

國立臺灣師範大學設計研究所

碩士論文

不同性別青少年對卡通圖像之
審美與偏好差異

The Different Aesthetic and Preferences
between Both Genders of The Teenagers in Cartoon Images

指導教授：伊 彬

研 究 生：黃志成

民國一〇一年七月

國立臺灣師範大學博(碩)士論文通過簽名表

系所別：設計研究所 設計創作班

姓名：黃志成

學號：099632114

論文題目：(中文) 不同性別青少年對卡通圖像之審美與偏好差異

(英文) The Different Aesthetic and Preferences between
Both Genders of The Teenagers in Cartoon Images


經審查合格，特予證明

論文口試委員



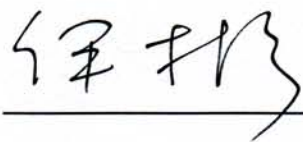
王麗卿

輔仁大學應用美術系副教授



周賢彬

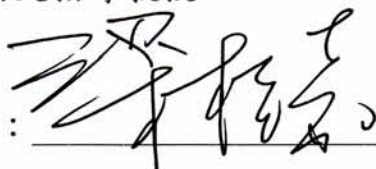
國立臺灣師範大學設計研究所教授



伊彬

國立臺灣師範大學設計研究所教授
論文指導教授

所長簽章：



中華民國 101 年 6 月 26 日

謝誌

很慶幸在自己進入職場從事教職之後，還能有機會再度回到校園重拾書本，再次體驗當學生的樂趣。過去兩年披星戴月、挑燈夜戰，為了求學問甚至是被咖啡因所俘擄，都是為了實踐自己的理想。

特別感謝我的指導教授—伊彬博士，能引導我在繁複的研究過程中，不斷的新發現、新學習、新思維，過程雖然辛苦卻能使我樂此不疲。從論文題目的選擇、研究方法的歸納整理、研究結果的分析討論、論文寫作技巧的指導，老師總是能耐心的啟發我不斷尋找問題，對圖像敏銳的分析，有條不紊的邏輯思考方法，開拓我在實徵美學研究上的視野，再造我大腦中「設計神經元」生長的關鍵期。

感謝口試委員王麗卿博士及周賢彬博士對於我論文的悉心指正，給予我許多寶貴的建議，修正我寫作過程中忽略的盲點，使得本論文得以趨於完整，在論文寫作技巧上是一次很棒的學習經驗。在實驗過程中，感謝開南商工林本博校長及江明岳教務主任的鼎力協助，以及所有參與實驗的班級導師和學生，有你們的熱情參與和配合，才能讓這本論文得以順利完成。同時要感謝和我共同學習成長的研究所同窗好友們，相互提攜鼓勵建立所建立起的革命情感，在學習路上能有如同家人般的你們相伴，是最棒的禮物。

最後要感謝一直陪伴我、支持我不斷給我鼓勵的家人，你們是我最強而有力的精神後盾，有你們的支撐，是我繼續往前邁進的動力。

摘要

從卡通圖像廣泛運用於商業活動中，顯示卡通不再只是兒童的專利，也不僅僅是青少年間所流行的次文化，而是橫跨世代間的創意文化產物。性別間因為生理構造不同，後天文化環境教育的影響，往往造成審美與偏好上的差異。何種卡通圖像特徵能跨越性別藩籬？不同性別青少年對於卡通圖像的主題、形式之審美與偏好差異為何？性別、形式或主題之間是否對審美與偏好有交互作用存在？是研究者欲研究探討的目的。本研究設計之刺激物為卡通圖像，按卡通形式分類為：平塗、粗框線、色塊立體、3D 立體、複合風格 5 形式；再依卡通主題為分類為：嘲諷荒謬、愛情倫理、科幻打鬥、俠義偵探、特異功能、運動競技、神話傳說 7 主題。以封閉問卷做為實驗工具，參與者為台北市西區某私立高職之 200 名高中生，年齡為 15-17 歲之間，男女比例各半。本研究藉由實驗施測與 ANVOA 分析。研究結果顯示：1.「卡通主題」的審美與偏好由生理直觀決定；2.「卡通形式」的審美偏好受文化視覺環境影響；3.「卡通主題-形式」為生理直觀與文化視覺環境相互作用影響；4.青少年最欣賞「科幻打鬥」主題的美感，最喜歡「神話傳說」主題；5.青少年認為「色塊立體」形式最具美感同時也最喜歡；6.女性整體審美程度與偏好評價均高於男性；7.男性較女性能欣賞而偏好「色塊立體」形式，寫實具深度的畫面；8.女性較男性能欣賞而偏好「粗框線」形式，可愛平面化的畫面；9.男性的審美與偏好相關性較為緊密，女性審與偏好程現分離現象。

關鍵字：青少年、卡通圖像、審美、偏好

Abstract

Widely used in commercial activities, cartoons are no longer just the patent for the children. They are not just subculture among the teenagers, but creative cultural products across the generations. Different genders often cause the differences in aesthetic and preference because of their physical structures and the affection of the acquired environmental cultural education. What kinds of the cartoon characters could cross these gender barriers? What are the differences of the teenagers to cartoon subjects and forms from the aesthetic and the preferences? Is there any interaction among the genders, forms, and subjects? Categorize cartoon forms as follows: smear, thick line, stereograph, 3D , and composite style; Also, classify cartoon themes as absurdity, soaper, sci-fi , detective, special abilities, athletic, and myths. 200 participants, from 15 to 17, with the ratio of males to females is one to one, are senior high school students from Taipei. The results showed that: 1. The aesthetic and the preferences of the cartoon subjects are decided by the gender. 2. The aesthetic and the preferences of the cartoon forms are affected by the cultural visual environments; 3. “Cartoon subjects - the form” is the result of the interaction of the genders and the cultural visual environments; 4. Teenagers appreciate the beauty of the "sci-fi" and the theme of the “myths” most; 5. The " stereograph” is teenagers’ favorite; 6. Generally speaking, females show higher aesthetic and more preferences than males do; 7. Males prefer to the " stereograph”; 8. Females prefer to the “ thick line”. 9. The affection of the aesthetic and the preferences are more close to males than to females.

Keywords: teenagers, cartoon images, aesthetic, preferences

目錄

謝誌	I
摘要	II
Abstract.....	III
目錄	IV
表目錄	VIII
圖目錄	X
第壹章、緒論	1
1-1 研究背景與動機	1
1-2 研究目的	2
1-3 研究架構與流程	3
1-4 研究範圍與限制	4
第貳章、文獻探討	5
2-1 卡通文化	5
2-1.1 卡通定義.....	5
2-1.2 台灣卡通媒體發展.....	6
2-1.3 卡通主題分類.....	7
2-1.4 小結.....	8
2-2 風格構成要素	8
2-2.1 風格的分類.....	8
2-2.2 風格的構成.....	9
2-2.3 卡通風格特徵.....	9
2-2.4 小結.....	10
2-3 青少年特質	10
2-3.1 青少年.....	11

2-3.2 次文化.....	13
2-3.3 小結.....	14
2-4 審美與偏好	14
2-4.1 審美認知發展相關理論.....	14
2-4.2 性別藝術發展差異研究.....	18
2-4.3 對象物的審美特質分析.....	19
2-4.4 小結.....	22
第叁章、研究方法	23
3-1 研究設計	23
3-2 參與者	25
3-3 視覺刺激物	25
3-3.1 刺激物說明.....	25
3-3.2 刺激物特質分類.....	26
3-4 研究工具與器材	28
3-5 實驗過程	28
第肆章、卡通著色風格審美評價研究結果	29
4-1 卡通著色風格審美評價判斷：大綱	29
4-2 審美評價：從主題的角度	30
4-3 審美評價：從形式的角度	33
4-4 審美評價：從主題-形式的角度.....	36
4-4.1 從主題的角度.....	36
4-4.2 從形式的角度.....	44
4-5 不同性別的審美評價差異特徵	49
4-6 小結	55
4-6.1 從主題的角度.....	55

4-6.2 從形式的角度.....	55
4-6.3 審美評價：從主題- 形式的角度	56
4-6.4 不同性別的審美評價差異特徵.....	56
第五章、卡通著色風格偏好評價研究結果	57
5-1 卡通著色風格偏好評價判斷：大綱	57
5-2 偏好評價：從主題的角度	58
5-3 偏好評價：從形式的角度	61
5-4 偏好評價：從主題-形式的角度	64
5-4.1 從主題的角度.....	64
5-4.2 從形式的角度.....	72
5-5 不同性別的偏好評價特徵	77
5-6 小結	81
5-6.1 從主題的角度.....	81
5-6.2 從形式的角度.....	81
5-6.3 偏好評價：從主題- 形式的角度	82
5-6.4 不同性別的審美評價差異特徵.....	82
第六章、卡通著色風格審美、偏好評價程度間之關係.....	83
6-1 以平均值分析審美評價與偏好評價間的差距	83
6-1.1 從主題的角度.....	83
6-1.2 從形式的角度.....	86
6-2 Pearson積差相關係數所顯示的關係.....	89
6-3 以變異數分析比較審美偏好之間的差距	91
6-4 小結	92
6-4.1 平均值.....	92
6-4.2 相關.....	93

6-4.3 多因子變異數分析.....	94
第柒章、討論	95
第捌章、結論與後續研究建議	99
8-1 結論	99
8-1.1 青少年對卡通圖像之審美偏好趨勢.....	99
8-1.2 青少年對卡通圖像之審美與偏好特徵	100
8-1.3 不同性別青少年對卡通圖像之審美偏好差異.....	100
8-1.4 不同性別青少年對卡通圖像之審美偏好特徵	101
8-1.5 不同性別青少年對卡通圖像之審美與偏好兩者間的相關性.....	102
8-2 後續研究建議	103
參考文獻	105
附錄一、問卷設計	111
附錄二、美感、偏好平均值	129
附錄三、性別單因子分析結果	132
附錄四、主題與形式間的成對比較	135

表目錄

表 2-1-1 相關研究中主題分類比較.....	7
表 2-2-1 卡通風格的分類.....	9
表 2-3-1 世代與卡通頻道發展時間對照表.....	10
表 2-3-2 青少年定義一覽表.....	11
表 2-3-3 次文化相關定義一覽表.....	13
表 2-4-1 兩性在藝術發展上的偏好差異.....	18
表 3-3-1 刺激物來源與數量統計與比例.....	25
表 3-3-2 「形式」所佔卡通圖像之總數與比例：.....	26
表 3-3-3 「主題-形式」遺缺填補的 4 張刺激物.....	26
表 3-3-4 主題與形式組合之刺激物.....	27
表 4-1-1 性別、主題、形式在審美評價之三因子變異數分析摘要表.....	29
表 4-2-1 性別在各主題對審美評價之單因子變異數分析摘要表.....	32
表 4-3-1 性別在各形式對審美評價之單因子變異數分析摘要表.....	35
表 4-4-1 各主題與形式的組合下年齡與性別在審美評價的單因子變異數分析結果	37
表 4-5-1 青少年參與者審美評價平均值最高的 5 張刺激物.....	49
表 4-5-2 青少年參與者美感評價平均值最低的 5 張刺激物.....	50
表 4-5-3 男性在 35 張刺激物中審美評價顯著高於男性的刺激物.....	51
表 4-5-4 女性 35 張刺激物中審美評價顯著高於男性的刺激物.....	53
表 5-1-1 性別、主題、形式在偏好評價之三因子變異數分析摘要表.....	58
表 5-2-1 性別在各主題對偏好評價之單因子變異數分析摘要表.....	61
表 5-3-1 性別在各形式對偏好評價之單因子變異數分析摘要表.....	63

表 5-4-1 各主題與形式的組合下年齡與性別在偏好評價的單因子變異數分析結果	65
表 5-5-1 青少年參與者偏好評價平均值最高的 5 張刺激物.....	77
表 5-5-2 青少年參與者偏好評價平均值最低的 5 張刺激物.....	78
表 5-5-3 男性在 35 張刺激物中偏好評價顯著高於男性的刺激物.....	79
表 5-5-4 女性在 35 張刺激物中偏好評價顯著高於男性的刺激物.....	80
表 6-2-1 不同性別以主題的角度檢視「審美-偏好」之Pearson積差相關係數表	89
表 6-2-2 不同性別在主題的角度檢視「審美-偏好」之Pearson積差相關係數表	90
表 6-2-3 不同性別綜合形式與主題的角度檢視「審美-偏好」之Pearson積差相關 係數表.....	90
表 6-3-1 主題與形式各條件下性別對美感評價、偏好程度的單因子變異數分析結 果摘要.....	91

圖目錄

圖 4-2-1 伊彬、林演慶（2008）的「動態階層審美心智系統模型」.....	17
圖 4-2-1 青少年參與者對各主題之審美評價.....	31
圖 4-2-2 不同性別參與者對各主題之審美評價.....	31
圖 4-3-1 青少年參與者對各形式之審美評價.....	34
圖 4-3-2 不同性別參與者對各形式之審美評價.....	34
圖 4-4-1 「嘲諷荒謬」主題下 2 組參與者對不同形式之審美評價.....	37
圖 4-4-2 「愛情倫理」主題下二組參與者對不同形式之審美評價.....	39
圖 4-4-3 「科幻打鬥」主題下二組參與者對不同形式之審美評價.....	40
圖 4-4-4 「俠義偵探」主題下二組參與者對不同形式之審美評價.....	41
圖 4-4-5 「特異功能」主題下二組參與者對不同形式之審美評價.....	42
圖 4-4-6 「運動競技」主題下二組參與者對不同形式之審美評價.....	43
圖 4-4-7 「神話傳說」主題下二組參與者對不同形式之審美評價.....	44
圖 4-4-8 「平塗」形式下二組參與者對不同主題之審美評價.....	45
圖 4-4-9 「粗框線」形式下二組參與者對不同主題之審美評價.....	46
圖 4-4-10 「色塊立體」形式下二組參與者對不同主題之審美評價.....	46
圖 4-4-11 「3D 立體」形式下二組參與者對不同主題之審美評價.....	47
圖 4-4-12 「複合風格」形式下二組參與者對不同主題之審美評價.....	48
圖 5-2-1 青少年參與者對不同主題之偏好評價.....	59
圖 5-2-2 不同性別參與者對不同主題之偏好評價.....	60
圖 5-3-1 青少年參與者對不同形式之偏好評價.....	62
圖 5-3-2 不同性別參與者對不同形式之偏好評價.....	62
圖 5-4-1 「嘲諷荒謬」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價.....	65
圖 5-4-2 「愛情倫理」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價.....	67
圖 5-4-3 「科幻打鬥」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價.....	67

圖 5-4-4 「俠義偵探」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價.....	68
圖 5-4-5 「特異功能」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價.....	69
圖 5-4-6 「運動競技」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價.....	70
圖 5-4-7 「神話傳說」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價.....	71
圖 5-4-8 「平塗」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價.....	73
圖 5-4-9 「粗框線」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價.....	73
圖 5-4-10 「色塊立體」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價.....	74
圖 5-4-11 「3D立體」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價.....	75
圖 5-4-12 「複合風格」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價.....	76
圖 6-1-1 全體參與者對各主題的審美、偏好之平均值.....	83
圖 6-1-2 男性參與者對各主題的審美、偏好之平均值.....	84
圖 6-1-3 女性參與者對各主題的審美、偏好之平均值.....	85
圖 6-1-4 全體參與者對各形式的審美、偏好之平均值.....	86
圖 6-1-5 男性參與者對各形式的審美、偏好之平均值.....	87
圖 6-1-6 女性參與者對各形式的審美、偏好之平均值.....	87

第壹章、緒論

1-1 研究背景與動機

有線電視法通過之後，兒童專屬頻道陸續成立，24 小時全年無休的播放，更多風貌的卡通節目不斷的引進國內，能從中觀察出卡通影片樣貌的改變。科技改變了卡通製作的方式，傳統卡通形式仍屹立不搖的與各種創新形式卡通競爭，顯現傳統形式卡通仍有其魅力存在，隨軟體的進步，各種形式的卡通影片不斷推陳出新，將真實影片、手繪、圖案形式與 3D 等風格混合搭配，呈現拼貼效果的創意（伊彬，2008）。為迎合不同年齡層對卡通影片的喜好，傳統與創新的風格形式為卡通圖像的風格呈現帶來更多元的樣貌。

由兒童頻道的成立、院線動畫的賣座可以得知，卡通不僅僅是兒童世代的專利。不同的著色風格形式，各有其合適的主題可以發揮、各有不同的年齡層偏好。框線平塗形式卡通為傳統卡通製作形式，電腦動畫技術純熟的運用在卡通製作技術，使得卡通圖像呈現更多元化的樣貌，而廣泛的被運用於商業活動中。伴隨卡通頻道發展成長的 Z 世代，如今已進入青少年時期，究竟青少年認為何種卡通形式是最美也最喜歡？男女生對於卡通主題的審美偏好程度為何？性別間是否存在審美與偏好的差異？是什麼原因造成這樣的差異？便是本研究所欲探討的問題。

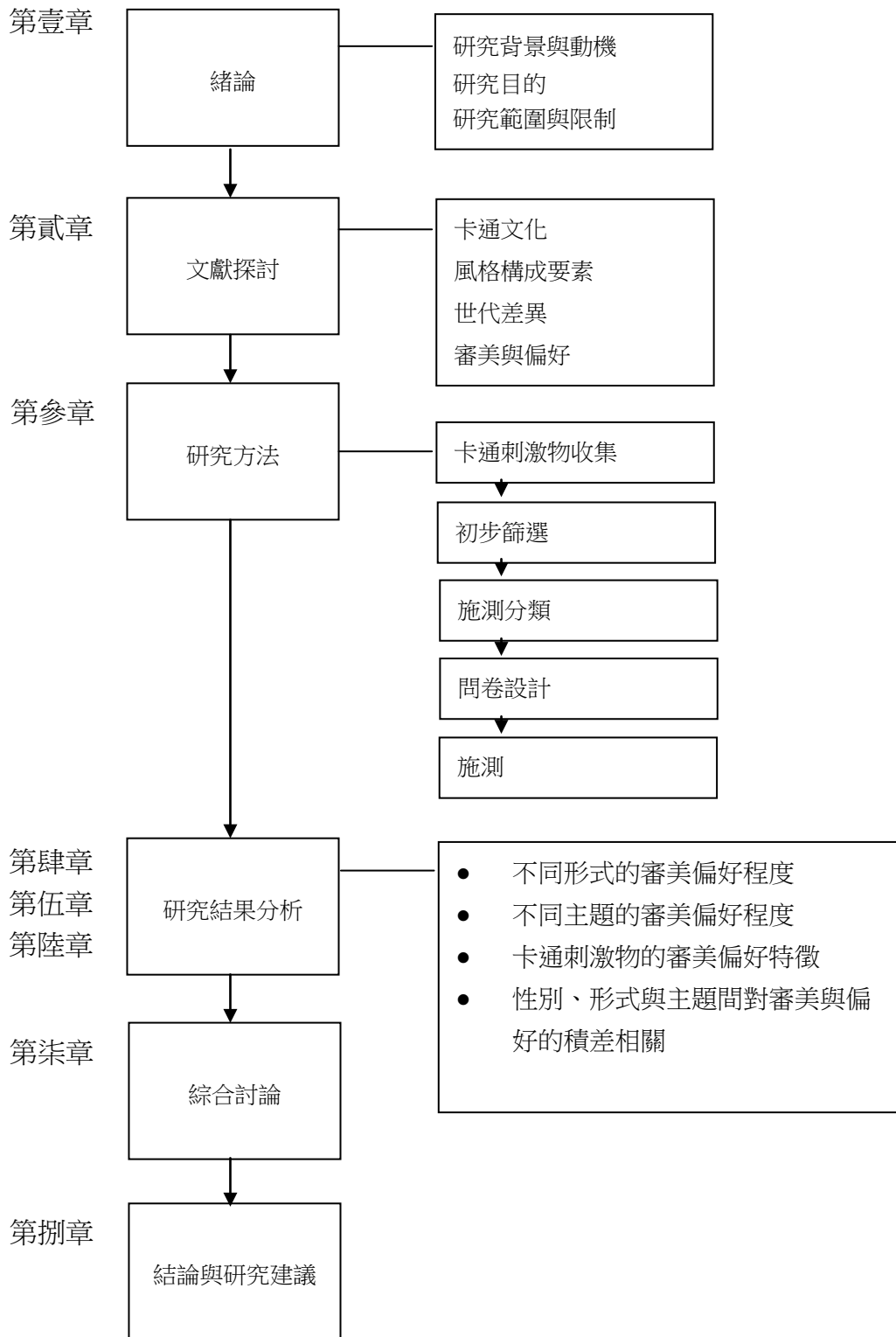
1-2 研究目的

從卡通圖像廣泛運用於商業活動中，顯示卡通不再只是兒童的專利，也不僅是青少年間所流行的次文化，而是橫跨世代間的創意文化產物。性別間因為生理構造不同，後天文化環境教育的影響，往往造成審美與偏好上的差異。何種卡通特質能跨越性別藩籬？不同性別青少年對於卡通形式的審美與偏好差異為何？是研究者欲研究探討的目的。

本研究之研究目標：

- (1) 探討青少年對於卡通主題的審美與偏好程度。
- (2) 探討青少年對於卡通形式的審美與偏好程度。
- (3) 探討性別對於卡通形式的審美與偏好是否有差異。
- (4) 探討青少年對於卡通形式的審美與偏好之特徵。
- (5) 探討性別、形式或主題之間是否對審美與偏好有交互作用存在。

1-3 研究架構與流程



1-4 研究範圍與限制

受限於人力、物力及時間等因素，本研究之刺激物取得與施測範圍有所限制，受限範圍說明如下：

- (1) 本研究參與者來自台北市西區某私立高職 15-17 歲之 200 名高中生，男女比例各半為樣本母群體。
- (2) 卡通節目雖有更新，但多數為重複播出，因此收集 2011 年 1-3 月間之無線、有線電視卡通節目表，以及 1990 年以來上映之院線動畫作為刺激物，呈現台灣卡通現況。

第貳章、文獻探討

2-1 卡通文化

現今卡通消費市場的主力，是上個世紀五、六〇年代出生的那一波嬰兒潮。電視機的出現和普及，造就了漫畫被改編成動畫的趨勢，雖然這群人已是社會中堅份子，仍有難忘懷的「卡通電視迷」經驗（Pinko，2004）。隨網路科技和資訊交換方式的改變，Z 世代收看卡通的節目量和頻道數，更是五花八門。

2-1.1 卡通定義

「卡通」(cartoon) 這個名詞源自義大利文「catone」，原意本是一種厚紙，引申為正式創作一幅畫作或嵌瓷畫之前的草稿（中華兒童百科全書，1983）。維基百科於 2005 登載，英文字 animation，其字源 anmia 拉丁語的意思為「靈魂」，animation 亦可解釋為經由創作者的安排，使得原本不具生命的物體，像獲得生命一般的活動（陳元陽，2007）。卡通可解釋成由報紙上多格的政治漫畫轉化的動畫形式，在華特·迪士尼（Walt Disney）創造出家米老鼠（Mickey）之後，這種動畫形式，自此成了所有動畫的代名詞（李道明，1997）。

卡通影片可將之看成是一種漫畫的形式，透過誇飾的動作及人物及其戲劇性的劇情表，運用動作設計的速度快慢，以高度誇張的表現形式，來傳達嘲諷性、幽默性或純戲劇性的效果（視覺美學會、蔡金蓉，1988）。動畫的製作技巧，隨著電影藝術的蓬勃發展，不再受限於條描繪的方式，人們大多能夠了解，動畫是以電影膠片逐格去拍攝（或曝光）的作品，從 1960 年代開始，利用電腦繪製圖像再使用攝影機拍攝電子監視器、電子訊號輸出成錄影，或使用電影訊號掃瞄記錄下來的「電腦動畫」，更是擴大了動畫的領域（黃玉珊、余為政，1997）。

「卡通」及「動畫」在兩個名詞，研究學者們在字面解釋上略有不同。「動畫」指利用單格影片拍攝的方式，包含平面、立體、木偶、或電腦類型。「卡通」則是以漫畫人物形式、平面賽璐璐方式拍攝的動畫片，可將卡通定義為一種以一連串的圖畫，配合動作、聲音和文字，透過特殊的角色設計，來說明一個故事或傳達

某種訊息內容，呈現的平台以電視和電影為主（黃木村，1979；黃明月，1995；陳元陽 2007）。雖然字面解釋上略有不同，時至今日，「卡通」及「動畫」製作技術，不斷與科技發展併進融合創新。因此，本研究將「動畫」及「卡通」視為同一種形式的作品。

2-1.2 台灣卡通媒體發展

1993 年通過有線電視法之前，國內三家電視台（台視、中視、華視）僅有少數時段播出卡通。1995 年 3 月，台灣有線電視市場引進迪士尼卡通頻道，國內有了第一個專屬卡通頻道。繼迪士尼頻道之後，有線電視市場開始成立兒童頻道，如：木喬卡通頻道、中都卡通台、TNT 卡通頻道（Cartoon Network）、KERMIT、首華卡通、探索頻道、兒童百科頻道等（簡佩緯，2003）。1998 年，成立東森卡通台，於 2000 年更名為東森幼幼台（李怡惠，2004）。2004 Animax 卡通頻道成立；2006 年新增富邦 MOMO 親子台與 QTV 緯來兒童台，至 2007 年 MOMO 親子台整併 QTV 緯來兒童台之後，目前台灣兒童頻道主要有迪士尼卡通頻道、Cartoon Network、Animax、MOMO 親子台與東森幼幼台五個頻道（朱秋萍，2009）。

有線電視法通過之後，台灣有電視各類型專屬頻道快速增加。電視頻道的增加使得觀眾有更多的選擇，但國內自製卡通並沒有因此而發展蓬勃，反觀各家電視台為了節省製作成本，改以購買成本較低的外國卡通(美國、日本)，捨棄高製作成本的本土卡通。（李宗薇、董建成，2007）。台灣卡通頻道播出之美國卡通作品，以迪士尼（Walt Disney Feature Animation）為大宗；動畫電影部份，2006 迪士尼併購成立於 11986 年的皮克斯動畫工作室（Pixar Animation Studios）及成立於 2004 年的夢工廠動畫公司（DreamWorks SKG）皆製作許多著名動畫長片受國人歡迎（蔡秀紋，2011）。日本卡通大多是由流行漫畫改編而成，像是《名偵探柯南》、《航海王》等，其受歡迎的程度不亞於迪士尼卡通，這樣的現象和日本漫畫在台灣普遍流行有關（陳元陽，2007）。

由收集的樣本分析，台灣專屬卡通頻道中，迪士尼頻道及 CN 卡通頻道，以該頻道自製美國卡通播出為主；Animax 主要播出日本卡通；東森幼幼台及 MOMO 親子台，除自製兒童教學節目外，以購買國外卡通節目播出為主；其餘綜合性頻道亦以購買日本卡通播出為主。

2-1.3 卡通主題分類

主題的分類可依故事情節、角色設計、故事背景區分，根據表 2-1，部份針對青少年次文化的研究者們，根據收集所得資料分析進行分類。

表 2-1-1 相關研究中主題分類比較

來源	類別	主題分類
賴國洲（1997）	卡通	「生活寫實」、「俠義偵探」、「特異功能」、「科幻打鬥」、「神話傳說」。
陳筑筠（2003）	卡通	「生活寫實」、「倫理愛情」、「俠義偵探」、「運動競技」、「特異功能」。
簡佩緯（2003）	卡通	「生活寫實」、「愛情倫理」、「俠義偵探」、「科幻打鬥」、「特異功能」、「運動競技」、「神話傳說」。
葉美怡（2006）	卡通	「生活寫實」、「科幻與特異功能」、「其他」。
陳元陽（2007）	卡通	「生活寫實」、「倫理愛情」、「俠義偵探」、「科幻打鬥」、「特異功能」、「運動競技」、「神話傳說」、「其他」。
伊彬（2008）	插畫	「暴力戰鬥」、「運動競技」、「嘲諷荒謬」、「魔幻神祕」、「濃情蜜意」、「時尚摩登」
張雅婷（2011）	卡通	「校園」、「人物冒險故事」、「家庭生活點滴」、「神怪科幻」、「偵探推理」、「人物側寫」。

原始資料來源：賴國洲（1997）；陳筑筠（2003）；簡佩緯（2003）；陳元陽（2007）；伊彬（2008）；張雅婷（2011）；作者整理。

經研究者收集刺激物分類之後，本研究卡通主題分類說明如下：

- (1) **嘲諷荒謬**：以灰諧逗趣的劇情配和誇張的角色格性，使人會心一笑的同時，有時更能引人深省。
- (2) **愛情倫理**：以家庭親情或男女情感為主軸的劇情。
- (3) **科幻打鬥**：劇中主角以高科技武器相抗衡，身處太空或可穿梭時空。
- (4) **俠義偵探**：主角具行俠仗義性格，為維護社會治安與不法之徒對抗打鬥或協助警方偵辦案件。
- (5) **特異功能**：主角具有特殊能力或法術，協助弱勢對抗惡勢力。

(6) **運動競技**：劇中角色具有運動專長，透過競技過程提升自我能力。

(7) **神話傳說**：描述神話故事或民間怪鬼傳說。

2-1.4 小結

國內卡通來源因節省成本之故，普遍購買國外卡通製播，長期購買日本卡通為主。隨著卡通頻道成立的歷史推演，歐美國家卡通頻道多為自製節目，分蝕原本以日本為主的卡通市場。學者指出，卡通為漫畫形式的延伸，而日本卡通大多是由流行漫畫改編（黃木村，1979；黃明月，1995；陳元陽 2007）。在卡通頻道多元競爭及好萊塢動畫電影夾擊下，日系卡通能與之抗衡，這樣的現象和日本漫畫在台灣普遍流行有關(陳元陽，2007)。

2-2 風格構成要素

於風格的本質是複雜、有機、難以拆解的物質，包括不同的形式元素所組成。研究者透過實徵美學的研究，希望得知個體如何整合複雜的視覺元素，根據什麼樣的標準做出審美與偏好的判斷。為了找出個體特質與風格特質間的微妙關係，風格分類的角度，在這類實徵美學研究是極為重要的前置作業。為了避免刺激物之形式與內容相互混淆，研究者通常的策略為：採用數套平行題組，每一題組包含不同形式而屬於同一主題內容。

2-2.1 風格的分類

構成風格的要素，包括：輪廓線、陰影、色彩、圖案形式、效果、表現氣氛、特殊技法等項目（張婉琪，2000）。風格是一種由整體直觀的原則，於相似性、普遍性、恆定性、連續性的基礎上，所從事分的類行為而產生的概念，其廣度涉及了作者（內、外）、作品（內、外）、時代（內、外）、區域（內、外）及互動性過程等九個範疇（黃永宏、伊彬，2002）。

2-2.2 風格的構成

對於刺激物如何按照風格分類，各學者有不同的看法，部份學者著重於風格的形式面向，其他學者則主張將刺激物的主題內容一併納入。但無論如何，所有研究者都認同風格是一種複雜的綜合性分類，可能只是包括形式，主題內容藉由形式建構得以呈現(伊彬，2008)。亦即風格可視為主題與形式相互牽動下的分類。

2-2.3 卡通風格特徵

依表現風格可將動畫區分為平面動畫、電腦動畫、立體動畫、剪紙動畫、木偶動畫及其他特殊合成的影片等，將攝得的結果運用電視及電影製作技術，以連續的動態方式呈現，透過放映時產生連續「動作的幻覺」（視覺殘留），觀者對畫面產生有生命的感覺（邱莉燕，1997；陳筑筠，2003）。

除了全天候播出的卡通頻道之外，卡通在電影創作領域中更為蓬勃發展。從早期手繪動畫到 1990 年代初期由電腦科技堆砌出的 3D 動畫技術，早以成為美國動畫工業的指標；日本動畫講究藝術的精神，則是運用於場景與服飾中，不論是歐洲城市、鄉村場景還是復古場景，皆是透過實際勘景表現出的人文藝術（奚岳隆，2006）。日本動畫大師宮崎駿認為親筆描繪才能完整呈現人味和藝術性，這不是 3D 動畫能取代的，雖然吉卜力工作陸續開發動畫技術，仍堅持手工繪圖，即便採用 3D 動畫，仍使其表現出只有 2D 的視覺效果（曾寶璐，2005）。

以下就所收集的刺激物，依其輪廓線、陰影、色彩、圖案形式、效果、表現氣氛、特殊技法等要素，作刺激物風格分類整理於表 2-2-1：

表 2-2-1 卡通風格的分類

風格分類	風格特徵
平塗	傳統手工的著色方式，通常以柔和的色彩平塗方式呈現
粗框線	認粗框線描繪輪廓，用色鮮明活潑，輪廓與色彩均具強烈對比風格
色塊立體	簡化人物、場景寫實程度，以色塊著色方式表現造形的立體感。
3D 立體	透過電腦運算，繪製高擬真、寫實程度的人物場景。
複合風格	混合平面與 3D，或以材質拼貼的著色方式。

資料來源：作者整理。

2-2.4 小結

隨著電腦技術的發展，卡通技術的可運用性更為多元，為卡通增添更多形式的樣貌。以吉卜力為例，即使運用電腦 3D 技術，僅是運用其技術表現手繪質感，將其視為工具，而不是最終要展現的成果，相較於好萊塢卡通強調擬真技術，日本卡通較強調人文藝術性。因此在大量購製國外卡通的臺灣，集結了各國風格相異的卡通形式。

2-3 青少年特質

為檢視青少年成長過程與卡通頻道發展的時空背景，研究者整理世代兩卡通頻道發展對時間對照於表 2-3-1：

表 2-3-1 世代與卡通頻道發展時間對照表

來源	1960	1970	1980	1990	2000	
本研究整理		X 世代	Y 世代 Millennial iPod generation		Z 世代 New silent generation	
出生年		1965-1980	1980-1994	1995-		
年代	1960	1970	1980	1990	2000	2010
事件			1975 華視播出台灣第一部卡通《小蜜蜂》		1993 通過有線電視法	
					1994 成立 TNT 電影及卡通頻道 (Cartoon Network 卡通頻道前身)	
					1995 台灣引進迪士尼卡通頻道(第一個專屬卡通頻道)	
					1998 成立中都卡通頻道	
					1998 成立首華卡通頻道	
					1998 成立東森卡通頻道	
					2000 東森卡通頻道更名為東森幼幼台	
					2004 成立 Animax 卡通頻道	
						2006 成立富邦 MOMO 親子台
						2006 成立 QTV 緯來兒童台
					2007 富邦 MOMO 親子台整併 QTV 緯來兒童台為 MOMO 親子台	

資料來源：作者整理

世代為在同一段時間區間內出生，伴隨著歲月年齡增長的一群人，這一群人在社會與歷史發展過程中，具有共同位置（common location），使得同一世代受限於特定的經驗領域、相近的思想與相似的經驗模式，以及獨特的行動類型之中（Mannheim，1997；林聖淵，2006）。當不同世代有著不同的態度和價值觀時，我們必需檢視其時空背景及特殊事件的影響。

2-3.1 青少年

世代依年齡區間做為分野的界定標準，然而在眾多學者們的研究中，其界定標準確不盡相同。雖然各研究的年齡分界點並非完全一致，但有著粗略的吻合度。沉默世代所指大約為 1925-1945 年之間的出生者；嬰兒潮世代較為一致，大約所指為 1946-1964 年間的出生者；X 世代所指大約為 1965-1980 年間的出生者，與所謂新人類開始的年代相同；Y 世代所指的大約為 1981-1994 年間的出生者；Z 世代所指的是大約為 1995 年以後出生者（伊彬，2008）。以現今 2011 年為記，X 世代約為 30-45 歲的成年人，Z 世代約為 17 歲以下的青少年及兒童。學者們認為的青少年定義整理於表 2-3-2：

表 2-3-2 青少年定義一覽表

學者（年代）	青少年定義
Havighurst (1972)	青少年指中學生階段，年齡介於 12-18 歲，並達到一個男性或女性的社會角色，有效地運用身體發展，取得更成熟思想。
Gullotta (1989)	青少年期是屬於高風險的時期，心情低落與混亂。
Feldman (1990)	青少年期正值青春階段，是激烈的騷動時期，被考慮為一段重要的過渡時期，在這段期間發生生物學和社會的改變。
張春興 (1992)	兒童期發展至成年期之間的一段大約十年期間稱青少年。
鄧繼強 (1993)	青少年期 (Adolescence) 是由 11、12 歲至 20 歲的階段，為中學生時期，指人踏入成熟階段，心智開始成熟，能思考判斷、分辨是非、有自主能力。
黃德祥 (1996)	青少年指身體開始發育，尚未完全成熟的十來歲年輕人，相當於國中與高中學生階段。是個體一生中，身心發展與改變最大階段，在生理、認知性別角色、自我、生涯有新的成長。

（接下表）

(續上表)

王玟琳 (1998)	青少年指具有「小大人」的心態，認為自己長大可以承擔責任，喜歡打抱不平而出頭。
曹乃怡、劉麗容 (1999)	青春期的孩子稱青少年，是童年結束準備邁入成人生活的過時期，一般定義為 10-21 歲男女，體內荷爾蒙變化，出現第二性徵。
Marcoen (1999)	青少年期被定義為社會的撤退和孤立隔離，並強調力適應的風險時期。
高強華 (2000)	青少年期是「志於學」時期，理應勤勉求知、立志向學；表現熱誠和追求理想。亦是個人自我追尋；困惑與迷惘深重、情緒不穩定、種種愁煩與焦慮不斷的階段。
Crain (2000)	青少年時期指孩童轉變成社會化的個體，身體始於青春開始轉變，年輕人不是孩子也不是成人，是孩童經歷第二次出生。
鄭雅蓉 (2001)	一般青少年的年齡範圍界定 12-21 歲之間。
王仁宏 (2001)	青少年是脫離成人照顧的時期，朝向成人未來世界邁進，擺脫兒童思考態度，學習成人自主獨立，完成新的內在成長，是人生自我統整可塑性最強階段。
林正文 (2002)	青少年期是在成年期前的一段「轉折期」，亦是性成熟到心理成熟的時期，也就是人生的黃金時期，影響個人身心發展至深且鉅。
葉宗文 (2004)	青少年是介於童與成人階段之間，由於身體及心理社會層面出現快速化，被喻為「成長期」、「混沌期」、「風暴期」等。
Bernburg (2006)	青少年期是尋求刺激、樂趣、風險、冒險、恐懼、新的挑釁、黨派文化群的時期，能挑釁成年人和社會的權威標準。

原始資料來源：Havighurst (1972)；Gullotta (1989)；Feldman (1990)；張春興 (1992)；高強華 (1993)；黃德祥 (1996)；王玟琳 (1998)；曹乃怡、劉麗容 (1999)；Marcoen (1999)；Grain (2000)；高強華 (2000)；鄭雅蓉 (2001)；王仁宏 (2001)；林正文 (2002)；葉宗文 (2004)；Bernburg (2006)；作者整理。

綜合上述文獻，青少年特質定義如下：(1)就年齡而言，界定於 12-20 歲之間，為國、高中或大學求學階段；(2)就生理而言：為兒童發展至成人階段間的「過渡時期」，國外學者將其視個體發展的「關鍵時期」，為身體轉變的重要階段；(3)就心理而言：情緒低落、心情混亂易焦慮不安的階段；(4)就特徵而言：心智開始發展成熟，具獨立思考能力，尋求冒險刺激，挑戰成人權威的叛逆階段。

2-3.2 次文化

次文化被定義為相對於成人所發展的社會主流文化，它是美國者市社會學家 Fischer 所創，是指一群人，他們具有相似的生活經驗和背景，經過長時間的互動與相處的結果，逐漸產生一種相互了解接受的規範、價值觀、生活方式以人生態度（引註於吳慧芳，2009）。青少年的次文化特徵可歸納為以下四點：（1）對形式主義的反抗、（2）對功利商業主要的抗議、（3）對機械化的的生活不滿、（4）自我表現的趨向（李亦園，1984）。而學者 Hall、Jefferson（1976，引註於 Hebdige，2005）認為，青少年次文化風格可詮釋為抵抗形式的象徵，並將此種風格視為一種引人注目的徵兆，代表的是更為廣泛且普遍遭受打壓的抗議。英國伯明罕當代文化研究中心的學者們認為，各種不同的風格能提升青少年次文化團體的凝聚力，進而產生相類似特徵行為的特有意象，導致被成人視為負面、反叛及暴力（Besley，2003）。顯見在部分學者眼中，青少年次文化與成人主流文化抗拒與對立的關係。

次文化的意涵，在過去被視為偏差行為的論點，在多元次文化且講求創新的現代，有了較為正面的論點。學者 Wallace、Kovacheva（1996，引註於伊彬，2008，44）認為，1980 年代後，青少年次文化產生了劇烈的改變，隨著物質環境的改變、視覺傳播科技的發達、與媒體文化的發展，特別是經由感官接收與傳遞的視覺語言（Visual language）蓬勃地發展；青少年次文化的研究從原先以階級為主要議題，轉而強調風格與符號解讀上的研究。他們認為主流文化不再將青少年次文化視為洪水猛獸，反而將其吸收，轉變成在市場供販賣的創意商品，形成流行文化的一部份，來自於青少年次文化的刺激轉化，成為文化創新與活力的來源。眾多學者定義的次文化解釋，整理於表 2-3-3：

表 2-3-3 次文化相關定義一覽表

學者（年代）	次文化定義
陳奎熹（1997）	次文化來自大團體的文化，有相關性卻因種族、地域、年齡、階級而於母文化不同。
黃淑君（1999）	青少年質疑成人的標準並挑戰成人的權威，將過去尋求的支持對象由父母轉向同儕，而認同同儕間的價值觀。

（接下表）

(續上表)

Harris (2000)	文化正常的傳遞方式，不是由父母到子女個人，而是從父母的同儕團體到孩子的同儕團體。
Brooker (2003)	次文化由群體所構成，分享一組共同的價值、品味、利益，藉由物質客體、配備、服飾或共同的外觀來表達團結。
方永泉 (2005)	次文化形成的因素中，年齡差異的因素是明顯造成文化差異的因素。
伊彬、林演慶、張琬琪 (2006)	在一個社會中，由於成員的特質不同，形成許多次級團體，這些次級團體有其各自的價值觀和規範，形成不同的各種次文化。

原始資料來源：陳奎熹 (1997)；黃淑君 (1999)；Harris (2000)；Brooker (2003)；方永泉 (2005)；伊彬、林演慶、張琬琪 (2006)；作者整理。

綜合上述文獻整理，可發現次文化的解釋，由早期挑戰大人權威的論點，轉而趨向認同其文化的特質，不再將其視為偏差且對立的行為表現。次文化是以群體方式，藉由鮮明特色的外顯特徵快速傳播，形成流行文化的一部份。

2-3.3 小結

部份學者認為青少年為兒童發展至成人階段間的「過渡時期」，亦有部份國外學者將其視個體發展的「關鍵時期」，為身體轉變的重要階段情緒低落。心智開始發展成熟，具獨立思考能力、心情混亂易焦慮不安的階段。這群處於善變的情緒狀態的年青人，尋求冒險刺激，挑戰成人權威所形成的次文化，由偏差對立的觀點，成人趨向認同青少年間流行的次文化，而將其融入商業市場轉變成創新與活力的靈感來源。

2-4 審美與偏好

2-4.1 審美認知發展相關理論

(一) Piaget 認知發展理論

Piaget 認為人類的智能發展是先天決定的，自兒童時期發展至成人時期，是一種在連續中呈現階段性特徵的認知發展過程。綜合學者們的研究結果，Piaget 的認知發展階段可畫分為以下四個時期（呂燕卿，1986；蔡春美，1988；蘇建文等，

2003；張春興，2001；鄭和鈞等，1995）：

(1) 感覺運動期 (Sensorimotor stage) 零至二歲：

這個時期的嬰兒主要發展感官知覺與手部的動作，如：視覺、觸覺、聽覺等，因此，藝術品對這個時期的嬰兒而言，只是觸發感官知覺的外來刺激物，對藝術品尚未能產生美感的反應。

(2) 前運思期 (Preoperational stage) 二至七歲：

在此時期的兒童主要發展為遊戲、模仿、畫圖、心理意象，不具回復或想像事物原有情境的能力，兒童在這個時期的思考處於自我中心 (egocentrism)，無法從別人的想法或從另一個角度去觀察事物，只能以自己的想法和觀點表達。

(3) 具體運思期 (Concrete operational stage) 七至十一歲：

小學中、高年級時期的兒童思維發展，主要為依循邏輯法則推理的思維模式，並非單就知覺的片面事實去作判斷，而是採取分析、歸納的思維去進行關係和層級的推理方式，但這樣的推理思維能力只限於眼前所見的具體情境或熟悉的經驗。

(4) 形式運思期 (Formal operational stage) 十一歲至青少年：

青少年認知發展至這個時期，代表個體的思維能力已發展至成熟階段，並且具有五種思考特徵：(1) 假設性的思考、(2) 可能性的思考、(3) 思考性的思考、(4) 前瞻性的思考、(5) 超越成規性的思考 (蘇建文等，2003)。此時期的思考特色，不再受限於眼前具體或熟悉的經驗 (呂燕卿，1986)。亦即能產生新的、抽象性的思維而不是由眼前具體情境所產生的思維方式，並且透過不同的思考邏輯來思考不同的問題 (蔡春美，1988)。

在形式運思期，青少年的認知、情意因素同時發展，認知活動的自覺性顯著增強，特別是在觀察力的發展上，其目的及精確性相對地更加明確，高中生的圖形辨視能力，隨著年齡的增長，正確率比國中生高出 20% 以上 (鄭和鈞等，1995)。綜合以上所述，此時期的青少年對於繪畫構成的基本元素 (線條、形狀、色彩、肌理、光影…等)，可以採取抽象的邏輯推理，辨識各元素的美感特質，並進行相

互之間、整體的關係分析，洞察作品內容所蘊含的意義。

(二) Parsons 審美發展理論

Parsons 提出美感發展階段論，將審美判斷發展過程區分為 5 階段，本研究參考崔光宙（1992）與陳瓊花、伊彬（2002）等論述，整理分析如下：

- (1) **主觀偏好**：此階段的兒童美感判斷來自於他的個人主觀偏好，審美時易與相關情緒經驗混淆。此階段的特徵為受題材和顏色影響，大致為學齡前兒童。
- (2) **美與寫實**：美感判斷特徵是關心繪畫題材的真實與美，並能區分「美感」與「非美感」經驗，大致為小學階段的兒童。
- (3) **原創表現**：美感判斷的特徵是跨越寫實風格和技巧，能解讀繪畫語言做內在詮釋，以發覺繪畫作品的深度、表現性和原創性，大致為青少年階段。
- (4) **形式風格**：美感判斷的特色在超越解讀作品的內在主觀詮釋，將藝術品視為社會文化產物，針於作品特質進行客觀分析。
- (5) **自律**：為美感判斷的最高發展境界，不受限於傳統規則，能以個人開放而較無成見的觀點評述，並與既有的社會文化標準取得平衡點，建立個人的審美標準。

人類在不同的發展階段有不同的美感反與特質，兒童在第一、二階段時，關注的焦點主要是作品的題材，並強烈的受色彩吸引；青少年在第三階段的發展則注重作品的表現性和原創性；第四階段開始注意表現風格和形式所呈現的特質；到最後階段則強調個人建立客觀的審美標準（崔光宙，1992）。雖然部份學者以年齡做為劃分審美發展階段的依據，但 Parsons 認為審美能力發展與年齡無絕對關係，但發展順序具有共通性（林仁傑，1995）。

三、伊彬、林演慶之「動態階層審美心智系統」

為了解釋審美的心智轉變，伊彬、林演慶（2008）發展出「知覺-情緒-認知的動態心智系統」（圖 2-4-1）。提出審美除了主客題間相互作用產生的「空間」之外，同時具有個人心智發展的「時間」線性特徵。他們認為：審美心智的移轉階層是

循序漸進的，同時是循環互動的。審美的情感作用由知覺、情緒、認知所共構；另一個面向顯示基因、經驗、教育與文化三者所交織的審美經驗（伊彬，2008）。

審美可能是各種元素雜雜交互作用下所產生的結果，由「動態階層審美心智系統」可以得知，基因構成基礎審美知覺；生活環境與經驗因素，修正了神經之間的連結反應，而改變了審美情緒；教育與文化價值的催化，使審美認知透過理性的認知管道做出評斷（伊彬，2008）。

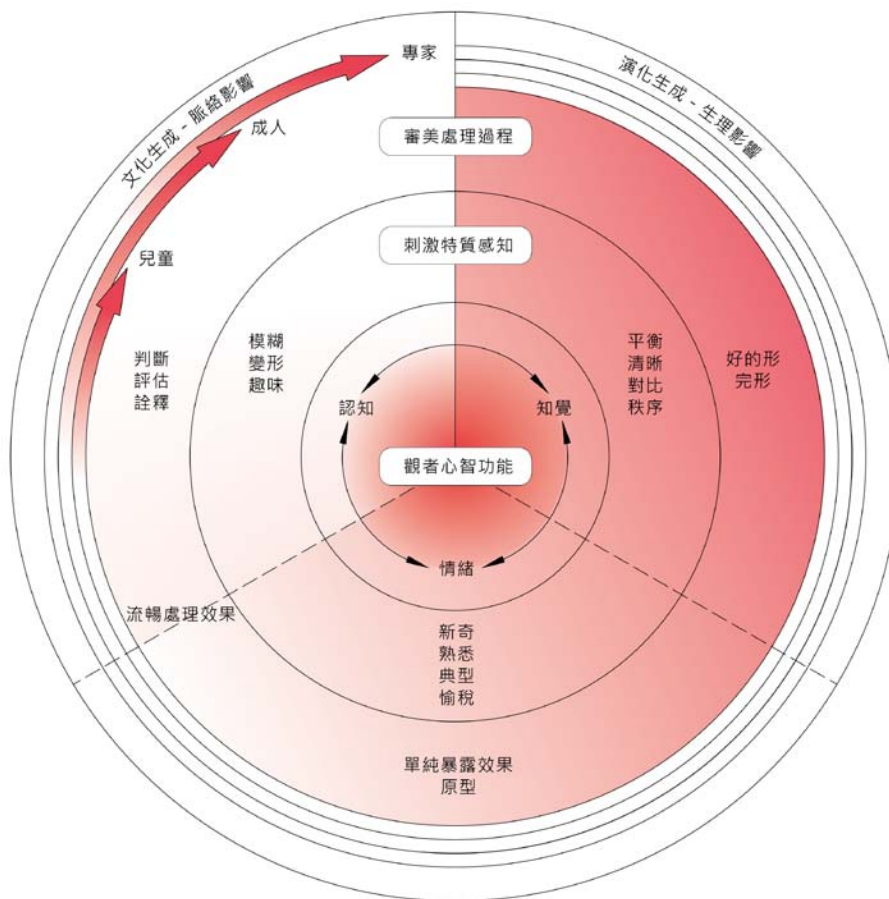


圖 4-2-1 伊彬、林演慶（2008）的「動態階層審美心智系統模型」

由上述動態階層審美心智系統模型可以得知，審美為可分為三階段，第一階段根據生理構造與基因的本能智覺判斷；第二階段受外在視覺環境曝露時間的影響，形成新的審美原型標準；第三階段則受文化教育的薰陶，對於特殊新奇的表現形式，能以內在建立的審美認知做出理性的判斷。這樣序循序漸進形式的審美心智系統，可能將這一代建立的審美基因遺傳給下一代，如此循環演化不已。

2-4.2 性別藝術發展差異研究

關於性別不同對於審美所引發的差異，往往被認為是社會的核板印象、教育、或是社會對於男女表現所應該有的期待值而產生；相對於後天學習論，透過動物、嬰兒等不同視覺刺激實驗，以及相關大腦研究證據顯示，審美偏好差異的影響部份來自於先天的生理因素（伊彬，2008）。生理條件的不同，使得男女在圖像解讀方式上產生差異。女性大腦的胼胝體較男性大而厚，造成女性在脈絡理解程度上男性佳，能察覺訊息背後所蘊含的涵意（Moir & Jessel，2006）。

男女生理構造不同，造成審美偏好有了差異，而大腦具有很強的可塑性，在接受文化背景及生活經驗的洗禮，隨著時代改變，性別藝術發展有著不同階段的改變，相關研究整理如下（表 2-4-1）：

表 2-4-1 兩性在藝術發展上的偏好差異

學者（年代）	男性偏好	女性偏好
Lark-Horovitz（1937）	喜歡有船、鳥、水等題材	喜歡穿衣服的人像，注意色彩與明亮度。
Lark-Horovitz（1938）	選擇男人和男孩肖像畫，喜歡印度安人與軍人肖像表現	選擇女人與兒童肖像畫，喜歡女性典型圖片
Berry（1942）	喜歡船的圖片	喜歡小巧可愛的天使
Dietrich & Nunniccutt（1948）	喜歡海景和成年男子圖片	喜歡肖像畫和之年女子圖片
Machotka（1962）	偏好男性肖像畫	偏好女性肖像畫
Valentine（1962）	常提及畫中動物	優先選擇色彩
McWhinnie（1967）	喜好抽象藝術和複雜雜化的作品	較敏感的主題
Bernard（1972）	喜歡現代藝術作品和海景	喜歡印象派繪畫作品
Myatt & Carter（1979）	偏好照片式的圖片	偏好簡單線條圖片
Bell & Bell（1979）	偏好明亮的色彩和較複雜的繪畫	喜歡較暗的色彩和簡單幾何圖案的繪畫
Ahmad（1983）	注意靜物主題	較喜愛城市風景圖
許信雄（1994）	喜好國畫山水與畜獸的作品	喜歡工筆寫實和描述花鳥的作品
Leni Salkind & Neil J.Salkind（1997）	偏好抽象	偏好寫實
Duncum（1997）	畫機器、水船和戰鬥現場	畫花、蝴蝶和芭蕾舞女郎
黃淮鱗（2001）	偏好類西畫表現風格	偏好童話卡通風格

（接下表）

(續上表)

王孟惠 (2005)	4-8 歲：偏好童話卡通風格 12-16 歲：偏好類西畫風格 18 歲：偏好表現性風格	4-8 歲：偏好童話卡通風格 12-16 歲：偏好童話卡通風格 18 歲：偏好甜美溫馨風格
伊彬、林演慶、張婉琪 (2006)	偏好具象寫實與卡通形式的情欲主題，對立體感較有興趣	偏好具象寫實與卡通形式的情欲主題，較欣賞平面裝飾圖案風格
張婉琪、伊彬 (2007)	9-16 歲：偏好客觀寫實立體感表現。偏好陽剛之氣的主題。	9-16 歲：偏好具有愉悅溫馨色調的寫實表現；亦偏好色彩鮮豔、可愛化、平面化特徵的童話卡通形式。偏好浪漫的主題。
劉羽涵 (2009)	認為少年人物具有美感，且偏好重情色程度	認為童年人物及成年人物具有美感，偏好輕、中情色程度

原始資料來源：王孟惠，2005；作者整理。

綜合上述學者研究所見，台灣兒童對卡通形式的偏好，可能台灣動漫次文化所形成的視覺環境有關。然而，相似的視覺文化環境，卻形塑男女間的審美與偏好差異，無法由視覺環境差異來解釋，亦無法全數歸因於社會期待所造成的影響，需進一步了解兩性先天的生理構造上之差異（伊彬，2008）。由此可知，基因、環境與教育文化三者環環相扣，於審美偏好上有密不可分的關係。

2-4.3 對象物的審美特質分析

對象物的審美標準，包含了「形式」與「內容」，形式所指是對象外單純的形式特質，如色彩、形狀、對稱、複雜度等外顯特徵；而內容指綜合性的整體形式風格，為對象物本身的內在意涵（伊彬，2008）。「形式」與「內容」為審美的兩個重要特質，但學者對於主題兩內容是否為審美必要條件又不同的見解。

Berlyne (1971, 180-220, 引註於伊彬, 2008, 87) 提出了決定喚起審美價值或偏好三個因素的論點：(1) 心理物理 (psychophysical)、(2) 生態 (ecological)、(3) 對照 (collative)。「心理物理」為純粹的形式，包含大小、顏色、強度、視覺形式等；「生態」為對象物額外所能帶來的附加價值影響審美程度；「對照」為能極積誘發審美偏的內容因素，例如新奇、資訊內容、不確定性、複雜度等。Berlyne 認為審美對象的特質集中在「心理物理」與「對照」兩因素。因此，探討審美特質需包含形式與內容。

雖然「內容」與「形式」為審美過程中的重要特質，但 Maquet (2003) 卻排斥對象物的審美需包含「內容」的理論。Maquet 認為審美是應聚焦於形式，觀看所看見的部份，而且只觀看到可見的部份，亦即單純欣賞輪廓、光線、色彩、線條等視覺要素，而對象物所延伸出來的內容及所隱喻的意涵，則不是審美行為所欲關注的部份。

由上述論點可知，影響審美特質的兩大因素為「形式」與「內容」，然而在審美的過程中，被個人經驗或文化所影響的判斷是無可避免的，惟有受過訓練的觀察者，或許能區分二者間的喜好，獨立欣賞，達到 Maquet 的「淡漠審美」境界 (伊彬, 2008)。但毫無疑問，好的「內容」必需建構在好的「形式」之上，才能支撐創作者所欲傳遞的訊息和理念。因此，以下就客觀的外形審美要素討論之 (伊彬, 2008)：

(1) 好的造型 (Form goodness)：

1. 對稱 (Symmetry)：對稱屬於均衡的一種，以軸線為中心，兩側相對形式完全相等的外顯的絕對均衡。對稱的偏好是人類很早就發展出來的，許多研究發現人類對於對稱的臉部，有較高的審美程度。顯示對稱為審美與偏好的內在條件，也是生物學上重要的擇偶指標。在經過基因演化淘汰之後，對於對稱形式的偏好與選擇標準，自然留在大腦中成為一種直覺判斷。

2. 比例 (Ratio/Proportion)：希臘數學家 Euclid 提出 $1/1.618$ ，被後世稱為「黃金比例」的概念。許多研究發現，這個概念被認為能跨越種族界線，視為最能激發觀賞者美感的比例。一般生活當中，由較多複雜的因素建構比例的美感，除了感知者本身與文化的素養外，刺激物本身的脈絡也同時影響審美的決定，而產生複雜的交互作用。

(2) 對比 (Contrast) 與清晰 (Clarity)：

在視覺生理的機制上，圖與地之間因對比而形成邊界，是判斷物體形狀的重要依據。清晰度成因包括：色相對比、明度對比、彩度對比。從各國原住民藝術的分析中，人類學家發現色彩的對比在圖地的清晰關係中，有著關鍵性的貢獻，清晰度與對比，當被認為是審美首要的影響要素之一。

(3) 原型 (Prototypes):

Prototypes, 中文可翻譯為「原型」或「典型」。原型意指某類別的事物中最經典的形式, 或是綜合該類事物特徵的平均值。伊彬、林演慶 (2008) 認為: 審美典範的移轉是漸進的, 視覺環境暴露因素造成偏好的移轉, 當暴露時間的增加, 新奇有趣的型態便取而代之, 加入新型態後, 又會造就新的原型, 如此循環不已。

(4) 色彩 (Color):

有關審美偏好對於色彩的研究, 從 18 世紀末就開始出現許多的實徵性研究, 可以說是發展得非常早。雖然眾多研究對單一色彩的偏好有類似的看法, 但色彩的配置比起單一色彩存在龐大複雜的變化, 使研究難以操控, 所以不表示相關的審美偏好研究對於所有色彩會形成一致的看法。甚至將傳統的色彩偏好研究與針對文化、性別角度的色彩偏好研究結果相比較, 都有相當不同的結論與推論。

(5) 均衡 (Balance):

均衡亦可稱為平衡, 是視覺審美偏好上的內隱心理基礎。此特質不像其他特徵, 如形狀、顏色、對稱等能外顯條件, 可經由觀察或測量得到明確的答案, 而是感知者潛在分析評估所得到的結論。在知覺分析方面, 均衡的畫面結構能促使感知者有較高的涉入程度。因此, 在視覺創作上, 均衡是參與者組織視覺元素的基本策略。

(6) 複雜度 (Complexity):

早期針對複雜度的研究以幾何形狀作為刺激物, 為貼近現實生活中的圖像, 後續研究以畫作做為實驗刺激物。研究發現, 參與者對中低可分類程度的刺激物, 對複雜度與審美有「倒 U」形的線性關係。對於熟悉可辨識的刺激物, 複雜度對於審美並無直接影響, 感知者對於對象物不太熟悉時, 畫面形式的複雜度, 對於審美則扮演較顯著的角色。

2-4.4 小結

審美認知方面，青少年進入形式運思期，審美技巧從對藝術品單純外在視覺特徵辨識，進而能做出部份與整體間的美感與材質特色分析（陳瓊花，1999；鐘玉潔，2006）。然根據前述多位學者研究性別結果之歸納：男性偏好具象立體的寫實插畫，女性偏好抽象甜美的可愛插畫；青少年男性較偏好與自身年齡相仿的角色，女性較喜愛童年及成年人物（黃淮鱗，2001；王孟惠，2005；伊彬、林演慶、張婉琪，2006；劉羽涵，2009）。實徵美學的審美標準，包含了「內容」與「形式」，兩者之間產生的交互作用，成為影響審美關鍵。多元學著針對實徵美學所做的實驗設計，提供研究者刺激物分類的參考。

第叁章、研究方法

本研究藉由實驗施測與 ANOVA 分析探討：1. 探討青少年對於卡通主題的審美與偏好程度；2. 探討青少年對於卡通形式的審美與偏好程度；3. 探討性別對於卡通形式的審美與偏好是否有差異；4. 探討青少年對於卡通形式的審美與偏好之特徵；5. 探討性別、形式或主題之間是否對審美與偏好有交互作用存在。

3-1 研究設計

本研究將卡通著色風格分類為：「平塗」、「粗框線」、「色塊立體」、「3D 立體」、「複合風格」5 種形式，依卡通主題分類做「嘲諷荒謬」、「愛情倫理」、「科幻打鬥」、「俠義偵探」、「特異功能」、「運動競技」、「神話傳說」7 種主題，進行混合式 2（性別）× 7（主題）× 5（形式）之實驗設計。

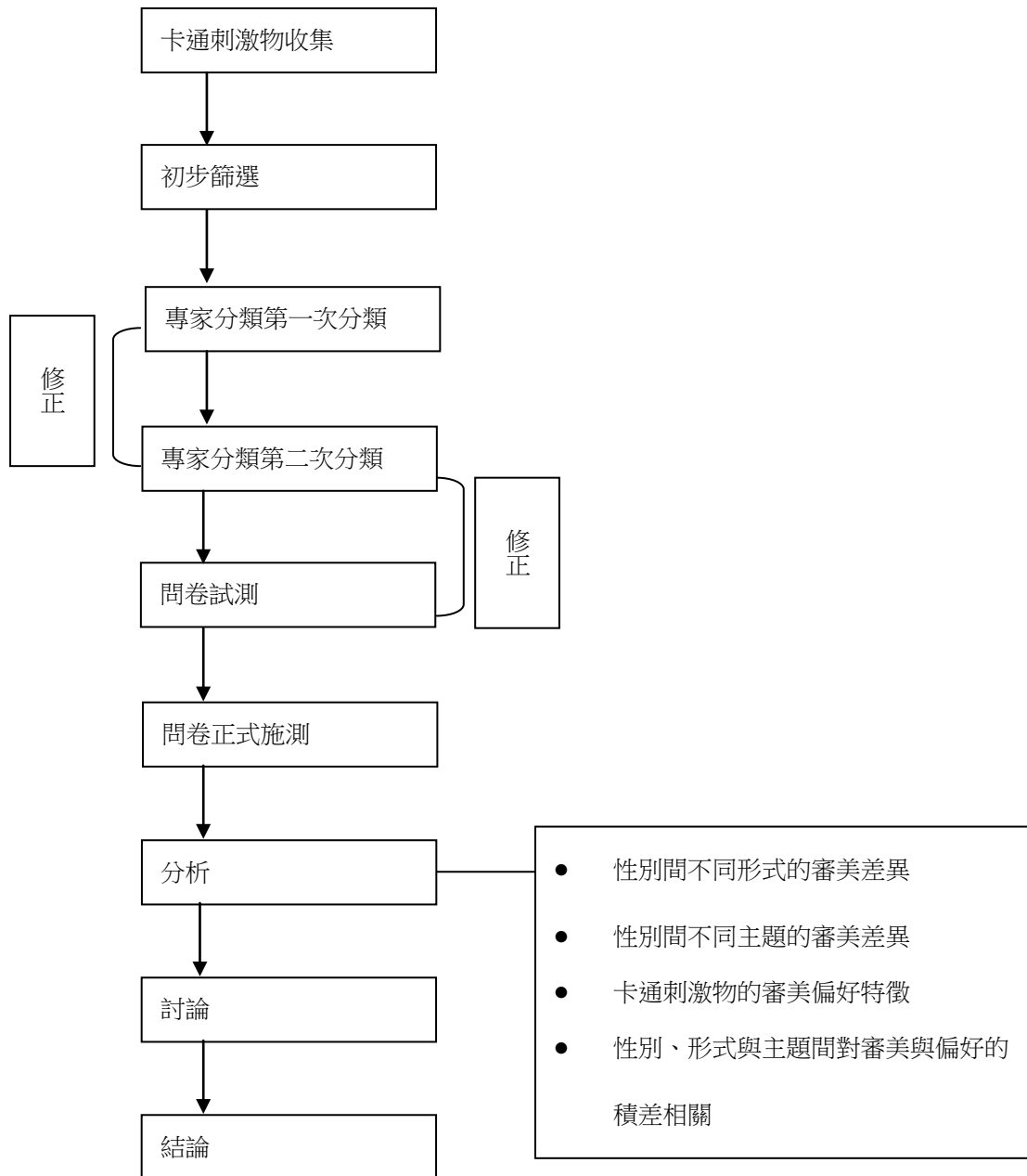


圖 3-1 實驗流程圖

3-2 參與者

綜合世代研究，本研究選擇 15-17 歲之間的青少年。青少年參與者以高中一年級、高中二年級學生為取樣標準，避免低年級學生依情感喜好或文字理解能力不足，干擾實驗結果。參與者皆來自台北市西區某私立高職 6 個班級的學生，學生來源為台北市及新北市（中和、永和、板橋、三重、新莊、汐止等區），男女各 100 人，共 200 人。取樣之青少年族群屬 1995-1997 年之 Z 世代前期出生者。

3-3 視覺刺激物

3-3.1 刺激物說明

刺激物來源為 2011 年 1-3 月間無線、有線電視卡通頻道：迪士尼卡通頻道、東森幼幼台、cartoon network、Animax、MOMO 親子台等頻道播出之卡通；由於成本之考量，「3D 立體」形式之卡通多運用於院線動畫，除前述電視台播出之卡通節目外，亦收集 1990 年以來上映之卡通院線片，使形式分類得以完整呈現。刺激物來源與數量與比例統計對照表見表 3-3-1。經由 5 位（含作者）經驗豐富的研究者進行分類挑選的工作，分類者之一為具設計史、藝術史豐富教學經驗，且對流行插畫創作有深入研究的學者；另 4 位分類者皆有多年插畫、企業吉祥物創作工作經驗的設計研究所學生。初步獲得百餘張卡通圖像，先依卡通圖像形式做分類標準，再依其畫面主題特徵進行篩選，獲得 35 張實驗刺激物，期許藉由形式與主題的實驗設計，能平衡刺激分類之「內容」與「形式」的交互作用。

表 3-3-1 由節目表及院線動畫所收集之刺激物來源與數量統計與比例

刺激物來源	東森幼幼台	MOMO親子台	CN卡通頻道	Animax頻道	迪士尼卡通頻道	其他頻道	院線動畫	總和
統計數	10	23	30	43	11	8	51	176
百分比	5.68%	13.07%	17.05%	24.43%	6.25%	4.55%	28.98%	100%

3-3.2 刺激物特質分類

五位分類者依據卡通圖像之輪廓、陰影、色彩、圖案形式、效果、表現氣氛、特殊技法等要素，以直觀的方式卡通形式分類為：「平塗」、「粗框線」、「色塊立體」、「3D 立體」、「複合風格」5 種形式。表 3-3-2 顯示「形式」所佔卡通圖像之總數與比例：

表 3-3-2 「形式」所佔卡通圖像之總數與比例：

形式	平塗	粗框線	色塊立體	3D 立體	複合風格	總合
統計數量	32	9	95	28	12	176
百分比	18.18%	5.11%	53.98%	15.90%	6.82%	100%



















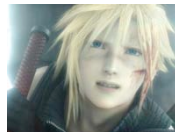







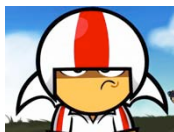

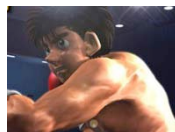
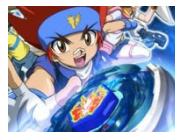




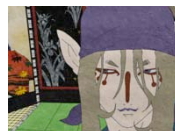
將形式分類後，參考簡佩緯（2003）、張琬琪、伊彬（2007）、伊彬（2008）的研究，於各形式間再細分主題為「嘲諷荒謬」、「愛情倫理」、「科幻打鬥」、「俠義偵探」、「特異功能」、「運動競技」、「神話傳說」7 主題。做混合式 2（性別）× 7（主題）× 5（形式）之實驗設計。

研究者在進行「主題」與「形式」分類時，發現部份「主題-形式」的組合，是市場現況所遺缺的：「運動競技-平塗」、「愛情倫理-粗框線」、「運動競技-3D 立體」、「特異功能-複合風格」。為使刺激物之「主題」與「形式」達到平衡設計，研究者從其他主題間挑選具有該主題意象的畫面替代；無法由尋找替代意象之「主題-形式」組合，則由研究者依其風格特徵繪製填補遺缺（表 3-3-3）。完整主題與形式組合之刺激物整理於表 3-3-4。

表 3-3-3 「主題-形式」遺缺填補的 4 張刺激物

運動競技- 色塊立體	運動競技- 3D 立體	愛情倫理- 粗框線	特異功能- 複合風格
			
圖像替代	圖像替代	研究者繪製	研究者繪製

表 3-3-4 主題與形式組合之 35 張刺激物

主題	形式				
	平塗	粗框線	色塊立體	3D 立體	複合風格
嘲諷荒謬					
愛情倫理					
科幻打鬥					
俠義偵探					
特異功能					
運動競技					
神話傳說					

3-4 研究工具與器材

將圖片編號後，以 PowerPoint 軟體製作投影片，透過投影機投射於螢幕上呈現。圖片主題間的形式順序為隨機排序，避免參與者受固定排序影響作答。螢幕解析度設定為 800 × 600 像素，圖片背景設定為黑色全螢幕模式呈現。研究工具為紙本問卷（附錄一），分兩階段進行實驗，第一階段為審美程度認知調查；第二階段為偏好認知調查。各階段問卷設計，以單一主題 5 種形式圖片為一組合，兩階段問卷各包含 7 個主題，各主題圖片形式順序為隨機排列；第一階段填答內容為 35 題「美麗—醜陋的」的七尺度量表，以及 7 題「最美」、「最醜」代號填答。第二階段填答內容為 35 題「喜歡—不喜歡」的七點尺度量表，及 7 題「最喜歡」、「最不喜歡」代號填寫。兩階段合計 84 題，供參與者勾選對卡通圖像的真實感受。

3-5 實驗過程

所有參與者以班級為單位參與本研究，實驗空間為其上課學校的一般教室，實驗進行時間為上課時間，獨立空間不受干擾，燈光照明調整為適合投影片播放之亮度，參與者進入實驗空間前，問卷及電腦皆安置定位。參與者就座聽取簡短說明練習後，開始進行實驗。第一階段，每張圖片作答時間為 30 秒鐘，間隔 10 秒鐘的黑畫面，再行播放下一張圖片，圖片播放由研究者控制，參與者依每一題填答七點量表及排名，如此反覆進行至 35 張圖全數作完成，作答時間 25~30 分鐘，休息 20 分鐘後，再進行第二階段實驗，實驗流程同第一階段。實驗流程依審美與偏好調查分為上、下兩節課進行，合計約 100 分鐘。

第肆章、卡通著色風格審美評價研究結果

4-1 卡通著色風格審美評價判斷：大綱

研究結果對於青少年參與者不同性別間，在研究者實驗控制下所呈現的刺激物審美平均值詳見附錄二，其差異結果須由後續統計檢定才能確定是否達顯著水準，平均值細節於研究結果必要處說明。

單就審美評價在主題平均值而言，男性僅在「科幻打鬥」、「運動競技」兩主題之審美評價高於女性；女性在「神話傳說」、「愛情倫理」、「嘲諷荒謬」、「俠義偵探」四主題審美評價高於男性。形式審美評價平均值方面，男性在「色塊立體」及「3D 立體」高於女性；女性則在「粗框線」、「複合風格」高於男性。

將性別、主題、形式進行審美評價混合式設計三因子變異數分析，分析結果見表 4-1-1，摘要分述如下：

表 4-1-1 性別、主題、形式在審美評價之三因子變異數分析摘要表

變異數來源	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
參與者間				
性別	1	.89	2.81	.095
誤差	198			
參與者內				
主題	6	34.43	13.38***	.00
主題×性別	6	12.02	4.41***	.00
誤差（形式）	1188			
形式	4	414.19	129.01***	.00
形式×性別	4	40.803	12.70***	.00
誤差（主題）	792			
主題×形式	24	124.02	64.98***	.00
主題×形式×性別	24	10.53	5.51***	.00
誤差（主題×形式）	4752			

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

- (1) 參與者間性別 ($F(1, 198) = 2.818, p = .13$) 無主要效果。
- (2) 參與者內，主題 ($F(6, 1188) = 13.38^{***}, p = .00$)，具有主要效果。
- (3) 參與者內，主題 × 性別 ($F(6, 1188) = 4.41^{***}, p = .00$)，具有顯著交互作用。
- (4) 參與者內，形式 ($F(4, 792) = 129.01^{***}, p = .00$)，具有主要效果。
- (5) 參與者內，形式 × 性別 ($F(4, 792) = 12.70^{***}, p = .00$)，具有顯著交互作用。
- (6) 參與者內，主題 × 形式 ($F(24, 4752) = 64.98^{***}, p = .00$)，具有顯著雙向交互作用。
- (7) 參與者內，主題 × 形式 × 性別 ($F(24, 4752) = 10.51^{***}, p = .00$)，具有顯著三向交互作用。

選擇三因子變異數分析，主要是以綜觀的角度對照主題、形式、性別三者間的交互作用，顯示真實層面存在三者間對審美評價是否有複雜的影響關係。為了能釐清各變項階層間所排列的組合關係，例如性別在各主題或形式間所產生的影響力等，研究者視需要時採用單因子變異數分析、或 *t-test* 等來補充三因子變異數分析無法檢測的細節。

以下依序就「主題」、「形式」、「主題 × 形式」三個角度檢視，討論青少年間不同性別的參與者有何不同的審美評價。

4-2 審美評價：從主題的角度

由三因子變異數分析顯示，性別 × 主題 × 形式具有顯著的三向交互作用，且性別 × 主題也發生顯著交互作用。先就青少年世代整體審美評價，混合性別檢視審美評價，繪製折線圖，以了解青少年世代對各主題的審美評價的輪廓。最後再以性別 × 主題分別作圖分析。

將性別混合後，綜觀各主題的審美評價（圖 4-2-1）依序為：「科幻打鬥」（ $M =$

4.40)、「俠義偵探」($M = 4.28$)、「神話傳說」($M = 4.27$)、「愛情倫理」($M = 4.25$)、「特異功能」($M = 3.98$)、「嘲諷荒謬」($M = 3.97$)、「運動競技」($M = 3.92$)。「科幻打鬥」顯著高於其他主題，「俠義偵探」、「神話傳說」與「愛情倫理」居中，而「特異功能」、「嘲諷荒謬」與「運動競技」則獲得較低審美評價(附錄二)。

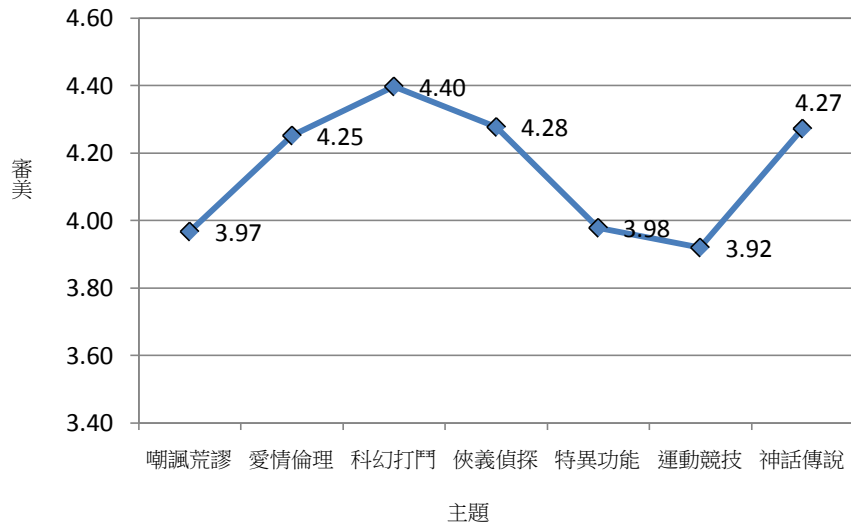


圖 4-2-1 青少年參與者對各主題之審美評價

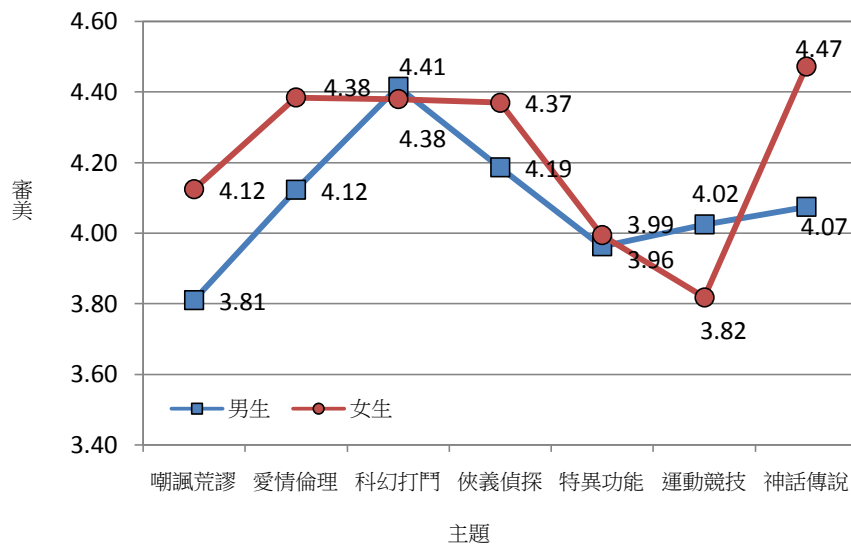


圖 4-2-2 不同性別參與者對各主題之審美評價

由於性別×主題產生顯著的雙向交互作用，故作圖 4-2-2 顯示不同性別對不同主題的審美評價。單因子變異數分析(表 4-2-1)與附錄二顯示：男性僅有「科幻打鬥」($M = 4.41$)與「運動競技」($M = 4.02$)審美評價高於女性(未達顯著差異

水準)，其餘主題均低於女性。女性在主題審美評價上，有三主題顯著高於男性：女性對「神話傳說」($M = 4.42$)的審美評價顯著高於男性($M = 4.07$)($F(1, 198) = 8.02^{**}$, $p = .005$)；其次女性對「嘲諷荒謬」($M = 4.12$)主題的審美評價顯著高於男性($M = 3.81$)($F(1, 198) = 5.40^*$, $p = .021$)；女性對愛情倫理($M = 4.38$)主題的美評價顯著高於男性($M = 4.12$)($F(1, 198) = 3.98^{**}$, $p = .047$)。

表 4-2-1 性別在各主題對審美評價之單因子變異數分析摘要表

條件	變異數來源	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
嘲諷荒謬	性別	1	24.64	5.40*	.021
	誤差	198			
愛情倫理	性別	1	17.16	3.98*	.047
	誤差	198			
科幻打鬥	性別	1	.28	.07	.778
	誤差	198			
俠義偵探	性別	1	0.46	2.72	.101
	誤差	198			
特異功能	性別	1	.25	0.7	.788
	誤差	198			
運動競技	性別	1	12.32	3.73	.055
	誤差	198			
神話傳說	性別	1	40.40	8.02**	.005
	誤差	198			

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

從主題角度而言，性別差異最大的主題為「神話傳說」。但該主題整體審美評價仍高於「愛情倫理」、「特異功能」、「荒謬嘲諷」、「運動競技」等 4 個主題。「科幻打鬥」為兩性一致給予最高評價的主題；兩性在「特異功能」平均值亦相近。其餘主題出現較大歧見。

就男性而言，7 個主題分為 2 個階層，第一階層為 1 個主題，第二階層依序為「俠義偵探」、「愛情倫理」、「神話傳說」、「運動競技」、「特異功能」、「嘲諷荒謬」與 6 個主題。評價值最高的「科幻打鬥」均顯著高於第二層間的各主題。第二層各主題間顯著差較為複雜，例如：「俠義偵探」顯著高於「運動競技」、「特異功能」、「嘲諷荒謬」；「愛情倫理」顯著高於「嘲諷荒謬」、「運動競技」顯著高於「嘲諷荒謬」（附錄四）。

對女性而言，7 個主題分為 3 個階層，第一階層為「神話傳說」、「愛情倫理」、「科幻打鬥」、「俠義偵探」4 個主題，第二階層為排序為「嘲諷荒謬」、「特異功能」2 個主題，第三階層為 1 個主題。各階層間具有顯著差異。神話傳說、「愛情倫理」、「科幻打鬥」、「俠義偵探」4 個主題評價類似，無顯著差異，同時顯著高於「嘲諷荒謬」、「特異功能」；「嘲諷荒謬」略高於「特異功能」，但無顯著差異；「嘲諷荒謬」與「特異功能」、顯著高於「運動競技」（附錄四）。

4-3 審美評價：從形式的角度

由三因子變異數分析顯示，性別 × 主題 × 形式具有顯著的三向交互作用，性別 × 形式間存在顯著雙向交互作用。先就青少年混合性別檢視形式整體審美評價，繪製折線圖，以了解青少年世代對各形式審美評價的輪廓。最後再以性別 × 形式分別作圖（圖 4-3-2）分析。

將性別混合後，各形式的審美評價（圖 4-3-1）排序為：「色塊立體」（ $M = 4.77$ ）、「3D 立體」（ $M = 4.70$ ）、「複合風格」（ $M = 3.85$ ）、「平塗」（ $M = 3.83$ ）、「粗框線」（ $M = 3.59$ ）。「色塊立體」與「3D 立體」遠高於其他形式，「複合風格」與「平塗」風格居中，「粗框線」評價為最低（附錄二）。

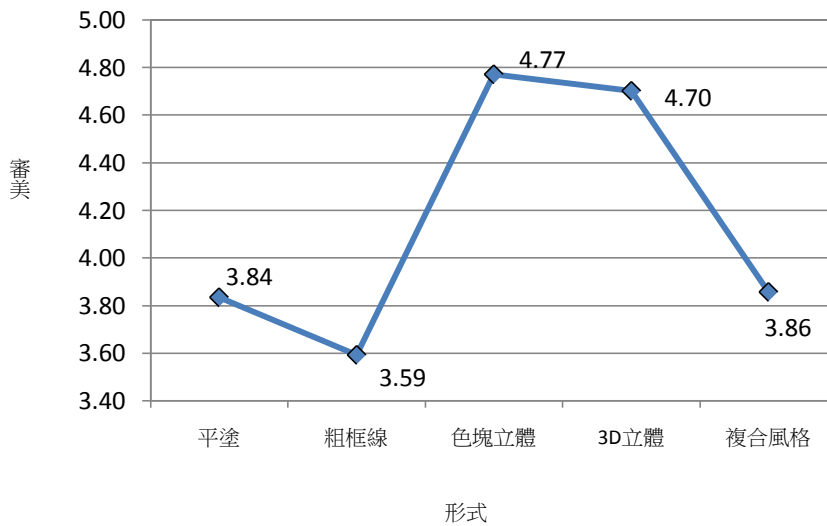


圖 4-3-1 青少年參與者對各形式之審美評價

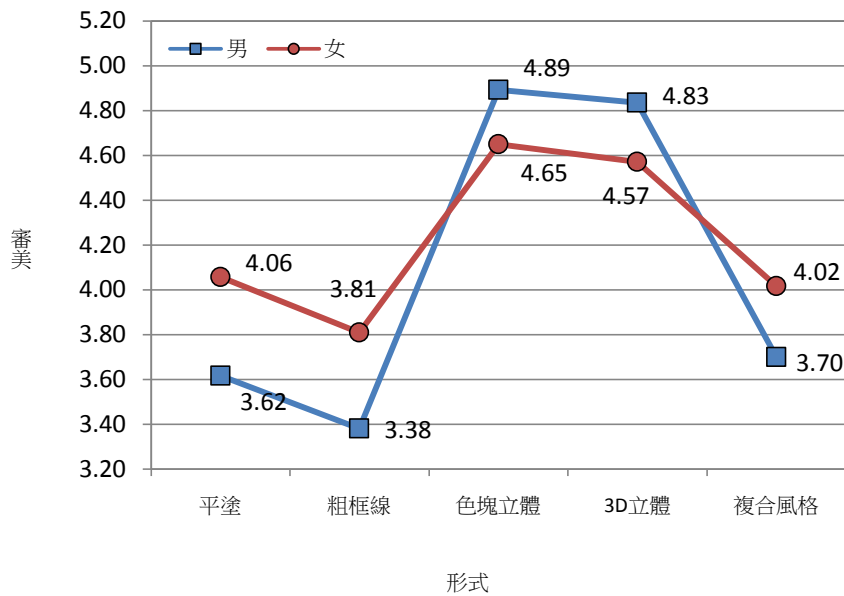


圖 4-3-2 不同性別參與者對各形式之審美評價

由單因子變異數分析(表 4-3-1)與附錄二顯示，：男性僅有「色塊立體」($M = 4.89$)及「3D 立體」($M = 4.83$)高於女性，其中「色塊立體」($F(1, 198) = 6.90^{**}, p = .009$)達顯著差異，其餘主題偏好評價均低於女性。女性對「平塗」($M = 4.06$)高於男性 ($M = 3.62$) ($F(1, 198) = 13.07^{***}, p = .000$)；女性對「粗框線」($M = 3.81$)高於男性 ($M = 3.38$) ($F(1, 198) = 12.91^{***}, p = .000$)；女性對「複合風格」($M = 4.02$)高於男性 ($M = 3.70$) ($F(1, 198) = 6.14^*, p = .014$)。

表 4-3-1 性別在各形式對審美評價之單因子變異數分析摘要表

條件	變異數來源	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
平塗	性別	1	69.08	13.07***	.000
	誤差	198			
粗框線	性別	1	60.90	12.91***	.000
	誤差	198			
色塊立體	性別	1	24.988	6.90**	.009
	誤差	198			
3D 立體	性別	1	13.60	2.21	.138
	誤差	198			
複合風格	性別	1	26.05	6.14*	.014
	誤差	198			

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

就形式角度而言，性別差異最大的形式為「平塗」。「平塗」整體審美評價僅高於「粗框線」。在形式上無一致評價，兩性在各形式間的平均值，呈現互有領先的結果。

就男性而言，5 個形式分為 3 個階層，第一階層為「色塊立體」及「3D 立體」2 個主題，第二階層為「複合風格」與「平塗」2 個主題，第三階為「粗框線」1 個主題。三階層間皆有顯著差異。「色塊立體」與評價次之的「3D 立體」無顯著差異；「色塊立體」與「3D 立體」顯著高於「複合風格」；「複合風格」與「平塗」無顯著差異，而同時顯著高於「粗框線」（附錄四）。

就女性而言，偏好平均值之曲線與男性相似，5 個形式分為 3 個階層，第一階為「色塊立體」與「3D 立體」2 個主題，第二階為「平塗」與「複合風格」2 個主題，第三階為「粗框線」1 個主題。三階層間有顯著差異。「色塊立體」與次之的「3D 立體」間無顯著差異；「3D 立體」顯著高於「平塗」；「平塗」與「複合風格」無顯著差異，而同時顯著高於「粗框線」（附錄四）。

4-4 審美評價：從主題-形式的角度

主題與形式的組合下，性別的單因子變異數分析摘要整理於表 4-4-1（詳見附錄三）。檢視以形式與主題相互配對所組成的 35 張不同風格的卡通刺激物，性別在不同配對組合的影響下，做出不同的審美評價。以下就各主題與形式的組合，描述性別的影響。

4-4.1 從主題的角度

由前述章節分析得知，將性別與主題混合後，各主題的審美評價依序為：「科幻打鬥」（ $M = 4.40$ ）、「俠義偵探」（ $M = 4.28$ ）、「神話傳說」（ $M = 4.27$ ）、「愛 憐 倫 理」（ $M = 4.25$ ）、「特異功能」（ $M = 3.98$ ）、「嘲諷 荒謬」（ $M = 3.97$ ）、「運動競技」（ $M = 3.92$ ）。

以下就各主題-形式下各別分析不同性別參與者的審美評價結果：

(1) 「嘲諷荒謬」

在「嘲諷荒謬」的主題下，審美評價的總平均值排序依次為「嘲諷荒謬-平塗」（ $M = 4.59$ ）、「嘲諷荒謬-粗框線」（ $M = 4.21$ ）、「嘲諷荒謬-色塊立體」（ $M = 4.14$ ）、「嘲諷荒謬-複合風格」（ $M = 3.67$ ）、「嘲諷荒謬-3D 立體」（ $M = 3.24$ ）。「嘲諷荒謬」的總體平均值為（ $M = 3.97$ ）。在「嘲諷荒謬」主題下，不同性別參與者對不同形式的審美評價見圖 4-4-1。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

整體而言，「嘲諷荒謬」主題在各形式上，性別間獲得偏低的審美評價。兩組不同性別參與者的審美評價，除在「嘲諷荒謬-3D 立體」形式獲得一致的最低評價之外，其餘各形式具有審美評價差異。在「荒謬嘲諷-複合風格」（ $F(1, 198) = 19.38^{***}, p = .00$ ）組合下，男性（ $M = 3.14$ ）顯著低於女性（ $M = 4.62$ ）。在「嘲諷荒謬-平塗」（ $F(1, 198) = 7.28^{**}, p = .00$ ）組合下，兩性間亦存在顯著的審美差異，男性（ $M = 4.29$ ）低於女性（ $M = 3.88$ ）。男性僅在「嘲諷荒謬-色塊立體」（ $M = 4.37$ ）（ $F(1, 198) = 4.71^*, p = .03$ ）組合下，顯著高於女性（ $M = 3.90$ ）。

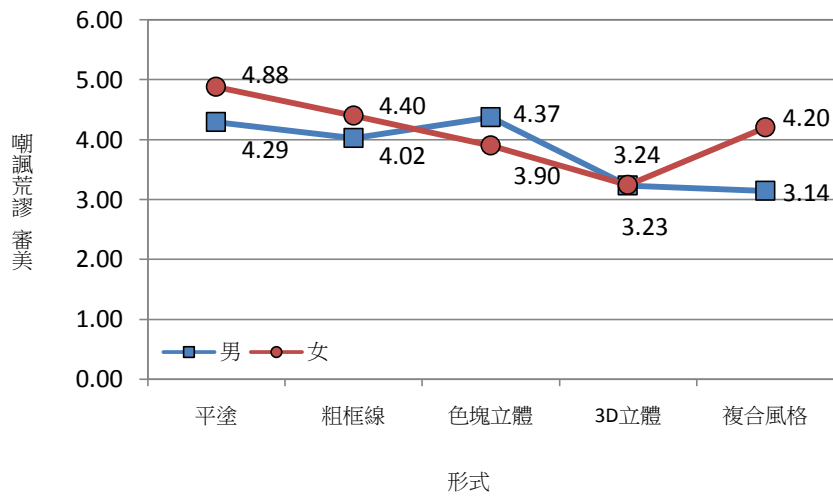


圖 4-4-1 「嘲諷荒謬」主題下二組參與者對不同形式之審美評價

表 4-4-1 各主題與形式的組下年齡與性別在審美評價的單因子變異數分析結果

主題	形式					綜合形式
	平塗	粗框線	色塊立體	3D 立體	複合風格	
嘲諷 荒謬	** M < F		* M > F		*** M < F	* M < F
愛情 倫理	* M < F	*** M < F				* M < F
科幻 打鬥			*** M > F			
俠義 偵探		*** M < F				
特異 功能	* M < F	* M > F				
運動 競技	*** M < F	* M < F	*** M > F	*** M > F		
神話 傳說				* M < F		** M < F
綜合 主題	*** M < F	*** M < F	** M > F		* M < F	* M < F

註：M = 男，F = 女。統計顯著性依據之所有 F 值與 p 值詳細於附錄三。

在「嘲諷荒謬」的主題下，將所有的形式混合後，性別間存在顯著的審美差異 ($F(1, 198) = 5.40^*, p = .021$)，女性顯著高於男性。「嘲諷荒謬-平塗」、「嘲諷荒謬-粗框線」及「嘲諷荒謬-複合風格」，三者具有圓潤或矮胖的滑稽造形，且頭部比例放大產生近似兒童身材的可愛感。也許是這個原因，使得女性較能欣賞此三種形式組合。而「嘲諷荒謬-色塊立體」的主角為接近寫實比例之男性，與其他形式的主角相較之下，顯示男性在「嘲諷荒謬」的主題上，認為稍具寫實程度的色塊立體表現形式較美。

(2)「愛情倫理」

在「愛情倫理」主題下，審美評價的總平均值排序依次為「愛情倫理-色塊立體 ($M = 5.18$)」、「愛情倫理-3D 立體 ($M = 4.98$)」、「愛情倫理-複合風格 ($M = 4.62$)」、「愛情倫理-平塗 ($M = 3.54$)」、「愛情倫理-粗框線 ($M = 2.98$)」。在「愛情倫理」主題下，不同性別參與者對不同形式的審美評價見圖 4-4-2。「愛情倫理」的總體平均值為 ($M = 4.25$)。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

整體而言，「愛情倫理」主題在各形式上，性別間獲得中等的審美評價。兩組不同性別參與者的審美評價，在「愛情倫理-色塊立體」的組合獲得一致的最高評價；雖然「愛情倫理-3D 立體」未達顯著差異，但男性僅有在此組合的審美評價領先女性。性別間的審美評價在「愛情倫理-粗框線」($F(1, 198) = 14.19^{***}, p = .00$) 組合下，男性 ($M = 2.60$) 顯著低於女性 ($M = 3.36$)。在「愛情倫理-平塗」($F(1, 198) = 5.23^*, p = .02$) 組合下，男性 ($M = 3.29$) 顯著低於女性 ($M = 3.79$)。綜合形式在該主題的整體審美評價 ($F(1, 198) = 3.98^*, p = .04$)，女性顯著高於男性。

「愛情倫理-平塗」呈現色彩柔和的溫馨氛圍，而「愛情倫理-粗框線」為色彩鮮明、粗黑輪廓線條，使主角與背景形成對比視覺效果，畫面共同的特質為平面化形式，形塑純真無邪的可愛形象，推測為激發女性審美程度的原因。此外，由「愛情倫理-色塊立體」、「愛情倫理-3D 立體」及「愛情倫理-複合風格」中，兩組參與者分別給予相近的高程度審美評價，可以推知在此主題下，青少年對主角成熟度的需求較高。

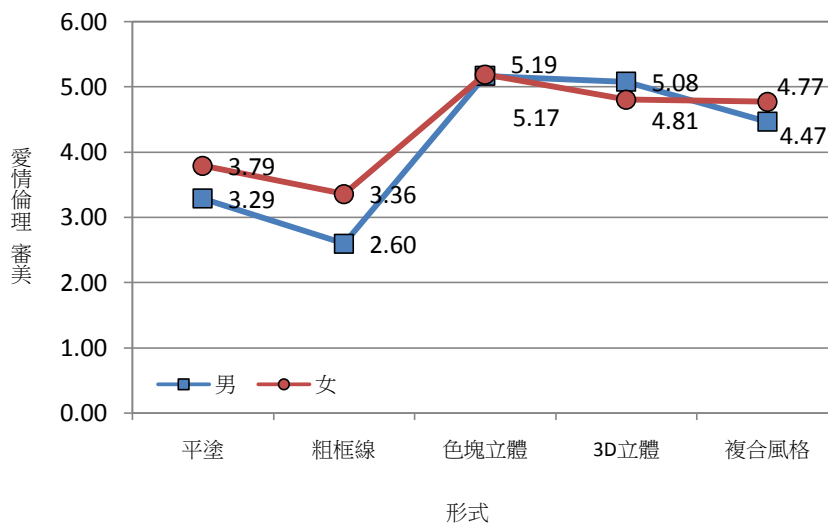


圖 4-4-2 「愛情倫理」主題下二組參與者對不同形式之審美評價

(3)「科幻打鬥」

在「科幻打鬥」主題下，審美評價的總平均值排序依次為「科幻打鬥-3D 立體」($M = 5.34$)、「科幻打鬥-平塗」($M = 4.89$)、「科幻打鬥-複合風格」($M = 4.69$)、「科幻打鬥-粗框線」($M = 3.59$)、「科幻打鬥-色塊立體」($M = 5.34$)。在「科幻打鬥」主題下，不同性別參與者對不同形式的審美評價見圖 4-4-3。「科幻打鬥」的總體平均值為 ($M = 4.40$)。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

性別間在形式與主題組合下，在「科幻打鬥」主題給予整體最高的審美評價。在該主題與形式的組合，中「科幻打鬥-平塗」、「科幻打鬥-粗框線」、「科幻打鬥-3D 立體」、「科幻打鬥-複合風格」四主題，在性別間均獲得較為一致的審美評價；而在「科幻打鬥-色塊立體」($F(1, 198) = 15.87^{***}, p = .00$) 具有顯著差異，男性 ($M = 3.95$) 高於女性 ($M = 3.04$)。顯見在形式在「科幻打鬥-色塊立體」組合下具有影響力。

分析「科幻打鬥-粗框線」為複雜度極低的畫面構成，而「科幻打鬥-色塊立體」為細節繁複的機器造形，平面可愛的與立體成熟形成對比，造成審美差異兩極化的現象。在「科幻打鬥-3D 立體」獲得兩性共同的高審美評價，主角綜合上述形式的優點，以 3D 技術製作材質擬真的金屬材質，大眼睛而比例矮短的簡化造形，推測為獲得兩性共同高審美評價的原因。

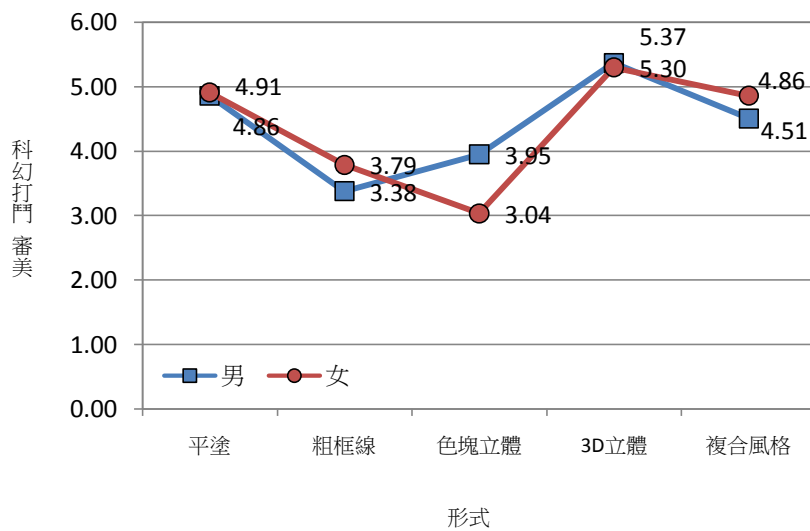


圖 4-4-3 「科幻打鬥」主題下二組參與者對不同形式之審美評價

(4) 「俠義偵探」

在「俠義偵探」主題下，審美評價的總平均值排序依次為「俠義偵探-3D 立體」($M = 6.07$)、「俠義偵探-色塊立體」($M = 5.30$)、「俠義偵探-粗框線」($M = 3.83$)、「俠義偵探-複合風格」($M = 3.25$)、「俠義偵探-平塗」($M = 2.96$)。在「俠義偵探」主題下，不同性別參與者對不同形式的審美評價見圖 4-4-4。「俠義偵探」的總體平均值為 ($M = 4.28$)。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

「俠義偵探」在綜合形式與各主題相比較，於性別間獲得次高的審美評價。除「俠義偵探-粗框線」外，其餘 4 組主題與形式的組合均獲得效為一致的評價。男性在「俠義偵探-粗框線」($M = 3.31$) ($F(1, 198) = 6.23^*$, $p = .00$)，顯著低於女性 ($M = 4.34$)。該主角為女性，幾何化的造形，鮮明的色彩，活潑跳躍的畫面構成，推測為吸引女性審美評價的因素。兩性在「俠義偵探-3D 立體」與「俠義偵探-色塊立體」一致給予高審美評價，顯見兩性在該主題下，均受次文化之日系卡漫環境刺激影響，認為此類的主題屬具象、寫實、立體的形式較具美感。

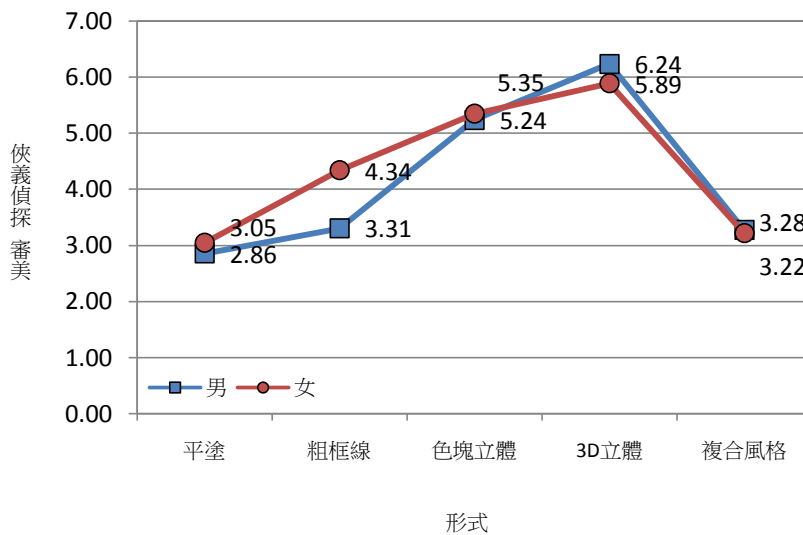


圖 4-4-4 「俠義偵探」主題下二組參與者對不同形式之審美評價

(5) 「特異功能」

在「特異功能」主題下，審美評價的總平均值排序依次為「特異功能-色塊立體」($M = 5.46$)、「特異功能-3D 立體」($M = 5.07$)、「特異功能-平塗」($M = 3.70$)、「特異功能-粗框線」($M = 3.02$)、「特異功能-複合風格」($M = 2.65$)。在「俠義偵探」主題下，不同性別參與者對不同形式的審美評價見圖 4-4-5。「俠義偵探」的總體平均值為 ($M = 3.98$)。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

「俠義偵探」在綜合形式與各主題相比較，於性別間獲得較低的審美評價。在「特異功能-色塊立體」、「特異功能-3D 立體」，性別在各組合給予平均值接近的高審美評價，而一致認為最不具美感的為「特異功能-複合風格」。男性在「特異功能-平塗」($M = 3.40$) ($F(1, 198) = 6.23^*$, $p = .01$)，顯著低於女性 ($M = 4.00$)。而在「特異功能-粗框線」組合，男性 ($M = 3.26$) ($F(1, 198) = 5.67^*$, $p = .02$)，顯著高於女性 ($M = 2.78$)。「特異功能-粗框線」的主角為機械人，且繁複的機械線條，視覺上較為負擔，於其他與「粗框線」主題組合的簡單可愛感覺不同。也許是造成男性能在此形式激發審美評價的原因，導致審美平均值顯著高過於女性的結果。

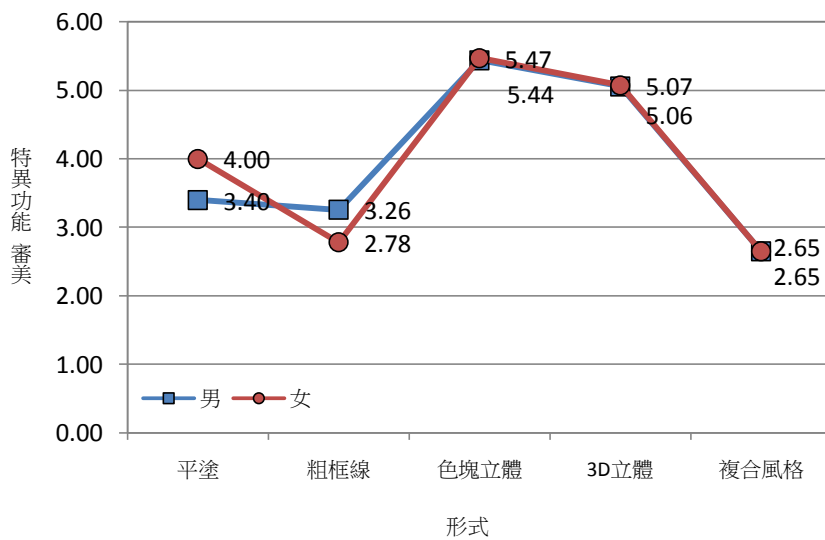


圖 4-4-5 「特異功能」主題下二組參與者對不同形式之審美評價

(6) 「運動競技」

在「特異功能」主題下，審美評價的總平均值排序依次為「運動競技-色塊立體」($M = 4.61$)、「運動競技-複合風格」($M = 4.23$)、「運動競技-3D 立體」($M = 3.98$)、「運動競技-粗框線」($M = 3.60$)、「運動競技-複合風格」($M = 3.19$)。在「俠義偵探」主題下，不同性別參與者對不同形式的審美評價見圖 4-4-6。「運動競技」的總體平均值為 ($M = 3.92$)。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

「運動競技」在綜合形式與各主題相比較，於性別間獲得最低的審美評價。性別間，除在「運動競技-複合風格」給予一致的審美評價外，其餘四組呈現形式與主題的顯著差異。

男性在「運動競技-色塊立體」($M = 5.07$) ($F(1, 198) = 16.99^{***}, p = .00$)，顯著高於女性 ($M = 4.15$)，雖然性別間審美評價具有顯著差異，總平均值仍為該主題內最高。在「運動競技-3D 立體」組合，男性 ($M = 4.67$) ($F(1, 198) = 34.11^{***}, p = .00$)，顯著高於女性 ($M = 3.29$)。反觀「運動競技-平塗」($F(1, 198) = 14.5^{***}, p = .00$)，男性 ($M = 2.77$) 顯著低於女性 ($M = 3.61$)，平均值為該主題內最低。男性在「運動競技-粗框線」($M = 3.36$) ($F(1, 198) = 4.91^*, p = .03$)，顯著低於女性 ($M = 3.84$)。

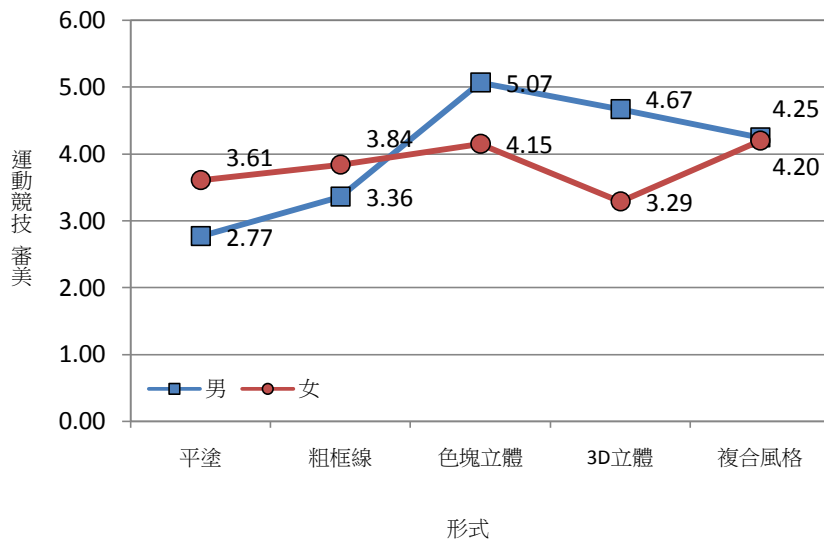


圖 4-4-6 「運動競技」主題下二組參與者對不同形式之審美評價

在「運動競技」主題下，相對於女性穩定平緩的趨勢曲線，男性審美評價則呈現較劇烈的起伏變化。男性分別給予「運動競技-色塊立體」與「運動競技-3D立體」第一、二名的審美評價，此兩組合呈現主角肌肉線條，以具象寫實的形式表現，反而不受女性青睞。在「運動競技-粗框線」與「運動競技-平塗」方面，可愛、溫和且平面化的主角形象，或許因為畫面不具速度感與力量感，男性平均值大幅下滑，在該主題審美評價分居四、五名，而與女性呈現不同見解的審美評價。顯見形式在該主題下的主導性。兩兩顯著差異相互抵銷的結果，導致綜合形式的主題沒有顯著差異，且為整體最低評價。

(7)「神話傳說」

在「神話傳說」主題下，審美評價的總平均值排序依次為「神話傳說-色塊立體」($M = 5.23$)、「神話傳說-3D立體」($M = 4.30$)、「神話傳說-平塗」($M = 4.00$)、「神話傳說-粗框線」($M = 3.94$)、「神話傳說-複合風格」($M = 3.91$)。在「神話傳說」主題下，不同性別參與者對不同形式的審美評價見圖 4-4-7。「神話傳說」的總體平均值為 ($M = 4.27$)。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

「神話傳說」在綜合形式與各主題相比較，於性別間獲得第三名的審美評價。該主題中，性別在各形式的審美評價曲線，呈現同起同落的狀況，說明性別在此

形式與組合上並無太大的差異性。在「神話傳說-3D 立體」外形粗獷的主角，擁有鮮豔的綠色膚色，具有親和力的笑容，較受女性所欣賞。男性 ($M = 3.96$) ($F(1, 198) = 6.80^*$, $p = .01$)，顯著低於女性 ($M = 4.63$)。

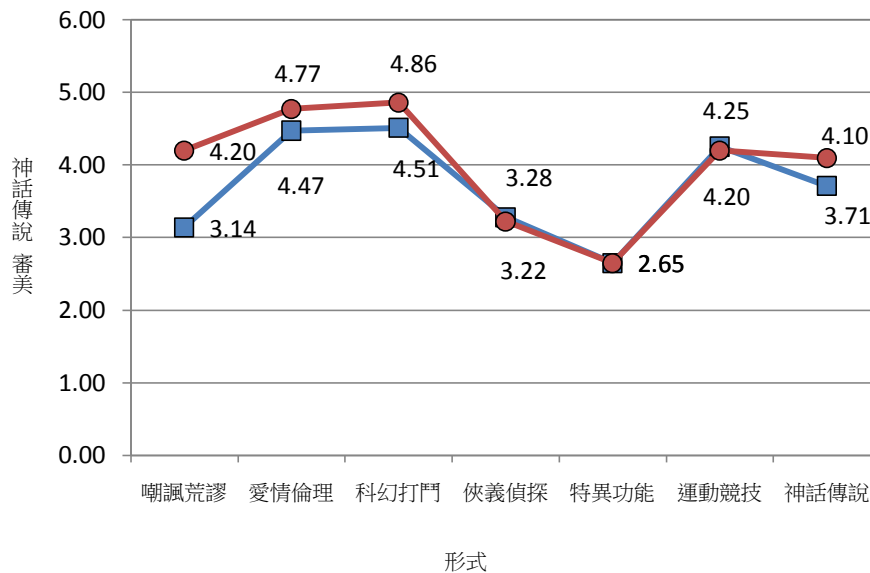


圖 4-4-7 「神話傳說」主題下二組參與者對不同形式之審美評價

4-4.2 從形式的角度

從形式的角度分析性別、主題、形式間的關係，目的是希望能從多元的角度呈現研究結果，部份結果會與前述章節重複，故僅將不同的重點敘述於後，而相同的統計數據則不再重複贅述。

(1) 「平塗」

在「平塗」形式下，混合性別來看，審美評價由高至低排序為：「科幻打鬥-平塗」($M = 4.89$)、「嘲諷荒謬-平塗」($M = 4.59$)、「神話傳說-平塗」($M = 4.00$)、「特異功能-平塗」($M = 3.70$)、「愛情倫理-平塗」($M = 3.54$)、「運動競技-平塗」($M = 3.19$)、「俠義偵探-平塗」($M = 2.96$)。「平塗」形式的總體平均值為($M = 3.84$)。不同性別參與者對不同主題的審美評價見圖 4-4-8。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

在「平塗」形式下，整體而言女性審美評價高於男性。性別評價較一致的為：平均值最高的「科幻打鬥-平塗」和平均值最低的「俠義偵探-平塗」。造成女性審美顯高於男性的有「嘲諷荒謬-平塗」、「愛情倫理-平塗」、「特異功能-平塗」、「運動競技-平塗」。顯示在該形式與主題組合下，形式為主導性別審美評價之因素。

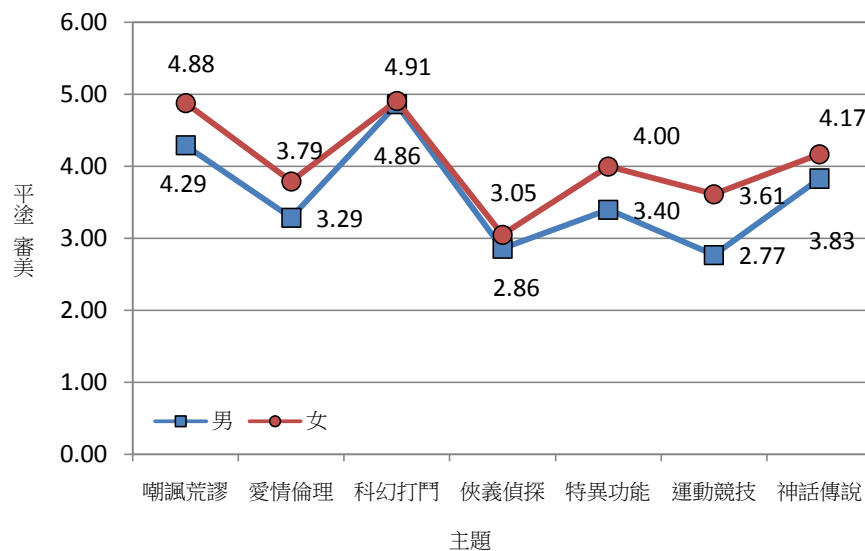


圖 4-4-8 「平塗」形式下二組參與者對不同主題之審美評價

(2) 「粗框線」

在「粗框線」形式下，混合性別來看，審美評價由高至低排序為：「嘲諷荒謬-粗框線」($M = 4.21$)、「神話傳說-粗框線」($M = 3.94$)、「俠義偵探-粗框線」($M = 3.83$)、「運動競技-粗框線」($M = 3.60$)、「科幻打鬥-粗框線」($M = 3.59$)、「特異功能-粗框線」($M = 3.02$)、「愛情倫理-粗框線」($M = 2.98$)。「粗框線」形式的總體平均值為 ($M = 3.59$)。不同性別參與者對不同主題的審美評價見圖 4-4-9。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

在「粗框線」形式下，「特異功能-粗框線」該主角為機器人造型，不如其他主題甜美可愛的形象，女性給予該主題極低的審美評價，造成男性審美評價顯著高於女性。其餘主題審美評價皆高於男性，其中「愛情倫理-粗框線」、「俠義偵探-粗框線」、「運動競技-粗框線」具有顯著差異，三者具備相同的特徵為色彩鮮明的可愛形象，粗框輪廓與幾何化的造形，使主角在畫面上具有視覺強度。

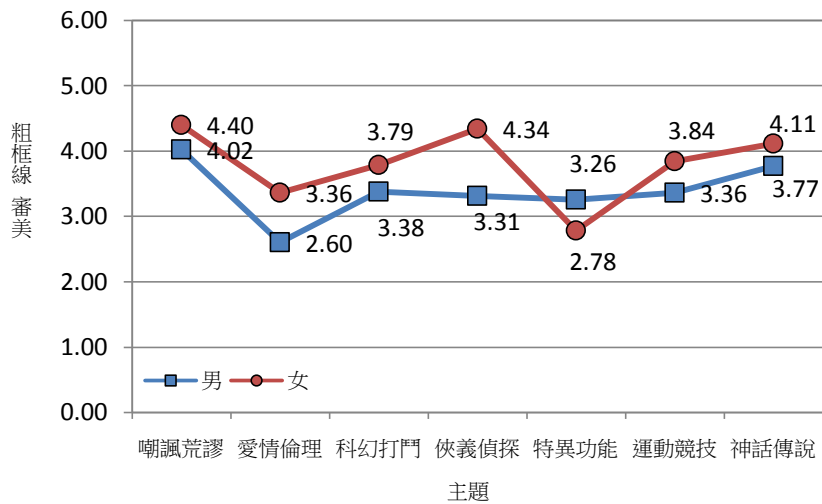


圖 4-4-9 「粗框線」形式下二組參與者對不同主題之審美評價

(3)「色塊立體」

在「色塊立體」形式下，混合性別來看，審美評價由高至低排序為：「特異功能-色塊立體」($M = 5.46$)、「俠義偵探-色塊立體」($M = 5.30$)、「神話傳說-色塊立體」($M = 5.23$)、「愛情倫理-色塊立體」($M = 5.18$)、「運動競技-色塊立體」($M = 4.61$)、「嘲諷荒謬-色塊立體」($M = 4.14$)、「科幻打鬥-色塊立體」($M = 3.50$)。「色塊立體」形式的總體平均值為 ($M = 4.77$)。不同性別參與者對不同主題的審美評價見圖 4-4-10。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

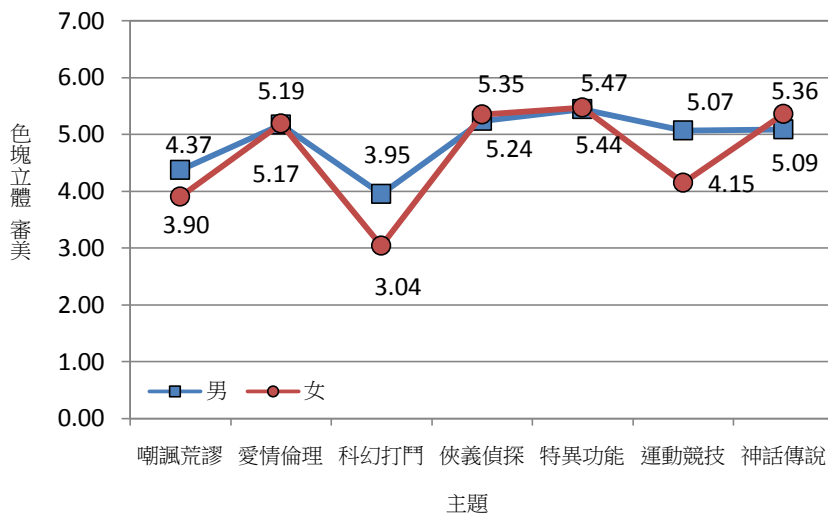


圖 4-4-10 「色塊立體」形式下二組參與者對不同主題之審美評價

形式間綜合主題獲得最高審美評價的即為「色塊立體」，兩性間的審美評價起同落，審美評價普遍較女性偏低的男性，少見的在此形式給予高程度審美評價。男性在「嘲諷荒謬-色塊立體」、「科幻打鬥-色塊立體」、「運動競技-色塊立體」三者充滿男性特質的畫面主題上，顯著高於女性。

(4)「3D 立體」

在「3D 立體」形式下，混合性別來看，審美評價由高至低排序為：「俠義偵探-3D 立體」($M = 6.07$)、「科幻打鬥-3D 立體」($M = 5.34$)、「特異功能-3D 立體」($M = 5.07$)、「愛情倫理-3D 立體」($M = 4.95$)、「神話傳說-3D 立體」($M = 4.30$)、「運動競技-3D 立體」($M = 3.98$)、「嘲諷荒謬-3D 立體」($M = 3.24$)。「3D 立體」形式的總體平均值為($M = 4.57$)。不同性別參與者對不同主題的審美評價見圖 4-4-11。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下，各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

「3D 立體」形式下綜合主題之整體審美平均值，僅次於「色塊立體」。兩性在此形式下的審美評價趨勢圖，亦獲得相同的曲線。女性在「神話傳說-3D 立體」審美顯著高於男性，主角為色彩鮮豔帶有親和力笑容的妖怪。男性則在「運動競技-3D 立體」審美評價顯著高於女生。女性在「運動競技-色塊立體」同樣獲得較低的評價，顯見就女性而言，在立體形式下，「運動競技」主題影響審美的因素大於形式。

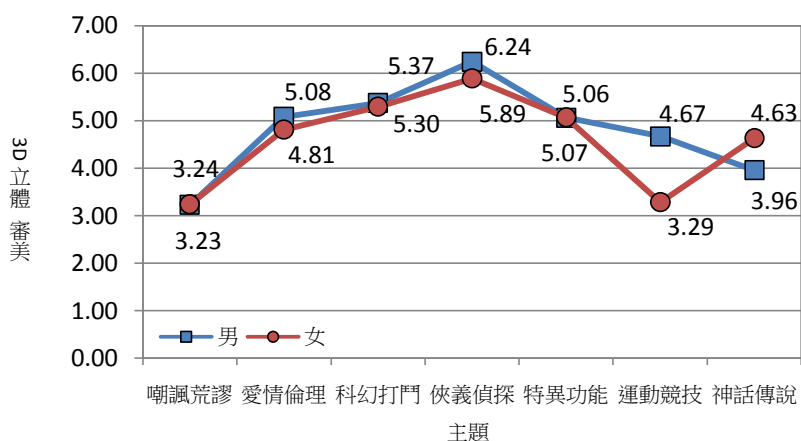


圖 4-4-11 「3D 立體」形式下二組參與者對不同主題之審美評價

(5)「複合風格」

在「複合風格」形式下，混合性別來看，審美評價由高至低排序為：「科幻打鬥-複合風格」($M = 4.86$)、「愛情倫理-複合風格」($M = 4.62$)、「運動競技-複合風格」($M = 4.23$)、「神話傳說-複合風格」($M = 3.91$)、「嘲諷荒謬-複合風格」($M = 3.67$)、「俠義偵探-複合風格」($M = 3.25$)、「特異功能-複合風格」($M = 2.65$)。「複合風格」形式的總體平均值為($M = 3.86$)。不同性別參與者對不同主題的審美評價見圖 4-4-12。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

性別在「複合風格」形式下的各主題間，具有相近的審美評價曲線。唯一存在審美差異的為「嘲諷荒謬-複合風格」。綜觀主題在此形式間，女性較男性能欣賞具特殊表現技法的形式。

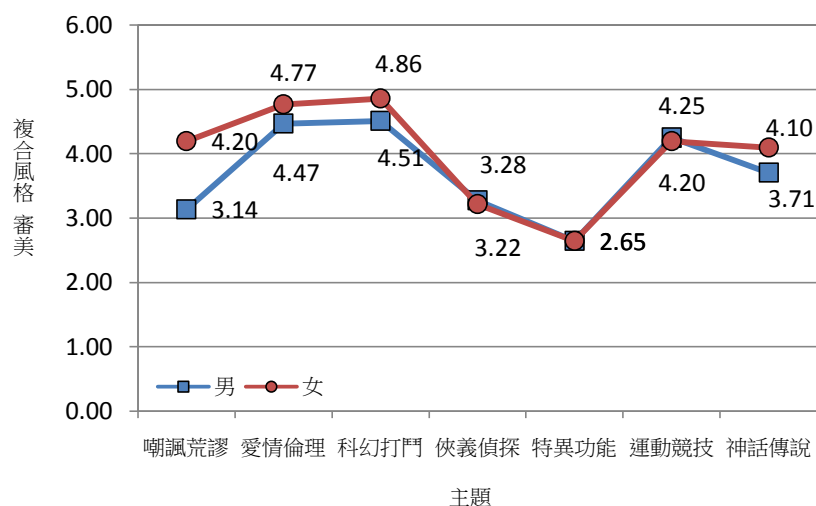


圖 4-4-12 「複合風格」形式下二組參與者對不同主題之審美評價

4-5 不同性別的審美評價差異特徵

以下將 35 張刺激物在單因子分析中呈現性別顯著差異的卡通圖案，討論其性別間的審美差異。以質性分析的方式討論刺激物所具備的共同特徵。分析的角度包括：造型、色彩、主角的性別、主角的行為、情緒傳達等。茲將明顯區隔特徵分段敘述於後。

(1) 青少年認為最美的卡通特徵

以整體青少年參與者來看，認為最具審美形式的 5 張刺激物顯示於表 4-5-1；依序為：「俠義偵探-3D 立體」、「特異功能-色塊立體」、「科幻打鬥-3D 立體」、「俠義偵探-色塊立體」、「神話傳說-色塊立體」，不同性別在各主題與形式對審美評價之平均值見附錄二。其共同特徵分析如下。

表 4-5-1 青少年參與者審美評價平均值最高的 5 張刺激物

俠義偵探- 3D 立體	特異功能- 色塊立體	科幻打鬥- 3D 立體	俠義偵探- 色塊立體	神話傳說- 色塊立體
				
$M = 6.07$	$M = 5.46$	$M = 5.34$	$M = 5.30$	$M = 5.23$

1. 普遍認為具有立體感造形的卡通最具美感：5 張刺激物包括了 3 張「色塊立體」形式及 2 張「3D 立體」形式。「3D 立體」為具象寫實的擬真立體造形，輔以材質貼圖形塑主角真實感。「色塊立體」為塊面化的立體描繪，立體程度上雖有不同，其本質上皆表現刺激物的立體感。
2. 普遍認為中長調的配色最具美感：5 張刺激物中有 3 張為藍色調搭配黃色、橙色；2 張為黃橙色調搭配黑色、深褐色，彩度飽和。除了「俠義偵探-3D 立體」畫面為高明度光線外，其餘 4 張整體色彩為中間明度，與畫面中小面積色彩明度差異在 3 階以上，為中長調的配色方式。青少年能接受色域範圍較廣、變化程度較大的配色。

3. 普遍認為具有畫面深度的空間感最具美感：2 張「3D 立體」形式的刺激物，主角與背景寫實程度極近擬真；3 張「色塊立體」形式的刺激物，主角造型雖經簡化，仍以色塊區隔主角明暗及服裝特徵，接近寫實的動作細節繪製，能與背景形成空間深度感。
4. 普遍認為具有動勢的畫面主題最具美感：內容上有 3 張「俠義偵探」主題，一張「科幻打鬥」主題，一張「神話傳說」主題。「俠義偵探」主角為維護正義與不法之徒對抗，這類型主題的卡通內涵以主角打鬥為主。「神話傳說」中的主角雖不具打鬥意含，其誇張的表情及誇大的肢體動作，呈現強烈的奔跑動態。整體而言，5 張刺激物都可歸類為動作題材。

(2) 青少年認為最不美的卡通特徵

整體參與者認為最不美的 5 張刺激物顯示於表 4-5-2；依序為：「特異功能-複合風格」、「俠義偵探-平塗」、「愛情倫理-粗框線」、「特異功能-粗框線」、「運動競技-平塗」，不同性別在各主題與形式對審美評價之平均值見附錄二。

表 4-5-2 青少年參與者美感評價平均值最低的 5 張刺激物

特異功能- 複合風格	俠義偵探- 平塗	愛情倫理- 粗框線	特異功能- 粗框線	運動競技- 平塗
				
$M = 2.65$	$M = 2.96$	$M = 2.98$	$M = 3.02$	$M = 3.19$

1. 普遍認為造型過度簡化的角色最難引發美感：5 張刺激物中，姑且不論表現形式，角色均屬簡化細節的造型，推測元素簡化的造型產生不成熟感，減低整體參與者的審美程度。
2. 普遍認為不具畫面深度的形式最難引發美感：5 張刺激物中，有 3 張屬於細框線及粗框線平塗形式；「特異功能-複合風格」雖為紋路材質貼圖形式，

因產生視覺上的干擾，無法形成畫面深度；「特異功能-粗框線」因其粗框輪廓的描繪形式，抵消色塊產生的立體感。整體而言畫面均不具深度，不受參與者青睞。

3. **普遍認為強烈兒童化的比例較難引發美感：**5 張刺激物共同的特徵為誇張比例的頭部，；其中「特異功能-粗框線」畫面中，呈現主角巨大的手掌，更產生頭重腳輕、畫面失衡的視覺現象。推測此一失衡的角色比例較難引發參與者美感，尤其男性均給予低評價。
4. **普遍認為與主題不符期待的角色較難引發美感：**就主題而言，青少年認為不具美感的 5 張刺激物中，「特異功能」有 2 張，一般認為英雄形象為英挺帥氣，分析其表現形式無法獲得參與者共鳴。「俠義偵探」與「愛情倫理」2 張刺激物中，簡化造形產生的不成熟感，不符角色成熟度與主題的邏輯性。「運動競技」主題中，以平塗形式表現，缺乏運動主題應用的速度感與力道表現。5 張刺激物的表現形式於主題表現上，產生適切性的問題。

(3) 男性審美評價顯著高於女性的卡通特徵

表 4-5-3 顯示 35 張刺激物的單因子變異數分析結果（表 4-4-1）。在審美評價顯著高於女性的刺激物，依序為：「運動競技-色塊立體」、「嘲諷荒謬-色塊立體」、「運動競技-3D 立體」、「科幻打鬥-色塊立體」、「特異功能-粗框線」等 5 張。

表 4-5-3 男性在 35 張刺激物中審美評價顯著高於男性的刺激物









運動競技 色塊立體	嘲諷荒謬- 色塊立體	運動競技- 3D 立體	科幻打鬥- 色塊立體	特異功能- 粗框線
				
$M = 4.61$	$M = 4.14$	$M = 3.98$	$M = 3.50$	$M = 3.02$

1. **男性較能欣賞具立體感的角色**：5 張刺激物中，於表現形式上除「特異功能-粗框線」立體感不明顯外，其餘 4 張刺激物均具有明確的立體表現形式。
2. **男性較能欣賞明度變化具空間張力的色彩**：從色彩分析，除「嘲諷荒謬-色塊立體」明度較高，配色較為柔和外，有 3 張刺激物具有鮮明的飽和彩度，「運動競技-3D 立體」雖彩度不高，其共同特徵為豐富的明度階調變化，呈現立體感與空間感。畫面具空間張力的配色較為為男性所能欣賞。
3. **男性較能欣賞運動及機器類的陽剛主題**：從角色分析，2 張刺激物強調男性肌肉線條，2 張畫面中主角為機器人。「粗框線」形式於其他主題組合，較不受男性所欣賞，在「特異功能-粗框線」主角為機器人類型，因而在主題上激發了男性審美特質。或許是肌肉線條引發的暴力威脅感、機器類型主題缺乏情感元素，造成女性審美評價低落，卻是能激發男性審美程度的原因。
4. **男性較能欣賞主角特徵明確的主題**：5 張刺激物中，主角特徵都非常明確，2 張為具有明確運動項目器材的運動員，2 張為機器人角色，1 張職業為長像滑稽的警察角色。五位主角特徵尋主題的關係清楚明確，這種直接的主題表達形式較為男生所欣賞。
5. **畫面中的男性角色或機器角色較被男性認為具美感**：3 張男性角色刺激物中，有 2 位露出肌肉線條的運動員，1 名為具男性質的濃眉大眼男性；另 2 張為一般男性較感興趣的機器人。顯見男性較能欣賞具男性特質的角色。

(4) 女性審美評價顯著高於男性的卡通特徵

表 4-5-4 顯示 35 張刺激物的單因子變異數分析結果（表 4-4-1）。在審美評價顯著高於男性的刺激物，依序為：「神話傳說-色塊立體」、「嘲諷荒謬-平塗」、「嘲諷荒謬-複合風格」、「運動競技-粗框線」、「愛情倫理-平塗」、「俠義偵探-粗框線」、「運動競技-平塗」、「愛情倫理-粗框線」、「俠義偵探-平塗」等 9 張。

表 4-5-4 女性在 35 張刺激物中審美評價顯著高於男性的刺激物

神話傳說- 色塊立體	嘲諷荒謬- 平塗	嘲諷荒謬- 複合風格	運動競技- 粗框線	愛情倫理- 平塗
				
$M = 5.23$	$M = 4.59$	$M = 3.67$	$M = 3.60$	$M = 3.54$
俠義偵探- 粗框線	運動競技- 平塗	愛情倫理- 粗框線	俠義偵探- 平塗	
				
$M = 3.50$	$M = 3.19$	$M = 2.98$	$M = 2.96$	

1. 女性較能欣賞各種主題的美感：女性主題審美上，除「科幻打鬥」主題中沒有顯著高於男性的刺激物外，在「嘲諷荒謬」、「愛情倫理」、「俠義偵探」、「運動競技」各佔有 2 張，「神話傳說」主題 1 張，皆有超越男性審美程度的刺激物。顯示女性不論是情感類、動作類、神話類的主題均能欣賞。
2. 女性較能欣賞各種表現形式的美感：在 9 張刺激物中，包含了 4 張「平塗」形式（佔 44%），3 張「粗框線」（佔 33%），1 張「色塊立體（11%）」及 1 張「複合風格」（11%）形式。由顯著差異的角度檢視，女性較男性能欣賞粗、細框線兩種平塗的形式，或著重技法表現性的形式。而在整體審美評價上，「3D 立體」形式下雖無顯著高於男性的主題，女性對於此形式給予很高的審美評價。顯見女性較能欣賞各種表現形式的美感。
3. 女性較能欣賞多元色相明度相似的配色：9 張刺激物中，分析色彩有其共同特徵之處，色相較多且明度反差小，多為暖色系，呈現夢幻甜美的氛圍。相較於男性傾向張力較強的配色觀點，柔美的色彩配置較能激發女性審美程度。

4. **女性較能欣賞女性及動物為主題的角色：**9 張刺激物中有 2 張以動物為主角，在與男性顯著差異的刺激物中，平均值分獲一、二名，顯見女性將愛護小動物的母性情感，投射至角色而激發美感。其餘尚有 5 張包含女性角色，由此可知女性較能欣賞女性角色及動物為主題的角色。
5. **女性較能欣賞造形簡化的可愛角色：**除「神話傳說-色塊平塗」與「愛情倫理-平塗」稍具繁複細節描繪，其餘 7 張刺激物，簡化角色特徵、沒有瑣碎細節，屬於可愛的造型。其中「運動競技-粗框線」、「俠義偵探-粗框線」、「愛情倫理-粗框線」為幾何曲線構成，女性較能欣賞抽象形式的可愛卡通造形。
6. **女性普遍較男性能欣賞刺激物中的美感，給予較高評價：**檢視 35 張刺激物，女性共有 24 張審美平均值較男性高。雖然僅有 9 張刺激物具有顯著差異，但在這些主題形式組合的特徵中，男性審美評價平均值更為低落，且在男性審美特質分析中足見，男性僅欣賞特定主題與形式，不如女性多元廣泛。

4-6 小結

茲將以上卡通審美評價的重要結果條列於後：

4-6.1 從主題的角度

- (1) 整體參與者對各主題的審美評價平均值依序為：「科幻打鬥」、「俠義偵探」、「神話傳說」、「愛情倫理」、「特異功能」、「嘲諷荒謬」、「運動競技」。
- (2) 不同性別參與者在「科幻打鬥」、「特異功能」審美評價較為一致。差異最大主題為「神話傳說」。
- (3) 女性對「嘲諷荒謬」、「愛情倫理」與「神話傳說」3 主題的審美評值顯著高於男性。
- (4) 就男性而言，「科幻打鬥」顯著高於「俠義偵探」；「俠義偵探」、「愛情倫理」、「神話傳說」、「運動競技」、「特異功能」、「嘲諷荒謬」與 6 主題間無顯著差異。間隔主題間如：「俠義偵探」顯著高於「運動競技」、「特異功能」、「嘲諷荒謬」；「愛情倫理」與「運動競技」類似無顯著差異，同時顯著高於「嘲諷荒謬」。
- (5) 對女性而言，神話傳說」、「愛情倫理」、「科幻打鬥」、「俠義偵探」4 個主題評價類似，無顯著差異，同時顯著高於「嘲諷荒謬」、「特異功能」；「嘲諷荒謬」略高於「特異功能」，同時顯著高於「運動競技」。

4-6.2 從形式的角度

- (1) 整體參與者對各形式的審美評價平均值依序為：「色塊立體」、「3D 立體」、「複合風格」、「平塗」、「粗框線」。
- (2) 性別差異最大的形式為「平塗」。「平塗」整體審美評價僅高於「粗框線」。在形式上無一致評價，兩性在各形式間的平均值為互有領先的結果。
- (3) 男性在「色塊立體」形式顯著高於女性；女性則在「平塗」與「粗框線」顯著高於男性。

- (4) 就男性而言，「色塊立體」與評價次之的「3D 立體」無顯著差異；「色塊立體」與「3D 立體」顯著高於「複合風格」；「複合風格」與「平塗」無顯著差異，而同時顯著高於「粗框線」（附錄四）。
- (5) 就女性而言，「色塊立體」與次之的「3D 立體」間無顯著差異；「3D 立體」顯著高於「平塗」；「平塗」與「複合風格」無顯著差異，同時顯著高於「粗框線」（附錄四）。

4-6.3 審美評價：從主題- 形式的角度

- (1) 女性在整體刺激物的審美評價顯著高於男性。
- (2) 男性在「特異功能-粗框線」、「嘲諷荒謬-色塊立體」、「科幻打鬥-色塊立體」、「運動競技-色塊立體」、「運動競技-3D 立體」等 5 張刺激物的審美評價顯著高於女性。
- (3) 女性在「嘲諷荒謬-平塗」、「愛情倫理-平塗」、「特異功能-平塗」、「運動競技-平塗」、「愛情倫理-粗框線」、「俠義偵探-粗框線」、「運動競技-粗框線」、「神話傳說-3D 立體」、「嘲諷荒謬-複合風格」等 9 張刺激物的審美評價顯著高於男性。

4-6.4 不同性別的審美評價差異特徵

- (1) 青少年認為最美的卡通特徵：具有立體感造形的卡通；中長調的配色；具有畫面深度的空間感；具有動勢的畫面主題。
- (2) 青少年認為最醜的卡通特徵：造形過度簡化的角色；不具畫面深度的形式；強烈兒童化的比例；與主題不符期待的角色。
- (3) 男性比女性更能欣賞的卡通特徵：具立體感造形；明度變化具空間張力的色彩；運動及機器類的陽剛主題；主角特徵明確的主題；畫面中具有男性角色或機器角色。
- (4) 女性比男性更能欣賞的卡通特徵：各類型主題；各種表現形式；多元色相明度相似的配色；女性及動物角色為主題；造形簡化的角色。

第五章、卡通著色風格偏好評價研究結果

在第四章中分析了圖像審美研究結果，說明青少年男性與女性對不同主題與不同形式的卡通圖案有何不同審美評價。有關青少年性別間對同一批刺激物的偏好程度，其研究結果將於本章說明。

5-1 卡通著色風格偏好評價判斷：大綱

不同性別在研究者實驗控制下所呈現的刺激物偏好平均值詳見附錄二。就綜合形式的主題偏好平均值而言，青少年男性在「科幻打鬥」、「特異功能」、「運動競技」三主題之偏好評價高於女性；青少年女性「神話傳說」、「愛情倫理」、「嘲諷荒謬」、「俠義偵探」四主題偏好評價高於男性。

偏好評價在形式平均值方面，青少年男性在「色塊立體」、「3D 立體」兩形式偏好平均值高於女性；而青少年女性「平塗」、「複合風格」、「粗框線」三形式高於男性。其差異結果須由後續統計檢定才能確定是否達顯著水準，平均值細節於研究結果必要處說明。

將性別、主題與形式進行偏好程度混合設計三因子變異數分析，結果見表 5-1-1，其分析結果摘要如下：

- (1) 參與者間性別 ($F(1, 198) = 1.19, p = .28$) 無主要效果。
- (2) 參與者內，主題 ($F(6, 1188) = 19.62^{***}, p = .00$)，具有主要效果。
- (3) 參與者內，主題×性別 ($F(6, 1188) = 7.38^{***}, p = .00$)，具顯著交互作用。
- (4) 參與者內，形式 ($F(4, 792) = 96.87^{***}, p = .00$)，具有主要效果。
- (5) 參與者內，形式 × 性別 ($F(4, 792) = 13.68^{***}, p = .00$)，具有顯著交互作用。
- (6) 參與者內，主題 × 形式 ($F(24, 4752) = 60.63^{***}, p = .00$)，具顯著交互作用。

(7) 參與者內，主題 × 形式 × 性別 ($F(24, 4752) = 6.28^{***}$, $p = .00$)，具有顯著三向交互作用。

表 5-1-1 性別、主題、形式在偏好評價之三因子變異數分析摘要表

變異數來源	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
參與者間				
性別	1	19.98	1.19	.28
誤差	198			
參與者內				
主題	6	48.51	19.62 ^{***}	.00
主題×性別	6	17.89	7.38 ^{***}	.00
誤差（形式）	1188			
形式	4	454.109	96.87 ^{***}	.00
形式×性別	4	64.13	13.68 ^{***}	.00
誤差（主題）	792			
主題×形式	24	150.56	60.63 ^{***}	.00
主題×形式×性別	24	15.583	6.28 ^{***}	.00
誤差（主題×形式）	4752			

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

以下分別就「主題」、「形式」、「主題 × 形式」三個面向檢視，討論青少年間不同性別的參與者有何不同的偏好評價。

5-2 偏好評價：從主題的角度

由表 5-1-1 三因子變異數分析顯示，性別×主題×形式具有顯著的三向交互作用，性別×主題也發生顯著交互作用。首先檢視青少年世代整體對主題的偏好評價，混合性別繪製偏好評價折線圖，以了解青少年世代對各主題的偏好評價趨勢。最後再以性別×主題分別作圖分析。

混合性別後，綜觀偏好評價折線圖（圖 5-2-1），呈現上下起伏較大的變化：獲得最低偏好評價的為「運動競技」（ $M = 3.76$ ），在「特異功能」（ $M = 3.92$ ）、愛情倫理（ $M = 3.98$ ）、俠義偵探（ $M = 4.02$ ）之後，「嘲諷荒謬」（ $M = 4.19$ ）偏好平均值才逐漸升高，居次的「科幻打鬥」（ $M = 4.34$ ）僅小幅落後平均值最高的「神話傳說」（ $M = 4.35$ ）（附錄二）。

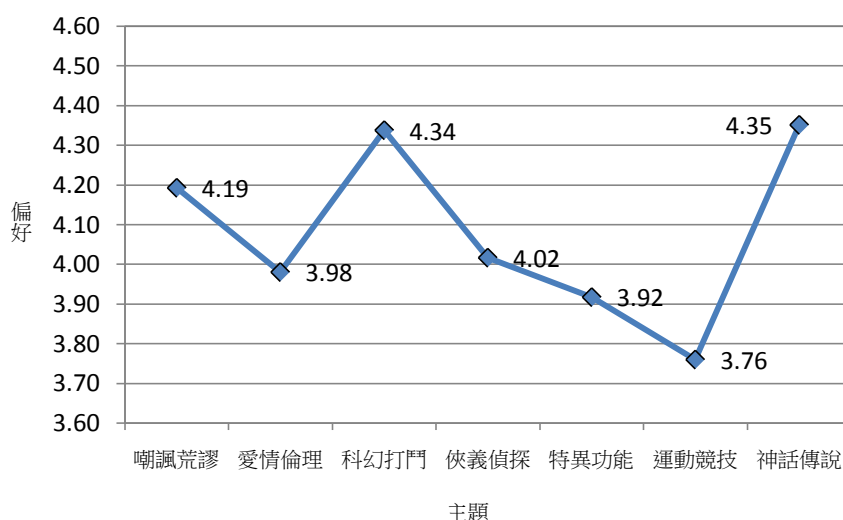


圖 5-2-1 青少年參與者對不同主題之偏好評價

由於性別 × 主題產生顯著的雙向交互作用，作圖 5-2-2 顯示不同性別在不同主題的偏好評價趨勢。男性在「科幻打鬥」主題有較高偏好評價，使主題偏好曲線呈現起伏；女性則是在「俠義偵探」、「特異功能」、「運動競技」三主題每況愈下。女性的偏好曲線中，出現性別間最低與最高評價，由「運動競技」（ $M = 3.65$ ）上升到「神話傳說」（ $M = 4.53$ ），使女生偏好曲線出現大伏震盪。

單因子變異數分析（表 5-2-1）與附錄二顯示，女性有三主題顯著高於男性：「嘲諷荒謬」（ $M = 4.38$ ）（ $F(1, 198) = 7.18^{**}, p = .008$ ）顯著高於男性（ $M = 4.00$ ）。其次，「神話傳說」（ $M = 4.53$ ）（ $F(1, 198) = 6.79^*, p = .012$ ）顯著高於男性（ $M = 4.17$ ），在「愛情倫理」主題中，女性（ $M = 4.15$ ）（ $F(1, 198) = 6.46^*, p = .010$ ）顯著高於男性（ $M = 3.81$ ）。從主題角度的分析，偏好評價與審美評價在相同主題

上同樣有顯著差異。而男性偏好高於女生的主題為「科幻打鬥」、「特異功能」、「運動競技」三主題，雖平均值相較於審美評價有拉大領先差距，但未達到顯著水準。

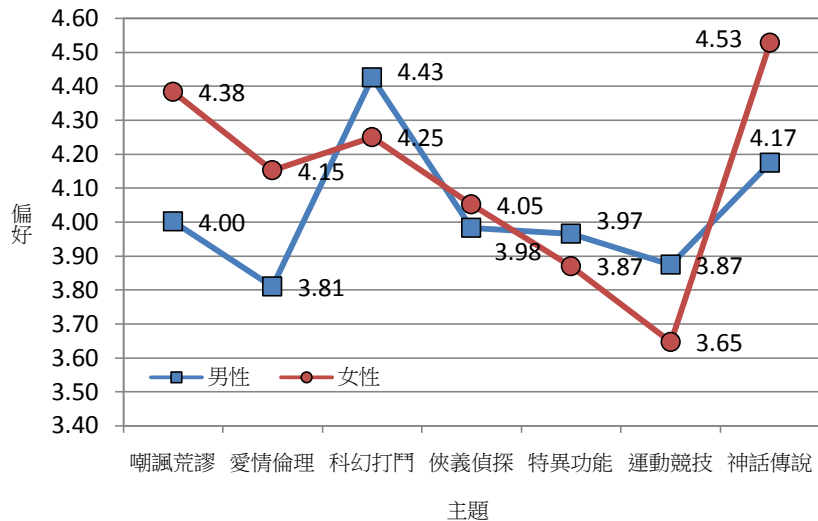


圖 5-2-2 不同性別參與者對不同主題之偏好評價

兩性差異最大的主題為「愛情倫理」，整體平均值僅領先「特異功能」與「運動競技」兩主題。性別共同最偏好較為接近的主題為「俠義偵探」與「特異功能」；其餘主題間呈現不同偏好程度。

就男性而言，7 個主題偏好程度可分為三階層，第一階為「科幻打鬥」一個主題，第二階層依序為：「神話傳說」、「嘲諷荒謬」，第三階層為「俠義偵探」、「特異功能」、「運動競技」與「愛情倫理」4 主題。各階層間具有顯著差異。「科幻打鬥」顯著高於「神話傳說」；「神話傳說」與「嘲諷荒謬」類似，無顯著差異；「神話傳說」顯著高於「俠義偵探」、「特異功能」、「運動競技」與「愛情倫理」；第三階層間 4 主題間評價類似，無顯著差異。「(附錄四)。

就女性而言，7 個主題呈現緩降的狀態，顯著關係較為複雜。對主題偏好排序依序為：「神話傳說」、「嘲諷荒謬」、「科幻打鬥」、「愛情倫理」、「俠義偵探」、「特異功能」及「運動競技」。排序中除了「特異功能」顯著高於「運動競技」外，排序間並無顯著差異存在，但間隔一主題或兩主題間則有顯著差異，例如：「神話傳說」顯著高於「科幻打鬥」；「嘲諷荒謬」顯著高於「愛情倫理」；「科幻打鬥」顯

著高於「特異功能」；「愛情倫理」顯著高於「特異功能」；「俠義偵探」顯著高於「運動競技」（附錄四）。

表 5-2-1 性別在各主題對偏好評價之單因子變異數分析摘要表

條件	變異數來源	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
嘲諷荒謬	性別	1	36.48	7.18**	.008
	誤差	198			
愛情倫理	性別	1	29.241	6.46*	.012
	誤差	198			
科幻打鬥	性別	1	7.74	2.41	.122
	誤差	198			
俠義偵探	性別	1	7.225	1.11	.292
	誤差	198			
特異功能	性別	1	2.30	.59	.441
	誤差	198			
運動競技	性別	1	12.99	3.35	.069
	誤差	198			
神話傳說	性別	1	31.32	6.79*	.010
	誤差	198			

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

5-3 偏好評價：從形式的角度

由三因子變異數分析顯示，性別 × 主題 × 形式具有顯著的三向交互作用（表 5-1-1），性別與形式間存在顯著交互作用。先就青少年混合性別檢視形式整體審美評價，繪製平均值折線圖，從中了解青少年世代在綜合各主題下，對各形式評價的整體輪廓。最後再以性別 × 形式分別作折線圖分析，討論性別間對於形式的偏好差異（圖 5-3-2）。

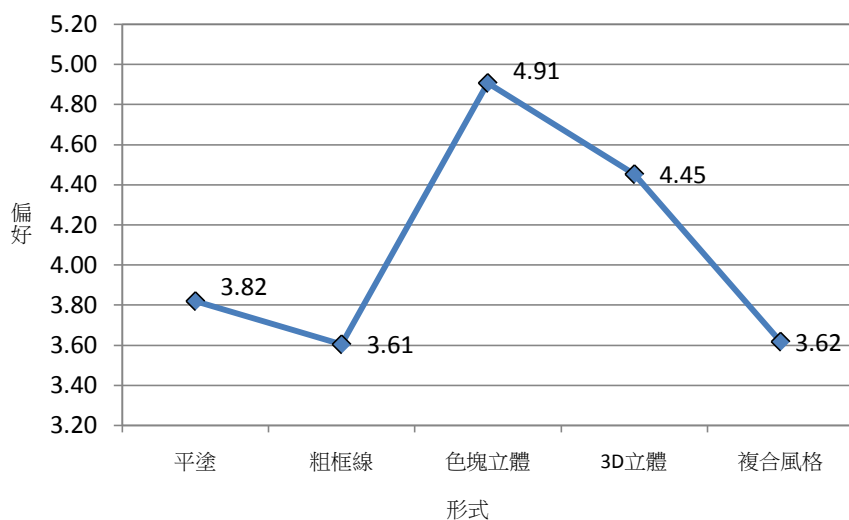


圖 5-3-1 青少年參與者對不同形式之偏好評價

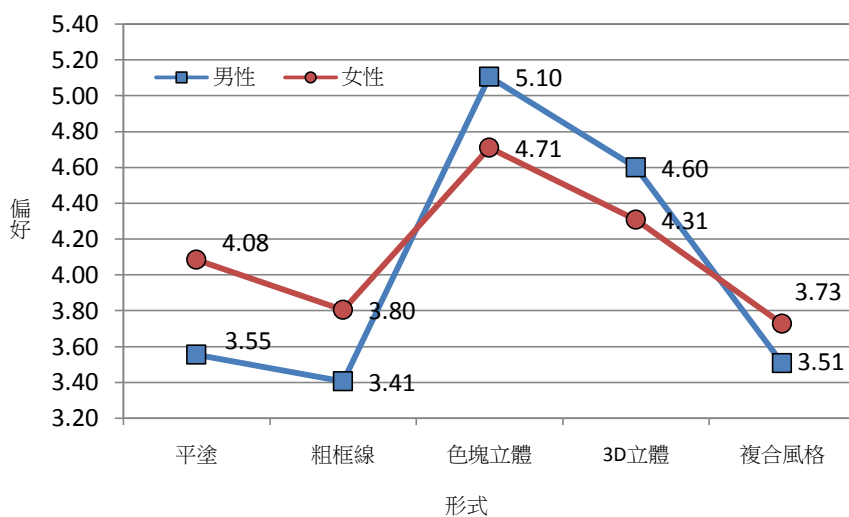


圖 5-3-2 不同性別參與者對不同形式之偏好評價

將性別混合後，各形式偏好評價（圖 5-3-1）排序為：「色塊立體」（ $M = 4.91$ ）、「3D 立體」（ $M = 4.45$ ）、「平塗」（ $M = 4.08$ ）、「複合風格」（ $M = 3.62$ ）、「粗框線」（ $M = 3.61$ ）。「色塊立體」領先於其他形式，「3D 立體」次之，「平塗」形式居中，「複合風格」與「粗框線」相近的平均值墊後（附錄二）。

由單因子變異數分析（表 5-3-1）與圖 5-3-2 顯示：性別間在「平塗」、「粗框線」、「色塊立體」與「3D 立體」四主題間具有顯著差異。男性在「色塊立體」（ $M = 5.10$ ）（ $F(1, 198) = 10.34^{**}, p = .002$ ）顯著高於女性（ $M = 4.71$ ）。男性在「3D 立體」（ $M = 4.60$ ）（ $F(1, 198) = 4.07^*, p = .045$ ）亦顯著高於女性（ $M = 4.31$ ）。

女性則在「平塗」形式 ($M = 4.08$) ($F(1, 198) = 15.48^{***}$, $p = .000$) 顯著高於男性 ($M = 3.55$)。在「粗框線」形式下 ($F(1, 198) = 8.06^{**}$, $p = .005$)，女性 ($M = 3.80$) 顯著高於男性 ($M = 3.41$)。

表 5-3-1 性別在各形式對偏好評價之單因子變異數分析摘要表

條件	變異數來源	df	MS	F	p
平塗	性別	1	97.78	15.48***	.000
	誤差	198			
粗框線	性別	1	77.31	8.06**	.005
	誤差	198			
色塊立體	性別	1	54.80	10.34**	.002
	誤差	198			
3D 立體	性別	1	29.43	4.07*	.045
	誤差	198			
複合風格	性別	1	17.16	2.41	.122
	誤差	198			

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

「平塗」形式為性別間偏好差異最大的形式，整體居中於 5 種形式之間的偏好平均值。兩性在形式上無一致的偏好，形式間的顯著差異呈現兩兩相互領先的有趣現象。

就男性而言，5 個形式可分為三個階層，一、二階層各為 1 種形式，第三階層為「平塗」、「複合風格」、「粗框線」等的三種形式。各階層間皆有顯著差異。「色塊立體」顯著高於「3D 立體」形式；「3D 立體」顯著高於第三階層各形式；第三階層間彼此無顯著差異（附錄四）。

就女性而言，5 種形式大致可分為兩個階層，第一階層為一主題，第二階層依序為：「3D 立體」、「平塗」、「粗框線」及墊底的「複合風格」。「色塊立體」與第二階層 4 種形式都具有顯著差異；第二階層 4 種形式間沒有顯著差異，但相隔二形式間彼此有顯著差異，例如：「3D 立體」顯著高於「粗框線」形式、「平塗」顯著高於「複合風格」形式（附錄四）。

5-4 偏好評價：從主題-形式的角度

檢視形式與主題相互配對所組成的 35 張卡通刺激物，性別的單因子變異數分析摘要整理於表 5-4-1（詳見附錄三）。性別在形式與主題相互影響下，做出不同的偏好評價。以下就各主題與形式的組合，描述性別的影響。

5-4.1 從主題的角度

由前述章節分析得知，性別與主題混合後，各主題的偏好評價依序為：「神話傳說」（ $M = 4.35$ ）、「科幻打鬥」（ $M = 4.34$ ）、「嘲諷荒謬」（ $M = 4.19$ ）、「俠義偵探」（ $M = 4.02$ ）、「愛情倫理」（ $M = 3.98$ ）、「特異功能」（ $M = 3.92$ ）、「運動競技」（ $M = 3.76$ ）。

以下就各主題-形式下，各別分析不同性別參與者的偏好評價結果：

(1) 「嘲諷荒謬」

在「嘲諷荒謬」主題下，偏好評價總平均排名依序為：「嘲諷荒謬-色塊立體」（ $M = 5.20$ ）、「嘲諷荒謬-粗框線」（ $M = 4.68$ ）、「嘲諷荒謬-平塗」（ $M = 4.58$ ）、「嘲諷荒謬-複合風格」（ $M = 3.53$ ）、「嘲諷荒謬-色塊立體」（ $M = 2.90$ ）。「嘲諷荒謬」主題整體偏好平均值為（ $M = 4.19$ ）。在「嘲諷荒謬」主題下，兩組參與者對不同形式偏好評價見圖 5-4-1。以單因子變數分析檢定性別間，對該主題下各形式組合的偏好評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

整體而言，「嘲諷荒謬」主題在各形式上，在整體參與者間得到第三名的偏好評價。兩性在「嘲諷荒謬-3D 立體」組合下，共同給予最低評價。而男性在「嘲諷荒謬-色塊立體」（ $M = 5.42$ ）（ $F(1, 198) = 4.33^*$ ， $p = .01$ ）顯著高於女性（ $M = 4.97$ ），是唯一在此主題下唯一領先女性的形式。女性在「嘲諷荒謬-粗框線」（ $M = 4.90$ ）（ $F(1, 198) = 5.38^*$ ， $p = .02$ ），顯著高於男性（ $M = 4.39$ ）。女性在「嘲諷荒謬-複合風格」（ $M = 4.22$ ）（ $F(1, 198) = 25.33^{***}$ ， $p = .00$ ）顯著高於男性（ $M = 2.84$ ），兩組參與者在此主題與形式組合上的刺激物，產生極大的偏好差異。

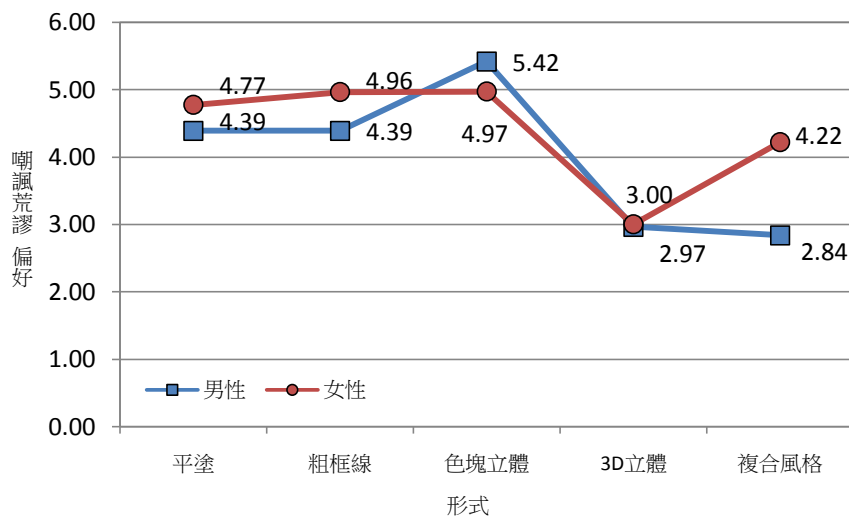


圖 5-4-1 「嘲諷荒謬」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價

表 5-4-1 各主題與形式的組合下年齡與性別在偏好評價的單因子變異數分析結果

主題	形式					綜合形式
	平塗	粗框線	色塊立體	3D 立體	複合風格	
嘲諷 荒謬		* M<F	* M>F		*** M<F	** M<F
愛情 倫理	** M<F	* M<F				* M<F
科幻 打鬥			*** M>F			
俠義 偵探		* M<F				
特異 功能	** M<F	** M>F				
運動 競技	*** M<F	** M<F	*** M>F	*** M>F		
神話 傳說		* M<F				* M<F
綜合 主題	*** M<F	** M<F	** M>F	* M>F		* M<F

註：M = 男，F = 女。統計顯著性依據之所有 F 值與 p 值詳細於附錄三。

在「嘲諷荒謬」主題下，混合所有形式後，兩組參與者存在顯著差異 ($F(1, 198) = 7.18^{**}, p = .008$)，女性偏好 ($M = 4.38$) 顯著高於男性 ($M = 4.00$)。男性所偏好的「嘲諷荒謬-色塊立體」，主角特徵為粗獷的中年男子，具立體寫實的形式較受男性所偏好。從「嘲諷荒謬-粗框線」與「嘲諷荒謬-複合風格」組合下，可以推測女性在此主題下，較男性偏好兒童化造形的角色，其中「複合風格」形式以紋路貼圖的方式著色搭配暈染繪畫風格的背景，顯示女性較男性能接受廣泛的藝術表現形式。

(2) 「愛情倫理」

在「愛情倫理」主題下，偏好評價總平均排名依序為：「愛情倫理-色塊立體」($M = 4.95$)、「愛情倫理-3D 立體」($M = 4.44$)、「愛情倫理-複合風格」($M = 4.20$)、「愛情倫理-平塗」($M = 3.57$)、「愛情倫理-粗框線」($M = 2.76$)。「嘲諷荒謬」主題整體偏好平均值為 ($M = 4.19$)。在「愛情倫理」主題下，兩組參與者對不同形式偏好評價見圖 5-4-2。以單因子變數分析檢定性別間，對該主題下各形式組合的偏好評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

「愛情倫理」在綜合形式的各主題間，兩組參與者給予第五名的偏好評價。在此主題下，女性有兩形式顯著領先男性，分別為：「愛情倫理-平塗」($F(1, 198) = 12.43^{**}, p = .00$)，女性 ($M = 3.98$) 顯著高於男性 ($M = 3.16$)；「愛情倫理-粗框線」($M = 2.99$)($F(1, 198) = 12.43^{**}, p = .00$) 顯著高於男性 ($M = 2.52$)。「愛情倫理」主題下綜合形式的整體偏好評價具有顯著差異，女性 ($M = 4.15$)($F(1, 198) = 6.46^*, p = .01$) 顯著高於男性 ($M = 3.81$)。

「愛情倫理-色塊立體」與「愛情倫理-3D」立體，為主題間偏好評價分居一、二位的組合，顯見立體寫實風格，在此主題下為兩性所共同偏好的形式。「愛情倫理-平塗」與「愛情倫理-粗框線」，主角彼此天真無邪的互動關係，以粉紅色系為背景，暗示甜蜜浪漫的夢幻氛圍，顯示女性在此主題下較易受畫面氛圍影響。

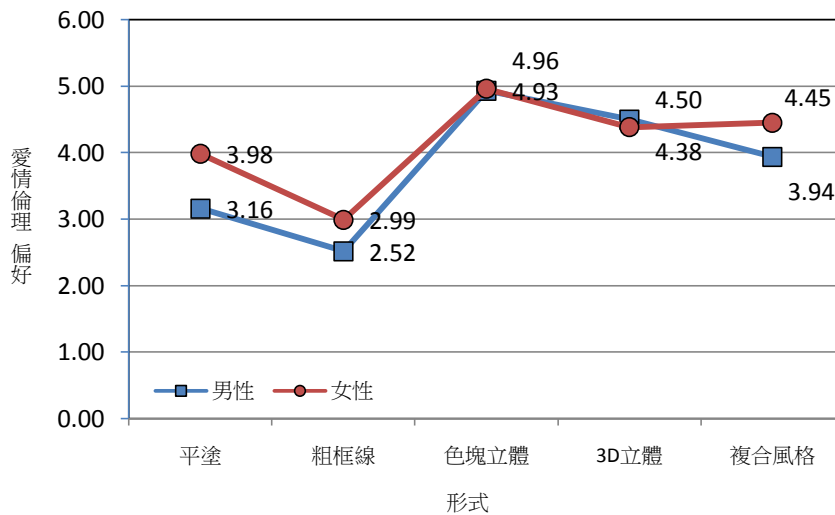


圖 5-4-2 「愛情倫理」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價

(3) 「科幻打鬥」

在「科幻打鬥」主題下，偏好評價總平均排名依序為：「科幻打鬥-3D 立體」($M = 5.35$)、「科幻打鬥-平塗」($M = 5.26$)、「科幻打鬥-複合風格」($M = 4.16$)、「科幻打鬥-粗框線」($M = 3.68$)、「科幻打鬥-色塊立體」($M = 3.25$)。「科幻打鬥」主題整體偏好平均值為 ($M = 4.34$)。在「科幻打鬥」主題下，兩組參與者對不同形式偏好評價見圖 5-4-3。以單因子變數分析檢定性別間，對該主題下各形式組合的偏好評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

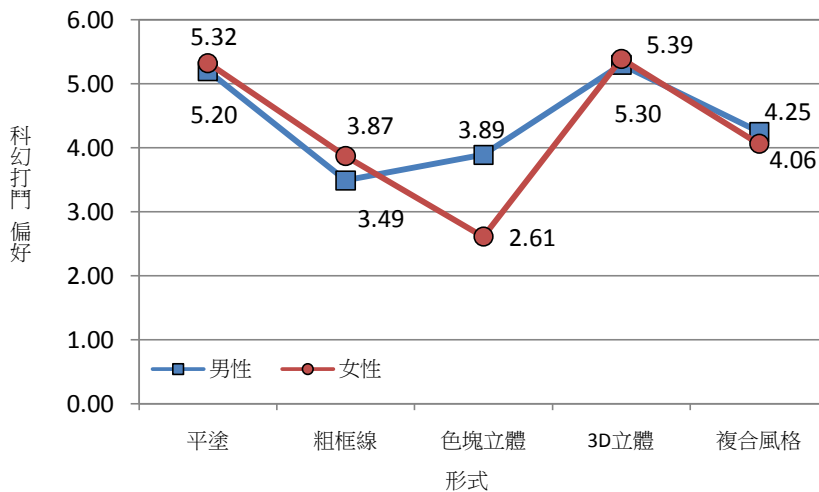


圖 5-4-3 「科幻打鬥」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價

在綜合形式的主題間的偏好評價，「科幻打鬥」主題僅以些微的差距居次。此主題下，僅有「科幻打鬥-色塊立體」($F(1, 198) = 28.88^{***}, p = .00$)具有顯著差異，男性($M = 3.89$)顯著高於女性($M = 2.61$)，由於女性極低的偏好評價，使得「科幻打鬥-色塊立體」整體偏好平均值墊後。

分析「科幻打鬥-色塊立體」，主角為真人比例的大型機器人，寫實而繁複的機械結構，畫面具有動態張力與空間深度感，較為男性所能接受。「科幻打鬥-3D 立體」主角同樣為機器人，但兒童化的造型比例，無辜的大眼睛使其具備可愛的元素，即使是擬真的金屬材質表現，仍能獲得女性喜好。

(4)「俠義偵探」

在「俠義偵探」主題下，偏好評價總平均排名依序為：「俠義偵探-3D 立體」($M = 5.61$)、「俠義偵探-色塊立體」($M = 5.39$)、「俠義偵探-粗框線」($M = 3.60$)、「科俠義偵探-複合風格」($M = 3.12$)、「俠義偵探-平塗」($M = 2.38$)。「俠義偵探」主題整體偏好平均值為($M = 4.02$)。在「俠義偵探」主題下，兩組參與者對不同形式偏好評價見圖 5-4-4。以單因子變數分析檢定性別間，對該主題下各形式組合的偏好評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

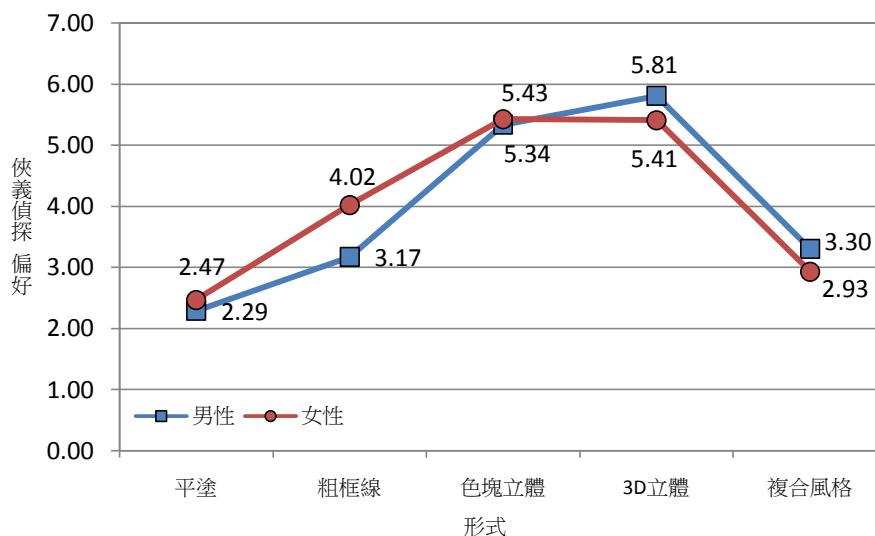


圖 5-4-4 「俠義偵探」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價

「俠義偵探」在綜合形式後，與其他主題相比較，性別間給予中等的偏好評價。此主題下，僅在「俠義偵探-粗框線」女性 ($M = 4.02$) ($F(1, 198) = 5.898^*$, $p = .02$) 顯著高於男性 ($M = 3.17$)。分析「俠義偵探-粗框線」，雖具備畫面動感元素，但主角為抽象幾何造型的女性角色，加上兒童化的比例、粗框平面化的色彩表現形式，推測為女性所偏好而男性不感興趣的原因。

(5)「特異功能」

在「特異功能」主題下，偏好評價總平均排名依序為：「特異功能-色塊立體」($M = 5.65$)、「特異功能-3D 立體」($M = 4.81$)、「特異功能-平塗」($M = 3.77$)、「特異功能-粗框線」($M = 2.82$)、「特異功能-複合風格」($M = 2.55$)。「特異功能」主題整體偏好平均值為 ($M = 3.92$)。在「俠義偵探」主題下，兩組參與者對不同形式偏好評價見圖 5-4-5。以單因子變數分析檢定性別間，對該主題下各形式組合的偏好評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

在綜合形式的各主題間，「特異功能」偏好評價僅高於「運動競技」。將「特異功能」主題所有形式混合後，兩組參與者沒有顯著差異。「特異功能-平塗」與「特異功能-粗框線」，具有相同配色的兩組刺激物，呈現性別間互有領先的顯著差異。

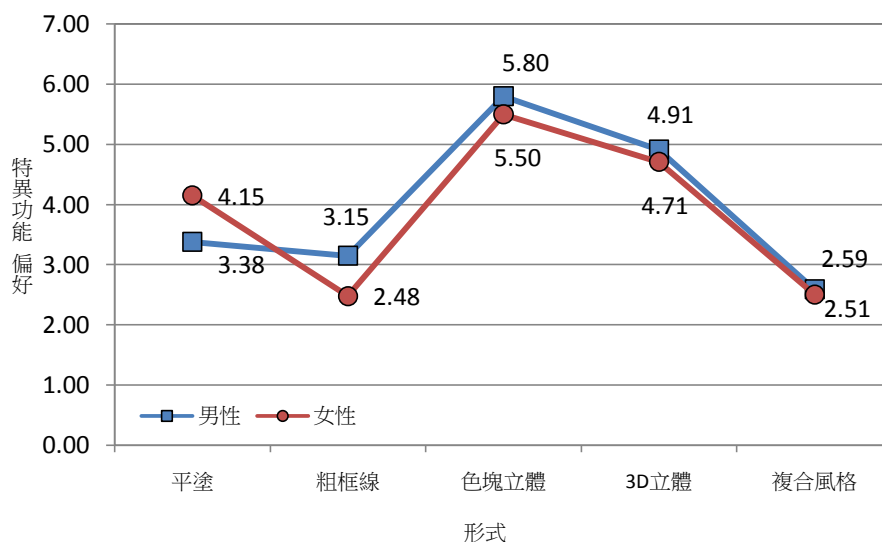


圖 5-4-5 「特異功能」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價

分析女性在「特異功能-平塗」($M = 4.15$) ($F(1, 198) = 10.63^{**}$, $p = .00$) 顯著高於男性 ($M = 3.38$)，主角以圓形構成簡化其身體特徵，平面而抽象的造型、兒童化的身材比例，較受女性所偏好。在「特異功能-粗框線」男性 ($M = 3.15$) ($F(1, 198) = 9.19^{**}$, $p = .00$) 顯著高於女性 ($M = 2.48$)，顯示男生偏好機器人類型的角色。與「特異功能-平塗」相較，造形強調複雜元件的立體感，由此可推測，男性較女性偏好造型複雜度高的角色。

(6)「運動競技」

在「運動競技」主題下，偏好評價總平均排名依序為：「運動競技-色塊立體」($M = 4.46$)、「運動競技-複合風格」($M = 3.98$)、「運動競技-粗框線」($M = 3.58$)、「運動競技-3D 立體」($M = 3.52$)、「運動競技-平塗」($M = 3.27$)。「運動競技」主題整體偏好平均值為 ($M = 3.76$)。在「運動競技」主題下，兩組參與者對不同形式偏好評價見圖 5-4-6。以單因子變數分析檢定性別間，對該主題下各形式組合的偏好評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

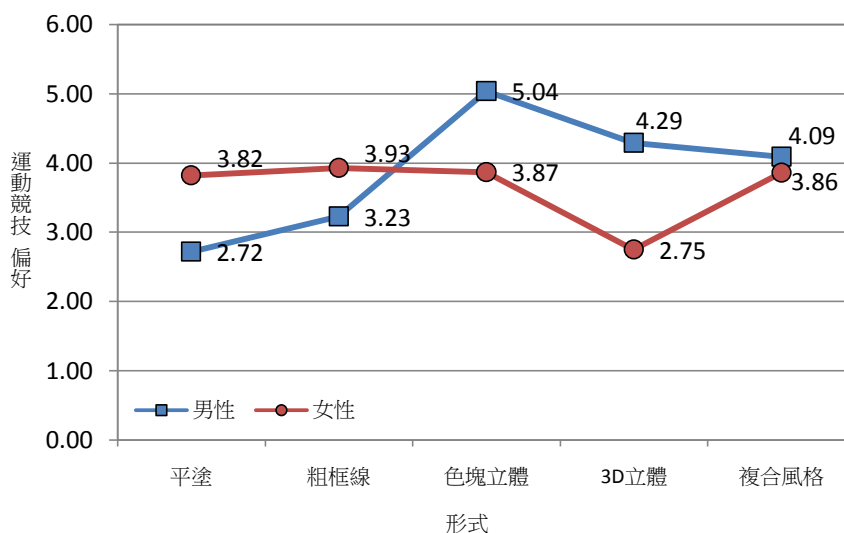


圖 5-4-6 「運動競技」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價

將主題間所有形式綜合後的偏好評價，「運動競技」主題為最低偏好評價。男性在「運動競技-色塊立體」($M = 5.04$) ($F(1, 198) = 25.091^{***}$, $p = .00$) 顯著高於女性 ($M = 3.87$)，因男性的高偏好評價，使得此形式為該主題下最高評價。男性 ($M = 4.29$) 亦在「運動競技-3D 立體」($F(1, 198) = 38.66^{***}$, $p = .00$) 顯著高於女性 ($M = 2.75$)。反觀女性，在「運動競技-色塊立體」($M = 3.82$) (F

(1, 198) = 22.82***, $p = .00$) 顯著高於男性 ($M = 2.72$)。在「運動競技-粗框線」($F(1, 198) = 7.72^{**}, p = .00$) 女性 ($M = 3.93$) 亦顯著高於男性 ($M = 3.23$)。在此主題下，兩組參與者偏好程度有很大的歧見，提供更多前述主題性別偏好差異分析之線索。

男性所偏好的兩形式，均呈現寫實肌肉線條，主角動作呈現強烈動勢，整體畫面具空間感。或許過於陽剛的主題與寫實的角色，對女性產在心理層面的壓迫感，而不為女性所喜好。一如前述主題分析，女性偏好的 2 張刺激物為溫和、可愛的簡化人物，推測因其畫面不具空間感與動感，且不符合運動主題應有的角色期待，而不為男性所偏好。在「運動競技」主題下，能更明顯觀察出性別間壁壘分明的偏好特徵。

(7)「神話傳說」

在「神話傳說」主題下，偏好評價總平均排名依序為：「神話傳說-色塊立體」($M = 5.47$)、「神話傳說-3D 立體」($M = 4.46$)、「神話傳說-粗框線」($M = 4.14$)、「神話傳說-平塗」($M = 3.91$)、「神話傳說-複合風格」($M = 3.80$)。「運動競技」主題整體偏好平均值為 ($M = 4.35$)。在「神話傳說」主題下，兩組參與者對不同形式偏好評價見圖 5-4-7。以單因子變數分析檢定性別間，對該主題下各形式組合的偏好評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

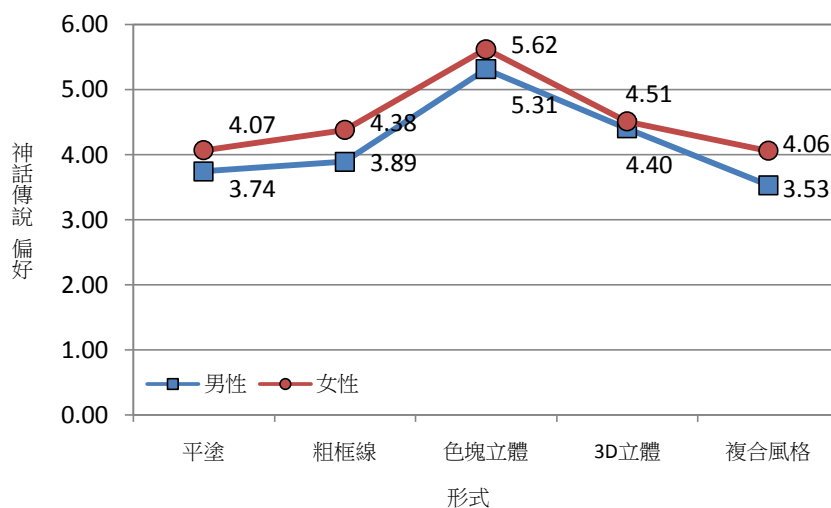


圖 5-4-7 「神話傳說」主題下二組參與者對不同形式之偏好評價

綜合形式與各主題相比較，「神話傳說」為兩性最為偏好的主題。在此主題下，性別間偏好曲線。呈現穩定差距而一致起伏的現象，顯示兩組參與者在此主題下具有相似的偏好程度。在「神話傳說-粗框線」($F(1, 198) = 4.46^*, p = .04$)的組合下，女性($M = 4.38$)顯著高於男性($M = 3.89$)。綜合所有形式下，「神話傳說」主題在性別間具有顯著差異，女性($M = 4.53$)($F(1, 198) = 6.79^*, p = .01$)顯著高於男性。

分析「神話傳說-粗框線」，主角為比例特殊的骷髏人，幾何抽線的輪廓描繪，平塗方式的色彩構成，表現詭異而討喜的可愛特質，推測因為以上因素，刺激女性的偏好程度，而使性別間呈現顯著的偏好差異。

5-4.2 從形式的角度

從形式的角度分析性別、主題、形式間的關係，目的是希望能從多元的角度呈現研究結果，部份結果會與前述章節重複，故僅將不同的重點敘述於後，而相同的統計數據則不再重複贅述。

(1) 「平塗」

在「平塗」形式下，混合性別來看，偏好評價由高至低排序為：「科幻打鬥-平塗」($M = 5.26$)、「嘲諷荒謬-平塗」($M = 4.58$)、「神話傳說-平塗」($M = 3.91$)、「特異功能-平塗」($M = 3.77$)、「愛情倫理-平塗」($M = 3.57$)、「運動競技-平塗」($M = 3.27$)、「俠義偵探-平塗」($M = 2.38$)。「平塗」形式的總體平均值為($M = 3.82$)。不同性別參與者對主題的偏好評價見圖 5-4-8。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

在「平塗」形式下，「愛情倫理-平塗」、「特異功能-平塗」與「運動競技-平塗」三組合上，具有顯著差異，女性顯著高於男性。圖 5-4-8 顯示女性較男性偏好此形式，雖然因為主題不同，產生起伏不定的偏好程度，檢視其偏好程度都高於男性。綜合各主題的檢測性別在「平塗」形式下的偏好差異，性別間具有顯著差異，女性顯著高於男性。

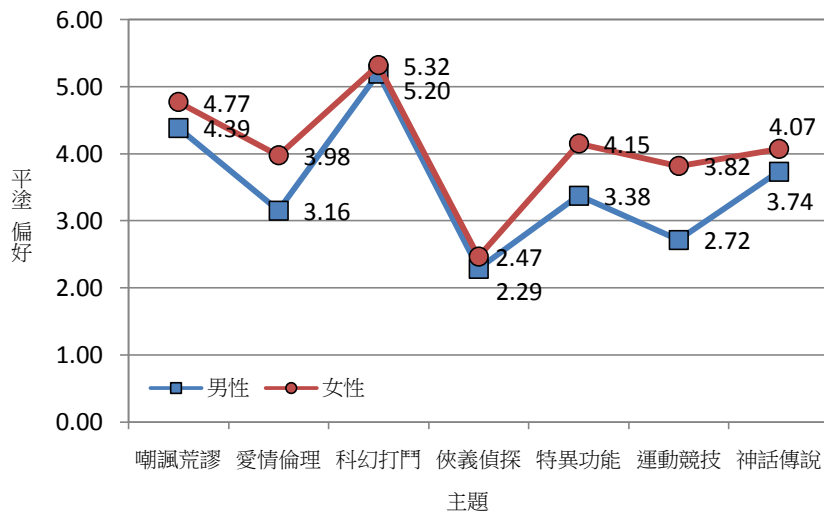


圖 5-4-8 「平塗」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價

(2)「粗框線」

在「粗框線」形式下，混合性別來看，偏好評價由高至低排序為：「嘲諷荒謬-粗框線」($M = 4.68$)、「神話傳說-粗框線」($M = 4.14$)、「科幻打鬥-粗框線」($M = 3.68$)、「俠義偵探-粗框線」($M = 3.60$)、「運動競技-粗框線」($M = 3.58$)、「特異功能-粗框線」($M = 2.82$)、「愛情倫理-粗框線」($M = 2.76$)。「粗框線」形式的總體平均值為 ($M = 3.61$)。不同性別參與者對不同主題的偏好評價見圖 4-4-9。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

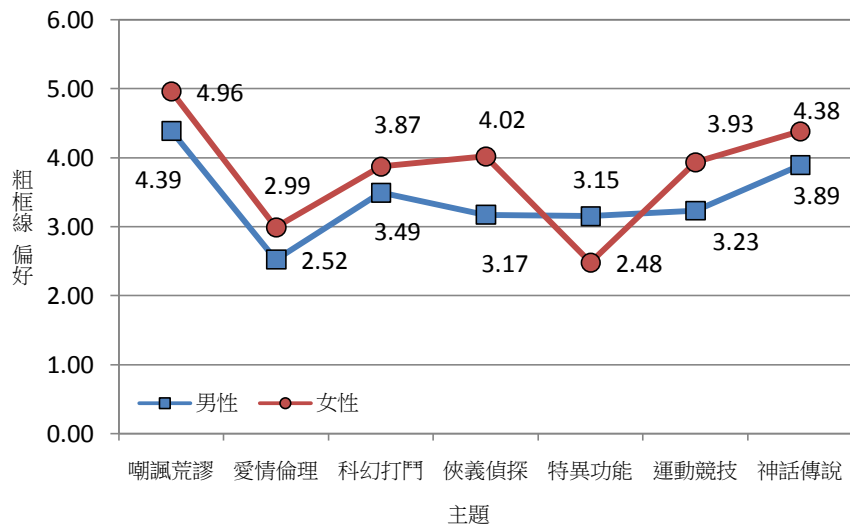


圖 5-4-9 「粗框線」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價

「粗框線」形式下，女性在「嘲諷荒謬-粗框線」、「愛情倫理-粗框線」、「俠義偵探-粗框線」、「特異功能-粗框線」、「運動競技-粗框線」及「神話傳說-粗框線」等五組合的偏好程度，顯著高於男性。而男性僅在「特異功能-粗框線」，因主題的影響，偏好顯著高於女性。綜合各主題檢測性別在「粗框線」形式下的偏好差異，性別間具有顯著差異，女性顯著高於男性。

(3)「色塊立體」

在「色塊立體」形式下，混合性別來看，審美評價由高至低排序為：「特異功能-色塊立體」($M = 5.65$)、「神話傳說-色塊立體」($M = 5.47$)、「俠義偵探-色塊立體」($M = 5.39$)、「嘲諷荒謬-色塊立體」($M = 5.20$)、「愛情倫理-色塊立體」($M = 4.95$)、「運動競技-色塊立體」($M = 4.46$)、「科幻打鬥-色塊立體」($M = 3.25$)。「色塊立體」形式的總體平均值為($M = 4.91$)。不同性別參與者對不同主題的偏好評價見圖 5-4-10。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

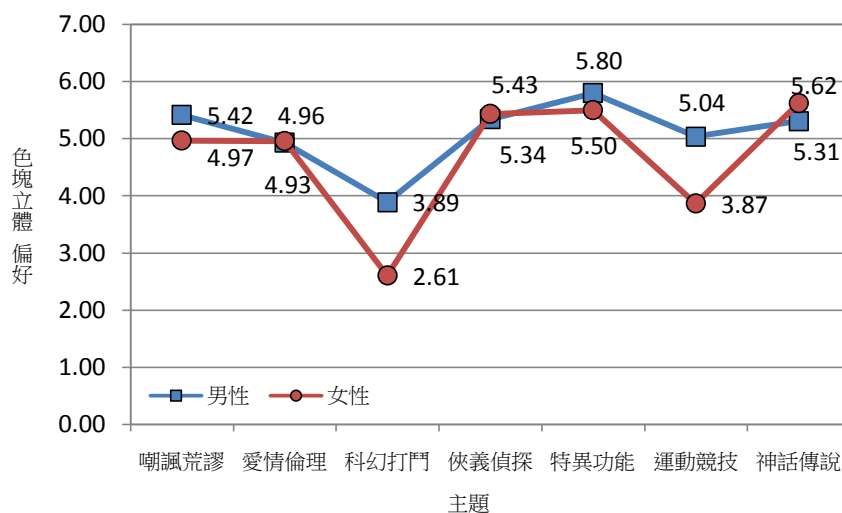


圖 5-4-10 「色塊立體」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價

「色塊立體」為兩性共同喜好的形式，普遍給予此形式下各主題較高的喜好評價。男性在「嘲諷荒謬-色塊立體」、「科幻打鬥」與「運動競技-色塊立體」三組合，偏好程度顯著高於女性。顯示此三主題主導性別在此形式的喜好程度。綜合各主題檢測性別在「色塊立體」形式下的偏好差異，性別間具有顯著差異，男性顯著高於女性。

(4)「3D 立體」

在「3D 立體」形式下，混合性別來看，偏好評價由高至低排序為：「俠義偵探-3D 立體」($M = 5.61$)、「科幻打鬥-3D 立體」($M = 5.35$)、「特異功能-3D 立體」($M = 4.81$)、「神話傳說-3D 立體」($M = 4.46$)、「愛情倫理-3D 立體」($M = 4.44$)、「運動競技-3D 立體」($M = 3.52$)、「嘲諷荒謬-3D 立體」($M = 2.99$)。「3D 立體」形式的總體平均值為 ($M = 4.45$)。不同性別參與者對不同主題的偏好評價見圖 5-4-11。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 5-4-1 與附錄三。

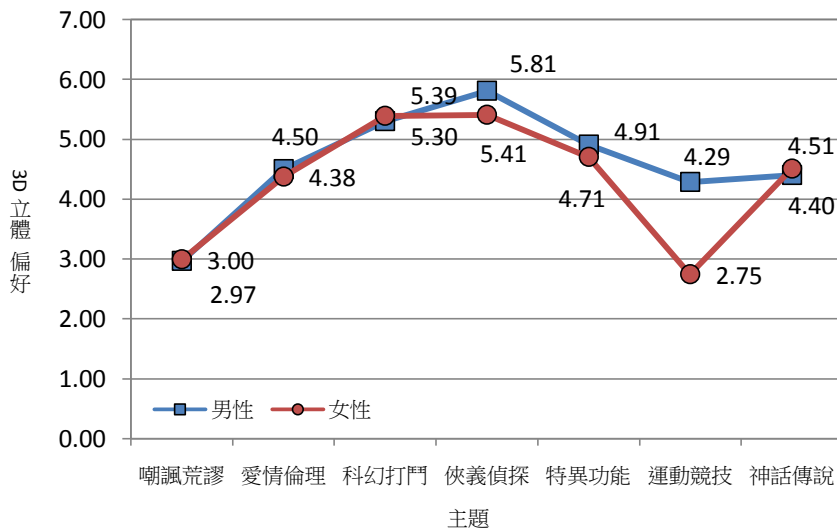


圖 5-4-11 「3D 立體」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價

在「3D 立體」形式下，兩性於各主題間喜好程度大致相仿，顯示顯性對此形式有相近的喜好程度。唯獨在「運動競技-3D 立體」組合下，因主題影響產生顯著差異，男性顯著高於女性。綜合各主題檢測性別在「色塊立體」形式下的偏好差異，性別間具有顯著差異，男性顯著高於女性。

(5)「複合風格」

在「複合風格」形式下，混合性別來看，審美評價由高至低排序為：「愛情倫理-複合風格」($M = 4.20$)、「科幻打鬥-複合風格」($M = 4.16$)、「運動競技-複合風格」($M = 3.98$)、「神話傳說-複合風格」($M = 3.80$)、「嘲諷荒謬-複合風格」($M = 3.53$)、「俠義偵探-複合風格」($M = 3.12$)、「特異功能-複合風格」($M = 2.55$)。「複合風

格」形式的總體平均值為 ($M = 3.62$)。不同性別參與者對不同主題的審美評價見圖 5-4-12。以單因子變異數分析檢定性別對該主題下各形式組合的審美評價顯著值顯示於表 4-4-1 與附錄三。

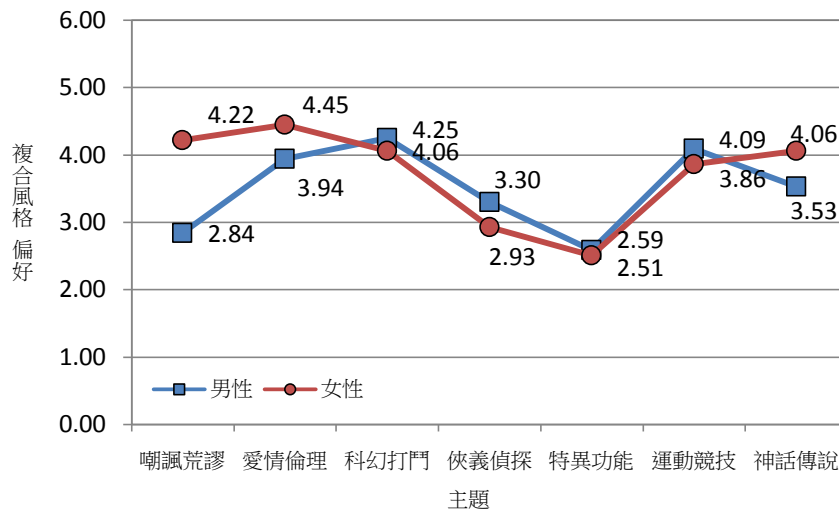


圖 5-4-12 「複合風格」形式下二組參與者對不同主題之偏好評價

在「複合風格」形式下，兩性僅在「嘲諷荒謬」有顯著差異，女性顯著高於男性。在其他主題的組合間，兩性彼此互有領先，混合主題性別在形式雖然沒有顯著差異，但可從曲線圖觀察出，女性較男性偏好此形式。

5-5 不同性別的偏好評價特徵

(1) 青少年認為最喜歡的卡通特徵

以整體青少年參與者來看，認為喜好的 5 張刺激物顯示於表 5-5-1；依序為：「特異功能-色塊立體」、「俠義偵探-3D 立體」、「神話傳說-色塊立體」、「俠義偵探-色塊立體」、「科幻打鬥-3D 立體」，不同性別在各主題與形式對偏好評價之平均值見附錄二。

表 5-5-1 青少年參與者偏好評價平均值最高的 5 張刺激物

特異功能- 色塊立體	俠義偵探- 3D 立體	神話傳說- 色塊立體	俠義偵探- 色塊立體	科幻打鬥- 3D 立體
				
$M = 5.65$	$M = 5.61$	$M = 5.47$	$M = 5.39$	$M = 5.35$

整體參與者認為最喜歡的 5 張卡通刺激物，與前述章節之青少年認為最具美感的 5 張刺激物相同，僅有順序上的變化：「特異功能-色塊立體」取代「俠義偵探-3D 立體」等為偏好第一名，「神話傳說-色塊立體」與美感第三名的「科幻打鬥-3D 立體」互換排名順序。3 張「色塊立體」形式的偏好平均值都高於審美評價，顯示青少年偏好程度上較喜好「色塊立體」形式。

偏好結果大致與第五章審美結果相同，僅有排名順序上的不同。5 張刺激物特徵已於前述章說明，為避免重複贅述內容，以下僅就偏好特徵整理青少年偏好的刺激物特徵，：(1) 普遍偏好具有立體感造形的卡通；(2) 普遍偏好中長調的配色；(3) 普遍偏好具有畫面深度的空間感；(4) 普遍偏好具有動態題材的主題。(5) 普遍在「色塊立體」形式提升偏好程度

(2) 青少年認為最不喜歡的卡通特徵

整體參與者認為最不喜歡的 5 張刺激物顯示於表 5-5-2；依序為：「俠義偵探-平塗」、「特異功能-複合風格」、「愛情倫理-粗框線」、「特異功能-粗框線」、「嘲諷荒謬-3D 立體」，不同性別在各主題與形式對偏好評價之平均值見附錄二。

表 5-5-2 青少年參與者偏好評價平均值最低的 5 張刺激物

俠義偵探- 平塗	特異功能- 複合風格	愛情倫理- 粗框線	特異功能- 粗框線	嘲諷荒謬- 3D 立體
				
$M = 2.38$	$M = 2.51$	$M = 2.76$	$M = 2.82$	$M = 2.99$

偏好排序與審美排序相較，「俠義偵探-平塗」與「特異功能-複合風格」排序對換，成為最不喜好的刺激物；「嘲諷荒謬-3D 立體」與「運動競技-平塗」互換排序，成為青少年最不偏好的第五名。「嘲諷荒謬-3D 立體」的主角為擬人化的公雞，其故事內容為諷刺馬克斯的極權主義，近似成人的身材比例、過於繁複的羽毛特徵，整體呈現暗沉色調的配色，與普遍擬人化的可愛形象不符。整體而言，5 張刺激物的偏好平均值都低於其審美偏好，顯示，不具美感的形式，較不受青少年所偏好。

偏好結果大致與第五章審美結果相同，僅有排名順序調換。刺激物特徵已於前述章說明，為避免重複贅述內容，以下條列青少年偏好的刺激物特徵，再於文後針對不同處說明：(1) 普遍不喜好造形過度簡化的角色；(2) 普遍不喜好畫面不具深度的形式；(3) 普遍不喜好強烈兒童化的比例；(4) 普遍不喜好與主題期待相違背的角色。(5) 普遍不喜好醜的的形式。

(3) 男性偏好評價顯著高於女性的卡通特徵

表 5-5-3 顯示 35 張刺激物的單因子變異數分析結果 (表 4-4-1)。在偏好評價顯著高於女性的刺激物，依序為：「嘲諷荒謬-色塊立體」、「運動競技-色塊立體」、「運動競技-3D 立體」、「科幻打鬥-色塊立體」、「特異功能-粗框線」等五張。

表 5-5-3 男性在 35 張刺激物中偏好評價顯著高於男性的刺激物

嘲諷荒謬- 色塊立體	運動競技 色塊立體	運動競技- 3D 立體	科幻打鬥- 色塊立體	特異功能- 粗框線
				
$M = 5.42$	$M = 5.04$	$M = 4.29$	$M = 3.89$	$M = 3.15$





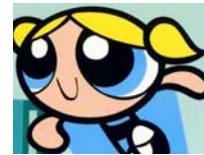




整體參與者認為最喜歡的 5 張卡通刺激物，與前述章節之青少年認為最具美感的 5 張刺激物完全相同，僅有順序上的變化：「嘲諷荒謬-色塊立體」取代「運動競技-色塊立體」等為偏好第一名。其餘 3 張刺激物之排序與審美程度相同。整體而言，5 張刺激物的偏好評價均比審美程度高，顯示對男性而言，認為是美的形式與主題，可以激發對於對象物的喜好程度。

刺激物特徵已於前述章說明，為避免重複贅述內容，以下條列青少年偏好的刺激物特徵，再於文後針對不同處說明：(1) 男性較偏好具立體感的角色；(2) 男性較偏好明度變化具空間張力的色彩；(3) 男性較偏好運動及機器類的陽剛主題；(4) 男性較偏好主角特徵明確的主題；(5) 男性的審美程度與偏好程度普遍呈現正相關。

(4) 女性偏好評價顯著高於男性的卡通特徵

表 5-5-4 顯示 35 張刺激物的單因子變異數分析結果 (表 4-4-1)。在審美評價顯著高於女性的刺激物，依序為：「嘲諷荒謬-粗框線」、「神話傳說-粗框線」、「嘲諷荒謬-複合風格」、「特異功能-平塗」、「俠義偵探-粗框線」、「愛情倫理-平塗」、「運動競技-粗框線」、「運動競技-平塗」、「愛情倫理-粗框線」等 9 張。

表 5-5-4 女性在 35 張刺激物中偏好評價顯著高於男性的刺激物

嘲諷荒謬- 粗框線	神話傳說- 粗框線	嘲諷荒謬- 複合風格	特異功能- 平塗	俠義偵探- 粗框線
				
$M = 4.96$	$M = 4.38$	$M = 4.22$	$M = 4.15$	$M = 4.02$
愛情倫理- 平塗	運動競技- 粗框線	運動競技- 平塗	愛情倫理- 粗框線	
				
$M = 3.98$	$M = 3.93$	$M = 3.82$	$M = 2.99$	

女性在偏好評顯著高於男性的刺激物中，由於男性對於「色塊立體」形式偏好的提升，抵消原先審美程度存在的顯著差異，取而代之的是相同主題而不同形式的「嘲諷荒謬-粗框線」與「神話傳說-粗框線」。綜觀 9 張刺激物，包含了 5 張「粗框線」形式，3 張「平塗」形式，以及 1 張以「平塗」形式為基底的「複合風格」形式，足見性別在形式上明顯的偏好差異。

根據上述性別偏好顯著差異的刺激物分析，女性偏好評價高於男性特徵為：(1) 女性較能喜好各種主題的刺激物；(2) 女性較喜好「粗框線」形式；(3) 女性較偏好明度相似且多元色相色彩 (4) 女性較能欣賞造形簡化的可愛角色。

5-6 小結

茲將以上卡通偏好評價的重要結果條列於後：

5-6.1 從主題的角度

- (1) 整體參與者對各主題的偏好評價平均值依序為：「神話傳說」、「科幻打鬥」、「嘲諷荒謬」、「俠義偵探」、「愛情倫理」、「特異功能」、「運動競技」。
- (2) 兩性差異最大的主題為「愛情倫理」。性別共同偏好較為接近的主題為「俠義偵探」與「特異功能」，其餘主題間呈現不同偏好程度。
- (3) 女性在「嘲諷荒謬」、「愛情倫理」與「神話傳說」3 主題顯著高於男性。
- (4) 就男性而言，「科幻打鬥」顯著高於「神話傳說」；「神話傳說」與「嘲諷荒謬」類似，無顯著差異；「神話傳說」顯著高於「俠義偵探」、「特異功能」、「運動競技」與「愛情倫理」。
- (5) 就女性而言，排序間並無顯著差異存在，但間隔一主題或兩主題間則有顯著差異，例如：「神話傳說」顯著高於「科幻打鬥」；「嘲諷荒謬」顯著高於「愛情倫理」；「科幻打鬥」顯著高於「特異功能」；「愛情倫理」顯著高於「特異功能」；「俠義偵探」顯著高於「運動競技」。

5-6.2 從形式的角度

- (1) 整體參與者對各形式的偏好評價平均值依序為：「色塊立體」、「3D 立體」、「平塗」、「複合風格」、「粗框線」。
- (2) 「平塗」形式為性別間偏好差異最大的形式。兩性在形式上無一致的偏好，形式間的顯著差異呈現兩兩相互領先的有趣現象。
- (3) 男性在「色塊立體」、「3D 立體」2 形式，顯著高於女性；女性在「平塗」、「粗框線」2 形式顯著高於男性。
- (4) 就男性而言，5 個形式可分為三個階層，一、二階層各為 1 種形式，第

三階層為「平塗」、「複合風格」、「粗框線」等的三種形式。各階層間皆有顯著差異。「色塊立體」顯著高於「3D 立體」形式；「3D 立體」顯著高於「平塗」、「複合風格」、「粗框線」；「平塗」、「複合風格」、「粗框線」彼此無顯著差異。

- (5) 就女性而言，「色塊立體」顯著高於所有形式；「3D 立體」、「平塗」、「粗框線」與「複合風格」4 形式間無顯著差異。但相隔二形式間彼此有顯著差異，例如：「3D 立體」顯著高於「粗框線」形式；「平塗」顯著高於「複合風格」形式。

5-6.3 偏好評價：從主題- 形式的角度

- (1) 男性在「特異功能-粗框線」、「嘲諷荒謬-色塊立體」、「科幻打鬥-色塊立體」、「運動競技-色塊立體」、「運動競技-3D 立體」等 5 張刺激物的審美評價顯著高於女性。
- (2) 女性在「愛情倫理-平塗」、「特異功能-平塗」、「運動競技-平塗」、「嘲諷荒謬-粗框線」、「愛情倫理-粗框線」、「俠義偵探-粗框線」、「運動競技-粗框線」、「神話傳說-粗框線」、「嘲諷荒謬-複合風格」等 9 張刺激物的審美評價顯著高於男性。

5-6.4 不同性別的審美評價差異特徵

- (1) 青少年偏好的卡通特徵：具有立體感造形；中長調的配色；具有畫面深度的空間感；動勢畫面的主題；偏好「色塊立體」形式。
- (2) 青少年最不喜歡的卡通特徵：造形過度簡化；畫面不具深度；強烈兒童化的身材比例；不符主題期待的角色；不美的形式。
- (3) 男性較女性偏好的卡通特徵：具立體感的角色；明度變化具空間張力的色彩；運動及機器類型的陽剛主題；主角特徵明確的主題。
- (4) 女性較男性偏好的卡通特徵：各種主題的刺激物；「粗框線」的形式；明度相近且多元色相；造形簡化的角色。

第六章、卡通著色風格審美、偏好評價程度間之關係

兩組不同性別的參與者，分別對 35 張刺激物的審美評價與偏好程度的影響，其研究結果已分述於第四章、第五章。偏好程度與審美程度有著密不可分的關係，當對象物很美的時候，易使感知者產生偏好傾向，因此是否能以偏好傾向代替審美程度？本章將在不同小節分別分析審美與偏好 2 變項之間的關係。將透過以下三種分析獲得答案：其平均值之間的關係為何？審美評價與偏好評價是否有統計上的相關？分別從主題與形式的角度來檢視性別的影響力會得到相同的結果嗎？

6-1 以平均值分析審美評價與偏好評價間的差距

為了比較二組參與者分別在主題與形式的美感、偏好評價程度之間的差異，茲就主題與形式分別作圖，分述於後：

6-1.1 從主題的角度

圖 6-1-1 顯示：全參與者對各主題的審美、偏好評價的平均值比較圖。在「科幻打鬥」、「特異功能」、「神話傳說」3 主題審美與偏好平均值較為接近，在「嘲諷荒謬」、「愛情倫理」、「俠義偵探」與「運動競技」審美與偏好呈現較大落差。

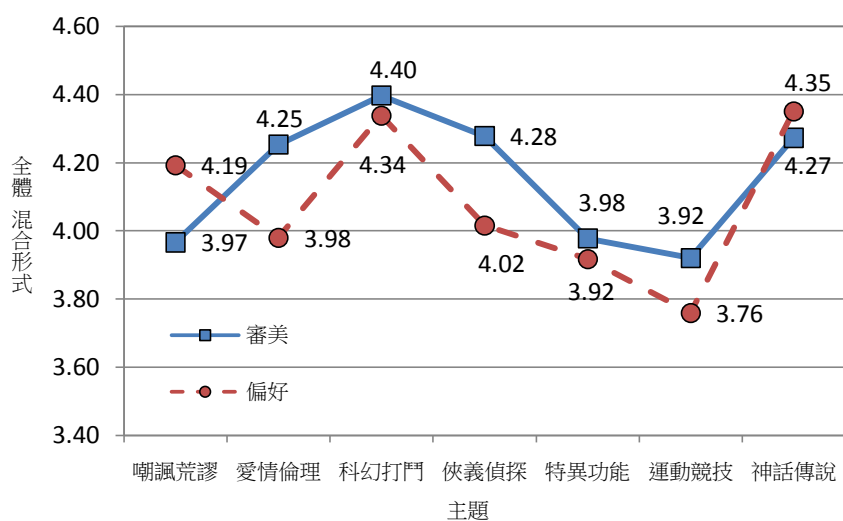


圖 6-1-1 全體參與者對各主題的審美、偏好之平均值

偏好程度在各主題間產生不穩定的起伏曲線：在「嘲諷荒謬」與「神話傳說」偏好高於審美評價。對於審美評價僅高於「運動競技」主題的「嘲諷荒謬」，偏好評價卻高居第三名。而在參與者認為是美的「愛情倫理」、「俠義偵探」2 主題，偏好程度卻產生相同程度的落差。

圖 6-1-2 表示混合形式後，男性對各主題的審美、偏好平均值折線比較圖。整體而言，與圖 6-1-1 頗為相似又更為銳利的曲線。最高審美與偏好程度集中在「科幻打鬥」主題，其餘審美與偏好程度分佈於下層，顯示男性之審美與偏好取向較為集中。

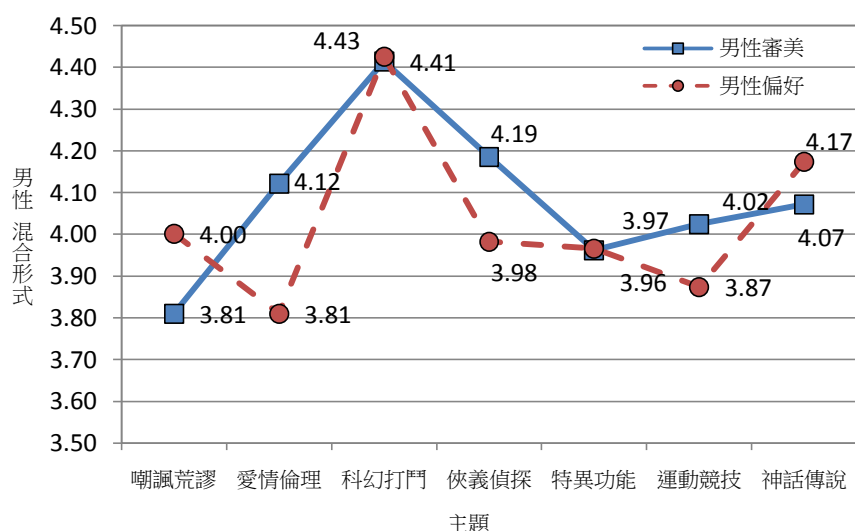


圖 6-1-2 男性參與者對各主題的審美、偏好之平均值

男性在「愛情倫理」、「俠義偵探」與「運動競技」三主題，偏好明顯低於審美程度。而「愛情倫理」主題審美與偏好差距最多，偏好程度低於審美程度.31。而在「嘲諷荒謬」與「神話傳說」偏好明顯高於審美程度。

圖 6-1-3 表示混合形式後，女性對各主題的審美、偏好平均值折線比較圖。對照男性平均值圖 6-1-2 整體而言，女性整體偏好曲線與男性大致相近，但審美程度有很大的不同。最高審美程度「神話傳說」主題，以些微差距領先「愛情倫理」、「科幻打鬥」、「俠義偵探」3 主題，顯示女性較能廣泛欣賞各主題間的美感。

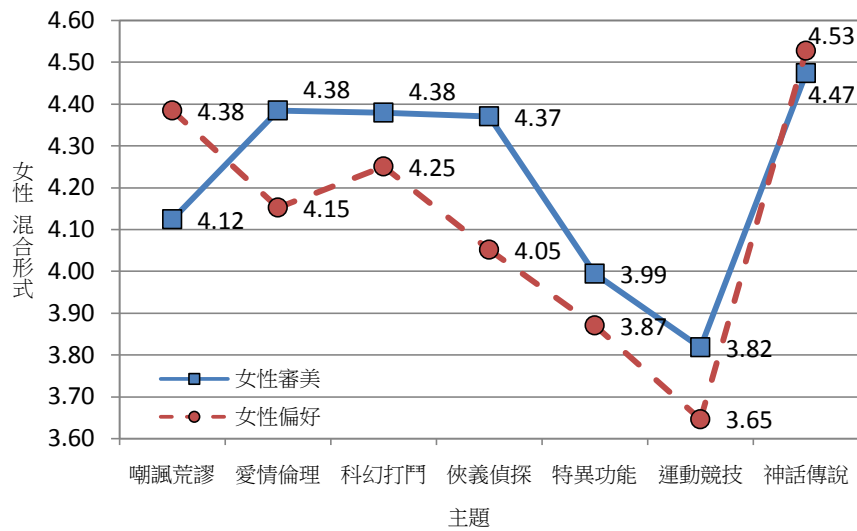


圖 6-1-3 女性參與者對各主題的審美、偏好之平均值

女性在「嘲諷荒謬」與「神話傳說」主題，偏好評價高於審美。在「愛情倫理」、「科幻打鬥」、「俠義偵探」、「特異功能」與「運動競技」等 5 主題，偏好明顯低於審美程度。其中「俠義偵探」主題，出現整體間最大落差為.32。

綜合上述，從各主題來歸納可發現：

對於「嘲諷荒謬」，二組參與者的審美程度與偏好程度相當一致，偏好程度都高於審美程度，而女性參與者在審美與偏好程度都比男性高。顯示兩性在此主題上，都認為對象物雖然不美，卻又給予較高的喜好程度。

對於「愛情倫理」，審美與偏好程度間的關係與「嘲諷荒謬」不同，審美程度明顯高於偏好評價。女性的審美與偏好平均值都高於男性。女性偏好程度高出男性.34。顯示女性較男性能欣賞此主題下的卡通圖案，而偏好程度卻不若審美程度。

男性在「科幻打鬥」，審美與偏好程度都高於女性。此主題下，二組參與者對於美感有相同的看法，在主題間的審美評價分別為男性的第一名、女性的第二名。男性在偏好程度以些微差距落後於審美程度，女性則明顯較不感興趣，使整體偏好平均值下降。

在「俠義偵探」，審美偏好間的差異關係與「愛情倫理」極為相似。整體審美評價高於偏好程度，女性審美程度較男生高，偏好程度下滑程度一致。顯示女性較男性能欣賞此主題的美感，而偏好程度低於審美。

在「特異功能」，審美與偏好平均值較為接近。其中，男性審美高於偏好程度，女性偏好程度高於審美程度。兩性給予相近的審美平均值，偏好程度卻低於男性。顯示在此主題下，兩性有相同的審美程度，男性較女性偏好此主題。

在「運動競技」主題下，二組參與者審美程度以相近的差距高於偏好程度。主題間女性給予此主題最低審美與偏好評價，導致整體審美與偏好評價皆為所有主題中最低落。顯示性別在此主題的影響力。

女性在「神話傳說」主題，為所有主題間最高的審美與偏好評價，與男性相同，偏好高於審美。此主題是女性認為最美也最喜好的對象物。而男性給予中等審美評價，卻給予僅次於「科幻打鬥」的偏好評價。

6-1.2 從形式的角度

圖 6-1-4 顯示：全參與者對各主題的審美、偏好評價的平均值比較圖。在「平塗」與「粗框線」形式之審美與偏好平均值較為接近，在「色塊立體」、「3D 立體」與「複合風格」審美與偏好程度較有差異。

偏好程度與審美程度曲線起伏相似，隨審美程度而有偏好差異。偏好程度在「色塊立體」明顯的較審美程度高。偏好程度則在「3D 立體」與「複合風格」明顯較審美程度偏低。

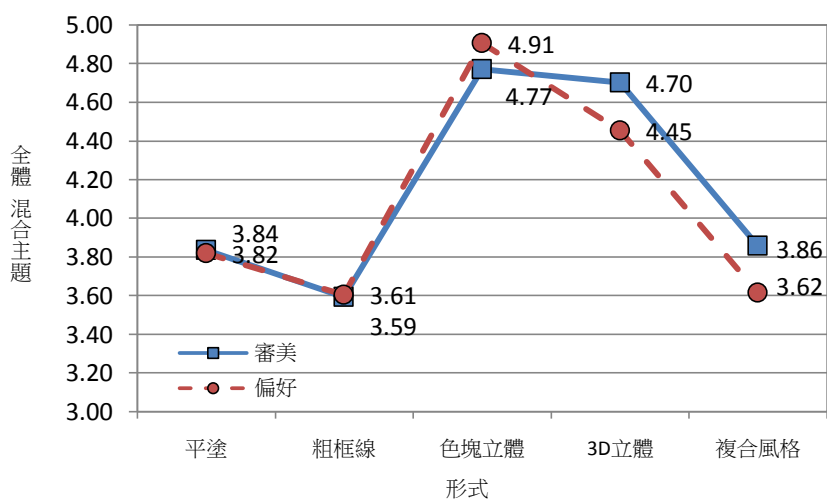


圖 6-1-4 全體參與者對各形式的審美、偏好之平均值

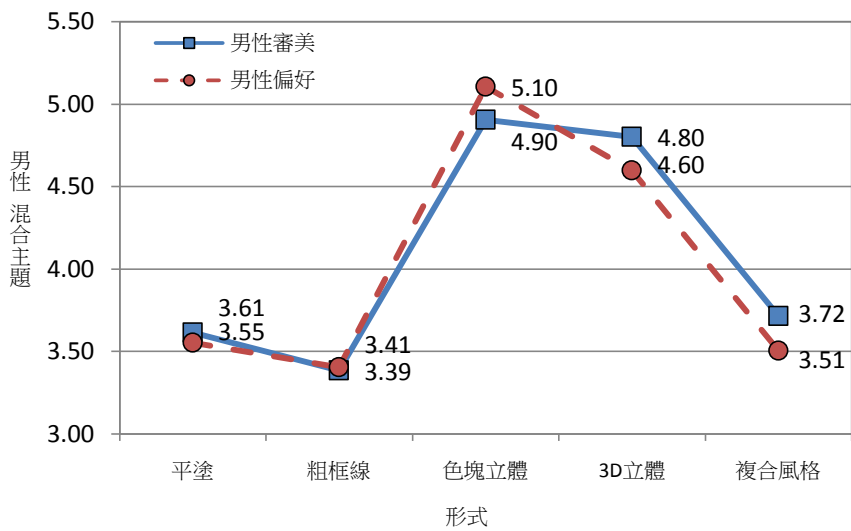


圖 6-1-5 男性參與者對各形式的審美、偏好之平均值

男性在「粗框線」與「色塊立體」2 形式，偏好高於審美程度；在「平塗」、「3D 立體」與「複合風格」3 形式，偏好低於審美程度。「色塊立體」審美偏好間的差距.20，為男性在此形式間最大差距。

圖 6-1-6 表示混合形式後，女性對各主題的審美、偏好平均值折線比較圖。整體而言，與圖 6-1-4、圖 6-1-5 為相似的曲線，顯示性別在形式間無明顯的差異。最高審美與偏好程度集中在「色塊立體」，其餘審美與偏好程度分散於各層，由形式角度分析，女性之審美與偏好與男性相似，都傾向立體寫實形式。

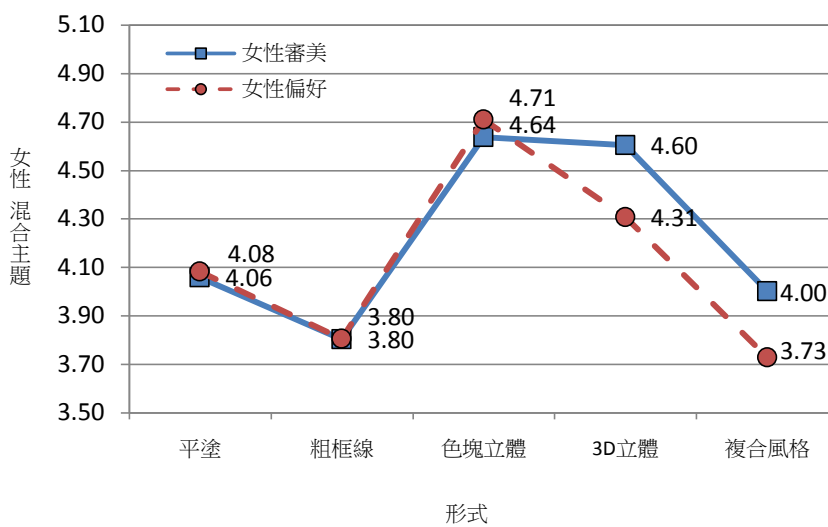


圖 6-1-6 女性參與者對各形式的審美、偏好之平均值

女性在「粗框線」形式的審美與偏好程度相同；在「平塗」與「色塊立體」形式偏好高於審美程度；在「3D 立體」與「複合風格」形式下，偏好明顯低於審美程度。女性除在「平塗」形式與男性相反之外，其餘 4 形式的審美、偏好曲線與男性大致相同。

綜合上述，從各形式來歸納可發現：

在「平塗」形式下，雖然整體性別間給予偏低的審美與偏好平均值，由女性之審美評價高出男性.45、偏好評價高於男性.53，顯示性別在此形式的影響力。女性在偏好評價高於審美程度，男性則是審美評價高於偏好程度，由此可知，女性較男性欣賞此形式的美感，也較偏好此形式卡通圖案。

在「粗框線」形式下，女性的審美與偏好為相同平均值，男性的偏好評價略高於審美程度，導致整體偏好評價高於審美程度的結果。兩性在形式間給予「粗框線」最低的審美評價、男性偏好度最低而女性偏好度為形式間次低，低顯示性別在此同時認為此形式較不美，又較不喜愛。

在「色塊立體」形式下，兩性共同給予形式間最高的審美與形式平均值，是偏好高於審美程度的形式。而男性的兩變項平均值都較女性高，顯示男性較女性認為「色塊立體」是最美，也是最喜好的形式。

在「3D 立體」形式下，與「色塊立體」結果相似，審美與偏好兩變項各獲得性別間次高的評價，而審美評價高於偏好程度。整體而言，性別在此形式審美與偏好評價雖然差距不大，男性還是些微的差距較女性高。

在「複合風格」形式下，兩性間獲得的整體評價偏低，女性較男性認為此形式是美的，也較男性偏好此形式。雖然如此，女性在審美與偏好評價上的差異，還是較男生大。

6-2 Pearson 積差相關係數所顯示的關係

在前述章節中，以平均值比較分析兩變項間的關係，在此章節可由更進一步的統計檢測得到驗證。欲得知兩變項之間的相關性，可以 Pearson r 統計檢驗方法做檢則。當 r 值大於(含)7.0 時，顯示兩變項間有高相關性；當 r 值介於.40 至.69 之間時，則兩變項間有中相關性；若 r 值小於(含) 3.9 時，則僅有低相關性。舉例而言，當 $r = .900^{***}$ 時，兩變項間可相互預測結果的正確率為 81.00%；當 $r = .600^{***}$ 時，其正確率為 36.00%；若 $r = .300^{***}$ 時，正確機率僅為 9.00%，亦即兩變項間有相關的趨勢，但其可相互預測的正確率已相當低了。

表 6-2-1 顯示不同性別以主題的角度檢視「審美-偏好」的關係。根據統計結果顯示：在各主題下性別間「偏好-審美」都有顯著相關性。男性在「俠義偵探」、「特異功能」、「運動競技」、「神話傳說」與「愛情倫理」5 主題，有顯著高度相關性；在「科幻打鬥」與「嘲諷荒謬」二主題有顯著中度相關性。就女性而言，在「俠義偵探」與「特異功能」二主題呈現顯著中度相關性，其餘 5 主題為顯著低度相關性。

表 6-2-1 不同性別以主題的角度檢視「審美-偏好」之 Pearson 積差相關係數表

主題	(男性) 審美-偏好	(女性) 審美-偏好
嘲諷荒謬	$r = .551^{***} ; p = .000$	$r = .174^{***} ; p = .000$
愛情倫理	$r = .708^{***} ; p = .000$	$r = .208^{***} ; p = .000$
科幻打鬥	$r = .654^{***} ; p = .000$	$r = .337^{***} ; p = .000$
俠義偵探	$r = .799^{***} ; p = .000$	$r = .517^{***} ; p = .000$
特異功能	$r = .777^{***} ; p = .000$	$r = .471^{***} ; p = .000$
運動競技	$r = .737^{***} ; p = .000$	$r = .189^{***} ; p = .000$
神話傳說	$r = .732^{***} ; p = .000$	$r = .179^{***} ; p = .000$
混合主題	$r = .708^{***} ; p = .000$	$r = .315^{***} ; p = .000$

表 6-2-2 顯示不同性別在形式的角度檢視「審美-偏好」之間的關係。根據統計結果顯示：在各主題下不分性別「偏好-審美」都有顯著相關性。男性在「平塗」形式，有顯著高度相關性；在「3D 立體」、「複合風格」、「色塊立體」與「粗框線」4 形式有顯著中度相關性。就女性而言，5 形式都僅有顯著低度相關性，在審美程度與偏好程度產生的分離現象，是一個滿奇特的結果。

表 6-2-2 不同性別在主題的角度檢視「審美-偏好」之 Pearson 積差相關係數表

形式	(男性) 審美-偏好	(女性) 審美-偏好
平塗	$r = .708^{***}; p = .000$	$r = .320^{***}; p = .000$
粗框線	$r = .589^{***}; p = .000$	$r = .229^{***}; p = .000$
色塊立體	$r = .671^{***}; p = .000$	$r = .340^{***}; p = .000$
3D 立體	$r = .689^{***}; p = .000$	$r = .368^{***}; p = .000$
複合風格	$r = .687^{***}; p = .000$	$r = .200^{***}; p = .000$
<i>M</i>	$M = .669^{***}$	$M = .291^{***}$

整體而言，審美與偏好的關係受性別影響較大。表 6-2-3 顯示從混合主題的角度來觀察，男性在「混合主題」($r = .708^{***}; p = .000$) 具顯著高度相關性，「美感-偏好」可預測機率為 50.12%。女性在「混合主題」($r = .315^{***}; p = .000$) 為顯著低度相關性，可成功預測的機率更低，僅為 9.92%。以上結果可以證明，性別造成「審美-偏好」的相關性差異，由女性的偏好程度預測審美程度的準確度不及男性。

表 6-2-3 不同性別綜合形式與主題的角度檢視「審美-偏好」之 Pearson 積差相關係數表

	(男性) 美感-偏好	(女性) 美感-偏好
綜合「主題-形式」	$r = .708^{***}; p = .000$	$r = .315^{***}; p = .000$

6-3 以變異數分析比較審美偏好之間的差距

從 Pearson r 來檢測審美與偏好程度，發現審美與偏好程度兩者間存在顯著相關性。比較性別、主題、形式在審美評價之三因子變異數分析，可從不同角度觀察其結果。表 6-3-1 將表 4-4-1 與 5-4-1 合併，可發現性別在「主題-形式」的審美與偏好出現一致與部份不一致的結果。

表 6-3-1 主題與形式各條件下性別對美感評價、偏好程度的單因子變異數分析結果摘要

主題	形式					綜合形式
	平塗	粗框線	色塊立體	3D 立體	複合風格	
嘲諷 荒謬	M<F	M<F	M>F		M<F	M<F
	審美	偏好	審美 偏好		審美 偏好	審美 偏好
愛情 倫理	M<F	M<F				M<F
	偏好	偏好				審美 偏好
科幻 打鬥			M>F			
			審美 偏好			
俠義 偵探		M<F				
		審美 偏好				
特異 功能	M<F	M>F				
	審美 偏好	審美 偏好				
運動 競技	M<F	M<F	M>F	M>F		
	審美 偏好	審美 偏好	審美 偏好	審美 偏好		
神話 傳說		M<F		M<F		M<F
		偏好		審美		審美 偏好
綜合 主題	M<F	M<F	M>F	M>F	M<F	M<F
	審美 偏好	審美 偏好	審美 偏好	審美 偏好	審美	審美 偏好

註：M = 男，F = 女。統計顯著性依據之所有 F 值與 p 值詳細於附錄三。

所在這些特定的主題與形式組合條件中，性別間的審美評價與偏好程度，不一定會有一致的趨勢，具有顯著差異的審美程度，不見得伴隨著更高的偏好程度。檢視表 6-3-1，同時獲得審美與偏好差異程度的性別顯著效果共計 17 次(35.14%)。而美感評價或審美程度單獨出現的次數計有 8 次(16.66%)，若將所有無顯著差異的條件視為審美與偏好一致，則有將近一成五(16.66%)的機會無法達到審美與偏好程度一致的結果。

若以更宏觀的角度來檢視，檢視綜合形式或綜合主題的統計結果，在「3D 立體」與「複合風格」單獨出現性別顯著差異，是僅有的 2 種形式，出現審美評價與偏好程度正相關的有 8 次，併入無顯著差異結果的條件計算，混合主題或形式下，美感評價與偏好程度不一致的機會為 15.38%。

這個結果顯示，雖然在 Pearson 積差相關係數檢測上，「審美-偏好」具有顯著相關性，但在某條特定條件下，偏好並不能取代審美來檢視年齡間的主要效果。就算將不具顯著差異的刺激物計算成「審美-偏好」一致，也有 15.38%至 16.66%意即將近一成五的機會發生不一致的結果。雖然這個比分值不高，但對於研究判斷所帶來的誤差結果是不容忽視的。

6-4 小結

綜合以上的分析，茲將各小節重點整理如下：

6-4.1 平均值

(1) 從主題的角度

1. 混合形式下，由各主題檢視二組參與者平均值，除「嘲諷荒謬」與「神話傳說」外，審美平均值整體高於偏好平均值。兩性審美與偏好較為分散。男性審美與偏好程度起伏較為極端，女性審美偏程度起伏呈現緩勢下降。
2. 男性的審美程度與偏好评價，在「科幻打鬥」與「特異功能」主題較為集中，其餘呈現分歧狀況，造成上下起伏較大的跨距曲線。審美與偏好集中在感興趣的「科幻打鬥」主題上，為男性在主題間最高評價，其餘主題皆呈現相近偏低

的平均值，呈現倒 V 曲線。

3. 女性的審美程度與偏好評價較為分散，僅有「神話傳說」兩評價較為接近。主題審美程度廣泛的偏高；而偏好平均值在「科幻打鬥」、「愛情倫理」、「俠義偵探」、「特異功能」與「運動競技」緩勢下降，在 5 個主題的偏好平均值皆低於審美評價。審美與偏好更在「運動競技」主題少見的低於男性，是原本平緩的女性曲線形成 V 字形曲線。

(2) 從形式的角度

1. 混合主題下，由各形式檢視二組參與者平均值，在審美程度與偏好評價表現，較「主題」的角度緊密一致。整體審美平均值高於偏好平均值。兩性審美與偏好平均值曲線類似，「色塊立體」與「3D 立體」同為曲線高點形成倒 U 曲線。
2. 男性的審美程度與偏好評價，在形式上較集中，最大差距僅為 0.2。偏好評價在「色塊立體」略高於審美程度；偏好評價則在「3D 立體」與「複合風格」略低於審美程度，曲線趨勢於混合性別相類似。
3. 女性的審美程度與偏好評價，在形式表現上與男性相類似。在「3D 立體」與「複合風格」偏好低於審美近 3.0，平均值較男性低而差距較大，同為倒 U 曲線。

6-4.2 相關

(1) 從主題的角度

1. 以 Pearson 積差相關係數檢視，男性在「嘲諷荒謬」與「科幻打鬥」2 主題上，「美感-偏好」的相關性達到.551 至.664 的顯著中度相關；在「愛情倫理」、「神話傳說」、「運動競技」、「特異功能」與「俠義偵探」5 組題上，「美感-偏好」的相關性達到.708 至.799 的顯著高度相關性。
2. 「審美-偏好」的積差關係，在性別上有很大的影響力。女性在「特異功能」與「俠義偵探」2 主題上，女性為.471 至.517 的顯著中度相關，在其他主題僅有.174 至.337 的顯著低度相關性。足見女性在審美與偏好上的矛盾情節。
3. 男性「審美-偏好」的可預測性為 30.36% 至 63.84%；女性的可預測性為 3.02%

至 26.72%。顯示女性審美過程中，較能與偏好分離而作出評斷。

(2) 從形式的角度

1. 從形式的角度來看，男性在「平塗」的相關性為.708 的顯著高度相關性，其餘 4 形式為.589 至.689 的顯著中度相關性。整體形式的「審美-偏好」積差為.669 的顯著中等相關性，平均可預測性為 44.75%。
2. 女性在各形式的「審美-偏好」相關性為.200 至.368 的顯著低度相關性，整體形式積差 $r = .291$ 的顯著低度相關性，平均可預測性為 8.46%。
3. 由形式上的積差相關性顯示，女性在形式上的可預測性極低。男性不論在形式或主題上均隨偏好影響審美程度，顯示性別在審美與偏好上的影響力。

(3) 從主題-形式的角度

1. 混合 35 張刺激物之後，男性的「審美-偏好」在混合主題後， $r = .708$ 顯著高度相關性，也就是達到 50.12%的可預測性。
2. 女性的「審美-偏好」在混合 35 張刺激物後， $r = .315$ 顯著低度相關性，僅 9.92% 的可預測性，女性在審美與偏好的相關性上呈現分離的狀況。

6-4.3 多因子變異數分析

1. 以個別主題-形式的組合來看，性別同時在「審美」與「偏好」同時獲得顯著差異佔 35.14%，不一致的機會佔 16.66%。
2. 混合主題或形式，審美程度與偏好評價不一致的機會為 15.38%。
3. 由上述 2 點結論所見，在某些特定條件下，偏好並不能取代審美評價，近一成五的誤差機率對研究判斷的影響不可忽視。

第七章、討論

1. 對於卡通「主題」與「形式」的感受，受經驗與文化環境影響：由青少年認為最美及最喜歡的 5 張刺激物中所見，外來的日本卡漫文化，長期在台灣大量曝露的效果，使得「色塊立體」形式與打鬥類的各種主題，成為青少年心目中審美及偏好程度所熟悉的原型。此外，自 1995 年《玩具總動員》首部 3D 卡通電影上映後，每年寒暑假陸續推出 3D 動畫院線片，因為這樣的原因，激發了青少年不同性別對於「3D 立體」形式的審美程度與偏好。這樣的結果，與張婉琪、伊彬（2007）的青少年對當代流行圖像風格偏好及審美判斷研究結果相互應。對照伊彬、林演慶（2008）的「動態階層審美心智系統模型」，顯見流行圖像受曝露頻率的影響產生新的原型，下意識的使訊息處理流暢，產生愉悅的情緒，改變先天的審美知覺反應。

分析黃淮鱗等（黃淮鱗，2001；王孟惠，2005；王孟惠、伊彬，2005）研究台灣兒童與青少年對兒童圖畫書插畫風格的偏好發展，顯示 8-13 歲的兒童在「童話卡通」形式有極高的偏好；進入 13-18 歲的青少年時期之後，偏好程度驟降，男性轉而偏向「類西畫寫實」的立體感表現，女性則以「溫馨甜美」具柔美色調的寫實形式取而代之。前述研究中青少年在形式偏好上的轉變，與本研究所呈現的偏好曲線結果相吻合。

本研究中的「色塊立體」與「3D 立體」為上述研究所沒有的形式，界於「類西畫寫實」與「童話卡通」形式之間。若將此等形式混合為「具象卡通」加入黃淮鱗等研究的形式中，研究者推測：8-13 歲的兒童依然偏好「童話卡通」形式，13-18 歲的青少年或許會轉而偏好「具象卡通」。其研究結果有待後續研究證實。

2. 文化環境促使兩性之「形式」之「審美」與「偏好」類似，由顯著差異見男女生理審美基因有別：在「形式」的角度上，兩性「審美」與「偏好」的趨勢圖，呈現相近幅度的起伏曲線，顯示在卡通這個媒介上，兩性對於最美與最喜歡的形式有共同的趨向-「色塊立體」與「3D 立體」，這個結果是上述所提之經驗與文化環境的影響。

然而，在比較顯著差異後可以發現，在高曝露頻率的視覺文化環境影響下，

仍可以發現基因遺傳下所形成的審美直覺反應。女性在顯著高於男性審美、偏好的刺激物中，多是柔性鮮豔配色、平面化、可愛化特徵的圖像，為「平塗」與「粗框線」兩形式；男性則是在「色塊立體」與「3D 立體」形式的刺激物顯著高於女性。雖然在經驗與化文環境影響下，「平塗」與「粗框線」獲得了相對低的評價，但仍高出男生許多，而形成顯著差異。

本研究結果顯示青少年男性在「愛情倫理」的低評價，與伊彬（2008）插畫研究中，青少男性在「濃情蜜意」的研究結果不同。其刺激物畫面兩性表現較為親密，呈現濃烈的情慾氛圍；而卡通媒介在「愛情倫理」主題的表現上，通常講述少男少女間純純的愛戀，所以畫面呈現為低情色程度的互動關係。在劉羽涵（2009）的研究中，提出男性偏好青少年人物且偏好重情色度的論述，可為此問題的答案提供強而有力的證據。

3. 「主題」類型之「偏好」，由生理直觀認定：「色塊立體」與「3D 立體」為兩性共同所好，為何會出現性別間的顯著差異呢？因為，即使在覺得美又喜歡的形式下，與特定「主題」下組合時，降低了性別的「審美」與「偏好」程度。男性在「愛情倫理」給予最低評價的偏好程度，女性則在「運動競技」給予最低偏好評價。有一個研究是拍攝兩性看電視時的表情，發現男性在看到暴力情節時，臉部表情亮了起來；面對場合突發的狀況，男性選擇以暴力靠近解決，而女性選擇避免這樣的場合，這是因為受到賀爾蒙所影響（Moir & Jessel, 2006）。

觀察「運動競技」主題可發現一個有趣的現象，「運動競技-平塗」與「運動競技-粗框線」為女性所愛，因其具備平面化、兒童化的可愛特徵；反觀男性偏好的「運動競技-色塊立體」與「運動競技-3D 立體」，畫面呈現寫實的肌肉線條，使女性產生嫌惡感而給予最低評價。顯見性別的生理差異在不同在特定主題間，亦產生一定程度的影響力。

同樣的結果亦發生在伊彬（2008）之「暴力戰鬥」主題，男性在「暴力戰鬥-具象寫實」與「暴力戰鬥-3D 公仔」審美顯著高於女性，而女性在「暴力戰鬥-卡通漫畫」具平面形式的刺激物，雖未造成顯著差異，仍為該主題下最高審美評價。顯見在陽剛之質的主題下，更能激發男性的「審美」與「偏好」程度，反之則使女性產生不愉悅的情緒而影響評價結果。

4. 與「主題」期待不符之角色，影響感知者的認知情緒：研究者進行刺激物分類時，致力於平衡形式與主題，期許減少各項干擾研究結果的變因。刺激物分類之初，發現以現況而言，尚欠缺某些主題與形式組合的刺激物。研究者推測主題與形式空缺的卡通，是因市場淘汰機制所造成的結果，在某些主題下不適合某些表現形式。例如：「運動競技-平塗」、「愛情倫理-粗框線」、「運動競技-3D 立體」與「特異功能-複合風格」等，為本次刺激物收集中所遺缺的刺激物。為使刺激物完整呈現，以該風格繪製，或以現有符合該主題意象之卡通角色替代。

在青少年整體認為最醜或最不喜歡的刺激物中，「特異功能-複合風格」、「愛情倫理-粗框線」與「運動競技-平塗」為替補現況所遺缺之刺激物，上述角色皆與印象中的主題原型之期待不符：與傳統英雄帥氣挺拔形象不同、可愛稚嫩的角色形式不適合談情說愛、平面特徵缺乏運動的力與美。然而，替補的刺激物中的「運動競技-3D 立體」，寫實繪製拳擊選手肌肉，造成男性在「審美」與「偏好」皆顯著高於女性，從這研究結果來看，或許該刺激物為卡通現況遺缺的原因。

5. 「審美」是客觀的，「偏好」是主觀的，女性的「偏好」與「審美」分離：由「審美」與「偏好」之積差所見，男性不論是各「形式」或各「主題」間，維持顯著中度至顯著高度相關，而女性則僅在「俠義偵探」與「特異功能」兩主出現顯著中度相關，大部分「審美」與「偏好」呈現分離狀態。推測女性的分離現象，與卡通刺激物本身的特殊組成元素有關。感知者所觀察之刺激物雖為靜止圖片，但因卡通此種媒介包含劇情與時間元素，不免使感知者產生過去經驗與情節的聯想產生干擾。何以女性感知者在此會受到影響呢？

多數男性僅用右腦處理情緒反應，而女性的左右腦都有反應情緒的能力，關鍵在於女性大腦的胼胝體較男性大而厚，形成較大的神經網絡，女性在生理條件上的優勢，可以察覺細微的線索，並且將視覺訊息綜合整理起來的能力，是男生不在行的（Moir & Jessel，2006）。此論點可以說明，女性在觀賞卡通媒介之刺激物同時，在心智上產生較為複雜的情緒，相較於具有客觀條件「審美」感知，可預測性自然就會降低。

6. 兒童化的身材比例，普遍影響青少年感知者的審美認知：從青少年認為不美的五張刺激物中，觀察出具兒童化身材比例的人物為其共同特徵。「原型」為

審美客觀條件之一，可以從這個角度的角度來解釋。演化造成的天生基因的審美基礎，可能造成嬰兒對平均臉的偏好注視；成人對於所認知的平均臉欣賞，來自於個體的文化和社交團體的影響（伊彬，2008）。不同的成長階段，審美會因為外在社交與環境等因素，產生新的刺激、新的典範、形成新的原型。自身對於同年齡層的臉部比例類似偏好上，在不同年齡層亦有相同的現象（Cooper、Geldart、Mondloch、Maurer，2006）。從黃淮麟等（黃淮麟，2001；王孟惠，2005；王孟惠、伊彬，2005）研究中，亦可證實兒童進入青少年時期，不再趨向兒童化形式審美，轉而欣賞寫實形式的插畫。合理推測，此「形式」在青少年心目中是幼稚的，自我意識影響了審美情緒。

7. 視覺文化環境潛移默化的影響力：從各學者所做的研究、文獻以及本研究結果所見，視覺文化環境對審美與偏好具有相當程度的影響力。分析 2011 年 1 至 3 月間的刺激物收集來源，以播出日本卡通為主的 Animax 卡通頻道，佔來源總數 24.43%；以美商自製卡通為主的 CN 卡通頻道，佔 17.05%；另一美商迪士尼卡通頻道佔 6.25%。顯示國內目前卡通受美、日文化所共同牽引。

卡通可視為漫畫的延伸，尤其是日本卡通大部份以此模式在發展，就國內青少年而言，在卡通文化視覺環境的經驗上，多了一層日系漫畫閱讀習慣潛在影響力。CN 卡通頻道與迪士尼頻道，卡通節目 24 小時不間斷的播出，對於不同年層的收視觀眾，這樣的視覺經驗，也有可能建構起另一套新的審美原型。

國內卡通頻道為節省製作成本，改以購買低成本的境外卡通節目，造成東西方文化的交流與衝擊。國內卡通頻道與這個世代的青少年同步成長，由研究結果顯示，這個世代的年青人仍受日本卡漫文化潛移默化的影響。此外，卡通頻道設立之初，有其目標族群設定，例如：Animax 卡通頻道的節目較適合青少年收看，CN 卡通頻道與迪士尼頻道目標對象為兒童。這樣的研究結果，除視覺環境曝露所構成的影響，是否有年齡的影響力？或者將曝露時間往後推延五年甚至十年，是否還會有相同的結果？有待後續研究證實。

第捌章、結論與後續研究建議

8-1 結論

8-1.1 青少年對卡通圖像之審美偏好趨勢

(一) 從主題的角度

- (1) 青少年認為「科幻打鬥」的圖像最美。主題間的審美評價依序為：「科幻打鬥」、「俠義偵探」、「神話傳說」、「愛情倫理」、「特異功能」、「嘲諷荒謬」、「運動競技」。
- (2) 青少年最偏好的主題為「神話傳說」。主題間的偏好程度依序為：「神話傳說」、「科幻打鬥」、「嘲諷荒謬」、「俠義偵探」、「愛情倫理」、「特異功能」、「運動競技」。

(二) 從形式的角度

- (1) 青少年認為「色塊立體」的形式最美。形式間的審美評價依序為：「色塊立體」、「3D 立體」、「複合風格」、「平塗」、「粗框線」。
- (2) 青少年最偏好的形式為「色塊立體」。形式間的偏好程度依序為：「色塊立體」、「3D 立體」、「平塗」、「複合風格」、「粗框線」。

(三) 從主題-形式的角度

- (1) 青少年認為最美的 5 張刺激物依序為：「俠義偵探-3D 立體」、「特異功能-色塊立體」、「科幻打鬥-3D 立體」、「俠義偵探-色塊立體」、「俠義偵探-色塊立體」、「神話傳說-色塊立體」。
- (2) 青少年認為最醜的 5 張刺激物依序為：「特異功能-複合風格」、「俠義偵探-平塗」、「愛情倫理-粗框線」、「特異功能-粗框線」、「運動競技-平塗」。
- (3) 青少年最喜歡的 5 張刺激物依序為：「特異功能-色塊立體」、「俠義偵

探-色塊立體」、「神話傳說-色塊立體」、「俠義偵探-色塊立體」、「科幻打鬥-色塊立體」。

- (4) 青少年最不喜歡的 5 張刺激物依序為：「俠義偵探-平塗」、「特異功能-平塗」、「愛情倫理-粗框線」、「嘲諷荒謬-3D 立體」。

8-1.2 青少年對卡通圖像之審美與偏好特徵

- (1) 青少年認為最美的卡通特徵：具有立體感造形的卡通；中長調配色；具有畫面深度的空間感；具有動勢的畫面。
- (2) 青少年認為最醜的卡通特徵：造形過度簡化的角色；不具畫面深度的形式；強烈兒童化的比例；與主題期待不符的角色。
- (3) 青少年最歡的卡通特徵與最美特徵相同，且最偏好「色塊立體」形式。
- (4) 青少年不喜歡的卡通特徵與最醜特徵相同，不喜歡認為醜的卡通。

8-1.3 不同性別青少年對卡通圖像之審美偏好差異

(一) 從主題的角度

- (1) 女性在「嘲諷荒謬」、「愛情倫理」與「神話傳說」3 主題審美與偏好皆顯著高於男性。男性則在「運動競技」主題審美偏好高於女生接近顯著水準。
- (2) 性別在主題間的審美偏好，受生理直觀影響。

(二) 從形式的角度

- (1) 男性在「色塊立體」審美顯著高於女性。
- (2) 女性在「平塗」、「粗框線」審美顯著高於男性。
- (3) 男性在「色塊立體」、「3D 立體」偏好顯著高於女性。
- (4) 女性在「平塗」、「粗框線」偏好顯著高於男性。

- (5) 性別在形式間的審美偏好，整體而言受文化視覺環境影響較大。由兩性顯著差異中察見男女審美基因的不同。

(三) 從主題-形式的角度

- (1) 男性在審美評價顯著高於女性的組合依序為：「運動競技-色塊立體」、「嘲諷荒謬-色塊立體」、「運動競技-3D 立體」、「科幻打鬥-色塊立體」、「特異功能-粗框線」等 5 張。
- (2) 女性在審美評價顯著高於男性的組合依序為：「嘲諷荒謬-粗框線」、「神話傳說-粗框線」、「嘲諷荒謬-複合風格」、「特異功能-平塗」、「俠義偵探-粗框線」、「愛情倫理-平塗」、「運動競技-粗框線」、「運動競技-平塗」、「愛情倫理-粗框線」等 9 張。
- (3) 男性在偏好評價顯著高於女性的組合依序為：「嘲諷荒謬-色塊立體」、「運動競技-色塊立體」、「運動競技-3D 立體」、「科幻打鬥-色塊立體」、「特異功能-粗框線」等 5 張。
- (4) 女性在審美評價顯著高於男性的組合依序為：「神話傳說-色塊立體」、「嘲諷荒謬-平塗」、「嘲諷荒謬-複合風格」、「運動競技-粗框線」、「愛情倫理-平塗」、「俠義偵探-粗框線」、「運動競技-平塗」、「愛情倫理-粗框線」、「俠義偵探-平塗」等 9 張。

8-1.4 不同性別青少年對卡通圖像之審美偏好特徵

- (1) 男性較女性能欣賞的卡通特徵：具有立體感的造形；明度變化具空間張力的色彩；運動及機器類的陽剛主題；主角特徵明確的主題；畫面中具有男性或器機角色。
- (2) 女性較男性能欣賞的卡通特徵：各種類型的主題；可愛化、平面化的造形；多元色相明度相似的配色；女性及動物角色為主題；多種表現形式。
- (3) 男性較女性偏好的卡通特徵，大致與男性較女性能欣賞的特徵相同，僅有平均值排序上的改變。

- (4) 女性較男性偏好的卡通特徵，大致與女性較男性能欣賞的特徵相同，明顯較男生偏好「粗框線」形式。

8-1.5 不同性別青少年對卡通圖像之審美與偏好兩者間的相關性

(一) 平均值－從主題的角度

- (1) 兩性審美與偏好平均值較為曲線呈現分散趨勢。
- (2) 男性審美與偏好集中在感興趣的「科幻打鬥」主題上，為男性在主題間最高評價，其餘主題皆呈現相近偏低的平均值，呈現倒 V 曲線。
- (3) 女性的審美程度與偏好評價較為分散，僅有「神話傳說」兩評價較為接近。主題審美程度廣泛的偏高，審美與偏好更在「運動競技」主題少見的低於男性，使原本平緩的女性曲線形成 V 字形曲線。

(二) 平均值－從形式的角度

- (1) 兩組參與者平均值，在審美程度與偏好評價表現，較為緊密一致，整體審美平均值高於偏好平均值。
- (2) 兩性審美與偏好平均值曲線類似，「色塊立體」與「3D 立體」同為曲線高點形成倒 U 曲線。
- (3) 男性的審美程度與偏好評價，在形式上較集中。偏好評價在「色塊立體」略高於審美程度；偏好評價則在「3D 立體」與「複合風格」略低於審美程度，曲線趨勢與混合性別之趨勢圖相近。
- (4) 女性的審美程度與偏好評價，在「3D 立體」與「複合風格」兩主題偏好低於審美近 3.0，兩變項在此兩形式差距較大，與男性偏好同為倒 U 曲線。

(三) 積差相關

- (1) 以 Pearson 積差相關係數檢視主題：男性「審美-偏好」的可預測性為 30.36% 至 63.84%；女性的可預測性為 3.02% 至 26.72%。

- (2) 從形式的角度來看，男性的「審美-偏好」可預測性為 44.75%；女性在各形式的「審美-偏好」可預測性為 8.46%。
- (3) 混合 35 張刺激物之後，男性的「審美-偏好」達到 50.12%的可預測性；女性僅 9.92%的可預測性。
- (4) 由上述 3 點所知，男性審美與偏好相關性較為緊密，女性在審美與偏好的相關性上呈現分離的狀況。顯示性別在「審美」與「偏好」認知的影響力。

(四) 多因子變異數分析

- (1) 以個別主題-形式的組合來看，性別同時在「審美」與「偏好」同時獲得顯著差異佔 35.14%，不一致的機會佔 16.66%。
- (2) 混合主題或形式，審美程度與偏好評價不一致的機會為 15.38%。
- (3) 由上述 2 點結論所見，在某些特定條件下，偏好評價並不能取代審美程度，近一成五的誤差機率對研究判斷的影響不可忽視。

8-2 後續研究建議

在統計學上有所謂「大數法則」，亦即取樣數愈多愈能接近樣本母體的真實情況，能降低誤差。本研究受限於時間及成本，刺激物取樣自 2011 年 1-3 月間之卡通頻道節目，呈現國內卡通現況，並加入 1990 以後之院線卡通圖像，呈現卡通過去 20 年的發展樣貌。在有限的樣本數中進行實驗設計，可能造成誤差的產生，希望後續研究能有較大的樣本數，使研究更臻於完美。

在刺激物分類過程中，發現卡通圖像有別於插畫圖像。插畫圖像為單一畫面的形態感知，可憑藉畫面輪廓、色彩、氛圍與角色互動等特徵做主題與形式的分類；然而卡通本身具有錯綜複雜的故事情節，在主題分類過程中，因劇情因素遇到模稜兩可的處境，經 5 位分類研究者討論，最後決定以畫面的意象做為分類依據。且卡通圖像刺激物，在受測者感知圖像的過程中，雖提醒受測者抽離對角色的情感投射，在偏好程度上，仍不可避免受角色性格與故事情結的潛在影響。希

望未來能有更好的實驗設計出現，例如以卡通圖像刺激物以影片播放取代、分別統計圖像特質與角色情節偏好、考慮卡通熟悉程度的一致性，期許能減少情緒經驗的干擾因素。

本研究進行過程中，受制於有限的時間及人力，未能完成原先預定進一步的研究，包括「兒童-青少年-成人」世代間的差異比較、「審美-偏好-愉悅-熟悉」程度之間的相關性等，為此深感遺憾，期待後續相關研究能補全這些學術成果，使卡通形式的實微美學向度更為完整。

研究結果所見，青少年對卡通圖像的審美與偏好受文化視覺環境影響較大，建議美術教育人員在教學歷程中，可增加插畫、童書等多元風格的圖像刺激，期許藉由學校美術教育功能，使學生對卡通圖像表現形式能有更寬廣的視野。

本研究進行過程中，受制於有限的時間及人力，未能完成原先預定進一步的研究，包括「兒童-青少年-成人」世代間的差異比較、「審美-偏好-愉悅-熟悉」程度之間的相關性等，為此深感遺憾，期待後續相關研究能補全這些學術成果，使卡通形式的實微美學向度更為完整。

參考文獻

- Adams, G., & Gullotta, T (1989). *Adolescent life experiences*. Wadsworth, Belmont, CA.
- Besley, A. C. (2003). Hybridized and globalized: youth cultures in the postmodern era. *The Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 25, 153-177.
- Brooker, P. (2003)。文化理論詞彙 [A glossary of cultural theory] 王志弘、李根芳譯)。台北：巨流。
- Crain, w. (2000). *Theories of development: Concepts and applications*. New York: Prentice Hall.
- Elliot, G., & Feldman, S. (1990). *Children's social networks and social supports: Capturing the adolescent experience*. Wiley. New York, 19-150.
- Goossens, L., & Marcoen, A. (1999). Relationships during adolescence: Constructive themes and relational dissatisfaction. *Journal of adolescence*, 22, 65-79.
- Harris, J.R (2000)。教養的迷思-父母的教育養方式能不能決定孩子的人格發展 [The nurture assumption: Why children turn out the way they do] (洪蘭譯)。台北：商周。
- Havighurst, R. J. (1972). *Developmental tasks and education*. New York: McKay.
- Hebdige, Dick (2005)。次文化—風格的意義 [Subculture: the meaning of style] (蔡宜剛 譯)。台北：巨流。
- Mannheim, K. (1997). "The Problem of Generations." *In Essays on the Sociology of Knowledge*. London: Routledge and Legan Paul. 276-322.
- Maquet, J. (2003)。美感經驗——一位人類學者眼中的視覺經驗 [The aesthetic experience- An anthropologist looks at the visual arts] (武珊珊、王慧姬等譯)。台北：雄獅。(原著出版於 2003)

- Moir, A. & Jessel, D. (2006)。腦內乾坤—男女有別，其來有自 [*Brain sex-The real difference between man and women*] (洪蘭 譯)。台北：遠流。(原著出版於 1999)
- Pinko (2004)。東京卡通超 Q 圖鑑。台北：如何出版。
- Thorlindsson, T., & bernburg, J. G. (2006). Peer groups and substance use: Examining the direct and interactive effect of leisure activity. *Roslyn Heights: Summer*, 41, 321-339.
- 中華兒童百科全書 (1983)。台北：臺灣書店。
- 方永泉 (2005)。從次文化研究到後次文化研究—談西方次文化研究的演變及其在教育上的啟示。 *中等教育*, 56 (5), 24-47。
- 王仁宏 (2001)。從教育的觀點談尚前青少年的價值觀與行為模式。 *集中論集*, 1, 1-16。
- 王孟惠 (2005)。台灣高中生圖畫書插畫風格偏好之趨勢。未出版碩士論文，國立臺灣科技大學設計研究所，台北。
- 王孟惠、伊彬 (2005.5)。高中學生年級與性別對於圖畫書插畫風格偏好之探討。中華民國設計學會主辦： *中華民國設計學會第十屆學術研究成果研討論文集 (上)* (pp. 469-747)。台北：大同大學。
- 王玟琳 (1998)。現代青少年衝突面面觀。 *學生輔導*, 57, 66-73。
- 伊彬 (2008)。插畫與電視廣告之實徵美學：世代間的美感和偏好。台北：Airti Press。
- 伊彬、林演慶 (2008)。近一世紀審美實徵研究趨勢。 *設計學報*, 13 (2), 21-49。
- 伊彬、林演慶、張琬琪 (2006)。流行文化圖像與台灣青少年的審美與偏好-互為因果的糾結。 *傳播研究簡訊*, 45, 10-13。
- 朱秋萍 (2009)。檢視台灣電視產業之模仿同形：以台灣兒童電視頻道為例。未出版碩士論文，國立交通大學傳播研究所，新竹。

- 呂燕卿(1986)。皮亞傑的研究—對國小兒童美術教育的啟示。*國教世紀*,22(2), 16-22。
- 李宗薇、董建成(2007)。電視卡通對兒童認知及情意的影響。*國民教育*,47(5), 80-87。
- 李道明(1997)。什麼是動畫?。於黃玉珊、余為政(編),*動畫電影探索*(pp. 19-23)。台北:遠流。
- 李怡慧(2004)。*台灣本土幼教電視頻道節目內容及時段編排對幼兒收視與模仿行為之研究*。未出版碩士論文,南台科技大學資訊傳播系,台南。
- 林仁傑(1995)。國中美術資優班學生美術科學習成效之評量研究。*教育研究資訊*, 3(3), 47-77。
- 林正文(2002)。*青少年問題與輔導*。台北:五南。
- 林聖淵(2006)。*不同世代偏好品牌之廣告訊息分析:品牌年經化的訊息建議*。未出版碩士論文,國立交通大學傳播研究所,新竹。
- 邱莉燕(1997)。動畫類型和材料。於黃玉珊、余政為(編)。*動畫電影探索*,(pp. 265-272)。台北市:遠流。
- 奚岳隆,2006 *《上學去》3D 動畫日本、美國動畫差異之研究與創作*。未出版碩士論文,國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所動畫組,台北。
- 高強華(2000)。*理解青少年問題~透視新新人類*。台北:師大書苑。
- 崔光宙(1992)。*美感判斷發展研究*。台北:師大書苑。
- 張春興(2001)。*教育心理學*。台北:東華。
- 張春興、楊國樞(1992)。*心理學*。台北:三民。
- 張婉琪(2000)。*洪義男、曹俊彥、趙國宗三位台灣兒國圖書插畫家風格之演變*。未出版碩士論文,國立台灣科技大學設計研究所,台北。

- 張婉琪、伊彬（2007）。青少年對當代流行圖像風格偏好及審美判斷初探。中華民國設計學會主辦：**中華民國設計學會第 12 屆學術研討會-前瞻設計：科技與人文的整合論文集（下）**（pp. 1003-1008）。高雄：國立高雄師範大學工業設計學系。
- 張雅婷（2011）。**從流行文化的卡通動畫談藝術教學與課程發展之行動研究**。未出版碩士論文，國立彰化師範大學藝術教育研究所，彰化。
- 曹乃怡、劉麗容（1999）。**狂飆少年**。台北：遠流。
- 陳元陽（2007）。**影響兒童觀看卡通因素之研究**。台北：品度。
- 陳奎憲（1997）。**教育社會學研究**。台北：師大書苑。
- 陳筑筠（2003）。**國小中高年級學童對電視卡通人物之認同與其相關研究-以桃竹苗區四縣市為例**。未出版碩士論文，國立新竹師範學院國民教育研究所，新竹。
- 陳瓊花（1999）。兒童與青少年的描述一件作品時的觀念傾向。**美育**，106，39-55。
- 陳瓊花、伊彬（2002）。心理學與藝術教育。於黃王來（主編）。**藝術與人文教育（上）**，（pp. 155-191）。台北：桂冠。
- 曾寶璐（2005）。根本哲學。**商業週刊**。搜尋於 2011.03.27，自 <http://www.businessweekly.com.tw/webarticle.php?id=19649>。
- 視覺美學會、蔡金蓉（1988）。**卡通製作技巧**。台北：武陵。
- 黃木村（1979）。**卡通電影：卡通動畫的實際製作技法**。台北：中國青年動畫事業開發。
- 黃永宏、伊彬（2002）。風格研究過程中可能涉及之問題、方法及其意涵之探討。中華民國設計學會舉辦：**中華民國設計學會 2002 年設計學術研究成果研討會論文集**（pp. 121-126）。台北：國立台灣科技大學設計學院。
- 黃玉珊、余為政（1997）。**動畫電影探索**。台北：遠流。

- 黃明月 (1995)。 *我國電視卡通影片內容價值取向研究報告*。台北：中華文化復興運動總會電視文化研究委員會。
- 黃淮麟 (2001)。 *兒童對圖畫書插畫風格喜好發展*。未出版碩士論文，國立台灣科技大學設計研究所，台北。
- 黃德祥 (1996)。 *青少年發展與輔導*。台北：五南。
- 葉宗文 (2004)。培養青少年「有所為、有所不為」的自我控制能力~當今家庭; 學校與社會須共同面對的新課題。 *學生輔導*，94，26-53。
- 葉美怡 (2006)。 *電視卡通主角呈現價值之內容分析*。未出版碩士論文，台北市立教育大學幼兒教育研究所，台北。
- 劉羽涵 (2009)。 *不同性別與世代對流行插畫女性人物年齡及情色度之審美評價、偏好與愉悅程度*。未出版碩士論文，國立臺灣師範大學設計研究所，台北。
- 蔡秀紋 (2010)。 *生命教育卡通影片教學對國小學童生命態度影響之研究*。未出版碩士論文，國立高雄師範大學教育學系，高雄。
- 蔡春美 (1988)。 *兒童智慧心理學—皮亞傑智慧發展學說*。台北：文景。
- 鄭和鈞、鄧京華 (1995)。 *高中生心理學*。台北：五南。
- 鄭雅蓉 (2001)。 *青少年價值觀與偏差行為之相關研究*。未出版碩士論文，私立靜宜大學青少年兒童福利學系研究所，台中。
- 鄧繼強 (1993)。 *青少年的輔導*。台北：大鴻。
- 賴國洲 (1997)。 *解讀日本卡通暴力內容*。台北：電視文化研究委員會。
- 簡佩緯 (2003)。 *台灣本土幼教頻道節目規劃策略之初探—以東森幼幼台為例*。未出版碩士論文，銘傳大學傳播管理研究所，台北。
- 蘇建文、林美珍、程小危、林惠雅、幸曼玲、陳李綢、吳敏而、柯華葳、陳淑美 (2003)。 *發展心理學*。台北：心理。

鐘玉潔 (2006)。原住民與漢族群青少年繪畫表現與美感判斷能力之比較研究。未出版碩士論文，國立臺灣師範大學美術學系在職進修碩士班，台北。

附錄一、問卷設計

您好，

這份問卷主要在探討卡通形式的審美與偏好差異，作答時請試著摒除您對角色的情感投射，單純就卡通形式風格做評斷，您所提供的答案**並無對錯之分，請依直覺作答**。您所提供的資料將以匿名方式供學術研究之用，**絕不會對外公佈，請安心作答**。由於您的熱心協助，將對研究的進行有莫大助益，在此先向您致上由衷的感謝。

臺灣師範大學設計研究所 黃志成
指導教授 伊 彬

受訪者基本資料

性別： 男 女

年齡： _____歲、

學歷： 國中 高中/職 大學 碩士 博士

平均一週收看幾小時卡通： _____小時

您最常收看的卡通頻道為：(可複選)

CN 卡通頻道 迪士尼卡通頻道 東森 yoyo 台

momo 親子台 ANIMAX 卡通頻道 其他_____

請寫出三部您喜歡的卡通： _____、_____、_____

第一階段審美程度量表

1-1-1

A4		<p>美<----->沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
A3		<p>美<----->沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
A5		<p>美<----->沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
A1		<p>美<----->沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
A2		<p>美<----->沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>

說明:請依您個人對卡通形式的審美程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的審美分數。






1-1-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最美<----->最醜

1-2-1

說明:請依您個人對卡通形式的審美程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的審美分數。

B2		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
B1		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
B5		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
B4		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
B3		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>

1-2-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最美<----->最醜

1-3-1

說明:請依您個人對卡通形式的審美程度，觀看完單一階圖片之後，立即勾選出較符合您心目中的審美分數。

C1		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
C4		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
C3		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
C2		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
C5		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>

1-2-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項，將圖片代號填入表格中。

最美<----->最醜

1-4-1

說明:請依您個人對卡通形式的審美程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的審美分數。

D5		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
D3		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
D2		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
D1		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
D4		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>






1-4-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最美<----->最醜

1-5-1

說明:請依您個人對卡通形式的審美程度，觀看完單一階段圖片之後，立即勾選出較符合您心目中的審美分數。

E3		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
E2		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
E1		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
E5		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
E4		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>






1-5-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項，將圖片代號填入表格中。

最美<----->最醜

1-6-1

說明:請依您個人對卡通形式的審美程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的審美分數。

F2		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
F5		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
F1		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
F4		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
F3		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>






1-6-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最美<----->最醜

1-7-1

說明:請依您個人對卡通形式的審美程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的審美分數。

G5		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
G3		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
G1		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
G4		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
G2		<p>美<-----沒意見</p> <p>----->醜</p> <p>審美程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>

1-7-2



請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最美<----->最醜

第二階段偏好程度量表

2-1-1

說明:請依您個人對卡通形式的偏好程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的偏好分數。

A5		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
A3		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
A2		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
A4		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
A1		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>

2-1-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最喜歡<----->最不喜歡

2-2-1

說明:請依您個人對卡通形式的偏好程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的偏好分數。

B1		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
B5		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
B4		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
B3		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
B2		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>






2-2-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最喜歡<----->最不喜歡

2-3-1

說明:請依您個人對卡通形式的偏好程度，觀看完單一階段圖片之後，立即勾選出較符合您心目中的偏好分數。

C3		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
C5		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
C1		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
C4		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
C2		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>




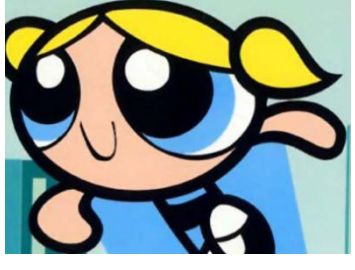

2-3-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項，將圖片代號填入表格中。

最喜歡<----->最不喜歡

2-4-1

說明:請依您個人對卡通形式的偏好程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的偏好分數。

D3		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
D4		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
D5		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
D2		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
D1		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>




2-4-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最喜歡<----->最不喜歡

2-5-1

說明:請依您個人對卡通形式的偏好程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的偏好分數。

E2		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
E4		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
E5		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
E1		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
E3		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>

2-5-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最喜歡<----->最不喜歡

2-6-1

說明:請依您個人對卡通形式的偏好程度，觀看完單一階段圖片之後，立即勾選出較符合您心目中的偏好分數。

F3		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
F5		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
F1		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
F2		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
F4		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>






2-6-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項，將圖片代號填入表格中。

最喜歡<----->最不喜歡

2-7-1

說明:請依您個人對卡通形式的偏好程度,觀看完單一階段圖片之後,立即勾選出較符合您心目中的偏好分數。

G4		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
G5		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
G1		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
G3		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>
G5		<p>喜歡<-----沒意見----->不喜</p> <p>歡</p> <p>偏好程度 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>5 <input type="checkbox"/>4 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>1</p>

2-7-2

請評定出你心目中認為最美及最醜的選項,將圖片代號填入表格中。

最喜歡<----->最不喜歡

附錄二、美感、偏好平均值

附表2-1 不同性別在各主題與形式對審美評價之平均值

主題	平塗			粗框線			色塊立體			3D 立體			複合風格			總和		
	男	女	M	男	女	M	男	女	M	男	女	M	男	女	M	男	女	M
			(SD)			(SD)			(SD)			(SD)			(SD)			(SD)
嘲諷荒謬	4.29	4.88	4.59	4.02	4.40	4.21	4.37	3.90	4.14	3.23	3.24	3.24	3.14	4.20	3.67	3.81	4.12	3.97
	(1.71)	(1.36)	(1.54)	(1.78)	(1.66)	(1.72)	(1.61)	(1.45)	(1.53)	(1.66)	(1.51)	(1.59)	(1.69)	(1.71)	(1.70)	(1.69)	(1.54)	(1.61)
愛情倫理	3.29	3.79	3.54	2.60	3.36	2.98	5.17	5.19	5.18	5.08	4.81	4.95	4.47	4.77	4.62	4.12	4.38	4.25
	(1.58)	(1.51)	(1.55)	(1.33)	(1.51)	(1.42)	(1.58)	(1.41)	(1.50)	(1.83)	(2.05)	(1.94)	(1.79)	(1.86)	(1.83)	(1.62)	(1.67)	(1.65)
科幻打鬥	4.86	4.91	4.89	3.38	3.79	3.59	3.95	3.04	3.50	5.37	5.30	5.34	4.51	4.86	4.69	4.41	4.38	4.40
	(1.51)	(1.22)	(1.37)	(1.49)	(1.55)	(1.52)	(1.82)	(1.38)	(1.60)	(1.47)	(1.45)	(1.46)	(1.81)	(1.47)	(1.64)	(1.62)	(1.41)	(1.52)
俠義偵探	2.86	3.05	2.96	3.31	4.34	3.83	5.24	5.35	5.30	6.24	5.89	6.07	3.28	3.22	3.25	4.19	4.37	4.28
	(1.37)	(1.47)	(1.42)	(1.41)	(1.40)	(1.41)	(1.29)	(1.22)	(1.26)	(1.45)	(1.63)	(1.54)	(1.51)	(1.28)	(1.40)	(1.41)	(1.40)	(1.40)
特異功能	3.40	4.00	3.70	3.26	2.78	3.02	5.44	5.47	5.46	5.06	5.07	5.07	2.65	2.65	2.65	3.96	3.99	3.98
	(1.63)	(1.77)	(1.70)	(1.47)	(1.38)	(1.43)	(1.42)	(1.27)	(1.35)	(1.50)	(1.49)	(1.50)	(1.66)	(1.45)	(1.56)	(1.54)	(1.47)	(1.50)
運動競技	2.77	3.61	3.19	3.36	3.84	3.60	5.07	4.15	4.61	4.67	3.29	3.98	4.25	4.20	4.23	4.02	3.82	3.92
	(1.52)	(1.59)	(1.56)	(1.55)	(1.52)	(1.54)	(1.49)	(1.67)	(1.58)	(1.63)	(1.71)	(1.67)	(1.60)	(1.63)	(1.62)	(1.56)	(1.62)	(1.59)
鬼怪傳說	3.83	4.17	4.00	3.77	4.11	3.94	5.09	5.36	5.23	3.96	4.63	4.30	3.71	4.10	3.91	4.07	4.47	4.27
	(1.54)	(1.48)	(1.51)	(1.64)	(1.59)	(1.62)	(1.43)	(1.37)	(1.40)	(1.89)	(1.79)	(1.84)	(1.77)	(1.90)	(1.84)	(1.65)	(1.63)	(1.64)
總和	3.61	4.06	3.84	3.39	3.80	3.59	4.90	4.64	4.77	4.80	4.60	4.70	3.72	4.00	3.86	4.08	4.22	4.15
	(1.55)	(1.49)	(1.52)	(1.52)	(1.52)	(1.52)	(1.52)	(1.40)	(1.46)	(1.63)	(1.66)	(1.65)	(1.69)	(1.61)	(1.65)	(1.58)	(1.53)	(1.56)

附表2-2 不同性別在各主題與形式對偏好評價之平均值

主題	平塗			粗框線			色塊立體			3D 立體			複合風格			總和		
	男	女	M	男	女	M	男	女	M	男	女	M	男	女	M	男	女	M
			(SD)			(SD)			(SD)			(SD)			(SD)			(SD)
嘲諷荒謬	4.39	4.77	4.58	4.39	4.96	4.68	5.42	4.97	5.20	2.97	3.00	2.99	2.84	4.22	3.53	4.00	4.38	4.19
	(1.86)	(1.66)	(1.76)	(1.82)	(1.65)	(1.74)	(1.58)	(1.48)	(1.53)	(1.77)	(1.78)	(1.78)	(1.80)	(2.06)	(1.93)	(1.77)	(1.73)	(1.75)
愛情倫理	3.16	3.98	3.57	2.52	2.99	2.76	4.93	4.96	4.95	4.50	4.38	4.44	3.94	4.45	4.20	3.81	4.15	3.98
	(1.59)	(1.69)	(1.64)	(1.53)	(1.49)	(1.51)	(1.89)	(1.73)	(1.81)	(1.93)	(1.86)	(1.90)	(2.00)	(1.90)	(1.95)	(1.79)	(1.73)	(1.76)
科幻打鬥	5.20	5.32	5.26	3.49	3.87	3.68	3.89	2.61	3.25	5.30	5.39	5.35	4.25	4.06	4.16	4.43	4.25	4.34
	(1.44)	(1.25)	(1.35)	(1.83)	(1.65)	(1.74)	(1.87)	(1.47)	(1.67)	(1.41)	(1.52)	(1.47)	(1.73)	(1.71)	(1.72)	(1.66)	(1.52)	(1.59)
俠義偵探	2.29	2.47	2.38	3.17	4.02	3.60	5.34	5.43	5.39	5.81	5.41	5.61	3.30	2.93	3.12	3.98	4.05	4.02
	(1.34)	(1.46)	(1.40)	(1.46)	(1.66)	(1.56)	(1.44)	(1.39)	(1.42)	(1.77)	(1.93)	(1.85)	(1.55)	(1.52)	(1.54)	(1.51)	(1.59)	(1.55)
特異功能	3.38	4.15	3.77	3.15	2.48	2.82	5.80	5.50	5.65	4.91	4.71	4.81	2.59	2.51	2.55	3.97	3.87	3.92
	(1.67)	(1.67)	(1.67)	(1.64)	(1.49)	(1.57)	(1.44)	(1.55)	(1.50)	(1.48)	(1.53)	(1.51)	(1.48)	(1.46)	(1.47)	(1.54)	(1.54)	(1.54)
運動競技	2.72	3.82	3.27	3.23	3.93	3.58	5.04	3.87	4.46	4.29	2.75	3.52	4.09	3.86	3.98	3.87	3.65	3.76
	(1.56)	(1.70)	(1.63)	(1.84)	(1.72)	(1.78)	(1.54)	(1.71)	(1.63)	(1.81)	(1.69)	(1.75)	(1.77)	(1.86)	(1.82)	(1.70)	(1.74)	(1.72)
鬼怪傳說	3.74	4.07	3.91	3.89	4.38	4.14	5.31	5.62	5.47	4.40	4.51	4.46	3.53	4.06	3.80	4.17	4.53	4.35
	(1.65)	(1.49)	(1.57)	(1.69)	(1.59)	(1.64)	(1.67)	(1.31)	(1.49)	(1.83)	(1.57)	(1.70)	(1.91)	(2.02)	(1.97)	(1.75)	(1.60)	(1.67)
總和	3.55	4.08	3.82	3.41	3.80	3.61	5.10	4.71	4.91	4.60	4.31	4.45	3.51	3.73	3.62	4.03	4.13	4.08
	(1.59)	(1.56)	(1.57)	(1.69)	(1.61)	(1.65)	(1.63)	(1.52)	(1.58)	(1.71)	(1.70)	(1.71)	(1.75)	(1.79)	(1.77)	(1.67)	(1.63)	(1.65)

附錄三、性別單因子分析結果

附表3-1不同性別在各主題與形式對審美評價之單因子變異數分析結果

主題	變異數來源	統計值	形式					綜合形式
			平塗	粗框線	色塊立體	3D 立體	複合風格	
嘲諷荒謬	性別	<i>F</i>	7.28**	2.44	4.71*	.00	19.38***	5.40*
		<i>p</i>	.00	.12	.03	.96	.00	.02
愛情倫理	性別	<i>F</i>	5.23*	14.19***	.00	.97	1.35	3.98*
		<i>p</i>	0.02	.00	.93	.33	.25	.05
科幻打鬥	性別	<i>F</i>	.07	3.63	15.87***	.11	2.25	.07
		<i>p</i>	.80	.06	.00	.74	.14	.78
俠義偵探	性別	<i>F</i>	.90	26.80***	.39	2.57	.09	2.72
		<i>p</i>	.35	.00	.54	.11	.76	.10
特異功能	性別	<i>F</i>	6.23*	5.67*	.03	.00	.00	.70
		<i>p</i>	.01	.02	.88	.96	1.00	.79
運動競技	性別	<i>F</i>	14.50***	4.91*	16.99***	34.11***	.32	3.73
		<i>p</i>	.00	.03	.00	.00	.57	.06
神話傳說	性別	<i>F</i>	2.54	2.21	1.826	6.80*	2.22	8.02**
		<i>p</i>	.11	.14	.18	0.01	.13	.01
綜合主題	性別	<i>F</i>	13.07***	12.91***	6.90**	2.21	6.14*	2.81
		<i>p</i>	.00	.00	.01	.14	.01	.95

附表3-2不同性別在各主題與形式對偏好評價之單因子變異數分析結果

主題	變異數來源	統計值	形式					綜合形式
			平塗	粗框線	色塊立體	3D 立體	複合風格	
嘲諷荒謬	性別	<i>F</i>	2.32	5.38*	4.33*	.01	25.39***	7.18**
		<i>p</i>	.13	.02	.04	.91	.00	.01
愛情倫理	性別	<i>F</i>	12.43**	4.84*	.01	.20	3.40	6.46*
		<i>p</i>	.00	.03	.91	.65	.07	.01
科幻打鬥	性別	<i>F</i>	.40	2.37	28.88***	.19	.61	2.41
		<i>p</i>	.53	.13	.00	.67	.44	.12
俠義偵探	性別	<i>F</i>	.83	5.898*	.20	.20	2.90	1.11
		<i>p</i>	.36	.02	.65	.65	.09	.29
特異功能	性別	<i>F</i>	10.63**	9.19**	2.01	.89	.15	.59
		<i>p</i>	.00	.00	.16	.35	.70	.44
運動競技	性別	<i>F</i>	22.82***	7.72**	25.91***	38.658***	.80	3.35
		<i>p</i>	.00	.00	.00	.00	.37	.07
神話傳說	性別	<i>F</i>	2.21	4.46*	2.14	.21	3.63	6.79*
		<i>p</i>	.14	.04	.15	.65	.06	.01
綜合主題	性別	<i>F</i>	15.48***	8.06**	10.34**	4.07*	2.41	1.19
		<i>p</i>	.00	.01	.00	.05	.12	.28

附錄四、主題與形式間的成對比較

(一) 審美評價

(1) 主題

附表4-1-1 對於美感評價，「男性」條件下
主題之單因子變數分析事後成對比較摘要表

(I) 主題	(J) 主題	平均差異 (I-J)	SD	p
嘲諷荒謬	愛情倫理	-.312**	.112	.006
	科幻打鬥	-.604***	.097	.000
	俠義偵探	-.376***	.096	.000
	特異功能	-.152	.090	.096
	運動競技	-.222*	.090	.016
	神話傳說	-.262	.145	.074
愛情倫理	嘲諷荒謬	.312*	.112	.006
	科幻打鬥	-.292*	.095	.003
	俠義偵探	-.064	.080	.424
	特異功能	.160	.097	.104
	運動競技	.090	.103	.383
	神話傳說	.050	.146	.732
科幻打鬥	嘲諷荒謬	.604***	.097	.000
	愛情倫理	.292**	.095	.003
	俠義偵探	.228**	.082	.006
	特異功能	.452***	.084	.000
	運動競技	.382***	.086	.000
	神話傳說	.342*	.142	.018
俠義偵探	嘲諷荒謬	.376***	.096	.000
	愛情倫理	.064	.080	.424
	科幻打鬥	-.228**	.082	.006
	特異功能	.224**	.077	.005
	運動競技	.154	.083	.066
	神話傳說	.114	.128	.376
特異功能	嘲諷荒謬	.152	.090	.096
	愛情倫理	-.160	.097	.104
	科幻打鬥	-.452***	.084	.000
	俠義偵探	-.224**	.077	.005
	運動競技	-.070	.071	.328
	神話傳說	-.110	.134	.415
運動競技	嘲諷荒謬	.222*	.090	.016
	愛情倫理	-.090	.103	.383
	科幻打鬥	-.382***	.086	.000
	俠義偵探	-.154	.083	.066
	特異功能	.070	.071	.328
	神話傳說	-.040	.127	.754
神話傳說	嘲諷荒謬	.262	.145	.074
	愛情倫理	-.050	.146	.732
	科幻打鬥	-.342*	.142	.018
	俠義偵探	-.114	.128	.376
	特異功能	.110	.134	.415
	運動競技	.040	.127	.754

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

附表4-1-2 對於美感評價，「女性」條件下
主題之單因子變數分析事後成對比較摘要表

(I) 主題	(J) 主題	平均差異 (I-J)	SD	p
嘲諷荒謬	愛情倫理	-.260*	.103	.013
	科幻打鬥	-.256**	.085	.003
	俠義偵探	-.246**	.083	.004
	特異功能	.130	.077	.094
	運動競技	.314**	.093	.001
	神話傳說	-.350**	.132	.009
愛情倫理	嘲諷荒謬	.260*	.103	.013
	科幻打鬥	.004	.096	.967
	俠義偵探	.014	.088	.873
	特異功能	.390***	.096	.000
	運動競技	.574***	.092	.000
	神話傳說	-.090	.142	.527
科幻打鬥	嘲諷荒謬	.256**	.085	.003
	愛情倫理	-.004	.096	.967
	俠義偵探	.010	.082	.904
	特異功能	.386***	.081	.000
	運動競技	.570***	.090	.000
	神話傳說	-.094	.133	.482
俠義偵探	嘲諷荒謬	.246**	.083	.004
	愛情倫理	-.014	.088	.873
	科幻打鬥	-.010	.082	.904
	特異功能	.376***	.074	.000
	運動競技	.560***	.084	.000
	神話傳說	-.104	.129	.422
特異功能	嘲諷荒謬	-.130	.077	.094
	愛情倫理	-.390***	.096	.000
	科幻打鬥	-.386***	.081	.000
	俠義偵探	-.376***	.074	.000
	運動競技	.184*	.085	.033
	神話傳說	-.480***	.133	.000
運動競技	嘲諷荒謬	-.314**	.093	.001
	愛情倫理	-.574***	.092	.000
	科幻打鬥	-.570***	.090	.000
	俠義偵探	-.560***	.084	.000
	特異功能	-.184*	.085	.033
	神話傳說	-.664***	.131	.000
神話傳說	嘲諷荒謬	.350**	.132	.009
	愛情倫理	.090	.142	.527
	科幻打鬥	.094	.133	.482
	俠義偵探	.104	.129	.422
	特異功能	.480***	.133	.000
	運動競技	.664***	.131	.000

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

(2) 形式

附表4-1-3 對於美感評價，「男性」條件下
形式之單因子變數分析事後成對比較摘要表

(I) 形式	(J) 形式	平均差異 (I-J)	SD	p
平塗	粗框線	.229**	.080	.005
	色塊立體	-1.290***	.095	.000
	3D立體	-1.187***	.121	.000
	複合風格	-.107	.091	.242
粗框線	平塗	-.229**	.080	.005
	色塊立體	-1.519***	.100	.000
	3D立體	-1.416***	.101	.000
	複合風格	-.336***	.080	.000
色塊立體	平塗	1.290***	.095	.000
	粗框線	1.519***	.100	.000
	3D立體	.103	.108	.344
	複合風格	1.183***	.090	.000
3D立體	平塗	1.187***	.121	.000
	粗框線	1.416***	.101	.000
	色塊立體	-.103	.108	.344
	複合風格	1.080***	.097	.000
複合風格	平塗	.107	.091	.242
	粗框線	.336***	.080	.000
	色塊立體	-1.183***	.090	.000
	3D立體	-1.080***	.097	.000

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

附表4-1-4 對於美感評價，「女性」條件下
形式之單因子變數分析事後成對比較摘要表

(I) 形式	(J) 形式	平均差異 (I-J)	SD	p
平塗	粗框線	.256**	.073	.001
	色塊立體	-.579***	.075	.000
	3D立體	-.546***	.115	.000
	複合風格	.064	.093	.490
粗框線	平塗	-.256**	.073	.001
	色塊立體	-.834***	.086	.000
	3D立體	-.801***	.113	.000
	複合風格	-.191*	.095	.047
色塊立體	平塗	.579***	.075	.000
	粗框線	.834***	.086	.000
	3D立體	.033	.099	.742
	複合風格	.643***	.081	.000
3D立體	平塗	.546***	.115	.000
	粗框線	.801***	.113	.000
	色塊立體	-.033	.099	.742
	複合風格	.610***	.104	.000
複合風格	平塗	-.064	.093	.490
	粗框線	.191*	.095	.047
	色塊立體	-.643***	.081	.000
	3D立體	-.610***	.104	.000

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

(二) 偏好美評價

(1) 主題

附表4-2-1 對於美感評價，「男性」條件下
主題之單因子變數分析事後成對比較摘要表

(I) 主題	(J) 主題	平均差異 (I-J)	SD	p
嘲諷荒謬	愛情倫理	.192	.106	.073
	科幻打鬥	-.424***	.093	.000
	俠義偵探	.020	.092	.828
	特異功能	.036	.093	.700
	運動競技	.128	.101	.209
	神話傳說	-.172	.098	.082
愛情倫理	嘲諷荒謬	-.192	.106	.073
	科幻打鬥	-.616***	.085	.000
	俠義偵探	-.172	.087	.051
	特異功能	-.156	.086	.072
	運動競技	-.064	.084	.447
	神話傳說	-.364***	.096	.000
科幻打鬥	嘲諷荒謬	.424***	.093	.000
	愛情倫理	.616***	.085	.000
	俠義偵探	.444***	.073	.000
	特異功能	.460***	.081	.000
	運動競技	.552***	.066	.000
	神話傳說	.252**	.081	.002
俠義偵探	嘲諷荒謬	-.020	.092	.828
	愛情倫理	.172	.087	.051
	科幻打鬥	-.444***	.073	.000
	特異功能	.016	.078	.838
	運動競技	.108	.073	.141
	神話傳說	-.192*	.079	.017
特異功能	嘲諷荒謬	-.036	.093	.700
	愛情倫理	.156	.086	.072
	科幻打鬥	-.460***	.081	.000
	俠義偵探	-.016	.078	.838
	運動競技	.092	.080	.253
	神話傳說	-.208*	.084	.015
運動競技	嘲諷荒謬	-.128	.101	.209
	愛情倫理	.064	.084	.447
	科幻打鬥	-.552***	.066	.000
	俠義偵探	-.108	.073	.141
	特異功能	-.092	.080	.253
	神話傳說	-.300**	.088	.001
神話傳說	嘲諷荒謬	.172	.098	.082
	愛情倫理	.364***	.096	.000
	科幻打鬥	-.252**	.081	.002
	俠義偵探	.192*	.079	.017
	特異功能	.208*	.084	.015
	運動競技	.300**	.088	.001

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

附表4-2-2 對於美感評價，「女性」條件下
主題之單因子變數分析事後成對比較摘要表

(I) 主題	(J) 主題	平均差異 (I-J)	SD	p
嘲諷荒謬	愛情倫理	.232*	.112	.040
	科幻打鬥	.134	.096	.165
	俠義偵探	.232	.152	.129
	特異功能	.514***	.095	.000
	運動競技	.738***	.112	.000
	神話傳說	-.144	.086	.098
愛情倫理	嘲諷荒謬	-.232*	.112	.040
	科幻打鬥	-.098	.091	.286
	俠義偵探	.00	.139	1.000
	特異功能	.282**	.102	.007
	運動競技	.506***	.097	.000
	神話傳說	-.376**	.106	.001
科幻打鬥	嘲諷荒謬	-.134	.096	.165
	愛情倫理	.098	.091	.286
	俠義偵探	.098	.138	.479
	特異功能	.380***	.089	.000
	運動競技	.604***	.083	.000
	神話傳說	-.278**	.092	.003
俠義偵探	嘲諷荒謬	-.232	.152	.129
	愛情倫理	.00	.139	1.000
	科幻打鬥	-.098	.138	.479
	特異功能	.282	.142	.050
	運動競技	.506***	.136	.000
	神話傳說	-.376**	.142	.009
特異功能	嘲諷荒謬	-.514***	.095	.000
	愛情倫理	-.282**	.102	.007
	科幻打鬥	-.380***	.089	.000
	俠義偵探	-.282	.142	.050
	運動競技	.224**	.077	.005
	神話傳說	-.658***	.094	.000
運動競技	嘲諷荒謬	-.738***	.112	.000
	愛情倫理	-.506***	.097	.000
	科幻打鬥	-.604***	.083	.000
	俠義偵探	-.506***	.136	.000
	特異功能	-.224**	.077	.005
	神話傳說	-.882***	.101	.000
神話傳說	嘲諷荒謬	.144	.086	.098
	愛情倫理	.376**	.106	.001
	科幻打鬥	.278**	.092	.003
	俠義偵探	.376**	.142	.009
	特異功能	.658***	.094	.000
	運動競技	.882***	.101	.000

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

(2) 形式

附表4-2-3 對於美感評價，「男性」條件下
形式之單因子變數分析事後成對比較摘要表

(I) 形式	(J) 形式	平均差異 (I-J)	SD	p
平塗	粗框線	.149	.097	.131
	色塊立體	-1.550***	.110	.000
	3D立體	-1.043***	.125	.000
	複合風格	.049	.111	.661
粗框線	平塗	-.149	.097	.131
	色塊立體	-1.699***	.122	.000
	3D立體	-1.191***	.118	.000
	複合風格	-.100	.113	.379
色塊立體	平塗	1.550***	.110	.000
	粗框線	1.699***	.122	.000
	3D立體	.507***	.130	.000
	複合風格	1.599***	.112	.000
3D立體	平塗	1.043***	.125	.000
	粗框線	1.191***	.118	.000
	色塊立體	-.507***	.130	.000
	複合風格	1.091***	.122	.000
複合風格	平塗	-.049	.111	.661
	粗框線	.100	.113	.379
	色塊立體	-1.599***	.112	.000
	3D立體	-1.091***	.122	.000

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

附表4-2-4 對於美感評價，「女性」條件下
形式之單因子變數分析事後成對比較摘要表

(I) 形式	(J) 形式	平均差異 (I-J)	SD	p
平塗	粗框線	.207	.109	.060
	色塊立體	-.626***	.088	.000
	3D立體	-.224	.113	.050
	複合風格	.356**	.120	.004
粗框線	平塗	-.207	.109	.060
	色塊立體	-.833***	.131	.000
	3D立體	-.431**	.134	.002
	複合風格	.149	.133	.265
色塊立體	平塗	.626***	.088	.000
	粗框線	.833***	.131	.000
	3D立體	.401***	.107	.000
	複合風格	.981***	.102	.000
3D立體	平塗	.224	.113	.050
	粗框線	.431**	.134	.002
	色塊立體	-.401***	.107	.000
	複合風格	.580***	.105	.000
複合風格	平塗	-.356**	.120	.004
	粗框線	-.149	.133	.265
	色塊立體	-.981***	.102	.000
	3D立體	-.580***	.105	.000

註：* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$