

流行插畫風格偏好與判斷因素之世代差異

Generational Differences in Preference and Judgement Factors to the Styles of Popular Illustrations

林演慶 Yen-Ching Lin

亞東技術學院工商業設計系 助理教授

Assistant Professor / Department of Industrial and Commercial Design, Oriental
Institute of Technology

有關本文的意見請聯繫通訊作者林演慶

For correspondence concerning this paper, please contact Yen-Ching Lin

Email: yclin@mail.oit.edu.tw

摘要

本研究以訪談調查、內容分析與統計檢定等方法探討不同世代對於流行插畫風格的偏好判斷傾向，包含偏好與否及偏好判斷的因素組合。自大臺北地區募集 180 位參與者進行施測訪談，其中青少年與成人各半，各組男女亦各半。研究結果顯示：世代間對於流行插畫的偏好判斷因素具有顯著差異；不同世代對於各種風格流行插畫的偏好判斷因素亦具有顯著差異，而認知評價是最重要的偏好判斷因素。此外，成人的偏好判斷並沒有持續朝向認知因素發展，反而趨向類似兒童的題材與情緒判斷，推測此一現象可能源自於文化環境的世代差異影響，但仍需未來研究再加以確認。

關鍵詞：世代差異、風格偏好、流行插畫、偏好判斷

Abstract

This study explores generational differences in preference and judgement factors to the styles of popular illustrations by means of interview survey, content analysis and statistical test. A total of 180 subjects were recruited from the Taipei area, evenly divided between adolescents and adults, as well as males and females. The results showed significant differences of preference and judgement factors between generations and the same as in different illustration styles; cognitive assessment is the most important factor of preference judgement. In addition, the preference judgement factors of adults are not corresponding to the progress of cognitive development in that they are not moving forward to more advanced stages, but backward to those of subjective and emotional judgments of children. This phenomenon may be caused from the fact of generational differences in adepting to the visual cultural environment, but still needs to be confirmed in the future studies.

Keywords: generational differences, style preference, popular illustration, preference judgement

壹、研究背景與目的

一、研究背景與緣起

在臺灣多元媒體文化的發展下，錯綜複雜的資訊消費與觀影經驗，使「視覺」成爲一種新的強勢語言。圖像已深入我們的心智之中，圖像思維的方式更成爲新世代的成長背景。因此，瞭解視覺處理心理機制和圖像形式的關係，成爲造形教育領域中不可或缺的研究主題。

早期對於視覺圖像的審美偏好調查，多傾向藝術名家作品的反應研究（陳瓊花，1999），由於視覺文化導向日受重視，研究者開始關注在日常生活影像的觀看模式和解讀類型，以及影響其觀看模式的原因（趙惠玲，2005；Freedman、Wood，1999；Stokrocki，2001），更進一步擴充探討流行視覺圖像審美偏好與心理回應的關係（伊彬，2008；伊彬、林演慶、張琬琪，2006；Lin、I，2011，2012）。然而，其中流行插畫研究仍有若干未盡完善之處，其一即缺乏觀者之認知思考性證據以供研究成果之解讀，以及將之連結至心理或環境因素之探討。此外，早期研究多以不同年齡層之兒童勾勒出發展階段的審美差異，惟世代與發展階段所形成的審美偏好與其判斷因素似有不同，故世代差異在流行插畫偏好與其判斷中所扮演之角色是本研究探索的重點。

二、研究目的與問題

鑑於以上所言，本研究目的在於探討我國青少年與成人對於不同流行插畫風格的偏好傾向與偏好判斷因素的構成比例，並比對國內相關文獻探討此一現象的產生，期爲流行影像審美提供更完整的理論建立。相關研究問題如下：

1. 受訪者偏好與否的流行插畫風格爲何？
2. 不同世代受訪者偏好與否的流行插畫風格爲何？
3. 受訪者對流行插畫進行偏好評估時，其判斷因素的分配情況以及與插畫風格的對應關係爲何？
4. 不同世代受訪者對流行插畫進行偏好評估時，其判斷因素的分配情況以及與插畫風格的對應關係爲何？

三、研究範圍

爲使研究操作更爲明確，本研究範圍如下：

1. 本研究之流行插畫是指日常生活中透過商業機制產生、販售或協助販賣商品的圖像，以繪畫的方式來呈現，包含 2D 與 3D 繪圖軟體繪製之影像。

2. 本研究之流行插畫收集範圍主要為國內插畫家的作品，取樣自國內插畫合集，但由於插畫風格分類不易，亦納入部分國外作品。
3. 本研究討論的「風格」一詞，包含廣義的形式（即一般所謂的風格）與主題（內容）兩個面向。
4. 本研究之偏好判斷因素意指受訪者面對流行插畫時，其描述偏好原因之回應內容的組合元素。
5. 先前研究多以兒童和早期青少年為調查對象，為拓展對審美心理發展變化的瞭解，本研究聚焦於晚期青少年（約 17 歲）與成人的研究。
6. 為了取樣的方便性，本研究之受訪者僅限於大臺北地區。

貳、文獻探討

本研究針對世代之流行插畫偏好差異及其影響偏好判斷的因素進行探討，將相關文獻之收集方向區分為審美能力發展與審美元素組成，以及審美作品類型與審美偏好判斷兩大部分。審美能力包含不同年齡發展之審美研究結果；審美元素包含審美經驗與判斷的各種面向與構成元素之劃分；審美作品類型包含各種視覺刺激物的選擇與風格類型之區分；審美偏好判斷則包含對於各種類型作品與年齡發展之偏好判斷結果陳述。

一、審美能力發展與審美元素組成

造形能力的研究可以區分為兩個主要的領域，一為調查個體從事創作行為時，對於媒材的處理與思考，據以觀察其創作能力的具體表現（Cox，1992；Golomb，1992）；一是請個體談論藝術作品，來瞭解造形鑑賞的內在思維模式與審美判斷傾向（許信雄，1994；郭禎祥，1996；陳瓊花，1997）。審美能力的發展雖不同於創作作品的的能力，但這兩種能力在個人美感成長中是交織發展的，都是意圖捕捉與描述事物的形式與特質，並深受到個人之知覺與知識的影響（Goodman，1968）。但是，在造形教育的長久歷史上，審美能力的培養遠落後於創作能力的養成（Kern，1984；Taunton，1982），此種情況中外皆然。

直至近期，教育工作者如 Gardner（1989），紛紛論及造形學習之培養僅是討論創作教學是不足的，如何培養個人審美能力，去記錄和解讀文化背景中的象徵系統，已經成為美術與設計教育中的重要課題。於是，許多學者主張造形教育應該包括對於藝術作品的分析與討論，並提出不同的美感發展能力階段（Gardner，1990；Parsons，1987；Wolf，1988）與設計有效之造形教學策略，以提升個人之美感養成（郭禎祥，1994；

Efland, 1995; Parsons、Blocker, 1993)。一些研究者則針對個體對於美感物件的反應，發展出對於審美的相關研究成果作為應用理論之基礎（伊彬，2008；趙惠玲，2005；Lin、Bin, 2011, 2012）。

再從審美能力發展的研究領域觀察，亦可歸納出兩種類型的理論：一種觀點認為藝術欣賞奠基於許多不同元素或能力的匯集，審美是各種技能的複合；另一種觀點認為藝術發展最好以連續的階段來描述（Winner, 1982）。以上兩者通常會整合性的加以討論，形成各種審美偏好能力元素與發展理論。例如 Clayton（1974）以一系列的問題來調查學童對於繪畫複製品的看法，包括：你在畫中看到什麼？這幅畫是關於什麼？看這張畫有什麼感覺？哪一張最棒？從中分析出四個審美發展的類別組合：題材、感覺、色彩、喜好和判斷。Csikszentmihalyi、Robinson（1990）以面談和調查美術館專家的方式，致力於建立審美經驗的結構，並試著去澄清審美經驗的本質。其研究發現，審美經驗的建構包括四個層面：知識、交流、知覺和情感。

Brunner（1975）針對各年級學生與大學生關於繪畫、雕塑和建築攝影複製品的研究提出六個發展階段：物件階段（object stage）、文件階段（document stage）、訊息階段（message stage）、結構階段（structure stage）、回應階段（response stage）、再創造階段（recreation stage）。Winner（1982）則提出審美成長的三階段理論：二到八歲時，人們會被繪畫的兩個元素：色彩和表現內容所吸引；八歲到早期成人時期，圖畫的寫實程度是吸引力最重要的決定因素；早期成人之後，審美開始建立在形式方面的指標，如風格、構成、明度或情感作用。

Housen（1983）以三張繪畫複製品進行訪談調查，建議五項發展階段：報導階段（accountive stage）、建構階段（constructive stage）、分類階段（classifying stage）、解釋階段（interpretive stage）、再創造階段（re-creative stage）。Parsons（1987）將其審美發展研究總結為以下幾個階段：偏愛（favoritism）、美感與寫實（beauty and realism）、表現性（expressiveness）、風格與形式（style and form）、自主詮釋（autonomy）。

Van Meel-Jansen（2006）參考 Parsons（1987）的五階段發展論，描述藝術欣賞在不同年齡層的兒童間、兒童與成人間以及不同教育背景成人之間的差異，定義審美判斷的五個元素為：吸引力（attractive）、具象與寫實（representation and realism）、情感表現（emotional expression）、風格與形式（style and form）、詮釋（interpretation），並顯示不同的個體或團體在藝術欣賞上顯現不同的特徵，在審美的發展上似乎有特別的喜好階段轉移，也就是從語意為主（內容相關）到以審美為主（風格、情感和詮釋相關）的發展導向。

Lin、I (2011) 以探索性因素分析討論流行插圖審美回應之心理尺度，得到描述、情緒與認知三個因素。從審美評價的各個項目來看，除了偏好此項情緒因素與興趣和意義兩項認知因素外，成人的各項評估數值皆高於青少年。對視覺刺激物的審美處理過程中，認知與情緒因素的協調似乎扮演了對流行插圖感知世代差異的關鍵。流行插圖的審美感受上，認知因素可能並非評判的重點，對於插圖的愉悅感與熟悉度，才是真正的關鍵所在。

從先前的研究結果來觀察，年紀輕的族群很少以藝術風格，而是比較傾向以題材來作審美判斷的標準（陳瓊花，2000），喜歡寫實性作品甚於半抽象作品，然而隨著年紀增長，情況可能會有所改變（Hardiman、Zernich，1977；Steinberg，1986）。年齡的差異並不影響個體對於藝術風格的分類判斷能力（郭禎祥，1996），造形元素與個體因素都會對作品偏好有一定程度的影響（許信雄，1994）。年齡較大的族群面對審美議題通常可以提出比較複雜的認知觀點，符合 Piaget 所提出的認知發展架構（Gardner、Winner、Kircher，1975）。此外，個體對於藝術作品的偏好不一定等同於作品的審美判斷，後者可能受到社會觀點的影響（陳瓊花，1999）。總而言之，兒童對於藝術品的批判是受到題材與形式以及自我中心所影響；隨著年齡增長，個體開始注意到對作品的感覺、藝術家的能力與作品的表現特質，寫實性在此時是重要的判斷標準；當個體逐漸對於作品的啟發特質感興趣時，伴隨而來的是對於作品的感覺與意象的關注；最後，個體方能察覺題材與作品內在要素間的關係，並以之作爲評判作品的標準。

二、審美作品類型與審美偏好判斷

審美發展能力與偏好的早期相關研究，內容多關注在個體對於精緻藝術作品回應之探索，研究刺激物的使用如繪畫的複製品或投影片（陳瓊花，2000；Hekkert、van Wieringen，1990；Parsons，1987）、具象與非具象的明信片（Coffey，1968）、繪畫、雕塑和建築攝影的複製品（Brunner，1975）。然而，由於視覺文化導向日受重視，相關研究開始轉向在日常生活影像時的觀看模式及解讀類型，以及影響其觀看模式的原因，刺激物種類諸如視覺藝術作品與日常生活中的通俗影像（Freedman、Wood，1999）、兒童圖畫書（王孟惠、伊彬，2005）、藝術作品與平面廣告影像（鄭明憲，2003）、漫畫（賴思蓓，2007）或其他諸如海報、電腦、卡通、攝影等次文化影像（趙惠玲，2005）、動態音樂影像（伊彬、王哲茗，2009）、工業產品（Hekker、Leder，2008）以及流行插圖等（伊彬，2008；伊彬等，2006；Lin、I，2011，2012）。

陳瓊花（1998，1999）在兒童與青少年審美能力發展之調查研究中，探討其在描述、表示喜好和判斷繪畫作品時的觀念傾向。研究材料包含寫實性、表現性與抽象性三種不同風格的西方具有代表性的繪畫複製品。對於喜好的理由區分爲以下七類：題材；色彩、

線與形（視覺要素）；形式安排、設計、技術（形式安排）；表現性；寫實（或不寫實）與美（或不美）；認知、其他。

趙惠玲（2005）參考 Freedman、Wood（1999）研究中之影像選取方式，調查兒童與青少年對一般日常生活通俗影像，包含海報、電腦、卡通、廣告、攝影等五類的解讀反應。研究者將受試對象面對日常生活視覺影像時的觀看模式區分為四個面向：影像描述、吸引陳述、作者意向與喜好判斷，並依據視覺文化理論及相關審美研究將視覺影像的觀看模式的各個面向區分為五個評分層次：對觀看影像僅進行單一基本描述；對觀看影像進行較豐富的陳述；對觀看影像進行較深入的描述，諸如影像形式、色彩、構圖、氣氛等；對觀看影像能舉出影像表層之外社會性價值的陳述；以及對觀看影像能舉出影像表層之外，自我反省的價值判斷。

黃淮麟（2001）調查學童與青少年對於兒童圖畫書插畫風格的偏好問題，將插畫風格區分為類西化表現、抒情寫實、溫馨甜美、童話卡通、怪趣表現性六種，每一種類發展出三套刺激物。王孟惠、伊彬（2005）延續該研究，採用相同刺激物，但將年齡延伸至 16 與 18 歲，相當於本研究中的晚期青少年。伊彬等（2006）隨後收集流行媒體上的插畫，將風格依形式區分出具象寫實、表現性、裝飾圖案、漫畫卡通、3D 公仔圖形等五種，再依主題分區為暴力打鬥、嘲諷荒謬無厘頭、運動、魔幻神秘、情慾、時尚摩登等六類，以早期青少年為對象調查其審美評價與喜好程度。伊彬（2008）及 Lin、I（2012）則進一步以七尺度量尺問卷測量成人與青少年對流行圖像的美感與偏好程度。

綜合以上研究結果顯示，學生對於日常通俗影像的詮釋能力優於藝術作品；年齡層較大的個體則較能感受廣告的商業目的。青少年較能接受誇張、跳躍與破碎的影像特質；相較於成年人重視題材敘事，青少年著重於畫面帶來的快感。在藝術作品中，美感與偏好的關係不是絕對的，不好看不一定代表不喜歡，美麗的事物也不代表最高的偏好，但在流行物件中，這兩者的相關性是較高的。此外，不同年齡層學生對於繪畫作品的喜好與價值判斷具有顯著差別，但是不因作品類型而有所差異。多數的學生喜歡寫實性的作品，其次為表現性的作品，較不偏好抽象性作品。當描述一件作品時，中低年級學童傾向訴說題材，到了高年級時，對於形式特質與表現性的描述會隨年齡而增加（陳瓊花，1998，1999）。對插畫的偏好傾向同樣隨著年齡增長，從寫實風格與溫馨卡通轉入表現性的欣賞，且對童話卡通的喜好有劇烈性的降低（王孟惠、伊彬，2005；伊彬、鄧逸平、黃永宏，2004）。成人在插圖的整體美感評價上高於青少年。青少年對於魔幻神秘主題與表現變形形式，明顯不若成人來得厭惡或感覺醜陋；而成人對於時尚摩登主題的評價則較青少年高，且較青少年偏好嘲諷荒謬主題。整體來說，參與者對於流行插畫表現出

對於溫暖美好主題與寫實和卡漫形式的偏好與美感認同，以及對不明確的內容與變形表現形式的厭惡（Lin、I，2012）。然而，受訪者對各種類型的日常生活影像，似乎未能有效進行表層以外的社會價值描述或是自我反省的判斷（趙惠玲，2005）。

實徵美學或相關研究中，研究參與者很少會被直接要求判斷對象物「美」的程度。大多數的研究問題集中在好的形體、愉悅、喜愛或偏好上（Bornstein，1989；Salkind、Salkind，1997）。觀察先前的研究得知，學生面對藝術作品時的反應，是從對題材的偏好逐漸轉向作品的形式與表現的特質。然而，各年級的學童在述說其喜好的理由，或判斷的理由時，其觀念想法在不同類型作品間似乎沒有顯著差異。在學科取向的藝術教育下，教師多是引導學生對於藝術作品進行表面肌理、形式與媒材的陳述，卻較少引導其進行主題、內涵及認知形態的省思。鑑賞教學不外是教導學生如何從描述、分析、解釋與判斷的過程中提升學生審美的能力（Feldman，1971）。喜好與判斷之間或許有別（Osborne，1971），但當審美能力發展至高階時，則喜好與判斷之間的觀念可能沒有區別（陳瓊花，1999）。從教學的觀點來看，教師有必要瞭解學生這些偏好與判斷的心理，並且在教學上平衡作品外在形式與內在意涵的表達，而本研究即企圖提供這方面的資訊。

參、研究方法

審美偏好研究從早期訪談調查的內省法逐漸轉向實驗與統計的差異檢定，甚至是眼動或腦波等生心理的測量。然而，藝術是一種高層次的認知判斷活動，藝術教學仰賴師生間語言的溝通，目前無意識的測量結果尚無法有效運用在教學的使用上。基於大腦可塑性與鼓勵終身學習的概念，本研究認為有必要延續訪談調查與內容分析的運用，並將此一議題自各年級學生延伸至對成人的比較上，進一步探求不同世代的偏好思維模式，完善流行插畫審美之心理機制研究。

一、研究對象

參與者設定來自大臺北地區 35 歲以上、50 歲以下的成人，與約 17 歲晚期青少年，各組男女各半。年輕世代參與者以晚期青少年為取樣標準，使採樣年齡向後集中，縮小與成人的年齡差距，以排除因為個體不夠成熟造成的干擾因素，凸顯出真正的世代差異。招募結果共計 186 人自願參與，為求人口統計變數之各組人數相同以利於統計數值之觀察，隨機抽取六位青少年樣本予以刪除，最終取得 180 位有效樣本。青少年平均年齡約 17 歲（ $M = 16.73$ ， $SD = .82$ ），成人平均年齡約 42 歲（ $M = 42.27$ ， $SD = 5.30$ ），世代與男女人數皆均等。

二、研究樣本

(一) 插畫取樣選擇

本研究考量以臺灣本土特色之流行插畫作品作為施測刺激，將取材來源設定為廣泛蒐集國內插畫家作品之「創意市集（101-109）」、「插畫市集（301-303）」與「插畫設計市集（304-309）」。由於能夠完全符合插畫的各項分類標準殊屬不易，例如「運動競技」或「立體公仔」類插畫在國內插畫家的作品中比較少見，故輔以「IdN 國際設計家連網」（中文版）、「dpi 設計流行創意誌」、「富爾特素材辭典」光碟和網路資料。因此，取材範圍主要以本土插畫設計師為主，但仍含括日、韓、中國與歐美插畫家的作品。從這些資料中挑選以「人物」（插畫中最常出現）為表現素材的插畫。

(二) 插畫風格分類

Parsons、Blocker（1993）指出風格的瞭解有如對於個人心智的描述。本研究進一步推測，對於風格偏好選擇的結果，能夠促進對於族群間心智差異的瞭解。風格可謂審美對象物的喚起特徵，包含形式與內容，是構成審美對象物最基本的兩個面向（Woods，1991）。也有學者將形式一詞以風格取代（Leder、Belke、Oeberst、Augustin，2004），其實就是一種形式的總合，而內容則是指可被感知者主觀解讀後賦予意義的題材（Aldrich，1994），常伴主題一詞出現，包含的範圍比較廣泛，但與後者有極大的關係，難以清楚界定。故本研究將風格一詞定義為形式與內容的整合，屬於廣義的風格，參考先前的分類方式，將風格區分為「主題」與「形式」兩個軸向來加以討論（伊彬，2008；伊彬等，2006；Lin、I，2011，2012）。沿用三位從事藝術教育、平面繪畫與視覺設計達 10 年上的專家所歸納出之「主題」與「形式」兩個風格軸向：「主題」細分為暴力戰鬥、嘲諷荒謬、運動競技、魔幻神秘、濃情密意、時尚摩登等六個類別；「形式」細分為具象寫實、表現變形、圖案裝飾、卡通漫畫、立體公仔等五個類別，共計 30（6 × 5）個插畫風格水準。插畫風格的選擇定義如下：

1. 主題

- (1) 暴力戰鬥：描繪的對象持有刀械、槍枝或具有攻擊行為等。
- (2) 嘲諷荒謬：荒謬有趣的畫面，畫中人物可能有異於常人的肢體變化或身著奇裝異服。
- (3) 運動競技：角色從事運動、跑跳或律動的行為。
- (4) 魔幻神秘：具有神秘感、神話性或故事性的場景搭配，插畫整體色調偏暗。
- (5) 濃情密意：一對戀人卿卿我我或相依相偎。

- (6) 時尚摩登：身著流行或漂亮服飾的女性肖像描繪。

2. 形式

- (1) 具象寫實：擬真的描繪手法和明暗的立體表現，與立體公仔的不同在於其強調如實的描繪。
- (2) 表現變形：對描繪的物體型態上並不擬真，會有改變形狀或比例的手法，線條上的表現也可能比較誇張、不柔順。
- (3) 圖案裝飾：有著平面繪圖軟體或拼貼技法所營造出的插畫感，畫面中帶有裝飾性的圖案或幾何元素。
- (4) 卡通漫畫：角色的表現較為平面化，並且有可愛的感覺。
- (5) 立體公仔：角色的表現很類似卡通漫畫手法，但是卻跟具象寫實同樣有明顯的明暗表現與立體感，且不強調邊框線條。

(三) 插畫樣本篩選

研究者共閱覽超過 10000 幅以上之插畫，挑選出符合該風格分類之 189 張插畫後，再篩選出 30 張插畫樣本。插畫分類中常見的爭議點在於，每一插畫的風格分類很容易涉及到另一類別的風格。實驗室刺激物樣本若為幾何多邊形、點狀圖或色卡時，確實容易施予明確之造形變項操作，但相對也會降低其外部效度。由於每一幅流行插畫中可能包含了複雜的主題和造形元素，故其風格較難施以明確的操作型定義。為了相當程度上解決這個問題，確保插畫樣本的信效度品質，本研究針對選出的插畫以問卷方式進行了三階段的類別辨識測驗來進行挑選的工作。觀察所有插畫與辨識結果資料後，針對若干類別進行調整，選出需要更替的插畫，再重新對插畫進行辨識測試，最後決定施測的插畫樣本。

初步選出的 30 張插畫，以亞東技術學院工商業設計系四年級學生進行插畫類別辨識之間卷填寫，進行不適用插畫之替換工作，共計三階段 54 人參與辨識，以決定出最後的施測樣本。插畫以電腦螢幕隨機播放，受試者針對每一張插畫勾選適合該插畫之風格（主題 + 形式）選項。第一次辨識問卷結果，整體辨識率正確達 .75，主題辨識率 .82、形式辨識率 .68，形式的辨識率偏低。經小組討論後，抽換其中辨識率過低的插圖，並在下階段施測中清楚說明各風格之定義。第二次施測結果，整體辨識正確率提高至 .82，主題辨識率高達 .90、形式辨識率亦提高至 .74、各風格細項之辨識率均達到五成以上，但仍不夠理想。觀察所有插圖與辨識結果資料後，針對若干類別再次進行調整，選出需要更替的插圖，但僅對更換之插圖進行辨識測試。第三次的辨識問卷結果，插畫全體辨識率達 .87，主題整體辨識率 .92，形式整體辨識率 .81，細項辨識率最低 .70、最高 .99；風格細

項中，辨識程度最高為「濃情密意」主題（.99），最低為「圖案裝飾」形式（.70）。所有插畫主題辨識正確率提高至九成、形式辨識正確率提升至七成以上，辨識情況堪稱良好，成為最終之訪談插畫樣本¹。

（四）插畫樣本製作

自雜誌掃描實驗用插畫，利用影像處理軟體修除插畫中的文字，並將圖檔大小統一修整為解析度 72 dpi、長度 768 pixels，寬度則視各圖長寬比例自動調整。故實際觀看尺寸略小於紙張 A4 大小，與實際接觸的插畫面積相當。網路與光碟下載之插畫經由 photoshop 適度降低其色彩飽和度，以配合從設計雜誌掃描下來的插畫印刷質感。

三、研究過程與步驟

（一）施測方式

1. 受訪者招募

自大臺北地區徵求自願之受訪者，宣傳方式為網路、傳單、海報與口頭傳播。

2. 受訪地點

亞東技術學院多媒體實驗室設置獨立之插畫實驗設備，進行一對一的受試與訪談。

3. 樣本呈現方式與訪談過程

插畫在電腦螢幕上以隨機方式呈現，螢幕背景設定為灰色。參與受訪者端坐於螢幕前約 75 cm 的距離，在聽取研究者的簡短說明後，開始進行施測與受訪，整個過程需時約 30 分鐘。實驗施行前先告知受訪者自行按鍵控制插畫的轉換，觀看插畫的時間不受限制，可自行輕鬆瀏覽。隨後，再將插畫樣本全部呈現。受訪者於觀看所有圖片後，接受研究者提出的半開放式問題，由研究者詳加記錄。

（二）問卷結構

本研究主要採用半結構式的訪談調查。研究者詢問受訪者四項固定的問題，視情況引導對方針對該問題提出自身的看法。問題如下：

1. 請從全部的插畫中選擇喜歡與不喜歡的插畫。
2. 喜歡的原因是？
3. 不喜歡的原因是？
4. 對於這些插畫是否還有其他感覺或想法可以跟我們分享？

¹ 本研究流行插畫引用來源請參閱附錄。考量插畫之使用權利，文中並未呈現該影像，若讀者有此需求，請與作者聯繫。

(三) 內容分析

訪談內容除了進行量化登錄與偏好百分比的描述外，並對偏好原因的回應進行轉譯分析與統計檢定。其中審美判斷元素的分類記錄，以三位具有設計專業素養之國立大學碩士級以上研究人員，將受訪者接受訪談之回應內容進行轉譯工作。研究者於轉譯前詳盡告知轉譯人員該研究之目的與相關注意事項，並在轉譯完成後將轉譯資料進行 Kappa 信度檢定分析。

本研究綜合參考審美能力組成與發展階段文獻，如 Clayton (1974) 四個審美發展的類別組合、Parsons (1987) 審美發展的五個階段、陳瓊花 (1998) 描述、喜好和判斷作品時的七個觀念傾向、趙惠玲 (2005) 觀看模式的五個評分層次，以及 Van Meel-Jansen (2006) 的五階段審美發展論，將偏好判斷區分為六個因素：前三項著重在畫面內容、形式與構成的描述，後三者則關注於觀者在美感、情緒與認知理解等心理層面的反應。登錄與轉譯項目及其判斷標準如下：

1. 插畫之偏好與否。
2. 影響偏好判斷的具體因素：
 - (1) 題材內容：對於題材、主題或內容物件的具體描述。例如：「玩遊戲，對這種主題」、「有一個超人造型的」、「感覺像是妖怪」等。
 - (2) 造形元素：對於色彩、線條或質感的單一要素具體描述。例如：「覺得比較鮮豔」、「塗一片紅色」、「色彩豐富」等。
 - (3) 形式安排：對於形色質的總和安排、構圖、完整的畫面、技術的使用（表現的技法）、形式與主題的綜合（風格）的具體描述。例如：「太整齊了」、「就整個構圖和筆觸」、「塗鴉的畫面」等。
 - (4) 美感感受：好看或不好看、關於視覺感受的具體描述。例如：「很漂亮」、「感覺蠻美麗的」、「看起來蠻順眼的」等。
 - (5) 情緒反應：對於畫面的感覺、情緒或氣氛的具體描述。著重在感覺的層面或一種內在性的情緒表達。例如：「毛骨悚然」、「很不舒服的感覺」、「溫暖的」等。
 - (6) 認知理解：對於插畫的比較與評價，包含外在價值的判斷與內在意涵的理解。例如：「這幾種比較有藝術的層面」、「是有生命的」、「看不懂」等。

肆、研究結果

將訪談內容轉譯為數值進行次數與百分比描述，並針對世代變數進行卡方檢定。包含插畫之偏好與否以及將原因之描述轉譯為影響偏好判斷的具體因素：題材內容、造形元素、形式安排、美感感受、情緒反應、認知理解等六項因素之分配情況。

一、插畫偏好

將喜好與否的插畫之次數、平均數、百分比等資料彙整並進行無母數卡方檢定分析。共收集 1194 筆偏好回應，其中喜好的插畫 771 張（64.6%）與不喜好的插畫 423 張（35.4%），每位受訪者平均選出 6.63 張喜好與否的插畫。

（一）插畫風格偏好

1. 主題偏好

「時尚摩登」（81.9%）、「濃情密意」（72.3%）與「運動競技」（67.0%）被提及喜歡的比例較不喜歡為高；喜歡比例偏低的插畫則為「嘲諷荒謬」（52.9%）、「魔幻神秘」（56.6%）與「暴力戰鬥」（57.8%）。被提起喜歡的平均次數，由大而小的排列為（以下起以縮稱表示）：濃（ $M = .87$ ）、時（ $M = .86$ ）、運（ $M = .69$ ）、魔（ $M = .67$ ）、嘲（ $M = .66$ ）、暴（ $M = .56$ ）；被提起不喜歡的平均次數，由大而小的排列為：嘲（ $M = .58$ ）、魔（ $M = .51$ ）、暴（ $M = .41$ ）、運（ $M = .34$ ）、濃（ $M = .33$ ）、時（ $M = .19$ ）。

2. 形式偏好

「具象寫實」（85.1%）、「卡通漫畫」（74.2%）與「立體公仔」（64.6%）與「圖案裝飾」（59.8%）被提及喜歡的比例較高；喜歡比例最低的插畫則為「表現變形」（40.6%）。就插畫形式來看，被提起喜歡的平均次數，由大而小的排列：具（ $M = 1.58$ ）、卡（ $M = .78$ ）、圖（ $M = .73$ ）、立（ $M = .62$ ）、表（ $M = .57$ ）；被提起不喜歡的平均次數，由大而小的排列：表（ $M = .84$ ）、圖（ $M = .49$ ）、立（ $M = .47$ ）、具（ $M = .28$ ）、卡（ $M = .27$ ）。

（二）世代對插畫風格偏好

1. 整體插畫偏好

就整體插畫來看，成年人（67.11%）偏好比例顯著高於青少年（60.58%），但此一結果在統計上並無顯著差異。青少年（ $M = 4.64$ ）提出喜歡的插畫數量較成年人（ $M =$

3.92) 為多；青少年 ($M = 2.78$) 提出不喜歡的插畫數量亦較成年人 ($M = 1.92$) 為多，對插畫的反應較成年人積極。

2. 各主題插畫偏好

「魔幻神秘」主題，世代間喜歡與否的百分比例具有顯著差異， $\chi^2(1, N = 212) = 11.21, p = .001$ ，青少年喜歡的比例 (66.39%) 顯著高於成年人 (43.33%)；「濃情密意」主題， $\chi^2(1, N = 215) = 4.73, p = .030$ ，Cramer's $V = .23$ ，成年人喜歡的比例 (80.00%) 顯著高於青少年 (66.67%)；「時尚摩登」主題， $\chi^2(1, N = 188) = 23.11, p < .001$ ，Cramer's $V = .35$ ，成年人喜歡的比例 (94.17%) 顯著高於較青少年 (67.06%)。

成年人提起喜歡的插畫主題平均次數，由大而小的排列為：時 ($M = 1.08$)、濃 ($M = .85$)、運 ($M = .59$)、嘲 ($M = .56$)、魔 ($M = .43$)、暴 ($M = .42$)；被提起不喜歡的次數，由大而小的排列為：魔 ($M = .57$)、嘲 ($M = .50$)、暴 ($M = .30$)、運 ($M = .28$)、濃 ($M = .21$)、時 ($M = .07$)。

青少年提起喜歡的插畫主題平均次數，由大而小的排列為：魔 ($M = .90$)、濃 ($M = .89$)、運 ($M = .79$)、嘲 ($M = .74$)、暴 ($M = .69$)、時 ($M = .63$)；被提起不喜歡的次數，由大而小的排列為：嘲 ($M = .66$)、暴 ($M = .51$)、魔 ($M = .46$)、濃 ($M = .44$)、運 ($M = .40$)、時 ($M = .31$)。

3. 各形式插畫偏好

「具象寫實」形式，世代間喜歡與否的百分比例具有顯著差異， $\chi^2(1, N = 335) = 5.22, p = .022$ ，Cramer's $V = .12$ ；成年人喜歡的比例 (89.81%) 顯著高於青少年 (80.90%)。

成年人提起喜歡的插畫形式平均次數，由大而小的排列為：具 ($M = 1.57$)、卡 ($M = .73$)、圖 ($M = .71$)、立 ($M = .48$)、表 ($M = .43$)；被提起不喜歡的次數，由大而小的排列為：表 ($M = .69$)、圖 ($M = .39$)、立 ($M = .44$)、卡 ($M = .22$)、具 ($M = .17$)。

青少年提起喜歡的插畫形式平均次數，由大而小的排列為：具 ($M = 1.60$)、卡 ($M = .83$)、圖 ($M = .76$)、立 ($M = .74$)、表 ($M = .71$)；被提起不喜歡的次數，由大而小的排列為：表 ($M = .99$)、圖 ($M = .59$)、立 ($M = .50$)、具 ($M = .38$)、卡 ($M = .29$)。

二、插畫偏好判斷因素

將受訪者喜好與否的原因描述轉譯為審美判斷的具體因素，包含題材內容、造形元素、形式安排、美感感受、情緒反應、認知理解等六項因素。回應次數是將三位轉譯者登記之回應次數加以合計，以插畫回應因素之平均值與百分比等作為相關資料呈現之方式。

首先，將三位轉譯者對偏好判斷因素的評分結果，兩兩進行 Kappa 一致性檢定。各項偏好判斷因素之 Kappa 值，僅一項在形式安排中低於 .4 ($K = .374$)，其他各項最高 .674、最低為 .472，表示轉譯結果尚稱良好。

(一) 以插畫風格角度觀之

1. 從插畫整體

受訪者平均選擇出約 4.62 張喜歡與否的插畫。每位受訪者對於偏好判斷因素之回應次數平均為 6.75 次，故對於每張插畫回應的原因平均為 1.46 個。從各個原因（判斷因素）的百分比來看，受訪者以「認知」來判斷高達近四成（37.5%）；以「美感」僅不到一成（8.9%）；其他四個原因，包含「題材」（13.2%）、「造形元素」（12.0%）、「形式安排」（14.4%）與「情緒」（14.1%），相差不大，約在一成二到一成四之間。如果將造形元素與形式安排視為造形原因，其所占比例約為二成五（26.4%），是僅次於認知原因的第二大理由（圖 1）。

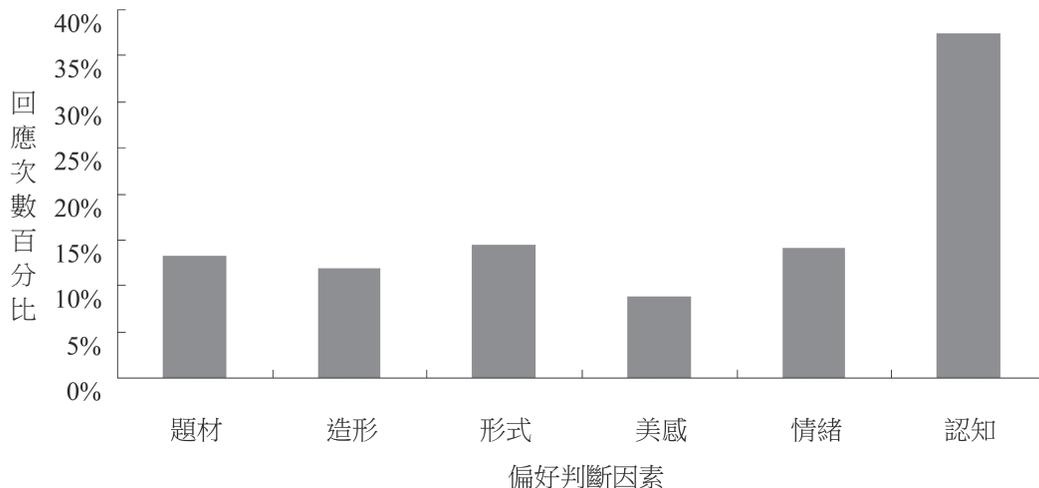


圖 1 偏好判斷因素回應次數百分比。

2. 從插畫主題

「暴力戰鬥」的「題材」（18.62%）判斷因素比例最高、「美感」（5.87%）比例最低；「嘲諷荒謬」的「情緒」（20.74%）與「認知」（22.07%）比例最高、「美感」（3.99%）

最低；「運動競技」的「認知」（23.29%）、「題材」（19.87%）與「情緒」（19.66%）比例最高，「美感」（6.41%）與「造形元素」（8.55%）最低；「魔幻神秘」的「情緒」（18.81%）比例最高，「造形元素」（16.36%）、「認知」（15.95%）與「形式安排」（14.93%）相差不多，再來是「題材」（10.84%）判斷、最後「美感」（6.54%）比例最低；「濃情密意」的「認知」（32.40%）比例最高，其次是「情緒」（19.53%）判斷，「題材」（9.47%）比例最低；「時尚摩登」的「認知」（32.86%）比例最高，其次是「形式安排」（17.06%）與「美感」（15.49%），「題材」（9.23%）比例最低（圖2）。

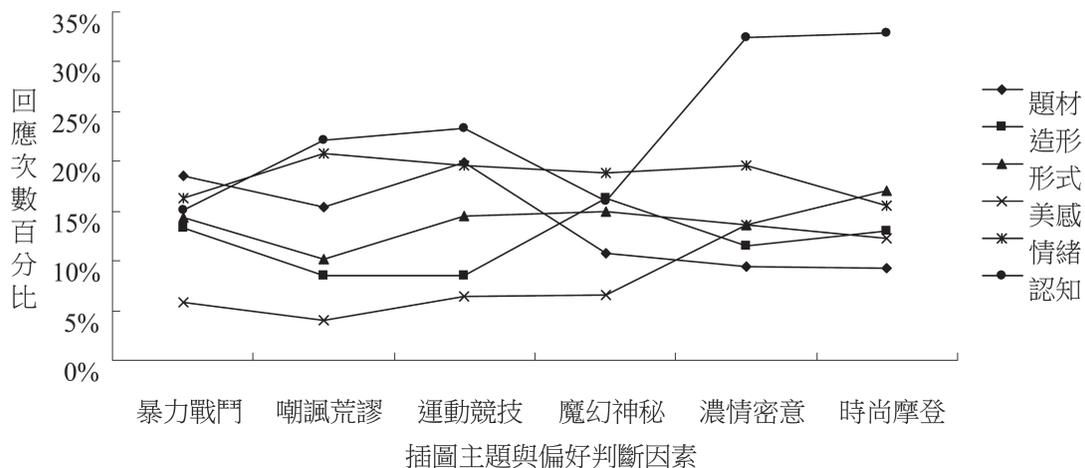


圖2 各主題插畫偏好判斷因素回應次數百分比。

3. 從插畫形式

「具象寫實」的「認知」（34.57%）判斷因素比例最高、其他因素所占的比例相差不多；「表現變形」的「認知」（38.63%）與「形式安排」（19.94%）比例最高，「美感」（4.67%）比例最低；「圖案裝飾」的「認知」（38.39%）比例最高，其次是「題材」（15.40%）、「形式安排」（14.51%）與「情緒」（14.51%）判斷，再來是「造形元素」（10.94%）與「美感」（6.03%）比例最低；「卡通漫畫」的「認知」（36.15%）比例最高，「美感」（8.03%）與「題材」（10.78%）比例最低；「立體公仔」的「認知」（45.30%）比例最高，「美感」（6.84%）與「造形元素」（7.98%）最低（圖3）。

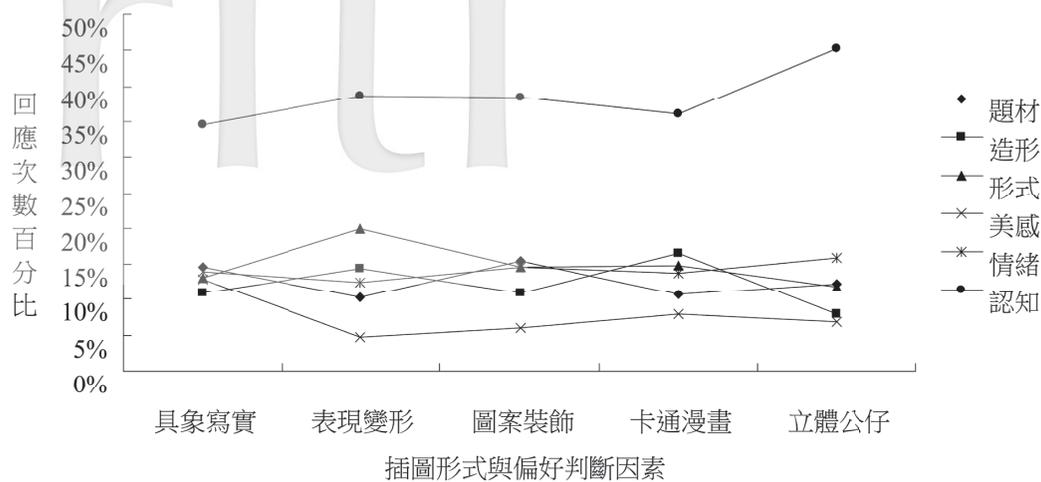


圖 3 各形式插畫偏好判斷因素回應次數百分比。

(二) 世代與插畫風格偏好判斷

1. 從插畫整體觀之

世代間偏好判斷因素百分比具有顯著差異者：「造形元素」判斷因素， $\chi^2(6, N = 720) = 15.11, p = .019, \text{Cramer's } V = .14$ ，青少年（7.1%）大於成年人（4.9%）；「美感」判斷因素， $\chi^2(6, N = 720) = 18.98, p = .004, \text{Cramer's } V = .16$ ，青少年（5.0%）大於成年人（3.9%）；「情緒」判斷因素， $\chi^2(8, N = 720) = 15.57, p = .049, \text{Cramer's } V = .15$ ，成年人（7.4%）大於青少年（6.7%）；「認知」判斷因素， $\chi^2(10, N = 720) = 33.53, p < .001, \text{Cramer's } V = .16$ ，青少年（21.0%）大於成年人（16.5%）。針對整體插畫偏好判斷因素總和，「世代」對插畫之偏好判斷因素百分比具有顯著差異， $\chi^2(1, N = 720) = 63.18, p < .001, \text{Cramer's } V = .30$ （圖 4）。

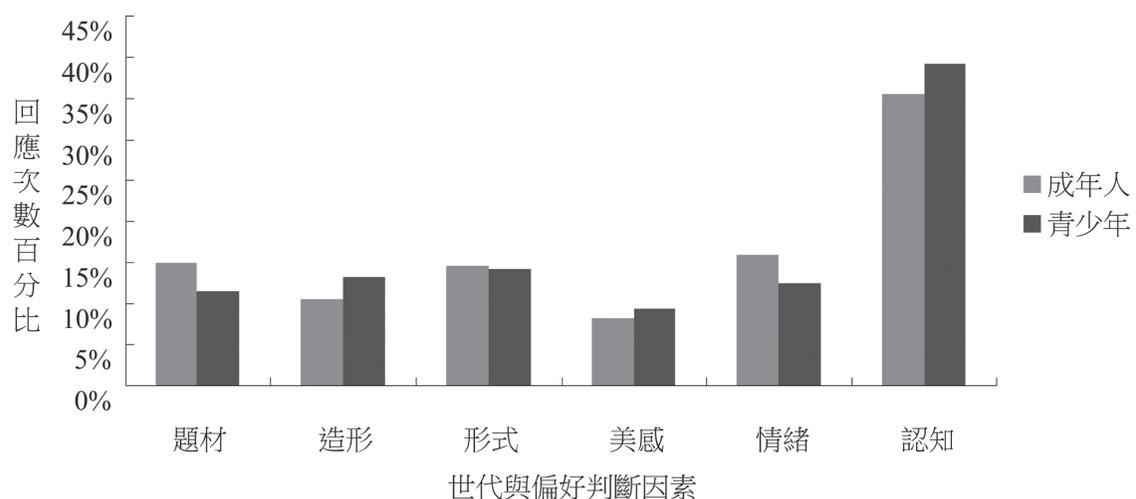


圖 4 世代與偏好判斷因素回應次數百分比。

2. 從插畫主題觀之

(1) 題材內容

「魔幻神秘」主題下，「題材」判斷比例在世代間具有顯著差異， $\chi^2(3, N = 120) = 14.83$ ， $p = .002$ ，Cramer's V = .35，成年人的判斷比例（15.32%）顯著高於青少年（9.18%）；「時尚摩登」下， $\chi^2(5, N = 120) = 20.15$ ， $p = .001$ ，Cramer's V = .41，成年人（11.78%）顯著高於青少年（4.47%）。

(2) 造形元素

「暴力戰鬥」主題下，「造形元素」判斷比例在世代間具有顯著差異， $\chi^2(4, N = 120) = 10.51$ ， $p = .033$ ，Cramer's V = .40，成年人（14.66%）顯著高於青少年（12.16%）；「嘲諷荒謬」下， $\chi^2(3, N = 120) = 21.28$ ， $p < .001$ ，Cramer's V = .42，青少年（11.06%）顯著高於成年人（4.33%）；「魔幻神秘」下， $\chi^2(5, N = 120) = 29.81$ ， $p < .001$ ，Cramer's V = .50，青少年（17.81%）顯著高於成年人（12.10%）。

(3) 形式安排

「魔幻神秘」主題下，「形式安排」判斷比例在世代間具有顯著差異， $\chi^2(4, N = 120) = 19.69$ ， $p = .001$ ，Cramer's V = .41，青少年（15.34%）顯著高於成年人（14.11%）；「濃情密意」下， $\chi^2(5, N = 120) = 16.44$ ， $p = .006$ ，Cramer's V = .37，青少年（14.20%）的顯著高於成年人（13.09%）；「時尚摩登」下， $\chi^2(5, N = 120) = 16.59$ ， $p = .005$ ，Cramer's V = .37，成年人（17.79%）顯著高於青少年（15.66%）。

(4) 美感感受

「魔幻神秘」主題下，「美感」判斷比例在世代間具有顯著差異， $\chi^2(2, N = 120) = 15.48$ ， $p < .001$ ，Cramer's V = .36，青少年（7.26%）顯著高於成年人（4.03%）；「時尚摩登」下， $\chi^2(4, N = 120) = 15.94$ ， $p = .003$ ，Cramer's V = .36，青少年（14.09%）顯著高於成年人（11.18%）。

(5) 情緒反應

「暴力戰鬥」主題下，「情緒」判斷比例在世代間具有顯著差異， $\chi^2(4, N = 120) = 11.63$ ， $p = .020$ ，Cramer's V = .31，青少年（9.01%）顯著高於成年人（8.14%）；「運動競技」下， $\chi^2(3, N = 120) = 8.40$ ， $p = .038$ ，Cramer's V = .26，成年人（14.12%）顯著高於青少年（8.40%）；「魔幻神秘」下， $\chi^2(5, N = 120) = 11.37$ ， $p = .045$ ，Cramer's V = .31，成年人（18.14%）顯著高於青少年（14.11%）；「濃情密意」下， $\chi^2(8, N =$

120) = 21.91, $p = .005$, Cramer's V = .43, 成年人 (21.62%) 顯著高於青少年 (17.28%)。

(6) 認知理解

「嘲諷荒謬」主題下, 「認知」判斷比例在世代間具有顯著差異, $\chi^2 (6, N = 120) = 15.71$, $p = .015$, Cramer's V = .36, 青少年 (53.10%) 顯著高於成年人 (50.67%) ; 「魔幻神秘」下, $\chi^2 (7, N = 120) = 45.69$, $p < .001$, Cramer's V = .62, 青少年 (36.30%) 顯著高於成年人 (36.29%) ; 「時尚摩登」下, $\chi^2 (9, N = 120) = 21.00$, $p = .013$, Cramer's V = .42, 成年人 (33.89%) 顯著高於青少年 (30.87%)。

(7) 偏好判斷因素總和

「暴力戰鬥」主題下, 偏好判斷因素總和在世代間具有顯著差異, $\chi^2 (17, N = 120) = 37.76$, $p = .003$, Cramer's V = .56, 青少年 (14.61%) 顯著高於成年人 (10.91%) ; 「魔幻神秘」下, $\chi^2 (17, N = 120) = 41.60$, $p = .001$, Cramer's V = .59, 青少年 (22.37%) 顯著高於成年人 (8.81%)。

3. 從插畫形式觀之

(1) 題材內容

「卡通漫畫」形式下, 「題材」判斷比例在世代間具有顯著差異, $\chi^2 (4, N = 144) = 10.17$, $p = .038$, Cramer's V = .27, 成年人的判斷比例 (13.26%) 顯著高於青少年 (8.49%)。

(2) 造形元素

「表現變形」形式下, 「造形元素」判斷比例在世代間具有顯著差異, $\chi^2 (3, N = 144) = 8.51$, $p = .037$, Cramer's V = .24, 青少年 (14.70%) 顯著高於成年人 (13.72%) ; 「立體公仔」下, $\chi^2 (3, N = 144) = 11.23$, $p = .011$, Cramer's V = .28, 青少年 (9.95%) 顯著高於成年人 (4.21%)。

(3) 形式安排

各形式在世代間皆不具顯著差異。

(4) 美感感受

「立體公仔」形式下, 「美感」判斷比例在世代間具有顯著差異, $\chi^2 (3, N = 144) = 8.29$, $p = .040$, Cramer's V = .24, 青少年 (7.24%) 顯著高於成年人 (6.51%)。

(5) 情緒反應

各形式在世代間皆不具顯著差異。

(6) 認知理解

「表現變形」形式下，「認知」判斷比例在世代間具有顯著差異， $\chi^2(5, N = 144) = 20.72, p = .001, \text{Cramer's } V = .38$ ，青少年（41.20%）顯著高於成年人（33.63%）；「圖案裝飾」下， $\chi^2(9, N = 144) = 17.70, p = .039, \text{Cramer's } V = .35$ ，青少年（42.22%）顯著高於成年人（34.53%）；「卡通漫畫」下， $\chi^2(7, N = 144) = 17.02, p = .017, \text{Cramer's } V = .34$ ，青少年（40.98%）顯著高於成年人（31.37%）；「立體公仔」下， $\chi^2(7, N = 144) = 15.45, p = .031, \text{Cramer's } V = .33$ ，青少年（45.48%）顯著高於成年人（44.83%）。

(7) 偏好判斷因素總和

「圖案裝飾」形式下，偏好判斷因素總和在世代間具有顯著差異， $\chi^2(17, N = 144) = 29.31, p = .032, \text{Cramer's } V = .20$ ，成年人（19.02%）顯著高於青少年（16.54%）；「卡通漫畫」下， $\chi^2(19, N = 144) = 37.63, p = .007, \text{Cramer's } V = .51$ ，成年人（20.26%）顯著高於青少年（17.32%）。

世代間偏好判斷因素具顯著差異之插畫主題與形式整理如表 1。

表 1

世代間偏好判斷因素具顯著差異之插畫主題與形式

	成年人大於青少年	青少年大於成年人
題材內容	魔幻神秘、時尚摩登、卡通漫畫	
造形元素	暴力戰鬥	嘲諷荒謬、魔幻神秘、表現變形、立體公仔
形式安排	暴力戰鬥、濃情密意、時尚摩登	魔幻神秘、濃情密意
寫實與美		魔幻神秘、時尚摩登、立體公仔
情緒反應	運動競技、魔幻神秘、濃情密意	暴力戰鬥
認知理解	時尚摩登	嘲諷荒謬、魔幻神秘、表現變形、圖案裝飾、卡通漫畫、立體公仔
因素總和	圖案裝飾、卡通漫畫	暴力戰鬥、魔幻神秘

伍、研究討論

本研究目的在於探討我國青少年與成人對於不同流行插畫風格的偏好傾向以及偏好判斷因素的構成比例，並比對國內相關文獻進行深入探討。相關研究問題可歸納為：

何種風格的流行插畫最被觀眾喜歡與否？不同世代喜歡和不喜歡的流行插畫為何？受訪者對於流行插畫進行偏好評估時，其判斷因素的分配情況以及與插畫風格的對應關係為何？不同世代的受訪者，其對流行插畫的偏好判斷因素的分配情況以及與插畫風格的對應關係為何？綜合研究結果，本研究嘗試回答以上問題。

一、流行插畫風格偏好與世代差異

（一）流行插畫之風格偏好

受訪者對於流行插畫的喜歡數量約為不喜歡的近兩倍，整體來說是受訪者表達出對插畫的正面意向較高，態度上也多持肯定。

就插畫主題來看，「時尚摩登」、「濃情密意」與「運動競技」被提及喜歡的數量與比例均高；不喜歡數量與比例較高的插畫則為「暴力戰鬥」、「魔幻神秘」與「嘲諷荒謬」。換言之，較多的受訪者喜歡溫情或正向內容的插畫，較不偏好嘲諷、魔幻或暴力的負面類型。

就插畫形式來看，「具象寫實」、「卡通漫畫」被提及喜歡的數量與比例較高；不喜歡數量與比例較高的插畫則為「表現變形」。換言之，人們偏好寫實與卡通類的插畫，較不喜歡表現性或變形的作品。「立體公仔」與「圖案裝飾」這兩個分類的好惡較為平均，推論立體或裝飾元素對於流行插畫偏好可能較不具決定性的影響力。

（二）流行插畫風格偏好之世代差異

青少年指出偏好與否的插畫數量皆較成年人高，顯示青少年族群對於插畫的反應較為積極。但是，成人在偏好的比例上相對則是較高的，顯見成人對於插畫所持的態度較為正向，也或許成人處世較為圓融，不似青少年來得愛恨分明。

成人在「時尚摩登」與「濃情密意」主題的偏好次數最高，偏好最低的插畫則是「魔幻神秘」；然而青少年偏好次數最高的卻是「魔幻神秘」與「濃情密意」主題。成年人相對於青少年在偏好比例上顯著較高的主題也是「時尚摩登」與「濃情密意」；青少年相對於成年人偏好比例顯著較高的主題亦為「魔幻神秘」。時尚題材深受成年人所偏好；不同世代同樣偏好「濃情密意」，但青少年相較於成人較為不喜歡此類的插畫。此一結果似乎符合一般人對於若干叛逆青少年的認知：喜好奇異的事物，較成人不喜溫情的主題。

青少年與成人偏好次數最多的插畫形式都是「具象寫實」，高於其他類插畫達兩倍以上；最低為「表現變形」，可見不管世代為何，這兩類插畫都是受訪者最為喜歡與不

喜歡的形式類型。然而，青少年在「具象寫實」外的其他四類插畫的偏好次數相差不多，不具明顯的差異；反而是成年人的偏好由高而低可分為三個層次：「具象寫實」偏好最高，其次是「卡通漫畫」與「圖案裝飾」，最後是「立體公仔」與「表現變形」，顯示成人對插畫的觀點有較多的層次。其次，青少年相對於成人對於「立體公仔」的喜好數量較高，顯示這類插畫可能比較受到青少年所偏好。最後，類似「濃情密意」主題的情況，相較於成人，較多比例的青少年不喜歡具象寫實的表現手法，同樣符合一般對於青少年較成年人喜好新奇事物的印象。

（三）流行插畫偏好判斷與插畫風格之對應

受訪者通常不會給予很多插畫挑選的理由，大概只會說出一個或兩個判斷喜好與否的原因，這也代表了他們最直覺的反應。受訪者以價值判斷、比較或評價（認知理解）來判斷高達近四成；以好不好看（美感感受）僅不到一成；其他四個原因，包含內容的具體描述（題材內容），點、線、面與色彩（造形元素），形色質的總合與編排（形式安排）以及氣氛、感覺或內在情緒的表達（情緒反應）的差異不大，約在一成二到一成四之間。如果將造形元素與形式安排視為造形原因，其所占比例約為二成五，是僅次於認知原因的第二大理由。故插畫偏好判斷因素的比例大小由高而低依次為：認知理解、形式安排、情緒反應、題材內容、造形元素與美感感受，顯示在插畫偏好判斷上，仍以認知判斷為主，其次是編排的考慮與情緒的營造，再來是題材的選擇，最後才是造形元素以及漂亮與否的考量。

從插畫主題的角度觀察，「認知」是最重要的偏好判斷因素，在「濃情密意」、「時尚摩登」、「嘲諷荒謬」與「運動競技」插畫所占的比例都是最高的；然而「暴力戰鬥」方面觀眾看重的是它的「題材」；「魔幻神秘」則具有某種「情緒」上的效應；「美感」通常不是最重要的判斷因素，在「暴力戰鬥」、「嘲諷荒謬」、「運動競技」與「魔幻神秘」主題上，其所占的比例最低。

從插畫形式的角度來看，「認知」對於任何插畫形式都是最重要的判斷因素，形式分類同樣牽涉到較多價值判斷的反應。除了「具象寫實」外，「美感」在其他插畫形式上都是比例最低的判斷因素。看來插畫形式喜不喜歡的原因，跟漂不漂亮的關係真的不大。「具象寫實」形式的「美感」判斷因素較其他形式的比例稍高，顯示出美的判斷與寫實表現仍具有一定的關係；「表現變形」插畫的筆觸、色彩等表現性較高，故「形式安排」判斷比例較高，僅次於「認知」因素；「卡通漫畫」的「造形元素」也是僅次於「認知」的判斷標準，同樣符合我們對於卡通漫畫需要「有形」的想法；「立體公仔」樣本的背景單純，角色相對搶眼，在「造形編排」上確實較不凸顯。

(四) 流行插畫偏好判斷世代差異與插畫風格之對應

針對整體插畫偏好判斷因素總和，「世代」對插畫之偏好判斷因素百分比具有顯著差異。世代在「造形元素」、「美感」、「情緒」與「認知」判斷因素總和百分比具有顯著差異，其中「造形元素」、「美感」與「認知」三項判斷因素比例青少年皆大於成年人，僅「情緒」是成年人大於青少年，顯示成年人對於插畫的偏好評估上，比較會去參考其自身的感覺與情緒，相對於青少年則較多關注在美感和造形元素的判斷。從另一個角度來看，「題材」、「形式安排」與「情緒」判斷因素之插畫主題和形式數量上成年人大於青少年；「造形元素」、「美感」與「認知」判斷因素之插畫主題和形式數量上則是青少年大於成年人，亦可從中看出若干世代上的差異：成年人比青少年會使用較多插畫題材、表現手法或自身的情緒與感覺來評量插畫的偏好；而青少年則會比成年人有較多對於造形元素、插畫美感或認知分析的描述。

就插畫主題來看，「暴力戰鬥」插畫之世代間偏好判斷因素總和的百分比具有顯著差異，青少年較成年人為高；「魔幻神秘」插畫之世代間偏好判斷因素總和的百分比具有顯著差異，青少年亦較成年人為高，幾乎為成人的三倍。這兩類插畫似是判斷世代差異的重要指標，符合一般人對於若干青少年的認知：喜好怪異、神秘、幻想與暴力類的題材。就插畫形式來看。「具象寫實」是成年人與青少年同樣偏好的插畫形式，「表現變形」與「立體公仔」青少年喜歡的數量較成年人為多，但是統計上並無呈現顯著的差異。至於「圖案裝飾」與「卡通漫畫」插畫，世代間偏好判斷的百分比皆具有顯著差異，成年人皆較青少年為高，但差異不大。可見，卡通漫畫形式的插畫並不是青少年的專利，成人甚至有較多比例偏好此類插畫。

二、研究發現

從文獻中得知，良好的形式是引起視覺審美偏好的基礎要件，有「好」的形，物件就會漂亮。換言之，「內容」可以「醜陋」，假如以好（漂亮）的形式來表現「醜陋」的訊息，也是一種美。那麼，流行插畫的「好」的形式是哪些？「好」的內容又是哪些？本研究嘗試以偏好調查的結果來尋找這個答案：受到喜好的插畫內容（主題）是「濃情密意」與「時尚摩登」等溫馨帶有正面意象的插畫，不受歡迎的插畫內容是「暴力戰鬥」、「魔幻神秘」與「嘲諷荒謬」等暴力陰暗帶有負面意象的插畫；受到喜好的形式是「具象寫實」與「卡通漫畫」等如實描繪或掌握特徵的插畫，不受歡迎的形式是「表現變形」這類扭曲不寫實的手法。本研究發現，不同於藝術作品，在通俗物件中，內容是正面的、形式也是正面的，才會得到最多的偏好；內容是負面的，表現手法是正面的次之；內容是正面的，表現手法是負面的插畫會不受歡迎，最不受歡迎的則是內容與表現手法都是

負面的。綜合以上所言，在審美風格偏好類型上，與先前伊彬和林演慶等學者的插畫風格研究（伊彬，2008；伊彬等，2006；伊彬等，2004；Lin、I，2011，2012）結果相當。受訪者喜歡的插畫不外乎偏向時尚寫實、溫馨甜美以及卡通漫畫風格，不喜歡暴力、邪惡、詭異或陰鬱的插畫類型。因此，本研究的主要發現不在於偏好的風格部分，而在於偏好判斷因素的分布結果。

觀察先前學者們的研究得知，國小、國中與高中學生面對繪畫作品喜好與否的觀念回應在不同類型的藝術品間並無太大差別，但各年級的學生在述說其喜好的理由或判斷的理由時，其觀念想法具有顯著差異（陳瓊花，1998，1999）；此外，國小、國中與高中學生似乎未能對觀看影像進行表層之外社會價值描述，也未能對觀看影像舉出影像表層外之自我反省的價值判斷（趙惠玲，2005）；流行插圖的審美感受上，認知因素可能並非評判的重點，對於插圖的情感感受，可能才是真正的關鍵所在（Lin、I，2011）。然而，本研究結果顯示，雖然青少年與成人在指出流行插畫偏好理由時同樣具有明顯差別，但是不同流行插畫的偏好判斷因素次數則多具有顯著的差異。其中，認知評估相較下在審美判斷中占有相當重要的比例，明顯高於其他判斷因素。受訪者或許無法說出一番大道理，但言語中含有明確的價值判斷或批評。然而，以上結論尚不能如此加以比較論斷。以陳瓊花（1998，1999）的研究來說，其研究條件並不同於本研究。再者，趙惠玲（2005）的研究亦有其設定的條件。例如相較於高中生，國小與國中學生之影像解讀較無法進行表層之外的社會價值描述。此外，由於趙惠玲運用了多種不同的視覺圖像，如攝影影像或廣告影像，而受訪者在面對此兩種影像之「吸引原因」解讀類型亦有差異。故本研究以流行插圖為施測樣本，加上以青少年與成人為主要施測對象，在研究結果的推導上，尚無法概化到兒童族群與所有視覺刺激物，這一方面可供未來研究繼續探討。

此外，文獻顯示人們對繪畫的偏好判斷在早期階段傾向題材、形式或情緒等元素，跟認知沒有很密切的關係；但是年齡成熟後，喜好跟認知判斷的關係就會加深。本研究中，晚期青少年在心智上已趨成熟，故使用較多的認知判斷來取捨偏好是合理的。不過，這個現象到了成年階段卻產生了反轉的現象：成人的題材和情緒判斷顯著高於青少年，但在認知理解比例上卻較青少年為低。我們認為此一現象極有可能來自於環境變遷的影響。換言之，由於文化的快速發展，流行插畫審美產生世代逆轉的現象。此外，從造形表現的判斷方面觀察，成人相較於青少年確實有較多在造形上的評估；然而從插畫風格的角度觀之，表現變形是青少年較為偏好的手法，故似乎並不能完全證明年齡愈大，越重視表現性的這個假設。反之，受訪的年輕人表現出較能接受如塗鴉藝術般具有流行感

的表現式圖像。以上現象推測同樣是受到文化和環境變遷的影響，但仍可在未來的研究中進一步加以確認。

從插畫偏好判斷因素的比例觀之，觀者多透過對評價與比較來進行插畫分析的工作，較少使用直覺式的美感做為偏好的評價工具。事實上，偏好的判斷相當程度上屬於一種認知行為，這樣的結果符合心理學上的闡述。從各類型的插畫主題分類來看，「濃情密意」、「時尚摩登」、「嘲諷荒謬」與「運動競技」類插畫反應較多的價值指涉，「暴力戰鬥」多被視為是一種單純的插畫題材，而「魔幻神秘」則具有相當的表現性。至於插畫形式的主要偏好判斷手法仍是「認知」而非「造形」，可知觀者可以對插畫直接評價其造形，而非以造形本身做為原因來加以闡述。唯一具有強烈形式判斷因素的是「表現變形」插畫，觀者對其偏好判斷多採造形的角度來分析。在流行插畫的創作上，破壞外表形態的表現手法在一般大眾的認知裡是屬比較藝術性質的，受歡迎的程度較低，這種變形與扭曲式的插畫手法較不受偏好，建議創作者使用該技法時需謹慎考量。

世代插畫偏好方面，「濃情密意」插畫同樣受到不同世代的喜好，是人類發乎於善的精神表徵。而世代差異的關鍵在於，成年人較偏好「時尚摩登」、青少年較偏好「魔幻神秘」插畫，符合我們對於成人與青少年心理特質的認知：成年人著重於社會上的外在表現，而青少年則喜歡具有新奇感的事物。此外，「暴力戰鬥」與「魔幻神秘」插畫，世代間偏好判斷因素總和的比例上青少年較成年人高出許多，青少年顯然較成人著重於畫面所帶來的快感，亦是判斷世代差異重要指標。值得一提的是，雖然成年男性偏好暴力主題的描繪，但青少年並不會特別偏好此類的插畫，相反的，他們也有相當高的比例喜歡「濃情密意」的溫馨內容。有些人認為青少年情緒控管不良或具有明顯的暴力傾向，相當程度上可能是把青少年污名化了。雖然差異不大，但仍可看出圖案或裝飾性元素的插畫顯然較為成人所偏好，不同於先前伊彬等學者（王孟惠、伊彬，2005；伊彬等，2004；黃淮麟，2001）年齡層較低者偏好的圖畫傾向卡通風格的研究結論。整體來看，成年人對於插畫的偏好評估上，比較會去參考其內在感覺或情緒反應，相對於青少年比較多關注在美感和造形元素的判斷上，呼應了成人的成熟特質，也符合若干審美心理發展階段的論述。然而，從另一個角度來看，青少年相對於成人較重視認知與主題的評價，成人在「情緒」判斷比例上顯著高於青少年，但在「認知」的判斷比例卻是低於青少年，有別於先前研究提出（Gardner 等，1975）年齡較大的族群面對審美議題通常可以提出比較複雜的認知觀點，應是本研究中最重要發現。成人這種反璞歸真的現象，當可推論為視覺文化環境改變所造成之世代差異之所在。

人與青少年對於流行插圖的偏好傾向之差異，部分根基於年齡的發展，部分則肇因於世代的差異。世代差異可說是個體階段認知發展外，生活環境變遷所造成之潛移默化的效果。當我們觀察視覺環境的變化，尤其是新的世代受到網際網路、及時通訊、電玩遊戲、智慧手機、平板電腦等科技產物的影響，可以發現這些科技共有的視覺特徵是：神奇古怪的多樣表現主題以及立體形式和深度空間的塑造。對照本研究結果發現，青少年對於魔幻神秘主題與立體公仔形式的偏好，恐怕並非只是年齡認知上的問題，更有可能是因為視覺環境改變所塑造出來的。此外，青少年比成年人有較多對於造形元素、插畫美感或認知分析的描述，相當程度上可以推測青少年對於這些流行插畫的接觸頻率高於成年人，故可以進行較為理性且形式上的分析。青少年的大腦擁有比成人更高的可塑彈性，雖然與成人共處在同一環境中，卻更容易接受與學習新媒體的使用，進而接受了這些新的視覺影像，成為生活中自然呼吸的一部分。無怪乎成人階段反而產生了與審美認知發展文獻所述現象相反的情況，提供了一個因環境產生的世代差異的良好證據，並補充了審美認知發展理論中的不足之處。

Read (1972) 認為：藝術不一定就是美，無論從歷史或社會學的觀點來檢視，藝術在過去以及當今都經常是一件不美的東西。其原因是藝術的價值不僅建立在美感上，而建立在其他的層面上。但在以往學科為取向的藝術教育下，學生多被引導對藝術作品進行表面肌理、形式、氣氛或媒材等「旁觀式」的陳述，較少被引導對藝術作品進行主題、內涵及意識形態的「主觀式」反思（趙惠玲，2005）。然而，本研究結果發現，當人們面對流行插畫時，並不會只聚焦在插畫表面的特徵，而有相當高的比例專注在評價的判斷上；換言之，受訪者對於流行插畫的偏好判斷中，價值觀念與理念契合在言談中占有相當高的比例，明顯高於其他判斷因素，流行插畫的判斷確實包含許多不同的評價面向。推測與先前研究（陳瓊花，1998，1999）產生差異的原因在於：流行插畫應該是一些人們時常接觸的影像，不似觀看藝術品時可能覺得看不懂的時候，只好去描述一些表面的特徵；也或許前述研究（陳瓊花，1998，1999；趙惠玲，2005）的受訪學童年紀尚輕，所以擅長描述畫作的外在特徵，無法去聯想其內在的意念表達，也較缺乏經驗去做意義上的連結。誠如人類文化學者 Maquet (2003) 所言，美感偏好建立於當美感對象的象徵價值與觀賞者本身的價值產生共鳴之時。藝術教育者若能將流行插畫運用在教學內容與鑑賞訓練的教材中，據以引導學生描述對於自我、他人與社會的反思，當可發揮其正面的視覺教育功能。

陸、結論與建議

一、結論

在藝術教育中，審美欣賞是一個重要的議題，且通常與藝術創作相提並論，被認為是藝術活動的兩大支柱。實徵美學或相關研究中，研究參與者很少會被直接要求判斷對象物「美」的程度，許多研究問題集中在喜愛或偏好上。從以往的研究（伊彬，2008；Lin、I，2011，2012）得知，美感與偏好具有高度相關，但是若過於強調美感與偏好或愉悅的關係，並無法提供更多藝術教學上的參考。因此，本研究參考國內外研究者對於藝術繪畫與流行物件的喜好判斷和階段因素，以質性資料轉為量化分析的方法，探討成人與青少年對於流行插畫的偏好與偏好判斷因素組合的分布傾向。

多元性是目前社會所珍視的主流價值。當族群傾向固定的思考與刻板的表達方式時，施予藝術教育可以幫助其拓展思維與表現的多元性。根據本研究結果，各種風格插畫的整體心理判斷因素成分互異；不同世代族群對於插圖判斷的心理因素亦有差別。流行插畫偏好的理由和類型，與藝術作品和流行物件的的回應十分相似，甚至比名家繪畫或若干流行物件具有更多認知理解的判斷參與。一般直覺認為流行物件包含插畫，在各方面是不同於藝術品的。流行物件的審美，美感往往被視為是最主要的偏好因素。但是當我們審視研究成果時，發現答案可能更加的多元。以本研究的結果來看，雖然有一定比例的受訪者僅能以直覺加以判斷，但更多的受訪者對於插畫仍能提出簡單的認知評價。在各類型的插畫中，美感不是最主要的偏好元素，認知占據了很大的因素比例，顯示受訪者對於插畫的欣賞在教育上仍有多可著墨的地方。因此，流行插畫能否成為一種在藝術與審美教育上的教學與研究材料，本研究予以正面的肯定。建議可將流行插畫的欣賞與創作帶入課堂中，教導學子廣泛認識流行繪畫的描繪技巧與表現意涵，並鼓勵其進行多層次的連結與多方面的關照，拓展其藝術發展與社會關懷之能力。

二、建議

目前的研究尚無法將流行插畫的審美與偏好問題一一釐清，後續研究中可思考加入的議題如下：

1. 探討藝術相關訓練背景之有無對於流行插畫的偏好與偏好判斷差異。
2. 比較包含不同年齡層在內之兒童與青少年的審美偏好回應。
3. 運用本研究成果於不同學習階段之藝術教學實務中。
4. 觀察插畫與內文文字的呼應與連結，並進行相互關係與綜合效果之討論。

林煥慶

5. 測量無意識（潛意識、下意識）審美行爲，並以實驗工具進行研究設計，重複驗證內省法的成果。

謝誌

感謝科技部對本研究之經費補助。計畫編號：NSC 102-2410-H-161-003。

引用文獻

中文部分：

王孟惠、伊彬（2005）。高中學生年級與性別對於圖畫書插畫風格偏好之探討。《中華民國設計學會第十屆學術研究成果研討會論文集（上）》（頁 469-474）。臺北市：大同大學。

Wang, Meng-Huei, & I, Bin (2005). The preference trend of illustration style of children's picture book to senior high students in Taiwan. In *Proceedings of the 10th Conference of Design Studies, Chinese Institute of Design* (pp. 469-474). Taipei: Tatung University.

伊彬（2008）。《插畫與電視廣告之實徵美學：世代間的美感和偏好》。新北市：Airiti Press。

I, Bin (2008). *Empirical aesthetics of illustration and TV commercials: Aesthetic judgment and preference between generations*. New Taipei City: Airiti Press.

伊彬、王哲茗（2009）。青少年與成年人對於動態影像之審美判斷與眼球運動差異：以音樂錄影帶為例。《中華民國設計學會第十四屆設計學術研究成果研討會論文集【CD】》。臺中市：朝陽科技大學。

I, Bin, & Wang, Je-Ming (2009). Differences of eye movement and aesthetic judgment between adults and adolescents watching music video. In *Proceedings of the 14th Conference of Design Studies, Chinese Institute of Design* [CD]. Taichung: Chaoyang University of Technology.

伊彬、林演慶、張琬琪（2006）。流行文化圖像與臺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。

I, Bin, Lin, Yen-Ching, & Chan, Wan-Chi (2006). Popular culture images and aesthetic preference of Taiwan adolescents. *Communication Research Newsletter*, 45, 10-13.

伊彬、鄧逸平、黃永宏（2004）。從中華兒童叢書（1965-1999）到信誼基金會（1979-2001）出版兒童圖畫書插畫風格之演變及其意義。《藝術教育研究》，7，23-53。

I, Bin, Teng, Yi-Ping, & Huang, Yung-Hong (2004). The changing and its meanings of illustration styles of children's picture books published by Taiwan Government (1965-1999) and Hsin-Yi Foundation (1979-2001). *Research in Arts Education*, 7, 23-53.

許信雄（1994）。兒童對國畫的偏好之研究。《海峽兩岸兒童藝術教育的改革與研究論文集》（頁 27-48）。臺北市：中華民國美術教育學會兒童美術教育研究中心。

Hsu, Shin-Shyong (1994). A study of children's preference on traditional Chinese paintings. In *Proceedings of the Conference of Children Arts Education in Taiwan and Mainland China* (pp. 27-48). Taipei: The Association for Education Through Art of the Republic of China.

郭禎祥（1994）。多元文化觀與藝術教育。《師大學報》，39，545-582。

Kuo, Ann Cheng-Shiang (1994). Multiculturalism and art education. *Bulletin of National Taiwan Normal University*, 39, 545-582.

郭禎祥（1996）。幼童對美術館的初起概念。《美育》，78，41-53。

Kuo, Ann Cheng-Shiang (1996). The initial concept of museum in children. *Aesthetic Education*, 78, 41-53.

陳瓊花 (1997)。我國青年藝術觀念探討之一：繪畫表現上「像」與「不像」問題的看法。《美育》，87，29-38。

Chen, Jo Chiung-Hua (1997). An investigation of the youth artistic concepts: The view of "like" and "dislike" on painting expression. *Aesthetic Education*, 87, 29-38.

陳瓊花 (1998)。試探性研究：兒童與青少年在描述，表示喜好，和判斷一件作品時的觀念傾向。《師大學報》，43(2)，1-19。

Chen, Jo Chiung-Hua (1998). An exploratory study: The concept tendency of description, preference indication and judgement of children and adolescents. *Bulletin of National Taiwan Normal University*, 43(2), 1-19.

陳瓊花 (1999)。兒童與青少年描述藝術作品時的觀念傾向。《美育》，106，39-55。

Chen, Jo Chiung-Hua (1999). The concept tendency of artworks description of children and adolescents. *Aesthetic Education*, 106, 39-55.

陳瓊花 (2000)。兒童與青少年審美思考之調查研究。《師大學報》，45，45-65。

Chen, Jo Chiung-Hua (2000). An investigation of aesthetic considerations of children and adolescents. *Bulletin of National Taiwan Normal University*, 45, 45-65.

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)。國立臺灣科技大學設計研究所，臺北市。

Huang, Huai-Lin (2001). *The aesthetic development of children's preference to the styles of illustration in children's picture books* (Unpublished master's thesis). Graduate School of Design, National Taiwan University of Science and Technology, Taipei.

趙惠玲 (2005)。臺灣地區兒童與青少年視覺影像反應研究。《藝術教育研究》，9，33-70。

Chao, Hwei-Ling (2005). A study of the response toward visual images among children and adolescent in Taiwan. *Research in Arts Education*, 9, 33-70.

鄭明憲 (2003)。兒童對視覺意象意義的建構。《藝術教育研究》，5，1-22。

Cheng, Ming-Hsien (2003). How children construct meanings for visual image. *Research in Arts Education*, 5, 1-22.

賴思蓓 (2007)。北部青少年漫畫閱讀經驗深淺與其視覺圖像解讀觀點之研究 (未出版碩士論文)。國立彰化師範大學藝術教育研究所，彰化市。

Lai, Sih-Cian (2007). *A study of manga reading experiences of adolescents with their visual interpretations* (Unpublished master's thesis). Graduate Institute of Art Education, National Changhua University of Education, Changhua.

外文部分：

Aldrich, V. C. (1994). *Philosophy of art*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Bornstein, R. (1989). Exposure and affect: Overview and meta-analysis of research, 1968-1987. *Psychological Bulletin*, 106(2), 265-289.

Brunner, C. (1975). *Aesthetic judgment: Criteria used to evaluate representational art at different*

- ages (Unpublished doctoral dissertation). Graduate School of Arts and Science, Columbia University, New York, NY.
- Clayton, J. R. (1974). *An investigation into the possibility of developmental trends in aesthetics: A study of qualitative similarities and differences in young people's responses to questions concerning the visual arts* (Unpublished doctoral dissertation). Department of Educational Administration, University of Utah, Salt Lake City, UT.
- Coffey, A. W. (1968). *A developmental study of aesthetic preference for realistic and nonobjective paintings* (Unpublished doctoral dissertation). Department of Psychology, University of Massachusetts, Amherst, MA.
- Cox, M. V. (1992). *Children's drawing*. London, UK: Penguin.
- Csikszentmihalyi, M., & Robinson, R. E. (1990). *The art of seeing*. Malibu, CA: The Getty Center for Education in the Arts.
- Efland, A. D. (1995). The spiral and the lattice: Changes in cognitive learning theory with implications for art education. *Studies in Art Education*, 36(3), 134-153.
- Feldman, E. B. (1971). *Varieties of visual experience*. New York, NY: Prentice Hall.
- Freedman, K., & Wood, J. (1999). Reconsidering critical response: Student judgments of purpose, interpretation, and relationships in visual culture. *Studies in Art Education*, 40(2), 128-142.
- Gardner, H. (1989). Zero-based arts education: An introduction to ARTS PROPEL. *Studies in Art Education*, 30(2), 71-83.
- Gardner, H. (1990). *Art education and human development*. Los Angeles, CA: The Getty Center for Education in the Arts.
- Gardner, H., Winner, E., & Kircher, M. (1975). Children's conceptions of the arts. *Journal of Aesthetic Education*, 19(3), 60-77.
- Golomb, C. (1992). *The child's creation of a pictorial world*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Goodman, N. (1968). *Languages of art: An approach to a theory of symbols*. Indianapolis, IN: The Bobbs-Merrill.
- Hardiman, G. W., & Zernich, T. (1977). Influence of style and subject matter on the development of children's art preferences. *Studies in Art Education*, 19(1), 29-34.
- Hekker, P., & Leder, H. (2008). Products aesthetics. In H. N. J. Schifferstein & P. Hekkert (Eds.), *Product experience* (pp. 259-285). San Diego, CA: Elsevier.
- Hekkert, P., & van Wieringen, P. C. W. (1990). Complexity and prototypicality as determinants of the appraisal of cubist paintings. *British Journal of Psychology*, 81, 483-495.
- Housen, A. (1983). *The eye of the bachelor: Measuring aesthetic development* (Unpublished doctoral dissertation). Harvard Graduate School of Education, Cambridge, MA.
- Kern, E. J. (1984). The aesthetic education curriculum program and curriculum reform. *Studies in Art Education*, 25(4), 219-225.

- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D. (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments. *British Journal of Psychology*, 95, 489-508.
- Lin, Y., & I, B. (2011). Generation and gender differences in aesthetic responses to popular illustration. *Visual Arts Research*, 37, 30-41.
- Lin, Y., & I, B. (2012, August). *Generation and gender differences in beauty and preference assessments to popular illustration*. Paper presented at the 22nd Biennial Congress of the International Association of Empirical Aesthetics, Taipei, Taiwan.
- Maquet, J. (2003). *The aesthetic experience: An anthropologist looks at the visual arts*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Osborne, H. (1971). Taste and judgment in the arts. *Journal of Aesthetic Education*, 5(4), 13-28.
- Parsons, M. J. (1987). *How we understand art*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Parsons, M. J., & Blocker, H. G. (1993). *Aesthetic and education*. Champaign, IL: University of Illinois Press.
- Read, H. (1972). *The meaning of art*. London, UK: Faber & Faber.
- Salkind, L., & Salkind, N. J. (1997). Gender and age differences in preference for works of art. *Studies in Art Education*, 38(4), 246-256.
- Steinberg, D. (1986). Preschool children's sensitivity to artistic style in paintings. *Visual Arts Research*, 12(1), 1-10.
- Stokrocki, M. (2001). Go to the mall and get all: Adolescents' aesthetic values in the shopping mall. *Art Education*, 54(2), 18-23.
- Taunton, M. (1982). Aesthetic responses of young children to visual arts. *Journal of Aesthetic Education*, 16(3), 94.
- Van Meel-Jansen, A. (2006). The magic number five in art appreciation. *Empirical Studies of the Arts*, 24(1), 107-118.
- Winner, E. (1982). *Invented worlds: The psychology of the arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wolf, D. P. (1988). Artistic learning: What and where is it? *Journal of Aesthetic Education*, 22(1), 143-155.
- Woods, W. A. (1991). Parameters of aesthetic objects: Applied aesthetics. *Empirical Studies of the Arts*, 9(2), 105-114.

附錄 本研究流行插畫引用來源

	具象寫實	表現變形	圖案裝飾	卡通漫畫	立體公仔
暴力戰鬥	茶 TeaS (2008)。插畫設計市集 304, 209。	半山武夫 (LUCKY) (2007)。創意市集 102, 21。	Alluch, Y. B. (2012). <i>IdN</i> , 19(5), 7.	卡帕 (Kappa) (2010)。插畫設計市集 307, 135。	Gordeev, A. (2009). <i>SPORT artwork</i> . Retrieved from https://www.behance.net/Gallery/SPORT-artwork/319841
嘲諷荒謬	EPSON (2013). <i>dpi</i> 172, 3.	姬 (2007)。插畫市集 301, 164。	吳馬華 (2007)。插畫市集 301, 117。	朱開宇 (Jukai) (2007)。插畫市集 301, 106。	Gordeev, A. (2009). <i>SPORT artwork</i> . Retrieved from https://www.behance.net/Gallery/SPORT-artwork/319841
運動競技	Chinoff, S. (2008). <i>Collaboration</i> . Retrieved from https://www.behance.net/Gallery/collaboration/141287	Dhunna, R. (2014). <i>Tour De France 2014</i> . Retrieved from http://rajdhunna.co.uk/following/rajdhunna.co.uk/Sports	Chinworth, M. (2012). <i>Olympics</i> . Retrieved from http://www.flickr.com/photos/mattchinworth/8354773986/in/photostream/	張智嘉 (TA) (2008)。插畫設計市集 304, 221。	Gordeev, A. (2009). <i>SPORT artwork</i> . Retrieved from https://www.behance.net/Gallery/SPORT-artwork/319841
魔幻神秘	13 (2007)。插畫設計市集 302, 119。	魏士博 (Sean Wei) (2011)。插畫設計市集 309, 199。	溫昀珈 (川貝母) (2012)。插畫設計市集 310, 74。	林虹君 (麻花捲) (2008)。插畫設計市集 305, 174。	深瀨優子 (2013), <i>dpi</i> 171, 41。
濃情密意	威廉 (2007)。插畫設計市集 302, 133。	程子潔 (2007)。插畫設計市集 302, 152。	李政修 (羞羞臉) (2007)。插畫設計市集 303, 85。	林慧珊 (過敏 MOMO) (2007)。插畫設計市集 303, 121。	手工創作—快樂家庭篇專業圖庫 (2008)。富爾特素材辭典 89, DR075。
時尚摩登	柳清眉 (2007)。插畫設計市集 303, 112。	張曉萍 (Ava Chang) (2007)。插畫設計市集 302, 66。	張家菁 (一百隻熊) (2007)。插畫設計市集 301, 76。	Nana (2007)。插畫設計市集 301, 67。	許友豪 (2007)。插畫設計市集 303, 137。

Generational Differences in Preference and Judgement Factors to the Styles of Popular Illustrations

Yen-Ching Lin¹

Summary

The world today is totally different from that of several decades ago. The experiences of visual communication have made “the visual” a new dominant language. Moreover, digital technology has caused this new generation accustomed to visualized communication. The image culture has taken root in the minds of adolescents. Although several previous aesthetic research studies mainly focus on the evaluation of artworks, their research methods and findings are applicable to other visual forms as well. Obviously, art is not the only way that we are exposed to aesthetic experiences. This study assumes that the preference and judgment factors of adolescents on popular illustrations is different from those of adults, and a psychological mode composed of different components may be involved in their aesthetic responses. Therefore, the purpose of this study is to examine and explain the differences and relations among preference, preference judgment factors, illustration properties, and generations in Taiwan, from a psychological perspective. There is a considerable body of knowledge about stimulus properties and aesthetic evaluations. This examination of popular illustration will build on the many properties investigated by previous researchers. This study also attempts to find proof and establish a theoretical foundation for visual arts education, in hopes that insufficiencies in this field can be addressed.

Thus, this study aims to explore generational differences in preference and judgement reasons for various styles of popular illustrations by means of interview survey, content analysis and statistical test. A total of 180 subjects were recruited from the Taipei area, evenly divided respectively into groups of adolescents and adults, as well as males and females. The average age of the adolescents was about 17 and that of adults about 42 (35-50). Thirty illustrations,

¹ Assistant Professor / Department of Industrial and Commercial Design, Oriental Institute of Technology

covering six themes and five forms, were selected as the experimental stimuli from popular graphic design magazines: *Creative Designs* (101-109) and *Masterpieces of Illustration* (301-309), that collect works of domestic illustrators were selected as the main sources of experimental stimuli. In addition, some materials were extracted from the magazines *IdN* and *dpi*, the Internet, and an *ImageMore* disk in order to achieve a sufficiently wide category distribution. These stimuli styles were distributed into two dimensions and thirty types. The two dimensions are theme and form. The six types of theme are: violent combat, sneering irony, sporty athletics, magic mystery, sweet romance, and modern fashion; and the five types of form are: realism, deformity, ornament, comic, and 3D figures. These works were chosen mainly from local illustrators, with some from Japan, South Korea, China, Europe, and US.

This study analyzed the literature of aesthetics which suggests that preference judgement is subject to six specific factors: subject matter, feature element, layout arrangement, emotional reaction, aesthetic feeling, and cognitive understanding. The first three factors focus on the description of content, form and construction. The other three factors emphasize the psychological aspects of beauty, emotion and cognition. The interview data were not only calculated into quantity figures and representation of preference percentage, but also statistically analyzed with the chi-square test to discover significant generational differences.

The results found are as follows: There are significant differences and similarities between adolescents and adults in terms of their preference judgement factors toward illustration styles; cognitive assessment is the most important factor for preference judgement. These results echo to the questionnaire survey of I and Lin (I, 2008; I, Lin, & Chan, 2006; I, Teng, & Huang, 2004; Lin & I, 2011, 2012) in the preferences of illustration styles, but are not totally in consistent with the studies of Chen (1998, 1999) and Chao (2005) on the preference judgments of art paintings and popular objects. The results also oppose that there is no difference between those of various works. In addition, the preference judgement factors of adults are not corresponding to the progress of cognitive development in that they are not moving forward to more advanced stages, but backward to those of subjective and emotional judgments of children. This phenomenon may be caused from the fact of generational difference in adepting to the visual cultural environment. The adolescent group scored higher on cognitive assessment for popular illustration when compared to the adults. It is possible that young people nowadays are frequently exposed to visual culture. This is not in accordance with the theory of aesthetic development, and contravenes the popular belief that adults have more knowledge. There might be some misunderstandings regarding

adolescents' visual interpretation abilities. If adolescents only had a surface understanding of popular illustrations, their interpretation abilities would not count as advanced. The techniques of expression frequently used in art, commercials, and graphic designs require better mental ability to interpret their meanings which is also considered an important basis for creation. In modern society with its abundant visual information, adolescents may have more opportunity to experience media. Hence, the key to these intergenerational differences seems to lie not only in innate conditions but also in the cultivation by society and culture.

Therefore, these results seem to offer promising prospects for future research. The processes as art appreciation somehow also occur in the processing of other aesthetic stimuli. Aesthetic appreciation of illustration is believed to follow certain principles that are suitable to all kinds. It is important to explore methods to apply these findings in reality outside the laboratory. From this viewpoint, researchers may gain insights into the role of popular illustration in aesthetic appreciation and ways to integrate the views of psychological construct in the fundamental research of art education. The results could be applied to classroom practice to help students learn more about the relations between illustration properties, individual characteristics, and aesthetic appreciation. In conclusion, this research provides a preliminary look at the aesthetics of popular illustrations; however, it has several limitations that may be addressed in future studies. Since the methods of interview survey, content analysis and statistical test that were adopted to measure the aesthetic responses, contain some cognitive components, they still could not provide a definitive and complete picture of the complicated and interacting psychological factors involved in the aesthetic process. Further research into these psychological factors and their interactions may offer more insights about aesthetic psychology and lead to applications in arts education.