爭即將平息。
- （三）9.99元低價書不會永遠存在。
- （四）值得關注的情境銷售模式。
- （五）出版社變得比以往更重要。

其中第四點的情境銷售模式，在閱讀時遇到無法解決的問題，可以直接連回出版社，尋求解決方案，這將會是一個有效率而且有趣的商機，同時也是拉近讀者與出版社的重要橋梁，這種發展趨勢是以往無法想像的。

### 紙繪本與電子書應相輔相成

紙繪本是培養兒童自行閱讀，以及最能展現親子互動的形式。但在這個網路發達的世代，繪本的電子化趨勢已深受家長與教學者的青睞，甚至也已出現專屬網站來呈現紙繪本。唯兩者應相輔相成，不論在培育個人閱讀、親子互動上，甚至成為教學教材所用，透過多元的媒材表現，可將繪本的功能發揮得淋漓盡致。◆



#### 方榮爵

台南市人，原籍福建安溪，17世紀先祖移民來台，定居台南市安定區新吉村，1951年出生於台南市中國青年路。美國賓州州立大學博士班畢業，曾任職於高雄師大及台東大學，目前任教於南台科技大學資訊管理系所，擔任講座教授，畢生從事資訊教育，推展資訊教學及科技教育工作超過30餘年。