

圾圾發抖—

都市傳說恐怖故事結合環境整潔議題影片之創作

研究者：王愷鑫

指導老師：林逸儂 老師

第一章 緒論

第一節 研究動機

還記得小時候，每當夜幕降臨，耳邊總是迴盪著關於鷺江的奇妙傳說。大象溜滑梯會在晚上活動起來，這個神秘又帶點恐怖的故事，深深地烙印在我的心中。隨著年紀漸長，我漸漸明白，這些故事不只是為了嚇唬我們，更蘊含著大人們想傳達的深層意義。

鷺江國小，從我剛進學校時還髒髒舊舊的紅土操場，如今已經煥然一新變成令人賞心悅目的靛藍跑道，但隨著時間的推移，我發現美麗的校園卻因少數人的不愛惜蒙上了一層陰影：亂丟的垃圾、隨處可見的污漬，可見環境教育還需要一格更強而有力的宣導，才能讓使用者更加愛惜。

因此，我決定將「校園環境整潔」與「都市傳說」這兩個看似不相關的主題做結合，拍攝一部具有警世意味並發人省思的影片，希望透過這部影片能喚醒大家對校園環境整潔的重視，讓大家明白，如果我們不愛護自己的校園，傳說中的故事或許會在現實中上演。

第二節 研究目的

- 1、蒐集著名都市傳說作為影片拍攝題材。
- 2、創造屬於鷺江國小的都市傳說。
- 3、使用逐格動畫及真人拍攝的方式進行影片製作。
- 4、透過宣導影片讓人瞭解愛護校園不亂丟垃圾的重要性。

第三節 研究問題

- 1、有哪些廣為人知的都市傳說？
- 2、如何將廣為人知的都市傳說融入在鷺江國小校園之中？
- 3、如何拍攝動畫？
- 4、如何將都市傳說融入環境議題製作影片？
- 5、如何進行影片剪輯及後製？

第二章 文獻探討

第一節 影像創作

一、影片拍攝的形式

影片拍攝形式有許多種，以下是我根據一些常見的拍攝手法進行分類，最後再根據我所創作的劇本需求選擇適合的拍攝方式。

1、傳統實拍類型

傳統實拍類型是指使用實際存在的場景、演員或物件進行影片拍攝的一種方式。這種拍攝形式依賴現實世界中的素材，通常不使用或僅少量使用數位特效或動畫技術，注重真實感與現場感。

2、動畫類型

動畫類型是指用來描述動畫作品風格、主題、情感基調或故事內容的分類方式。每種類型都具有特定的特徵，能幫助觀眾了解作品的主要特點，並吸引對該類型感興趣的觀眾。

3、實驗與創意形式逐格動畫

"實驗與創意形式" 是指在創作或探索過程中，通過嘗試新的方法、技巧和概念來達成不同於傳統或常規的結果。

4、數位與互動技術

數位與互動技術指的是使用數位設備、軟體、網路和互動式界面來促進信息交流、創造內容或提供娛樂和教育體驗的技術。這些技術使得人們能夠以數位方式進行互動、創作和學習。

因為我的影片會需要一些鬼怪的出現，以我現在的能力還沒辦法做到電腦特效，因次這部影片我選擇用動畫類型的逐格動畫搭配傳統實拍類型來製作我的影片。

第二節 都市傳說

一、都市傳說的意涵

都市傳說 (urban tale)，是一種主要以生活為背景，由敘述者煞有其事地講述，以新奇、怪誕或嚇人情節為主要特色的短篇幅民間故事、傳說或傳奇。與一般的流言不同，都市傳說有更完整的故事，且不具有很強的誤導性。其傳播者雖然會煞有其事地將其描述成「真實的故事」，但聽眾只會將其視作不足憑信的故事，不會特別在意它的真假或專門去考證。都會傳奇的內容未必都是不真實的，但它們經常會被曲解或誇大，以吸引聽眾了解。比如中國都市傳說，因為其研究基本資料的匱乏使這一工作更難進行。原因包括人口眾多、區域差異巨大、人口流動頻繁等複雜因素。不過，仔細比較一些故事要素的變化與保留，還是能夠推斷其中演變的過程，對於判斷傳說的源頭提供有說服力的說法。

二、著名都市傳說

1、廁所的花子

相傳花子是在學校廁所出沒的幽靈。她的外表細節眾說紛紜，一般認為她是個身穿紅裙的妹妹頭少女。她化作幽靈的原因亦有不同說法——一說認為她在學校廁所被父母或陌生人殺害；亦有說法認為花子是在學校自殺；還有一說指花子是二戰時期的學生，她在捉迷藏時躲在學校廁所，然而卻不幸在那死於空襲。

根據傳言，要召喚花子的人須進入學校三樓的女廁，然後走到第三間廁所，敲三次門，再問道「花子，你在嗎？」。若花子在裏面，她就會回答：「我

在這裡」。召喚者之後的經歷因傳言而異。一說認為花子會伸出靈手或血手，把人拉進廁所或地獄；另有一說指三頭蜥蜴會從廁所走出來，吃掉召喚者。



圖 2-1 廁所裡的花子

2、會動的蔣公銅像

在早期的校園中，都有著蔣公銅像，相傳在深夜的校園中會看到蔣公銅像站起來巡視校園，因此開始有了「每到晚上，蔣公銅像會起來走動視察校園」這個都市傳說。



圖 2-2 會走動的蔣公銅像

3、紅衣小女孩：

紅衣小女孩是臺灣都市傳說，源自一段觀眾提供之 V8 靈異影片，造成社會極大迴響。影片中記錄一個家族於 1998 年 3 月 1 日在臺中市北屯區大坑風景區風動石郊遊時，以錄影機拍攝了遊玩影片，卻發覺在其影像中，登山隊後方有一名身穿紅色童裝的「紅衣小女孩」，但臉孔卻十分蒼老，一如老嫗。參與郊遊的其中一人也隨即病死，故為此將影片寄到到靈異節目尋求解釋。此事引發了臺灣輿論爭議，有人說「紅衣小女孩」是山魅，也有人說是尋找替身的厲鬼。而科學論者則認為那只是另一團的一位脫隊遊客罷了，且是因為錄影機的光影因素，使其面部顯得格外陰森。



圖 2-3 紅衣小女孩

4、文化大學大仁館電梯：

相傳文化大學有一座名為大仁館的建築，這裡流傳著許多關於電梯的恐怖故事。據說，每當夜深人靜的 2 到 4 點，這部電梯常會在二樓無故停下，並自動打開門，但門外卻什麼也沒有。更讓人毛骨悚然的是，曾有學生搭電梯上樓時，其他同學準備搭乘時卻被嚇得不敢進去，因為他們看到電梯裡密密麻麻地擠滿了人影，然而仔細一看，卻什麼人也沒有。

這部電梯的傳聞並不止於此。有一位女同學曾經搭電梯時，電梯每停一層就沒有人進來，反而讓空氣變得異常悶熱，直到她幾乎無法呼吸，最終昏倒在電梯內。另一位教官聽聞這些故事後，決定親自搭乘電梯，想要證實一

切都是虛構的。但當他按下了往下的按鈕，電梯卻不僅不停止，還繼續下降，直到突然打開的門顯現出一座空曠的石橋，周圍是昏暗的光線和一片死寂。那是地獄的奈何橋，見此情景，教官瞬間昏厥過去。

隨著越來越多的靈異事件發生，校方終於封閉了這部電梯。據說，大仁館之所以如此陰氣重，是因為它建於陰陽交界處，原本設計為八卦形狀以鎮邪，然而施工過程中的錯誤使得大樓變成了“反八卦”，從而引發了一連串無法解釋的鬼怪事件。



圖 2-4 文化大學大仁館

5、通往陰間的電話：

「陰間電話」的傳說相傳只要在 午夜 12 點撥打 13 個 0，電話就能接通地府，聽到地獄的聲音，甚至能和過世的親人說話，目前最早可以追溯自 1970 年代左右，當時使用的還不是按鍵式的家用電話，而是撥盤式的公共電話。而經過了半個世紀，這則傳說也一路伴隨著通話儀器的進步而不斷演進。



圖 2-5 通往陰間電話

大家或多或少都會聽過一些都市傳說，因此我的影片將會把這些著名的都市傳說融入在我的劇情裡，讓大家能很快地帶入情境，進而塑造出屬於鷺江國小的都市傳說。

第三節 議題式影片的影響

議題式影片，透過影像、聲音等多重感官刺激，直接且強烈地傳遞訊息，在社會議題的推動上扮演著越來越重要的角色。許多學者對此進行了深入的研究，以下將從幾個角度探討議題式影片的影響

一、喚醒社會意識，推動社會變革

議題式影片常聚焦於社會議題，如環境保護、社會不公、人權等。研究發現，議題式影片能有效地喚醒觀眾對社會問題的關注，激發其共鳴與行動力，透過真實故事、震撼畫面、數據分析等方式，影片能有效地喚醒觀眾的社會意識，促使他們對問題產生共鳴，進而採取行動。例：紀錄片《不願面對的真相》透過科學數據和生動的畫面，揭示了全球暖化的嚴重性，引發了全球性的環保運動。



圖 2-6 不願面對的真相

二、改變觀念，塑造價值觀

議題式影片能挑戰觀眾既有的觀念，塑造新的價值觀。透過有感染力的故事和人物，影片能讓觀眾產生情感共鳴，從而改變對某些議題的看法。例：電影《美麗人生》以幽默溫馨的方式，向觀眾傳遞了愛與希望的力量，即使在最黑暗的時刻，人性的光輝依然閃耀。



圖 2-7 美麗人生

三、影響政策制定

議題式影片能引起政府和社會各界的關注，促使他們採取行動，制定相關政策。研究發現，議題式影片能成為社會討論的焦點，激發人們對社會問題的思考，透過影片，觀眾能更直觀地了解問題的嚴重性，從而向政府施加壓力，要求其採取措施。例：紀錄片《美味代價》揭露了食品產業的黑暗面，促使許多國家加強了對食品安全的監管。

四、引發社會討論

議題式影片能成為社會討論的焦點，激發人們對社會問題的思考。透過影片，人們可以分享觀點、交流意見，進一步加深對議題的理解。例：電影《漢娜的遺言》引發了人們對青少年心理健康和校園霸凌的關注，促使社會各界展開了相關討論。

五、推廣文化，傳承價值

議題式影片也能用於推廣文化，傳承價值觀。透過影片，觀眾能更深入地了解不同文化、歷史和傳統。例：文化宣傳片《Show@Taiwan》向觀眾展示了臺灣豐富多樣的文化，激發了人們對台灣旅遊及美食的興趣。

議題式影片作為一種強大的傳播工具，在社會變革中扮演著重要角色，所以我希望透過我所拍攝的這部影片，改變學生自私不愛惜環境的觀念，達到環境整潔人人有責的效果。

第三章 研究方法

第一節 研究架構

本研究主要目的是想使用自創的鷺江國小都市傳說達到環境維護的寓意，首先透過文獻探討，分析影片拍攝的類型，然後蒐集都市傳說的種類進行創作的依據，再來探究議題式影片是否對觀影者的價值觀會產生影響，接著進行劇本創作，將鷺江國小的校園環境及特色場景結合都市傳說的內容，並融合校園環境維護的議題在其中，最後透過觀影者的回饋，分析影片是否對校園環境維護有正向的幫助。

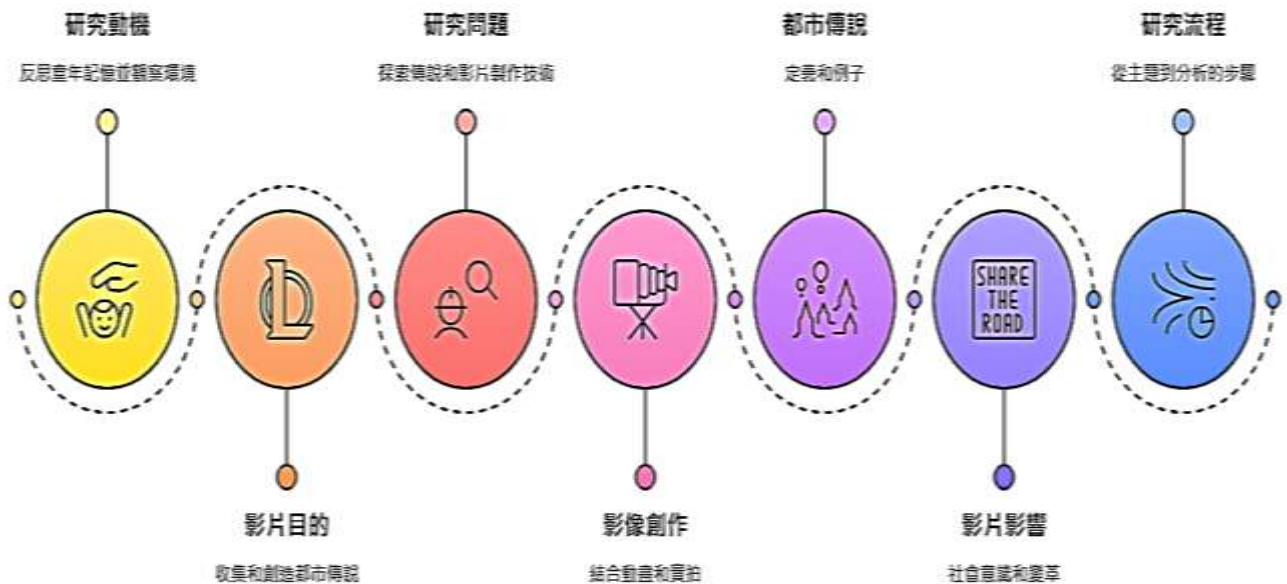


圖 3-1 研究架構圖

第二節 研究流程

- 1、 研究主題確立並訂定研究目標。
- 2、 文獻蒐集，針對影片的形式及內容進行蒐集及分析。
- 3、 劇本構思，根據文獻探討的結果，構思一個融合環境保育議題及創造校園都是傳說的劇本。
- 4、 拍攝規劃，根據劇本進行拍攝前的準備工作，包括場地勘查、演員選角、拍攝器材準備等。
- 5、 拍攝執行，依照劇本內容進行拍攝，同時注意影像品質、聲音效果等。
- 6、 觀影安排，規劃觀影活動，邀請觀眾觀看影片。
- 7、 回饋問卷設計蒐集觀眾對影片的建議與意見。
- 8、 根據回饋進行結論撰寫，並分析影片成效。

第四章 結果與分析

第一節 影片故事大綱

伯彥，一個對環境毫不在意的學生，總認為垃圾隨手一丟無所謂，反正有人會清理。他對垃圾桶的存在，抱持著可有可無的態度。那天下午，夕陽將校園染成一片橘紅，伯彥一邊吃著餅乾，一邊喝著飲料，享受著悠閒的下課時光。隨手一扔，他將空寶特瓶丟在地上，卻沒想到，這小小的舉動，竟引發了一連串的怪事。

一個打球的同學不慎踩到瓶子，重心不穩，球猛力砸中伯彥的頭，他瞬間昏迷。醒來時，他發現自己身處一間陰森的教室，空氣中瀰漫著霉味，黑板上模糊的字跡，彷彿有人用指甲刻劃。他驚恐地想逃離，卻發現門被鎖住。講桌上老舊的電話，螢幕上始終顯示「0」，接著，電話自動接通，一個沙啞的聲音質問：「為什麼要亂丟垃圾！」

伯彥嚇得掛斷電話，門卻突然打開。他衝出教室，在走廊遇到一個紅衣女孩，她蒼白的臉和裂到耳邊的嘴角，再次質問：「為什麼要亂丟垃圾！」他逃進廁所，女孩變成一個怨恨的小女孩，重複著同樣的質問。逃離廁所，他進入電梯，電梯門卻無法關閉。他奔跑下樓，回到操場，大象溜滑梯竟活了起來，發出詭異的聲音：「別亂丟垃圾！」

怪物般的溜滑梯向他逼近，他跌倒在地，絕望之際，他醒了。原來一切都是夢。他躺在操場草地上，同學們圍在他身邊，關心地詢問。他茫然地坐起身，看到地上的寶特瓶，撿起它，慢慢地丟進垃圾桶。

從那天起，伯彥變了。他不再亂丟垃圾，甚至主動提醒別人。他知道，那晚的經歷也許只是一場夢，但那句「為什麼要亂丟垃圾！」的聲音，卻深深烙印在他的腦海裡，提醒他愛護環境的重要性。

第二節 影片劇本

在創作完劇本，確認場景及主要演員及所需要的道具後，我開始繪製分鏡稿，接著跟演員進行溝通，以下是拍攝的劇本及劇照：

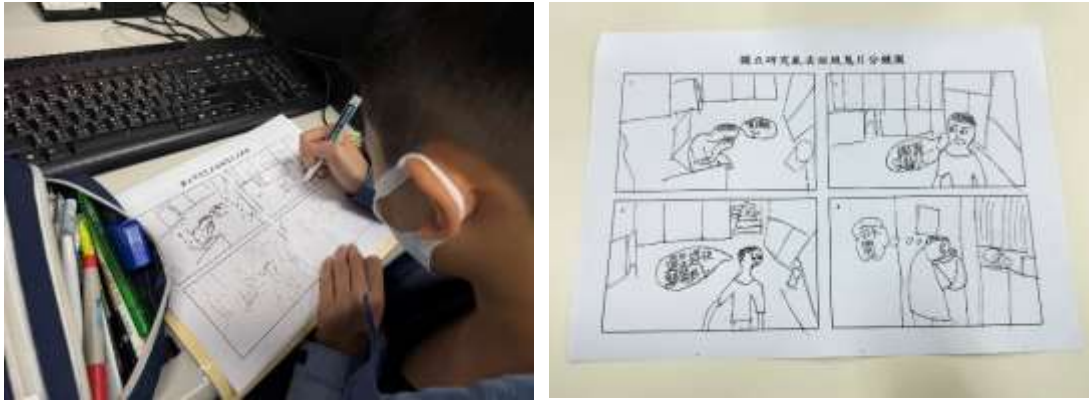


圖 4-1 分鏡稿練習及設計劇本分鏡

場景 1-校園操場：錯誤的開始

夕陽灑在校園操場，伯彥一邊吃著餅乾，一邊喝著飲料。他對垃圾毫不在意，隨手將寶特瓶丟在地上，有正因為這個舉動，開啟了故事的篇章。



然而，下一秒，打球的人踩到了他丟的瓶子，就失手將球丟向伯彥，然後他就昏倒了



伯彥：喔！誰打我！

他揉著疼痛的頭起來，但當他抬頭時，發現自己不再在熟悉的操場，而是出現在一間詭異的教室裡……



場景 2-詭異的教室：校規的審判

教室裡的燈光昏暗，黑板上寫著模糊的字。更恐怖的是，教室的門被鎖上了！他揉著疼痛的頭起來，但當他抬頭時，發現自己不再在熟悉的操場，而是出現在一間詭異的教室裡……



他慌忙抓起桌上的電話，想要求救，但無論按哪個按鍵，電話螢幕上都只顯示一個數字：「0」。



突然，電話接通了，一個陰森的聲音從話筒中傳出：

電話聲音：（大吼）為什麼要亂丟垃圾！



他驚慌地掛斷電話，這時，他發現門沒有上鎖了，他不假思索地衝了出去。



場景 3-廁所的花子

伯彥衝出教室，本來想喘口氣但眼角餘光似乎有什麼東西站在他後面。當他轉過頭時，發現旁邊有一個穿紅衣的女孩！他嚇驚慌失措，拼命逃跑。



場景 4-紅衣小女孩與詭異電梯

他跑進廁所，發現旁邊出現一個矮小的紅衣小女孩

紅衣小女孩：（大吼）為什麼要亂丟垃圾！



伯彥衝向前方的一座電梯，發現門怎麼都關不起來。就趕緊跑下樓



場景 5 大象溜滑梯

伯彥驚魂未定地跑到了操場，四處張望，左右各有一座大象溜滑梯。就在他想離開時，一隻大象溜滑梯突然動了！



大象溜滑梯：嗷嗷~~

說完他就朝伯彥衝了過來



場景 6-校園操場：覺醒與反思

伯彥猛然驚醒，發現自己仍躺在校園操場上，旁邊為了幾個同學，原來這一切都是夢境不是真的……自從這次事件以後，他再也不敢亂丟垃圾了，並努力維護校園環境。



第三節 問卷分析

壹、基本資料

本研究共找了鷺江國小六年 14 班同學以及資優班全體學生及老師共計 78 位師生進行觀影後的問卷調查，填答者資料如下表所示：

表 4-1 觀影者年齡分布

年齡	三年級	四年級	五年級	六年級	成人
人數	16	7	12	41	2

貳、問卷內容

一、環境維護意識

1、看完影片後，我更了解保持校園整潔的重要性。

根據表 4-2 結果顯示，選擇「非常同意」與「同意」的受訪者共有 69 人，占總數的約九成，這表示大多數觀眾認為影片確實有效傳達了「保持校園整潔的重要性」這個訊息。從教育推廣的角度來說，這是非常成功的。

表 4-2 了解保持校園整潔的重要性

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
人數	49	20	7	1	1
百分比	64.5%	26.3%	9.2%	1.3%	1.3%

2、我會因為這部影片而更注意不亂丟垃圾。

根據表 4-3 超過 8 成觀眾表示影片會讓他們更注意不亂丟垃圾「非常同意」與「同意」共有 61 人，占比達 80.3%，表示影片不只傳達了理念，也能實際影響觀眾的行為態度，這是教育宣導中非常關鍵的一點。

表 4-3 更注意不亂丟垃圾

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
人數	37	24	15	1	1
百分比	48.7%	31.6%	19.7%	1.3%	1.3%

3、這部影片讓我反思自己是否有不當的環境行為。

根據表 4-4，「非常同意」與「同意」的人數合計為 53 人，占總數 69.8%，表示影片成功引導大多數觀眾去思考自己的行為，這是非常關鍵的一步。反思是行為改變的前提，代表訊息不是只停留在表面，而是有進入人心。

表 4-4 反思自己是否有不當的環境行為

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
人數	30	23	24	0	1
百分比	39.5%	30.3%	31.6%	0%	1.3%

4、看完影片後，我會提醒同學一起維護校園環境。

根據表 4-5，選擇「非常同意」與「同意」合計為 48 人，占 63.2%，代表有超過六成的人在看完影片後，不只是會自我改變，還願意站出來影響身邊的人，這是非常強的教育成果。

表 4-5 會提醒同學一起維護校園環境

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
人數	37	11	28	1	1
百分比	48.7%	14.5%	36.8%	1.3%	1.3%

二、影片表現

1、我喜歡這個利用都市傳說的元素傳達愛護環境的想法。

根據表 4-6，選擇「非常同意」+「同意」共有 64 人，占 84.2%，這代表結合都市傳說與環保教育的創意手法非常受觀眾歡迎，不只是有效，也很吸睛。我能理解影片想傳達的環境保護資訊。

表 4-6 喜歡影片使用都市傳說的想想法

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
人數	39	25	12	1	1
百分比	51.3%	32.9%	15.8%	1.3%	1.3%

2、我能理解影片想表達的環境保護概念

根據表 4-7 有 92.1%的觀眾表示「同意」或「非常同意」他們能理解影片想表達的環境保護概念，這代表訊息設計非常成功，主題明確，觀眾幾乎都看得懂、不會誤會。

表 4-7 能理解影片想表達的環境保護概念

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
人數	49	21	7	0	1
百分比	64.5%	27.6%	9.2%	0%	1.3%

3、影片中的情節讓我印象深刻。

根據表 4-8，選擇「非常同意」與「同意」共 61 人，占 80.2%，代表在劇情設計、氣氛鋪陳或都市傳說的創意使用上，有成功吸引住觀眾注意力，讓人記得住。

表 4-8 故事讓我印象深刻

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
人數	39	22	15	0	2
百分比	51.3%	28.9%	9.2%	0%	2.6%

三、行為改變意願

1、我願意實際行動來維護校園環境。

根據表 4-9 顯示，選擇「非常同意」+「同意」共 57 人，占 75%，這表示影片不只是讓人「看得懂」、「有感觸」，更成功推動了觀眾實際採取行動的意願，這是宣導影片中最理想的成果！

表 4-9 願意實際行動來維護校園環境

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
人數	38	19	20	0	1
百分比	50%	25%	26.3%	0%	1.3%

2、我會和同學分享這部影片的環保訊息。

根據表 4-10，選擇「非常同意」+「同意」合計 48 人，占 63.2%，表示多數觀眾對影片不僅認同，還願意主動傳播內容，這顯示影片具有一定的「擴散力」與「話題性」。

表 4-10 會分享環保訊息

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
人數	35	13	21	5	4
百分比	46.1%	17.1%	27.6%	6.6%	5.3%

四、開放式問題

1、影片中最讓你印象深刻的情節是什麼？

當大家看完這部以校園都市傳說為背景的環保宣導恐怖影片後，最讓人印象深刻的橋段幾乎都圍繞在那位「紅衣小女孩」身上，以下我統整了大家覺得印象最深刻的場景及原因：

(1)驚悚情節記憶最深：紅衣小女孩與花子鬼魂

觀眾對「紅衣小女孩」的印象最為強烈，尤其是她出現時說出「不要亂丟垃圾」這句台詞，更是讓人印象深刻。這位角色成功營造出都市傳說的恐怖氛圍，搭配校園場景，使人覺得真實又毛骨悚然。廁所出現花子的橋段也讓觀眾特別驚嚇，提升整體緊張感。

(2)事件開端令人驚訝：主角被球砸

影片一開始的「主角因為亂丟垃圾而被球砸中」的設定成為劇情的轉折點，觀眾覺得這是一個意想不到的開場，既有戲劇張力，又自然引出夢境與詛咒的橋段，是個很成功的導入設計。

(3)創意特效吸睛：大象溜滑梯成精

大象溜滑梯突然動起來，甚至「成精」，這個創意橋段讓觀眾驚喜又覺得有趣。這個元素結合校園常見設施與恐怖氣氛，讓原本安全、可愛的遊具變得超不尋常，是本片一大亮點。

(4)驚嚇與警示性強：鬼來找你

「小心鬼來找你喔！」與最後突然嚇人的橋段成功製造驚嚇效果，同時帶出核心訊息：「亂丟垃圾會招鬼」。觀眾也對突如其來的大臉感到既驚又笑，成為記憶點之一。搭配電梯卡住的情節，讓「垃圾的報應」更具象化，警示效果強烈。

(5)主題意識明確：垃圾不落地

觀眾不僅被劇情吸引，還能清楚接收到宣導主題——垃圾不落地，否則會招來報應。影片透過恐怖故事包裝環保訊息，讓人印象深刻，潛移默化地傳遞了「要做好垃圾分類與丟棄」的正確觀念。

(6)角色與服裝印象

角色的衣著顏色、個別表情與表現也被觀眾記住，像是綠色變衣服也被特別點名。也有觀眾提到自己在場，有參與感，顯示影片也有成功地讓同學投入與共鳴。

整體而言，觀眾不僅被劇情吸引，也成功感受到「不要亂丟垃圾」這個核心訊息。有不少人特別提到「亂丟垃圾會招來鬼」、「要好好丟垃圾」，顯示影片不只是驚悚，更讓環保概念潛移默化地進入心中。透過恐怖、搞笑、誇張又熟悉的場景，這部影片用創意成功傳遞了「垃圾不落地」的重要性。

2、對這部影片有什麼建議的嗎？

根據問卷結果「對這部影片有什麼建議嗎？」的 66 則回應中，可以整理出以下幾個重點：

(1)最多人選擇「沒有建議」有 16 位（約 24.2%）觀眾表示對影片沒有任何建議，顯示大部分人對影片整體表現感到滿意或覺得已經很好。

(2)「紅衣小女孩太恐怖」也是熱門回饋

有 8 位（約 12.1%）表示紅衣小女孩太恐怖，這顯示該角色在觀眾心中留下深刻印象，也代表影片在恐怖氛圍營造上非常成功。不過也可能稍微超出部分觀眾的舒適範圍。

(3)整體正面回饋為主

從回應比例可以看出，除了少數建議外，觀眾整體對影片的接受度高，多數偏向喜歡影片風格或感到有趣，尤其是在「恐怖」與「角色塑造」方面的效果明顯。

總結來說，這部以恐怖為主題的環保宣導影片受到多數觀眾的喜愛，特別是紅衣小女孩的塑造最為亮眼；未來若能在提升技術品質與環保資訊呈現上再加強，影片效果會更加完善。

第五章 結論與建議

第一節 結論

- 1、在影片拍攝過程中，可能因為演員是沒有經驗的小學生而略顯生澀、緊張而表現的不自在，導致表演不佳，進而影響拍攝的順暢度。也有些演員是臨時找來演出的，較缺乏合作意願，所以造成拍攝進度的延宕。因此，如何有效地引導演員進入角色、建立良好的溝通與合作關係，是導演的責任也是確保拍攝順利進行的關鍵。
- 2、影片剪輯是一個高度依賴電腦效能的後期製作環節。若使用的電腦硬體規格不足，例如硬碟容量不足，可能在剪輯過程中發生系統崩潰、檔案遺失等問題，導致製作進度受阻，甚至需要從頭開始，嚴重影響工作效率。因此，選擇配備足夠硬體資源且運行穩定的電腦設備，對於確保剪輯工作的順利進行至關重要。
- 3、都市傳說是一種廣泛流傳於民間，未經證實卻往往被許多人信以為真的奇異說法或迷信。其內容光譜廣泛，既有令人毛骨悚然的恐怖故事，也不乏引人發笑的趣味軼聞。本研究中將鷺江國小廣為流傳得大象溜滑梯都市傳說融入環境保護的元素，觀影後的回饋皆是正向且具有啟發性的。

第二節 建議

- 1、都市傳說是一個蠻吸引人的話題，未來如果能融入店員遊戲的創作，也是非常好的賣點及研究方向。
- 2、演員的配合度影響了戲劇的觀賞性，建議如果想拍攝影片的人，可以先進行公開招募及試鏡，確認演員的意願，在進行拍攝，並且要在充分的溝通完後再進行拍攝，會減少許多不必要的時間浪費。
- 3、剪輯的好處就是可以透過不同的鏡位呈現內容，所以有拍攝失敗的畫面不用急著刪掉，或許後面有可以使用到的地方。
- 4、為了確保問卷調查結果的準確性與代表性，回收足夠數量的有效問卷至關重要。然而，在實際執行過程中，部分受訪者可能因缺乏填寫意願而隨意

作答，降低問卷數據的可靠性。因此，如何在問卷設計上提高填答意願，並能正確的填答是提升研究品質的重要環節。

參考資料

- 1、 波昂刺刺(2018)。《漢娜的遺言》：沈重的校園懸疑劇，妖魔化的性侵恐懼。關鍵評論

<https://www.thenewslens.com/article/97219>

- 2、 短影音對青少年的影響。中小學數位素養教育資源網

<https://pse.is/7fh3jp>

- 3、 陳韋博(2018)。拍出改變社會的正能量！YouTube 持續鼓勵創作者透過頻道為社會帶來正向改變。

<https://pse.is/7gm45v>

- 4、 都市傳說列表。Fandom

<https://pse.is/7fh5t5>