

行政院國家科學委員會專題研究計畫 期末報告

從童話視覺消費的禁忌關聯探討女性角色描繪轉化(GM08)

計畫類別：個別型
計畫編號：NSC 101-2629-H-033-001-
執行期間：101年08月01日至102年07月31日
執行單位：中原大學企業管理學系

計畫主持人：林瓊菱
共同主持人：葉金燦

公開資訊：本計畫涉及專利或其他智慧財產權，2年後可公開查詢

中華民國 102年10月28日

中文摘要：童話插畫中的女性角色描繪是社會意識下的一種表現，在傳統思維主導下，女性常是被觀看的刻板印象，反映時代的價值與消費意念，也提醒整體社會對於相關議題的聚焦。「童話故事就是童年的心理劇。在異想天開的奇幻情節背後，卻是反應現實人生掙扎的寫實劇。」童話是成長過程中的共同記憶，是最早聽到的故事，原意是取悅孩子，但孩子也藉此解決自身的心理衝突。對於女性的吸引力是想像自己為童話人物，期盼奇妙際遇，從表情、打扮、和儀態等，童話影子都隱藏其中。

童話是一則永不結束的故事，仙杜麗娜的美麗傳奇與奇妙情境，融合現實幻想於一爐，與英雄、公主等原型(Archetype)代言人產生許多社會儀式(Ritual)、神秘情感的聯結。女性角色消費不只靠社會標準、文化觀點的塑造，它們也是建立自我形象(Self-image)的重要依據。產品的影像識別隨著消費情緒與視覺隱喻的轉移的常常表現出相當符號象徵的儀式組合。本研究藉由報紙插畫的童話女性角色消費模式，探討社會變遷下消費者價值與需求在不同訴求目的程度上的關聯性，歸納童話女性角色消費的文化特性，檢驗女性角色描繪、圖像呈現形式、表達內涵與時代意義之關聯性。研究結果顯示：1. 現代童話是以女性為訴求的趨勢 2. 童話圖像創作者都以女性作者為多 3. 女性刻板印象都是以消極的形象為主 4. 公主仍然以善良天真的形象為顯著的圖像類別 5. 藉由幻想世界所傳遞的禁忌議題 6. 男性作者較偏好於以圖像傳達死亡神秘色彩的禁忌題材，而女性作者則是偏好於以圖像傳達反傳統色彩的禁忌題材

中文關鍵詞：童話視覺消費，女性角色，文化特性，禁忌

英文摘要：The power of fairy tale was that readers might image or pretend self as a certain role in favorite story. The influences would cover from dressing, styling, or bearing that the layer would imply to marketing strategies and product combinations. The roles' image projection was called fairy therapy for readers. The female portrayals, social taboo, and ritual were remixed in products appeal to marketing its advantages. The prevalent situation provoked magnificent marketing activities and consumptions. Different fairy role portrayals represented different cognition, feeling, attitude, and preference that help women to build self-image identities.

The endless fairy tale reflected a contemporary social conscious, value and rite. It projected a dark side of human nature, but also implied a bright future and hope for people. The tale demonstrated an emotion complexity and standard of social ritual that inspired many creative ideas in different fields. Consuming products possessed an image identities enclosing with fairy tale metaphor, which eventually became one part of social ritual combination. The study collected illustrations of newspaper to identify female role consumption model. The purpose is to figure out the relationship of products' appeal, consumer value, and fairy culture.

英文關鍵詞： Fairy Tales Consumption, Female Role ,Culture Value, Taboo

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫 成果報告
 期中進度報告

從童話視覺消費的禁忌關聯探討女性角色描繪轉化

**Fairy Tales Consumption:
Female Portrayals and Social Taboo in Contemporary Illustration**

計畫類別： 個別型計畫 整合型計畫

計畫編號：NSC 101-2629-H-033-001-

執行期間：101年08月01日至102年07月31日

計畫主持人：林瓊菱

共同主持人：葉金燦

計畫參與人員：

成果報告類型(依經費核定清單規定繳交)： 精簡報告 完整報告

本成果報告包括以下應繳交之附件：

- 赴國外出差或研習心得報告一份
- 赴大陸地區出差或研習心得報告一份
- 出席國際學術會議心得報告及發表之論文各一份
- 國際合作研究計畫國外研究報告書一份

處理方式：除產學合作研究計畫、提升產業技術及人才培育研究計畫、列管計畫及下列情形者外，得立即公開查詢

涉及專利或其他智慧財產權， 一年 二年後可公開查詢

執行單位：

中華民國 102年10月25日

從童話視覺消費的禁忌關聯探討女性角色描繪轉化

Fairy Tales Consumption: Female Portrayals and Social Taboo in Contemporary Illustration

中文摘要：

童話插畫中的女性角色描繪是社會意識下的一種表現，在傳統思維主導下，女性常是被觀看的刻板印象，反映時代的價值與消費意念，也提醒整體社會對於相關議題的聚焦。「童話故事就是童年的心理劇。在異想天開的奇幻情節背後，卻是反應現實人生掙扎的寫實劇。」童話是成長過程中的共同記憶，是最早聽到的故事，原意是取悅孩子，但孩子也藉此解決自身的心理衝突。對於女性的吸引力是想像自己為童話人物，期盼奇妙際遇，從表情、打扮、和儀態等，童話影子都隱藏其中。

童話是一則永不結束的故事，仙杜麗娜的美麗傳奇與奇妙情境，融合現實幻想於一爐，與英雄、公主等原型(Archetype)代言人產生許多社會儀式(Ritual)、神秘情感的聯結。女性角色消費不只靠社會標準、文化觀點的塑造，它們也是建立自我形象(Self-image)的重要依據。產品的影像識別隨著消費情緒與視覺隱喻的轉移的常常表現出相當符號象徵的儀式組合。本研究藉由報紙插畫的童話女性角色消費模式，探討社會變遷下消費者價值與需求在不同訴求目的程度上的關聯性，歸納童話女性角色消費的文化特性，檢驗女性角色描繪、圖像呈現形式、表達內涵與時代意義之關聯性。研究結果顯示：1. 現代童話是以女性為訴求的趨勢 2. 童話圖像創作者都以女性作者為多 3. 女性刻板印象都是以消極的形象為主 4. 公主仍然以善良天真的形象為顯著的圖像類別 5. 藉由幻想世界所傳遞的禁忌議題 6. 男性作者較偏好於以圖像傳達死亡神秘色彩的禁忌題材，而女性作者則是偏好於以圖像傳達反傳統色彩的禁忌題材

英文摘要：

The power of fairy tale was that readers might image or pretend self as a certain role in favorite story. The influences would cover from dressing, styling, or bearing that the layer would imply to marketing strategies and product combinations. The roles' image projection was called fairy therapy for readers. The female portrayals, social taboo, and ritual were remixed in products appeal to marketing its advantages. The prevalent situation provoked magnificent marketing activities and consumptions. Different fairy role portrayals represented different cognition, feeling, attitude, and preference that help women to build self-image identities.

The endless fairy tale reflected a contemporary social conscious, value and rite. It projected a dark side of human nature, but also implied a bright future and hope for people. The tale demonstrated an emotion complexity and standard of social ritual that inspired many creative ideas in different fields. Consuming products possessed an image identities enclosing with fairy tale metaphor, which eventually became one part of social ritual combination. The study collected illustrations of newspaper to identify female role consumption model. The purpose is to figure out the relationship of products' appeal, consumer value, and fairy culture.

Key Words: 童話視覺消費(Fairy Tales Consumption), 女性角色(Female Role), 文化特性(Culture Values), 禁忌(Taboo)

從童話視覺消費的禁忌關聯探討女性角色轉化

Fairy Tales Consumption: Female Portrayals and Social Taboo in Contemporary Illustration

壹、研究緒論

童話的喜好度是女性大於男性，因為焦點都在秀外慧中女性的描繪，童話是女性心靈幻想的原鄉，女性角色突出，女巫比惡魔多，神仙教母也勝過教父，角色交織著柔順卻又渴望冒險，勇敢卻偶有淒美結局印象，如此劇情橋段，是現實女性欽羨的。而英雄冒險的神話故事對男性較具吸引力，因為童話故事中男性或父親常缺席，總是外出打獵，或是刻板王子的角色印象（Verena, 2004; 耿一偉, 2004）。童話禁忌代表兩種不同意義，一是「崇高的」、「神聖的」，另一方面是「神秘的」、「危險的」、「不潔的」（Freud, 1913），經典人物以女巫（包含後母、皇后、姐妹）與公主為代表。在傳統男性社會，男女之間為主體與客體二元相對，觀看者與被觀看者，女性形象因角度和情感不同而美化、理想化，或被醜化、妖魔化，往往呈現兩極化：天使與妖姬或聖母與娼妓。

童話中的人物—公主、王子和巫婆的個性刻劃是影響故事精彩發展最重要的架構，巫婆在大眾印象中最具討論價值的角色，她是女性禁忌類型的人物代表，也是掀起劇情高潮迭起的重要主角，製造問題與衝突點的關鍵角色，讀者在觀看的過程中產生角色情移的轉化作用，一般大眾多數傾向同情受害的公主之遭遇，也關心劇情衝突點發展過程與結果，都期待樂見王子與公主勇敢追求幸福圓滿的謝幕結局；而為了滿足一般大眾的心理期待，被塑造成惡貫滿盈的女巫下場也都要讓讀者拍案叫絕，只因為女巫是代表罪惡的化身（Cashdan, 2001）。因此，巫婆的結局被安排受死或承受到某種程度的懲罰，讀者心理的衝突才得以化解。童話閱讀是一種心理儀式上的轉化與救贖，不只孩童需要童話，處於現實社會壓力下的消費大眾更需要童話的心靈幻想寄託。

近幾年，國內出版社陸續引進「令人戰慄」標榜原版的童話作品（周惠玲, 2001），使向來處於兒童層次的童話故事意外受到國內成人讀者的垂青與注目，進而帶動成人閱讀童話的風潮。影響所及，出版社不僅接連引進合乎成人口味與眼界的童話作品，更順勢引進和成人讀者討論童話內涵與意義的理論書（劉鳳芯, 2001）。價值多元的今日，不禁重新思考現代童話的意義，是為了兒童設計的想像性故事？那麼，這是否意味一般社會大眾不需要童話的心靈寄託？童話之魅力不僅是兒童的道德教育功能，童話故事裡的生活情節想像、主角的感情世界、以及華麗的服飾造型，常常會變化為成人世界的真實原版上演，這也完整說明在現代科技與網路文化發達的今天，人類仍然會寄情在古老的童話。童話的功能並非在於促進個體服從既定的道德符碼或教條訓諭；而是在於供應個體置身於變遷的社會脈絡裡，得以從童話的情節結構中發展出緩衝情緒、解決衝突困擾的方法（林耀勝, 2001）。相較於經典童話的現代童話定位，這些都是值得現代童話創作者去思考的議題。

童話創作的題材包羅萬象，但仍然脫離不了典型化（許建崑, 1998）的創作模式，主要是要教導讀者揚棄性格當中的黑暗、不好的那一面，而歌頌人性美好的真、善、美的一面，對於年齡尚小、沒有辦法明確辨別是非善惡的孩童，善與惡強烈對比的角色性格有助幫助他們學習，但是對於心智年齡已成熟的大人，刻意隱瞞或消除人性、心理、社會現實等的黑暗面，就沒這個必要性，現代童話的讀者將不再只侷限於孩童，童話未來的市場與發展性將更為廣闊，因而值得去思考及拓展童話價值的多種面向及可能。

貳、文獻探討

2.1 童話消費與女性形象

「童話」隸屬於兒童文學中的一個分類，童話的英文名詞叫「Fairy tales」直譯為神仙或精靈故事（吳其男，1992），來自法文 *contes des fees* 敘述古時魔法、仙子故事（Carpenter & Prichard, 1984），也作神話、傳說故事解（洪汎濤，1989）。「古典童話」Fairy Tales 或稱「口述童話」，根據專家研究，跟神話、預言、民間故事等有關。童話的背景大多在中古歐洲城堡，法國貝洛《鵝媽媽的故事》和德國格林兄弟的《格林童話》都是最早被稱為童話的作品，白雪公主、金鵝、灰姑娘就是當時的童話工作者，從流傳下來的小仙子、巫婆、國王、公主等故事中，挑選出兒童能接受的材料加以編寫（陳正治，1988；許建崑，1998）。「現代童話」Modern Fantasy 又稱為「藝術童話」或「創作童話」，是作者自行構思的童話，如安徒生童話中的醜小鴨、人魚公主、小錫兵等篇。這一類童話，鳥、獸、花木、玩具等皆可當角色，具有思想與說話能力，是一種超越時空的想像性故事，特點在其「異常性」，以誇張、擬人、假設為表現特徵。它的想像來源來自生活，卻又超越生活，還能遙望未來（林文寶 1998）。因此「古典童話」與「現代童話」的基本差異在於故事是否為作者本身自行構思的作品。

洪淑苓（2000）針對台灣童話創作趨勢有以下三項發現：1.改寫：經典童話人物/情節/主題等的改寫；如林世仁的《十一個小紅帽》就是經典童話《小紅帽》大玩對顛覆、改寫的例子。如果小紅帽戴的不是小紅帽？如果小紅帽想養大野狼當寵物？ 2.文學的「後現代」特質：以「離心」（centrifugal）與「解構」（deconstruction）的觀點，打破單一價值觀的壟斷，消解是非、善惡、男女等二元對立的思想體系。3.女性作家與性別文化的顛覆：此派學者有鑒於童話女性形象、角色的僵化，重新評估舊（父權、男性）思想對兩性文化的箝制與影響，嘗試以童話顛覆、改寫的方式，重建兩性平等和諧的社會如對於：美貌迷思/兩性關係/愛情婚姻的顛覆、改寫。

2.2 女性形象與童話世界的圖像縮影

童話故事裡的魔鏡以神奇的現代科技與引人入勝的絕妙創意，完整記錄及反映關於社會、文化、及生活的型態意涵，情境與意像的精彩描繪創造出許多現代桃花源神話，反客為主的效應卻也常常令人忽略了直接的商業訊息訴求。童話人物分為常人形象、超人形象、與擬人形象等三種（陳正治，1998）。「常人形象」是指童話人物具有常人形體和特性，十八世紀法國宮廷的奢華形象，生活在城堡，穿著華服、熱鬧的舞會和專人服侍，電影《凡爾賽拜金女》模擬法國的傳奇瑪莉安東尼(1755-1793) 皇后，所構築出的場景，這是現實世界的真實童話，只是結局並不美滿，瑪莉的豪奢浪費招致民怨，最後走上斷頭臺一途，插畫家秋吟以電影劇照為藍本的插畫詮釋。「超人形象」，指出童話人物具有神的超能力，如巫婆、精靈、魔術師等，具有神奇魔法和遨翔天際的能力。「擬人形象」，是童話人物，除原型特色外，還有人的特徵，如安徒生童話中的「醜小鴨」、「錫兵」等。

美國小說家 Casewet 將人物特性分為（1）外形：容貌、服飾等；（2）表現：談吐、聲音、態度等。（3）內形：性格特徵。以安徒生的〈美人魚〉來說，主角的「外形」是長髮飄逸，湛藍海洋的眼睛深邃有神，容貌美麗、身材姣好的腰部以下為魚尾的少女。「表現」：美人魚具有優美歌聲，談吐得宜，和女巫交換條件後，變為一般少女，魚尾變為人類曼妙雙腿，但卻成了啞巴，不能說話。「內形」：有正負兩面的特質，正面是：天真、善良、犧牲；負面：古怪、不聽勸告（陳正治，1998）。

童話的女性角色描繪以：巫婆、皇后、公主形象為主。王文玲（2004）分析格林童話故事中的各種女性角色現象並且探討，以外貌、形象和特質將童話女性角色分為：（1）公主；（2）女兒；（3）母親：生母/繼母；（4）巫婆：善與惡這四種形象。李輝（2006）以為文學為分析面向，認為中國傳統女性形象在男性視角下，分為四種類型：補天型、立地型、尤物型和禍水型。女性的角色宿命為「靜默」：溫柔婉約、樂於付出、等待救援、缺乏獨立的「夢中情人」形象（葉品君，2007）。廖卓成（2002）認為童話中的女性刻板印象有：拜金、唯利是圖；被動、等待拯救；心腸惡毒這幾種類型。但以現代價值觀去看經典童話當中的女性角色，可以明顯見到許多不合情理之處，但卻也有像《格林童話·狼與七隻小羊》這樣勇敢、忍耐的堅強女性，小孩的母親剪開了野狼的肚子，救出小孩這些故事中的女性，就不是處於等待救援的狀況，但是以數量比例來看並不多。

黃汶婷（2003）歸納經典童話在國內平面廣告中運用的現象，分析的童話符碼為：（1）白雪·魔鏡·毒蘋果（2）不再掉鞋的現代灰姑娘（3）人魚不一定是美人（4）小紅帽迎戰大野狼（5）小火柴·大希望。童話符碼通常都是由一般人所熟知的童話故事而來，是一種視覺形象的記憶，例如：看到南瓜馬車、玻璃鞋瞬間聯想到灰姑娘，再加上迪士尼動畫行銷商品的推波助瀾之下，像是白雪公主、灰姑娘、美人魚等故事都是童話形象符碼相當鮮明的例子。

2.3 童話中的女性禁忌

佛洛伊德(Freud,Sigmund 1856~1939)的《圖騰與禁忌》一書指出：塔怖（禁忌）Taboo 是玻里尼西亞的一個字眼，代表兩種意義，是「崇高的」、「神聖的」，另一方面，則是「神秘的」、「危險的」、「禁止的」、「不潔的」。童話隱含許多意涵及告誡，包括對慾望及行為的禁止，即童話裡的禁忌；童話裡的禁忌也可解讀為「禁令」。禁令與我們的生活有著一層密不可分的關係，禁令與人性間亦有著矛盾與複雜的一面，有待我們進一步去翻譯與解讀（徐必堂，2002）。

童話角色中女巫最有震撼力和存在感，很少能像她這麼法力無邊、大權在握。她是故事的首席女主角，是引發善惡戰爭的重要人物，讓人陷入死亡般的昏迷，也能輕易讓人復活，施展魔法、調製毒藥、隨意改變人的生命。因此，一個童話故事要成功，必須達成它的心理任務，女巫就非死不可，因為女巫就是自我罪惡的化身。Cashdan（2001）在研究眾多童話故事後，舉出童年七大罪（虛榮、貪吃、嫉妒、欺騙、色慾、貪心、懶惰）的概念，指向我們必須承認自身的黑暗，其中的罪就是女巫形象的化身，正邪對立的拉拔戰顯現在許多故事中。經典童話中，「魔法」往往與「邪惡」劃上等號（葉品君，2007），這是女巫所背負之罪。

心理學教授 Cashdan（2001）提出童話的迷思為「童話是孩子的故事」：如格林兄弟的《孩子與家庭的故事》(Kinder und Hausmärchen) 蒐羅了兩百個故事，卻只有十幾則被收錄在孩子故事書裡。查理斯·貝勞特的《鵝媽媽故事集》(Contes de ma Mère l'Oye) 總共只收了十二個故事，故事雖然迷人有趣，卻未被收錄於現代童話故事中，像故事【驢皮】(Donkeyskin) 描述一個子民愛戴的國王，在皇后死後留下遺言：「為了人民著想，你必須再娶，娶到比我更美麗更幽雅的女人」。國王苦思良久且遍尋不著這樣的女人，好不容易想到，但這個人不是別人，正是自己的女兒。公主知道消息嚇壞了，向神仙教母求救，對國王提出三個條件：一件星辰閃耀的禮服；一件月光織成的衣服；一件如陽光耀眼的禮服，想不到國王都如實達成，最後公主的要求是驢皮，國王殺了那隻有魔法會帶來財富的驢子。公主只好逃跑，以三件禮服和鄰國王子有了完美的結局，故事另一版本是跟國王結婚。

〈白雪公主〉中兩個壁壘分明的女性形象，善良天真的白雪公主與心狠手辣的後母，

皇后在初版格林童話設定為生母，第二版變為後母，狠毒的魔女形象越趨明顯，梁敏兒與白雲開(2007)認為故事的爭議在於：女性之間的美麗與嫉妒，皇后由魔鏡得知白雪公主比自己美麗千倍，萌生嫉妒，瞬間變成惡母。再者是美麗與男性目光，皇后的美麗倚靠魔鏡論斷，白雪公主的美麗吸引王子垂青，女性完全失去自主性，美麗要靠他者的目光決定。Cashdan(2001)則認為〈白雪公主〉演變到無可避免的結局動力，則是虛榮，白雪公主受到虛榮的象徵：鏡子、緞帶、梳子的誘惑而三次瀕死，皇后的虛榮則表現於對外貌的執迷。

而灰姑娘故事重頭戲在於王子選妃的舞會，因為競賽會引起人最原始的渴望，希望自己就是萬中選一的那一個，這場競賽當然會激發嫉妒的感覺。後母和姊姊對仙度麗拉美貌的嫉妒在給她一堆不可能任務上表露無遺。後母說：「如果妳能在兩小時內把扁豆全部撿出來，就可以跟我們去舞會。」我們常把嫉妒形容為眼紅，而英文中的「嫉妒」(envy)這個字，來自拉丁文中的「videre」，意思就是「看」。所以格林版本中最後受到懲罰的兩個壞姊姊：白鴿飛來，分別啄出她們的眼睛，她們就因為心眼太壞而被懲罰不能看見，故事中妖魔化的繼母、繼姊終究得到報應。

拉岡的鏡像階段意指我們可以藉由他者：例如書寫小說或閱讀文本，進而從他者認識自我與審視異己。他者就像是一面鏡子，黃熾瑜(2007)認為女性在閱讀童話時，可以藉由閱讀文本而呼應自身的感受，看到文本中「虛構的我」，可以解讀為「他者」(the other)，從他者映照出「真實的我」，進而瞭解更完整的自我。藉由童話這面鏡子，女性在孩提時期幻想自己是小公主，長大為女人時則渴望覓得心目中的完美王子，這就是童話之「內化」過程。虛構的童話世界，往往反映出現實生活男女尊卑關係。童話中的男性角色作用在於(1)宰制：父親為引發故事發展之起點，出現於故事之開端，之後便不見蹤影。；(2)仲裁：王子是決定故事結束與勝負的人(葉品君，2007)，也因此雖然男性的角色在童話當中並不吃重，但是卻是故事的起頭與結束的關鍵鑰匙，男尊女卑的關係雖反映在經典童話裡。

2.4 童話的心理轉化與價值

童話以象徵語言道出人類長久以來的濃縮經驗，與童話交流的過程中可以體認出個人的問題縮影往往是人類生存的共同問題(Kast, 2004)，這樣的童話鏡像投射與故事心理儀式轉化，可稱之為童話治療，或稱為童話心理分析學，Marie-Louise vonFranz 在《童話心理學導論》(1970)認為：「童話不但是原型中最簡單，也是最赤裸、最簡潔的表達形式……童話對集體與無意識心理過程來說，屬於最純粹與最簡單的表現，它們的價值對於無意識的科學探究來說，就超越其他所有的素材」，蘊含在童話裡的象徵，即「封裝在原型中的希望」，能觸動我們內心。

事實上童話之不朽與魅力不僅止於兒童的道德教育功能，童話更是成人世界的娛樂選項，這也部分說明了為何在後現代科技與網路文化下，人類仍然需要古老的童話。童話的功能並非在於促進個體服從既定的道德符碼或教條訓諭；而是在於供應個體置身於變遷的社會脈絡裡，得以從童話裡建構發展出緩衝引發情緒、衝突困擾的方法(林耀勝，2001)。

叁、研究方法—整體研究架構與進行步驟

本研究主要的目的是瞭解當代童話圖像當中的女性形象描繪，並以內容分析法探討自變項與應變項之間的關聯性。

其中選擇自變項之原因分述如下：

1. 圖像議題 (Illustration Topic)：本研究的插畫主要挑選樣本為和研究相關、符合之議題，首先挑選插畫圖像當中有女性形象和角色之插畫，分析其與童話之關連性，再進一步探討

插畫中禁忌之意涵。

2. 童話符碼(Fairy Tales Symbol)：童話符碼頻繁的運用於現今的平面圖像以及插畫當中，包括世人耳熟能響的經典童話例如格林以及安徒生童話當中的經典人物和場景都是源於國外的經典童話，再加上迪士尼的推波助瀾之下，在媒體時代將童話故事加以視覺圖像畫，使得經典童話的角色或是符碼商品更具有跨國界的力量，其中光是公主商品就為迪士尼每年製造了四億美元商機 (Ramin Setoodeh & Jennie Yabroff, 2007)。童話符碼的包含物件、魔法、角色等呈現方式，例如：皇冠、城堡、玻璃鞋等「物件」的呈現方式；掃把、斗篷、仙女棒或魔杖、尖帽、烏鴉、貓頭鷹、黑貓、蛇等，具有神秘「魔法」的呈現方式；小紅帽、人魚、白雪公主、大野狼、巫婆等「角色」的呈現方式。

3. 區域別 (Area)：童話具有跨越國界、種族以及語言溝通的魅力，本研究欲從蒐集的童話圖像樣本當中發覺其相同脈絡與差異。

4. 作者性別 (gender)：男、女不同性別的創作者在於圖像創作的表現形式或訴求內容，是否會有所差異？本研究欲從中發現其脈絡。

本節依據研究背景、動機、目的、架構以及相關文獻的整理提出之研究問題。

1. 瞭解插畫當中的女性角色於雜誌插畫圖像當中的「女性形象特質」、「童話類型」、「禁忌類型」等不同項目的呈現情形與彼此之間的關連性。

2. 探究現代女性形象於雜誌插畫中，是否因「區域別」在大中華、日韓、西方地區的不同，而在「女性形象特質」、「童話類型」、「禁忌類型」描繪的運用上具差異性。

3. 最終探討「女性形象特質」、「童話類型」、「禁忌類型」結合三者運用於童話「圖文書」實際創作的可能性與發展性。

內容分析法(Content Analysis)決定傳播影響力，自1930年代隨著傳播研究的發展逐漸為傳播學所重視式 (Kerlinger, 1996)，為一社會科學的概念，主要探討「是什麼」(What)的問題，內容分析法的性質具有客觀性、系統性、量化性、敘述性、顯明。廣義來說，內容分析法最常運用於具描述訊息、符號內涵的調查，以及視覺特徵和深度訊息的分析，也可針對文化內涵及蛻變做出完整的理論與實證推演(Chava & David, 1996)。本研究採用內容分析法對雜誌插畫的女性形象描繪做客觀、系統化與量化的描述，並藉由統計工具以瞭解各個變項之間的差異性描述。

依據學者 Kolbe & Burnett (1991) 對於內容分析法所使用樣本數量之研究，以 100-200 篇為最多研究者所使用的抽樣數量。因此本研究的樣本蒐集以《dpi 設計流行創意雜誌》與《插畫市集》中的插畫為抽取之樣本，從國內與國外的插畫家當中分別抽取出插畫樣本，總共收集 413 個插畫樣本。

本研究之類目分類如下：

類目彙整表

變項性質	類目		文獻來源
自變項	區域別	1.大中華 2.日韓 3.西方	
	作者性別	1.男性 2.女性	
應變項	童話圖像中訴求內容與呈現類別		
	類別	1.經典童話 2.現代童話	陳正治 (1988) 林文寶 (1998)

訴求內容	1.幻想 2.趣味 3.誇張	陳正治 (1990) 林文寶 (2000) Vladimir (1928) Tolkien (1939) Thompson (1977)	
形象分類	1.常人形象 2.超人形象 3.擬人形象	賀宜，金燕玉， 陳正治 (1998) Byatt (2004)	
禁忌			
類型	1.死亡神秘色彩 2.暴力血腥色彩 3.性慾情感色彩 4.反傳統色彩 5.以上皆非	Freud (1913) Cashdan (2001) 徐必堂 (2003)	
女性形象類別			
童話女性	女巫	1.性感妖魅 2.邪惡壞心 3.醜陋面貌 4.會施法術 5.以上皆非	孫燕(2005) 王慧敏，羅憶(2006) 廖卓成 (2002)
	公主	1.善良天真 2.忍耐靜默 3.優雅美麗 4.以上皆非	Ziper(1983)
女性刻板	1.消極的 2.被拯救的 3.居家的 4.情緒化的 5.以上皆非	Mykol , David, Michelle & Kate (2006) Roger, Jessica, Paul & Jocrlyn(2003)	
圖像形式類別			
圖像姿態呈現	1.正面 2.側面 3.背面	黃玲美 (2003)	
訴求對象	1.兒童 2.女性 3.男性 4.大眾	Silverstein & Silverstein (1974)	

資料來源：本研究整理

肆、研究成果

(一)、基本資料描述

1. 作者性別描述分析

本研究童話圖像樣本中，在「作者性別」方面，可以發現「女性」作者的數量（63.2%），遠大於「男性」作者的數量（36.8%），在收集的樣本當中，圖像為女性創作者的圖像有 261 則，而男性創作者僅 152 則，在童話圖像的作者性別，女性對於童話的喜好度，可從中看出端倪。

2. 童話圖像類型描述分析

圖像當中的童話類別，以「現代童話」類別的出現頻率為高，比例為 66.1%，在整體圖像樣本的 413 則當中占有 273 則，而在童話的「訴求內容」方面，通常以「幻想」性的內容為主，有 252 則，占 61% 的比例，人物的形象分類方面，經常以「常人形象」的姿態呈現，共 239 則，比例占整體 57.9% 的百分比。

3. 女性形象類別描述分析

童話當中的女性形象類別，在「女巫形象」當中主要以「會魔法術」的形象呈現為主，有 153 則，占 13.6% 的比例，而「公主形象」的樣貌，則是以「善良天真」的類型為最主要的成現方式，數量為 164 則，占 39.7% 的比例，女性刻板印象類別，以「消極的」類型為主要呈現方式，數量有 157 則，占 38% 的比例。

4. 圖像風格類別描述

童話的女性圖像姿態以「正面」為最主要的呈現方式，共有 221 則，占 43.3% 的比例，圖像當中所呈現出的禁忌類型，更是以「反傳統色彩」出現次數的較為頻繁，共 180，占整體 43.6% 的比例。

(二)、童話圖像中女性形象之交叉分析

1. 童話類別與女性形象之分析

經由女性形象與童話之各個項目分析之後，得知童話類別在不管是在經典童話或是現代童話當中的女巫形象，都是以「會魔法術」的形象為主要的呈現方式；在公主形象當中，也同樣是以「善良天真」的形象為呈現方式；而女性刻板印象則主要是以「消極的」刻板印象呈現最多。

2. 童話訴求內容與女性形象之分析

在童話訴求內容當中，幻想性內容、趣味性內容與誇張性內容三者中的女巫形象，皆以「會魔法術」的女巫形象出現的比例為最多；而這三者的公主形象都同樣以「善良天真」的形象為訴求；唯一不同之處在於幻想性內容與誇張性內容的刻板印象都是以「消極的」形象出現最多，而趣味性內容卻是以「居家的」形象呈現次數較為頻繁。

3. 童話形象分類與女性形象之分析

在童話形象分類當中，常人形象、超人形象以及擬人形象這三種類別中的女巫形象，都是以「會魔法術」的圖像出現最頻繁；而這三者的公主形象則是以「善良天真」類型的出現機率最多；差異性在於常人形象與超人形象的女性刻板印象是以「消極的」圖像出現較多，而在擬人形象當中的刻板印象除了「消極的」之外，「居家的」類型也同樣出現的很頻繁。

(三)、童話圖像中禁忌類型之交叉分析

經由禁忌類型與各個類目分析之後，得知在作者性別方面，男性作者描繪出童話圖像在禁忌類型方面，以「死亡神秘色彩」的圖像出現次數較多，而女性作者所描繪的禁忌類型則是以「反傳統色彩」的圖像出現次數較多；在童話類別中，經典童話與現代童話類別，同樣是以「反傳統色彩」為主要的表現風格；在童話形象分類裡，常人形象和擬人形象皆

以「反傳統色彩」之禁忌類型為主要表現風格，僅在超人形象當中是以「死亡神秘色彩」的風格為主；在童話的訴求對象裡，兒童、女性、大眾都同樣的以「反傳統色彩」的圖像風格出現頻率較多，而訴求對象為男性，卻是以「性慾情感色彩」的圖像風格為主。

(四)、區域別與女性形象之交叉分析

在區域別與女性形象各類目分析後，得知不分大中華、日韓、西方地區的女巫形象，皆以「會魔法術」的女巫形象出現的較多；在公主形象方面，大中華與西方地區皆以「善良天真」的公主形象為主，但在日韓地區卻是以「忍耐靜默」、「優雅美麗」這兩種公主形象為主；在刻板印象部分，大中華、日韓、西方地區這三者同樣是以「消極的」刻板印象為較多的圖像呈現方式。

(五)、童話類別與訴求價值之交叉分析

經由童話類別與各類目分析過後，得知不論是經典童話或是現代童話，在童話圖像形象分類中，出現次數最多的皆為「常人形象」，最少的也同樣是「擬人形象」訴求；而在圖像訴求對象方面，在經典童話當中，次數出現最頻繁的是以「兒童」為訴求的圖像，而在現代童話當中，卻是以「女性」為圖像最主要的訴求對象。

(六)、區域別與圖像訴求之交叉分析

在區域別與各項類目之間的分析比較後，發現在作者性別方面，無論是在大中華、日韓還是西方地區，圖像創作者為「女性」的數量都較圖像創作者為「男性」的數量來得多；而在童話訴求內容方面，研究顯示在中華、日韓與西方此三地區，都以「幻想」性的圖像內容為出現最頻繁的童話圖像；在女性圖像呈現方面，大中華地區與西方地區的女性角色都是以「正面」姿態呈現方式為主，而在日韓地區卻是以「側面」呈現的圖像次數為最多；在圖像之訴求對象方面，大中華、日韓、西方這三的地區的圖像訴求對象，都是以「女性」為最主要的訴求對象。

伍、研究結論與建議

一、研究結論

1. 現代童話是以女性為訴求的趨勢

無論是經典童話還是現代童話都是以常人形象的角色為最主要的訴求，經典的圖像訴求對象還是集中在兒童，而現代童話卻是以女性為訴求的趨勢，在收集的樣本中，現代童話的圖像題材形式多於經典童話的圖像題材形式，有越來越多的插畫家將自己的對於童話的獨特觀點與生活體驗帶入插畫創作當中，因此在人物形象的描繪手法仍然是以常人形象為主，以常人形象的方式去描繪角色造型較超人形象與擬人形象更能引起共鳴，因為它是更貼近生活，而且為我們所熟知的範疇；雖然童話在形象訴求中必須是以常人的形象為主，但在訴求內容當中就必須以不同於現實生活的幻想性題材為訴求了，趣味性和誇張性內容的圖像故事，它們的圖像內容同樣都是取材自於日常生活，而幻想性訴求的為主圖像內容就不一樣了，圖像中的角色可以任意化身為巫婆、仙女或是超人，無論是飛天或是遁地，故事中的角色都無所不能，或是描繪現實生活當中不可能出現的事物或場景。

2. 童話圖像創作者都以女性作者為多

童話故事中所帶入的父權社會思想，包含對於愛情、性、美貌的描述，都影響著女性的心理，歷經孩童時期直到長大成人的階段，過去我們所熟知的經典童話故事，《格林童話》、《安徒生童話》、《綠野仙蹤》、《愛麗斯夢遊仙境》等...這些故事的寫作者都是男性作者，而在童話插畫的圖像方面，在本研究的資料數據顯示卻發現無論是在大中華、日韓還是西方地區，童話圖像創作者都以女性作者為多，這一方面正代表著有越來越多的女性插畫家投入童話圖像創作的工作，另一方面也顯示童話議題與女性之間的密切相關度，不管是以插畫的表現形式對童話圖像的重新詮釋，或是藉由插畫抒發情感、投射自我的表現，女性在童話圖像創作中找尋自我、發現自我並顯示自我。

3. 女性刻板印象都是以消極的形象為主

在經典童話與現代童話之中，無論是屬於幻想、趣味還是誇張性的訴求內容，常人形象、超人形象還是擬人形象，其中童話女性形象的表現方式都是趨向一致的，同樣的都是會施法術的女巫形象與天真善良的公主形象，女性刻板印象都是以消極的形象為主，只有趣味內容當中的女性刻板形象是以居家型的類型為主，趣味性內容的圖像多半呈現出在於日常生活中的樂趣，一般對於女性的刻板印象即是好媽媽、好太太的樣貌，因此女性可以說幾乎是與家庭印象分割不開的，所以趣味性的內容訴求才會以居家的女性刻板印象為主。

4. 公主仍然以善良天真的形象為顯著的圖像類別

女巫形象在當代插畫雜誌中所呈現的形象是以會施法術的類型為主，從騎著飛天掃把的巫婆、飛鳥般羽翼的天使到有擁有一雙晶瑩剔透翅膀的小精靈都屬會施法術的圖像類型，她們擁有的神奇法力足以改變尋常的一切，然而在童話故事當中的典型巫女，也不外乎是一些小仙子、巫婆之類的角色，所以導致在女巫形象裡，圖像樣本會特別顯著於會施法術這一類別；在於公主形象方面，圖像插畫也同樣脫離不了過去我們對於公主的既定印象，即善良天真的形象呈現，公主的善良天真是使其成為童話主角的必備條件。在女性刻板印象當中，消極的圖像類型是在插畫雜誌當中出現次數最多的刻板類型，圖像中的女性角色多半呈現出一種逃避現實、意志消沉的樣貌或舉動，或使用較為厚重且帶有濁色感的色彩描繪插畫圖像以表現出消極感，原因或許是消極感的角色塑造較易引起觀者的窺探慾望，使觀者想進一步地瞭解圖像的內涵或圖像中的角色之所欲為何，也有可能是以圖像呈現出女性對於現實的一種無聲反抗。

5. 藉由幻想世界所傳遞的禁忌議題

在當代插畫雜誌中的插畫圖像，童話圖像樣本主要以反傳統色彩的方式去傳達出禁忌的議題，反傳統色彩的圖像樣本所著重的是人物角色與所在環境的氣氛營造，傳達出不同於現實的不自然或不安、不協調的感覺，幻想本身就是一種反傳統、反現實的存在，而童話故事既背離現實卻又是由現實環境中所衍生而存在的另一個世界，也因此童話圖像樣本中會以反傳統色彩為出現最頻繁的禁忌表現類型。

6. 男性作者較偏好於以圖像傳達死亡神秘色彩的禁忌題材，而女性作者則是偏好於以圖像傳達反傳統色彩的禁忌題材

男性作者較偏好於以圖像傳達死亡神秘色彩的禁忌題材，而女性作者則是偏好於以圖像傳達反傳統色彩的禁忌題材，原因在於男性在從小的教育就被教導成向外型的探索性格，因此喜好冒險、探索未知，也就不難解釋死亡神秘色彩這類未知領域的禁忌題材在圖

像出現的次數較為頻繁；而女性在很多的時候都被教育成向內型的居家性格，講話要溫柔、動作不能太粗魯，不然會讓人覺得沒有教養，因而女性在肢體動作上有較大的舉動時，會被形容成粗魯，反之，男性在肢體動作上有較大的舉動時，卻會被形容成好動。女性在長久以來父權社會的規約下，轉而以其它的方式表現意見，因此在圖像當中我們也看見了這樣一個差異，女性作者較偏好以圖像傳達出反傳統的禁忌議題。無論是現代童話還是經典童話，常人形象與擬人形象的角色分類，或是以兒童、女性、大眾為主的訴求對象，都是以圖像傳達反傳統色彩的題材較多，只有超人形象的角色是以傳達死亡神秘色彩的禁忌內容為主，超人形象的角色多半會是一些像是巫婆、精靈、神怪的角色，插畫圖像當中有這些角色時，自然會使圖像容易散發出死亡神秘色彩的禁忌感。以男性為訴求對象的圖像，主要是以性慾情感色彩的禁忌議題為主，圖像中有不少樣本顯示是為電玩遊戲而設計的插畫，電玩遊戲的主要消費目標族群以男性為主，因此遊戲的精靈、魔女等女性角色設計的容貌都偏向較為性感，穿著布料較為稀少的設計，通常女性角色的肢體動作設計也帶有挑逗意味，遊戲插畫藉由此類禁忌議題以帶動消費買氣。

7. 大中華、日韓與西方地區的童話女性形象與女性刻板印象的結果顯示趨於一致

大中華、日韓與西方地區的童話女性形象與女性刻板印象的結果顯示趨於一致，這三個地區皆以會魔法術的女巫形象為呈現女巫圖像的方式，也以消極的為主要的女性刻板印象，不同之處在於大中華與西方地區的公主形象都是以善良天真的形象為主，呈現出最多的是正面的女性姿態，原因在於正面的姿態易於使觀者能快速進入到圖像中，瞭解圖像角色基本性格與造型打扮的全貌。而日韓地區的圖像卻是呈現以忍耐靜默、優雅美麗的公主形象為主，圖像最多的是以側面角度的呈現姿勢，理由在日本與韓國的女性常給人一種溫柔順服的形象，與童話圖像所呈現的忍耐靜默、優雅美麗的公主形象正好有重疊之處，側面的角色圖像看來較為含蓄也比較不帶有威脅感，使觀者比較容易有想像的空間，所以導致圖像區性表現上的差異。

二、研究討論

1. 台灣當代插畫中童話女性圖像之視覺形式

根據 Ziper (1983) 與孫燕 (2005)、王慧敏 (2006) 以及廖卓成 (2002) 等學者所發展出的童話女性形象，在雜誌插畫的樣本顯示經典童話類別與現代童話的女性圖像成果是一致的，都以會魔法術的女巫形象與善良天真的公主形象為主，學者葉品君認為魔法往往與邪惡劃上等號，而本研究的女巫形象也正好是以會魔法術的類型為最多，只是在圖像中所呈現最多的女巫樣貌並非邪惡壞心類型，而是會魔法術的類型，邪惡壞心的形象只占百分比 9.2%，這說明了女巫形象在插畫圖像上顯現的轉變，女巫不再是以往那個面貌醜陋又邪惡的老婦人樣貌，而是以具有超能力能改變現況的形象為主導，在 [鐘秀敏](#) 的研究裡也說明了女巫形象的蛻變狀況，女巫的特質不再是以邪惡當道，女巫也有善良的女巫，女巫，唯一恆久不變的就是魔法，如同 Carpenter & Prichard (1984) 對於童話的解釋：敘述古時魔法、仙子的故事；而即使是當代雜誌插畫中的公主形象，仍然脫離不了天真善良的公主形象範疇，黃嫻瑜 (2007) 論及「許多童話故事描寫女孩天真、對世界一無所知、無法靠自己，及不宜有他的被動性，將女性形象刻劃為天真無邪」(p28)，公主形象是對於女性理想樣貌的塑造，有時也象徵時代下的對於女性的審美觀，插畫中的公主形像以天真善良 (39.7%) 為主，而非以美麗為最主要訴求 (優雅美麗 24.5%)，時代的價值觀下雖然美麗

不是公主最先決的要件，但公主仍然必須有清純善良的樣貌。

依據 Mykol (2006) 以及 Roger (2003) 研究中對圖文書中女性刻板印象的分類，發現在雜誌童話圖像中以消極的女性刻板印象為主，童話中女性角色的被動性，藉由視覺圖像而具體呈現，Holfsted (1984)指出女性 (Feminity) 給予的象徵意義是屬於陰性、是較溫柔平和的，男性 (Masculinity) 在社會文化中是代表一種成就(Achievement)與英雄主義(Heroism)，男性積極而女性消極，東方女性在於傳統的角色定位即忍耐、等待的被動形像，受社會道德與禮儀的約束，少有替自己發聲的機會，即便是樣本中幾篇廣告童話圖像插畫，呈現的仍是女性的消極、被動性。

2. 台灣當代插畫中童話女性圖像之禁忌意涵

本文就 Freud (1913) 對禁忌的解釋，以及相關文獻、案例的歸類描述，歸類出了四種禁忌風格類型，發現禁忌類型會因為性別而有所差異。林芳玫 (2005) 在《權力與美麗》談論美麗女性之原罪，認為從神話、民間傳說、稗官野史、文學藝術，一直到電視、電影等現代大眾媒體，具「致命吸引力」的女人一直是個歷久彌新的女性形像，而這種形像的文化建構，適恰地反映了父權型態的作祟。圖像以男性為訴求的禁忌風格，是性慾情感色彩的取向，美麗性感的女性形像確實具有吸引力，而且吸引著觀者的注目度，對於男性來說女性圖像擁有姣好的身材與面貌，視覺感官上的刺激是必要的，即便是童話議題上的女性圖像。林芳玫也談及在藝術、色情、道德的領域裡，女性是被約束、管教、控制的對象，女性處於被欣賞的地位。《美貌神話》(The Beauty Myth) 一書的作者諾米·吳爾夫 (Naomi Wolf) (1992) 認為傳統社會以賢妻良母、淑女氣質等文化來限制女性，當這些限制逐步被打破之後，社會上控制女性的力量就必須重新部屬，轉移主題，把各種新的限制、禁忌、與懲罰加在解放後的婦女臉上和身體上 (p11)，女性的美貌形象就越嚴格地被要求。因此，反觀圖像以女性為訴求的禁忌風格，是反傳統色彩類型為取向，而女性插畫作者在禁忌風格的表現上也顯示恰好偏好反傳統類型，陳如苓 (2004) 在研究中指出台灣童話女作家在塑造童話的女性形像之際，「首先要破除的，便是以男性視角為中心的審美觀，走出女性被觀看的客體位置，伸張女性身體自主權的回歸」 (p140)，女性在現實生活受壓抑、約束的，藉由幻想的禁忌圖像，傳達女性對於傳統約束的反叛。

3. 從當代插畫中童話女性圖像探究區域文化差異

本文依據圖像樣本之創作者，將樣本做區域別劃分，區域別的差異確實會影響童話女性圖像的呈現方式，大中華地區與西方地區的女性圖像呈現一致的狀態，女性圖像以正面角度姿態為主，而日韓地區為側面的角度姿態為主，余淑吟在其〈廣告人物的視覺表現與互動〉一文，談到影像與涉入角度關係，正面 (frontal view) 角度表示互動者涉入其中，屬於同一個世界，具親近感；而側面 (side view) 角度表示與圖像內容無法連結，非同一世界，較疏離。人物以側面呈現，讓閱讀者有距離感，以正面角度表現，會使閱讀者產生涉入較多的關係，且更具參與感 (Kress & Leeuwen, 1996)。影像角度也許會影響觀者涉入度的關係，但是以插畫的角度來看，繪畫者必須由多重視角去呈現角色或場景，所以角色可能有不同角度的呈現，只是在雜誌中童話女性呈現的角度仍以正面和側面的水平視角 (Horizontal Angle) 為主，因為雜誌插畫的最終目的就在使觀者容易且快速、方便地閱讀圖像。

公主形像也因為區域別而有不同的表現方式，在大中華地區與西方地區是以善良天真形像為主，日韓地區則是以忍耐靜默、優雅美麗形像為訴求，以學者 Ziper (1983) 對貝洛童話的女性形象的看法是「童話中的女性必須用有禮的言語、正確的舉止、優雅的服飾來掩飾她的本能」。在一篇〈女孩都有公主夢？性別刻板化，自我何在〉的文章也同樣論及「如

果根據傳統童話和迪士尼電影提供的線索，不難發現，當中所描繪的公主形象，大多強調她們的美麗、可愛、溫柔、優雅、體貼等等充滿傳統女性特質的一面。故事中的公主，最後亦會因為這些特質而受盡愛護、獲得幸福快樂，因而成為女孩希望模仿的對象」。而文中嶺南大學比較文學系助理教授司徒薇（2007）更認為：「（迪士尼）他們將女人分為兩類：心地善良、年輕貌美，甚至是全世界最漂亮的女人才可以做主角，而年紀比較大的中年婦人，通常會是一個惡人、大壞蛋」。由以上相關說法，我們也不難發現為何在即使在當代童話插畫表現中，女性仍然呈現如此樣貌，西方的童話以最大宗的迪士尼動畫輸入華人市場，懵懂天真、善良的公主成為好女孩典型，東方婦女固有的傳統美德除了中華地區，也在日韓地區發酵，這些印象早已深植在社會文化當中，而且藉由各種不同的傳播媒介跨越國家界線互相沾染浸濡。

三、研究建議

1. 本研究在資料取樣部分，目前僅限於以國內兩本較為著名且具代表性的設計雜誌為取樣標準，其實台灣介紹插畫的設計雜誌為數不少，若能將近三年，由台灣其他設計雜誌中選取具童話議題的女性圖像插畫，做實際完整的蒐集與分析歸納，必能更精確的抓住女性圖像與禁忌議題在童話插畫上所代表的意義。

2. 禁忌議題範圍涵蓋廣泛，其中包括民族學、宗教方面以及地方風俗方面等不同面向的禁忌議題，但本研究主要是針對童話與女性形象與相關文獻等進行禁忌類型之歸納，可以得知在童話當中的女性禁忌類別，可以分成死亡、暴力、性慾、不倫等類型，研究發現由童話當中所歸類出來的女性禁忌類型，正好可以運用於分析插畫案例的風格類型，除了不倫類別之外，死亡、暴力、性慾這三類都可以直接由圖像的內容辨識出來，因此將不倫與性慾歸納成同一類別即「性慾情感」，另外傳達出禁忌感之要素即整體氣氛的營造，因此由圖像又歸類出了「反傳統」這一類別，因此圖像分為「死亡神秘色彩」、「暴力血腥色彩」、「性慾情感色彩」、「反傳統色彩」這四種禁忌類型，建議後續研究者可就禁忌風格類型進一步深入探討，歸納出不同的禁忌風格類型。

3. 本研究的取樣範圍是雜誌中具備女性圖像的童話插畫，透過女性圖像在雜誌插畫中呈現來找出當代女性在童話中的角色定位，因此建議後續研究者除了雜誌插畫外，可嘗試透過其他宣傳媒體或商品包裝上的女性圖像，觀察童話女性圖像運用在不同媒體的特色與表現。

參考文獻

書籍

- 林文寶（1998）。可圖可點的胡說八道，入情入理的荒誕無稽一釋童話，《認識童話》。台北：天衛文化圖書有限公司出版。
- 林文寶（2000）。試論我國近代童話觀念的演變——論豐子愷的童話。台北：萬卷樓圖書有限公司。
- 林芳玫（2005）。權力與美麗。台北市：九歌出版。
- 洪汛濤（1989）。童話學。台北市：富春文化。
- 洪淑苓（2000）。台灣童話作家的顛覆藝術。載於林文寶策劃、劉鳳芯主編：擺盪在感性與理性之間：兒童文學論述選集 1988—1998。台北市：幼獅文化事業公司。
- 耿一偉（2004）。載於《童話治療》導讀 女性的分析之道。
- 許建崑（1998）。古典童話的閱讀策略，《認識童話》。台北：天衛文化圖書有限公司出版。
- 陳正治（1988）。童話理論與作品賞析。台北市師範學院國教輔導叢書之十四，民國 77 年 6 月初版。
- 陳正治（1990）。童話寫作研究。台北，五南圖書出版公司，1990，1994。

陳正治 (1998)。談童話人物的創造，《認識童話》。台北：天衛文化圖書有限公司出版。

廖卓成 (2002)。童話析論。台北市：大安出版社。

劉鳳芯 (2001)。寫於《巫婆一定得死 童話如何形塑我們的性格》之推薦序。台北：張老師股份有限公司，2001年7月。

翻譯書籍

Charles Perrault 貝洛 (2007)。鵝媽媽的故事 The Tales of Mother Goose。台北市：書林出版。

Curtis W. Casewet 著，丁樹南 譯。寫作淺談·二集，頁 54-57。

Freud 佛洛伊德著，楊庸一 譯 (1913)。圖騰與禁忌，台北市：志文出版。

John Connolly 著，謝靜雯 譯 (2007)。失物之書。台北市：麥田出版。

Naomi Wolf 諾米·吳爾夫著，何修 譯 (1992)。美貌神話 The Beauty Myth。台北市：自立晚報出版。

Sheldon Cashdan 著，李淑珺 譯 (2001)。巫婆一定得死 童話如何形塑我們的性格。台北：張老師股份有限公司。

[Simone de Beauvoir](#) 著，[陶鐵柱](#) 譯 (1999)。第二性。台北市：[貓頭鷹](#) 出版。

Verena Kast 著，林敏雅 譯 (2004)。童話治療。台北市：麥田出版。

王國芳，郭本瑜著 (1997)。拉岡。台北市：生智出版。

桐生操著 (1999)。令人戰慄的格林童話 I。台北市 旗品文化出版社 1999.08 第一版第一刷 2000.03 第一版第十刷。

格林兄弟著，許嘉祥，劉子倩 譯 (2000)。初版格林童話精華篇。台北市：旗品文化出版社。

期刊雜誌

李輝(2006)。男性視角下的傳統女性形象分析。[河南師範大學學報](#)，33卷3期，182-184。

周惠玲 (2001)。童化與反童化:童話的改寫詮釋顛覆到回歸。誠品好讀第 11 期。

[孫燕](#)(2005)。[女性形象的文化心理分析](#)。中國大陸：社會科學，2005 卷 12 期。

梁敏兒，白雲開 (2007)。〈白雪公主〉與魔鏡。國文天地，第 23 卷第五期，4-9 期，65-87。

黃嫻瑜 (2007)。愛情喚醒沉睡中的睡美人。國文天地，第 23 卷第五期，25-32。

葉品君 (2007)。灰姑娘的前世今生。國文天地，第 23 卷第五期，33-40。

論文

王文玲 (2004)。格林童話中的女性角色現象。[國立臺東大學](#)兒童文學研究所碩士論文。

徐必堂 (2003)。《格林童話》中有關「禁令」故事之分析。[國立台北師範學院國民教育研究所](#)碩士論文。

陳如苓 (2004)。當代台灣童話女作家作品中男女形象及兩性關係之研究。靜宜大學中國文學系碩士論文。

[黃汶婷](#) (2003)。看廣告說童話--經典童話於臺灣平面廣告的運用。國立臺東大

黃玲美 (2002)：影像凝視之情色再現。雲林科技大學視覺傳達設計研究所碩士論文。

[鐘秀敏](#) (2003)。惡與善：綠野仙蹤、女巫 及 和平女巫中的女巫形象。靜宜大學西班牙語文學所碩士論文。

圖文書

Byatt, A. & Tatar, M. (2004). The Annotated Brothers Grimm. W. W. Norton.

Berelson, B., 1952, Content Analysis in Communication Research. Glencoe, Ill.:Free Press.

Carpenter, H. & Prichard, M. (1984) The Oxford Companion to Children's Literature. Oxford: Oxford University Press.

Holfsted, G. (1984). Cultural dimensions in management and planning. Asia Pacific Journal of Management, 1(2), 81-89.

[Tolkien](#), J. (1939) .[On Fairy-Stories](#), 10-11. published in Essays presented to Charles Williams, Oxford University Press,1947.

Kerlinger, F. (1996). Foundation of behavioral research. New York: McGraw-Hill.

Kress, G .. & Leeuwen, T (1996) . Reading image: the grammar of vision design. New York: Routledge.

Krippendorff, K., 1980, Content analysis : An introduction to its methodology, Beverly Hills, CA : Sage.

Mykol C, David Anderson, Michelle Broaddus & Kate Young(2006). Gender Stereotyping and Under-representation of Female Characters in 200 Popular Children's Picture Books: A Twenty-first Century Update. Sex Roles,55,757-765.

Ramin Setoodeh & Jennie Yabroff (2007) . Princess Power. Newsweek 150 no22 66-7 N 26.

Silverstein, A. & Silverstein, R(1974).The portrayal of women in television advertising. Fedral Communications Bar Journal.

Singleton, R., Straits, B., Straits, M.& McAllister, R. (1988). Approaches to social research. New York: Oxford.

[Thompson](#), S. (1977).The Folktale. University of California Press, Berkeley Los Angeles London.

Vladimir Propp (1928) . Morphology of the Folk Tale, Austin: University of Texas Press.

< 網路 >

余淑吟－<廣告人物的視覺表現與互動> 電子化教材

<http://140.131.50.43:88/edusite/ad/class/html/19/6.htm>

國科會補助計畫衍生研發成果推廣資料表

日期:2013/10/26

國科會補助計畫	計畫名稱: 從童話視覺消費的禁忌關聯探討女性角色描繪轉化(GM08)
	計畫主持人: 林瓊菱
	計畫編號: 101-2629-H-033-001- 學門領域: 環境藝術與設計
無研發成果推廣資料	

101 年度專題研究計畫研究成果彙整表

計畫主持人：林瓊菱		計畫編號：101-2629-H-033-001-					
計畫名稱：從童話視覺消費的禁忌關聯探討女性角色描繪轉化(GM08)							
成果項目		量化			單位	備註（質化說明：如數個計畫共同成果、成果列為該期刊之封面故事...等）	
		實際已達成數（被接受或已發表）	預期總達成數(含實際已達成數)	本計畫實際貢獻百分比			
國內	論文著作	期刊論文	0	2	100%	篇	
		研究報告/技術報告	1	1	100%		
		研討會論文	1	2	100%		
		專書	0	0	100%		
	專利	申請中件數	0	1	100%	件	
		已獲得件數	0	0	100%		
	技術移轉	件數	0	0	100%	件	
		權利金	0	0	100%	千元	
	參與計畫人力 (本國籍)	碩士生	0	0	100%	人次	
		博士生	0	0	100%		
		博士後研究員	0	0	100%		
		專任助理	0	0	100%		
國外	論文著作	期刊論文	0	0	100%	篇	
		研究報告/技術報告	0	0	100%		
		研討會論文	0	0	100%		
		專書	0	0	100%		章/本
	專利	申請中件數	0	0	100%	件	
		已獲得件數	0	0	100%		
	技術移轉	件數	0	0	100%	件	
		權利金	0	0	100%	千元	
	參與計畫人力 (外國籍)	碩士生	0	0	100%	人次	
		博士生	0	0	100%		
		博士後研究員	0	0	100%		
		專任助理	0	0	100%		

<p>其他成果 (無法以量化表達之成果如辦理學術活動、獲得獎項、重要國際合作、研究成果國際影響力及其他協助產業技術發展之具體效益事項等，請以文字敘述填列。)</p>	<p>正在參加國內外研討會與投稿期刊中</p>
--	-------------------------

	成果項目	量化	名稱或內容性質簡述
科 教 處 計 畫 加 填 項 目	測驗工具(含質性與量性)	0	
	課程/模組	0	
	電腦及網路系統或工具	0	
	教材	0	
	舉辦之活動/競賽	0	
	研討會/工作坊	0	
	電子報、網站	0	
	計畫成果推廣之參與(閱聽)人數	0	

國科會補助專題研究計畫成果報告自評表

請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況、研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）、是否適合在學術期刊發表或申請專利、主要發現或其他有關價值等，作一綜合評估。

1. 請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估

達成目標

未達成目標（請說明，以 100 字為限）

實驗失敗

因故實驗中斷

其他原因

說明：

2. 研究成果在學術期刊發表或申請專利等情形：

論文： 已發表 未發表之文稿 撰寫中 無

專利： 已獲得 申請中 無

技轉： 已技轉 洽談中 無

其他：（以 100 字為限）

3. 請依學術成就、技術創新、社會影響等方面，評估研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）（以 500 字為限）

童話插畫中的女性角色描繪是社會意識下的一種表現，在傳統思維主導下，女性常是被觀看的刻板印象，反映時代的價值與消費意念，也提醒整體社會對於相關議題的聚焦。「童話故事就是童年的心理劇。在異想天開的奇幻情節背後，卻是反應現實人生掙扎的寫實劇。」童話是成長過程中的共同記憶，是最早聽到的故事，原意是取悅孩子，但孩子也藉此解決自身的心理衝突。對於女性的吸引力是想像自己為童話人物，期盼奇妙際遇，從表情、打扮、和儀態等，童話影子都隱藏其中。

童話是一則永不結束的故事，仙杜麗娜的美麗傳奇與奇妙情境，融合現實幻想於一爐，與英雄、公主等原型(Archetype)代言人產生許多社會儀式(Ritual)、神秘情感的聯結。女性角色消費不只靠社會標準、文化觀點的塑造，它們也是建立自我形象(Self-image)的重要依據。產品的影像識別隨著消費情緒與視覺隱喻的轉移的常常表現出相當符號象徵的儀式組合。本研究藉由報紙插畫的童話女性角色消費模式，探討社會變遷下消費者價值與需求在不同訴求目的程度上的關聯性，歸納童話女性角色消費的文化特性，檢驗女性角色描繪、圖像呈現形式、表達內涵與時代意義之關聯性。研究結果顯示：1. 現代童話是以女性為訴求的趨勢 2. 童話圖像創作者都以女性作者為多 3. 女性刻板印象都是以消極的形象為主 4. 公主仍然以善良天真的形象為顯著的圖像類別 5. 藉由幻想世界所傳遞的禁忌議題 6. 男性作者較偏好於以圖像傳達死亡神秘色彩的禁忌題材，而女性作者則是偏好於以圖像傳達反傳統色彩的禁忌題材

