

# 皮克斯動畫對海豹肢症學生學習生涯規劃影響之敘事研究 A narrative study of Pixar animation on the study planning of a Phocomelia student

丁斐潔<sup>1</sup> 崔夢萍<sup>2</sup>

TING, FEI CHIEH<sup>1</sup> TSUEI, MENG PING<sup>2</sup>

<sup>1</sup>國立臺北教育大學 課程與教學傳播科技所 研究生

<sup>1</sup>National Taipei University of Education Graduate School of Curriculum and  
Instructional Communications Technology Student

Email: [apple721196@yahoo.com.tw](mailto:apple721196@yahoo.com.tw)

<sup>2</sup>國立臺北教育大學 課程與教學傳播科技所 教授

<sup>1</sup>National Taipei University of Education Graduate School of Curriculum and  
Instructional Communications Technology Professor

Email: [mptsuei@mail.ntue.edu.tw](mailto:mptsuei@mail.ntue.edu.tw)

## 摘要

本研究旨在探討一位罕見疾病中的海豹肢症大學生。透過皮克斯動畫對其大學學習電腦動畫影響之相關因素。研究方法為敘事研究，研究結果發現家庭的生活與興趣的培養，能奠定其獨立自主的性格，從小的繪圖興趣，以及高中的電腦設計課程初階學習，有助於開啟電腦動畫之興趣，為促進其學習發展的重要因素。

**關鍵詞：**海豹肢症、肢體障礙學生、電腦動畫、敘事研究

## Abstract

This study aims to explore the related factors of a Phocomelia students' study planning on computer animation. The narrative study was adopted. The results showed that parents' independent discipline and training facilitated the student's drawing interest. The high school courses provided the computer design and basic animation facilitate her motivation in leaning computer animation. Moreover, the Pixar animation exhibition is the most important factor for enhancing her study planning in computer animation in university.

**Keywords:** Phocomelia, Moving functional limitation student, computer animation, narrative study.

## 壹、緒論

肢體障礙學生自我概念發展與普通學生有所不同，因自身的體態影響

別人對他的看法，也影響了自我概念(徐享良，2020)。郭為藩(1996)指出肢體障礙者常處於邊際的地位，下意識中對身體的缺陷，加以否認或排拒，經常產生角色自我衝突。

朱經明、王鳳妃(2006)運用多媒體聽障者成功奮鬥的故事有效提升聽障生自我概念。然而，以肢體障礙學生為對象之研究卻付之闕。如比起一般學科，肢體障礙學生在電腦科技學習更為困難，因此，本研究目的乃以敘事研究法探討一位海豹肢症學生，因透過皮克斯動畫對其大學學習電腦動畫影響之相關因素。希冀成為肢體障礙學生學習電腦領域之參考。

## 貳、文獻探討

### 一、海豹肢症發生的原因

「海豹肢症」(Phocomelia)是一種罕見的先天性畸形、天生的殘疾病類，這些畸形嬰兒大多沒有手臂和腿，或者是手和腳直接連在身體上，很像海豹的肢體，故稱為「海豹肢畸形兒」及「海豹胎」。除了上述的畸形特徵外，也可引起其它畸形的發生。此病可以廣泛指缺乏器官的畸形包括臉部五官、四肢或身體的任何部位。少數病例可以通過手術進行改善，但是大多數罹患的嬰兒，手術修復困難。

「海豹肢症」發生的原因，通常會發生於大量攝取沙利竇邁(Thalidomide)的孕婦，或是基因異常或其它而引起，下面做說明：

原因一：藥物造成畸形，孕婦攝取沙利竇邁(Thalidomide)，沙利竇邁是德國藥商格蘭泰最「著名」的產品之一，發現是一種具有中樞抑制作

用的藥物，曾經作為抗懷孕妊娠期間會嘔吐反應的藥物，該藥物的孕婦的流產率和海豹肢症畸胎率上升。海豹肢症通常發生於大量攝取沙利度胺(反應停)的孕婦，反應停所造成的胎兒畸形，為20世紀最大的藥物導致先天畸形的災難性事件，反應停對人與動物的一般毒性極低，但其對胚胎的毒性明顯大於母體，其對胎兒的致畸作用可高達50%~80%，如在妊娠第3~8周服用，其後代畸形發生率可高達100%。

原因二：X-射線，X-射線輻射可誘導形成海豹肢症。

原因三：基因異常。

### 二、影響特殊障礙學生生涯發展因素之相關研究

郭為藩(1996)指出身體障礙學生因幼年身體不完整軀體形象之影響有其身體存有羞愧甚至厭惡的態度，將影響其自我的看法與消極的態度，進而影響其學習發展。

洪宜昀(2002)年針對大學生肢體障礙與聽障學生在自我概念之調查發現，受試者在「生理自我」、「心理自我」、「家庭自我」、「社會自我」和「學業自我」方面，比一般人消極。在「自我認同」、「自我滿意」和「自我行動」三方面，比一般人較有不切實際的正向看法。再者，研究也發現兩類障礙學生在焦慮量表之分數明顯低於一般的學生。顯示肢體障礙與聽障學生在自我認同與發展亟需有效介入方式。

朱經明、王鳳妃(2006)設計24則多媒體聽障者成功奮鬥的故事，並以

啟聰學校學生為對象，讓學生聽完故事後，寫出故事主要概念。研究結果，顯示多媒體聽障者成功奮鬥故事教學提昇聽障生理解主要概念之成效及維持效果，且有助於提昇聽障學生自我概念。

## 參、研究實施與設計

### 一、研究方法與對象

本研究採質性敘事研究，訪談對象為一位海豹肢症的女學生(以下化名為小美)，就讀於某大學視覺傳達設技系的動畫設計組學生。

第二位訪談對象為個案的母親。

### 二、研究工具

本研究設計訪談大綱以及研究者觀察紀錄，內容追溯個案的出生時期、開刀過程、求學經歷、興趣發展以及整個成長歷程。

### 三、資料分析

本研究將訪談資料採以下編碼方式海豹肢症及童年，訪談媽媽，進行記錄(A-2)；青少年時期的求學過程，訪談個案(B-1)及母親(B-2)；從繪畫興趣到想當皮克斯的過程，訪談個案(C-1)及母親(C-2)、老師(C-3)。觀察紀錄則編碼為D-1。

## 四、研究結果與討論

### (一)個案因母親的獨立訓練的教養方式，突破肢體的限制及障礙

小美的媽媽訓練她在生活自理上，一定讓她自己慢慢完成每一個步驟以及每一件事。「就如穿褲子，若是我出手幫忙，當然幾秒鐘就OK了，但是我沒這樣做，我在旁加油鼓勵著她(A-2)。「若是一直心疼著、捨不得，

將來她自己沒辦法照顧好自己、還要受更多的罪呢!」(A-2)。

這樣的家庭教育環境，養成個案很有自己想法，對自我的要求很高。

「克服肢體上的困難，雙手夾筆畫畫，畫出精緻細膩的作品」(D-1)。

「她的座右銘是「萬物皆有裂痕，那是光照進來的地方(D-1)」，就是小美個性最好的寫照。

### (二)從小培養興趣，開啟繪圖的興趣與自信

小美從小曾經學過的才藝課滿多的。

「從小開始培養捏陶土、烘焙做小點心，讓她一次次進行手做課程，她可以用二個手臂上的五根手指頭、雙手合作下，完成作品(B2)」。

最讓她有興趣、而且很有自己想法的是畫畫，經常參加比賽。雖然有時沒有拿到名次獲得獎項，但是參與透過比賽的過程，經常獲得主辦單位的深度肯定。

「我最喜歡畫小動物，因為家裡不讓我養寵物，我也喜歡畫人物，我喜歡畫人物的表情與動作」(C-1)。

### (三)皮克斯動畫開創學習生涯

個案現在就讀某科技大學視覺傳達設技系的動畫設計組，希望能效仿皮克斯，成為一個厲害的動畫家，可以從不同的角度來探索，表現情感，或許因為肢體障礙因素，透過電腦動畫更容易以表情與肢體呈現作為溝通的橋樑。

「她是一個很認真的孩子，兩年來很少請假，也不缺交作業，上課筆記都很工整，是個很棒的學生我們在課程安排有教過電腦動畫與電腦設計，她都表現得很不錯(C-3)」。

高中電腦課程開啟了小美電腦設計的興趣，讓她瞭解電腦設計的各種可能的效果。某一次，母親帶她去參觀皮克斯動畫展，觸發她就讀電腦動畫的動機，也因此選擇了視覺傳達設計系的動畫設計組。

「我的夢想，希望能效仿皮克斯，成為一個厲害的動畫家，可以從不同的角度來探索，表現情感」(C-2)。

「高中的時候，我學習電腦動畫軟體，讓我知道在電腦上的各種效果，比紙上畫畫更容易讓我呈現我希望的動作或表情，電腦的功能很強大，例如 Maya，有很多功能，讓我可以自由運用」(C-2)。

#### 肆、未來展望

本研究對象為罕見疾病中的海豹肢症大學階段的學生，透過家庭的生活與興趣的培養，奠定其獨立自主的性格，從小的繪圖興趣，到高中的電腦設計課程的初階學習，開啟電腦繪圖興趣之路，又以皮克斯動畫為追求目標，讓她將電腦動畫設計成為學習發展的重要領域。

未來研究可擴展至其他年級階段和障礙的類別程度，藉此了解在不同教育階段和條件之下，教育科技的學習，對提升肢體障礙學生的學習發展與人格之影響，將有助於促進其他類似個案學生之仿效。

#### 參考文獻

朱經明、王鳳妃(2006)。多媒體聽障者成功奮鬥故事協助聽障學生理解主要概念及提昇自我概念成效之研究。特殊教育研究學刊，30，135-

154。

洪宜昀(2002)。大學生理障礙學生自我概念與心理健康之研究。國立彰化師範大學特殊教育學系碩士論文(未出版)。

徐享良(2020)。肢體障礙與身體病弱兒童。載於許天威、徐享良、張勝誠主編，新特殊教育通論(pp. 159-192)，台北；五南。

郭為藩(1996)。自我心理學。台北、師大書苑。

維基百科(2018)。海豹肢症。