

臺北市立建國高級中學
第十八屆人文及社會科學專題研究論文

指導老師:王瑋霏

漫畫動畫化之讀者觀點研究

學生:李昀宸 撰
中華民國一一二年四月

目錄

第一章 緒論

第一節 研究動機

第二節 研究目的

第二章 文獻探討與回顧

第一節 動畫的審美評斷標準

第二節 故事架構與劇情

第三節 不同視角下的角色印象

第四節 小結

第三章 約定的夢幻島—毀約的動畫化

第一節 約定的開端

第二節 文本分析—漫畫與動畫之差別

第四章 藍色時期

第一節 沉浸於藍色

第二節 文本分析—漫畫與動畫之差別

第五章 讀者感覺

第一節 作畫品質

第二節 忠實度

第六章 結論

第一節 忠實度為影響讀者之最重要要素

第二節 為什麼是忠實度

參考資料

第一章 緒論

第一節 研究動機

現今因疫情關係，宅文化興起，大眾對於動漫的接觸率也隨之普及，一部好的作品可以受到大家的喜愛，也可以創造極大的商業價值，反之，有好也有壞，那些不受歡迎的作品其中的原因之一是因為其毀了原漫畫的品質與劇情節奏，但其實不只有小眾的作品會有此情況，熱門的動漫時常被拿來跟原作進行比較，不管是輕小說、還是漫畫都有可能作為比較對象，甚至到後來出現了「慘遭動畫化」的流行語出現。

在看完一部作品之後，我時常在網上搜尋此作品的閱後心得，看看是否跟自己有相同的共鳴，並仔細回味與思考此作品的細節與劇情，但假如是在瀏覽器搜尋的話，許多媒體常常會做出為了吸引大家而妄下定論的標題，對於想入坑的一般民眾常常會被其影響，其中某些動漫作品就是以毀壞原作被下評論，看過某些作品的我認為有些不妥，跟我看後的心得有些差距，媒體說的部分其實沒有那麼糟，動畫公司很多的心血與用心時常因為這種事情而被忽略，這甚至有點不尊重，但媒體所描述的某些部分也有切中要害，這也引發了我想要研究此主題。

第二節 研究目的

在得知有以上狀況發生之後，我不禁思考那些動畫化作品真的跟原作比起來有那麼糟嗎？如果是這樣的話，崩壞的原因大多是什麼部分？本研究想要透過原作漫畫和動畫化之後的作品進行比較，找出原因，此研究之研究問題主要分為以下幾點：

- 一、漫畫動畫化所帶來的負面評價影響讀者最深的是哪個要素的改變？
- 二、為什麼是這個要素？

第二章 文獻探討與回顧

第一節 動畫的審美評斷標準

一、漫畫之定義

根據史考特·麥克勞德的《漫畫原來要這樣看》這本書中，對於漫畫的定義：並置型精心排列之連續性圖片及其他圖像。而在維基百科中提到圖片是指由圖形、圖像等構成的平面媒體，圖像是人對視覺感知的物質再現。

在 animation desk 這個軟體對於動畫的定義，構成動畫的兩個重要元素為：時間和視覺暫留。動畫是由影格構成，儘管每一個影格的畫面中間有極短的空白，視覺暫留能讓影格看起來像是連貫的動作，此外動畫師藉由影格停留的時間，營造出動作快慢差異。

由以上漫畫及動畫的定義中可以得知視覺在這兩種文本中都是不可或缺的存在，因為有了視覺，那麼審美觀便也會存在，所以從以上的說明我們可以瞭解到審美觀在漫畫和動畫上是不可或缺的元素。

二、審美觀存在之意義

雖然在賴竑志(2021)感覺動漫故事：「後現代」的美學與倫理潛能中提到：「當今人們不是追求敘事背後的意義，而是追求穩本所帶來的體驗，有別於以往，過去強調審美，而現在則是強調感覺，但因每個人的想法不一，所以很難去定義它，但感覺不代表反審美，也不等於審美，可以確定的是感覺和審美完全不同。」表達了現代人對於文本的評價，已由過去的審美(包括整體、和諧、秩序、有機結合等)漸漸演變成感覺，代表對於文本的體驗是十分的重要的，但不代表失去了審美這項元素。

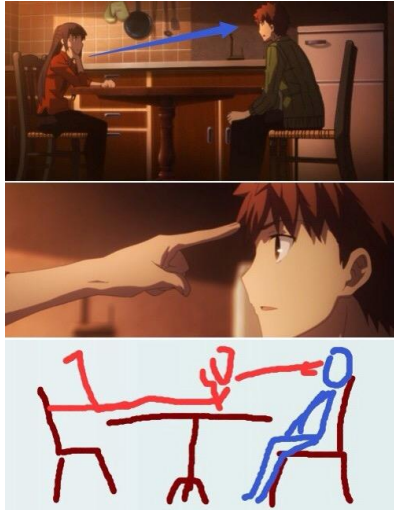
從上個段落我們可以得知審美到當今社會依然是不可或缺的元素，但感覺所帶來的體驗為現在對於各文本的觀賞帶來了一個新的層次，不過感覺是很主觀的事情，我們無法讓感覺有一個明確的評斷標準，所以我們需要一個較為客觀的評斷標準，那麼本研究採取的將會是審美。

三、評斷審美觀之標準

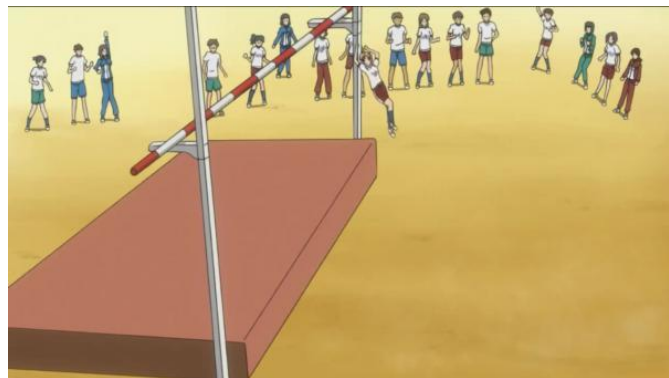
訂定了我要做為動畫在畫面上的評斷標準，在審美當中如何去評價動畫？在這之前我們必須了解一些事情，動畫的畫風是不能當作評斷標準的，因為大多數的漫改動畫都是照著原作的畫風去進行修改和創作，另外就是我們常聽到的幀數，動畫大多採用 24 幀，利用人們眼睛的視覺暫留原理，每幅圖暫留時間大約為 0.1 至 0.4 秒，所以沒有必要超過 24 幀，而真正影響動畫的是一拍幾，例如現在商業動畫大多是一拍三，也就是三幀放同一張，所以 24 幀就會有 8 張圖。所以我們在動畫上能評斷的只有做畫上的失誤以及作畫的細緻程度，根據巴哈姆特上薛定諤的貓發布的一則貼文，他提供了以下動畫作畫失敗的評斷標準：

(一)比例失誤

在比例失誤上比較常出現的狀況有像是角色做出與邏輯產生差異的行為，如圖 1-1，左方的女角色因為桌子的關係距離右方男角色有一段差距，但在下面的圖中卻可以直接把手伸到男角色頭前，顯然不符合邏輯。另外還有像是物件與人物的比例差距過大，從圖 1-2 中可以看出人物跟竿子的比例差距過大，顯然也不符合邏輯。



(圖 1-1)



(圖 1-2)

(二)上色失誤

上色失誤屬於比較低級的作畫失誤，從圖 1-3 中可以看到當女角色從門中跑出後，身上的衣服顏色從藍色變為黃色，此即為上色失誤。



(圖 1-3)

(三)物理錯誤

物理失誤分的項目也比較多:

1.同一場景出現不同樣貌，從圖 1-4 中可以看到明明是同一地點，牆、扶手的樣式、材質都顯然不一樣。

- 2.少物件，圖 1-5、1-6 中可以看到右方少女和黑人大叔明明都在進食，但盤子中卻沒有食物。
- 3.位置失誤，在圖 1-7 中可以看到攔網的球員竟然和殺球的球員在同一側，這顯然不符合邏輯。
- 4.視覺的錯誤，在圖 1-8 中路面給人看起來的樣子是垂直於地面的。
- 5.作畫方面的崩壞、非常理作畫，此多數情況為角度和表現力與人類邏輯或視覺產生的差異，如圖 1-9 中，女角色低頭後露出後頸的部分顯得很不自然，甚至讓人產生其他的視覺錯誤。或者如 1-10 人物與物件的崩壞，眼睛和頭髮的作畫都略顯粗糙，整體臉型也很不自然。



(圖 1-4)



(圖 1-5)



(圖 1-6)



(圖 1-7)



(圖 1-8)



(圖 1-9)



(圖 1-10)

總結以上，我審美的評斷標準包括了：

- (一)比例失誤
- (二)上色失誤
- (三)物理失誤

雖然物理失誤是有幾項比較細項的部分，但都是包括在物理失誤裡面的。

第二節 故事架構與劇情

根據史考特·麥克勞德的《漫畫原來要這樣看》這本書中提到：「在一個不完整的世界中，為了要生存下去，我們一定要依靠縫合的能力。」而針對縫合這項能力，他又提到：「透過感官經驗，我們認定世界是一個整體。然而，我們的感官所呈現出來的世界卻零碎而不完整。縱使是去過世界上最多地方的人，一輩子所能見到的世界也有限。我們對於『現實』的認定來自信念，根基於零散的碎片。」也就是說我們在腦中描繪出不完整事物的全貌時，很多時候我們會根據過往經驗來補足缺少的部分並且相信它真的存在，這就是縫合技巧。

在此書中說到：「介於漫畫畫格之間的空間，漫畫迷將之稱作為間白，雖然這個名字聽起來有點隨便，但間白至關重要，是漫畫核心之中的魔法與神秘力量的來源。」「在間白這片邊境之地，透過想像力，人類將兩個分開的圖像轉換成一個單一的概念，在兩個畫格之間，你什麼也沒有看見，但經驗讓你知道其中一定有些什麼！」從以上可以得知人們在閱讀漫畫時常透過作者所提供的前後資訊加上自己的想像力來補足整體的故事架構與劇情，所以當你在漫畫和動畫均為同一作品時提供不同的資訊，人們自然想像出來的劇情和情況就會有所不同。

另外在施智仁(2008)漫畫式圖像在視覺藝術表現上之創作中提到：「漫畫的敘事分隔稱為視框(Frame)又可稱分鏡、分格、畫框，是漫畫式圖像與故事敘事構成的重要元素，漫畫家透過分割的畫面去瞭解畫面視覺導向、劇情節奏與閱讀順序，並經由聯結、推理以及視覺經驗補充而達到視覺閱讀的快感。『連環漫畫由有意義的方格組成，在圖框與圖框間存在著斷裂，讀者用已知或者相信的觀念將圖框的關係縫合，使得許多不連續的圖像成為一動態與完整的故事…』(古采豔 1997)也就是說讀者在閱讀漫畫時，會很自然的連結圖像與圖像間所產生的符號關係，並透過個人的視覺經驗，將漫畫的連續圖像視為連續的整體。連環漫畫視框表現型式的形成，不是單純源自於漫畫家創作方式的演進，而是隨

著:(一)人類對於認知、表述與創制符號的基本需求(二)傳播媒材與製作技術的特性(三)大眾文化視覺認知習慣的變化，三個相關面相領域交互需求作用而演化得結果。(蕭嘉猷 2001)」由以上可知是圖像和人類的視覺經驗的交互作用形成了漫畫視框表現型式，因此要是圖像的提供不完整，或者有所缺漏，甚至是不不同，很有可能讓讀者瞭解劇情節奏、閱讀順序有所差異。

在天下雜誌《放下預期心理，你的不快樂也跟著放下了！》這篇文章中提到:「人都有特定的心理習慣，只要周遭的人事物，不符預期，就自動觸發負面的情緒。」當閱讀過原作漫畫的讀者把透過閱讀漫畫得到的想像、理解、劇情帶入動畫化之後的作品，發現在動畫中透過前後資訊得到的想像不符合在漫畫中透過前後資訊得到的想像，或許就會因此而產生負面的情緒，進而產生激進的言論。由此可知劇情的一致性、刪減會對讀者帶來不可忽視的影響，所以我想透過劇情的刪減來檢視故事架構與劇情對於讀者的影響。

在劇情與故事架構中，既然已經動畫化了，那我們就不要去評斷這個故事的好壞，我要了解的是動畫化後什麼因素會導致讀者對於此作品產生差評，如果是故事架構或劇情原本就有問題或著不受讀者青睞，那麼在原作漫畫就會有故事好壞的評論了，所以在此我們不討論故事與劇情的好壞與合理性。

另外在資訊咖〈改編和魔改的區別在哪？動漫評價是關鍵原因，影響劇情才是核心〉中將劇情刪減分為了魔改和改編兩種形式:

一、魔改

在文中敘述到:「魔改則是指將原有作品的設定和劇情進行大幅度的修改，這種修改嚴重脫離原有作品的基礎範疇，是一種大範圍、大概率的改動。」魔改的本質是對於作品進行了劇情刪減和改動、人設改動、加入原創動畫等動作，通常這種劇情、畫面的刪減會大幅度的影響到劇情的進展。

二、改編

在文中敘述到:「所謂的改編是指在原有作品的基礎上通過改變作品的表現形式或者用途，從而創作出具有獨創性的作品。」一般人可能會以為改編包括了劇情、人物設定的改動，也就是人們常常會有一種誤解，像是這部動畫是改編自什麼作品，並且改動了原作中的劇情、人物設定等等，但改編的意思其實是指表現手法的改變，也就是從漫畫、小說變成動畫的過程。

在劇情的刪減中有些畫面的刪減可能會影響到的是劇情的推進，導致跟原作不同，或者是單純一些小細節的修改，不會影響到劇情的推進，但有可能影響到角色的描繪(下一節)，我想以這兩種狀況去進行評斷。

總結以上人們常會透過縫合(過去經驗和想像力)這項能力以及前後資訊來補

足事物缺失的部分，但假如在同一作品中他們得到的結果不同，那就有可能產生負面情緒進而對此作品進行批評，所以前後資訊(畫面、劇情)的刪減將會是我評斷劇情這個要素的評斷標準。另外針對魔改這一說詞，包括了劇情刪減和改動、人設改動、加入原創動畫。

第三節 不同視角下的角色印象

一、忠實度

在潘立銘《文本之無盡流動——以互文理論探討 Woolf 之小說《Mrs. Dalloway》、Cunningham 之小說《The Hours》以及 Daldry 之電影《The Hours》》中提到:「早期探討此類由文學或戲劇改編之電影文本時，通常圍繞著的一個中心思想是「忠實度」的問題。分析家通常藉由分析改編前後的兩文本中的人物、情節、意向、結構等文本元素，檢視電影文本對於文學或戲劇文本所做的借用、擷取、轉換之忠誠度檢驗。我們可以說：忠實問題是傳統改編理論的核心思想，關注的是原作與改編之間的距離。對於在人物、情節、結構等文本元素保留程度較高的改編稱為「直譯」，而對於文本元素更動較高的改編則稱為「意譯」。」根據上文，我們可以了解到改編文本與原作之間的距離是在檢視改編文本上重要的評斷標準，盡量遵照原作的精神、劇情、情節、結構，其中還有人物這個要素。

二、三向度的角色基本架構

在高清漢《使用者中心的電玩角色設計》中提到:「Egri(1960)從生理、心理、與社會學特質對角色進行詮釋，稱為三向度的角色基本架構。Lankoski,HeliÖ 與 Ekman(2003)進一步將此三向度角色架構，作更完善的定義與細節調整如表。這樣的角色詮釋規則適用於各種戲劇、影視藝文的腳色設計，並提供了電玩遊戲角色設計的骨架結構。」

表一(改自高清漢 2008)

類別	生理學的	社會學的	心理學的
項目	性別	階級	道德標準、性生活
	年齡	職業	目標、抱負
	身高和體重	教育	挫折、失望
	頭髮、眼睛、膚色	家庭生活	性情
	姿態	宗教	生活態度
	缺陷(畸形、異常、疾病)	種族、國籍	複雜、著迷
	外觀與差異特徵(刺青、胎記)	社群定位(朋友、俱樂部、運動)	想像、判斷、才智、品味、自信

	遺傳特徵	政治參與	外向、內向、中庸
	體格	娛樂、興趣	智慧

因此我將利用以上三項度建構角色基本架構作為我在漫畫及動畫文本中對於角色這項要素的判斷標準。

第四節 小結

概括來說，原作對於改編文本的影響力是不可忽視的，並且也很看重忠實度，也就是其遵照、還原度，所以畫面、台詞的刪減就會是漫畫動畫化之後檢視忠實度的重要標準，這也給我們的人物設定帶來了故事情節與架構和角色印象的評斷標準。但現今文本其實還加上了作者的主觀意識，繼而帶出作者想要表達的社會環境關係、主觀慾望，這部分是絕對可以接受的，即便是改編作品也一樣，不過在容許這樣的狀況下，若是牴觸到了第二節所提到的魔改，則就不妥了。

總結以上，我們第三節之忠實度可以了解到原作(漫畫)對於改編文本(動畫)的影響力巨大，不管是對於第二節的劇情還是本節的角色，都很看重忠實度，也就是遵照、還原程度來評斷改編作品，因此前後資訊、畫面刪減成為了重要的評斷標準，另外對於角色的評斷標準將會是三向度角色基本架構，而審美觀的判斷標準則參考了第一節的三個判斷標準。

第三章 約定的夢幻島—毀約的動畫化

第一節 約定的開端

一、主要角色介紹

艾瑪: 女性，生於 2034 年 8 月 22 日，11 歲，脖子上編號為 63194
在故事中與雷、諾曼為核心角色，也是孤兒院中最年長鐵三角之一，性格在故事中呈現開朗樂觀卻又十分溫柔，且具有發達的運動神經，把孤兒院裡的大家都視為重要的家人，總是把大家的安危與幸福放在第一位。

諾曼: 男性，生於 2034 年 3 月 21 日，11 歲，脖子上編號為 22194
在故事中與艾瑪、雷為核心角色，也是孤兒院中最年長鐵三角之一，性格成熟穩重且心思細膩，面對各種情況總能冷靜面對，謀劃各種策略來解決困境，以彌補體能不足的缺陷。對艾瑪抱有好感。

雷: 男性，生於 2034 年 1 月 15 日，11 歲，脖子上的編號為 81194
在故事中與諾曼、艾瑪為核心角色，也是孤兒院中最年長鐵三角之一，個性理性且固執，總是以現實層面來考量問題，但卻又十分重視諾曼與艾瑪，總是以他們為出發點去行動，其實也是十分溫柔的。他繼承了胎兒時期的記憶，因此從小就知道了孤兒院的秘密，成為了揭露此祕密的關鍵人物。

二、故事大綱介紹

在一家孤兒院中，有著三十餘幾的小孩子與一位”母親”相依為命，每天無憂無慮的在草原上玩耍，並定時學習接受測驗，等待著有一天有人會來領養他們，對於他們來說，能被領養就是最大的幸福，但唯一困惑著艾瑪、諾曼、雷的事物，就是那環繞一周的石牆與深鎖的鐵閘欄，牆的外面為何？雖然很想知道，但主角群們也沒有想太多，直到有一天，其中一位孩子柯妮要被領養了，在道別之後，諾曼和艾瑪發現柯妮心愛的玩偶兔沒有帶走，並打算衝到鐵閘門那邊還給他，在漆黑的走廊中，尋找柯妮的同時，他們發現有輛卡車停在路中央，好奇心誘使著他們靠近一探就近，只見柯妮口吐鮮血，心臟還被插了一朵鮮花，此景震撼了諾曼和艾瑪，與此同時，被稱為鬼的存在出現了，他們與母親正在談話，這也讓諾曼和艾瑪了解到他們是被飼養為糧食的存在以及母親也是敵人的事實，逃回後的兩人開始準備一系列的逃離計畫，離開孤兒院去看看外面的世界，展開一段冒險旅程，並打算改變世界，重新立定約定。

第二節 文本分析—漫畫與動畫之差別

一、評斷標準

在此節我將會用第二章中提到的三個評斷標準來進行分析，分別為：

- (一)動畫的審美標準(使用 2-1 節中提到的判斷標準)
- (二)故事情節與架構(使用畫面的刪減來作為評斷標準)
- (三)角色印象(使用畫面刪減作為評斷標準)

二、約定的夢幻島第一季漫畫動畫比對

表二(自行繪製)

集數	評斷標準	項目	說明	影響
10	角色印象	畫面刪減	在諾曼要被領養(出貨)之前，動畫中增加了諾曼的回憶。	主要是加強諾曼對於艾瑪的情感以及對艾瑪有好感的人設。

三、約定的夢幻島第二季漫畫動畫比對

表三(自行繪製)

集數	評斷標準	項目	說明	影響
1	故事情節與架構	畫面刪減	刪減了掉進樹洞的橋段	沒有直接對主線劇情造成影響。
2	故事情節與架構	畫面刪減	少了孫居和繆西卡的背後談話(隱藏者的事實)	沒有直接對主線劇情造成影響。
3	故事情節與架構	畫面刪減	少了孫居向主角群說明當今農場的橋段，且到了避難所之後少了漫畫中延續後面劇情的角色尤格	造成後續的主線劇情走向與漫畫完全不同。

由表 3 可以得知，漫畫和動畫因為少了尤格以及之後的角色，導致後續的劇情有極大的差距，無法以畫面的刪減做比較了，因此我以下將描述以動畫第三集劇情作為分隔之後在動畫與漫畫中的劇情，並進行比較。

漫畫：

在艾瑪一行人逃出鬼所建立的人類養殖場(由此以後通稱農場)後，艾瑪一行人根據著米涅瓦先生的指示前往指定區域去尋找米涅瓦先生，但在路途中卻遇

到了許多鬼，並且還引來了農場派來的追兵，正當他們以為要就此結束之時，有兩位不知名的人事出現幫助了他們，他們名為穆西卡和宋傑，雖然同為鬼，但他們不吃人類一樣可以存活，另外，他們還幫助了艾瑪一行人前往指定區域，途中還教導了他們生存的知識，還有關於鬼和人類之間約定的事實。來到指定區域後與穆西卡與宋傑道別後，依照米涅瓦先生所給予的地圖找到了位於沙漠區域的地下避難所，但令他們沒有想到的是，裡面竟然還有一名大叔在裡面生活，此人名為尤格，起初尤格對於他們十分不友善，認為艾瑪一行人會徒增麻煩，消耗他的糧食，所以一開始他並不歡迎他們，但在艾瑪、雷以及其他孩子的威脅然後感化之後，尤格也接受了他們的存在，但尤格在此階段的內心還未完全接納他們。

在避難所生活一段時間後，他們找到了米涅瓦先生所給予的線索，並由艾瑪、雷還有尤格作為護衛前往了米涅瓦先生所指定的區域，那個區域名為金色池塘，在靠近那邊時，艾瑪一行人遭受了突襲，艾瑪因此被抓走，不過這也讓艾瑪認識了往後的另外一群夥伴盧卡斯一行人，也才知道現在金色池塘是作為鬼的貴族的狩獵遊樂場，雖然看起來這裡是一個村落，但到了一定時間，鬼的貴族就會來此享受獵殺人類的樂趣，他們必須躲藏、逃竄才得以活命，但這群被獵殺的孩子中的老大：盧卡斯，從幾年前就一直策畫著逃出金色池塘的方法，也因為艾瑪帶著米涅瓦的信物被抓到這裡，他們也才知道金色池塘原本也是連通鬼與人類世界的橋樑之一，只可惜已經被破壞了，但也從此獲得更多線索。

接下來的劇情描述了艾瑪、盧卡斯、雷、尤格等一行人對抗鬼的作戰過程，並成功擊殺那些貴族並成功逃脫，其中值得注意的是被擊敗的貴族包括了一位名為列維烏斯大公的貴族，以及原來尤格在幾年前就已經來過金色池塘，那時他們幾乎全滅，只有尤格存活下來，他也因此究責於自己，但這次的來訪讓他與以為早就已經死的盧卡斯重逢，也終於願意打開心房接受艾瑪一行人。

經過這次的事件，夥伴也增加了許多，也從拿到的線索發現了世界更多的真相，原來千年前人類和鬼不斷發生戰爭，鬼吃人和人殺鬼的事件層出不窮，現今掌管人與鬼界交通的拉托里家族的祖先與鬼到「第七面牆」與在鬼之上的存在（我統稱為鬼之神）立下約定，人鬼世界分離，但也留下食用兒童給鬼作為糧食，並且線索中也提到了第七面牆的位置。

當他們掌握了這些訊息之後打算展開行動之際，拉托里家族卻派人突襲了避難所，尤格和盧卡斯也因此犧牲了，剩下的人們照著米涅瓦先生的指示前往了另外一個指定區域，途中遇到了另外一群孩子，他們竟然就來自米涅瓦先生指定的區域，途中因為有孩子生病了，還有段闖入另外一個農場偷藥的橋段。到了指定區域後，有一棵參天巨木，裏頭的古都現今變成了食用兒童的據點，而當艾瑪以為能見到這裡的老大米涅瓦先生時，竟然發現這裡的老大竟然是諾曼。他利用米涅瓦的名義把他們帶到了這裡，並說明了一些事情，像是鬼會吃人是因為避免退化，還有他當初被出貨後被送到另外一個新型養殖場，並如何逃脫建立如今據點的事，但最重要的是諾曼與他在新型實驗場的夥伴們想要消滅

所有鬼，打造食用兒童都能幸福的世界。

心地善良的艾瑪並不想消滅鬼，因為鬼也有家庭，而且消滅鬼也代表要消滅他們之前遇到不用吃人也不會退化的朋友穆西卡與宋傑，諾曼也因此得知原來能讓所有鬼都能獲得此力量的邪血少女穆西卡還活著，也答應艾瑪的夥伴唐、吉爾妲如果能將穆西卡和宋傑帶回來，且艾瑪、雷成功找到第七面牆和鬼之神重新立定契約，就停止消滅鬼的計畫。

但諾曼依然實施了計畫，他和被鬼王是放逐的鬼家族合作成功闖入王都，施放會讓鬼加速退化的藥劑，殺掉了所有貴族和女王，與此同時被放逐的家族也同歸於盡了，眼看王都的鬼們就要滅絕，艾瑪和穆西卡等人及時抵達，拯救了大家，令人意外的是拉托里家族當家皮塔·拉托里派軍綁架了躲藏在大樹古都基地的其他孩子，想趁機一次消滅所有食用兒童，並統治鬼的世界，接下來便描述了艾瑪、諾曼、雷一行人回到起初的農場拯救所有孩子的過程，最後當初照顧艾瑪長大的母親伊莉莎白背叛了皮塔，但也犧牲了，皮塔最後也回顧了他與哥哥詹姆士·拉托里(化名威廉·米涅瓦)的故事之後自刎了。

而待在被抓到的穆西卡和宋傑眼看就要被以邪血之名處刑，之前被擊敗的貴族列維烏斯大公出現化解了一切，並成功讓穆西卡稱王。

當一切都將畫下句點，艾瑪一行人與穆西卡和宋傑道別後準備返回人界，看似美好的完美結局，只有一人承擔了這一切，艾瑪重新和鬼之神立定誓約時，被鬼之神索取了他最重要的東西，家人，當所有孩子回到人界時，唯獨找不到艾瑪，有人被傳送到美洲、有人被傳送到非洲，但艾瑪獨自一人被傳送到一個極為寒冷的地區，並忘記了所有關於家人的一切，所有的回憶都煙消雲散，只在心中留下一個想要見到家人的感覺，但諾曼和所有孩子並沒有放棄，並再回到人界兩年後找到了艾瑪，即便艾瑪不再認識他們，但這也無所謂，只要從今以後一起好好的活下去就足夠了。

動畫:

在逃出農場之後，艾瑪一行人根據著米涅瓦先生的指示前往指定區域去尋找米涅瓦先生，但在路途中卻遇到了許多鬼，並且還引來了農場派來的追兵，正當他們以為要就此結束之時，有兩位不知名的人事出現幫助了他們，他們名為穆西卡和宋傑，雖然同為鬼，但他們不吃人類一樣可以存活，另外，他們還幫助了艾瑪一行人前往指定區域，途中還教導了他們生存的知識，還有關於鬼和人類之間約定的事實。

來到了米涅瓦先生所指示的區域與穆西卡和宋傑到別之後，依照米涅瓦先生所給予的地圖找到了位於沙漠區域的地下避難所，進入之後發現裡面的生活設施一應俱全，還有充足的糧食，甚至還可以種植作物，以供應未來糧食不足之需，而且透過避難室留下的無線電，他們還可以從農場的媽媽那邊獲取一些情報，唐則透過米涅瓦先生的提示，用他們得到的鋼筆打開了一道被鎖起來的門，接獲米涅瓦先生的來電，得知了關於米涅瓦先生的事情，還有人類世界的位

置，正當他們以為可以暫時過上不用再被鬼追殺的日子時，農場派來的追兵已經迫在眼前，直接炸開他們的避難所，而艾瑪一行人則趁亂逃走，與此同時，伊莎貝拉則收到假如能把所有孩子帶回來就能永遠獲得自由的指令。

一年過去之後，艾瑪一行人也找到了一個廢棄的寺廟能暫時藏身，正當他們要出門找食物時，遇到了一位鬼爺爺前來祭祀，因為他眼睛瞎了，所以未能發現艾瑪一行人，但這也讓艾瑪一行人了解到了鬼假如不吃人類的話就會退化的事實，並且他們也是有家人的。突如其來的是，有一天艾瑪和雷在鬼城鎮的路上時被發現是人類而被追殺，原本只有一兩隻，但隨著逃跑的時間增加，引來了越來越多鬼，然而，後來追來的並不是鬼，而是早就被出貨的諾曼。

原來諾曼不是被出貨，而是被送到新型的實驗農場，並且獲得了幾個可以獵殺鬼的夥伴，文森特一行人，從農場那邊逃了出來，不僅如此，諾曼還製造出了可以使鬼退化的藥，打算消滅所有鬼，但艾瑪並不支持，便前往希望和諾曼協商，由此次會談諾曼也得知了邪血少女穆西卡還活著的事實。

最後諾曼答應艾瑪如果他可以在五天內找到穆西卡並將他帶回，就取消這次的計畫和行動，但與此同時文森特一行人中的芭芭拉因農場的實驗留下的後遺症而頭痛欲裂，諾曼也了解到他們壽命不久，必須立馬行動。

遲遲找不到穆西卡和宋傑的艾瑪和雷，終於在第四天找到了他們，不過諾曼也提早實施了計畫，在鬼城鎮中施放藥劑，但當諾曼看到鬼爺爺保護同樣名為艾瑪的小鬼時，讓他迷惘了，懷疑自己這麼做是不是對的。而這時，艾瑪和穆西卡一行人也剛好趕到，阻止了這一切，讓諾曼不必自己承擔這一切。

另一方面，農場也透過無線電設下了陷阱，伊莎貝拉早就知道他們會透過無線電竊聽，便打算讓所有還在農場的孩子出貨，以引誘艾瑪一行人前來，而當艾瑪等人還在煩惱如何潛入時，鬼爺爺給了十五年前他在人類身上獲得的物品，而那個物品裝在鋼筆上後顯示出了農場內部的構造圖，並且他們還得知了農場裡面有治療諾曼等人的藥物，與此同時，文森特卻打算與皮塔·拉托里進行一場交易。

文森特看似把孩子們的作戰計畫提早告知農場，以換取自身安全，實則聲東擊西，欺騙皮塔，接下來便描述了他們在農場進行作戰的過程。到了最後艾瑪成功將所有孩子帶到了位於農場通往人類世界的通道，但皮塔帶著媽媽們出來阻止，打算讓他們放棄前往人類世界的念頭，然而以伊莎貝拉為首的媽媽們卻背叛了皮塔，皮塔自殺，而媽媽和孩子們則成功開啟前往人類世界的門，但艾瑪不想要就此回去，而是要去與鬼之神重新締結約定。

第二季漫畫及動畫比較:

從以上兩段的劇情描述我們可以看出以下幾個最大的不同

項目	漫畫	動畫
人物	在避難所時出現的主線角色尤格以及金色池塘	直接刪掉了尤格以及金色池塘的同伴。

	的同伴們。	
場景	金色池塘和參天巨木里的古都避難所	廢棄的古寺
情節安排	1.金色池塘的劇情 2.對於要去第七面牆重新立定誓約，漫畫是安排在他們離開鬼之世界前。 。	1.刪掉了金色池塘的劇情 2.對於要去第七面牆重新立定誓約，動畫是安排在他們離開鬼之世界之後。

四、小結

從以上表一、表二以及的第二季之後的劇情描述:

1. 我們可以得之在動畫審美標準上動畫基本上沒有任何失誤，作畫品質算是優秀的。
2. 故事劇情與架構在所有評斷標準上起伏程度最大，也就是漫畫和動畫的畫面刪改甚多，到了第二季甚至出現了魔改的情況。
3. 角色印象的判斷標準是三項標準中，變化第二多的，從第二季的劇情中，有些畫面的刪改可以看出有違背在第一季和漫畫中的人設描繪。

第四章 藍色時期

第一節 沉浸於藍色

一、主要角色介紹

矢口八虎:本作主角，個性謹慎且認真，且很懂得待人處事，是個能兼顧學業與玩樂的不良少年，藝術來講是初學者，去美術館的次數也屈指可數，但對於學畫抱有十足的熱忱，因為家裡負擔不起私立美術大學的學費，因此將唯一的國立東京藝大當作目標，一邊參加學校美術社一邊上課後補習班。

鮎川龍二:女裝男子，個性看似堅強，但時則有些脆弱，常用微笑和玩笑來包裝自己，雖然外表十分可愛也很會撒嬌，但在知道真實身份後常常被男生拒絕，小時候有與祖母學習日本畫的經驗，想報考日本畫科，與八虎從以前就認識，現正經營個人 Instagram 帳號中。

森學姐:美術社三年級前輩，個性溫柔善解人意，她的畫作啟發了八虎對繪畫的興趣，目標是武藏野美術大學油畫科。

佐伯老師:學校美術老師也是美術社顧問，個性親切，看了八虎繪製的《清晨的澀谷》後給予稱讚，建議八虎報考東京藝術大學。

高橋世田介:與八虎在美術補習班認識，個性孤僻不善與人交流，學業成績頂尖，素描功力也是天才等級，但畫作並沒有受到很好的評價，似乎沒什麼朋友。

橋田悠:補習班同學，與世田介同一間高中，個性隨和，是個綁著兩條辮子的少年，喜歡到美術館看畫。

桑名真紀:補習班同學，繪畫功力深厚，個性大方，但因為姐姐的出眾常常沉浸於自卑感中，出身於藝術世家，她的姐姐曾以應屆生身份考上東京藝大。

二、故事大綱

高二生矢口八虎，在校成績雖然優秀，但晚上和朋友的夜生活也十分精采，看似平凡無奇的升學生活，在一次的美術課引起了巨大的漩渦，「我最喜歡的風景」，在主角畫出他所看到清晨的澀谷後，他初嘗繪畫的滋味，加上受到佐伯老師的啟發，他加入美術社，並打算全心投入在畫畫上，但因為家裡沒有錢資助他上私立大學，他打算朝著東京藝術大學邁進，就此展開一段追逐美術夢的過程。

第二節 文本分析—漫畫與動畫之差別

一、評斷標準

在此節我將會用第二章中提到的三個評斷標準來進行分析，分別為：

- (一)動畫的審美標準(使用 2-1 節中提到的判斷標準)
- (二)故事情節與架構(使用畫面的刪減來作為評斷標準)
- (三)角色印象(使用畫面刪減作為評斷標準)

二、漫畫動畫比對

(詳細表格紀錄可見附錄一)

表四(自行繪製)

集數	評斷標準	項目	說明	影響
1	故事情節與架構	畫面刪減	1. 少了森學姊、龍二和佐伯老師向主角說明藝術大學以及顏色的部分。 2. 少了主角跟朋友聊未來的事	1. 單純是故事情節上的刪減，影響不大，但缺少了一些繪畫上的專業知識。 2. 第二點影響到社會學上的社群定位，朋友的影響力，以及在原本的朋友中，自己的存在與朋友們的重要性被淡化
2	故事情節與架構	畫面刪減	1. 少了森學姊和老師說明過去暑假作業的事 2. 少了主角爸媽討論主角未來發展的事	1. 第一點的刪減主要是單純的故事情節刪減，雖說是刪減，但沒有太多影響。 2. 第二點的畫面刪減主要是影響到主角在社會學中的家庭生活，也有影響到社會學中的目標與抱負，家人的意見會

				左右他對於未來的想法。
4	故事情節與架構	畫面刪減	少了桑名同學跟他姊姊講話的一個小橋段	主要影響到社會學中的挫折與失望，這個橋段原本強調了妹妹對姊姊的優秀產生的自卑感，動畫刪減掉之後則沒有那麼強烈
5	角色印象	畫面刪減	1. 少了對於隆二這個角色的描繪。 2. 少了跟橋田在便利商店的對話，少了橋田的嗜好描述。	1. 第一點主要是少了對於社會學的社群地位和心理學中的生活態度。 2. 第二點影響社會學的興趣和心理學的品味和性情。
6	故事情節與架構	畫面刪減	少了與世田界同學在新年參拜時尋找素材靈感的部分	這個部分有些影響到主角和世田界同學在心理學上生活態度的描繪，從漫畫中可以看出主角對於日常生活中的事物充滿熱情，而世田界同學相對冷淡。
6	角色印象	畫面刪減	少了主角父親在房間裡鼓勵主角的橋段。	這個橋段的刪減對主角在社會學中的家庭生活有所影響，本來漫畫中父親對主角的影響本就不多，動畫中刪減掉這部分更淡化主角家庭生活的描繪。
12	角色印象	畫面刪減	少了主角在藝術大學第二階段複試的第二天回家與爸媽聊天分享的橋段。	這個橋段的刪減對角色在社會學中的家庭生活有所影響，沒辦法顯示家庭對於主角的重要性。

從以上表格的描述:

1. 在動畫審美標準上基本上沒有什麼失誤，算是作畫合格的作品。
2. 本作的故事情節與架構刪減並沒有像約定的夢幻島那麼多，主要都是一些小修改，影響沒有那麼大，所以故事情節與架構的影響排第二不過值得注意的是動畫中刪掉的部分很多都是美術相關的知識，。
3. 本作刪減掉蠻多主角不管是在朋友社交圈和家庭上的描繪，弱化了主角在追求夢想中對於家庭和朋友的重視度，另外人物的個性以及背景的說明與強調比起在漫畫中來的更少，很容易讓讀者在看動畫時的感觸比在看漫畫中來的少。

第五章 讀者感覺

這次的探究過程我總共採訪了五位受訪者並詢問他們對於慘遭動畫化的看法，他們的受訪條件均為平日有在看漫畫及動畫之平均 17 歲高中生，以下是他們的觀點分析：

第一節 作畫品質

一、什麼是作畫品質？

從第二章第一節的審美觀敘述中，作畫的品質可以從作畫的細緻度去進行觀察，而當中可以分為比例上的適當性、上色正確一致度以及物理上得合理性，另外可以看的就是有沒有作畫崩壞，像是人物有沒有出現畸形、缺陷等等，但現今隨著科技的進步，人們對於動畫的流暢度、運鏡等等也出現要求。

二、讀者訪談

例如受訪者 A 提到：

(一)動畫化看作品啦。像最近 4 月很紅的那一部，我推嘛。我覺得他第一話，他的品質是真的好啊。後面會不會爆開？我是應該是覺得不會他原作，應該是可以穩定住那個品質的。

(二)有些是他們動畫公司本來就不夠有錢，所以導致作畫崩壞。

還有受訪者 B 提到：

(一)如果說有一個動畫公司，他本身的名聲就已經夠壞的話，然後他去改變一部很好的作品，我會說這部作品是慘遭動畫化，但如果原本的這一部作品是很差的話，那就是差不多的情況，像是我覺得最近比較有慘遭動畫化的情況，就是像是我家的英雄之類的，然後他就是一個被一個爛動畫公司找到，然後呢，他整個就崩。

(二)本來那部作品應該是他的氣氛，應該是要有點刺激的感覺，但是整個動畫就是沒有營造出那種氣氛，而且重點是他的那個，你可以很明顯的感覺到，那不動畫很不上心，他連那個開頭的、opening 的那個 op 它的畫面非常的差勁。

(三)因為動畫主要的作用就是為了補充原本的漫畫，中間差的那些幀數之類的，就是你要看他沒有動起來啊，你今天做的跟漫畫差不多甚至比漫畫那個氛圍還差的話，那你今天做出動畫有什麼意義？

從以上兩位受訪者的描述中可以看到他們對於作畫品質的重視度，一家動畫公司的經費充裕程度是可以很大程度影響到作品的作畫品質的，另外從受訪者

B 的描述中可以知道不只是作品本身的劇情、主要內容，讀者也會重視片頭曲的動畫製作，還有整體動畫動作的流暢度也很重要。

第二節 忠實度

一、什麼是忠實度？

從第二章第三節的忠實度敘述中可以知道忠實度強調的是一個文本在改編過程中遵照原作精神、劇情、情節、結構、人物的程度，所以當你的改編文本跟原作的差距越小，則忠實度越高，但這不代表不能進行畫面的刪減，畢竟文本改編的過程一定會有所刪減，不過畫面的刪減程度有些是大幅度影響到作品的，有些則是不影響到劇情的推演，而是影響到像是人物塑造等等。

二、讀者訪談

那所謂的忠實度對於讀者來講是什麼情況呢？又是以什麼形式出現？

例如受訪者 A 提到：

慘遭動畫化最大的關鍵點就是製作組想要呈現的，跟觀眾想看到的不一樣。

受訪者 D 提到：

可能跟原作可能有一些差距吧？就是可能有稍微改編啊。或者就是有劇情上的刪減，然後覺得自己想要的橋段被刪掉了，主要看到的是這樣。

從上面兩位受訪者可以了解到大家沒有看到自己在漫畫中喜愛的部分時，就會產生一些不滿或意見，那這些不滿和意見具體又是什麼呢？

受訪者 C 提到：

我覺得慘遭動畫化是一件非常讓人失望，但卻也無可奈何的，因為我認為慘遭動畫化的原因就是，因為第一點就是因為沒錢，第二點，我覺得是，也就是最重要的，就是導演，沒有好好的理解到作者想要表達，還有他們想要他想要強調傳達給觀眾的事情，因為動畫的話，他一定會要有所刪減啊。如果導演沒有好好理解到前面所說的那些東西的話，他就沒有辦法好好的在有限的篇幅面傳達給觀眾？他作者想要所想要強調的，所以就會變得很怪，所以也會導致觀感不好，導致慘遭動畫化。

受訪者 B 提到：

在漫畫動畫化之後影響到的氣氛某方面來講是在漫畫和動畫中感受到的感覺不一樣，而至於為什麼會這樣，我拿我家的英雄這部漫畫來講，在漫畫中感受到的應該要是刺激、緊張的，但在動畫中卻感受到懸疑、奇幻

的感覺，動畫把漫畫中的一些台詞拿掉了，導致人設有些改動，因為一部作品的氣氛是由人設一環一環相扣交織而成，像是我家的英雄裡主角的女兒有些台詞被拿掉，導致他有些輕浮的感覺，但在漫畫中他對於他的黑道男朋友是有抗拒且表達不滿的，這也導致我在漫畫和動畫中感受到的氣氛不一樣。

受訪者 E 提到:

(一) 我覺得就跟鏈鋸人一樣，有些漫畫的東西就直接被消失了，然後動畫也沒有把它原本的一些，例如神情或是給人的感覺，沒有完整的表現出來。

(二) 動畫沒有把他表現出來的原因可能是有些地方是禁播的。就是可能有點腥羶色之類的。

(三) 可能就是他動畫化是為了整個大眾？然後有些人就是因為年齡限制，可能就是不能把動畫做得跟原作一樣有點露骨。

在受訪者 C、D、E 的敘述可以知道他們很重視原作漫畫想要表達的事物，有可能是作者想傳達的故事背後的意義，或者是原作中當下那個畫面的氣氛，還可能是角色的設定，也許可能會受到社會倫理和實際資金問題的限制，但整體來說就是與原作有所差異，所以才導致這些問題，除了讀者的不滿外，還有什麼問題會產生呢？

受訪者 D 提到:

就是當作品算是不忠原作或是什麼，就是當時那些死忠那個漫畫粉絲都蠻不喜歡，而且會反應在當那個藍光 dvd 的銷售情況，那個銷售商品就是很差，就是因為那些粉絲、會買那個粉絲的不滿，代表他們其實真的很不滿，然後網路上罵聲也是一片的，所以應該可以算是一個例子，然後我現在只想得到這個例子。

最從受訪者們的敘述，我們可以將忠實度分為角色面向和劇情刪減的面向:

(一) 角色的忠實度

從受訪者 E 的描述中，鏈鋸人這部作品因為畫面的刪減導致它不忠於原作，這對於讀者來講影響到的是他對角色印象的觀感，例如神情等等，另外受訪者 B 也有提到，如果在動畫化之後刪掉了漫畫中的台詞很可能會影響到角色設定，進而影響到整部作品的氣氛，讓讀者在閱讀漫畫和觀看動畫時的感受有所不同，像是角色對於自己的生活態度或價值觀等等，很容易因為缺少了些台詞或者畫面而導致角色營造出來的氣氛不對。

(二) 劇情的忠實度

從受訪者 C 的描述中，作畫導演對於原作的理解程度很重要，因為在有限篇幅內導演要透過一些刪減傳達作者想傳達的事情，要是沒有理解清楚，導致

刪掉了一些重要的橋段，則就會形成不忠於原作的情況，進而影響到劇情。

另外從受訪者 D 的描述中可以知道，讀者其實是會期待原作動畫化之後，能夠透過動畫的形式看到他們在原作中喜歡的橋段，而當今天因為畫面的刪減且不忠於原作時，就很有可能刪掉讀者們所期待的部分，也進而造成他們產生慘遭動畫化的說詞。

第六章 結論

在第一章中我確立了我的研究目的，再透過第二章的文獻分析找出了能夠分析作品的評斷標準，並藉此以客觀的角度排出漫畫在動畫化的過程中改變最大的要素，再透過訪問讀者的真實想法得出影響讀者最重要的要素，最後得出以下的結論。

第一節 忠實度為影響讀者最重要之要素

一、漫畫動畫化所帶來的負面評價影響讀者最深的是哪個要素的改變？

從第二章找出審美觀、故事劇情與架構、角色印象等能夠對漫畫動畫化進行分析的評斷要素、標準，並且以畫面刪減作為最重要的分析方式，再對網路上慘遭動畫化聲量比較高的約定的夢幻島和藍色時期進行文獻分析，得出了以客觀角度在漫畫動畫化的過程中，故事劇情與架構的改變、影響最大，接著是角色印象，最後才是審美觀，我們可以從附錄以及附錄二的表格中看出其實動畫公司在整體的作畫失誤並不明顯，甚至是沒有，而那些因為畫面刪減對角色和劇情所造成的影響則是比較多。

再來是真實讀者們的想法，從第五章的訪談分析中，我們可以看到讀者們對於上述所說的三個要素的重視度由高到低分別為：忠實度(劇情)、作畫品質、忠實度(角色)，這是透過提到這些要素的人數所看出的結論。

由以上兩個段落，從客觀的分析和讀者的想法可以知道的是，分別在兩種分析方式中，故事劇情與架構都佔有一定程度的影響力，但實際對於讀者來說，不只是故事劇情與架構，角色的影響也是有的，在分析藍色時期這部作品中也可以印證角色也是很重要的要素，所以最後我們可以得知的是，忠實度是影響讀者最重要的要素，包括了故事劇情與架構以及角色的元素在裡面。

第二節 為什麼是忠實度

二、為什麼是這個要素？

至於為什麼是這個要素，我們可以從第五章的讀者訪談中了解到讀者們在看原作漫畫的過程中會有喜愛的劇情和橋段，並在腦海中留下深刻的印象，如果今天聽到這部作品要動畫化，心裡自然會對於動畫化之後的作品產生期待感，希望自己喜歡的橋段能夠被好好呈現，但在動畫化的過程中必定會有所修改，若是動畫公司進行太多的劇情刪減以及改動，甚至是在改動之後加入原創動畫進入到魔改的程度，讀者的感覺、感受到的氣氛便會截然不同，像是刪掉了一些原作漫畫中的台詞，導致人設改動，讓動畫整體氣氛呈現的感覺和漫畫中不同，便會讓讀者有種落差感，進而產生不滿；或者是編排的劇情和漫畫中完全不同，沒有把原作者想表達的感覺傳達給讀者，也會讓看過原作的讀者感到失望，從以上兩個例子可以看出，讀者在看漫畫的過程中，對於劇情的接受會有一定的立場，而且抱有一定的期待，期待動畫中能感受到的氣氛是如

何、劇情的順序是如何、哪些劇情應該被好好呈現，若是動畫在故事劇情與架構的安排不夠妥當，以及人物設定不夠完整，很容易造成讀者的不滿和失落感。

參考文獻

- 賴竑志(2021)。感覺動漫故事：「後現代」的美學與倫理潛能[出版之碩士論文]。國立政治大學社會學系。
- 施智仁(2008)。漫畫式圖像在視覺藝術表現上之創作[出版之碩士論文]。國立師範大學設計研究所。
- 何權峰(2013 年 8 月)。放下預期心理，你的不快樂也跟著放下了。天下雜誌。
- 潘立銘(2008)。文本之無盡流動——以互文理論探討 Woolf 之小說《Mrs. Dalloway》、Cunningham 之小說《The Hours》以及 Daldry 之電影《The Hours》[出版之碩士論文]。國立台灣藝術大學電影學研究所。
- 高清漢(2008)。使用者中心的電玩角色設計[出版之博士論文]。國立交通大學工業工程與管理系所。
- Stott McCould(1993)。漫畫原來要這樣看(朱浩一譯)。(原作出版於 1993 年)

附錄一：

第一集 VS 第一話

1	動畫審美標準	比例失誤	無
2		上色失誤	無
3		物理錯誤	無
4	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
5	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第二集 VS 第二~四話

6	動畫審美標準	比例失誤	無
7		上色失誤	無
8		物理錯誤	無
9	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
10	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第三集 VS 第五~十話

11	動畫審美標準	比例失誤	無
12		上色失誤	無
13		物理錯誤	無
14	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
15	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第四集 VS 第十~十二話

16	動畫審美標準	比例失誤	無
17		上色失誤	無
18		物理錯誤	無
19	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
20	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第五集 VS 第十三~十七話

21	動畫審美標準	比例失誤	無
22		上色失誤	無
23		物理錯誤	無
24	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
25	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第六集 VS 第十七~十九話

26	動畫審美標準	比例失誤	無
27		上色失誤	無
28		物理錯誤	無
29	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
30	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第七集 vs 第二十~二十二話

31	動畫審美標準	比例失誤	無
32		上色失誤	無
33		物理錯誤	無
34	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
35	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第八集 vs 第二十三~二十五話

36	動畫審美標準	比例失誤	無
37		上色失誤	無
38		物理錯誤	無
39	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
40	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第九集 vs 第二十六~二十九話

41	動畫審美標準	比例失誤	無
42		上色失誤	無
43		物理錯誤	無
44	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
45	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第十集 vs 第二十九~三十一話

46	動畫審美標準	比例失誤	無
47		上色失誤	無
48		物理錯誤	無
49	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
50	角色印象	畫面刪減	在諾曼要被領養(出貨)之前，動畫中增加了諾曼的回憶，主要是加強諾曼對於艾瑪的情感以及對艾瑪有好感的人設。

第十一集 vs 第三十二~三十四話

51	動畫審美標準	比例失誤	無
52		上色失誤	無
53		物理錯誤	無
54	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
55	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第十二集 vs 第三十五~三十七話

56	動畫審美標準	比例失誤	無
57		上色失誤	無
58		物理錯誤	無

59	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
60	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

約定的夢幻島第二季漫畫動畫比對：（動畫統一用集數，漫畫統一用話數）

第一集 VS 第三十八話~四十五話

61	動畫審美標準	比例失誤	無
62		上色失誤	無
63		物理錯誤	無
64	故事情節與架構	畫面刪減	刪減了掉進樹洞的橋段
65	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第二集 VS 第四十六~四十九話

66	動畫審美標準	比例失誤	無
67		上色失誤	無
68		物理錯誤	無
69	故事情節與架構	畫面刪減	少了孫居和繆西卡的背後談話（隱藏者的事實）
70	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第三集 VS 第五十~五十五話

71	動畫審美標準	比例失誤	無
72		上色失誤	無
73		物理錯誤	無
74	故事情節與架構	畫面刪減	少了孫居向主角群說明當今農場的橋段，且到了避難所之後少了漫畫中延續後面劇情的角色尤格
75	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

附錄二：

第一集 VS 第一、二話

1	動畫審美標準	比例失誤	無
2		上色失誤	無
3		物理錯誤	無
4	故事情節與架構	畫面刪減	3. 少了森學姊、龍二和佐伯老師向主角說明藝術大學以及顏色的部分。 4. 少了主角跟朋友聊未來的事
5	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第二集 VS 第三、四、五話

6	動畫審美標準	比例失誤	無
7		上色失誤	無
8		物理錯誤	無
9	故事情節與架構	畫面刪減	3. 少了森學姊和老師說明過去暑假作業的事 4. 少了主角爸媽討論主角未來發展的事
10	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第三集 VS 第四、五、六、七話

11	動畫審美標準	比例失誤	無
12		上色失誤	無
13		物理錯誤	無
14	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
15	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第四集 VS 第七、八話

16	動畫審美標準	比例失誤	無
17		上色失誤	無
18		物理錯誤	無
19	故事情節與架構	畫面刪減	少了桑名同學跟他姊姊講話的一個小橋段
20	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第五集 VS 第八、九、十、十一話

21	動畫審美標準	比例失誤	無
22		上色失誤	無
23		物理錯誤	無
24	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
25	角色印象	畫面刪減	3. 少了對於隆二這個角色的描繪，主要是少了對於社會學的社群地位和心理學中的生活態度。 4. 少了跟橋田在便利商店的對話，少了橋田的嗜好描述，屬於社會學的興趣和心理學的品味和性情。

第六集 VS 第十二、十三話

26	動畫審美標準	比例失誤	無
27		上色失誤	無

28		物理錯誤	無
29	故事情節與架構	畫面刪減	少了與世田界同學在新年參拜時尋找素材靈感的部分
30	角色印象	畫面刪減	少了主角父親在房間裡鼓勵主角的橋段，屬於社會學中的家庭生活

第七集 vs 第十四、十五話

31	動畫審美標準	比例失誤	無
32		上色失誤	無
33		物理錯誤	無
34	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
35	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第八集 vs 第十六、十七話

36	動畫審美標準	比例失誤	無
37		上色失誤	無
38		物理錯誤	無
39	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
40	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第九集 vs 第十八、十九話

41	動畫審美標準	比例失誤	無
42		上色失誤	無
43		物理錯誤	無
44	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
45	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第十集 vs 第二十、二十一、二十二話

46	動畫審美標準	比例失誤	無
47		上色失誤	無
48		物理錯誤	無
49	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
50	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第十一集 vs 第二十二、二十三話

51	動畫審美標準	比例失誤	無
52		上色失誤	無
53		物理錯誤	無
54	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
55	角色印象	畫面刪減	無明顯改動

第十二集 vs 第二十四、二十五話

56	動畫審美標準	比例失誤	無
57		上色失誤	無
58		物理錯誤	無
59	故事情節與架構	畫面刪減	無明顯改動
60	角色印象	畫面刪減	少了主角在藝術大學第二階段複試的第二天回家與爸媽聊天分享的橋段，屬於社會學中的家庭生活。