

南華大學藝術與設計學院民族音樂學系

碩士論文

Department of Ethnomusicology

College of Arts and Design

Nanhua University

Master Thesis

大學生電影音樂審美經驗之研究—以南華大學為例

Research on College Students' Aesthetic Experience in Film  
Music--Taking Nanhua University as an Example

孫文林

Wen-Lin Sun

指導教授：明立國 博士

Advisor: Li-Kuo Ming, Ph.D.

中華民國 108 年 6 月

June 2019

南華大學  
民族音樂學系  
碩士學位論文

大學生電影音樂審美經驗之研究-以南華大學為例  
Research on College Students' Aesthetic Experience in Film Music-----Taking  
Nanhua University as an Example

研究生：孫文林

經考試合格特此證明

口試委員：曾毓芬  
張維川  
何文周

指導教授：何文周

系主任(所長)：李雅貞

口試日期：中華民國 108 年 5 月 15 日

## 誌謝辭

在大陸讀完學生之後，一個機緣巧合的機會報考了「台灣南華大學」，開始了三年的碩士學習生涯。由於兩岸語言習慣上細微的不同，起初來到南華大學唸書時稍感些許的不適應，而在學習期間，指導教授明立國老師對我進行學習上的引導，生活上的幫助，讓我漸漸的適應了台灣適應了南華。

古之師者，傳道授業解惑者也。《禮記》有言：「師也者，教之以事而喻諸德也」，無論是「傳道授業」還是「喻德」，明老師對我的耐心教導，無不使我感恩戴德。「新竹高於舊竹枝，全憑老幹為扶持」我的論文能順利完成，是與明老師的付出分不開的。「當然這篇碩士論文論述的僅僅是幾個方面，在未涉獵到的知識上，希望還能寫在你的博士論文裡面」，這是明老師簽署最終論文合格證明時給予我的話，讓我非常感動，能得到明老師的認可比什麼獎勵都重要。

還要感謝唸書期間在生活上對我「無微不至」的蘇吏亞伯姐姐，姐姐的照顧讓我感受到了不一樣的「異域風氣」，讓我對生活有了更深層次的理解與嚮往，生活不僅僅是「活著」，它是充滿陽光的是積極的。讓我在台灣唸書不僅有著理性的思考邏輯，還學會了感性上的情感表達。

最後要感謝我的父母與女朋友，在海的那一頭默默的支持我、鼓勵我，做我堅實的後盾。父母經濟上的支持，感謝我的小菲，你的陪伴也使我在夜深人靜寫論文的時候，減少了打字的乏味，「玲玲骰子安紅豆，入骨相思知不知。」邪路文的時候有一個自己喜歡的人陪著你真的是一件幸福的事情，不僅能增加我們之間的感情，在最後處理調查問卷的時候，兩個人相互分工配合，使大量數據的統整也變得輕鬆了。有時因為一個簡單的辭藻，兩個人就開始激烈的「學術討論」，現在想起來也是無比的甜蜜愛情的甜蜜。

「欲求賢才棟樑，天空陸地海洋。半世東奔西忙，今又遠航，路遙山高水長。」碩士階段就要告一段落了，感謝上帝在這期間將我帶到你們的面前，你們都將成為我人生最大的財富，愿今後的日子上帝與我們同在！

## 摘要

自從有聲電影發明以來，大多數的電影都是有聲電影。而電影音樂隨著電影慢慢的融入了我們日常生活當中。當代大學生是觀看電影的主力軍，為瞭解大學生對電影音樂接程度，筆者試圖藉此論文的研究，進行相關的調查與探討，並藉此得以深度瞭解大學生對電影及電影音樂存在的問題與喜好。

論文內容共有五個章節，第一章緒論，包含了研究動機與目的、文獻回顧、研究方法與限制及名詞解釋。第二章則回顧了電影發展的歷史，從如何形成了電影、早期的無聲電影、有聲電影、數為電影。第三章是研究方法的綜述及問卷調查內容詳述。第四章是問卷整理與分析，探討包括不同性別、年級、學院及是否有修過欣賞課等方向，分析其之間存在的差異性。第五章結論總結了筆者研究後的發現及未來可能繼續研究的方向。希望以現階段具體存在的這些現狀為實證研究的基礎，以作為大學生對電影音樂審美之建議與參考。

關鍵詞：電影音樂、問卷研究、審美經驗

## **Abstract**

Since the invention of sound films, most films have been sound films. And the film music gradually integrated into our daily life with the film. Contemporary college students are the main force of watching movies. In order to understand the degree of music connection of college students to movies, I tries to take this paper to carry out relevant investigation and discussion, and thus to deeply understand the problems and preferences of college students on movies and film music. The content of this paper consists of five chapters. The first chapter is the introduction, which includes research motivation and purpose, literature review, research methods and limitations, and noun explanation. The second chapter reviews the history of film development, from how to form the film, the early silent film, the sound film, and the digital films. The third chapter is the summary of research methods and questionnaire survey. The fourth chapter is the sorting and analysis of the questionnaire, including different gender, grade, college and whether they have taken appreciation courses on arts, and analyzes the differences between them. The fifth chapter summarizes the findings and future research directions. It is hoped to take the present situation as the basis of empirical research, as a suggestion and reference for college students' aesthetic appreciation of film music.

**Keywords :** Film Music, Questionnaire survey, Aesthetic Experience

# 目錄

誌謝辭.....	I
摘要 .....	II
<b>Abstract.....</b>	<b>III</b>
目錄.....	IV
圖目錄.....	V
表目錄.....	VIII
<b>第一章 緒論.....</b>	<b>1</b>
第一節 研究動機與目的.....	1
第二節 文獻回顧與探討.....	3
第三節 研究方法與限制.....	8
第四節 名詞解釋.....	10
<b>第二章 電影歷史發展中的聲音 .....</b>	<b>12</b>
第一節 默片時代.....	12
第二節 有聲電影時代.....	18
第三節 數位電影時代.....	20
<b>第三章 研究與設計 .....</b>	<b>26</b>
第一節 電影音樂及音樂欣賞的相關研究.....	26
第二節 問卷調查法.....	29
第三節 調查問卷內容闡述.....	32
<b>第四章 問卷分析 .....</b>	<b>36</b>
第一節 基本資料的問卷分析與詮釋.....	36
第二節 單選題的問卷分析與詮釋.....	41
第三節 複選題的問卷分析與詮釋.....	77
<b>第五章 結論與建議 .....</b>	<b>109</b>
<b>參考文獻 .....</b>	<b>111</b>
一、書籍.....	111
二、學位論文.....	112
三、期刊.....	114
<b>附錄 .....</b>	<b>117</b>
問卷調查表.....	117

## 圖目錄

圖 1-1: 各年級學生人數百分比圖.....	37
圖 1-2: 男女生人數百分比圖.....	38
圖 1-3: 是否選修過欣賞課人數百分比圖.....	39
圖 1-4: 各院人數百分比圖.....	40
圖 2-1-1: 男性與女性對喜歡看電影的滿意度百分比圖.....	41
圖 2-1-2: 男性與女性對喜歡電影音樂的滿意度百分比圖.....	42
圖 2-1-3: 男性與女性對電影里, 音樂比影像重要滿意度百分比圖.....	43
圖 2-1-4: 男性與女性認為好的電影音樂會加深對電影的印象滿意度百分比圖.....	44
圖 2-1-5: 男性與女性對特別查閱過或試聽過電影原聲帶同意度百分比圖.....	45
圖 2-1-6: 男性與女性對曾思考過這首電影音樂中使用何種樂器演奏同意度百分比圖.....	46
圖 2-1-7: 男性與女性對特別查閱過或試聽過電影原聲帶同意度百分比圖.....	47
圖 2-2-1: 不同年級對喜歡看電影同意度百分比圖.....	48
圖 2-2-2: 不同年級對喜歡電影音樂同意度百分比圖.....	49
圖 2-2-3: 不同年級認為好的電影音樂會加深我對電影的印象同意度百分比圖.....	50
圖 2-2-4: 不同年級對一部電影, 音樂比影像重要的同意度百分比圖.....	51
圖 2-2-5: 不同年級對曾特別查閱或試聽過電影原聲帶的同意度百分比圖.....	53
圖 2-2-6: 不同年級對曾思考過這首電影音樂中使用何種器樂演奏的同意度百分比圖.....	54
圖 2-2-7: 不同年級對接受無聲電影的同意度百分比圖.....	55
圖 2-3-1: 是否選修過欣賞課程對喜歡看電影的同意度百分比圖.....	56
圖 2-3-2: 是否選修過欣賞課程對喜歡電影音樂的同意度百分比圖.....	57
圖 2-3-3: 是否選修過欣賞課程對一部電影, 音樂比影像重要的同意度百分比圖.....	58
圖 2-3-4: 是否選修過欣賞課程對好的電影音樂會加深對電影的印象的同意度百分比圖.....	59
圖 2-3-5: 是否選修過欣賞課程對曾特別查閱過或試聽過電影原聲帶的同意度百分比圖.....	60
圖 2-3-6: 是否選修過欣賞課程對曾思考過這首電影音樂使用何種器樂演奏同意度百分比圖.....	61

圖 2-3-7: 是否選修過欣賞課程對可以接受無聲電影同意度百分比圖 .....	62
圖 2-4-1: 不同學院對喜歡電影的同意度百分比圖 .....	64
圖 2-4-2: 不同學院對我喜歡電影音樂同意度百分比圖 .....	65
圖 2-4-3: 不同學院對一部電影, 音樂比影像重要的同意度百分比圖 .....	68
圖 2-4-4: 不同學院認為好的電影音樂會加深對顯影的印象的同意度百分比圖 .....	70
圖 2-4-5: 不同學院對曾特別查閱過或試聽過電影原聲帶的同意度百分比圖 .....	71
圖 2-4-6: 不同學院認會思考過這首電影音樂中使用何種器樂演奏的同意度百分比圖 .....	74
圖 2-4-7: 不同學院對接受無聲電影的同意度百分比圖 .....	75
圖 3-1-1: 男性及女性平均一個月刊幾部電影的橫條比例圖 .....	77
圖 3-1-2: 男性及女性對電影類型喜愛的橫條比例圖 .....	78
圖 3-1-3: 男性及女性平時以不同方式看電影的橫條比例圖 .....	79
圖 3-1-4: 男性及女性由於電影中何種因素, 使之想去觀賞的橫條比例圖 .....	80
圖 3-1-5: 男性及女性看電影的心理需求橫條比例圖 .....	81
圖 3-1-6: 男性及女性選擇跟誰一起看電影的橫條比例圖 .....	82
圖 3-1-7: 男性及女性何種電影內容, 能使之產生深刻印象的橫條比例圖 .....	83
圖 3-2-1: 不同年級月平均看幾部電影的橫條比例圖 .....	84
圖 3-2-2: 不同年級喜愛何種電影類型的橫條比例圖 .....	85
圖 3-2-3: 不同年級平時看電影方式的橫條比例圖 .....	86
圖 3-2-4: 不同年級電影中何種因素, 使之想去觀看的橫條比例圖 .....	87
圖 3-2-5: 不同年級看電影心理需求的橫條比例圖 .....	88
圖 3-2-6: 不同年級選擇跟誰一起看電影的橫條比例圖 .....	89
圖 3-2-7: 不同年級中何種電影內容, 能使之印象深刻的橫條比例圖 .....	90
圖 3-3-1: 是否選修過欣賞課程的同學平均一個月看幾部電影的橫條比例圖 .....	92
圖 3-3-2: 是否選修過欣賞課程對電影類型喜愛的橫條比例圖 .....	93
圖 3-3-3: 是否選修過欣賞課程的同學平時看電影方式的橫條比例圖 .....	94
圖 3-3-4: 是否選修過欣賞課程因電影中的因素, 使之想去觀賞的橫條比例圖 .....	95

圖 3-3-5:是否選修過欣賞課程在看電影中心裡需求的橫條比例圖.....	96
圖 3-3-6:是否選修過欣賞課程選擇跟誰一起看電影的的橫條比例圖.....	97
圖 3-3-7:是否選修過欣賞課程在看何種電影內容,使之印象深刻的橫條比例圖.....	98
圖 3-4-1:不同學院平均一個月看幾部電影的橫條比例圖.....	99
圖 3-4-2:不同學院對電影類型喜愛的橫條比例圖.....	100
圖 3-4-3:不同學院何種方式看電影的橫條比例圖.....	102
圖 3-4-4:不同學院因電影中的因素,使之想去觀賞的橫條比例圖.....	103
圖 3-4-5:不同學院看電影的心裡需求的橫條比例圖.....	105
圖 3-4-6:不同學院選擇跟誰一起看電影的橫條比例圖.....	106
圖 3-4-7:不同學院在觀看何種電影內容,能使之印象深刻的橫條比例圖.....	107



## 表目錄

表 1: 各個年級、性別、音樂欣賞選修課及學院人數統計 .....	36
-----------------------------------	----



# 第一章 緒論

電影的開始要追溯到十九世紀中期，人們把連續不斷的畫面稱之為電影，電影的發展經歷了幾個重要的階段，其發展目的是為了給觀眾更好的感受，而自有聲電影以來，大量的電影音樂被配樂師加入到了電影裏面，而如今大學生作為電影業的觀眾群體，大學生是否對電影音樂有著自己喜好上的判斷，對電影音樂的需求及接受電影音樂的程度為何，是筆者想研究重要的課題

## 第一節 研究動機與目的

筆者從小就非常喜歡影視劇裡面的超級英雄，每當主角伴隨著特有的背景音樂出場的時候，筆者都會模仿他的一舉一動，幻想著自己就是劇情裡面的超級英雄。很小的時候就知道，英雄出場都是伴隨著特別明顯的音樂，即使有時候沒有看到畫面，聽到那熟悉的音樂就知道，現在應該是主角登場了。而在筆者在大學時，電影《神鬼奇航》系列裡面正面角色出場時那宏偉的交響樂團配樂，我身上每一根汗毛都跟著鼓點豎立起來，隨著節奏雞皮疙瘩此起彼伏，反面角色出場那空洞、幽怨還有一絲恐怖邪惡的配樂深深地勾著我的魂魄，連呼吸都放慢了，甚至於有時害怕到身體一直不敢呼吸，我為之癡迷的把每一部都看了不止十遍，當大學畢業時所寫論文也是探討《神鬼奇航》系列電影中電影配樂，身為一個大陸的學生來到台灣大學裡唸書，在不同的文化、環境、思想的影響下，台灣的大學生對電影及電影音樂是持何種態度，此為筆者研究動機一。筆者從高中開始學習音樂專業一直念到碩士，對音樂有著較強的認知度與理解度，且藉著來台灣唸書之便，也想瞭解一下台灣大學生群體對電影音樂的認知度與具體存在差異為何，此為研究動機二。

隨著經濟的發展和科技的進步，數位化的影音技術將視聽文化帶入了另一個多元而繁盛的時代，電影作為一種綜合性的藝術形式，在我們實際的生活當中，到底扮演了何種角色？在欣賞電影的過程中，音樂審美經驗又如何的產生與進行？若以觀賞電影的主要群體之一：大學

生，來做為一個探討的主題，除了瞭解大學生對於電影接受與喜愛的各種認知與理解之外，也通過問卷調查的方法，也可以瞭解及分析大學生對電影音樂之審美經驗，探討大學生評價一部電影的「好看」與「不好看」的因素有哪些，並深入剖析大學生所具有的音樂審美觀念。楊國樞<sup>1</sup>認為：「態度 (attitude) 經常指向某些事體，故它可以解釋作指向某種價值的個人的心理狀態 (楊國樞, 1978:300)」，如何從大學生對電影音樂的欣賞、評鑒與價值觀等，這些角度呈現出的態度，來了解他們欣賞、接受電影音樂的各種心理和社會狀態，這也是值得探討的一個方向。影評家弗蘭克·斯伯特尼 (Frank Spotnitz) 曾提到：「音樂如同第二個劇本，給予故事一個適當的位置，並豐富它。(斯伯特尼, 1998:218)」，克拉斯沃爾<sup>2</sup> (David R. Krathwoh) 提出了音樂情緒情感的五個層次劃分。作為一個連續體，這五個層次由高到低一次是：「接受、反應、價值、組織和特徵化。(克拉斯沃爾, 1964:147)」，電影音樂是音樂的一種特殊的形式，對電影走向的誘發具有指向性。因此，大學生是否也有以上學者的觀念或者有新的觀念的提出。而在不同性別、年級、學院中的大學生，對電影音樂的認知否有著明顯的差異性，以下幾個問題即為本研究所欲探討的主要目的：

- 1、大學生如何看待電影中影像與音樂的關係。
- 2、在一部影片中最讓人印象深刻的因素和音樂有什麼關係。
- 3、探究大學生對電影的喜好類型與知識背景的關係。

---

<sup>1</sup> 楊國樞，1932-2018，著名心理學家，台大心理學系教授，中央研究院院士。

<sup>2</sup> David R. Krathwohl，1921-2016，美國教育心理學教授，曾任美國教育研究協會主席。

## 第二節 文獻回顧與探討

### 一、在音樂欣賞的理論基礎方面

音樂教育哲學家 Bennett Reimer<sup>3</sup> 認為：「對音樂藝術最不可或缺的是音樂欣賞，它是音樂藝術的活力體現，欣賞者對音樂進行聆賞，是最為直接的情緒表述，並有聽者本身的音樂美感 (Reimer, 2011:77)」。田潔在〈音樂欣賞對高職高專大學生心裡健康影響的調查與研究〉中認為：「在欣賞音樂的過程中，不僅需要有豐富的想象力和深刻的理解力，還需要有對照、襯托等自覺的表象聯想。這是一個非常複雜的思維訓練過程，它將形象與抽象的思維和表達方式交織在一起，積極地鍛鍊了大學生的形象思維能力、抽象思維能力和整體把握事物的能力；它不僅能夠提高大學生的創造力，加強他們對社會生活的認識和理解，而且還能夠極大地促進邏輯思維的發展，對於完善人的性格，培養人的情感，陶冶人的情操，開拓人的思維，有著積極地作用」。Louis Giannetti (2005) 在《認識電影》書中曾說到：空談音樂內容，是相當困難的，但有歌詞時音樂本身的意義就會明晰，音樂與影響配合時，意義就容易表達 (Giannetti, 2005:136)。

筆者總結出書中 Louis Giannetti 所提出的關於電影配樂功能一共有七點：

- 1、電影配樂在電影中具有其整體的精神和氣氛。
- 2、電影配樂在電影中具有暗示環境、階級或者種族團體效果。
- 3、電影配樂在電影中能預示即將發生的事件。
- 4、電影配樂在電影中通過不和諧音程與無調性關係音階給觀眾帶來焦慮與困惑感。
- 5、電影配樂在電影中引導著觀眾的情緒。
- 6、電影配樂在電影中具有主導情緒中立或者製造出反向諷刺的效果。
- 7、電影配樂在電影中能突出角色的個性或者主題意境。

### 二、在電影音樂文本分析方面

申建軍 (2009) 所寫〈電影《臥虎藏龍》的配樂〉中，從主人公出場配樂，人物回憶場景音樂

---

<sup>3</sup> Bennett Reimer, 1932-2013, 美國音樂教育博士，研究理論和綜合藝術教育項目的哲學專家。

和開場配樂中都有非常詳細的描寫，並分析了配樂師配樂的習慣于手法，但是此篇文章一文中並沒有類似的解釋或闡述，而更多的是交代了作者背景以及配樂獲得的各種獎項，通過年代分析、音樂的前期與後期製作以及跟交響樂團的配合，再到錄音完成。

呂維（2009）所作〈用音樂來闡釋電影《阿甘正傳》中的羽毛主題〉，文中開頭講述：「天空中飄落下一片羽毛，隨之而來的音樂是甜蜜的，聽上去像孩子般幼稚的演奏、天真、淳樸的主題音樂與阿甘人物的性格十分貼合」。可是並沒有分析音樂旋律的走向，以及音樂的構成。此中還有一處作者寫到：「西爾維斯特還譜寫了一個阿甘與珍妮的愛情主題，這段美妙的音樂首次出現時再校車上，單簧管再弦樂和豎琴的伴襯下吹走出這個溫柔的主題音樂……」，這段也沒有具體描寫弦樂與豎琴是怎麼伴襯的，而且沒有交代何種旋律是溫柔的，溫柔的主題為什麼可以代表愛情。陳剛、芮艷《電影評介》(2006)所著的《電影「辛德勒名單」配樂賞析》中寫道：「字幕出現在黑暗的背景下，鋼琴的音樂把觀眾帶入一個沈重的心理空間」。這段應該更佳具體的闡釋一下，是什麼鋼琴旋律，高音還是低音，又有哪些基本旋律、節奏。後段中寫道：「基調確定後，小提琴主旋律貫穿全篇，以簡潔明瞭的小調旋律，宏觀揭示出一個災難深重民族的心理歷程」。既然是作者所著的是配樂賞析而又著重提到小提琴主旋律，那應該附上這段小提琴旋律線譜，並加以分析。

小結：在文本分析中幾位學者都是通過曲式分析、旋律走向、不同樂器出現的時機進行詳細描寫，再通過對樂譜的分析、大小調式，最終得出結論。多數文本分析都是對配樂進行詳細描述，而忽略觀眾的實際情緒，電影是面向於大眾群體，每個人都是獨特的個體，可能同一個配樂選段，不同聽眾有著不同感受。而且分析的譜例都是配樂師所寫，並非自己原創，最後分析出來的結果只能清晰表達自己的情感意願，而非網絡大眾的感受。

### 三、在電影音樂研究方面

陳亞冰（2011）在《電影聲音與畫面的協同性研究》中運用協同學理論對視知建立的宏觀動力學模型理論入手，通過理論分析與實驗論證明來描述觀影體驗中知覺張力和能量的存在於釋放。實驗取樣為 80 名在校大學生及研究生，年齡平均在 20-25 歲之間，被試均為右利手，沒有生理或精神方面的、會影響試聽感知覺的相關疾病，無視覺或聽覺障礙。

此文中筆者結論了以下觀點：

1、通過對電影聲畫理論的演進與發展的研究，本文指出電影的再現現實首先基於受眾對電影的認知過程與對客觀世界的認知過程的統一性，真實是一種認知和情感上的選擇與認同。其次在觀影過程中，張力與能量的體現要求受眾的主動參與。此文得出電影的觀賞體驗具有雙重性，包含了對聲音與畫面的共同感知。

2、通過協同理論基本概念研究，以及對試聽知覺的感知結構和神經生理機制探索，他認為視聽知覺活動期本身就是一個協同化的過程，具有多層次性。主要表現為生理層面的視聽覺協同化感知過程，與認知層面的協同化模式識別過程。

3、由視覺與聽覺的協同化模式識別建立，與視聽知覺交叉感知模式的研究，此文提出觀影體驗中電影聲音與畫面的協同化認知過程是一個存在多個序參量的自組織過程。受眾在觀影過程中通過模式識別及知覺振蕩現象產生多種感覺及情緒上的波動，從而產生張力和能量。

石凡(2012)在《勵志電影欣賞課程對大學生心裡健康水平的影響研究》中認為當代大學生的心裡健康標準應當包括七個方面，即整場的認知能力、穩定的情緒狀態、和諧的人際關係、適當的自我意識、完善的人格品格、適度的焦慮水平和良好的適應能力為理論基礎，經過問卷調查和分析討論，取樣選擇從一年級同專業在校大學生中隨機選取兩個班級作為研究對象，兩個班級的人數分別各 35 人。所被測試者的年齡在 18-22 歲。將研究對象分為研究組和對照組，對研究組的學生在心裡健康教育課程中增加部分課時，補充勵志電影欣賞內容。之後通過卡特爾 16 種人格因素問卷(16PF)、應付方式問卷(CSQ)、一般自我效能感量表(GSES)三種問卷，測量大學生的系心理健康水平以及應對方式、自我效能感和心境等因素的變化，筆者總結如下結論：

1、勵志電影欣賞課程通過完善人格、調整心態、提高自信、穩定情緒等反面對大學生心理健康水平的提高產生積極影響。

2、不同風格和內容的勵志影片能夠以多種方式影響大學生心理健康的各個方面。

3、有必要在心裡健康教育課程中補充勵志電影欣賞的內容，構建電影欣賞與心理健康課程的共同體。

黃雅靜(2012)在《近年來大學生電影欣賞分析——以吉林大學為主》論文根據 2011 年 6 月、9 月、11 月在吉林大學發放的大學生電影欣賞問卷調查狀況，調查一共發放問卷 1000 份，收回有效問卷 948 份。其中文科生佔 53.8%，理科生佔 46.2%；女生佔 55.6%，男生佔 44.4%。通過觀看

電影的數量、方式、目的、標準以及類型，結合 2006 年彭柳、邱蓮子對廣州市大學生影視欣賞狀況進行的調查分析和 2010 年騰朝軍、母華敏等人對秦皇島市大學生影視欣賞現狀研究，通過對比分析大學生對現代電影欣賞的狀況、喜愛類型及受大學生喜歡的原因，從而對大學生電影欣賞能力的提升、品味的提高以及對未來大學生電影欣賞的趨勢作出展望，筆者總結出以下結論：

- 1、大學生獨特的審美心理在一定程度上解決了他們對電影欣賞的愛好傾向
- 2、影片的藝術魅力這一審美感召著大學生，吸引著大學生的眼球
- 3、電影對大學生有著深刻的影響，對他們的審美、認知、教育、性格、以及未來的發展在一定程度上都起著潛移默化的作用
- 4、合理調整國產電影產業涉及的內容，提高本民族文化在大學生心中的地位。

小結：現代音樂情緒研究方法除了個案法、訪談法、心裡測量法等等，還增加了許多精密儀器加以輔助，如電腦圖 (electroencephalography, EEG)、功能性核磁共振 (functional magnetic resonance imaging, fMRI)、正電子發射斷層掃描 (positron emission tomography, PET)、生理多導儀 (multichannel polygraph)、近紅外光譜 (near-infrared spectroscopy, NIRS) 等技術被音樂情緒研究所接受與使用。以上四個案例很好的證明了，這種通過科學研究而產生的結論更具有真實性，但除了以這些科學儀器所進行的研究之外，現場的觀察記錄與分析、深度的訪談與問卷調查，也是另一種可以藉著客觀的資料，有效的建立起研究數據的方法。

#### 四、在電影音樂書籍及期刊方面

彼得·拉森<sup>4</sup>(Peter Lersen) 著作的書籍 *Film Music* 被郭萍翻譯為《電影音樂》<sup>5</sup>。這本書對於西方電影音樂產業，如何從開始的無聲電影發展到有聲電影，再延續到當今社會，進行了歷史性的陳述，並且非常詳盡的分析了各個不同時代，音樂在電影中所具有的，最為代表性的功能。對於電影音樂是如何作為電影敘述功能，這方面進行了詳細敘述並提出了自己的觀點。書

---

<sup>4</sup> 彼得·拉森 (Peter Lersen)，挪威卑爾根大學信息科學和媒體研究系教授，著作《從拜羅伊特到洛杉磯：進店好萊塢音樂和樂旨技法》、《影響之聲：經典好萊塢與音樂》、《電影音樂》

<sup>5</sup> 彼得·拉森，郭萍譯，《電影音樂》，山東畫報出版社，2009 年第一版

中闡釋了電影音樂的敘事功能與情感功能，對於這兩點不斷變化出的問題進行了詳細描述，書中最後一部分，主要討論了現代電影音樂的觀念和方法。

詹姆斯·威爾茲比奇<sup>6</sup>(James Wierzbicki)著作 *Film Music: A History* 由孫煜譯為《電影音樂：一段歷史》。詹姆斯·威爾茲比奇在這本書裡，視角獨特，講電影音樂的發展巧妙的放在了整個電影工業發展歷程中進行分析，歸納出詹姆斯·威爾茲比奇的幾個對與我研究方面比較重要的觀點：1、電影音樂的特徵；2、電影音樂美學與社會心理學；3、音畫關係等。

于潤洋<sup>7</sup>(1982)所寫的〈電影音樂美學問探討〉，主要討論的是影片中音樂與畫面辯證的關係，二者之間相互作用的規律性，並在這個基礎和前提上傳輸音樂在影片(主要是故事影片)中的功能等問題。他認為電影中的音畫是一種對立互補的關係，即時間上出於對立、感受上出於互補的音畫關係，構成了電影音樂的性質。

侯燕(2007)所寫〈音畫統一與試聽合一〉從電影音樂的自身研究和試聽方面討論，確定電影音樂的性質主要有兩個：1、音畫統一、視聽合一；2、「電影化」的音樂。他的結論指出電影音樂是為了電影而生，並非獨立存在的。此觀點筆者持保留意見。

小結：以上文獻資料從不同的角度對電影音樂進行了研究，但是一個明顯的特徵是，這些研究大多數突出的不是個人的感受或觀點，就是視角單一，僅從創作角度或聆聽者角度來探討，還有將電影音樂性質的研究與電影的性質或音樂的性質混淆起來。在談到電影音樂功能的時候，基本上可以概括為：1、配合電影動畫；2、對情節或任務的暗示；3、交代時空關係；4、渲染氣氛或情緒；5、增強敘事；6、將不連貫的畫面通過音樂鏈接起來，產生結構上的作用等。在進行這個部分的敘述時，多數文獻都會提出電影音樂功能的相互交叉，並從幾個實例來讀這些功能。在論述電影音樂功能的時候，一些文獻會出現作者對實例過於主觀的判斷，分析不夠透徹。

---

<sup>6</sup> 詹姆斯·威爾茲比奇，音樂學博士，曾擔任聖路易斯郵報首席古典音樂評論及其他大型美國期刊評論超過 20 年，著作有 *Film Music: A History*、*Forbidden Forum*

<sup>7</sup> 於潤洋(1932-)，音樂學家，中央音樂學院教授，博士生導師

### 第三節 研究方法與限制

#### 一、研究方法

本研究的內容，通過之前問題的提出，將以問卷調查方式建立基礎資料，並在此基礎上統整與分析，以瞭解電影音樂審美經驗的意義與內涵。其中問卷調查為此論文的核心，所以如何設計問卷，是此研究的重點。

研究者者即為筆者本人，就讀於台灣南華大學，民族音樂學系碩士生。大學畢業於南京音樂學院，流行音樂學系，主修流行音樂演唱。參加過各種大型音樂晚會，並且在校期間開過三場個人演唱會。大學及研究所在讀期間，除文化課程與專業課程外，還研修過音樂美學、音樂舞蹈、視覺傳達、表演等課程。然筆者對於街頭藝術文化亦有深厚的興趣與個人理解。

在大學期間，曾任教過兩年。指導學生流行音樂演唱技巧。個人認為，演唱就跟電影中的對白一樣，我時常借鑒某些影片當中的對白，指導學生在演唱上的處理方式。因為音樂演唱就是一種訴說故事的表達行為，每一句歌詞的輕重緩急，如同你在影片中，某個人物的內心獨白。因為某些影片中的故事或者主人公性格太過明顯，看完影片後許久無法忘記，筆者希望用帶入的方法，把演唱一首曲目帶入到某一個影片中的某一個角色。學生上課時按照歌曲內容，我會適當選取某部或者幾部電影中的片段，播放給學生看。筆者認為這種方式更容易把「如何唱好歌」，這種抽象的方式具象化。所以筆者觀看、收藏了大量的電影資料。這也為我所研究的內容打下了良好的基礎。

研究場域：本研究之研究場域為研究者本人所在就讀大學——台灣南華大學，該校位於台灣嘉義縣大林鎮的一所私立綜合大學。設有管理學院、人文學院、社會科學院、科技學院、藝術與設計學院。研究者在南華大學已就讀三年，熟悉校園環境後，即開始規劃對在校大學生進行調查問卷；開始實地問卷調查為民國 107 年第一學期 11 月 5 日至民國 107 年第一學期 11 月 8 日，為期一周，每日調查最少 100 人，每次調查時間大約為 10-15 分鐘，調查時間段為通識課上課前或者下課後，調查地點位於南華大學學慧樓。為了方便問卷調查的發放，選擇以班級為單位，

進行問卷發放。為了問卷調查的多樣性，選擇上課的班級均為通識課，原因是通識課是全校大一至大四學生都可以自由選擇的課程，不存在特定的系或者班級，使得問卷具有多樣性和普遍性。

研究對象：本研究之研究對象為南華大學在校大學生。大一至大四共計 450 人，由於筆者在南華以就讀兩年，與許多被測者十分熟悉，關係氣氛融洽，且被測時秩序良好，被測者大多活潑主動、性格開朗，能夠自主完成調查表格，完成表格後能主動與研究者本人交流，大大縮短了預期調查時間。筆者發現學生對電影音樂有著濃厚的興趣。

## 二、研究限制

筆者在南華大學讀書三年，基於此確立對南華大學在校大學生為研究對象。這樣的一種設定是基於：南華大學的學生是面向全台灣招收，不存在特定的地域性、階層性等條件限制，這樣具有普遍性意涵的樣本選擇，亦不失為一個具有代表性的研究題材。此外，筆者作為南華大學在校生的身份，無論在語言溝通上，或是在心理行為的「本土契合」<sup>8</sup>上都能為研究提供方便，取南華大學在校大學生為樣本，可得地利人和之便。出於以上考慮，筆者最終將論文題目定為〈大學生電影音樂審美經驗之研究—以南華大學為例〉。

## 三、知識背景評量限制

在知識背景的評量上，南華大學在台灣所有大學中居於中間階層，在學測的表現上，評量高或低的學校並沒有納進來考量，電影音樂欣賞的喜好、能力與學測的表現是否有必然的關係，目前這一層面我們無法檢驗出來。

---

<sup>8</sup> 楊國樞在學術專長方面，他致力研究在發展人格與社會心理學研究等方面，尤其專注於本土心理學研究

## 第四節 名詞解釋

### 一、音樂欣賞 (Music Appreciation)

趙蔭濱<sup>9</sup>認為：「音樂欣賞不僅是一項審美活動，也是一項啟發想象力的思維活動，而這種活動是貫穿於整個音樂實踐中」。王世嬌<sup>10</sup>解釋音樂欣賞者分為三個層次：「1、知覺欣賞層次；2、情感的欣賞層次；3、理智的欣賞層次」。筆者認為音樂欣賞並不能劃分為等級，也沒有對音樂欣賞能力強弱之分，因為每個人接觸到的生活經驗不同、對音樂瞭解程度的經驗不同，可能會導致他們在音樂欣賞認知能力上的偏差。

### 二、電影與電影配樂

電影配樂在 *loyal wise* 電影音樂頻道中，將電影配樂解釋為 Source Music。Source Music 是指在電影中有著合理來源的音樂，其中可以分為單一電影而寫的「原著音樂」(Original Music) 和「非原著音樂」(Non-Original Music)，也就是所謂即存的音樂(Pre-existing Music)。

Score，即為配樂，指的是在電影中出現，但無法找到合乎情理、符合邏輯性音樂來源的音樂，這些音樂是用來裝飾、強化、對比影像效果和表現，但這種聲音不是寫實的，也就是說我們真實世界不存在的聲音，而電影中真真正正寫實的聲音是對話和音效，而電影配樂這種非寫實的聲音，則是一種電影藝術的表達技巧，是一種電影語言。

從上面的定義中可以發現，電影配樂是一個比較廣泛的名詞，包括電影配樂、原著音樂、非原著音樂及電影歌曲。在台灣大多以電影配樂來稱呼電影中的音樂聲響。

### 三、電影音樂與音樂欣賞

---

<sup>9</sup> 趙蔭濱《音樂欣賞方法談》巢湖學院學報 2008 年第 10 卷 第 5 期 P. 81-82

<sup>10</sup> 王世嬌《音樂欣賞中的方法論》瓊州學院學報 2011 年第 18 卷 第 3 期 P. 92-93

在目前在台灣能將電影音樂與音樂欣賞相結合的論文非常少，筆者認為如今電影音樂的發展，可以說與電影影像有著一樣重要的地位，電影音樂能直接給與觀眾聽覺上的衝擊，烘托電影的意義，強化著電影的藝術感染力和表現力，提示電影人物的內心世界，可以間接推動劇情的演進和發展，甚至有些電影音樂已經可以做到獨立欣賞。電影配樂大師約翰·威廉斯(John Williams)曾說：「成功的電影音樂，能讓看過電影的人因回想劇情而感動，也能讓未看過電影的人因音樂而感到震撼(Williams, 1996:45)」。法國學者周白(M. Joubert)提出：「電影音樂絕不是僅有裝飾音樂，一種僅用以填塞的元素，而是從分鏡時就與對白、燈光、佈景設計好的，它和諧的融於視覺情境之中(Joubert, 1991:57)」。

電影音樂形態多樣，有的使用非原著音樂，有的針對電影內容與需求進行創作。有些電影音樂成為行銷歌曲，有些則從側面襯托著劇情或者烘托電影中的角色。而在有聲電影中除了對白的運用之外，配樂也佔了相當大的分量，常常可以影響到整部電影的氣氛與格調，已成了電影整體效果的一個獨特單位。



## 第二章 電影歷史發展中的聲音

「馬能飛嗎」這個由美國參議員雷蘭德·史丹佛(Leland Stanford)與朋友打賭 2 萬 5 千美元的賭注，促成了連拍照片到活動圖片的關鍵性發展。當時攝影師伊德衛·麥布裡基(Eadweard Muybridge)架設了一百部相機拍攝馬在奔騰中的分解動作照片，之後德國人奧圖瑪·安舒茲(Ottomar Anschütz)受到啓發，打造了一部觀影機器，將連拍正片裝在觀看洞口後面的輪轉碟片面板上，並利用頻閃光源照亮每張輪轉照片，以此方式重現了照片原來的動作。

也有人將 1895 年被視為電影的誕生年，因為史克拉達諾夫斯基兄弟(The Skladanowsky brothers)用「生物視鏡」這台雙放映機放映了一段嚴重晃動的簡短影片，成為公開放映影片的第一人。

### 第一節 默片時代

默片即無聲電影，與有聲電影相對應，默片技術發明與 1860 年左右，但真正意義上的默片時代，時間上大概應從 1895 年至 1927 年，默片時代也被稱為「銀幕時代」。1895 年 12 月 28 日，盧米埃爾<sup>11</sup>(Auguste Marie Louis Nicholas, Louis Jean)兄弟在巴黎卡普新路十四號上的一家可以容納百人的大咖啡廳沙龍中，首次公開放映電影，然而在當時據說是有一位鋼琴師負責音樂演奏，但演奏的是什麼樂曲如何演奏的，卻沒有相關記載，但馬丁馬克斯(Martin Marks)在 1997 年對默片電影研究中寫到「當時那位鋼琴師，正即興伴奏著」。然而筆者認為，當時的放映機技術還沒有很完善，播放一部百人觀看的電影，放映機所發出的噪音肯定會非常大，也許那個鋼琴師真正的目的不是在於給電影配樂，而是掩蓋放映機的噪音。也有可能當時為默片電影配樂的主要目的是為了吸引人潮。而有些更高檔些的戲院，在播放電影時會請管弦樂團進行現場表演。在當時很多音樂都是即興的，加之一部電影在不同地點放映，會請不同的音樂演奏者，

---

<sup>11</sup> 盧米埃爾兄弟，哥哥是奧古斯塔·盧米埃爾(Auguste Lumière, 1862-1954)，弟弟是路易斯·盧米埃爾(Louis Lumière, 1864-1948)，是法國的一對兄弟，是電影和電影放映機的發明人。兄弟倆改造了美國發明家愛迪生所創造的「西洋鏡」，將其活動影像能夠借由投影而放大，讓更多人能夠同時觀賞。

又或者同一個音樂演奏者，彈奏同一首音樂用在不同電影裡面，所以在當時，相同的樂曲可能會套用在不同電影中，同一部電影會有不同配樂的版本，雖然我們稱作為默片電影，但在當時，默片電影並不是真正的沒有聲音。而是在放映現場有專門的指揮家和樂隊進行現場配樂，現場觀眾的觀影體驗也並不是無聲的。默片時期出現了許多優秀的藝術家，而當我們一提到默片電影，大家首先想起的就是卓別林<sup>12</sup>(Charlie Chaplin)，由於默片電影沒有配音、配樂或者畫面協調的聲音與電影同步，所以撐起整部電影的是一個演員的肢體、演技與故事情節。卓別林的電影裡面，為了給觀眾帶來戲劇效果，常常會選擇惡搞一個人，不過比惡搞一個人更滑稽的，就是看某個人出洋相，卻不承認有任何不正常，還試圖保持自己的尊嚴。在 *The Adventurer* 裡，卓別林首先把自己置於一個冰淇淋甜品店的陽台上，和一個女孩一起吃冰淇淋，在陽台的下面，坐著一個體型臃腫，舉止談吐體面，穿著正式的女人。然後，當卓別林吃冰淇淋的時候，讓一大塊冰淇淋從勺子上滑了下去，不偏不倚的正好落在了樓下女人的脖子裡。而觀眾第一次笑聲來自於卓別林自身迫於無奈的窘境，第二次笑的比前一次更誇張，是因為冰淇淋掉到女人的脖子裡面後，那個女人突然尖叫起來，開始跳來跳去，可能被突如其來的冰淇淋嚇得七魂落魄，迅速用手試探，掉到自己脖子上到底是什麼。這一個鏡頭只發生了一件事，但是讓兩個人遇到了麻煩，出了洋相，獲得了觀眾兩次大笑。對於這個故事看上去發生的如此順理成章，但假設如果同種情況下，卓別林手中的冰淇淋掉到一個清潔女工的脖子裡，那喚起的就不是笑聲，而是對她的同情了，因為清潔女工沒有什麼尊嚴可以失去，這個情節就不會那麼好笑了。但是，把冰淇淋掉到一個富婆的脖子裡，在觀眾的心裡，就是讓富人罪有應得。那在默片時期演員如何才能讓自己的肢體語言更突出呢？筆者認為就觀眾們看到舞台或者銀幕上的事，可能在自己的腦海中聯想體會一番，比如剛才說的那一幕，冰淇淋作例子——當富婆被突然冷到打了一個哆嗦的時候，觀眾或許會跟她一起打哆嗦。這個令人陷入窘境的事件，必須是觀眾們非常熟悉的，顯而易見的，否則觀眾們可能不能切身處地的感受演員在表演著什麼。因為所有吃過冰淇淋的人都知道，冰淇淋是冰的，然而不經意的突然一個冰的東西，掉在自己脖子上的時候，往往人的自然反應就是打哆嗦。而且如果這個掉在脖子上的物品，觀眾們不能馬上認出來，不是觀眾們所熟知的日常物品，觀眾們也就不能欣賞這個笑料。基於同樣的道理，早期電影裡會扔奶油蛋糕。因為每個人都知道奶油蛋糕粘糊糊的感覺，所以他們能夠理解蛋糕砸到演員身上的時候演員的感覺。笑點就這樣自然而然的體現了出了。

---

<sup>12</sup> 查理·卓別林 (Charlie Chaplin, 1889-1977)，英國影視演員、導演、編劇。

默片電影時代中，電影拍攝和播放的速率為每秒 16 格幅。當播放在螢幕上時，會顯得人物動作極快，因此觀眾覺得誇張和滑稽，本身就是一種喜劇效果。喜劇這一特定的類型是當時電影裡，最重要的組成部分之一。卓別林為代表的默片戲劇電影裡面常常映射著強烈的社會現實感、人物真實感，尖銳的批判性收到了當時絕大多數電影觀眾的認可，最有說服力的就是電影的上座率。

B·日丹在《影片的美學》<sup>13</sup>中說：「誠然，早在電影形象的聲音和影像結合之前，無聲電影就竭力想獲得有聲的話語、有聲的形象、有聲的聯想」。而默片時代，在當時的各大電影院或者戲院裡，都有屬於自己的鋼琴師或者樂隊，負責為默片的電影進行伴奏、配樂。而最初的音樂大多都為即興伴奏，並沒有一成不變的樂譜。隨著默片電影的發展，許多音樂人慢慢加入到了電影行業裡面，伴奏配樂逐漸開始強調音樂與角色之間的情感化、情緒與電影敘事之間的聯繫，逐漸即興音樂被原創電影音樂所取代。

早期默片時代的電影音樂都為現場即興演奏音樂，其基本特徵為：

1、在作品方面：多采用既有的流行歌曲，和流傳較廣的經典音樂作品。這些音樂作品與電影畫面的關係，雖然有任務、情緒、氣氛的簡單對應，但總體上屬於聲畫不對位的、無機（無互釋關係）地伴隨畫面運動的聲音背景。

2、在音樂風格方面：大量採用 19 世紀歐洲浪漫主義歌劇和輕歌劇的風格特色。也就是說，這一時期電影音樂的市民階層文化屬性明顯，此與電影本身的社會文化屬性相吻合。

3、在音樂呈現方式方面：1920 年代中葉之前，電影音樂音響的呈現，主要依靠器樂演奏者在電影放映現場的伴奏。這些演奏者被稱為「影院音樂家」(movie house musician)。後來的許多著名電影音樂作家——如前蘇聯作曲家肖斯特克維奇<sup>14</sup>(Dmitry Kabalevsky)，瑞士作曲家阿瑟·奧涅格<sup>15</sup>(Arthur Honegger)，以及德國作曲家阿道夫·多伊奇(Adolph Deutsch)等，都有著在電影院擔任音樂演奏員的早期經歷。影院音樂家可以由多人組成樂隊進行演奏，但更常見的是個人

---

<sup>13</sup> 於培才 譯 《影片的美學》北京：中國電影出版社 1992，P. 300

<sup>14</sup> 德米特裡·德米特裡耶維奇·肖斯塔科維奇 (Dmitri·Dmitriyevich·Shostakovich，1906 - 1975)，生於聖彼得堡，原蘇聯最重要的作曲家之一，20 世紀世界著名作曲家之一，所著有 15 部交響曲、2 部鋼琴協奏曲、2 部大提琴協奏曲、弦樂四重奏。

<sup>15</sup> 阿瑟·奧涅格 (Arthur Honegger，1892-1955)，瑞士作曲家，成名之作是交響詩篇《大衛王》，代表作有清唱劇《火刑堆上的貞德》，交響樂《太平洋 231》和電影配樂《拿破侖》、《悲慘世界》、《罪與罰》、《沈默之城》、《福勒克斯船長》、《鮑爾·庫勞迪爾》等。

使用單件鍵盤樂器獨立演奏，這樣可節省運營成本。

4、在敘事和結構手段方面，常採用瓦格納樂劇中的「主導動機」(leitmotifs)，作為人物出場，或特定情節、情境出現的聲音符號。默片時代對音樂的這種引用方法，對後世電影音樂的影響很長遠，甚至一直延續到今天。對後世電影音樂對音樂「主題」(theme)的中用，其實就是主導動機用法的變法延續。

5、在電影音樂的專用樂譜方面：對既有音樂作品按照情緒、情境、情節類型等標準進行分類，然後將之結集出版，早在 1909 年，由愛迪生(Thomas Alva Edison)控制的電影公司(Edison Pictures)，就已開始為自己出品的電影的放映場所，提供「音樂作品提示目錄」(cue sheets)，為影片伴奏的演奏者指定在電影的哪些段落，演奏哪些音樂作品(多為古典和流行音樂作品)。而一些音樂的出版商，也開始印刷出版《電影音樂樂譜集》*Anthologies Of Motion-picture Music*；意大利籍德國電影音樂家朱塞佩·白克西(Giuseppe Becce)，與德國電影作(編)曲家漢斯·埃德曼(Hans Erdmann)、路德維希·布拉夫(Ludwing Brav)合作編制，並與 1927 年出版的《電影音樂通用手冊》*Allgemeines Handbuch der Filmmusik*，就是一部具有代表性的此類出版物，被稱作「百科全書式的」電影樂譜集。<sup>16</sup>

1908 年，法國古典音樂作曲者聖桑(Charles Camille Saint-Saens)為《吉斯公爵被刺》譜曲，成為了最早的原創無聲電影音樂。1915 年，在美國由大衛·格裡菲斯<sup>17</sup>(David Llewelyn Wark Griffith)導演的史詩性劇情片《一個國家的誕生》，在公映後獲得巨大的商業成功。由愛爾蘭裔美國作曲家維克多·赫伯特<sup>18</sup>(Victor August Herbert)為這部電影所做的配樂，在電影音樂史上，被認為是最早為電影長片(full-length film)所做的管弦樂配樂作品之一，他使用了 40 人的大型管弦樂隊、獨唱歌手以及 12 人的合唱團進行現場表演。赫伯特反對在電影中採用既有的音樂作品，他認為這些早已為觀眾所熟悉的音樂作品，可能會對他們觀看電影的注意力(或對電影內容的理解)形成干擾。

---

<sup>16</sup> Stanley Sadie. Film Music [Z]//*The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Macmillan publishers Limited, 1980, volume 6: 549 - 556.

<sup>17</sup> 大衛·格裡菲斯(D.W. Griffith, 1875-1948)，出生於美國肯塔基州，美國導演、編劇、製作人、演員、藝術指導，被稱為「美國電影之父」。是電影歷史中的傑出革新者，是對早期電影發展作出極大貢獻的開創性人物。他最輝煌的日子是二十年代的默片時期。最著名的作品包括《一個國家的誕生》和《黨同伐異》。

<sup>18</sup> 維克多·赫伯特(Victor Herbert, 1859-1924)，愛爾蘭作曲家、指揮家、大提琴家。代表作有《美國幻想曲》、《幸運的出納》、《玩具國的男孩們》、《紅磨坊》。

其他為電影進行原創配樂的早期美國作曲家中，有許多人曾經是《音樂作品提示目錄》的編輯者，他們中較為重要者有：威廉姆·埃克斯特(William Axt)，曾擔任紐約最重要的電影院「國會劇院」(Capitol Theater)的音樂指導；1919 年加入米高梅公司的音樂製作部門，曾經為獎金 200 部電影作品配樂。經過他配樂的電影默片有：《古堡藏龍》*The Prisoner of Zenda* , 1922、《貪婪》*Greed* , 1924、《戰地之花》*The Big Parade* , 1925、《賓虛》*Ben-Hur* , 1925、《唐璜》*Don Juan* , 1926、《卡密爾》*Camille* , 1927、《南海白影》*White Shadows in the South Seas* , 1928、《東是東》*Where East Is East* , 1929 等，其中影像最大的作品，有《賓虛》和《唐璜》的配樂。《賓虛》是米高梅公司建立之初最重要的電影作品，也是默片時代投資額最高的作品，這部電影作品 1997 年入選美國《國家電影名冊》*National Film Registry*。《唐璜》則是電影史上，第一部應用「維他風」<sup>19</sup>(Vitaphone)系統，和專門的音樂聲道的電影故事長片；同時也是電影史上接吻戲最多的影片。

路易·希爾維斯(Louis Silvers)美國電影作曲家，其中音樂作品曾被應用到超過 250 部電影作品之中；希爾維斯為電影《一夜愛情》*One Night of Love* , 1934 所寫的音樂，曾獲得奧斯卡獎的「最佳原創音樂」獎。他的早期電影音樂作品，有為格裡斯菲(D.W.Griffith)導演的默片《街道之夢》*Dream Street*，以及只有兩句對白的《爵士歌手》*The Jazz Singer* , 1927 所做配樂。

艾爾諾·那皮耶(Erno Raee)。他是 20 世紀上半葉美國最多產的交響樂指揮家之一。在 1920 年末代，他為電影默片寫作了大量有影像的流行歌曲。作為音樂的作曲者、編曲者和指導，他為大量的電影作品製作了配樂。

雨果·裡森菲爾德(Hugo Riesenfeld)，奧地利籍美國電影作曲家和指揮家。1915 年，他曾為塞西爾·B·戴米爾(Cecil B. DeMille)導演的默片《卡門》*Carmen*，寫作過配樂。1917-1925 年間，在由格裡菲斯、查理·卓別林等人創建的「聯合藝術家公司」(United Artists Corporation, 美國早期的電影製片廠之一)，擔任音樂總監。代表作有《萬世流芳》*Beau Geste* , 1937，獲得奧斯卡「最佳電影配樂獎」提名。

莫蒂默·威爾遜(Mortimer Wilson)，美國作曲家。她在 1920 年代，層位美國電影默片《佐羅的標記》*The Mark of Zorro* , 1920、《巴格達竊賊》*The Thief of Bagdad* , 1924、《黑海盜》*The Black Pirate* , 1926 等寫作過配樂。

---

<sup>19</sup> 維他風 (Vitaphone) 維他風系統的簡稱，是一種與電影放映機聯動的唱片收音機器。

扎美尼克(John Stepan Zamecnik), 美國默片時期電影故事片音樂(photoplay music)的主要作曲家之一。在美國的電影音樂作曲家中, 扎美尼克是創作生涯貫穿電影的「雜耍」(vaudeville) 時期、默片時期和有聲片時期(約 1913-1928)的少數作曲家之一。



## 第二節 有聲電影時代

1925 年前後，電影產業進入了有聲片的時代，華納兄弟公司(Warner Bros. Studio)在紐約首映了第一部有聲劇情片《爵士歌手》*The Jazz Singer*，它的幾個歌唱段落配上了同步聲音，引起觀眾的熱烈回響，在之後的三年時間裡，歌舞片被不斷的推出。隨著有聲電影不斷推陳出新，好萊塢意識到有聲電影帶來的巨大利益與挑戰，首當其衝的就是「語言」。為了讓電影更好推向海外，「外語」就成了當時最大的難題，如果要改編一部無聲電影的字幕，這很容易，在一個編輯室裡面就能輕易做到。然而在有聲電影裡，其最主要的吸引力是對話與歌曲。1930 年派拉蒙影業公司(Paramount Pictures, Inc)就在法國的約恩維利——距離巴黎 6 公裡的小鎮上建立了一家工廠，這家工廠就是為重新製作用歐洲演員扮演的有聲電影，這一年的夏天，好萊塢在這家工廠製作了差不多有 12 種不同語言的有聲電影，但不同外語版本的電影很快就被證明都是些不切合實際的行為，好萊塢注意到了這個問題，便開始使用「配音」技術，就是一部電影裡面的演員不做更換，只是面向海外發行影片時，會把對話片段翻譯成這個國家的語言。

而在部分國家裡，「配音」技術是政府要求的，1929 年由於不斷增強專制力量，貝尼托·墨索裡尼<sup>20</sup>(Benito Mussolini)就宣佈，只有意大利語言的電影才能進入本國的電影院，因此當時放映的電影不是配音就是重新換上字幕進行播放，試圖去鎮壓當時的分離主義分子運動，於此類似做法的國家還有西班牙。

而在當時，「字幕」的形式有多種多樣，1929 至 1931 年之間，最普遍的就是把恰當語言的聲音材料不僅會出現在銀幕下邊還有中間位置上，以字幕形式出現在銀幕之前的對話，通常僅僅只是翻譯一個大概，還有一種方式就是放映出翻譯的字幕，通過第二台投影設備同期放映，放映的影像會打在主片下面或者旁邊，事實證明，字幕方式比更換演員更容易並且更方便，而翻譯的字幕真正被印在膠卷上的技術知道 1930 年末才開始被使用。這些各式各樣的發聲系統，早在默片早期就同時存在，只是由於當時的技術不夠成熟以及商業、經濟等其他方面的因素，例如系統太昂貴、太笨重或是同步不能持久等等的一系列問題，使得「聲音系統」從而沒有正式進入到當時電影表現的舞台中去。另一方面，早期的電影音樂和電影音效並未被劃分開的情形下，劇院裡的音樂家們還擔負著音效製作的任務，模仿電影所需的同步音效，包括其節奏、音

---

<sup>20</sup> Benito Amilcare Andrea Mussolini, 1883, 1945, 意大利國家法西斯黨黨魁、法西斯獨裁者，第二次世界大戰的元兇之一，法西斯主義的創始人。

調等。有聲電影的產生，使電影在表現形式上又達到了一個新的高度，這一點在電影作為一項產業來看，無疑是一種巨大的促進力量。

1928 年，華納公司拍攝了第一部「百分之百對白」的有聲電影《紐約之光》<sup>21</sup> *Lights of New York*，一年之後，第一部有聲卡通片《汽船威利》<sup>22</sup> *Stembote Willie* 上映，第一個會說話的米老鼠形象出現在銀幕上。1929 年 2 月，米高梅<sup>23</sup> (Metro-Goldwyn-Mayer) 拍攝了「百分之百對白、百分之百歌唱、百分之百舞蹈」的有聲電影《百老匯旋律》*The Broadway Melody*，這些影片大多有歌舞場面，是早期有聲電影的特徵，在巨額利潤的刺激下，好萊塢從 1927 到 1929 年間拍攝了 30 多部有聲電影。

1929 年 7 月 20 日，蘇聯蒙太奇學派發表了題為《有聲電影的未來》的宣言。在這片宣言中，他們反對不假思索的濫用對白，認為那是機械地利用聲音來拍攝「高深的戲劇」和其他喜劇式演出。「蘇聯蒙太奇學派並不完全反對聲音，而是提出了聲音與畫面對位平等的主張。而事實上是把聲音的多元化納入蒙太奇的元素之中，把聲音看成是一個與畫面平等的元素（李楠，2005）」。同年美國導演魯賓·馬莫利安<sup>24</sup> (Rouben Zachary Mamoulian) 在電影《喝彩》*Applause* 中，通過攝影機的運動創造出視覺層面上的空間世界。但由於聲音的因素，他拒絕了攝影機墨守成規的運動方式，他認為聲音對於空間的表現能力極強，怎樣才能將聲音完美的與畫面結合起來，營造出最真實的視聽空間，這是在當時面臨的巨大難題。馬莫利安利用了聲音最自然最真實的特質，他認為在我們日常生活中，人們始終被各種環境的聲音包裹其中。

在聲音後期混音成為可能之後，利用聲音的自然屬性，如聲音的遠近、音量的大小、音調的高低、音色的差異等，呈現於電影中。

---

<sup>21</sup> 《紐約之光》是由 Bryan Foy 執導的犯罪劇情片，於 1928 年 7 月 6 日在美國問世。由 Helene Costello、Cullen Landis 等主要演員參演。

<sup>22</sup> 米老鼠系列動畫的第二部，也是這個系列的第一部有聲片（但沒有對白），裡面所演奏的是一首 19 世紀的美國民謠《草叢中的火雞》。

<sup>23</sup> 米高梅 (Metro-Goldwyn-Mayer，簡稱：MGM) 美國好萊塢八大影業公司之一。米高梅電影公司拍攝了電影史上最出色的影片之一《亂世佳人》，創造出歷久不衰的銀幕經典——007，塑造了不朽的卡通形象——貓和老鼠，發起成立了美國電影藝術與科學學院，並推出了奧斯卡獎。米高梅電影公司的雄獅利奧標誌一度被當成了美國的象徵，它旗下巨星雲集，曾創造每周推出一部電影的神話。

<sup>24</sup> 魯賓·馬莫利安 (Rouben Zachary Mamoulian，1897-1987)，1982 年獲得了美國導演協會頒發的終身成就獎。1960 年在 1709 Vine Street 的好萊塢星光大道上獲得了一顆星。他於 1981 年入選美國劇院名人堂。

### 第三節 數位電影時代

#### 一、數位電影

「數位電影有廣義與狹義兩種意涵，通常我們廣義上講的數位電影，是一個綜合性、系統性的概念，指涉及拍攝、膠轉數、壓縮、編碼、加密、傳輸、顯示等多種技術，集數位化拍攝、製作、存貯、發行、放映、安全等多個環節於一體的一個完整系統。而狹義的數位電影是指進行數位電影放映的系統。」(葉高，2013)<sup>25</sup>

無論是從廣義還是狹義上去理解，數位電影都應是一個系統的概念，不能簡單的理解為系統中的一個部分。因為電影的數位化不只是體現在數位影片的放映上，影片放映只是一種形式，數位電影是貫穿於影片從拍攝到後期再到放映的各個環節，而這個綜合的系統並不像膠片電影那樣各環節相互分離，相互獨立、互不干涉，數位電影的系統會互相穿插、互相影響、緊密關聯。所以數位電影應理解為一個廣義的、系統的概念。與傳統電影相比，數位電影最大的區別是不再以膠片為載體，使用拷貝發行，以數位文件形式傳送到放映終端，用數位投影儀放映，其形成的流程大概分為五個步驟：第一步，利用底片掃描機把記錄在膠片上的光學影像通過轉換後形成數位信號；第二步，計算機進行非線性編輯和特技製作；第三步，再通過膠片記錄儀把加工和處理過的數位信號再轉化成膠片信號；第四部，按膠片製作工藝完成膠片拷貝；第五步，出版放映。「在數位電影製作中，通常充分利用數位技術和計算機的特性，完成了傳統電影製作手藝無法完成的銀幕視覺形象，數位電影中影像的製作與想象的空間超越了現實世界。(秦翼 2003)<sup>26</sup>」。「數位技術與電影業的聯姻始於 20 世紀 70 年代，興盛於 90 年代。1977 年數位技術應用於美國拍攝的電影《星球大戰》，使用計算機控制攝像機的運動軌跡，以方便的不同拍攝的不同畫面疊加合成<sup>27</sup>」。

<sup>25</sup> 葉高 (2013)，〈數字電影對觀眾的影像分析〉，哈爾濱：東北大學。(碩士學位論文)

<sup>26</sup> 秦翼 (2003) 〈數字技術帶來的電影觀念的變化〉南京師範大學 碩士學位論文

<sup>27</sup> Pamela Glintenkamp 生平不詳 *Industrial Light and Magic: The Art of Innovation* 火星時代 譯 《工業光魔：創新的藝術》北京：人民郵電出版社，2013：6.125

從電影製作手法與技術發展方面來看,《星球大戰》系列電影的創作,經歷了三個電影數位特效<sup>28</sup>發展的重要階段。在《星球大戰 4:新希望》(1977 年)、《星球大戰 5:帝國反擊戰》(1980 年)、《星球大戰 6:絕地歸來》(1983 年)這三部代表了數位電影早期的主要形態。而視覺特效並非計算機誕生後才有的,它在電影寫藝術史的分類標準。傳統電影藝術史的寫作,或按時間與電影藝術的流派來進行,或按國別來梳理,或按巴贊說的相信畫面和相信真實的美學標準來劃分。但是數位技術的到來,數位電影會取代膠片電影的前景打破了這種常規的寫作方式,技術因素第一次作為關涉電影藝術的首要因素堂而皇之的登上電影藝術史的舞台——數位被冠在了電子的前面……數位技術可能將導致電影史這樣被重新劃分:膠片電影、過度期的數位化電影與數位電影。裡最早出現可以追溯到法國籍導演喬治·梅裡埃<sup>29</sup>的停機再拍<sup>30</sup>效果。「視覺特效是真人實景無法完成的,需要運用一定的技術去創造、改善、修復的,具有攝影真實的虛假影像(劉新陽 2012)」,<sup>31</sup>數位技術在電影史上成為繼聲音、色彩之後第三大電影技術改革,在〈將被改寫的電影藝術史〉中,韓婷婷<sup>32</sup>認為:「傳統電影藝術史的寫作,或按時間與電影藝術的流派來進行,或按國別來梳理,或按巴贊說的相信畫面和相信真實的美學標準來劃分。但是數位技術的到來,數位電影會取代膠片電影的前景打破了這種常規的寫作方式,技術因素第一次作為關涉電影藝術的首要因素,堂而皇之的登上電影藝術史的舞台——數位被冠在了電子的前面……數位技術可能將導致電影史這樣被重新劃分:膠片電影、過度期的數位化電影與數位電影。」

## 二、數位電影中音響效果

---

<sup>28</sup> 特效,即特殊效果,英文稱之為「Special Effects」,它包含有聲音特效、視覺特效、觸覺特效、嗅覺特效等。電影特效只包含視覺特效和聽覺特效,現場的觸覺特效、嗅覺特效等應該屬於視聽語言之外的特效,不能完全屬於電影特效。

<sup>29</sup> 喬治·梅裡埃(Georges Méliès, 1861-1938),法國演員、導演、攝影師。代表作品有《聖女貞德》、《地獄的土風舞》、《音樂狂》、《仙女國》。

<sup>30</sup> 停機再拍 是喬治·梅裡埃,在 1899 年拍攝《灰姑娘》中,通過短暫的停止,再不變換拍攝角度的前提下,更換拍攝道具,實現南瓜變馬車的一種拍攝手法。

<sup>31</sup> 劉新陽(2012)〈電影視覺特效概念界定與辨析〉,《影視製作》第 10 期,頁 8-53,北京市:國家廣播電影電視總局科技信息研究所。

<sup>32</sup> 韓婷婷(2008)〈將被改寫的電影藝術史—數字技術引發的幾點思考〉 新疆:新疆藝術學院《新疆藝術學院報》第 2 期 P. 68-71

## 1、雙聲道電影立體聲

雙聲道立體聲是 1931 年英國電氣工程師阿蘭·布魯姆林<sup>33</sup>(Alan Blumlein)提出的, 解決了唱片的錄還音技術, 因此獲得專利。並在 1935 年, 解決了膠片的光學錄還音問題, 開始在膠片影片放映時逐漸普及。之後美國、前蘇聯的專家均作了改進和完善。

## 2、杜比立體聲

20 世紀 50 年代以後, 電影的格式慢慢的呈現出了多樣化, 普通電影、寬銀幕電影、全景電影得到了發展, 亦為多路立體聲技術的發展提供了現實機會。杜比實驗室<sup>34</sup>於 1975 年實驗出了杜比立體聲來取代原來的單聲道系統。1977 年《星球大戰》之前的電影, 使用的大多都是單聲道和多聲道的電影格式, 其中 70 毫米六聲道可以製造出類似今天的「環繞聲」<sup>35</sup>的效果。在這之前, 電影製作一直使用的是利用模擬信號錄音的磁性錄音, 有單聲道和多聲道多種不同格式。雖然這時的技術並沒有達到相應的高度, 但是電影製作者們對聲音的實驗, 渴望技術可以有所更新, 以能在電影中表達更多的思想。1977 年, 杜比實驗室用 A 型降噪系統<sup>36</sup>改善了 70 毫米格式, 將光學聲跡上的噪聲消滅, 喬治·盧卡斯<sup>37</sup>(George Lucas)在《星球大戰》中, 使用了杜比的 A

---

<sup>33</sup> Alan Blumlein, (1903-1942), 雙聲道創始人奠基人, 一生 120 項設計專利。

<sup>34</sup> 杜比實驗室 (Dolby) 是由 Ray Dolby 博士於 1965 年創建的, 他在美國設立的杜比實驗室, 先後發明瞭杜比降噪系統、杜比環繞聲系統等多項技術, 對電影音響和家庭音響產生了巨大的影響。家庭中常常用到的杜比技術主要包括杜比降噪系統和杜比環繞聲系統。

<sup>35</sup> 環繞聲, 環繞聲原指人類聽覺對空間聲源位置的全空間立體感知。環繞聲才具有真正的音響空間感。一般所謂立體聲是利用現代電聲技術在不改變左右聲道揚聲器位置的情況下, 對左右聲道各組音響的各頻率成分的音量與相位分別進行調節, 使各組音響在正面不同的位置上出現心理上的《聲像》。而環繞聲, 則再增加兩個置於背後的音箱, 使各組音響不僅在正面、也還在背後不同的位置上出現心理上的《聲像》, 形成音響的全方位的空間立體感。

<sup>36</sup> 1965 年, 第一台杜比 A 型降噪器 (A 代表音頻 Audio) 生產了出來。該系統的設計能針對多種音頻降噪應用, 尤其是可以解決錄音棚中錄制母帶時磁帶錄音機產生的噪聲。

<sup>37</sup> 喬治·盧卡斯 (George Lucas, 1944— ) 出生於美國加利福尼亞莫德斯托, 美國導演、製片人、編劇。1977

型降噪系統，這是杜比立體聲應用於電影的開端。除了 70 毫米杜比立體聲之外，還有 35 毫米環繞聲道，35 毫米在光學聲帶上的發展上也有巨大的進步，但是杜比實驗室認為 70 毫米六聲道分立磁性格式仍然是可利用的可供最好聲音質量的格式。

20 世紀 70 年代中期開始，好萊塢的電影製作出現了多種環繞聲格式，電影編輯們開始使用四聲道的杜比矩陣<sup>38</sup>格式。在 80 年代中期時，美國和加拿大兩國就開始研究數位音頻這種格式。而 90 年代初，杜比實驗室成功研發了杜比數位立體聲系統 (DolbySR·D)，可與傳統的模擬音效兼容。1991 年第一部運用杜比數位的電影《蝙蝠俠》誕生。DolbySR·D 系統是 5.1 路的環繞立體聲式，由 6 個聲道組成，聲音分配為：影片後面左、中、右三路，觀影者左環繞和觀影者右環繞各一路，低頻效果聲一路，共六路。它是在 SR 模擬立體聲的基礎上發展起來的一種聲畫合一的單系統電影數位立體聲數位光學聲跡。採樣頻率 32KHz、44.1KHz、並支持 48kHz、動態範圍 120dB、壓縮比為 10:1。DolbySR·D 從技術角度看很有優勢，兼容性好、聲畫合一，並被 DVD、HDTV 等音視頻產品採用。

DolbySR·D 電影數位立體聲是杜比公司電影立體聲的第三代產品。第一代產品是將 A 型互補降噪技術與矩陣 4-2-4 立體聲編、解碼技術相結合的 A 型 4-2-4 電影立體聲。第二代產品是繼 A 型 4-2-4 電影立體聲之後，將降噪技術頻譜錄音 (SR) 與 A 型 4-2-4 矩陣技術相結合，於 1998 年推出 SR 型 4-2-4 光學立體聲聲跡。DolbySR·D 電影數位立體聲作為第三代產品，它是在 SR 型 4-2-4 模擬光學立體聲的基礎上，於 1991 年完成的一種在 35mm 影片上同時記錄有模擬立體聲和數位立體聲的光學立體聲跡，其中 SR 聲跡仍為 SR 型 4-2-4 聲跡，D 聲跡記錄在靠近模擬聲跡一側的齒孔之間的膠片上，它是用二進制數位 0 或 1 的方式，把 5.1 路數位光學聲跡記錄下來，還音時通過 AC-3 解碼器<sup>39</sup>進行解碼。DolbySR·D 電影數位立體聲突出的特點是解決了在同一膠片上印有數位和模擬兩種聲跡，這不僅解決了數位聲跡影片既可在數位影院放映又可在模擬影院放映的問題，並且當數位聲跡放映出現故障時，可自動轉換為 SR 模擬立體聲方式，也就是說它具有自動轉換和兼容 SR 和 A 型模擬聲跡的功能。

當然，同期也有不少多聲道數位立體聲制式湧現。像索尼公司的 SDDS<sup>40</sup>、柯達公司的 CDS、

---

年執導了影片《星球大戰》並獲得了第 50 屆奧斯卡獎 2 項提名、2005 年獲得美國電影學會頒發的終身成就獎。

<sup>38</sup> 矩陣 (Matrix) 數學術語，是一個按照長方陣列排列的複數或實數集合，最早來自於方程組的系數及常數所構成的方陣。這一概念由 19 世紀英國數學家凱利首先提出。

<sup>39</sup> AC-3 解碼器，是一種供 HDTV 數位電視音頻壓縮使用的感知編碼技術。

<sup>40</sup> SDDS (Sony Dynamic Digital Sound)，是索尼公司 1994 年 8 月推出的索尼動態數位立體聲，該系統共有

加拿大的 DOS、法國的 LC concept 制式。其中數位影院系統(DTS)<sup>41</sup>公司, 在 1993 年提出的 DTS 5.1 聲道影院立體聲技術, 首創了電影聲畫載體分離技術。它採用了特殊的聲畫分離的雙系統, 即把音效數據存儲到另外的 CD-ROM 中, 使其與影像數據同步。數位聲跡記錄在 CD-ROM 光盤上, 由專用的光盤驅動器讀取, 這樣不但空間得到增加, 而且數據流量也可以相對變大, 更可以將存儲音效數據的 CD 更換, 此外, 在拷貝的模擬聲跡與畫幅之間錄有時間同步碼, 用來控制光驅還音與畫面的同步。DTS 具有六路和四路兩種格式, 六路格式也是 5.1 聲道, 分左中右三路, 頻響為 20Hz - 20kHz; 左右環繞, 頻響為 80Hz - 20kHz; 低頻效果聲聲道, 頻響為 20Hz - 80Hz。環繞聲道中 80Hz 以下的信息也放在超低音聲道中, 這一點和杜比數位相同, 但 DTS 聲音處理採用了英國音頻處理技術公司的 APT-X100 數碼壓縮技術, 數位壓縮比為 4:1, 僅為杜比 AC-3 壓縮比的四分之一。壓縮比越低, 佔用的記錄空間越大, 其重放音質就有可能越好, 加之 DTS 採取高比特<sup>42</sup>、高採樣率等措施, 使之對原聲重現的追求上就更進了一步, 且 DTS 動態範圍為 138dB、採樣頻率為 48kHz, 因此 DTS 被很多人認為比 Dolby Digital 具有更好的效果。它不但輕易提高了聲音技術的質量, 而且利用先進記錄技術 CD-ROM 給多語種發行, 延長記錄載體的使用壽命及音質帶來了革命性變化, 成了當時好萊塢最受歡迎的多聲道電影立體聲技術。

### 3、杜比 7.1 環繞立體聲

在 Dolby SR-D 及 DTS 5.1 聲道立體聲技術之後, 為了讓環繞聲道可容納更多聲音信息, 營造更加逼真的聲像定位效果與平移效果, 這兩家公司分別推出了杜比數位環繞 EX<sup>43</sup> (Dolby

---

八個聲道:左、左中、中、右中、右、左環繞、右環繞及低頻效果聲聲道。

<sup>41</sup> DTS (Digital Theater Systems, Inc.) 數位影院系統, 它是杜比數位環繞聲《蝙蝠俠》出現兩年之後 1993 年由美國環球電影公司以電影《侏羅紀公園》首推電影市場的又一種數位環繞聲系統。

DTS 採用 CAC (coherent acoustics coding, 相干聲學編碼)方式工作, 和 Dolby Digital 一樣也屬於利用心理聲學原理來對聲軌進行編碼的有損的數位壓縮技術。

<sup>42</sup> 比特 (BIT, binary system), 計算機專業術語, 是信息量單位, 是由英文 BIT 音譯而來。同時也是二進制數位中的位, 信息量的度量單位, 為信息量的最小單位。在需要作出不同選擇的情況 F 把備選的刺激數量減少半所必需的信息。即信號的信息量 (比特數) 等於信號刺激量以 2 為底數的對數值。

<sup>43</sup> 杜比數位環繞 EX (Dolby Digital Surround EX, 簡稱 DD EX) 原本是杜比實驗室與盧卡斯電影公司於 1998 年

Digital Surround EX)及 DTS-ES<sup>44</sup>。其次,杜比全景聲<sup>45</sup>(Dolby Atmos),拋棄了聲道記錄與還原的概念。取而代之的是以聲音對象、元素和元數據。而聲音元素是電影藝術家創作的的基本立足點。比如在一個影像中,將鳥叫之類的聲音元素放於頭頂揚聲器,更避免了同其他在左右通道中的聲音元素的聲音調諧或掩蔽效應,為觀影者注意到的聲音元素留有足夠的空間和能量範圍。位於頭頂聲道的風聲、雨聲、雷聲等元素,同左右聲道相似聲音元素同時發聲,環境包容感提升,使觀眾感覺置身於影片場景之中。尤其將閃電雷擊放於頭頂聲道,更符合自然規律,容易被觀眾接受。而不是處於此場景中所有聲音的集合,創作者的是根據劇情考慮聲道的分配與還原。完善了影廳中揚聲器的佈置。在原 5.1 或 7.1 聲道揚聲器佈置的基礎上,增加了銀幕的左中、右中主音箱,同時,把原兩側環繞聲揚聲器從接近於影片的位置開始佈置,另外還增加了觀影者頂部的兩列頭頂揚聲器,還有在觀影者左後及右後位置增加了環繞聲的次低音音箱。所有這些只有兩個目的:一是改善影片畫面中聲音元素聲像定位及平移的感受效果;二是把環繞聲與主聲道的音質提升到同等重要的地位,使觀影者感受到電影藝術家創造的影片特定的聲音三維空間,其精準清晰的聲像定位和層次分明的動態效果、音域寬闊的頻率響應與現實場景無異,真正實現了身臨其境的聽覺感受。

---

10 月共同為電影院聲音系統開發成功的一種 6.1 聲道數位環繞聲制式。原來的杜比數位(Dolby Digital)只有左環繞和右環繞兩個環繞聲道,杜比數位環繞 EX 在杜比數位(Dolby Digital)基礎上加入了第三個環繞聲道,位置在原來左環繞和右環繞中間。

<sup>44</sup> DTS-ES 稱為《擴展環繞聲》,由 7 個獨立的聲道組成的環繞聲系統,在原有 5.1 環繞聲的音箱位置,增加了一個後中置的聲道,形成了新的 6.1 聲道系統,讓人們體會到更真實,更豐富的現場感。

<sup>45</sup> 杜比全景聲(Dolby Atmos)是由杜比實驗室研發,於 2012 年 4 月 24 日發佈的全新影院音頻平台。它突破了傳統意義上 5.1、7.1 聲道的概念,能夠結合影片內容,呈現出動態的聲音效果。更真實的營造出由遠及近的音效《配合頂棚加設音箱,實現聲場包圍,展現更多聲音細節,提升觀眾的觀影感受。

## 第三章 研究與設計

本研究旨在探討大學生對電影音樂之審美經驗研究，針對南華大學在校大學生發放調查問卷。為筆者所研究提供參考。共分為三節，第一節電影音樂及音樂欣賞的相關研究，第二節問卷調查法，第三節調查問卷內容闡述。

### 第一節 電影音樂及音樂欣賞的相關研究

台灣碩博士論文網中的學者對「電影音樂」研究使用的方法大多數都為曲式分析法，如：伍怡亭〈以柯普蘭的電影音樂作品 *The Heiress* 論電影音樂的敘事功能〉、凌紫鈞〈讓我的歌把你留住：瓊瑤電影音樂研究〉都是以電影敘事性和抒情性為研究的主軸，再將音樂分成不同動機和主題，深入探討其旋律、音色、節奏、速度，再以調性及曲式上分析電影音樂作品敘事與抒情功能。謝運萱〈好萊塢電影音樂中的異國風情——以約翰·威廉斯的兩部電影為例〉、卓奕秀〈崇高在電影音樂中的跨文化做法：李安的《少年 Pi 的奇幻漂流》〉、李晏〈《永遠的一天》電影音樂研究〉則通過一部或兩部電影中的插曲、配樂的手法分析這部電影中配樂師為電影配樂的習慣。而筆者所做的是探究大學生對電影音樂的接受度，重點並不是要分析一部電影中的一首音樂的曲式如何發展，再者配樂師譜好一首音樂后，再去分析這位配樂師所做的音樂曲式如何、如何發展、什麼地方到達整首曲子的高潮部分，即使分析的再好再透徹，都不能分析出大學生為什麼喜歡這首音樂，更何況大學生不一定喜歡這首曲子，分析它也不能給筆者的論文帶來實際上的意義，所以筆者並沒有選擇這種方法。

台灣碩博士論文網中的學者對「音樂欣賞」研究中使用過的方法有：

- 1、「行動研究法」如：張方禹〈影像配樂運用於音樂欣賞教學對國小五年級學生音樂影響之

行動研究>論文中, 研究對象為國小五年級一班 17 位學生, 把影像配樂融納入到課程中, 通過課堂觀察、訪問、文件搜集、教學省思札記, 獲得其研究結果。陳培昕〈性別平等議題融入過重音樂欣賞教學之行動研究——以芭蕾舞劇《天鵝湖》為例〉論文中對 112 位學生以劇《天鵝湖》為教學素材, 進行兩階段的音樂欣賞教學, 最終通過學生在學習單上所反映的情形最終獲得其研究結論。

2、「教材分析」如:李筵樊〈臺灣高中一年級音樂欣賞教材內容探討與分析——以音樂教科書為例〉、張雅君〈過敏小學藝術與人文領域教科書音樂欣賞課程內容之分析研究——以翰林版一至八冊為例〉都使用教材分析, 分析各個不同版本的音樂教科書, 在課程中對學生產生不同的影響。

3、「訪談法」如:梁芳瑜〈韓國流行音樂欣賞者的個案研究〉論文中透過一位長期聽 K-POP 的女性進行訪談與資料的收集, 分析企圖尋找到 **K-POP** 與 **K-POP** 欣賞者之間的鏈接。

4、「問卷調查法」如:張哲榕〈學校音樂欣賞教學模式之建構與詮釋〉論文中通過與教育美學、教育心理學專長的教授, 以及高中音樂教師等學者專家的訪談, 再通過「學校音樂欣賞教學模式建構之調查問卷」進行效度檢驗, 最終獲得結論。

5、「實驗室研究法」如:林淑瓊〈以音樂欣賞探討護理人員紓壓方案之策略模式〉論文中以瞭解音樂喜好與  $\alpha$  腦波功譜強度之相關性, 並透過探討音樂欣賞對護理人員壓力與  $\alpha$  腦波功率(power)之影響。研究對象以桃園某地區醫院護理人員為對象。實驗組 20 人, 接受每天睡前, 每次 30 分鐘, 共五周;對照組 20 人, 未接受任何介入措施。兩組於第一週、第五週前、後進行知覺壓力(PSS)測驗;於第一、三、五週前後進行  $\alpha$  腦波功率檢測。以 SPSS19.0 版進行平均值、標準差、百分比、卡方檢定、Mann-WhitneyU、廣義估計方程式 (Generalized estimating equation, GEE)資料分析。在控制時間及組別交互作用後, 結果顯示兩組在第五週前、後的知覺壓力達顯著差異 ( $p < .05$ )。在  $\alpha$  腦波功率方面,  $\alpha$  腦波功率(Power)呈現單次組間有差異 ( $p < .05$ ), 如重覆測量, 連續三次前後比較無顯著差異 ( $p > .05$ )。其研究結論為音樂欣賞具有緩解護理人員壓力及增強  $\alpha$  腦波功率之短期成效。

馮少珍(2016)在〈電影音樂對情緒誘發的影響〉以電影音樂為實驗材料, 重點探索了電影

主題曲和電影場景音樂對情節誘發的影響，文章研究目的在於為電影音樂對情緒又發的思辨性理論提供實驗依據，通過早期 1959 年，Cooke<sup>46</sup>提出的音樂調式情緒理論，將心理學與電影美學相結合，研究選取鄭州大學 18-28 歲在校大學生 120 人，然後用等距抽樣的方法將被測試平均分成三組，每組 40 人，第一組參加實驗材料的篩選評定，第二組參加是實驗的主管情緒報告以及面部表情採集，第三組被測試參加正式實驗的自主神經訊號的採集，且被測試者均為健康者，無生理或心裡上的疾病，皆為右利手，視力聽力正常，筆者總結觀點如下：

1、在有音樂背景經驗和無音樂背景經驗兩種條件下，被試均能準確的感受到正性和負性電影主題曲所表達出正性或負性情緒，並且也均誘發了被試的正情緒或負情緒。

2、有音樂背景經驗的電影主題曲對情緒的喚醒度較無音樂背景經驗下顯著偏高，這說明認知經驗的因素可能會加強人們對音樂的情緒感受。

3、在電影欣賞中，被試的情緒誘發因影片情緒本身的正負性以及視聽特徵有關。

4、在正性電影片段中，無聲條件下被試正情喚醒度最低；試聽衝突條件下，被試的情緒喚醒度有所提高，但情緒表現較為複雜，主觀評價中正負情緒都有激活，可能是負性的場景音樂使情緒有少許困惑或悲傷；在試聽一致條件下被試的正性情緒喚醒度最高。

5、在負性的電影片段中，相比於正性影片，不同視聽特徵條件下被試均有較高情緒喚醒，其中視聽一致條件下情緒喚醒度最大，且呈現極度的負性情緒；僅有視覺畫面刺激條件下負性情緒相對減少，喚醒度稍微降低；視聽衝突條件下情緒趨於中性，可能是正性場景音樂減緩了畫面情緒的恐怖感，緊張感也隨之降低。

6、在電影藝術中，正性電影中的場景音樂不僅有助於正性情緒的喚醒，還起著主導影片內容的功能，場景音樂會影響影片整體情緒的判斷；負性電影中，因為畫面的負性感太強烈，因此場景音樂主要用於增加情緒的喚醒度。

以上五種研究方法，筆者最終確定使用調查問卷法原因為：實驗室法現階段對於筆者來說沒有辦法實施，而教材分析又與筆者所寫內容無關聯，行動研究法多數情況下需要兩個班級長時間學習、觀察下通過對照比對得出結果，筆者沒有辦法長時間的觀察，所以最終本論文使用問卷調查法。

---

<sup>46</sup> Deryck Cooke, 1919-1976, 英國音樂家，音樂學家和廣播員。1959 年他的第一本書《音樂語言》認為音樂本質上是情感的一種語言，並表明歷史上的作曲家傾向於選擇相同的音樂短語來表達相似的感受或戲劇性的情境。

## 第二節 問卷調查法

問卷調查法最初由英國的高爾頓創立，他於 1882 年在英國倫敦設立人類學測驗實驗室，把需要調查的問卷寄發出去收集資料。本研究旨在現代大學生這個群體中，以電影音樂為主要素材，探討大學生對電影音樂之審美經驗研究。在此，筆者希望當問卷調查結果統整出之後，分析出大學生對電影音樂的看法與認知。而問卷調查法是教育研究中最基本、最常用的方法。美國歌斯(I·V·Koos)所著《教育上的問卷法》*Questionnaire in Education* 發現約佔四分之一的研究是全部或局部採用問卷法搜集資料的<sup>47</sup>。駱雯、張寧<sup>48</sup>認為：「問卷調查法中樣本數量和問卷內容的設計對研究者是否能夠得到有效可用的數據起到至關重要的作用」。裴娣娜<sup>49</sup>認為：「以書面提出問題的方式搜索資料的一種研究方法。研究者將所要研究的問題製成問題表格，以郵寄方式、當面作答或追蹤訪問方式填寫，從而獲得被試對某一現象或問題的看法或意見」。朱雁<sup>50</sup>認為：「在問卷設計中，那些需要被測試進行作答的調查問題(survey questions)僅是問卷的一個組成部分，問卷所創設的語境對被試如何解讀和應答問題也有具有相當重要的影響。因此，研究者必須對問卷整體和其中的每個問題都要進行細緻的設計。對於如何給出一個設計精良的問卷並沒有什麼萬能的公式」。羅林明<sup>51</sup>認為：「問卷設計應遵循以下原則：一是目的性；二是客觀性；三是邏輯性；四是通俗性；五是便於處理」。由於許多調查研究的被試，是通過對研究總體(population)進行概率抽樣(probability sampling)而獲取的，因此當樣本的通用性(samole generalizability)是研究的核心目標時，調查研究就尤其顯得具有吸引力了。如 2000 年的全美調查(2000 National Survey)就選取了來自美國各地的 5765 個科學及數學教師，以了解全美數學與科學學科的整體教學情況。這一調查探究了「科學與數學課程的設置情況，教師的資質，教材的使用，教學技術，以及科學與數學實施與器材的使用<sup>52</sup>」。「並選用了包括訪談、問卷及課堂觀

<sup>47</sup> 鄭晶晶(2014)〈問卷調查法研究綜述〉黑龍江：理論觀察雜誌社《理論觀察》第 10 期 P.102-103。

<sup>48</sup> 駱雯，張寧(2017)〈淺談問卷調查法的應用原則〉陝西：陝西省社會科學院《新西部》第 15 期 P.136-137。

<sup>49</sup> 裴娣娜(2013)《教育研究方法導論》合肥：安徽教育出版社 P.327。

<sup>50</sup> 朱雁(2013)〈調查研究法之問卷調查法〉江蘇：蘇州大學《中學數學期刊》第 7 期，P.1-4。

<sup>51</sup> 羅林明，屈芳(2014)〈關於教育培訓調查問卷設計的思考——以氣象培訓調查問卷為例〉北京：總裝備部繼續教育中心《繼續教育》第 6 期，P.59-60。

<sup>52</sup> Weiss, I. R., Banilower, E. R., McMahon, K. C., & Smith, P. S. Report of the 2000 national

察在內的多種研究手段，而具體的研究議題涉及專業發展對數學與科學教學的影響<sup>53</sup>」。「建議中的改革舉措在大多程度上得到了實施<sup>54</sup>」。通過此項調查，研究者更進一步地了解到學術準備與專業發展是如何對數學與科學教學產生印象的，教學中使用到哪些教學技術和教材，以及改革的推進程度等。

筆者認為問卷調查法適合應用在本論文中。首先，確立問卷調查的目的是探討大學生的電影音樂審美，而問卷的設計過程中，不僅保持著嚴謹的邏輯，且在對於問題的取捨與處理方式的選擇，始終都以研究目的為最基本出發點，其中的每一個部分和每一個問題都圍繞這一研究目的而設置，相輔相成。Dillman<sup>55</sup>指出：「問題最初的一些問題應該易於回答，且適合於每一位被試者。在設置問題時，要讓被試者有一個暖身的過程，而後可以安排一些較為敏感的問題」。而筆者在調查問卷中對問題順序的設置經過與指導教授進行數次修改，其表達的精煉度、準確度與邏輯的嚴密性越來越高。問題順序設置的不同可能會引起語境效應(context effects)，即一個或多個問題影響到後續問題的詮釋。「之前的問題可能會影響到後續問題的理解，被試者作答時選用的觀念，以及是否進行比較性的判斷等<sup>56</sup>」。「當連個或更多問題都關注同一個問題或極為相關的問題是，此種語境效應課能回極致化。通常，被試者試圖使其在各個問題上所做的揮發在一定程度上保持一致，幾遍有些並非出於他們的真實想法<sup>57</sup>」。為了消除被試者的「語境

---

survey of science and mathematics education , 2001 : 2[R/OL]. [http : //2000survey.horizon-research.com/reports/status/complete.pdf](http://2000survey.horizon-research.com/reports/status/complete.pdf). 2013 - 6 - 10.

<sup>53</sup> Rosenberg ' S . L . ' Heck ' D . J . ' & Banilower ' E . R . Does teacher content preparation moderate the impacts of professional development ? A longitudinal analysis of LSC teacher questionnaire data. Prepared for the National Science Foundation by Horizon Research. <http://www.pdmathsci.net/reports/rosenberg-heck-banilower-2005.pdf>. 2013 - 6 - 10.

<sup>54</sup> Smith ' P . S . ' Banilower ' E . R . ' McMahon ' K . C . ' & Weiss ' I . R . *The national survey of science and mathematics education: Trends from 1977 to 2000* [M]. Chapel Hill ' NC : Horizon Research ' 2002.

<sup>55</sup> Don . A . Dillman (2007) *Mail and internet surveys : The tailored design*. New Jersey : John Wiley

<sup>56</sup> Schober ' M . F . (1999) *Making sense of questions: An interactional approach* M . G . Sirken ' D . J . Hermann ' S . Schechter ' N . Schwarz ' J . M . Tanur ' & R . Tourangeau. Cognition and survey research. New York : John Wiley & Sons ' P . 77-93

<sup>57</sup> Tourangeau , R ( 1999 ) *Context effects on answers to attitude questions* M . G . Sirken , D . J . Hermann ,

效應」本次調查過程中，問卷中不要求填寫被測者署名，從而被測者能客觀的填寫回答。最後，調查問卷最終的數據，又經歷了筆者多次統計、核對，其結果是客觀真實的的證據，來證明我的研究的真實性。

前文提到黃雅靜〈近年來大學生電影欣賞調查分析——以吉林大學為例〉一文中，黃靜雅也做過了 1000 份的問卷調查，但筆者發現黃雅靜所做的問卷調查有很多問題存在，如這 1000 份問卷調查如何發放的，何時發放的，在什麼地點發放的，這麼大量的問卷調查是否一個人完成，是否有同學或者老師的幫助，這些細節黃雅靜都沒有清楚的交代，所以筆者保持懷疑黃靜雅所做的調查問卷的真實性，而且其文中調查問卷最終的結果是與彭柳、邱蓮子的〈廣州大學生影視欣賞調查分析〉做對比，筆者認為其參照數據有誤差。首先廣州與吉林地域間隔甚遠是否存在地域差異黃雅靜沒有交代清楚，其次黃雅靜所寫的論文在 2012 年，而他所對比的參照數據統計時間是 2006 年，其之間相差六年時間。這六年時間裡科技水平的提高、人文素養的提高、消費能力的提高，會不會也影響著大學生審美的提高，也許六年前一些正流行的電影題材六年後也許會變成大學生審美的基本水平，最後其調查問卷問題沒有嚴謹的邏輯性，問題產生的動機、意義以及選擇吉林大學生的背景也沒有交代。而筆者對何時何地發放問卷，被測者的背景及提出調查問卷裡題目的意義，這些問題都一一交代清楚，所做問卷的真實程度較高，數據結果也詳細的進行了分析。

---

S . Schechter , N . Schwarz , J . M . Tanur , & R . Tourangeau. Cognition and survey research. New York :  
John Wiley & Sons , P.111-131

### 第三節 調查問卷內容闡述

本次問卷調查共發放 452 份，收回 451 份，其中有效問卷 420 份。調查問卷分為三個部分。第一部分為基本資料、第二部分為單選題、第三部分為複選題。

問題分別就個性別、年級、學院及是否選修過類似課程的方向上，來進行問卷的統計與分析：

根據不同年級分為(1)大一(2)大二(3)大三(4)大四。其中大一收回 74 份、大二收回 88 份、大三收回 134 份、大四收回 124 份。

根據不同性別的學生對於本次問卷調查是否具有差異性，分別就男女進行分析。男性 198 份，女性 222 份。

根據是否選修過類似音樂欣賞或者電影欣賞此類課程，其中選項是收回 154 份，否收回 266 份。

根據各院系對本次問卷調查是否存在差異性共分為：管理學院、科技學院、社會科學院、人文學院、藝術與設計學院。其中管理學院收回 92 份，科技學院 72 份，社會科學院 46 份，人文學院 84 份，藝術與設計學院 126 份。

問題的設立以前七題為五等分類法單選題，設立「非常同意」、「同意」、「無意見」、「不同意」、「非常不同意」，為五個回答選項，按照自己的理解選擇其一即可。後七題為複選題，被測者可自由勾選與自己實際情況相符合的選項，選擇的選項數量沒有上限。

調查問卷基本問題意涵：

1、首先要確立調查人群，筆者選擇是台灣南華大學裡面的大學生。選擇原因為台灣南華大學，其所招收的學生是面向全省，而不是只面向幾座城市招收學生，所以具有著普遍性意涵的。

2、筆者按照年級來劃分了範圍，這裡闡述一下為什麼要按照年級而不是年紀，在大學裡面年紀的大小是分不出來年級的高低，可能存在某些特殊情況，如一個學生 23 歲讀大學一年級，而另一個學生 20 歲就開始讀大學二年級，且平時我們在大學生活裡面，口語中最經常問道

的是：「請問你大幾」而不是「請問你多大」，年級在大學裡面是一個被大多數人公認的知識能力的劃分方式。即使存在個別的特例，也不會造成其本質意義的改變，再者筆者調查的主要方向上，確立為大學生群體而不是青年群體，若本調查問卷主要選擇為青年群體，筆者可能會以年紀作為劃分的組別。

3、性別選項是為了區別，男生與女生在某些角度或問題上，有著較大的差異性。

4、是否修選過類似課程這項問題的，是為了證明是否大學裡面開設電影欣賞或者音樂欣賞課程之後，修過這些課程的學生是否對電影音樂有更多的理解。

5、最後就是院別劃分，院別劃分是為了瞭解是否藝術系的學生對電影音樂的理解層面高於其他系，但是否也存在另一種可能，即非藝術系的學生在電影音樂上的理解會高於藝術系學生。

調查問卷單選題意涵：

問題 1「我喜歡看電影」，這個問題的提出，筆者是想要瞭解被測者是否喜歡看電影，且問卷後面的問題都是基於喜歡看電影，並且對電影音樂的提問，如果被測者不喜歡看電影，在這裡選擇「不同意」或「非常不同意」，那這份調查問卷，筆者會排除掉變成無效的調查問卷。

問題 2「我喜歡電影音樂」，這個問題的提出，是想瞭解被測者是否在喜歡看電影中，會特別注意電影音樂的欣賞，如同問題 1，若被測者在此問題上選擇「不同意」或「非常不同意」，那這份調查問卷有可能成為無效問卷，不在統整之內。

問題 3「在一部電影裡音樂比影像重要」，這個問題的提出，是想瞭解測查者對音樂與影像比重的看法，讓筆者確切明白，現在大學生對音樂、影像孰輕孰重的喜好與認知。

問題 4「好的電影音樂會加深我對電影的印象」，這個問題的提出，是想瞭解被測者是否會因一段優美的旋律，或一段個人非常喜歡的音樂，而加強對電影片段的記憶與印象。

問題 5「我曾特別查閱過或試聽過電影原聲帶」，這個問題的提出，是想瞭解被測者在看電影上的延展性問題，可能也會影響到被測者對電影的選擇與喜好。

問題 6「我曾思考過這部電影裡面的音樂，使用何種樂器演奏」，這個問題的提出，是想瞭解在看電影的過程中，是否一種個人喜歡的器樂，會加深聽者對這段影片的印象。

問題 7「我可以接受無聲電影」，這個問題的提出，是想瞭解電影音效如此普及的大環境下，被測者是否還會選擇去看無聲電影，即使沒有音樂，也可以看完一部電影。問題裡所提出的無聲電影，並不是真正意義上的無聲，存在另一種情況，被測者因環境因素，無法開啓電影音效，但仍可以看完這部電影，即音樂變成個人潛在的記憶、意識與創作的一部分。被測者能接受無聲電影，並不是代表被測者不喜歡電影音樂，而是正面的肯定。

調查問卷複選題意涵：

問題 8「如果以一個月為週期，您平均會安排看幾部電影」，這個問題確立是想瞭解，被測者在一定週期內觀看電影的數量，觀看的數量越多，表示對電影的喜好程度越高。

問題 9「請問您喜歡什麼類型的電影」，這個問題的提出是想瞭解，被測者在對觀看的電影上有沒有特定的取向需求，比如喜歡科幻片的可能潛在就會喜歡一些科幻的音效，喜歡警匪片的可能會喜歡飆車的緊張刺激的音效。可能會有被測者全部勾選，甚至還會幫筆者補充沒有列舉出來的電影類型。

問題 10「您平時是通過哪種方式看電影的」，這個問題是想瞭解，被測者通過何種方式何種渠道去觀看電影，呈現觀眾欣賞電影的一種習慣，這種習慣可以瞭解，電影在現代生活當中的社會性意涵。

問題 11「電影裡的哪些因素會讓您想去欣賞」，這個問題的提出，是為了瞭解電影本身存在著何種因素，被觀眾喜好與認同。

問題 12「看電影的心理需求是什麼」，這個問題與問題 11 呼應，但不是同一個問題，這個問題所要瞭解的是，被測者本人看電影的心理動機跟需求，而問題 11 則是電影自身的內在特

質, 吸引觀眾去觀看電影。

問題 13「通常您會選擇跟誰看電影」, 這個問題的提出, 是為了瞭解被測者平時在看電影上的社會行為, 社交行為可能也會影響到被測者對電影的選擇與喜好。

問題 14「一部電影中有哪些內容, 能使您能產生深刻的印象」, 這個問題裡面加入了一項在攝影方面更為專業的術語「運鏡」, 專業術語的加入是考慮到, 可能被測者對攝影方面知識非常瞭解, 為更為專業的被測者提供選項。



# 第四章 問卷分析

## 第一節 基本資料的問卷分析與詮釋

以下表格為所有回收問卷之統計(因數據統計當中有小數點的出現,經過了四捨五入之後,百分比圓餅圖的數據可能存在 $\pm 1$ 的誤差值)

表 1: 各個年級、性別、音樂欣賞選修課及學院人數統計

大一	74 人
大二	88 人
大三	134 人
大四	124 人

男	198 人
女	222 人

修過	154 人
未修過	266 人

管理學院	92 人
------	------



科技學院	72 人
社會科學院	46 人
人文學院	84 人
藝術與設計學院	126 人

### 1、年級

本次收回問卷調查中各個年級分布統計百分比圖如下：

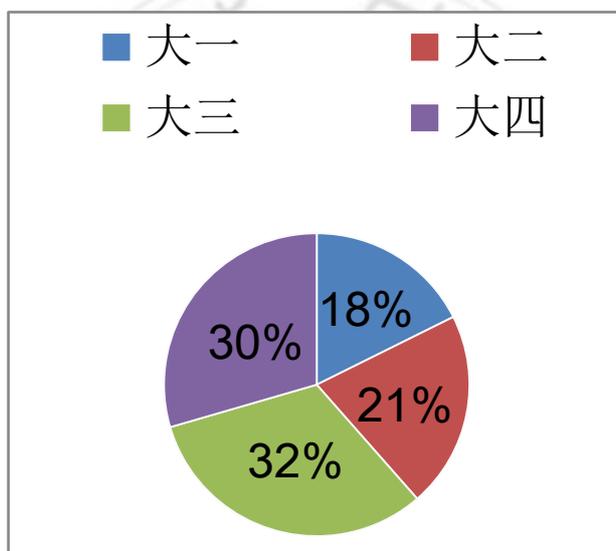


圖 1-1: 各年級學生人數百分比圖

由圖可以看出，本次問卷調查在年級上分布差異沒有非常大，其中各個年級的有效問卷數量分別為，大一 18%、大二 21%、大三 32%、大四 30%。其中大三、大四學生所佔比例高於大一及大二年級的學生，可能目前台灣學生「少子化」現象愈發嚴重，也可能大一、大二同學剛進校功課比較多，沒有更多時間選修通識課。

## 2、性別

本次收回問卷調查男性 198 份，女性 222 份。

本次問卷調查男女比例統計百分比圖如下：

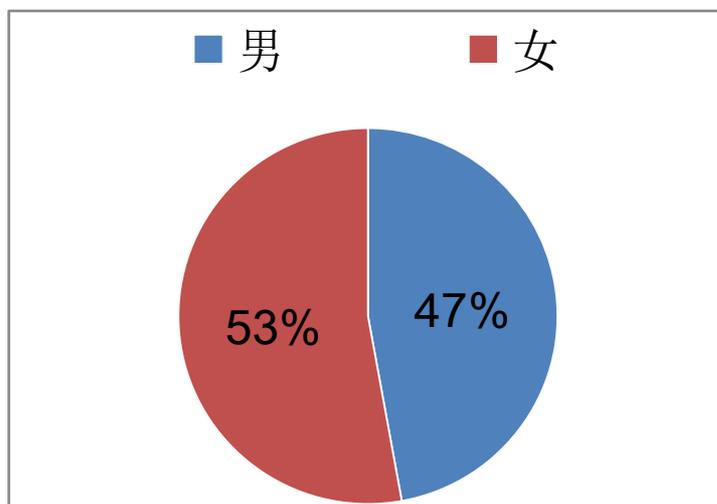


圖 1-2: 男女生人數百分比圖

由圖中可以看出本次問卷調查中的男性小幅少於女性，其中各性別有效問卷數量為，男性 47%、女性 53%。

### 3、是否選修過欣賞課程

本次收回問卷調查中是否選修過類似欣賞課程比例統計百分比圖如下：

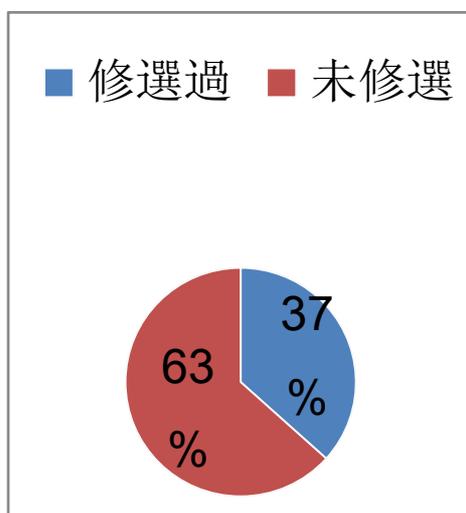


圖 1-3: 是否選修過欣賞課人數百分比圖

由圖可以看出本次問卷調查中，沒有修過類似電影欣賞或音樂欣賞此類課程的同學較多，其中修過欣賞課程的有效問卷數量為 37%，未修過欣賞課程的有效數量為 63%。

#### 4、各院人數

本次收回的問卷調查中各院人數比例統計百分比圖如下：

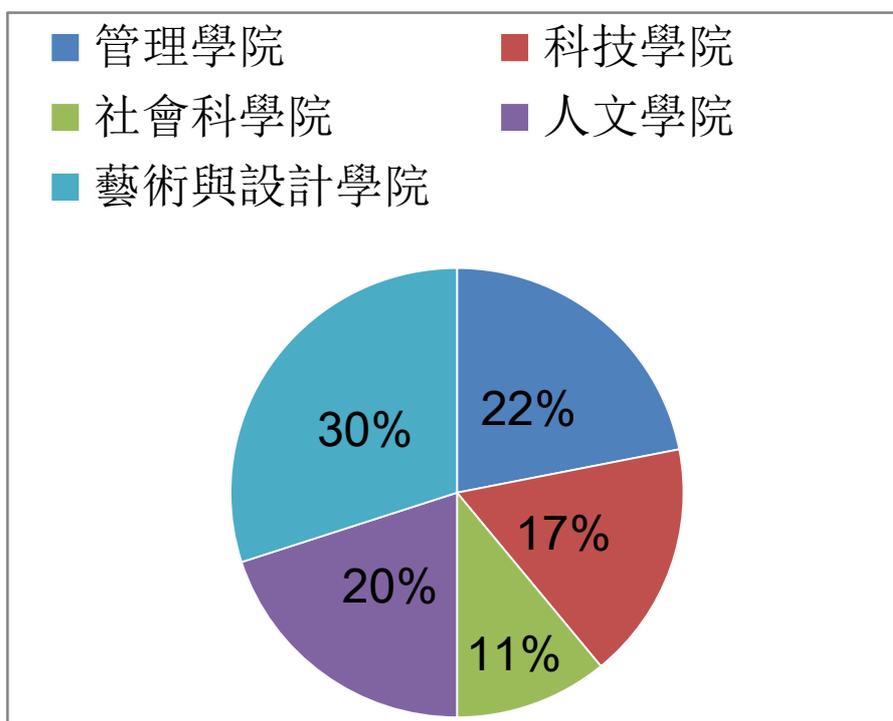


圖 1-4:各院人數百分比圖

由圖可以看出本次問卷調查中，其中管理學院 22%、科技學院 17%、社會科學院 11%、人文學院 20%、藝術與設計學院 30%，藝術與設計學院人數最多，社會科技學院人數最少，可能學校中社會學院的學生比例比較少。

## 第二節 單選題的問卷分析與詮釋

### 一、性別滿意度

#### 第一題 我喜歡看電影

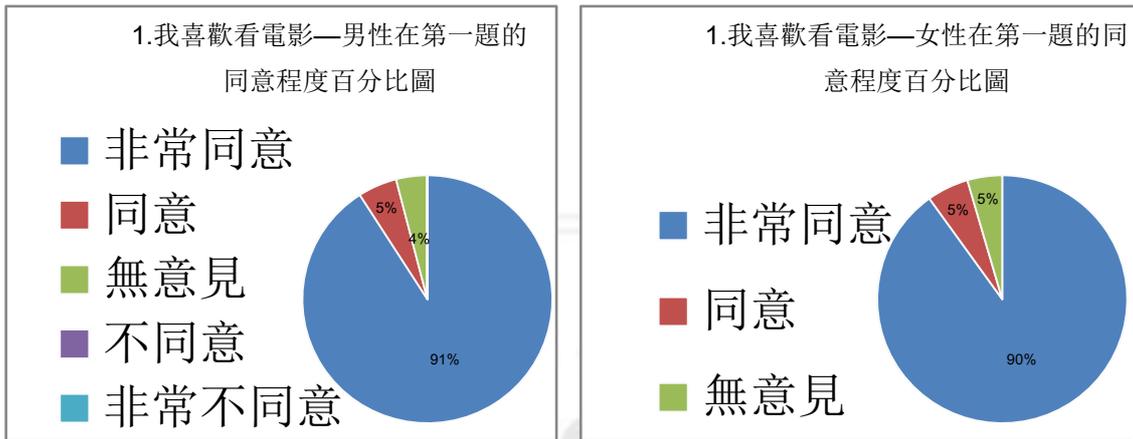


圖 2-1-1: 男性與女性對喜歡看電影的滿意度百分比圖

由圖中可以看出男性及女性非常同意和同意的比例達 91%與 5%無意見 4%，女性非常同意和同意的比例達 90%與 5%無意見 5%。由此數據可知，男女同學都很喜歡看看電影，看電影已經成為同學們在生活經驗中的一部分，在此基礎上，相關的問卷統計就有著較為穩定的立論基礎。

## 第二題 我喜歡電影音樂

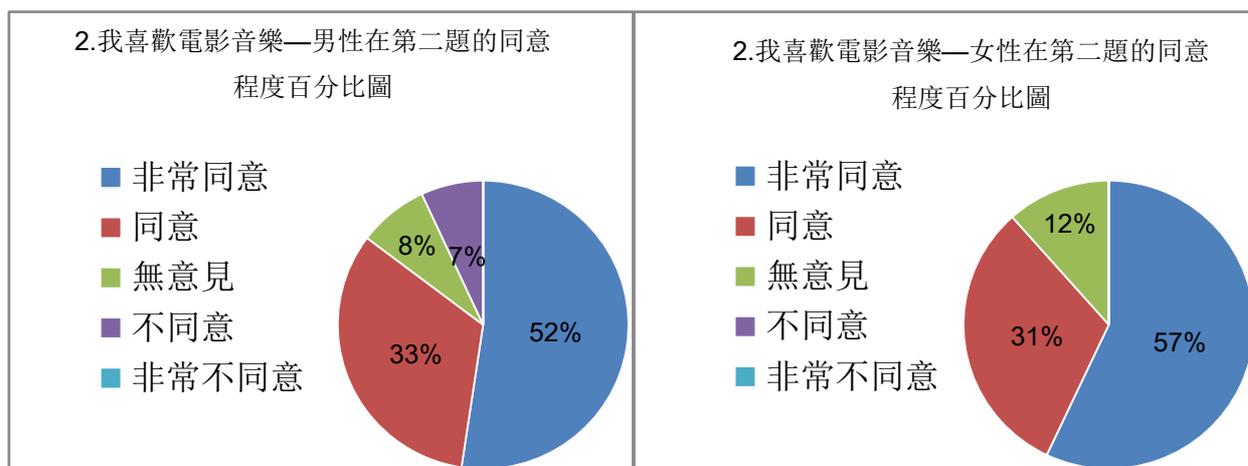


圖 2-1-2: 男性與女性對喜歡電影音樂的滿意度百分比圖

由圖可以看出男性與女性在回答這個問題上，男性裡非常同意 52%，同意 33%，無意見 8%，不同意 7%；女性中非常同意 57%，同意 31%無意見 12%。由此可知絕大多數同學都喜歡電影音樂。

### 第三題 在一部電影裡, 音樂比影像重要

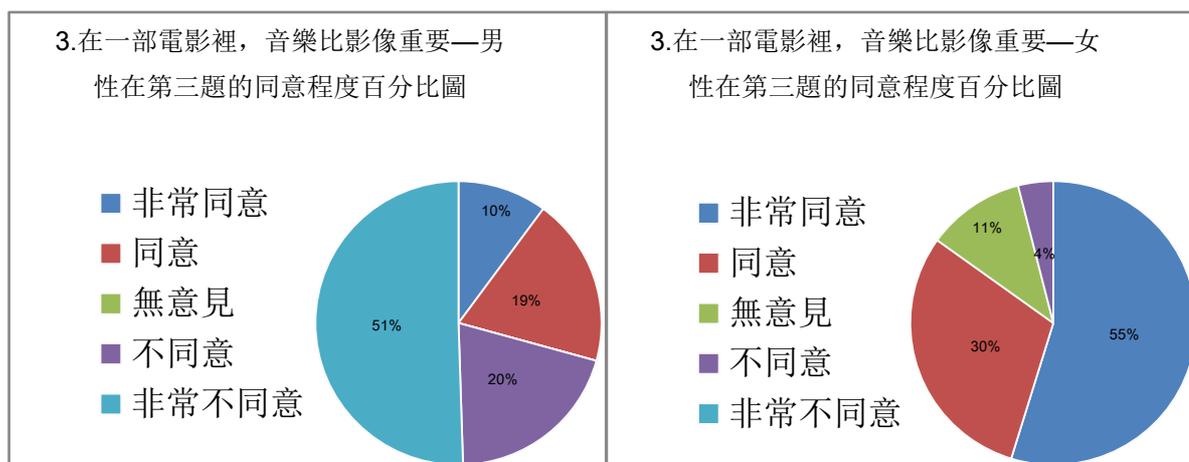


圖 2-1-3: 男性與女性對電影里, 音樂比影像重要滿意度百分比圖

由圖可以看到這個問題男女在選擇上出現了巨大分歧, 男性裡面覺得非常同意 10%, 同意 19%, 不同意 20%, 完全不同意 51%, 說明男性認為音樂沒有比影像重要的大概佔總體的 71%, 認為音樂比影像重要完全同意與同意的一共 29%, 可能在目前的男性角度來說, 畫面帶來的吸引力, 要遠遠大於音樂帶來的聽覺感受, 大部分的男性更喜歡影像效果。而女性中非常同意跟同意的數值高達 85%, 無意見 11%, 不同意 4%, 相對於女性角度來分析, 大部分女性可能喜聲音給他們帶來的享受, 他們認為音樂的重要性大於影像。

#### 第四題 好的電影音樂會加深我對電影的印象

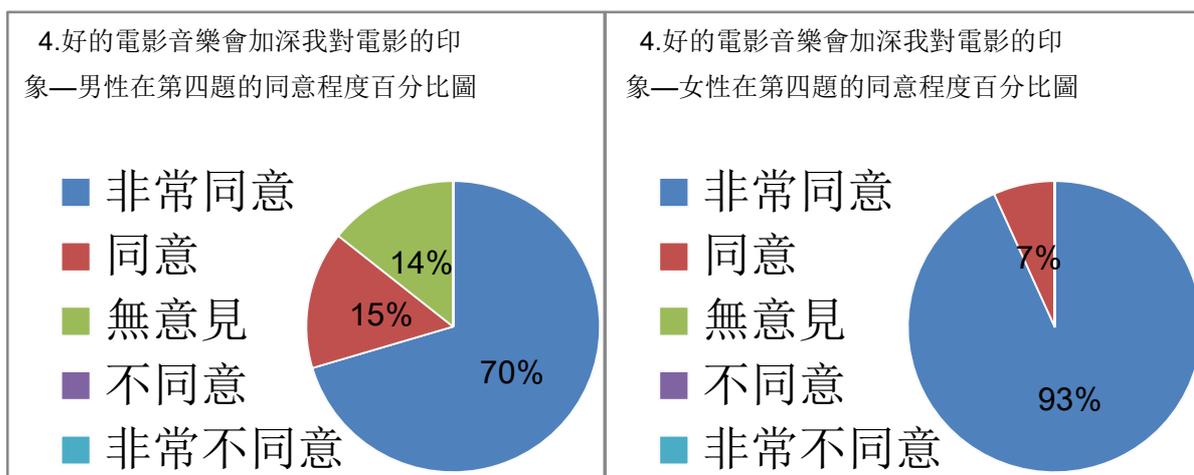


圖 2-1-4: 男性與女性認為好的電影音樂會加深對電影的印象滿意度百分比圖

由圖可以看出，男性非常同意 70%，同意 15%，無意見 14%，女性非常同意 93%，同意 7%。說明好的電影音樂對男性與女性來說都是一樣的，都能增加對電影的印象。而男性中有 14% 選擇了無意見，其存在的可能性是沒有清楚的意識到音樂與電影的關係，所以無法做明確的判斷。

### 第五題 我特別查閱或試聽過電影原聲帶

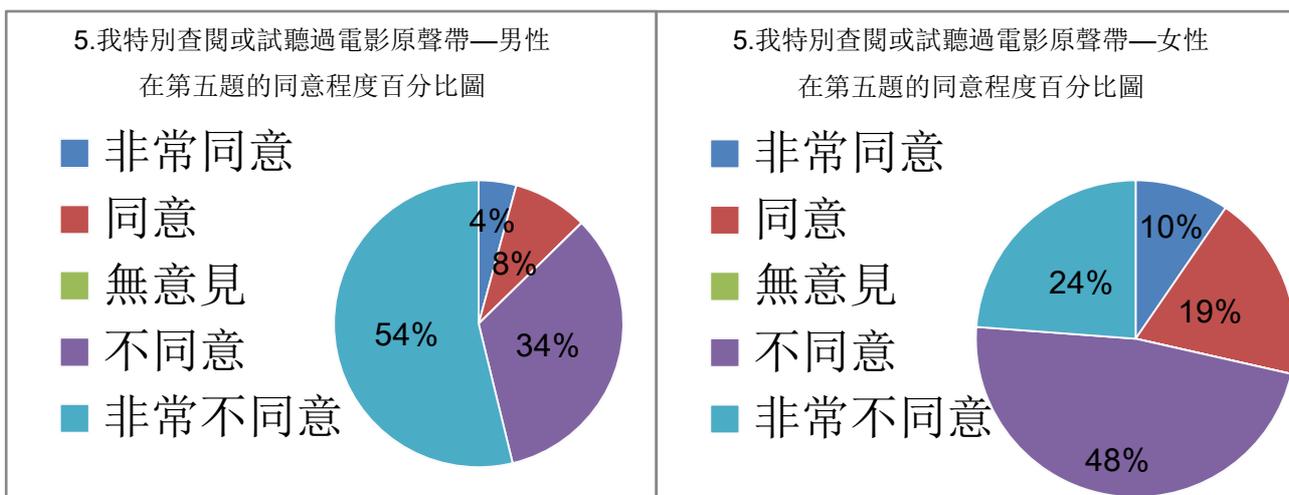


圖 2-1-5: 男性與女性對特別查閱過或試聽過電影原聲帶同意度百分比圖

由圖中可以看出男性中非常不同意佔 54%，不同意佔 34%，同意 8%，非常同意 4%，88% 的男性沒有查閱或試聽過電影原聲帶，女性中非常不同意 24%，不同意 48%，同意 19%，非常同意 10%，相較于男性來說，女性人群中還是少量存在查閱原聲帶的，只是比例並沒有很高。女性雖然認為電影音樂比影像重要，但是卻沒有特別查閱或試聽過原聲帶。

## 第六題 我曾思考過這首電影音樂中使用何種樂器演奏

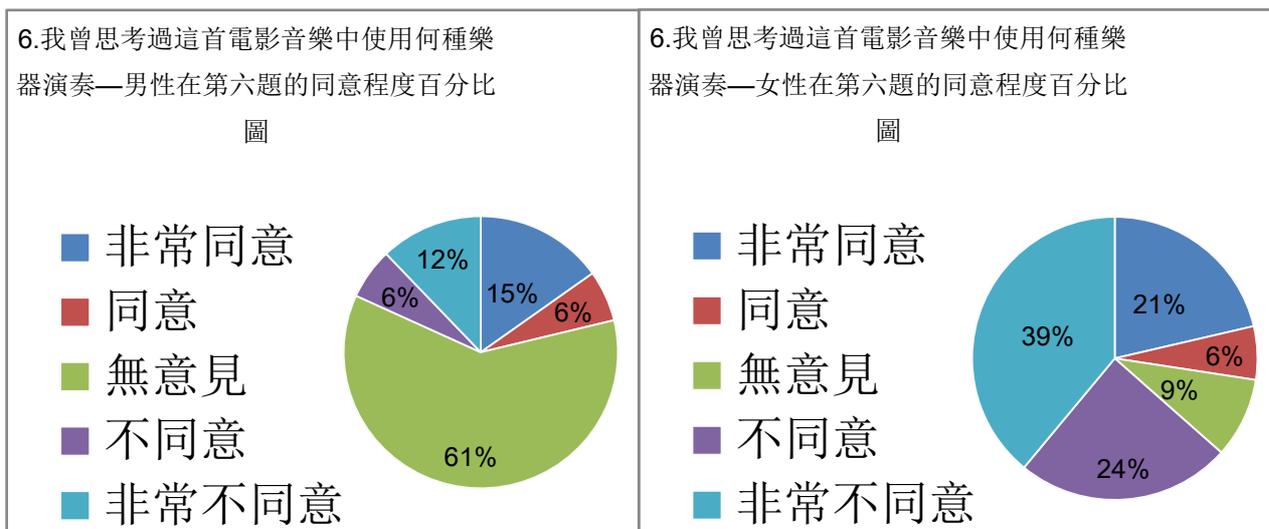


圖 2-1-6: 男性與女性對會思考過這首電影音樂中使用何種樂器演奏同意度百分比圖

由圖中可以看出男性中 61%選擇了無意見，非常同意 15%，同意 6%，不同意 6%，非常不同意 12%，男性人群中超過半數人認為，電影音樂裡面使用的何種樂器演奏是「無意見」，可能男性並沒有把音樂中樂器的使用，納入到思考認知當中。女性中非常同意 21%，同意 6%，無意見 9%，不同意 24%，非常不同意 39%，對於女性中，非常不同意及不同意兩者的總佔比是 63%，可能相較於無意見的男性而言，女性很清楚的知道自己沒有想過器樂演奏方面的問題。

## 第七題 我可以接受無聲電影

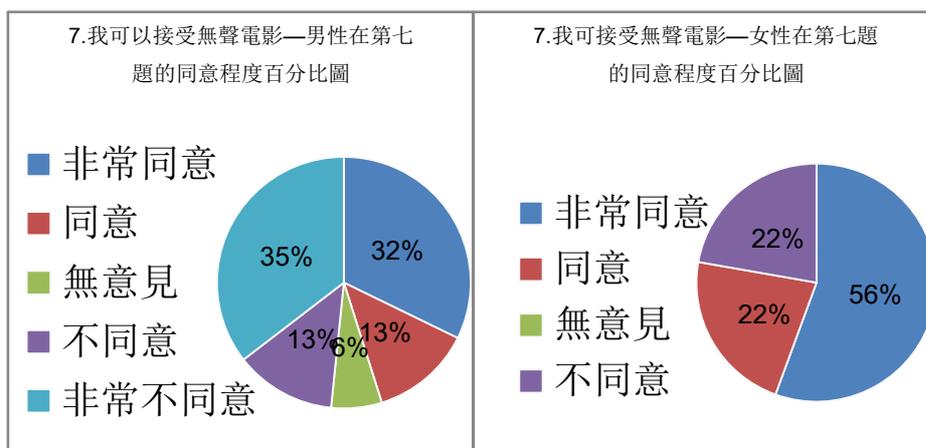


圖 2-1-7: 男性與女性對特別查閱過或試聽過電影原聲帶同意度百分比圖

由圖中可以看出男性中非常同意 32%，同意 13%，無意見 6%，不同 13%，非常不同意 35%，男性能接受無聲電影與不能接受處於勢均力敵的狀態，女性中非常同意 26%，同意 11%，不同意 11%，非常不同意 53%，對於女性而言，64%是不能接受無聲電影的，顯示女性對電影當中的聲音需求較男性更高。

小結：從目前的數據中，男性與女性都喜歡電影，並喜歡電影音樂。但在對待電影音樂與影像的態度是截然不同的，男性認為在電影中畫面感較音樂更重要，而女性相較於男性而言，則更多的傾向是在於音樂。根據以上的數據，我們可以這樣解釋：女性可能在聲音方面更為喜好，男性對待畫面的捕捉更為喜好。

## 二、年級滿意度

### 第一題 我喜歡看電影

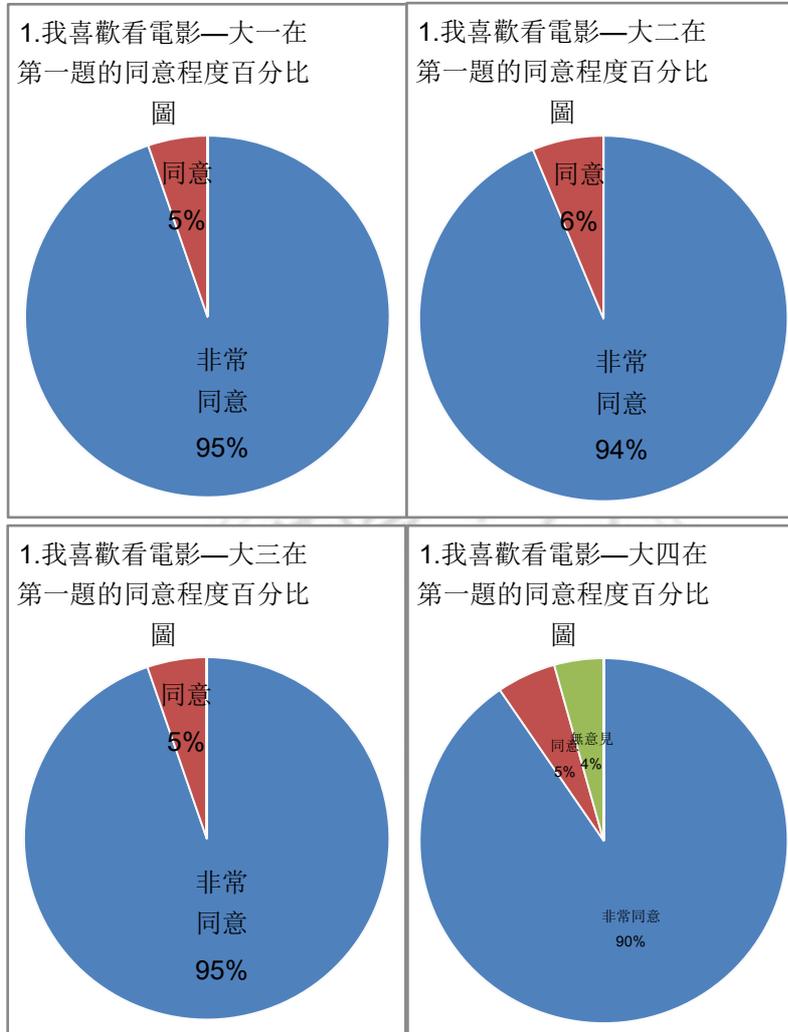


圖 2-2-1: 不同年級對喜歡看電影同意度百分比圖

由圖可以看出大一非常同意 95%，同意 5%，大二非常同意 94%，同意 6%，大三非常同意 95%，同意 5%，大四非常同意 90%，同意 5%，無意見 4%。在大一到大四的學生中大家都很喜欢看電影，除了大四有 4% 的同學選擇了無意見，剩下的同學都是非常同意或者同意，可見不同年級對待電影的態度都是一樣的。

## 第二題 我喜歡電影音樂

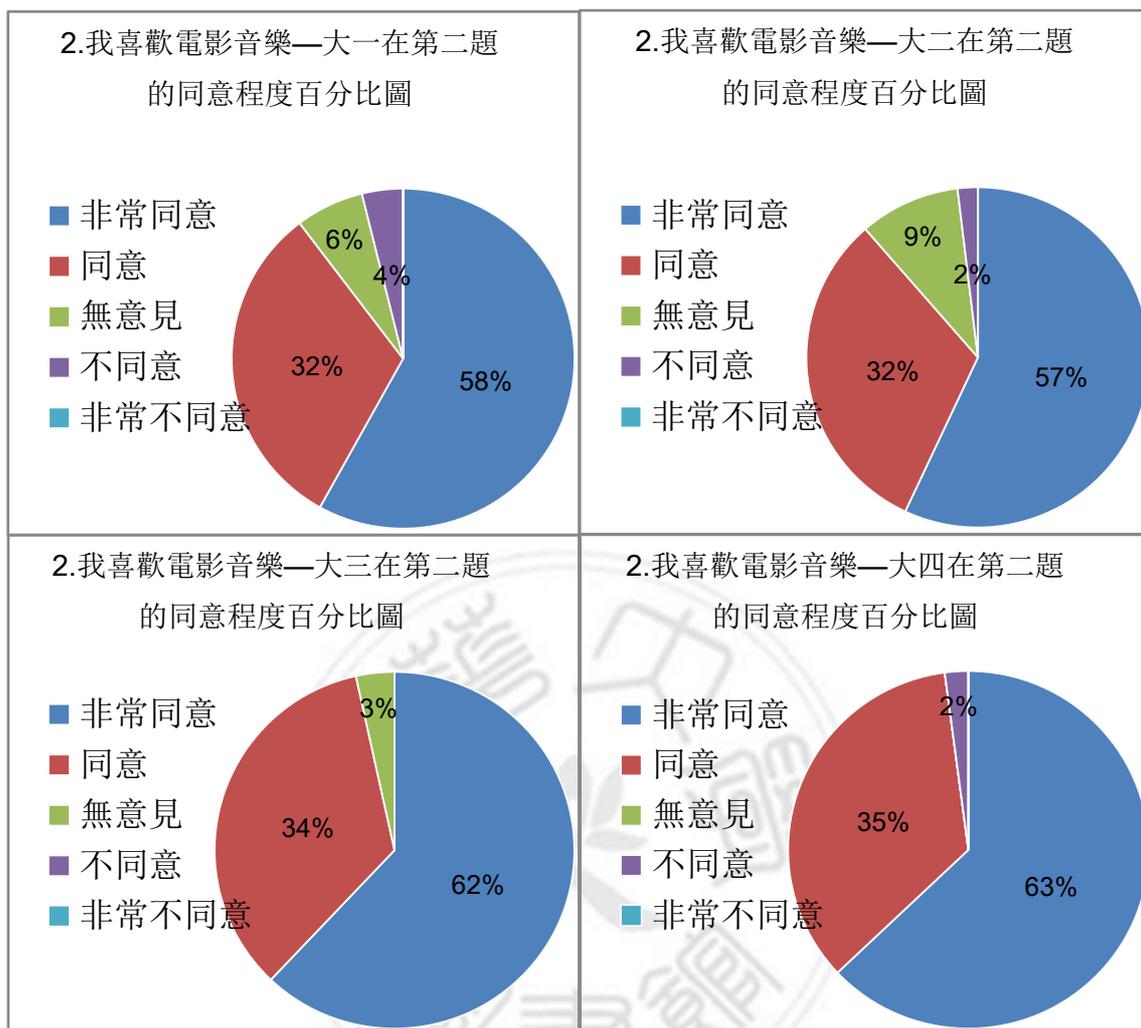


圖 2-2-2: 不同年級對喜歡電影音樂同意度百分比圖

由圖中可以看出，大一非常同意 58%，同意 32%，無意見 6%，不同意 4%；大二非常同意 57%，同意 32%，無意見 9%，不同意 2%；大三非常同意 62%，同意 34%，無意見 3%；大四非常同意 63%，同意 35%，不同意 2%。大一至大四絕大多數同學都是喜歡電影音樂的。

第三題 好的電影音樂會加深我對電影的印象

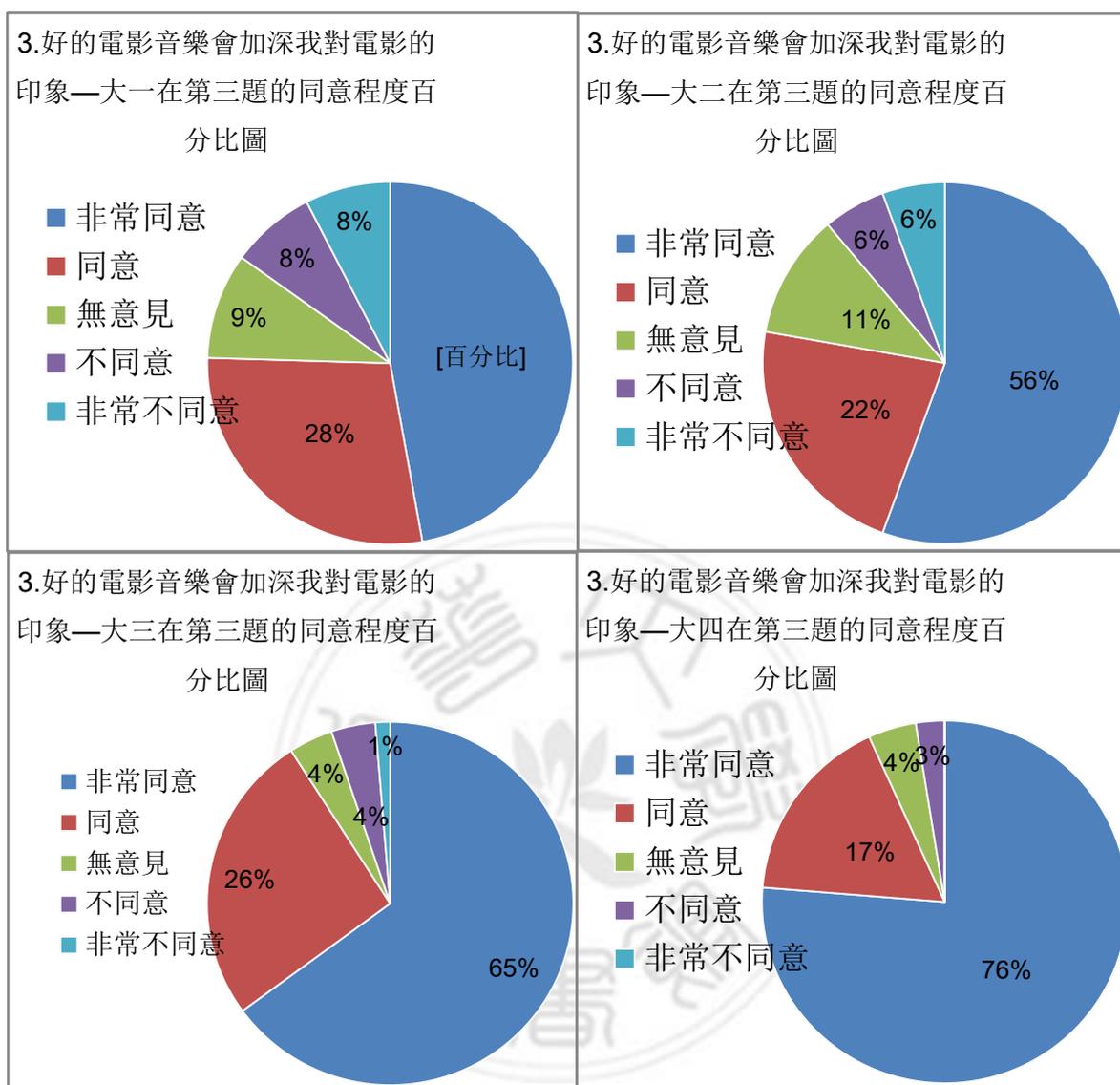


圖 2-2-3: 不同年級認為好的電影音樂會加深我對電影的印象同意度百分比圖

由圖中可以看出，大一非常同意 47%，同意 28%，無意見 9%，不同意 8%，非常不同意 8%；大二非常同意 56%，同意 22%，無意見 11%，不同意 8%，非常不同意 6%；大三非常同意 65%，同意 26%，無意見 4%，不同意 4%，非常不同意 1%；大四非常同意 76%，同意 17%，無意見 4%，不同意 3%。從大一到大四學生對電影音樂的認同度越來越高，到了大四非常不同意已經沒有，只剩下 3% 的不同意跟 4% 無意見，可能隨著年級的增加，學生對於電影音樂的認同感越來越高，一首好的音樂會加深學生對電影的印象。

第四題 在一部電影裡, 音樂比影像重要

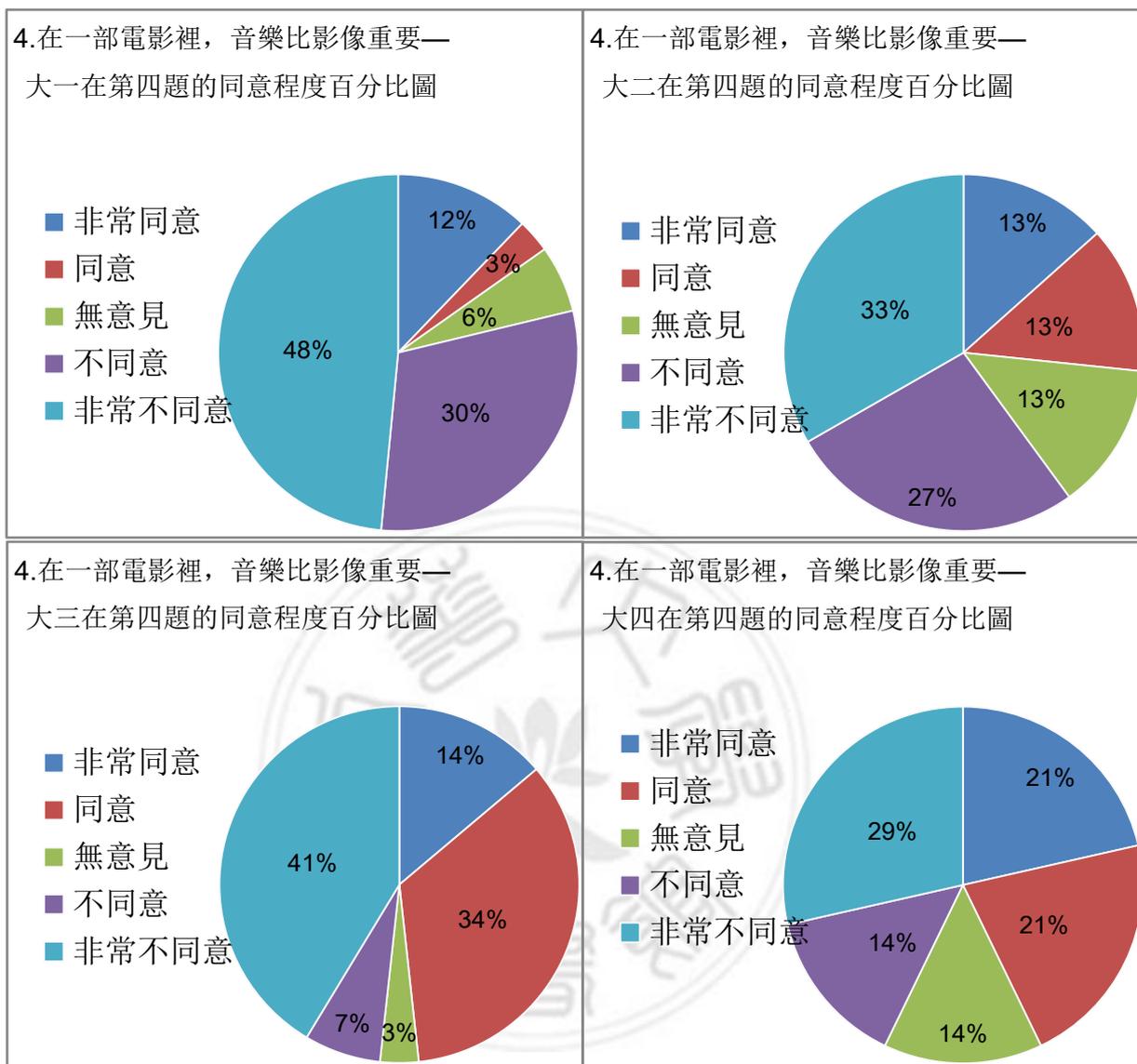


圖 2-2-4: 不同年級對一部電影, 音樂比影像重要的同意度百分比圖

由圖中可以看出, 大一非常同意 12%, 同意 3%, 無意見 6%, 不同意 30%, 非常不同意 48%; 大二非常同意 13%, 同意 13%, 無意見 13%, 不同意 27%, 非常不同意 33%; 大三非常同意 14%, 同意 34%, 無意見 3%, 不同意 7%, 非常不同意 41%; 大四非常同意 21%, 同意 21%, 無意見 14%, 不同意 14%, 非常不同意 29%。大一中覺得音樂沒有影像重要的, 不同意和非常不同意共 78%, 說明在大一學生中畫面的重要性是遠大於音樂的。大二中多數學生還是保持與大一的選擇一致, 但不同意及非常不同意的佔 60%, 數值略微下降了一些。大三同學中認為音樂沒有影像重要的不同意與非常不同意共佔 48%, 無意見 3%, 同意及非常同意共佔 48%, 大三學生們對音樂與影像之間的衡量產生「勢均力敵」的局面。最後大四中, 無意見的增加到了 14%, 說明大四同學對

音樂和影像之間不能清楚的做出判斷的人數增加了，除了無意見的增長，選擇剩餘四個部分的數值越來越平均，但仍是不同意的人數最多。



第五題 我曾特別查閱過或試聽過電影原聲帶

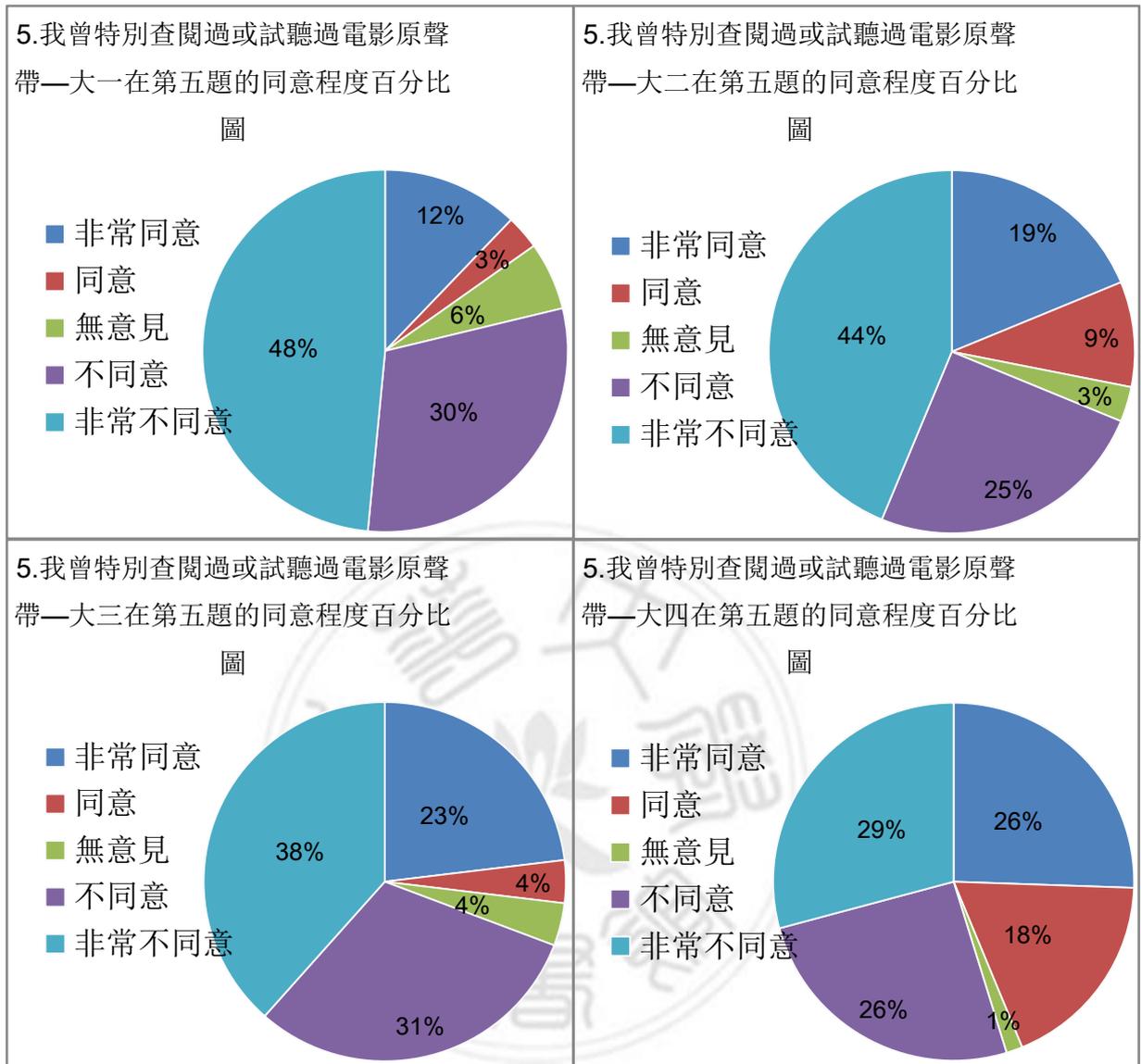


圖 2-2-5:不同年級對會特別查閱或試聽過電影原聲帶的同意度百分比圖

由圖中可以看出，大一非常同意 12%，同意 3%，無意見 6%，不同意 30%，非常不同意 48%；大二非常同意 19%，同意 9%，無意見 3%，不同意 25%，非常不同意 44%；大三非常同意 23%，同意 4%，無意見 4%，不同意 31%，非常不同意 38%；大四非常同意 26%，同意 18%，無意見 1%，不同意 26%，非常不同意 29%。大一同學中非常不同意與不同意的總人數佔比在 78%，說明大多數同學是沒有查閱試聽電影原聲帶的，大二中這個數值下降到了 69%，查閱試聽過電影原聲帶的人數開始增加，但幅度不大，大三沒有查閱試聽過的數值保持沒有變化，而同意的數值減少，非常同意的數值增加。大四學生中無意見佔 1%，有查閱試聽過的總值為 44%沒有查閱過的總值為 55%，隨著年級的增加，知識背景的豐富，同學們對電影音樂的認知與接收程度逐漸增長。

第六題 我曾思考過這首電影音樂中使用何種器樂演奏

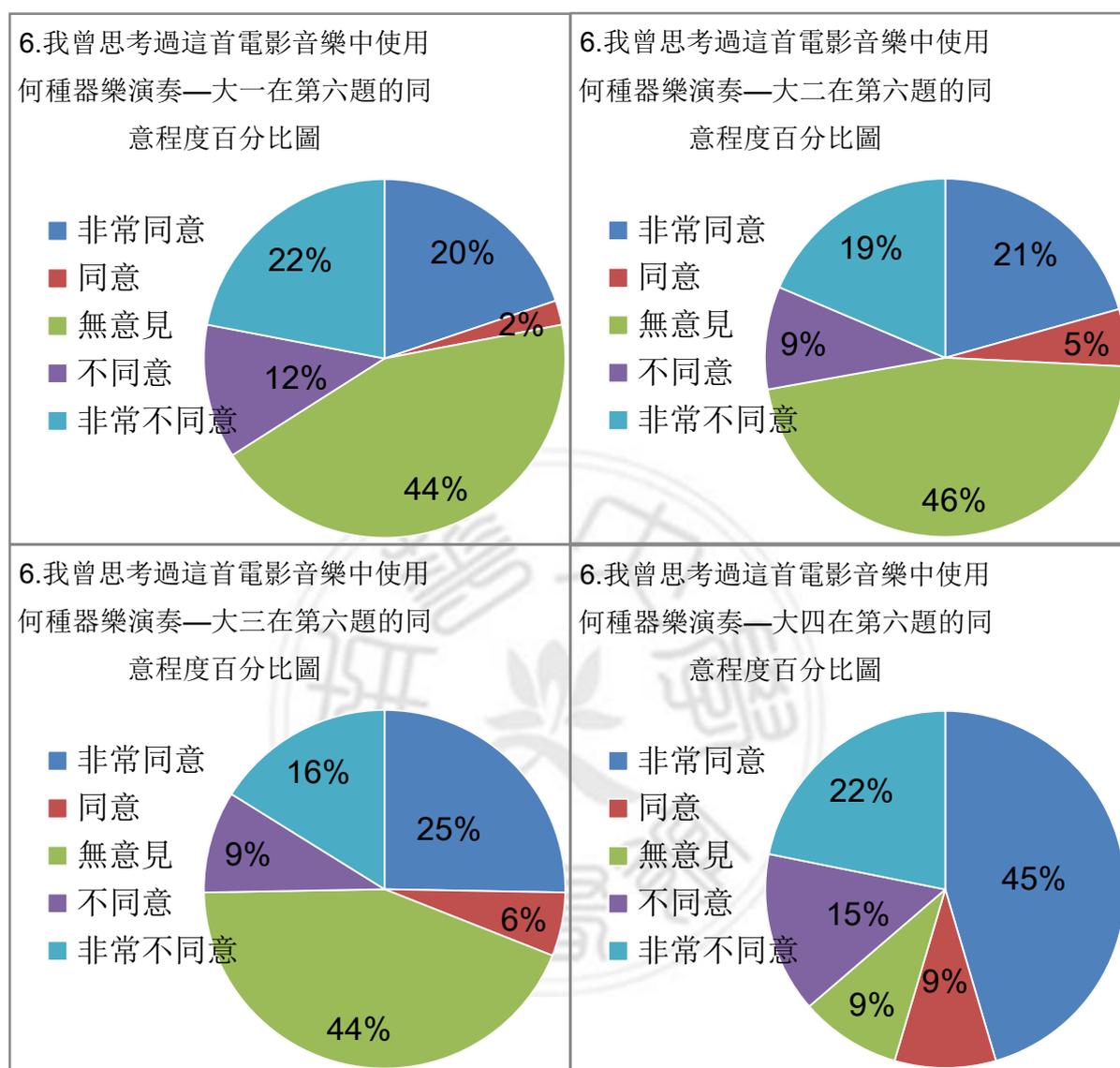


圖 2-2-6: 不同年級對曾思考過這首電影音樂中使用何種器樂演奏的同意度百分比圖

由圖中可以看出，大一非常同意 20%，同意 2%，無意見 44%，不同意 12%，非常不同意 22%；大二非常同意 21%，同意 5%，無意見 46%，不同意 9%，非常不同意 19%；大三非常同意 25%，同意 6%，無意見 44%，不同意 9%，非常不同意 16%；大四非常同意 45%，同意 9%，無意見 9%，不同意 15%，非常不同意 22%。大一至大三填寫無意見的人數一直在 44% 左右，可能這個問題對大多數同學比較難選擇，或者說不知道如何填寫自己的想法，而在非常同意選項中大一至大四的數值一直在上升，而在大四中有 45% 的數值選擇了非常同意，也就是說大四同學在看電影中開始更多的去思考電影音樂使用何種器樂演奏這個問題。

## 第七題 我可以接受無聲電影

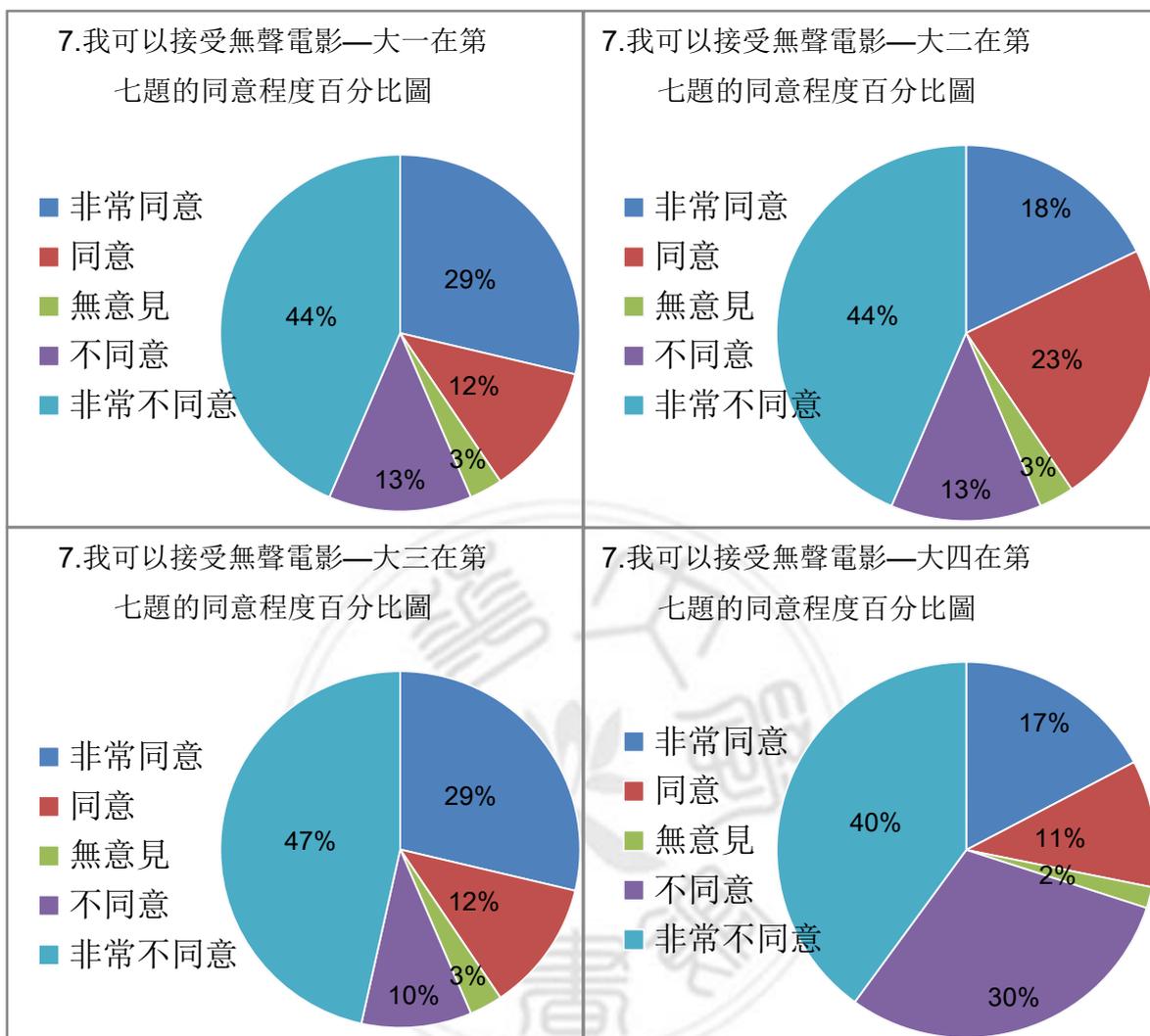


圖 2-2-7: 不同年級對接受無聲電影的同意度百分比圖

由圖中可以看出，大一非常同意 29%，同意 12%，無意見 3%，不同意 13%，非常不同意 44%；大二非常同意 18%，同意 23%，無意見 3%，不同意 13%，非常不同意 44%；大三非常同意 29%，同意 12%，無意見 3%，不同意 10%，非常不同意 47%；大四非常同意 17%，同意 11%，無意見 2%，不同意 30%，非常不同意 40%。大一至大三的同學中有 57% 的無法接受無聲電影。大四有 70% 的同學無法接受無聲電影，反而凸顯出他們對電影音樂的重視程度。

小結：通過整理分析，大一至大四這四個年級段，同學們對電影音樂的認知度逐漸升高。第三題至第七題，從統計數字上可以直觀的看到不同年級的學生對電影音樂的認知和態度上的轉變。對電影音樂接受程度，由高到低依次為：大四 > 大三 > 大二 > 大一。

### 三、是否選修過類似課程(如:電影欣賞、音樂欣賞等)的滿意度:

#### 第一題 我喜歡看電影

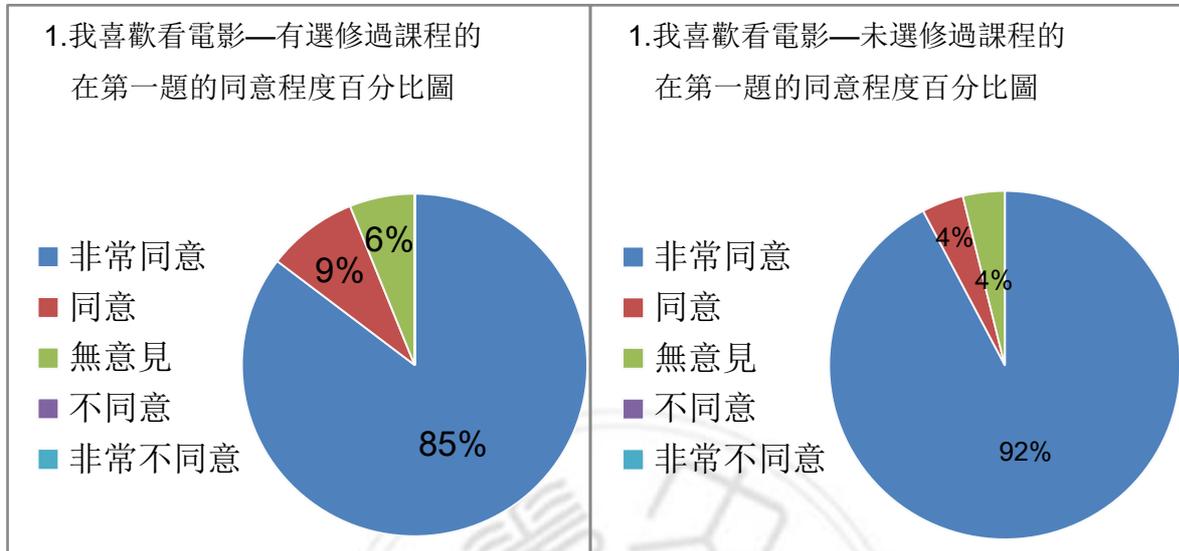


圖 2-3-1: 是否選修過欣賞課程對喜歡看電影的同意度百分比圖

由圖中可以看出選修過欣賞課程非常同意和同意的比例達 85%與 9%、無意見 6%，未選修過課程中非常同意和同意的比例達 92%與 4%無意見 4%。由此數據可知，有沒有選修過欣賞課的同學都很喜歡看電影。

## 第二題 我喜歡電影音樂

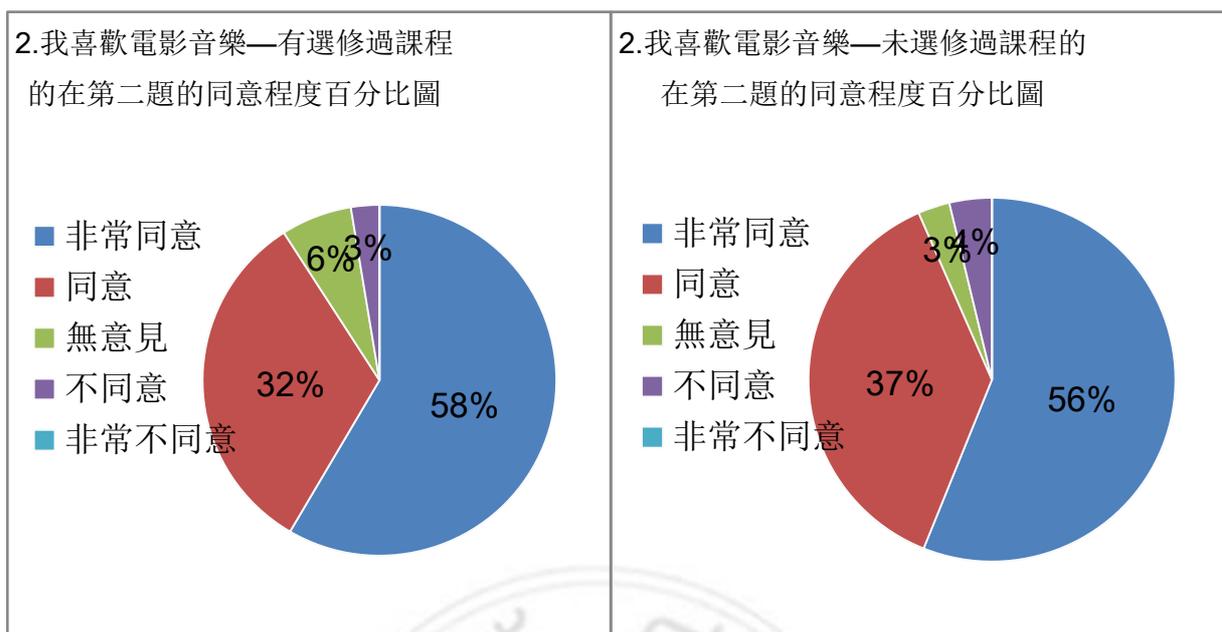


圖 2-3-2: 是否選修過欣賞課程對喜歡電影音樂的同意度百分比圖

由圖中可以看出，有選修過課程中非常同意 58%，同意 32%，無意見 6%，不同意 3%；未選修過課程中非常同意 56%，同意 37%，無意見 3%，不同意 4%。無論是否有選修過欣賞課，同學們都喜歡電影音樂。

### 第三題 在一部電影裡, 音樂比影像重要

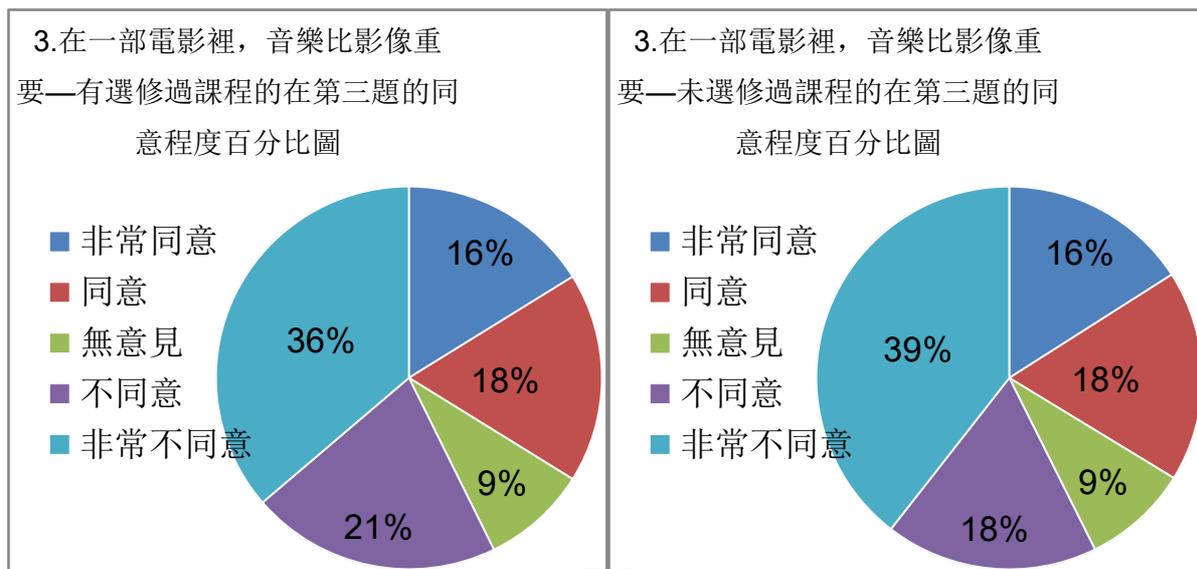


圖 2-3-3: 是否選修過欣賞課程對一部電影, 音樂比影像重要的同意度百分比圖

由圖中可以看出, 有選修過課程中非常同意 16%, 同意 18%, 無意見 9%, 不同意 21%, 非常不同意 36%; 未選修過課程中非常同意 16%, 同意 18%, 無意見 9%, 不同意 18%, 非常不同意 39%。修過欣賞課程的同學與未修過欣賞課的同學在第三題的回答上, 非常同意、同意及無意見數值上均沒有變化, 在非常不同意及不同意選項中, 數值的變化沒有非常明顯。選修過的同學與未修過的同學在此題上的回答, 基本一致。

#### 第四題 好的電影音樂會加深我對電影的印象

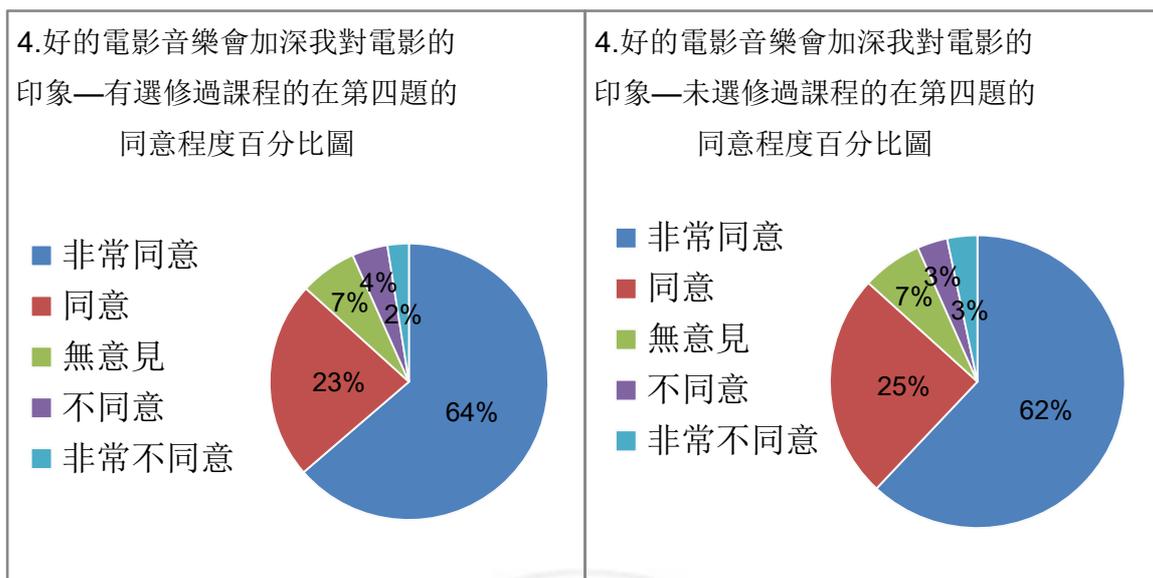


圖 2-3-4: 是否選修過欣賞課程對好的電影音樂會加深對電影的印象的同意度百分比圖

由圖中可以看出，有選修過課程中非常同意 64%，同意 23%，無意見 7%，不同意 4%，非常不同意 2%；未選修過課程中非常同意 62%，同意 25%，無意見 7%，不同意 3%，非常不同意 3%。是否選修過欣賞課程，對好的電影音樂會加深電影的印象，其兩者並沒有太大的差異。

### 第五題 我會特別查閱或試聽過電影原聲帶

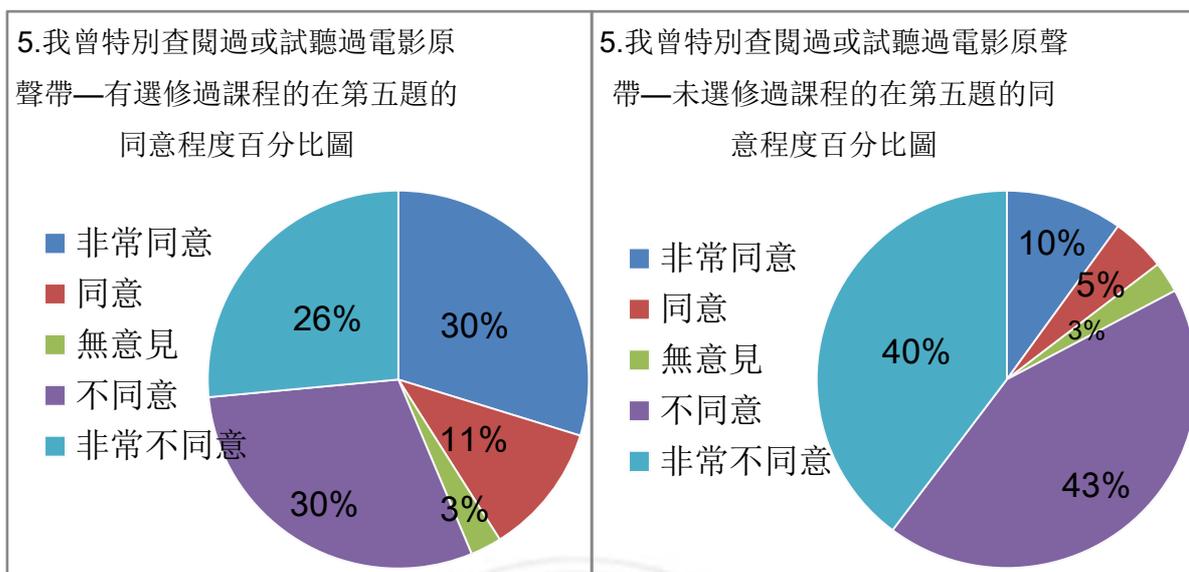


圖 2-3-5: 是否選修過欣賞課程對會特別查閱過或試聽過電影原聲帶的同意度百分比圖

由圖中可以看出，有選修過課程中非常同意 30%，同意 11%，無意見 3%，不同意 30%，非常不同意 26%；未選修過課程中非常同意 10%，同意 5%，無意見 3%，不同意 43%，非常不同意 40%。數據顯示是一樣的證明，選修過欣賞課程的同學，對查閱或視聽過電影原聲帶的程度，高於未選修過欣賞課程的同學。所以選修過電影欣賞、音樂欣賞這類課程，會增加對電影原聲帶的認知度。

## 第六題 我曾思考過這首電影音樂中使用何種樂器演奏

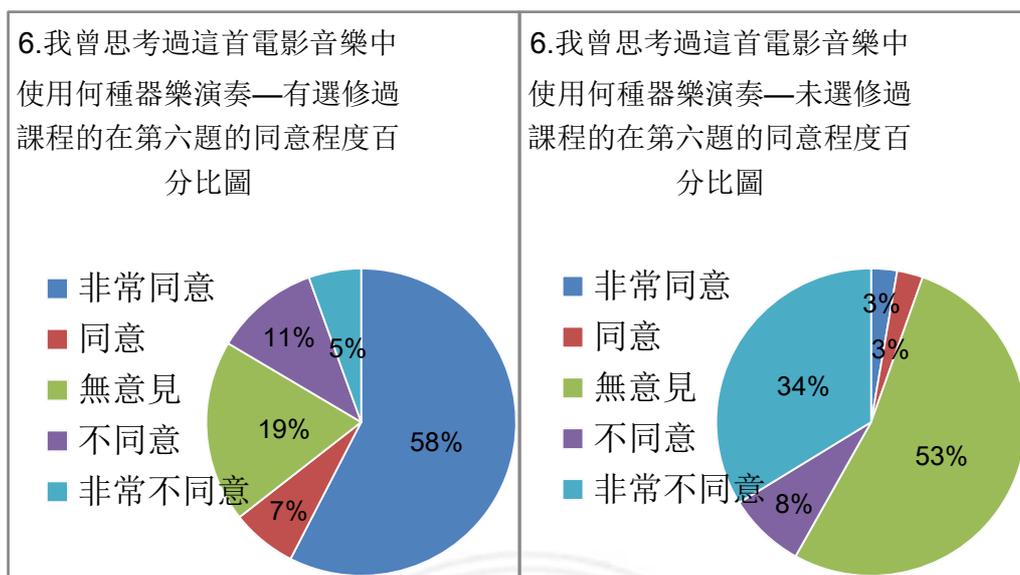


圖 2-3-6: 是否選修過欣賞課程對曾思考過這首電影音樂使用何種器樂演奏同意度百分比圖

由圖中可以看出，有選修過課程中非常同意 58%，同意 7%，無意見 19%，不同意 11%，非常不同意 5%；未選修過課程中非常同意 3%，同意 3%，無意見 53%，不同意 8%，非常不同意 34%。有選修過欣賞課程的同學在此問題中，有 65%的同學思考過電影音樂中使用了何種器樂演奏，而未選修過欣賞課程的同學，53%的同學填寫無意見，42%的同學沒有思考過，而思考過使用何種器樂演奏的僅有 6%。說明選修過欣賞課的同學，思考音樂中使用的器樂類型程度，要高於未選修的同學。

## 第七題 我可以接受無聲電影

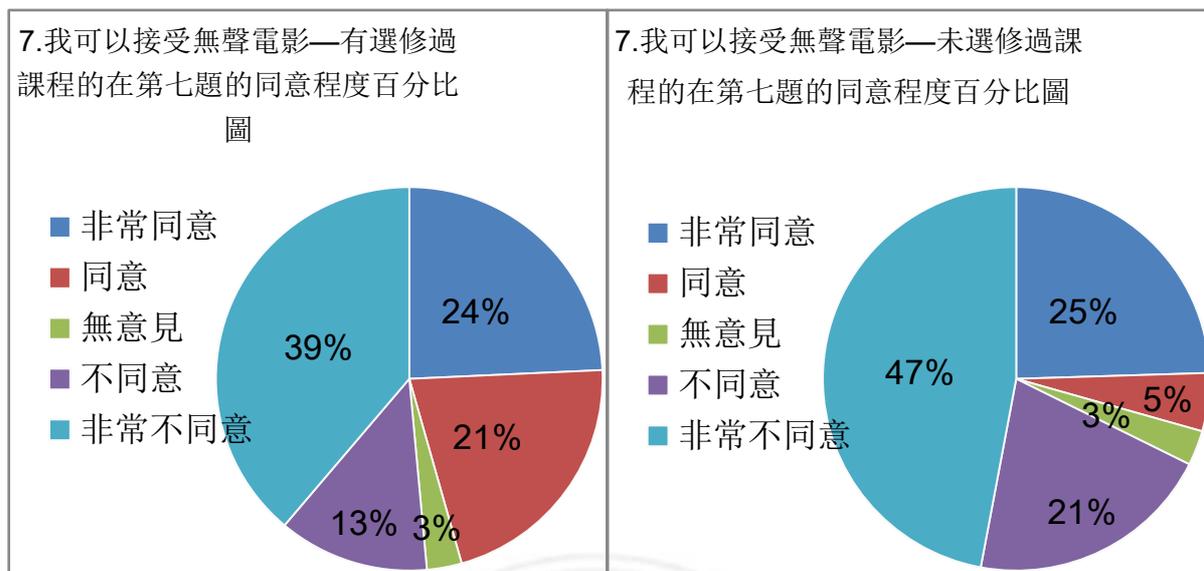


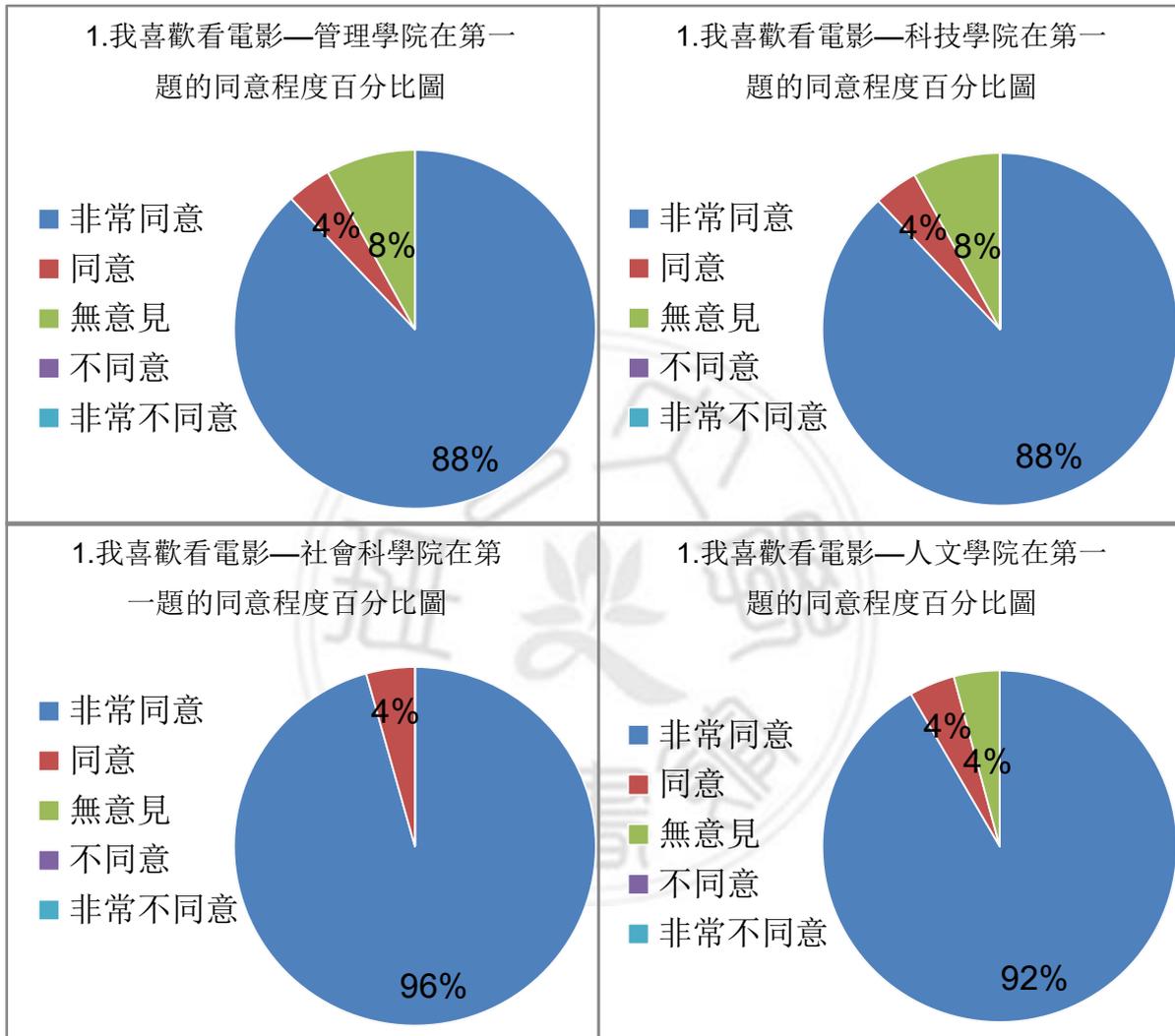
圖 2-3-7: 是否選修過欣賞課程對可以接受無聲電影同意度百分比圖

由圖中可以看出，有選修過課程中非常同意 24%，同意 21%，無意見 3%，不同意 13%，非常不同意 39%；未選修過課程中非常同意 25%，同意 5%，無意見 3%，不同意 21%，非常不同意 47%。選修過欣賞課程的同學能接受無聲電影的佔比為 45%，未修過欣賞課程的同學能接受無聲電影的佔比為 30%，說明選修過欣賞課程的同學，對電影音樂的多元呈現方式有更好的包容力。

小結：從數據上的直觀分析，第一題至第四題，數據結果基本一致，所以是否選修過欣賞課程，無法改變同學對電影及電影音樂的喜愛程度。而存在差異性的是第五題至第七題，這三道題中，有選修過欣賞課程的同學，在電影原聲帶的瞭解程度、音樂中器樂使用類型的思考程度以及無聲電影的接受程度，都高於未選修過欣賞課程的同學。

#### 四、各個院的滿意度：

##### 第一題 我喜歡看電影



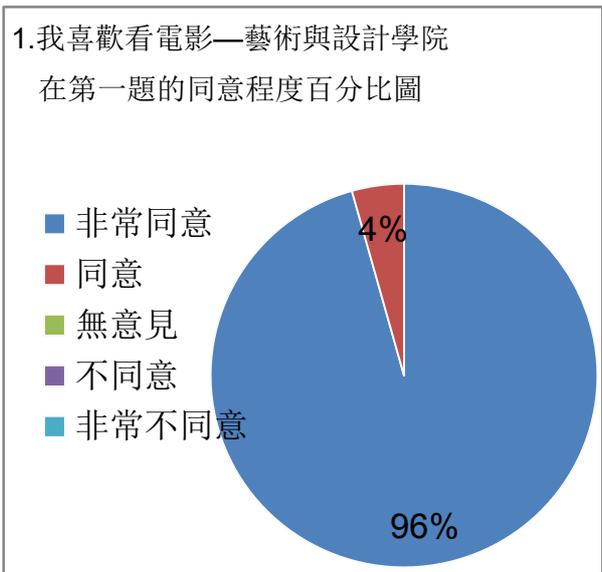


圖 2-4-1: 不同學院對喜歡電影的同意度百分比圖

由圖中可以看出，管理學院中非常同意 88%，同意 4%，無意見 8%；科技學院中非常同意 88%，同意 4%，無意見 8%。社會科學院中非常同意 96%，同意 4%；人文學院中非常同意 92%，同意 4%，無意見 4%；藝術與設計學院中非常同意 96%，同意 4%。各個學院的同學都是喜歡看電影的。

第二題 我喜歡電影音樂

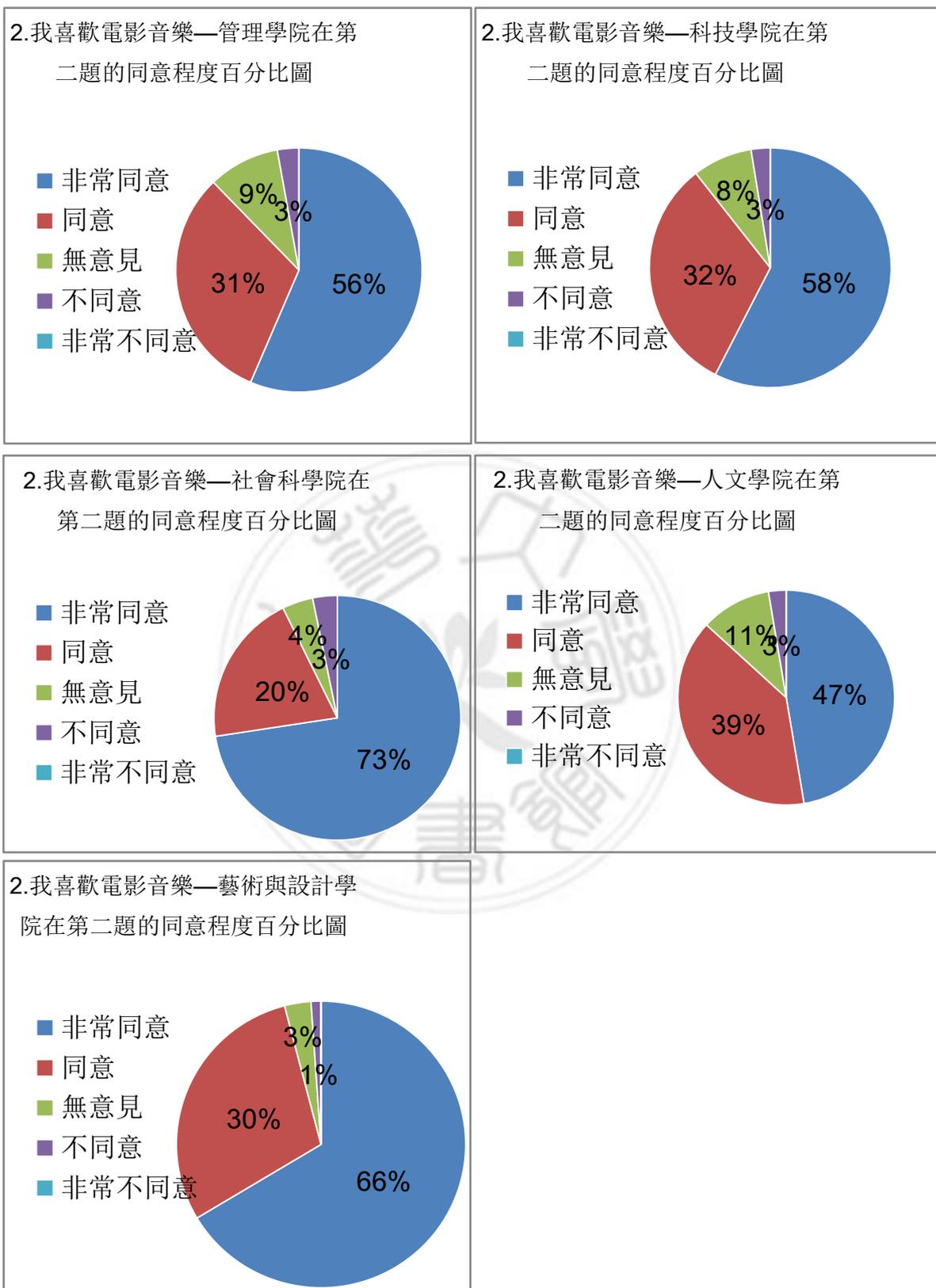
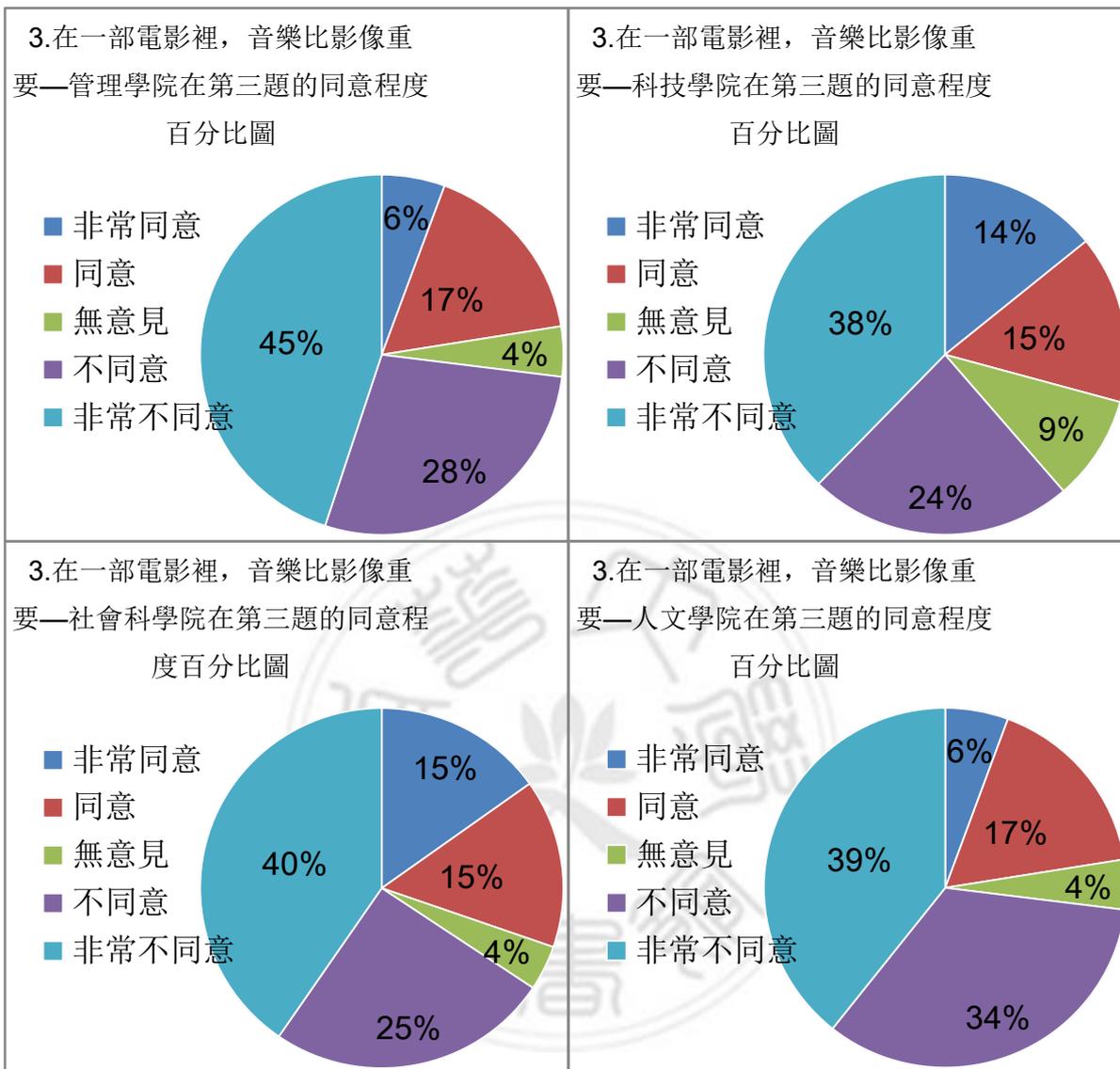


圖 2-4-2: 不同學院對我喜歡電影音樂同意度百分比圖

由圖中可以看出，管理學院中非常同意 56%，同意 31%，無意見 9%，不同意 3%；科技學院中非常同意 58%，同意 39%，無意見 11%，不同意 3%。社會科學院中非常同意 73%，同意 20%，無意見 4%，不同意 3%；人文學院中非常同意 47%，同意 39%，無意見 11%，不同意 3%；藝術與設計學院中非常同意 66%，同意 30%，無意見 3%，不同意 1%。各個院校絕大部分的同學都喜歡電影音樂，但每個學院都有 1%-3%的不同意，說明還是存在不喜歡電影音樂的同學。



第三題 在一部電影中裡, 音樂比影像重要



3.在一部電影裡，音樂比影像重要—藝術與設計學院在第三題的同意程度百分比圖

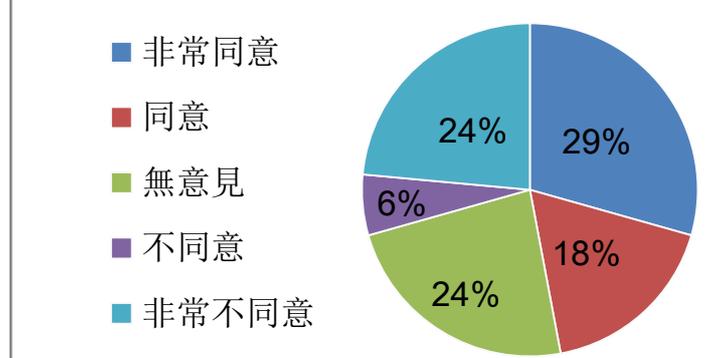
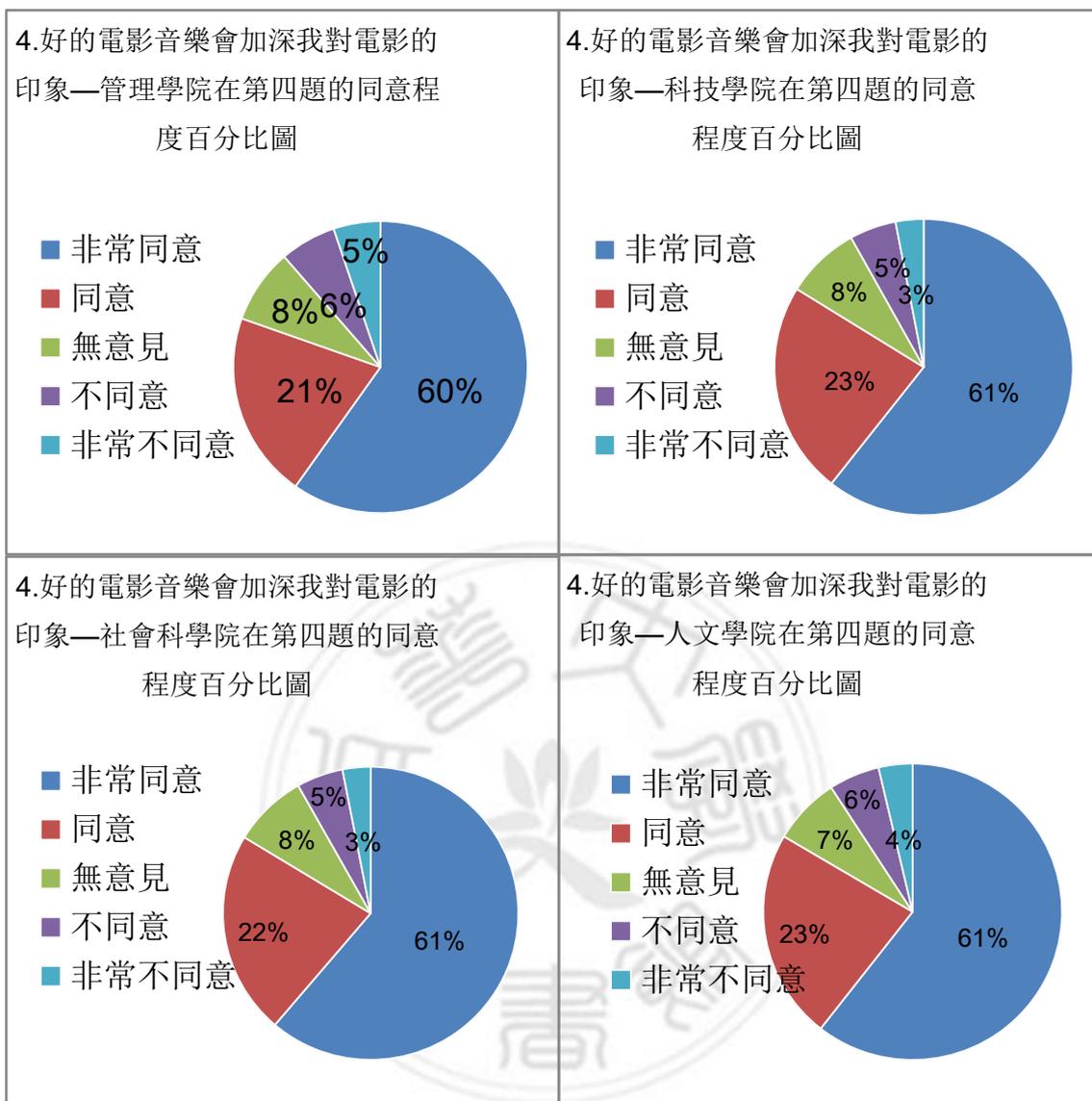


圖 2-4-3:不同學院對一部電影，音樂比影像重要的同意度百分比圖

由圖中可以看出，管理學院中非常同意 6%，同意 17%，無意見 4%，不同意 28%，非常不同意 45%；科技學院中非常同意 14%，同意 15%，無意見 9%，不同意 24%，非常不同意 38%。社會科學院中非常同意 15%，同意 15%，無意見 4%，不同意 25%，非常不同意 40%；人文學院中非常同意 6%，同意 17%，無意見 4%，不同意 34%，非常不同意 39%；藝術與設計學院中非常同意 29%，同意 18%，無意見 24%，不同意 6%，非常不同意 24%。從數據中可以看到管理學院、科技學院、社會科學院及人文學院中佔據主導的都是非常不同意及不同意，而藝術與設計學院中則選擇非常同意的數值較多，存在可能性是，藝術與設計學院的同學對電影裡聲音方面更偏重一些，另有 24%的無意見，可能這些同學還不是非常清楚音樂與影像之間孰輕孰重應如何選擇，也有可能他們認為音樂與影像都重要所以無法選擇。

第四題 好的電影音樂會加深我對電影的印象



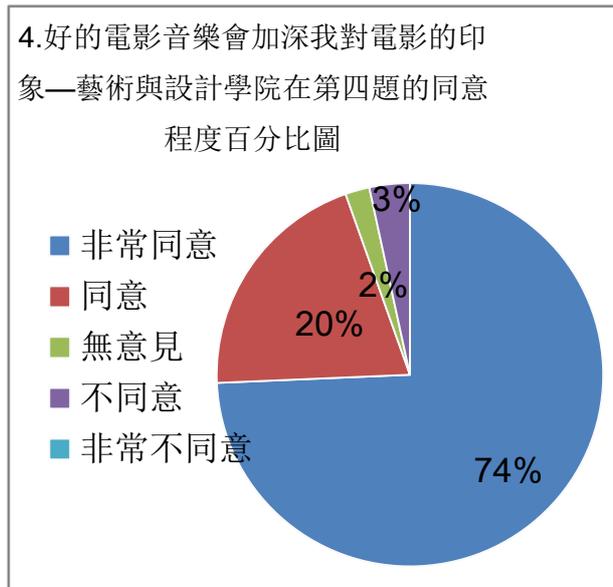


圖 2-4-4:不同學院認為好的電影音樂會加深對顯影的印象的同意度百分比圖

由圖中可以看出，管理學院中非常同意 60%，同意 21%，無意見 8%，不同意 6%，非常不同意 5%；科技學院中非常同意 61%，同意 23%，無意見 8%，不同意 5%，非常不同意 3%。社會科學院中非常同意 61%，同意 22%，無意見 8%，不同意 5%，非常不同意 3%；人文學院中非常同意 61%，同意 23%，無意見 7%，不同意 6%，非常不同意 4%；藝術與設計學院中非常同意 74%，同意 20%，無意見 2%，不同意 3%。數據直觀上所有學院的情況非常接近，學院之間沒有太大差異。大多數同學都認為，好的音樂會加深對電影的印象。

第五題 我會特別查閱或試聽過電影原聲帶

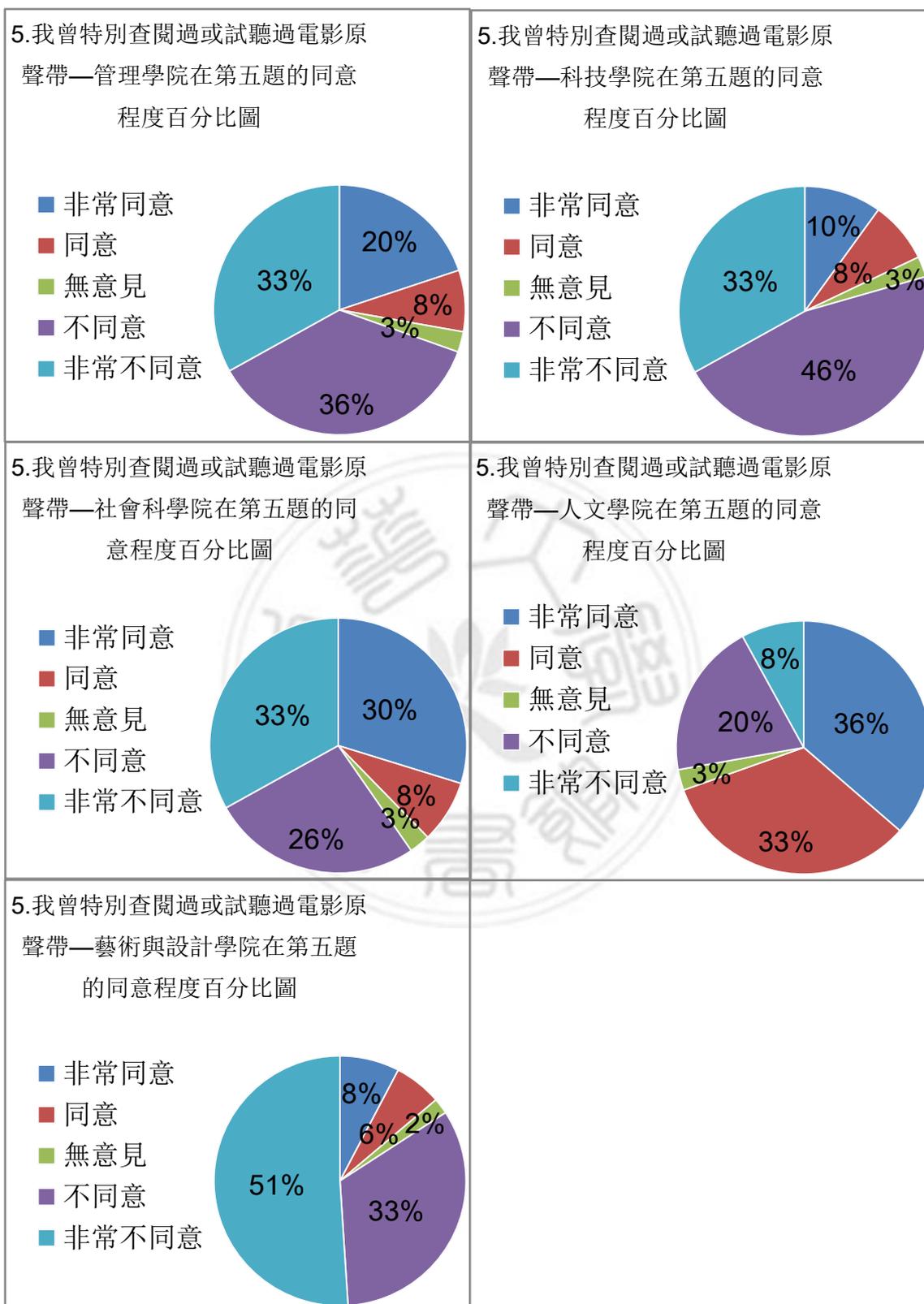
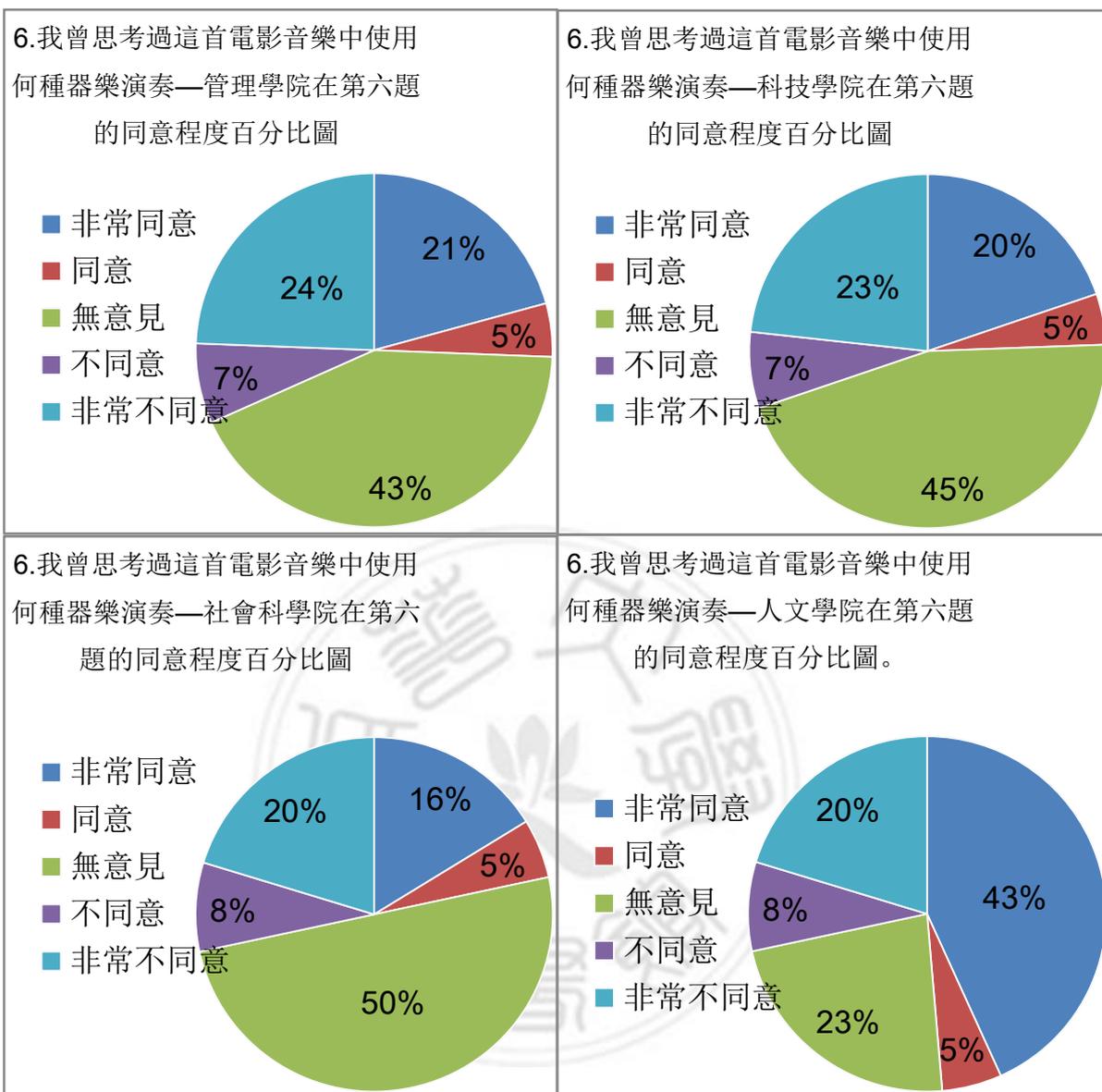


圖 2-4-5: 不同學院對會特別查閱過或試聽過電影原聲帶的同意度百分比圖

由圖中可以看出，管理學院中非常同意 20%，同意 8%，無意見 3%，不同意 36%，非常不同意 33%；科技學院中非常同意 10%，同意 8%，無意見 3%，不同意 46%，非常不同意 33%。社會科學院中非常同意 30%，同意 8%，無意見 3%，不同意 26%，非常不同意 33%；人文學院中非常同意 36%，同意 33%，無意見 3%，不同意 20%，非常不同意 8%；藝術與設計學院中非常同意 8%，同意 6%，無意見 2%，不同意 3%，非常不同意 51%。從數據中可以看到人文學院的同學對電影原聲帶的查閱試聽比其他四個學院都要多，反而藝術與設計學院的同學沒有查閱或試聽過電影原聲帶的最多。



第六題 我曾思考過這首電影音樂中使用何種器樂演奏



6.我曾思考過這首電影音樂中使用何種器樂演奏—藝術與設計學院在第六題的同意程度百分比圖

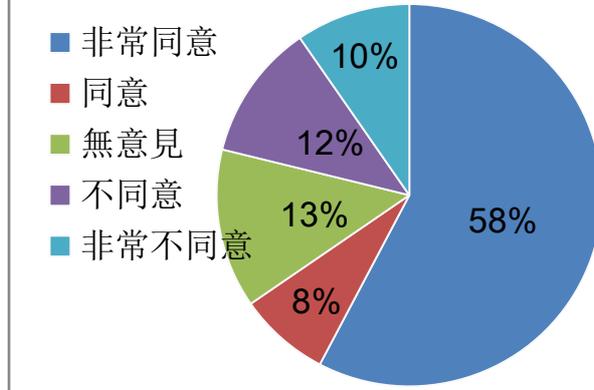


圖 2-4-6: 不同學院認會思考過這首電影音樂中使用何種器樂演奏的同意度百分比圖

由圖中可以看出，管理學院中非常同意 21%，同意 5%，無意見 43%，不同意 7%，非常不同意 24%；科技學院中非常同意 20%，同意 5%，無意見 45%，不同意 7%，非常不同意 23%。社會科學院中非常同意 16%，同意 5%，無意見 50%，不同意 8%，非常不同意 20%；人文學院中非常同意 43%，同意 5%，無意見 23%，不同意 8%，非常不同意 20%；藝術與設計學院中非常同意 58%，同意 8%，無意見 13%，不同意 12%，非常不同意 10%。從數據上中發現管理學院與科技學院的百分比值基本一致，社會科學院無意見的有 50%，社會科學院的同學可能對器樂方面沒有很深入的瞭解，人文學院反而對電影音樂裡出現器樂的認知判斷程度高於前三個學院，對電影音樂中使用何種器樂演奏認知度最高的是藝術與設計學院，原因可能是藝術與設計學院的同學，在音樂方面的知識訓練高於其他學院。

第七題 我可以接受無聲電影

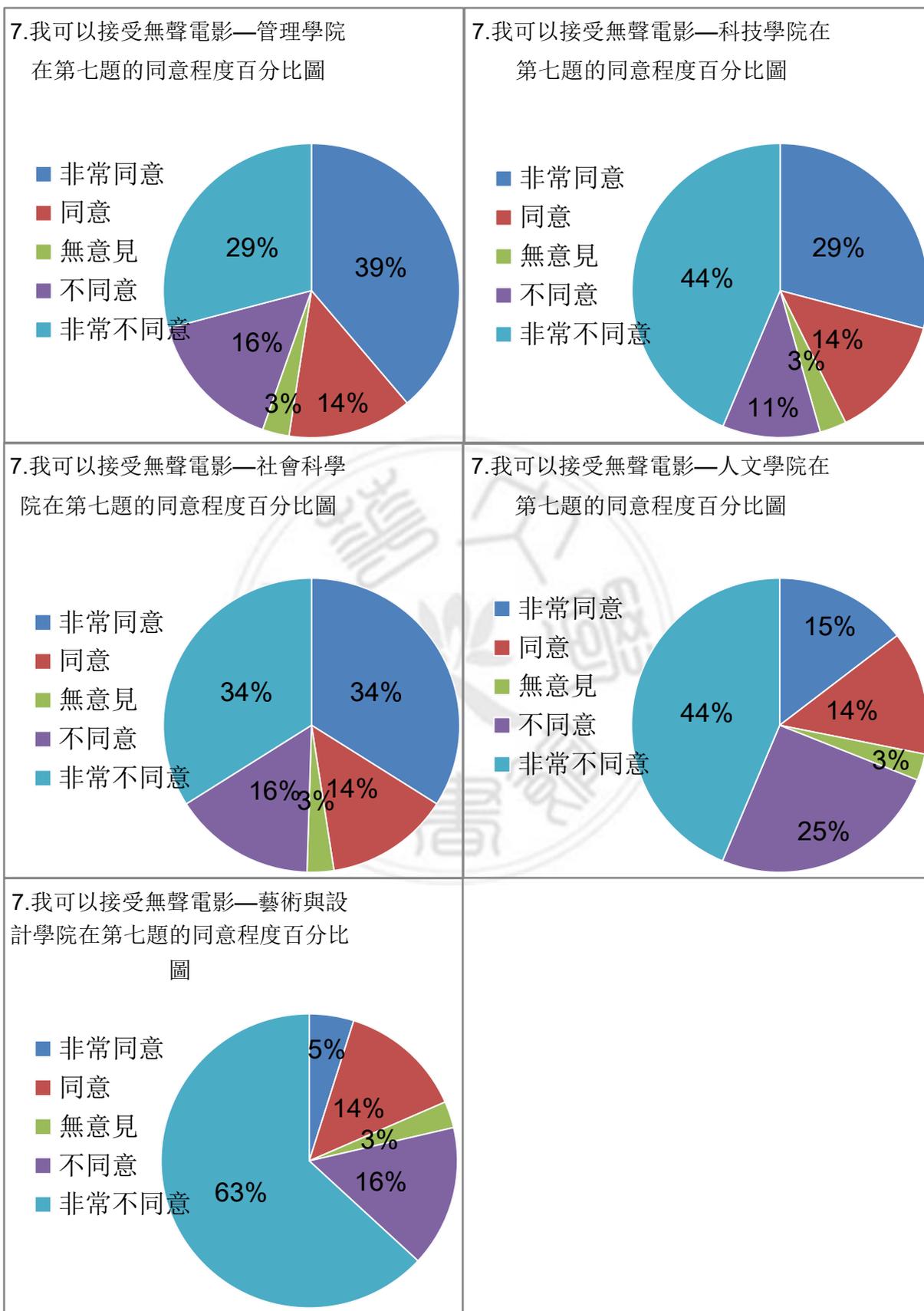


圖 2-4-7: 不同學院對接受無聲電影的同意度百分比圖

由圖中可以看出, 管理學院中非常同意 39%, 同意 14%, 無意見 3%, 不同意 16%, 非常不同意 29%; 科技學院中非常同意 29%, 同意 14%, 無意見 3%, 不同意 11%, 非常不同意 44%。社會科學院中非常同意 34%, 同意 14%, 無意見 3%, 不同意 16%, 非常不同意 29%; 人文學院中非常同意 15%, 同意 14%, 無意見 3%, 不同意 25%, 非常不同意 44%; 藝術與設計學院中非常同意 5%, 同意 14%, 無意見 3%, 不同意 16%, 非常不同意 63%。從數據中可以看出藝術與設計學院中的同學大多數對待無聲電影是非常不同意的, 即他們不會選擇看無聲電影。人文學院與科技學院中非常不同意與不同意的總值也都超過了 50%, 說明半數以上的同學無法接受無聲電影, 管理學院中非常同意與同意的總值達到了 53%, 說明管理學院中的同學有半數不排斥看無聲電影。

小結: 第六題中在電影音樂中使用何種器樂演奏問題中, 筆者原本認為藝術學院的同學往往對器樂的認知度應大於非藝術學院。但調查結果中, 非常同意比例最高的居然是非藝術學院的人文學院, 調查結果與筆者原先的預測結果相反。而能接受電影中音樂是大於影像(第三題)的滿意度中, 藝術與設計學院非常同意皆高出其他四個學院, 這與筆者預測結果保持一致。

### 第三節 複選題的問卷分析與詮釋

本節為複選題內容選擇分析，分為：性別、年級、是否選修過欣賞課程及學院四個部分。

#### 一、性別

第一題 如果以一個月為週期，您平均會安排看幾部電影

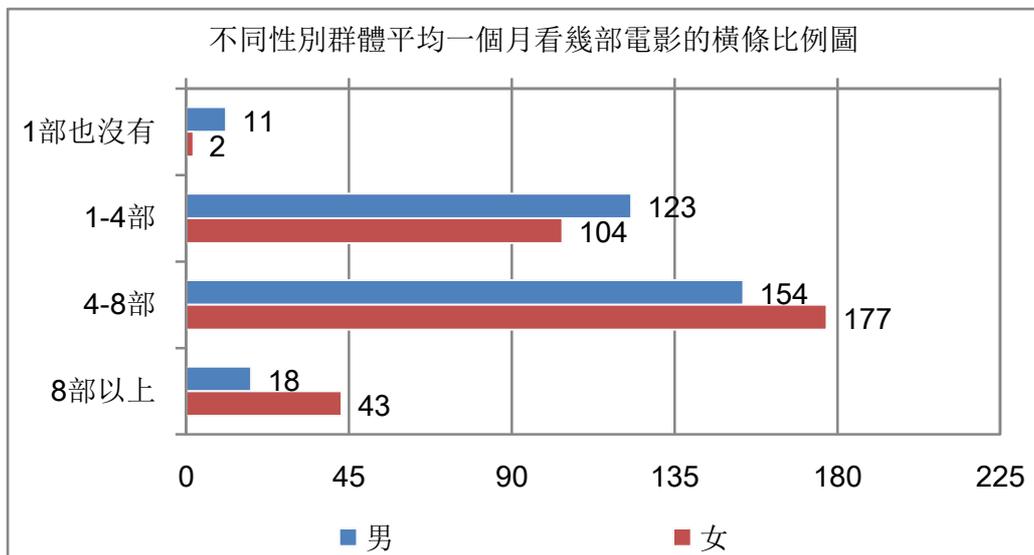


圖 3-1-1: 男性及女性平均一個月刊幾部電影的橫條比例圖

由圖中可以看出，男性同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔男性總人數的百分比由高到低依次為：78%4-8 部、52%1-4 部、9%8 部以上、6%1 部也沒有。女性同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔女性總人數的百分比由高到低依次為：80%4-8 部、47%1-4 部、19%8 部以上、1%1 部也沒有。男性與女性平均一個月觀看 4-8 部電影的佔比都是最高的，其次是平均每個月看 1-4 部，再者是 8 部以上，最後是 1 部也沒有。

## 第二題 請問您喜歡什麼類型的電影

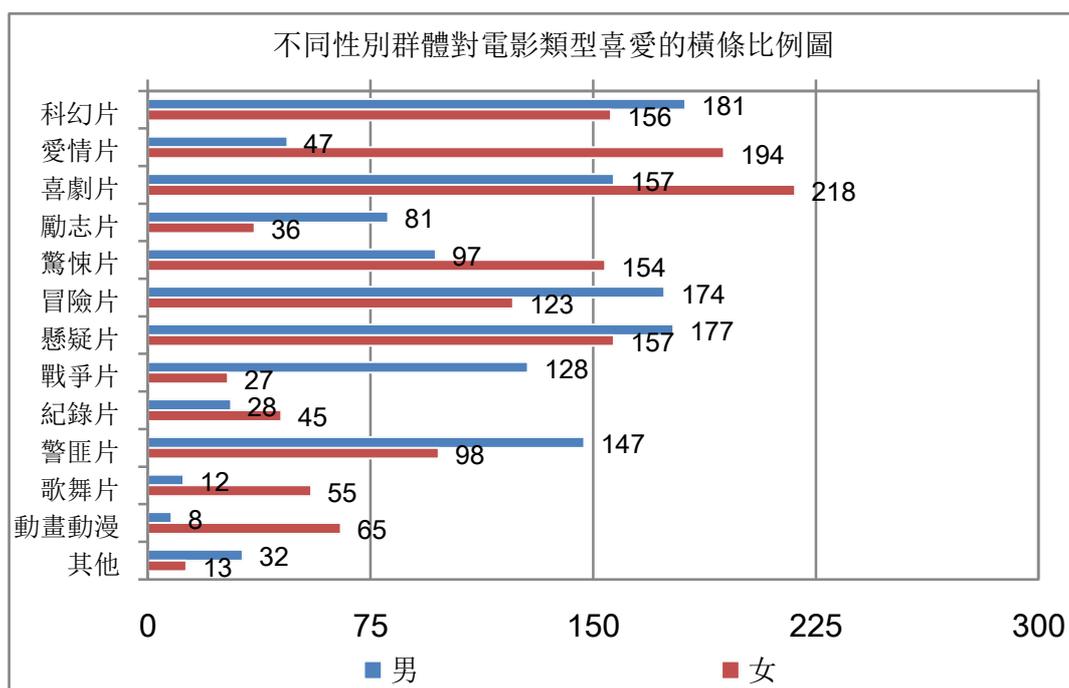


圖 3-1-2: 男性及女性對電影類型喜愛的橫條比例圖

由圖可以看出，女性對待不同電影類型佔總體女性數的百分比由高到低依次是：98%喜劇片、87%愛情片、70%懸疑片、70%科幻片、69%驚悚片、55%冒險片、44%警匪片、29%動畫動漫、25%歌舞片、20%紀錄片、16%勵志片、12%戰爭片、6%其他。男性對待不同電影類型佔總體男性數的百分比由高到低依次是：91%科幻片、89%懸疑片、89%冒險片、79%喜劇片、74%警匪片、65%戰爭片、49%驚悚片、41%勵志片、24%愛情片、16%其他、14%紀錄片、6%歌舞片、4%動畫動漫。男性與女性都喜歡看的影片是喜劇片、科幻片、懸疑片及冒險片。

### 第三題 您平時是通過哪種方式看電影

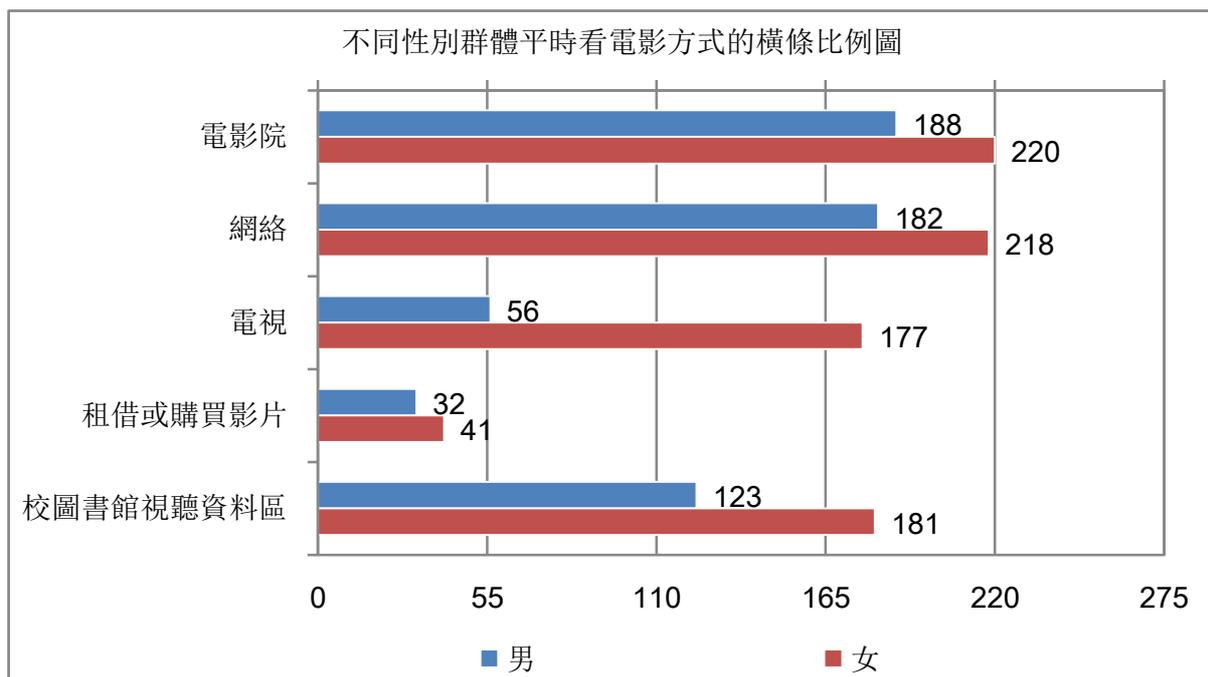


圖 3-1-3: 男性及女性平時以不同方式看電影的橫條比例圖

如圖中可以看出，男性平時看電影方式由高到低依次為：95%電影院、92%網絡、62%校圖書館視聽資料區、28%電視、16%租借或購買影片。女性平時看電影方式由高到低依次為：99%電影院、98%網絡、82%校圖書館視聽資料區、80%電視、18%租借或購買影片。男性與女性去電影院和使用網絡看電影的方式最多且數值非常接近，其次是在通過校圖書館視聽資料區觀看電影，再者是通過電視方式觀看電影，最後是租借或購買影片。

#### 第四題 電影裡的哪些因素會讓您想觀賞

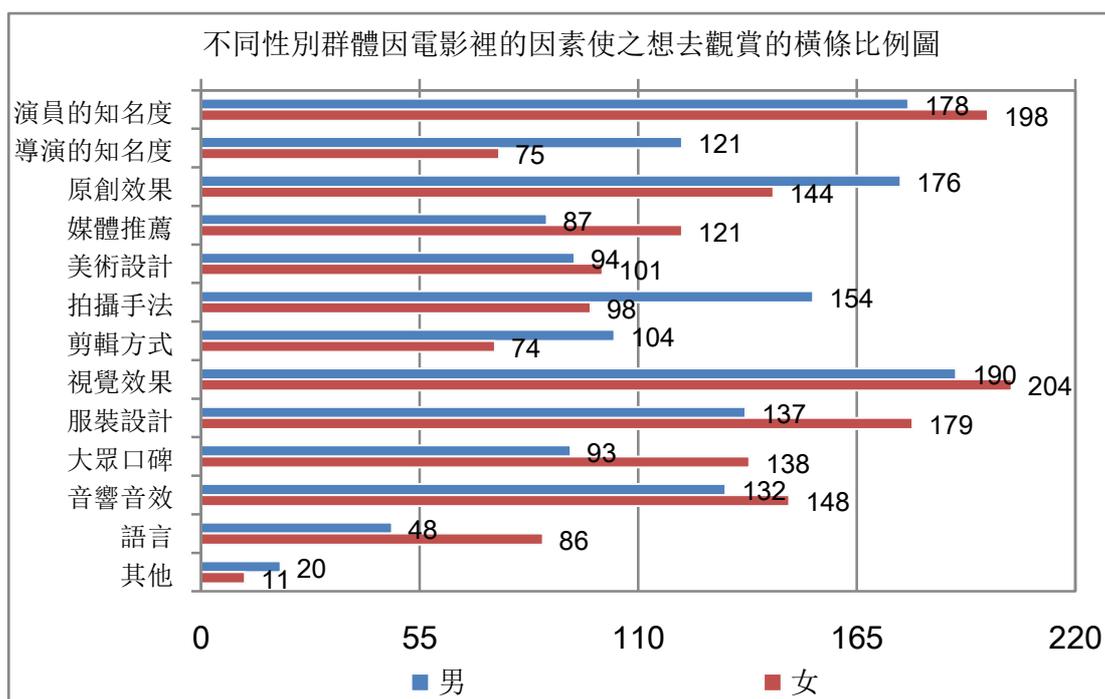


圖 3-1-4: 男性及女性由於電影中何種因素, 使之想去觀賞的橫條比例圖

如圖中可以看出, 女性對電影中使之想去觀賞的因素選擇, 由高到低依次為: 92% 視覺效果、89% 演員的知名度、81% 服裝設計、67% 音響音效、65% 原創效果、62% 大眾口碑、55% 媒體推薦、45% 美術設計、44% 拍攝手法、39% 語言、34% 導演的知名度、33% 剪輯方式、5% 其他。男性對電影中使之想去觀賞的因素選擇, 由高到底依次為: 96% 視覺效果、90% 演員的知名度、89% 原創效果、78% 拍攝手法、69% 服裝設計、67% 音響音效、61% 導演的知名度、53% 剪輯方式、47% 美術設計、47% 大眾口碑、44% 媒體推薦、24% 語言、10% 其他。

### 第五題 看電影的心裡需求是什麼

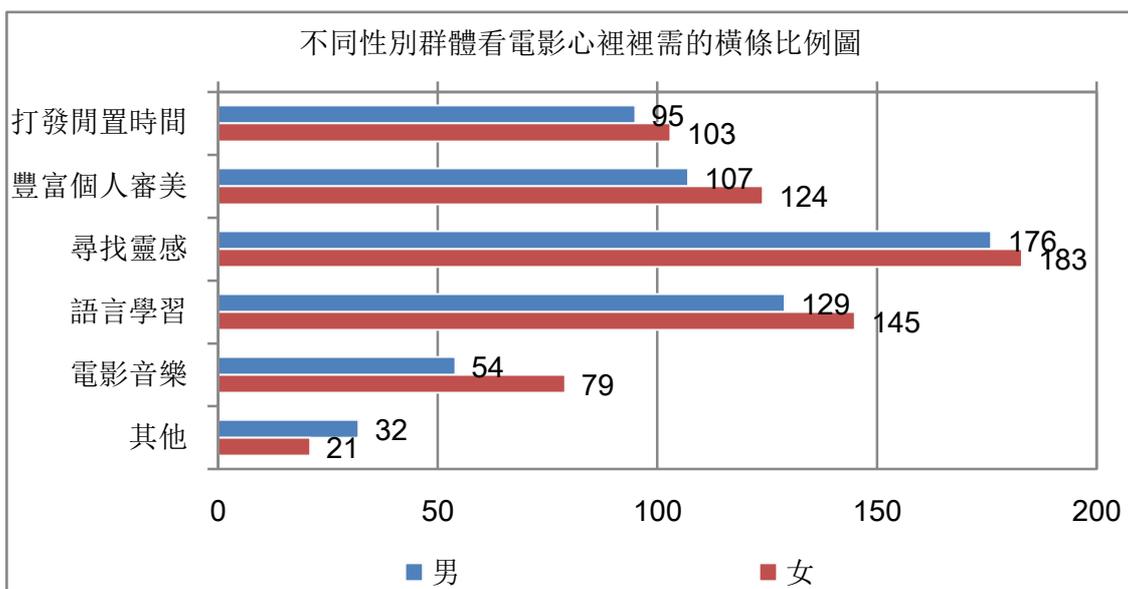


圖 3-1-5: 男性及女性看電影的心理需求橫條比例圖

如圖中可以看出女性對看電影的心裡需求，佔總體女性由高到低的百分比依次是：82%尋找靈感、65%語言學習、56%豐富個人審美、46%打發閒置時間、36%電影音樂、9%其他。男性對看電影的心裡需求，佔總體男性由高到低的百分比依次是：89%尋找靈感、65%語言學習、54%豐富個人審美、48%打發閒置時間、27%電影音樂、16%其他。男性與女性兩者中，心裡需求最高的是尋找靈感，可能看電影會給同學們帶來生活上人生感悟或者工作上的創作靈感。

## 第六題 通常您會選擇跟誰看電影

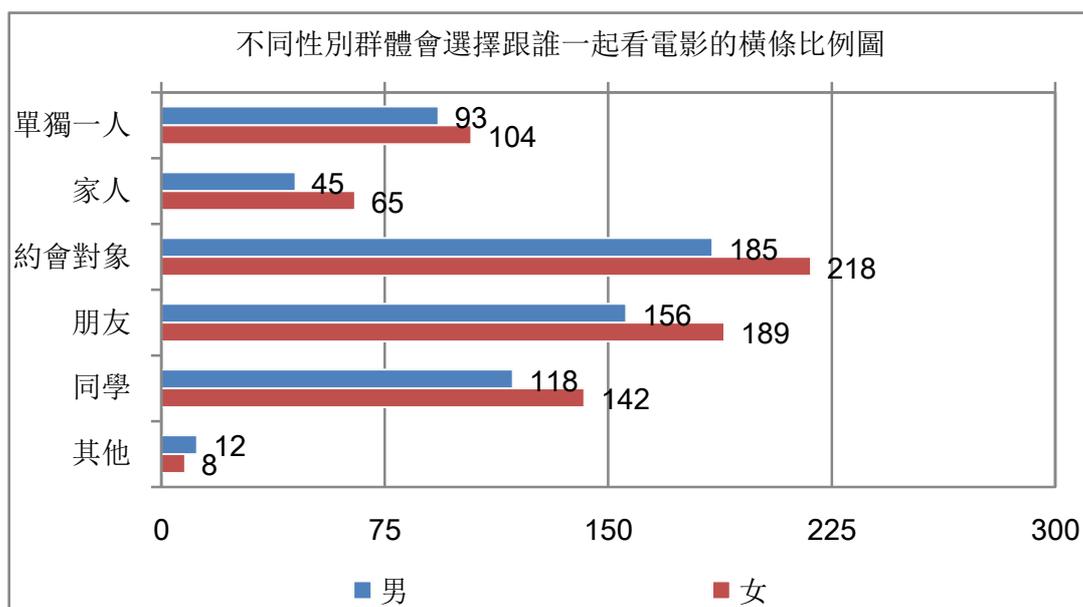


圖 3-1-6: 男性及女性選擇跟誰一起看電影的橫條比例圖

如圖中可以看出，男性選擇跟誰一起看電影的佔比由高到低依次為：93%約會對象、79%朋友、60%同學、47%單獨一人、6%其他。女性選擇跟誰一起看電影的佔比由高到低依次為：98%約會對象、89%朋友、64%同學、47%單獨一人、4%其他。男性與女性中選擇一起看電影的對象佔比是一樣的，其由高到低依次是：約會對象、朋友、同學、單獨一人、家人、其他。

第七題 一部電影中有哪些內容,使您能產生深刻的印象

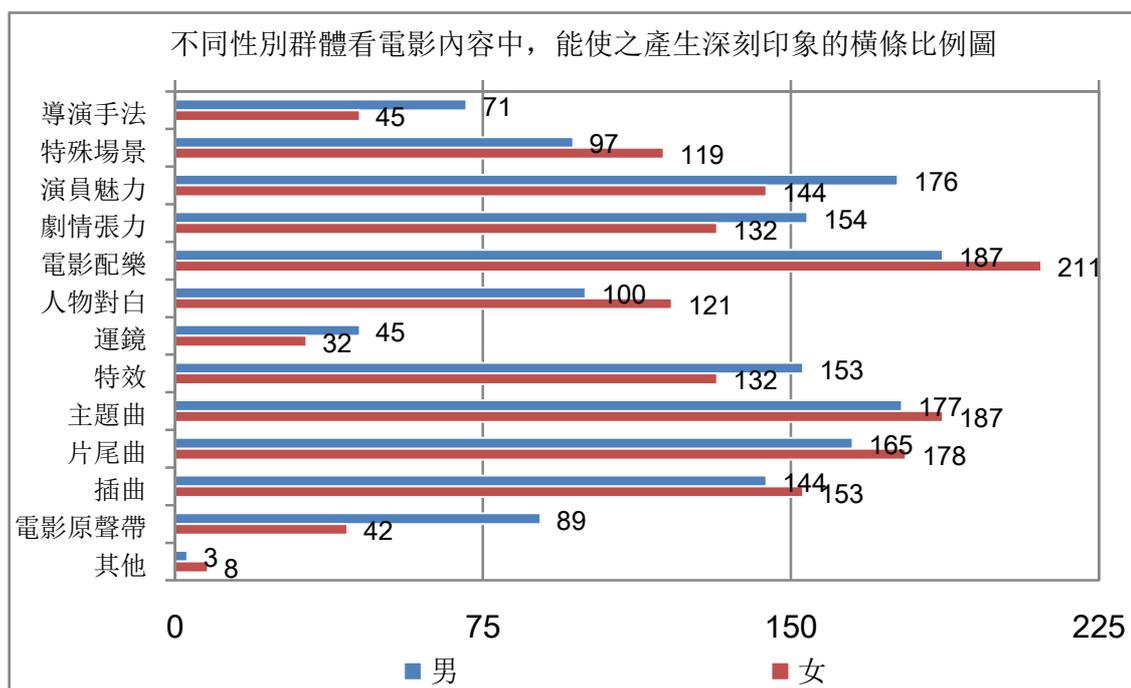


圖 3-1-7: 男性及女性何種電影內容, 能使之產生深刻印象的橫條比例圖

由圖可以看出, 女性看電影中能使之產生深刻印象的各項類型選擇, 佔總體女性的百分比由高到低依次為: 95%電影配樂、84%主題曲、80%片尾曲、69%插曲、65%演員魅力、59%劇情張力、59%特效、55%人物對白、54%特殊場景、20%導演手法、19%電影原聲帶、14%運鏡、4%其他。男性看電影中使之能產生深刻印象的各項類型選擇, 佔總體男性的百分比由高到低依次為: 94%電影配樂、89%主題曲、89%演員魅力、83%片尾曲、78%劇情張力、77%特效、73%插曲、51%人物對白、49%特殊場景、45%電影原聲帶、36%導演手法、23%運鏡、2%其他。男性與女性中印象深最高項都為電影配樂、其次是主題曲, 就目前數據分析, 想讓一部電影給觀眾留下深刻印象, 電影配樂、主題曲、片尾曲、是非常重要的, 也是最能打動觀眾的。

小結: 男性與女性在看電影類型上存在著差異性, 女性喜歡愛情片、驚悚片。而男性則是冒險片、科技片。這個數據可以用在未來為電影在大學校園做宣傳而使用。而一部電影中, 往往帶有音樂的片段, 更加能夠讓男性與女性留下深刻的印象。

## 二、年級

第一題 如果以一個月為週期，您平均會安排看幾部電影

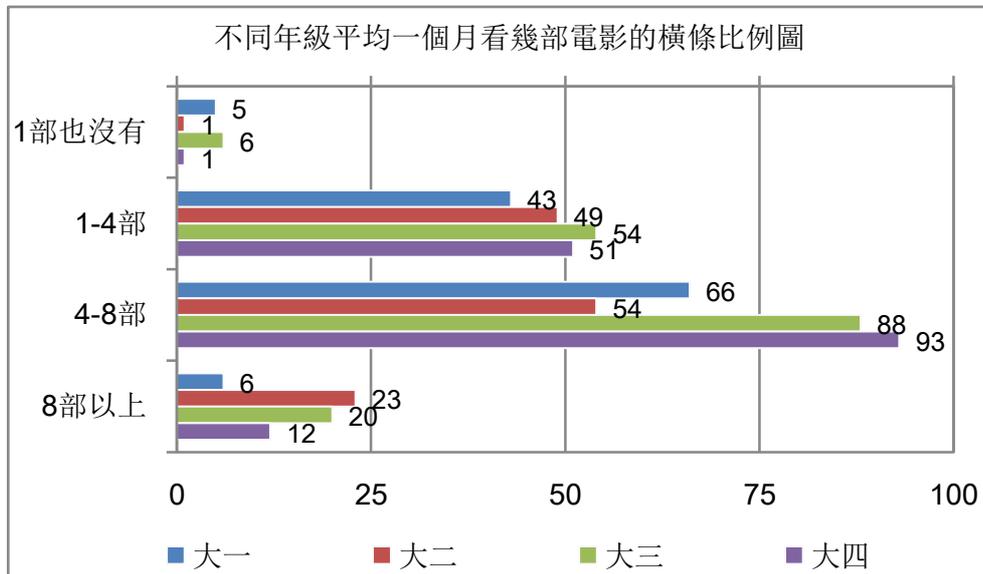


圖 3-2-1: 不同年級月平均看幾部電影的橫條比例圖

如圖可以看出，大一同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔大一總人數的百分比由高到低依次為：89%4-8 部、58%1-4 部、8%8 部以上、7%一部也沒有。大二同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔大二總人數的百分比由高到低依次為：61%4-8 部、52%1-4 部、26%8 部以上、1%1 部也沒有。大三同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔大三總人數的百分比由高到低依次為：66%4-8 部、40%1-4 部、15%8 部以上、4%一部也沒有。大四同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔大四總人數的百分比由高到低依次為：75%4-8 部、41%1-4 部、10%8 部以上、0.8%1 部也沒有。四個年級中每月看 4-8 部的最多，其次是每個月刊 1-4 部，一個月 1 部也沒有看過的最少。

## 第二題 請問您喜歡什麼類型的電影

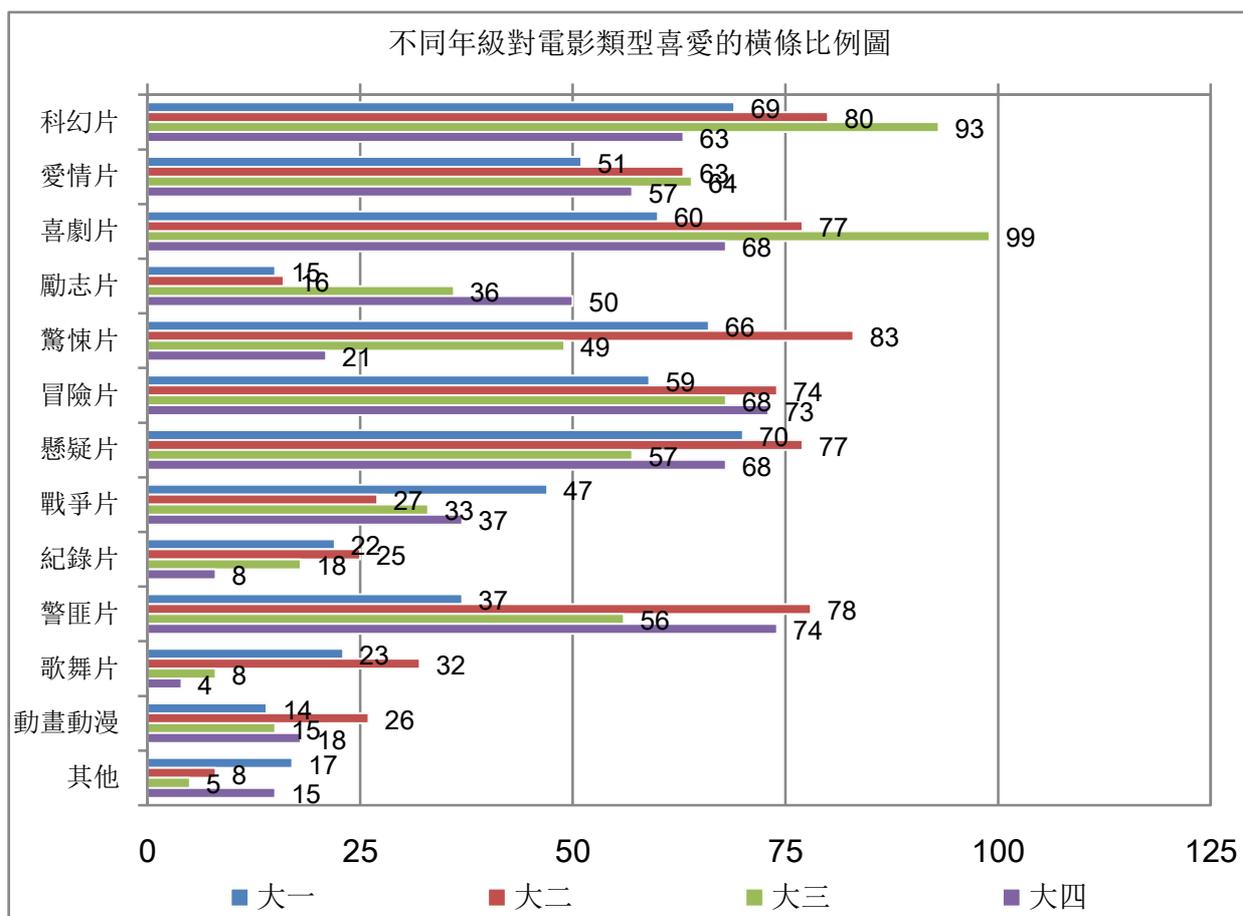


圖 3-2-2: 不同年級喜愛何種電影類型的橫條比例圖

如圖中可以看出，大一中喜歡不同電影類型的人數，佔大一總人數的百分比由高到低依次為：95%懸疑片、93%科幻片、89%驚悚片、81%喜劇片、80%冒險片、69%愛情片、64%戰爭片、50%警匪片、31%歌舞片、30%紀錄片、23%其他、20%勵志片、13%動畫動漫。大二中喜歡不同電影類型的人數，佔大二總人數的百分比由高到低依次為：94%驚悚片、91%科幻片、89%警匪片、88%喜劇片、88%懸疑片、84%冒險片、72%愛情片、36%歌舞片、31%戰爭片、30%動畫動漫、28%紀錄片、18%勵志片、10%其他。大三中喜歡不同電影類型的人數，佔大三總人數的百分比由高到低依次為：74%喜劇片、69%科幻片、51%冒險片、48%愛情片、43%懸疑片、42%警匪片、37%驚悚片、27%勵志片、25%戰爭片、13%紀錄片、11%動畫動漫、6%歌舞片、4%其他。大四中喜歡不同電影類型的人數，佔大四總人數的百分比由高到低依次為：60%警匪片、59%冒險片、55%喜劇片、55%懸疑片、51%科幻片、46%愛情片、40%勵志片、30%戰爭片、17%驚悚片、15%動畫動漫、12%其他、6%紀錄片、3%歌舞片。雖然不同年級在喜好的程度上顯現了不同的變化，但是以最高的喜好程度前五種電影類型分別為：驚悚片、冒險片、懸疑片、科幻片、喜劇片。

### 第三題 您平時是通過那種方式看電影的

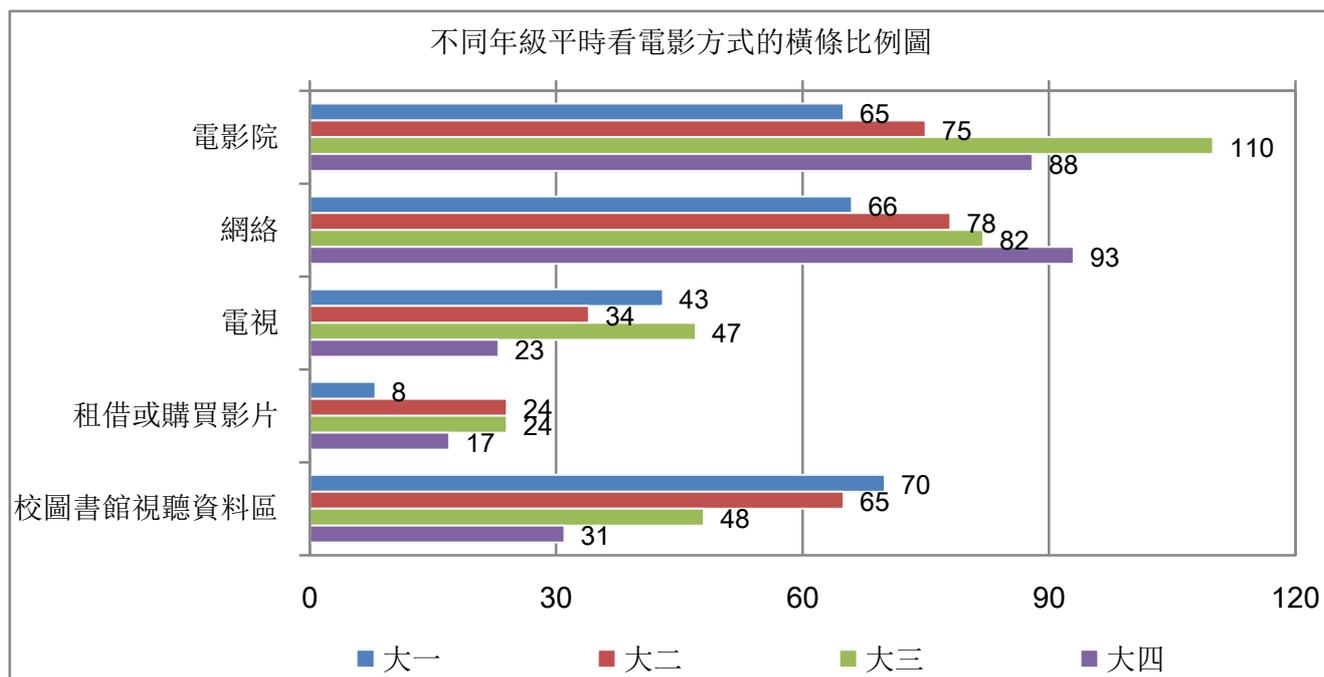


圖 3-2-3: 不同年級平時看電影方式的橫條比例圖

如圖中可以看出，大一中看電影方式，由高到低依次為：95%校圖書館視聽資料區、89%網絡、88%電影院、58%電視、11%租借或購買影片。大二中看電影的方式，由高到低依次為：89%網絡、85%電影院、74%校圖書館視聽資料區、39%電視、27%租借或購買影片。大三中看電影的方式，由高到低依次為：82%電影院、61%網絡、36%校圖書館視聽資料區、35%電視、18%租借或購買影片。大四中看電影的方式，由高到低依次為：75%網絡、71%電影院、25%校圖書館視聽資料區、19%電視、14%租借或購買影片。因為此調查是面向南華大學同學，所以選擇在圖書館視聽資料區的方式最多，其次是去電影院看電影，這可能也是目前比較主流的社交方式，其次是通過網絡的方式看電影，這種方式比較便捷，只要有網絡的地方，隨時隨地都可以看電影，再者是通過電視上的轉播看電影，最後是租借購買影片，現在網絡的普及導致選擇實體店選擇率下降了很多。

#### 第四題 電影裡的哪些因素會讓您想去觀賞

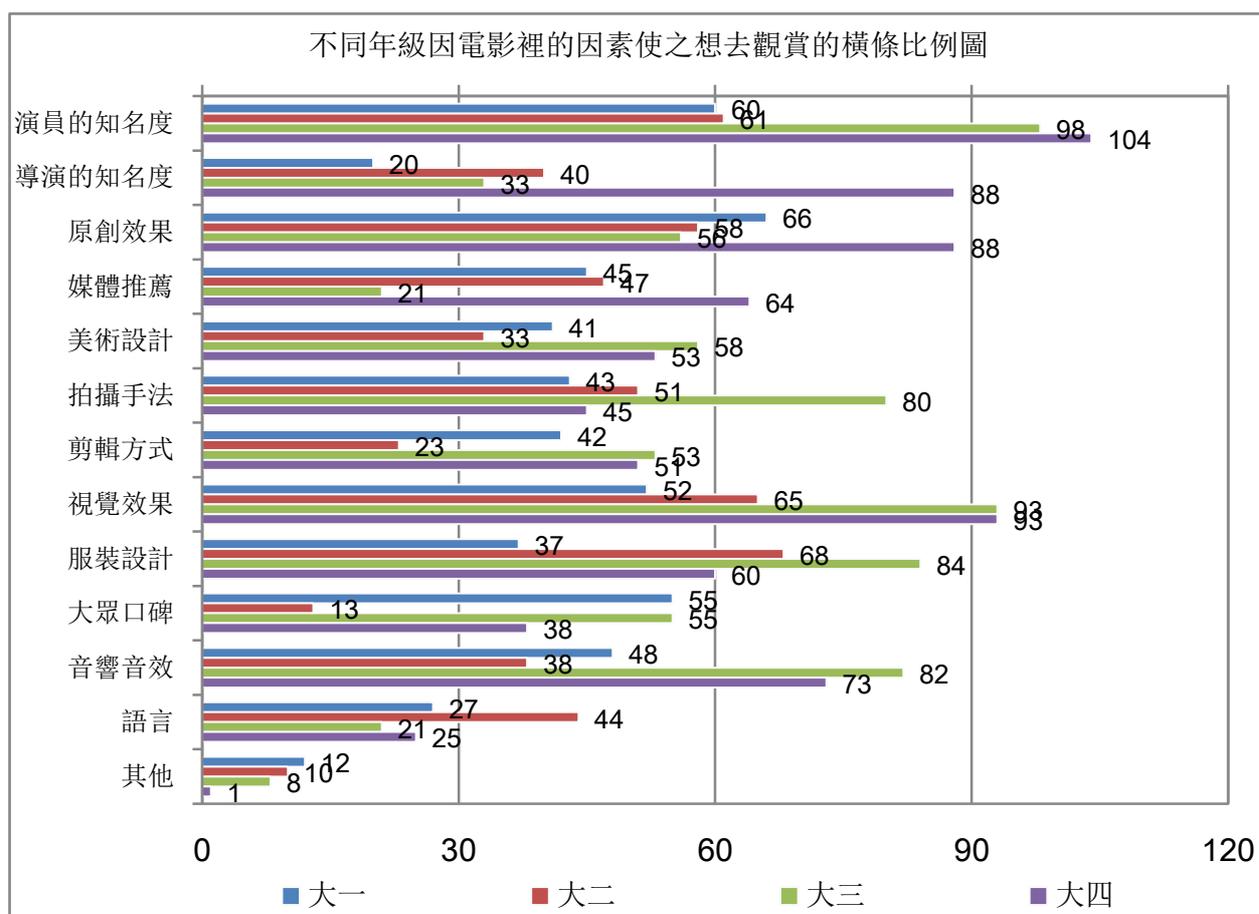


圖 3-2-4: 不同年級電影中何種因素, 使之想去觀看的橫條比例圖

如圖中可以看出, 大一同學通過各項電影裡的因素, 使之想去觀賞的人數佔大一總體的百分比, 由高到低依次為: 89%原創效果、81%演員的知名度、74%大眾口碑、70%視覺效果、65%音響音效、61%媒體推薦、58%拍攝手法、57%剪輯方式、55%美術設計、50%服裝設計、36%語言、27%導演的知名度、16%其他。大二同學通過各項電影裡的因素, 使之想去觀賞的人數佔大二總體的百分比, 由高到低依次為: 77%服裝設計、74%視覺效果、69%演員的知名度、66%原創效果、58%拍攝手法、53%媒體推薦、50%語言、45%導演的知名度、43%音響音效、38%美術設計、26%剪輯方式、15%大眾口碑、11%其他。大三同學通過各項電影裡的因素, 使之想去觀賞的人數佔大三總體的百分比, 由高到低依次為: 73%演員的知名度、70%視覺效果、63%服裝設計、61%音響音效、60%拍攝手法、43%美術設計、42%原創效果、41%大眾口碑、40%剪輯方式、25%導演的知名度、16%媒體推薦、16%語言、6%其他。大四同學通過各項電影裡的因素, 使之想去觀賞的人數佔大四總體的百分比: 84%演員的知名度、75%視覺效果、66%導演的知名度、66%原創效果、59%音響音效、52%媒體推薦、48%服裝設計、43%美術設計、41%剪輯方式、36%拍攝手法、31%大眾口碑、20%語言、0.8%其他。

## 第五題 看電影的心理需求是什麼

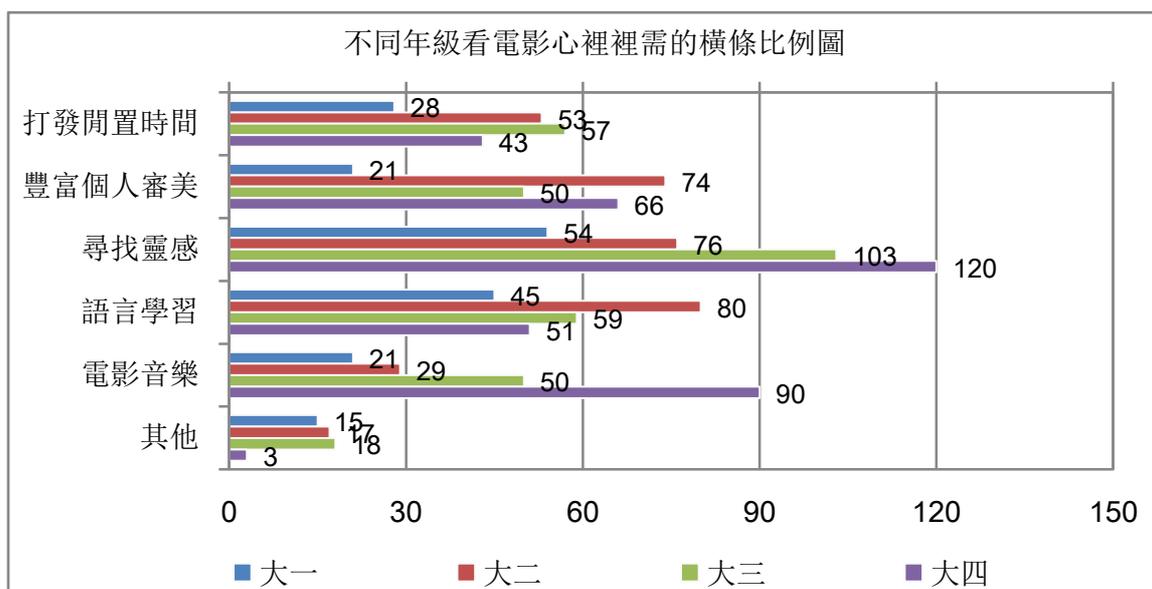


圖 3-2-5:不同年級看電影心理需求的橫條比例圖

如圖中可以看出，大一同學看電影的心裡需求人數，佔大一總人數的百分比由高到低依次為：73%尋找靈感、61%語言學習、38%打發閒置時間、28%豐富個人審美、28%電影音樂、20%其他。大二同學看電影的心裡需求人數，佔大二總人數的百分比由高到低依次為：91%語言學習、86%尋找靈感、84%豐富個人審美、60%打發閒置時間、33%電影音樂、其 19%他。大三同學看電影的心裡需求人數，佔大三總人數的百分比由高到低依次為：77%尋找靈感、44%語言學習、43%打發閒置時間、37%豐富個人審美、37%電影音樂、其 13%他。大四同學看電影的心裡需求人數，佔大四總人數的百分比由高到低依次為：97%尋找靈感、73%電影音樂、53%豐富個人審美、41%語言學習、35%打發閒置時間、2%其他。在電影音樂這一項中，我們可以明顯的看到，大一至大四有明顯的提升現象，說明隨著年紀的增長，對電影音樂的認知越來越高。

## 第六題 通常您會選擇跟誰看電影

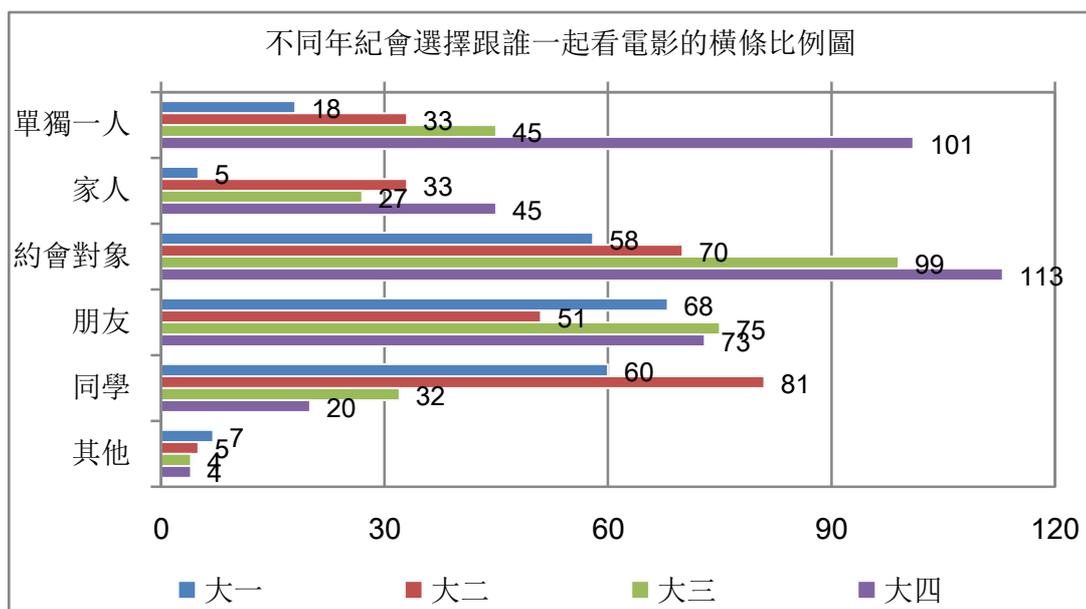


圖 3-2-6: 不同年級選擇跟誰一起看電影的橫條比例圖

如圖中可以看出，大一同學選擇跟不同人看電影的人數，佔大一總數的百分比由高到低依次為：92%朋友、81%同學、78%約會對象、24%單獨一人、9%其他、7%家人。大二同學選擇跟不同人看電影的人數，佔大二總數的百分比由高到低依次為：92%同學、80%約會對象、58%朋友、38%單獨一人、26%家人、6%其他。大三同學選擇跟不同人看電影的人數，佔大三總數的百分比由高到低依次為：74%約會對象、56%朋友、34%單獨一人、24%同學、20%家人、3%其他。大四同學選擇跟不同人看電影的人數，佔大四總數的百分比由高到低依次為：91%約會對象、81%單獨一人、59%朋友、36%家人、16%同學、3%其他。大一至大四中，選擇約會對象一起看電影人數最多，其次是朋友與同學。而單獨一人看電影的趨勢越來越高，可能隨著年級增長，越來越喜歡一個人。而選擇家人一起看電影的也有所增長，說明隨著年級增長，家人在心裡的重要程度慢慢在增長。

第七題 一部電影中有哪些內容,使您能產生深刻的印象

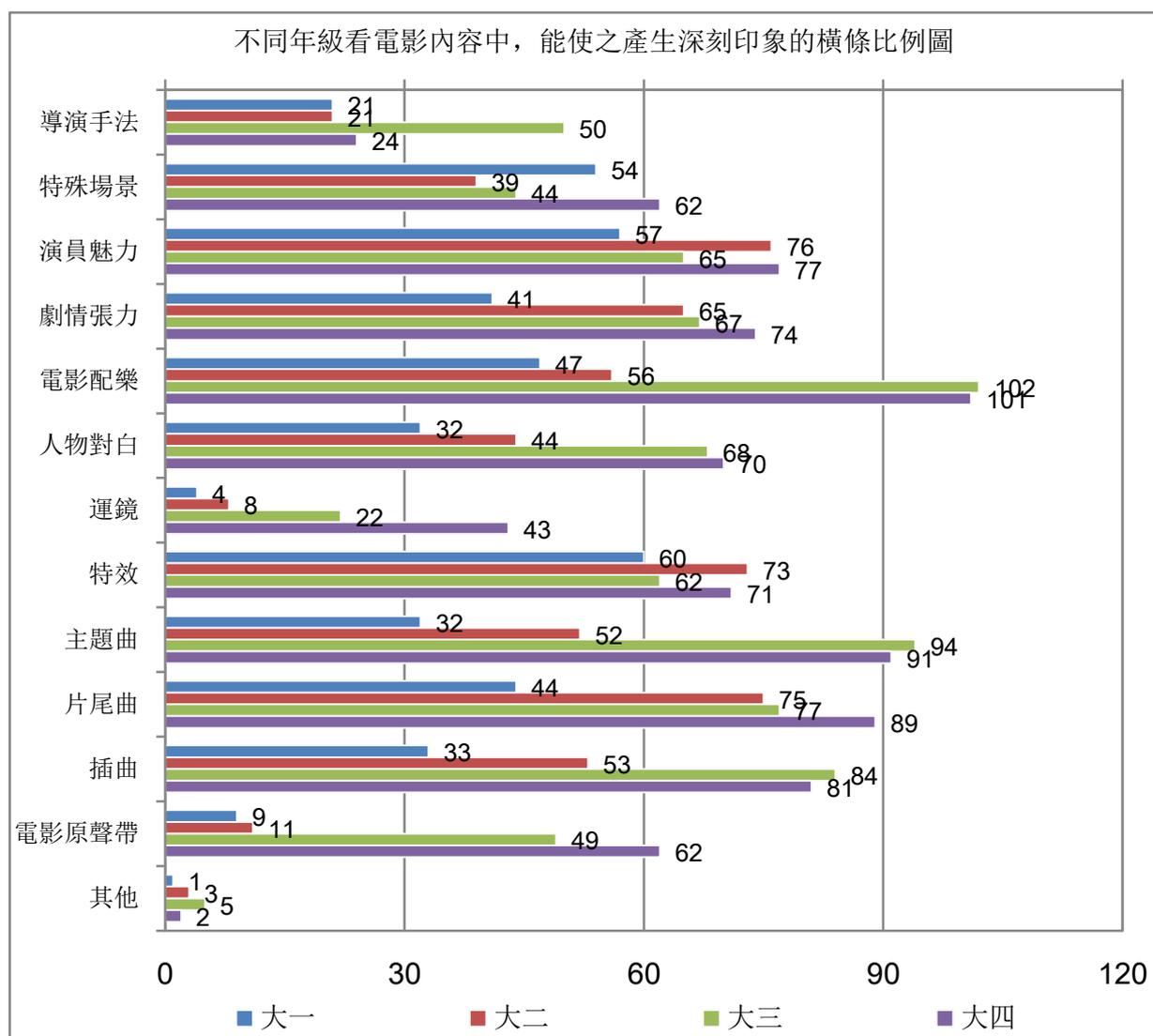


圖 3-2-7:不同年級中何種電影內容,能使之印象深刻的橫條比例圖

如圖中可以看出,大一同學中選擇不同電影內容的人數,佔大一總人數的百分比由高到低依次為:81%特效、77%演員魅力、73%特殊場景、64%電影配樂、59%片尾曲、55%劇情張力、45%插曲、43%主題曲、43%人物對白、28%導演手法、12%電影原聲帶、5%運鏡、1%其他。大二同學中選擇不同電影內容的人數,佔大二總人數的百分比由高到低依次為:86%演員魅力、85%片尾曲、83%特效、74%劇情張力、64%電影配樂、60%插曲、59%主題曲、59%人物對白、44%特殊場景、24%導演手法、13%電影原聲帶、9%運鏡、3%其他。大三同學中選擇不同電影內容的人數,佔大三總人數的百分比由高到低依次為:76%電影配樂、70%主題曲、63%插曲、57%片尾曲、51%人物對白、50%劇情張力、49%演員魅力、46%特效、37%導演手法、37%電影原聲帶、33%特殊場景、16%運鏡、4%其他。大四同學中選擇不同電影內容的人數,佔大四總人數的百分比由高到低依次為:81%電

影配樂、73%主題曲、72%片尾曲、65%插曲、62%演員魅力、60%劇情張力、57%特效、56%人物對白、50%電影原聲帶、50%特殊場景、35%運鏡、19%導演手法、2%其他。數據裡選項最高的是電影配樂、其次是主題曲。而從大一至大四期間，對電影配樂、主題曲、片尾曲、插曲的選擇，隨著年級的增長而增長，最後變成所有選項中最高的吉祥，這說明大四同學更為注重電影音樂方面的問題。

小結：隨著年級的增長，同學們對電影音樂的態度慢慢的發生了改變，從大一剛開始沒有特別重視，到大四成為數值最高選項。而選擇與誰一同看電影的數據中發現，大一至大四同學在選擇與父母的數值特別低。



### 三、是否選修過類似課程(如:電影欣賞、音樂欣賞等)

第一題 如果以一個月為週期, 您平均會安排看幾部電影

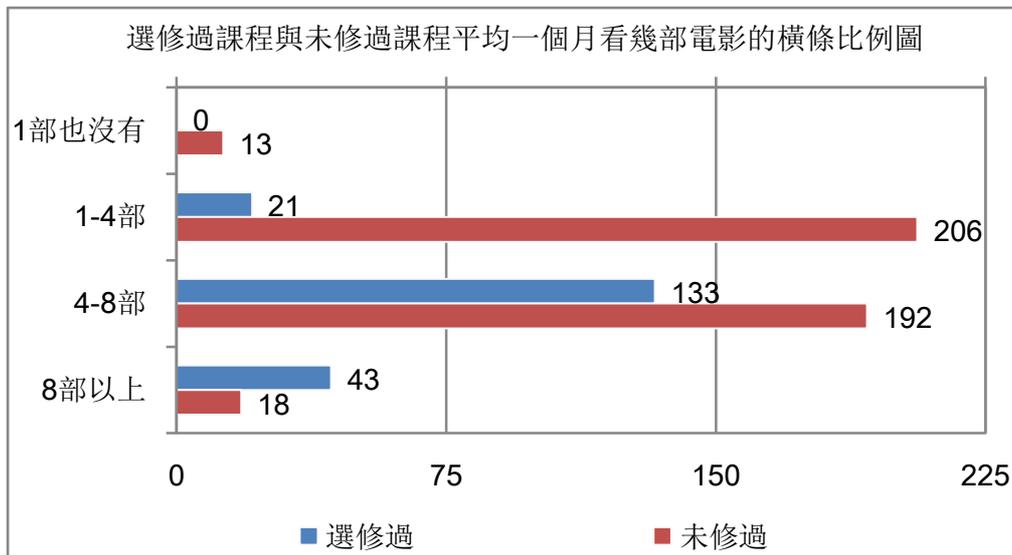


圖 3-3-1: 是否選修過欣賞課程的同學平均一個月看幾部電影的橫條比例圖

如圖中可以看出, 選修過欣賞課程的同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數, 佔選修過欣賞課程總人數的百分比由高到低依次為: 86% 4-8 部、28% 8 部以上、14% 1-4 部、無 1 部也沒有。未修過欣賞課程的同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數, 佔未修過欣賞課總人數的百分比由高到低依次為: 77% 1-4 部、72% 4-8 部、7% 8 部以上、5% 一部也沒有。選修過課程的同學中, 月平均看電影量最高的是 4-18 部, 其次是 8 部以上, 再者是 1-4 部。而未修過課程的同學中, 月平均看電影量最高的是 1-4 部, 其次是 4-8 部, 再者是 8 部以上, 最後為 1 部也沒有。

## 第二題 請問您喜歡什麼類型的電影

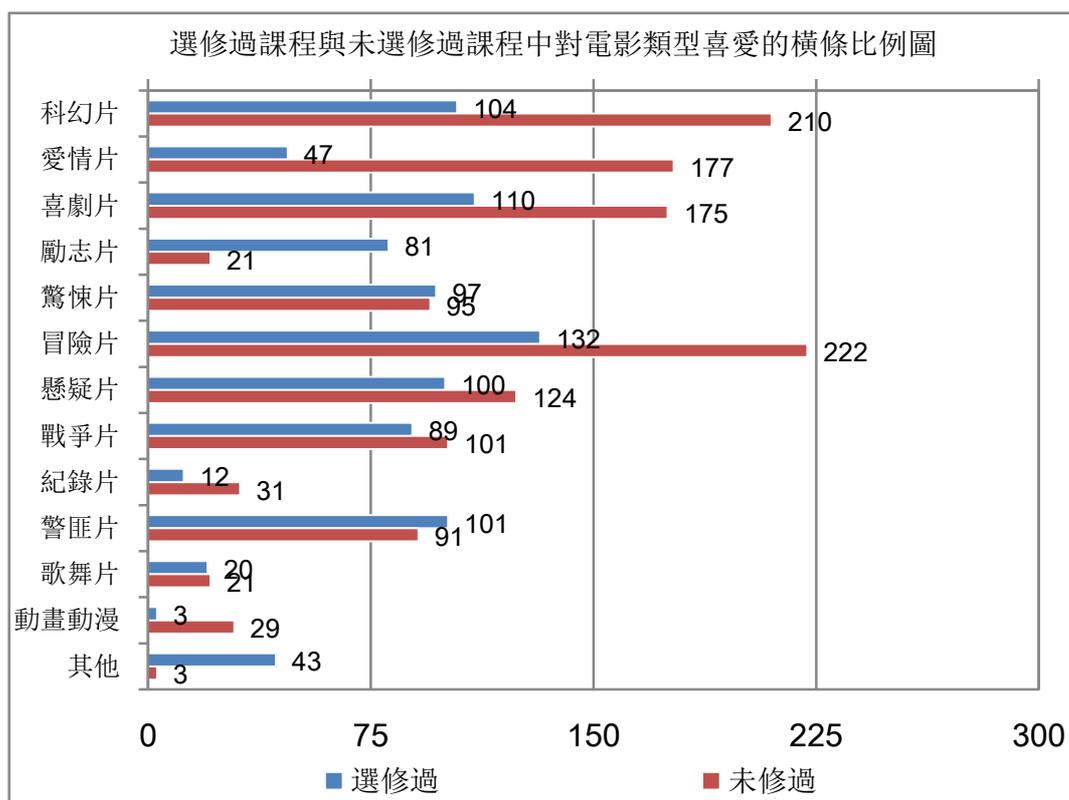
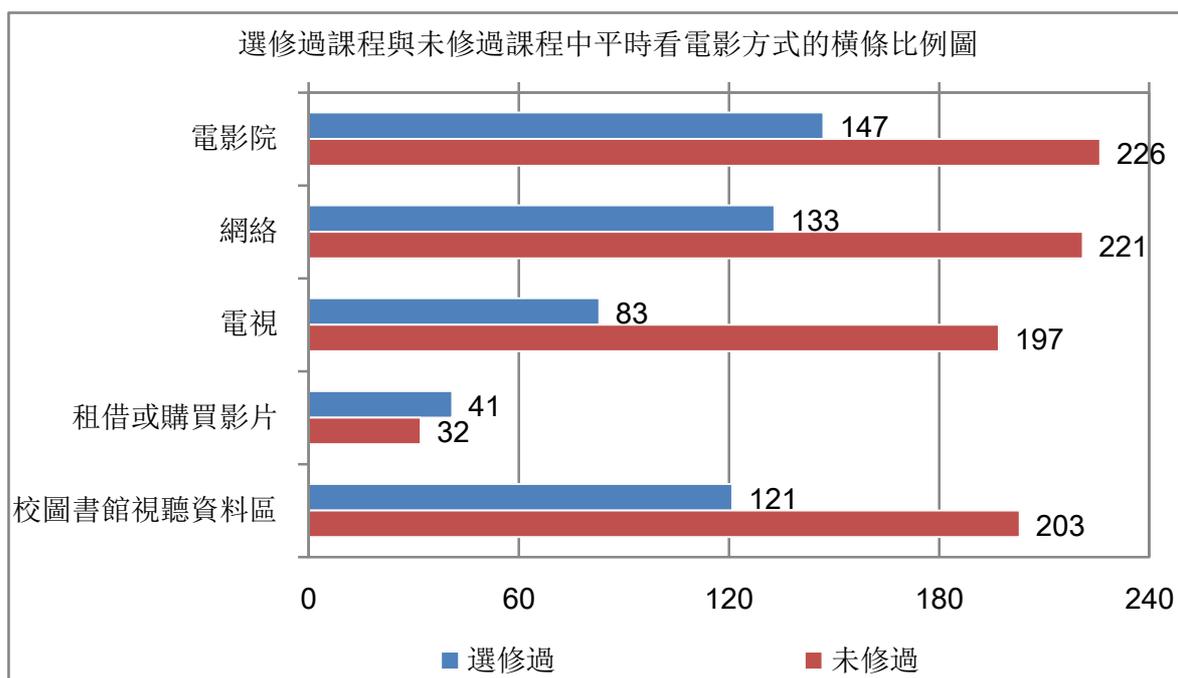


圖 3-3-2: 是否選修過欣賞課程對電影類型喜愛的橫條比例圖

如圖中可以看出，選修過欣賞課程的同學，對電影類型喜愛度由高到低依次為：86%冒險片、71%喜劇片、68%科幻片、66%警匪片、65%懸疑片、63%驚悚片、58%戰爭片、53%勵志片、31%愛情片、28%其他、13%歌舞片、8%紀錄片、2%動畫動漫。未修過欣賞課程的同學，對電影類型喜愛程度由高到低依次為：83%冒險片、79%科幻片、67%愛情片、66%喜劇片、47%懸疑片、38%戰爭片、36%驚悚片、34%警匪片、12%紀錄片、11%動畫動漫、8%歌舞片、8%勵志片、1%其他。無論是否修選過課程，冒險片、科幻片、喜劇片都是兩者共同喜愛的電影類型。

### 第三題 您平時是通過哪種方式看電影的



如圖中可以看出，選修過欣賞課程的同學選擇不同看電影方式的人數，佔選修過欣賞課總人數的百分比由高到低依次為：95%電影院、86%網路、79%校圖書館視聽資料區、54%電視、27%租借或購買影片。未修過欣賞課程的同學選擇不同看電影方式的人數，佔未修過欣賞課總人數的百分比由高到低依次為：85%電影院、83%網路、76%校圖書館視聽資料區、74%電視、12%租借或購買影片。選修過與未修過在這道題回答的佔比上是一樣的，看電影方式由高到低依次為：電影院、網路、校圖書館視聽資料區、電視、租借或購買影片。所以選修過課程與未修過課程的同學在選擇看電影的方式上並沒有變化。

#### 第四題 電影裡的哪些因素會讓您想去觀賞

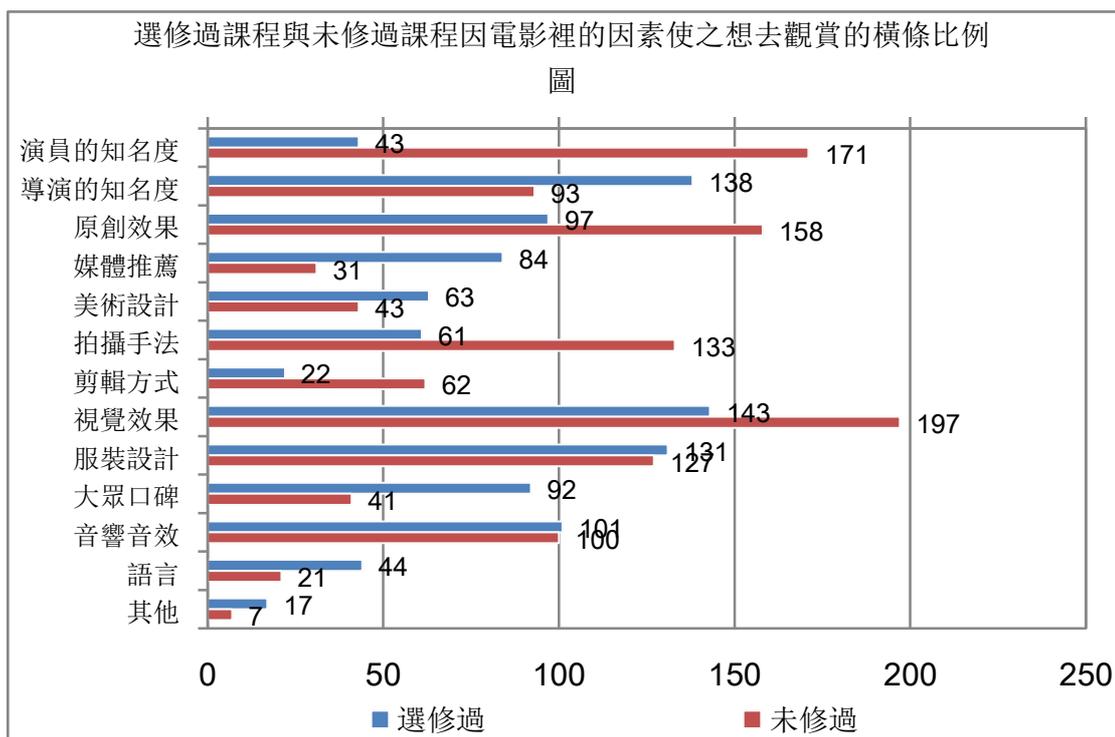


圖 3-3-4: 是否選修過欣賞課程因電影中的因素, 使之想去觀賞的橫條比例圖

如圖中可以看出, 選修過欣賞課程的同學對電影中使之想去觀賞的各項因素選擇人數, 佔修選過欣賞課程總人數的百分比由高到低依次為: 93%視覺效果、90%演員的知名度、85%服裝設計、66%音響音效、63%原創效果、60%大眾口碑、55%媒體推薦、41%美術設計、40%拍攝手法、29%語言、28%導演的知名度、14%剪輯方式、11%其他。未修過欣賞課程的同學對電影中使之想去觀賞的各項因素選擇人數, 佔未修過欣賞課程總人數的百分比由高到低依次為: 74%視覺效果、64%演員的知名度、59%原創效果、50%拍攝手法、48%服裝設計、38%音響音效、35%導演的知名度、23%剪輯方式、16%美術設計、15%大眾口碑、12%媒體推薦、8%語言、3%其他。其中選修過課程的同學與未選修過課程的同學, 對電影裡的因素前兩項都為, 視覺效果與演員的知名度。

## 第五題 看電影的心裡需求是什麼

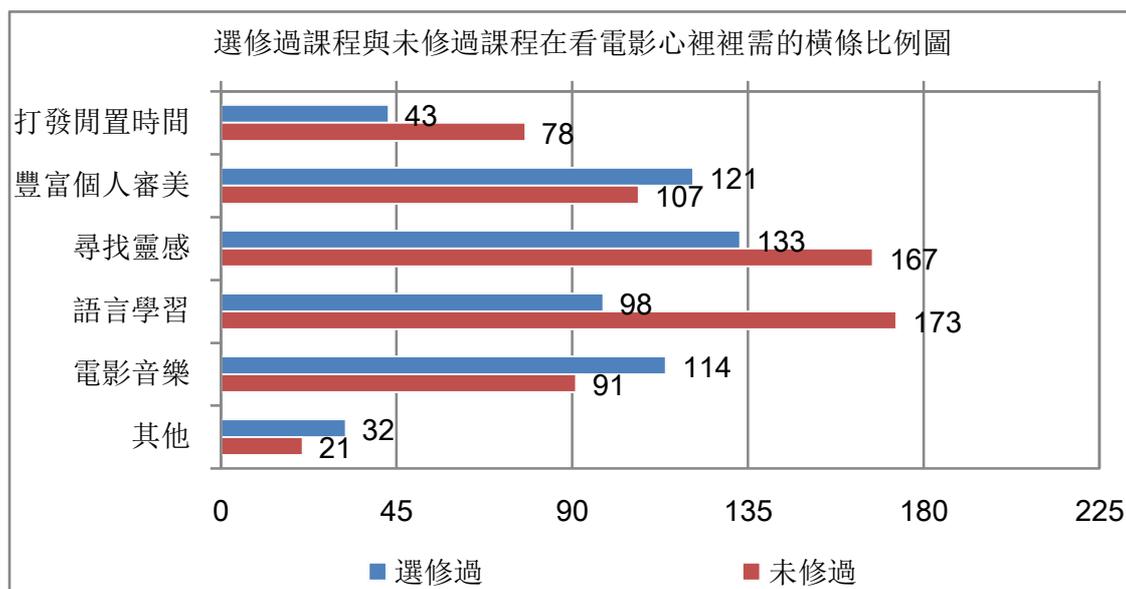


圖 3-3-5: 是否選修過欣賞課程在看電影中心裡需求的橫條比例圖

如圖中可以看出，如圖中可以看出，選修過欣賞課程的同學看電影的不同心裡因素選擇人數，佔選修過欣賞課程總人數的百分比由高到低依次為：86%尋找靈感、79%豐富個人審美、74%電影音樂、64%語言學習、28%打發閒置時間、21%其他。未修過欣賞課程的同學看電影的不同心裡因素選擇人數，佔未修過欣賞課程總人數的百分比由高到低依次為：65%語言學習、63%尋找靈感、40%豐富個人審美、34%電影音樂、29%打發閒置時間、8%其他。選修過欣賞課程的同學在「電影音樂」的選擇上，是未修過欣賞課程同學的兩倍以上，說明選修過欣賞課程的同學對音樂的需求度要高於未修過欣賞課的同學。

## 第六題 通常您會選擇跟誰看電影

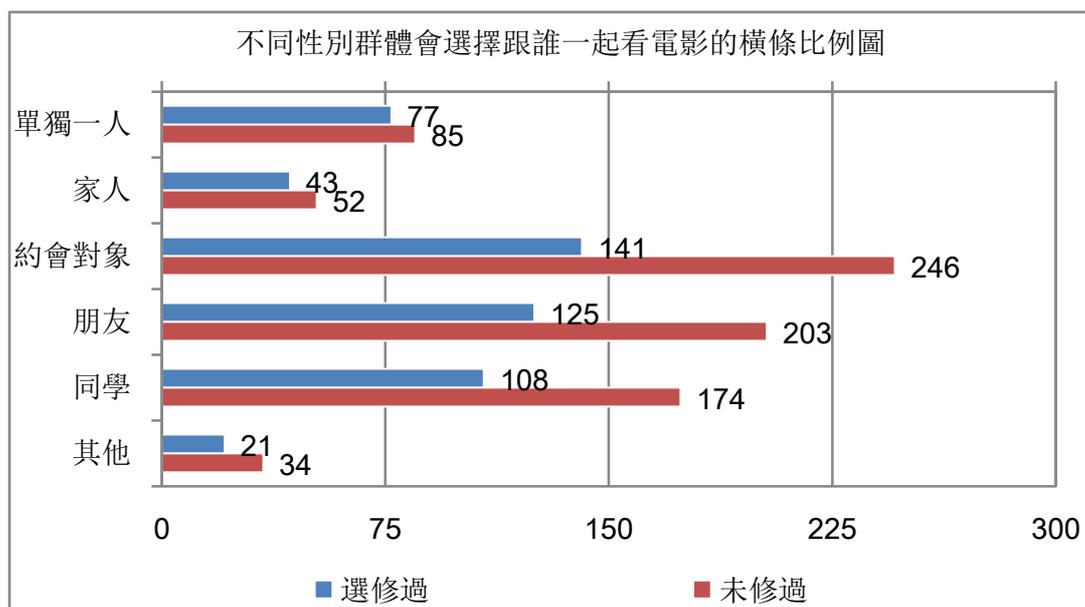


圖 3-3-6: 是否選修過欣賞課程選擇跟誰一起看電影的的橫條比例圖

如圖中可以看出，選修過欣賞課程的同學，與不同人群看電影的選擇人數，佔選修過欣賞課程總數的百分比，由高到低依次為：92%約會對象、81%朋友、70%同學、50%單獨一人、28%家人、8%其他。未修過欣賞課程的同學，與不同人群看電影的選擇人數，佔未修過欣賞課程總數的百分比，由高到低依次為：92%約會對象、76%朋友、65%同學、32%單獨一人、20%家人、13%其他。選修過欣賞課程的同學與未修過欣賞課的同學在此題的回答比值是一致的，由高到低依次為：約會對象、朋友、同學、單獨一人、大家、其他。

第七題 一部電影中有哪些內容，能讓您產生深刻印象

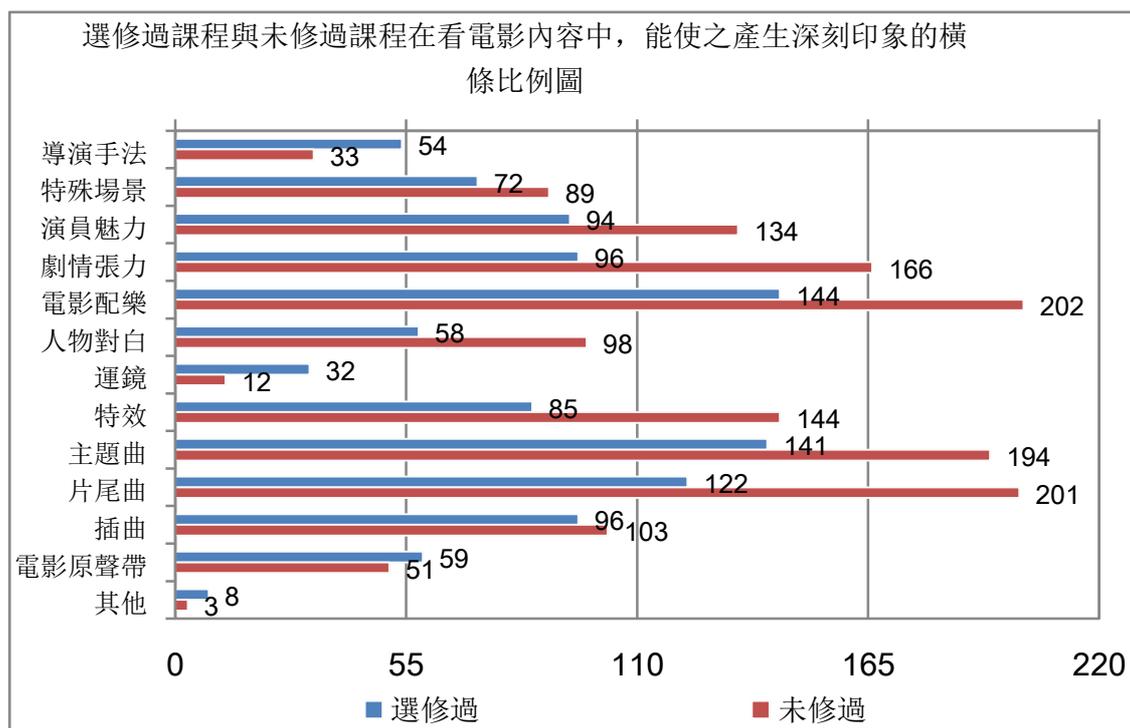


圖 3-3-7: 是否選修過欣賞課程在看何種電影內容，使之印象深刻的橫條比例圖

如圖中可以看出，選修過欣賞課程的同學，在看電影內容中，能使之產生深刻印象的選項人數，佔選修過欣賞課程總人數的百分比由高到低依次為：94%電影配樂、92%主題曲、79%片尾曲、62%插曲、62%劇情張力、61%演員魅力、55%特效、47%特殊場景、38%電影原聲帶、38%人物對白、35%導演手法、21%運鏡、5%其他。未修過課程的同學，在看電影內容中，能使之產生深刻印象的選項人數，佔未修過欣賞課程總人數的百分比由高到低依次為：76%電影配樂、75%片尾曲、73%主題曲、62%劇情張力、54%特效、50%演員魅力、39%插曲、37%人物對白、33%特殊場景、19%電影原聲帶、12%導演手法、5%運鏡、1%其他。從數據中可以分析出，電影配樂、主題曲、片尾曲在是否選修過課程的同學中，都是前三選項。說明電影音樂在同學眼中是非常重要的標準。

小結：選修過課程的同學與未修過課程的同學在這七道題的回答中，沒有太大差異性，結果都基本相似，無論是否選修過課程，同學們都很重視電影音樂。

## 四、學院

第一題 如果以一個月為週期，您平均會安排看幾部電影

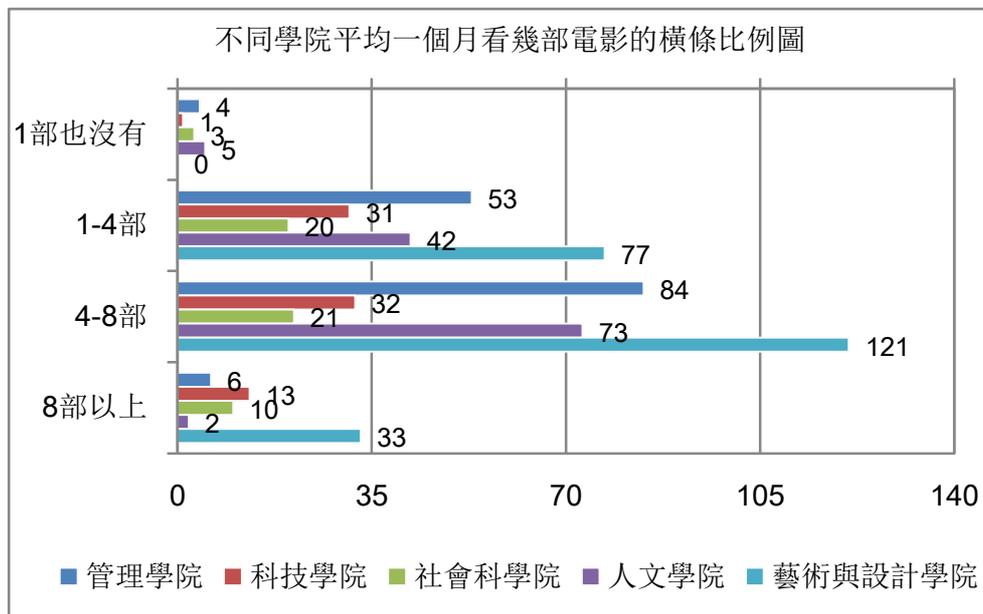


圖 3-4-1: 不同學院平均一個月看幾部電影的橫條比例圖

如圖中可以看出，管理學院同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：91%4-8 部、58%1-4 部、7%8 部以上、4%一部也沒有。科技學院同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：44%4-8 部、43%1-4 部、18%8 部以上、1%一部也沒有。社會科學院同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：46%4-8 部、43%1-4 部、21%8 部以上、7%1 部也沒有。人文學院同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：87%4-8 部、50%1-4 部、6%一部也沒有、2%8 部以上。藝術與設計學院同學平均一個月看幾部電影的各項選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：96%4-8 部、61%1-4 部、26%8 部以上、無一部也沒有。五個學院月均看電影量最多選項都為 4-8 部，其次是 1-4 部。

## 第二題 請問您喜歡什麼類型的電影

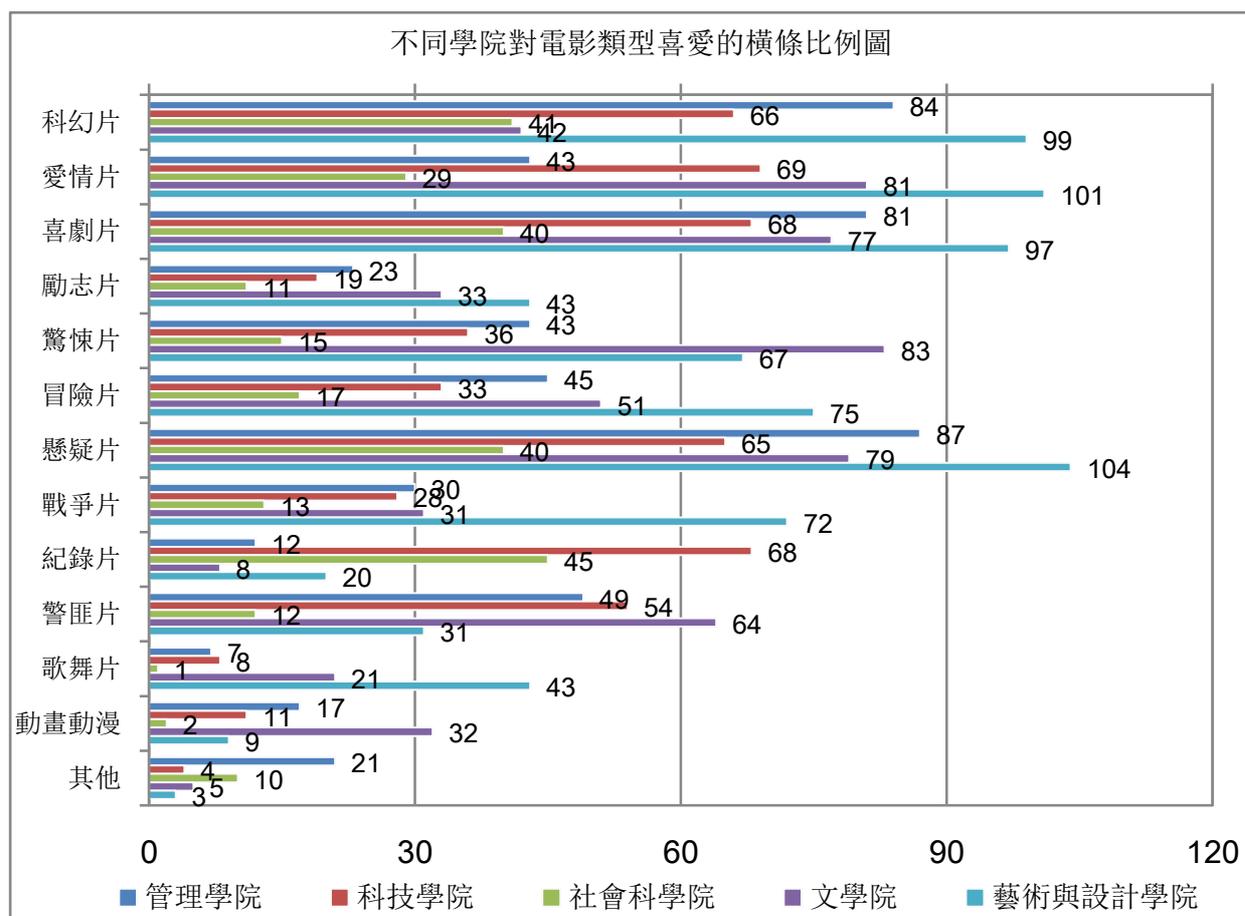


圖 3-4-2: 不同學院對電影類型喜愛的橫條比例圖

如圖中可以看出，管理學院同學對不同電影類型喜愛程度的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：95%懸疑片、91%科幻片、88%喜劇片、53%警匪片、49%冒險片、48%驚悚片、47%愛情片、33%戰爭片、25%勵志片、23%其他、18%動畫動漫、13%紀錄片、8%歌舞片。科技學院同學對不同電影類型喜愛程度的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：96%愛情片、94%紀錄片、94%喜劇片、92%科幻片、90%懸疑片、75%警匪片、50%驚悚片、46%冒險片、39%戰爭片、26%勵志片、15%動畫動漫、11%歌舞片、6%其他。社會科學院同學對不同電影類型喜愛程度的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：98%紀錄片、89%科幻片、87%懸疑片、87%喜劇片、63%愛情片、37%冒險片、33%驚悚片、28%戰爭片、26%警匪片、24%勵志片、22%其他、4%動畫動漫、2%歌舞片。人文學院同學對不同電影類型喜愛程度的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：96%愛情片、94%懸疑片、92%喜劇片、76%警匪片、76%冒險片、50%科幻片、39%勵志片、38%動畫動漫、37%戰爭片、25%歌舞片、10%紀錄片、6%其他。藝術與設計學院同學對不同電影類型喜愛程度的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次

為:83%懸疑片、80%愛情片、79%科幻片、77%喜劇片、89%冒險片、57%戰爭片、53%驚悚片、34%勵志片、34%歌舞片、25%警匪片、16%紀錄片、7%動畫動漫、2%其他。



### 第三題 您平時是通過哪種方式看電影的

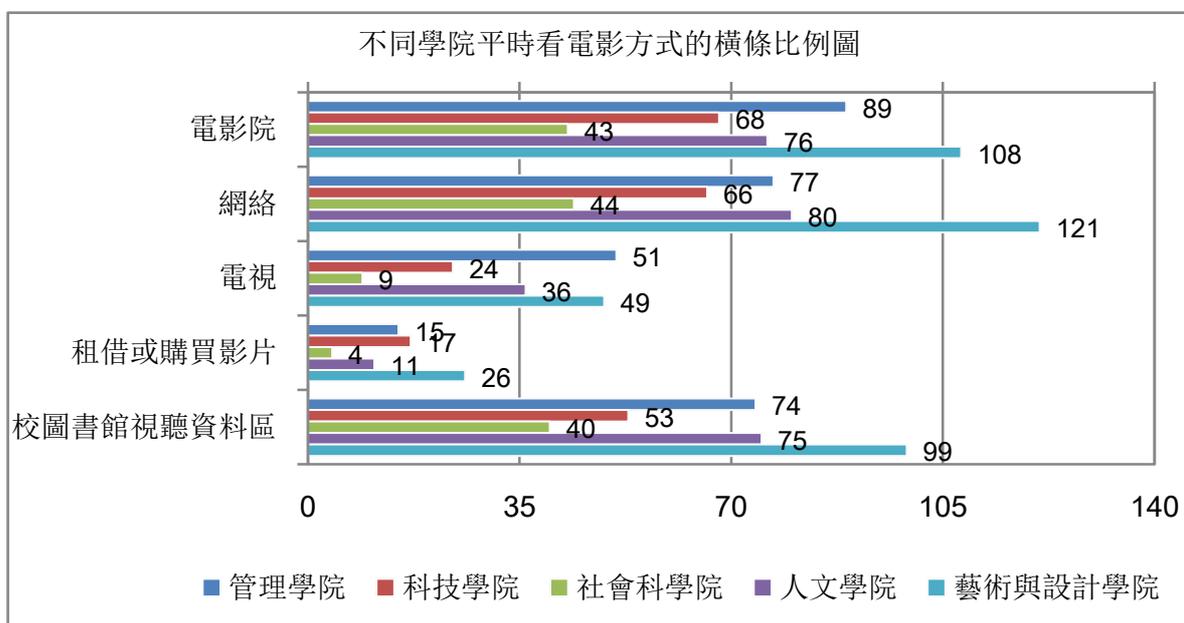


圖 3-4-3: 不同學院何種方式看電影的橫條比例圖

如圖中可以看出，管理學院的同學選擇看電影的不同方式人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：97%電影院、84%網路、80%校圖書館視聽資料區、55%電視、16%租借或購買影片。科技學院的同學選擇看電影的不同方式人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：94%電影院、92%網路、74%校圖書館視聽資料區、33%電視、24%租借或購買影片。社會科學院的同學選擇看電影的不同方式人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：96%網路、93%電影院、87%校圖書館視聽資料區、20%電視、9%租借或購買影片。人文學院的同學選擇看電影的不同方式人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：95%網路、90%電影院、89%校圖書館視聽資料區、31%電視、13%租借或購買影片。藝術與設計學院的同學選擇看電影的不同方式人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：96%網路、86%電影院、79%校圖書館視聽資料區、39%電視、21%租借或購買影片。不同學院在看電影方式上的選擇，並無太多差異性。通過電影院與網路的方式觀看電影，是不同學院同學的首選方式。

#### 第四題 電影裡的哪些因素會讓您想去觀賞

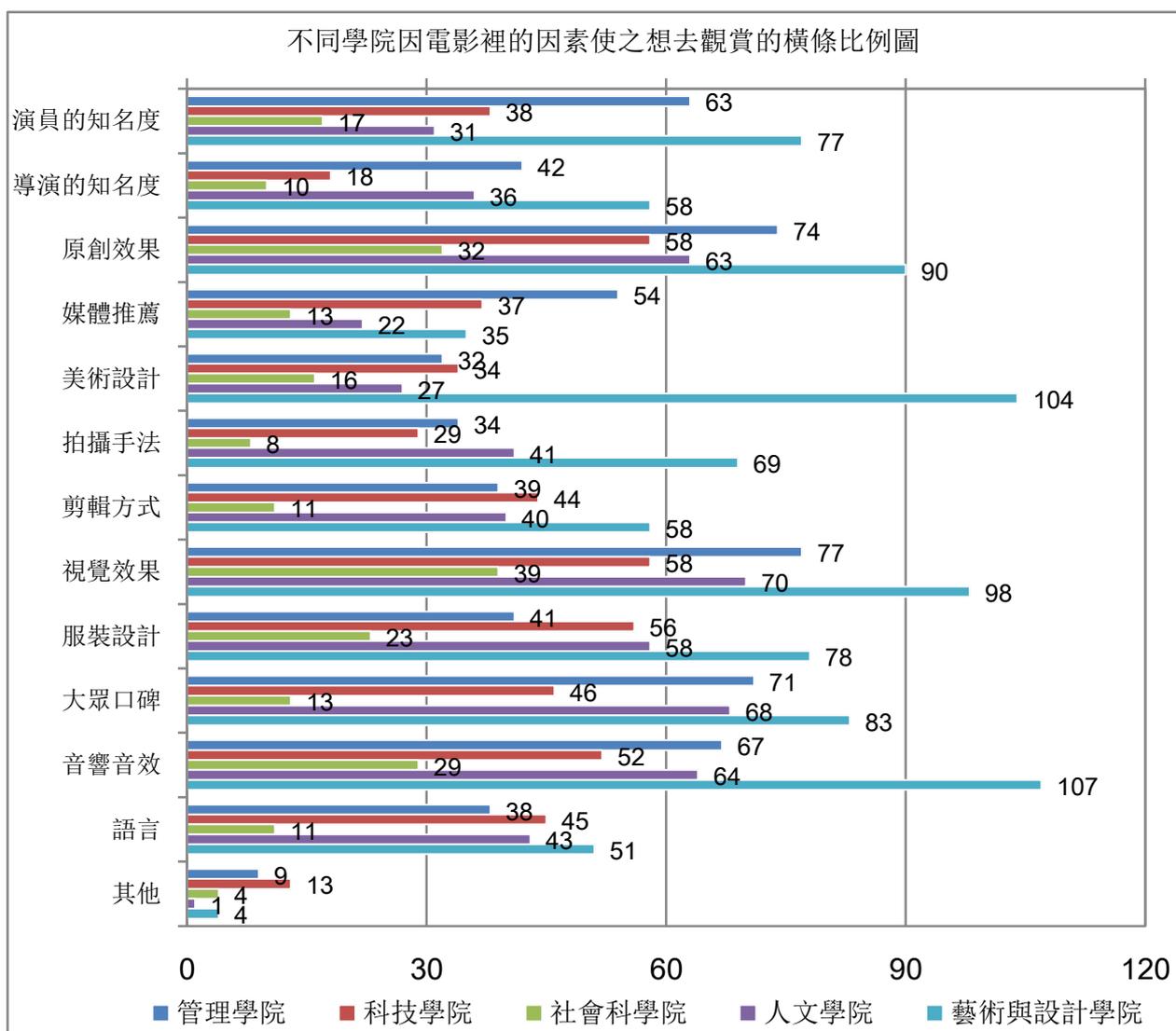


圖 3-4-4: 不同學院因電影中的因素, 使之想去觀賞的橫條比例圖

如圖中可以看出, 管理學院同學對電影中不同因素選擇人數, 佔總人數的百分比由高到低依次為: 84% 視覺效果、80% 原創效果、77% 大眾口碑、73% 音響音效、68% 演員的知名度、59% 媒體推薦、46% 導演的知名度、45% 服裝設計、42% 剪輯方式、41% 語言、37% 拍攝手法、35% 美術設計、10% 其他。科技學院同學對電影中不同因素選擇人數, 佔總人數的百分比由高到低依次為: 81% 視覺效果、81% 原創效果、78% 服裝設計、72% 音響音效、64% 大眾口碑、63% 語言、61% 剪輯方式、53% 演員的知名度、51% 媒體推薦、47% 美術設計、40% 拍攝手法、25% 導演的知名度、18% 其他。社會科學院同學對電影中不同因素選擇人數, 佔總人數的百分比由高到低依次為: 85% 視覺效果、70% 原創效果、63% 音響音效、50% 服裝設計、37% 演員知名度、35% 美術設計、28% 大眾口碑、28% 媒體推薦、24% 剪輯方式、24% 語言、22% 導演的知名度、17% 拍攝手法、9% 其他。人文學院同學對電

影中不同因素選擇人數，佔總人數的百分比由高到低依次為：83%視覺效果、81%大眾口碑、76%音響音效、75%原創效果、69%服裝設計、51%語言、48%拍攝手法、48%剪輯方式、43%導演的知名度、37%演員的知名度、32%美術設計、26%媒體推薦、1%其他。藝術與設計學院同學對電影中不同因素選擇人數，佔總人數的百分比由高到低依次為：85%音響音效、83%美術設計、78%視覺效果、71%原創效果、66%大眾口碑、62%服裝設計、61%演員的知名度、55%拍攝手法、46%剪輯方式、46%導演的知名度、40%語言、28%媒體推薦、3%其他。



## 第五題 看電影裡的心裡需求是什麼

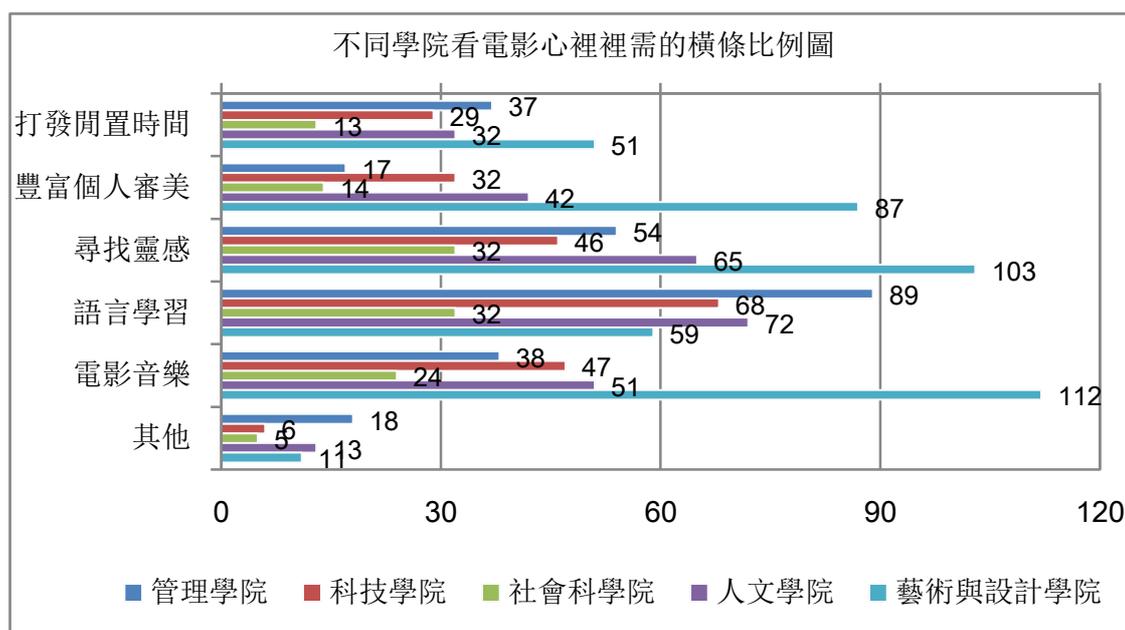


圖 3-4-5: 不同學院看電影的心裡需求的橫條比例圖

如圖中可以看出，管理學院的同學選擇看電影的不同心裡需求人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：97%語言學習、59%尋找靈感、41%電影音樂、40%打發閒置時間、20%其他、18%豐富個人審美。科技學院的同學看選擇看電影的不同心裡需求人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：94%語言學習、65%電影音樂、64%尋找靈感、44%豐富個人審美、40%打發閒置時間、8%其他。社會科學院的同學選擇看電影的不同心裡需求人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：70%尋找靈感、70%語言學習、52%電影音樂、30%豐富個人審美、28%打發閒置時間、11%其他。人文學院的同學選擇看電影的不同心裡需求人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：85%語言學習、76%尋找靈感、61%電影音樂、50%豐富個人審美、38%打發閒置時間、15%其他。藝術與設計學院的同學看電影的選擇看電影的不同心裡需求人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：89%電影音樂、82%尋找靈感、69%豐富個人審美、47%語言學習、40%打發閒置時間、9%其他。五個院中，同學都對尋找靈感、語言學習這兩項的選擇率較高。而藝術與設計學院選擇電影音樂這一選項最多。

## 第六題 通常您會選擇跟誰看電影

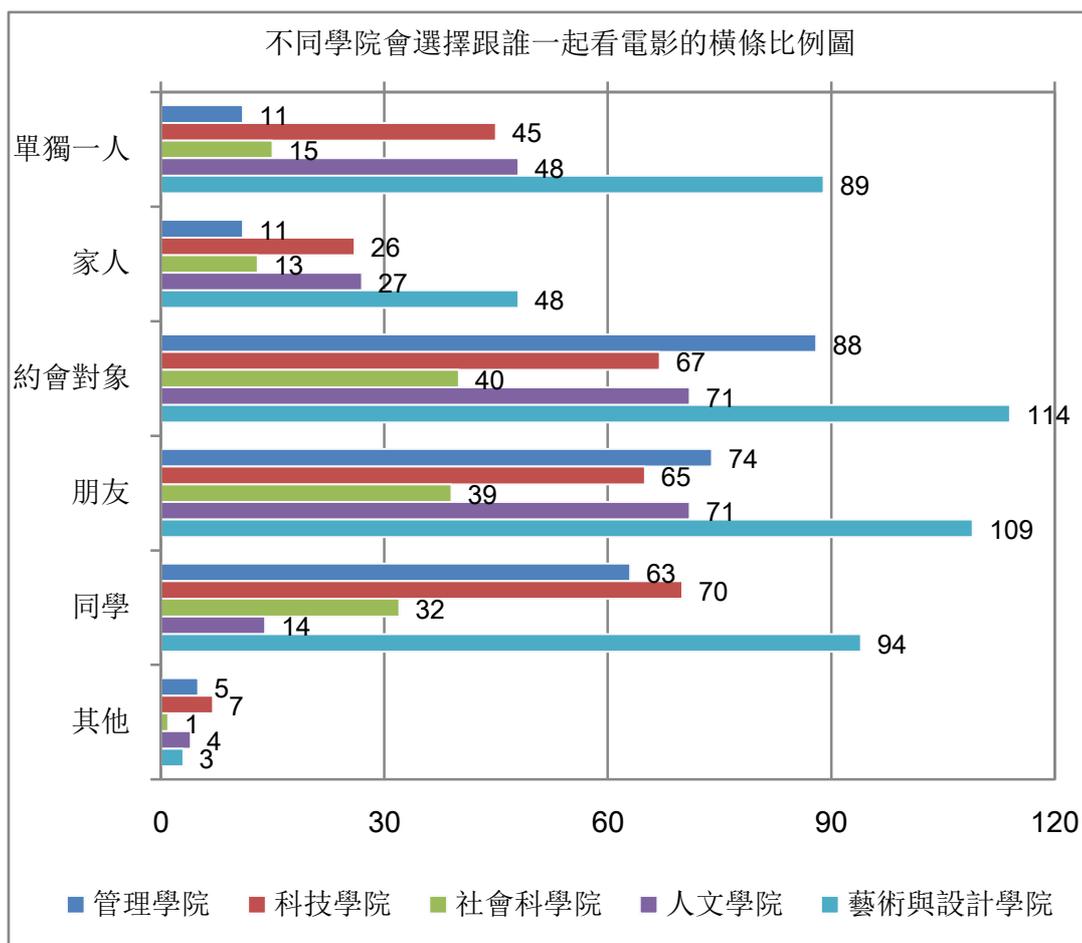


圖 3-4-6: 不同學院選擇跟誰一起看電影的橫條比例圖

如圖中可以看出，管理學院的同學與不同人一起看電影的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：96%約會對象、80%朋友、68%同學、12%家人、12%單獨一人、5%其他。科技學院的同學與不同人一起看電影的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：97%同學、93%約會對象、90%朋友、62%單獨一人、36%家人、10%其他。社會科學院的同學與不同人一起看電影的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：87%約會對象、85%朋友、70%同學、33%單獨一人、28%家人、2%其他。人文學院的同學與不同人一起看電影的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：85%約會對象、85%朋友、57%單獨一人、57%家人、17%同學、5%其他。藝術與設計學院的同學與不同人一起看電影的選擇人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：90%約會對象、87%朋友、75%同學、71%單獨一人、38%家人、2%其他。五個院中與約會對象、朋友、同學，這三個選項在一起看電影的較多，而很多同學寧願單獨一人看電影，也不願意與家人一起看電影。

第七題 一部電影中有哪些內容, 使您能產生深刻印象

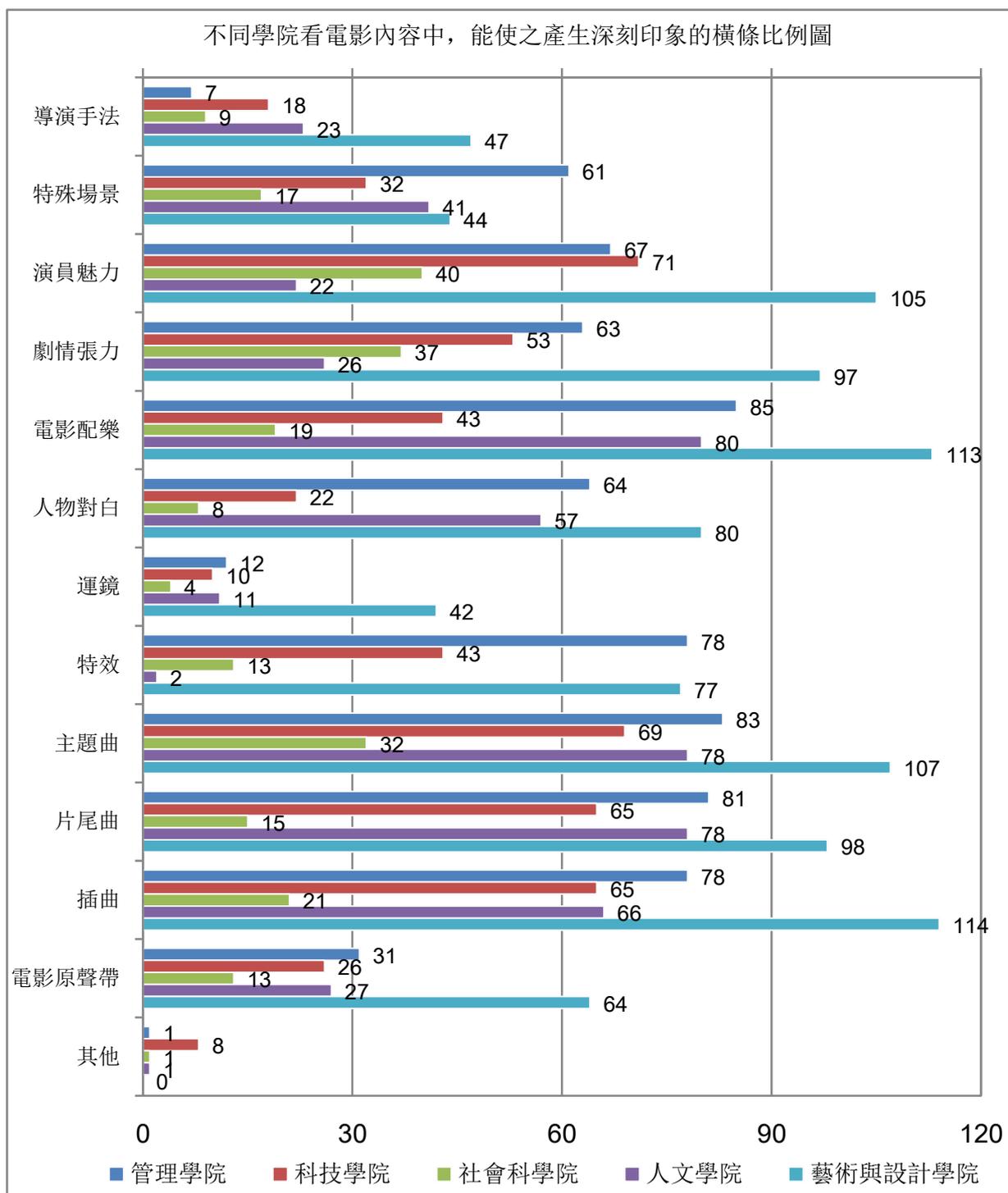


圖 3-4-7: 不同學院在觀看何種電影內容, 能使之印象深刻的橫條比例圖

如圖中可以看出, 管理學院的同學在看電影內容中, 選擇不同能使之產生深刻印象的人數, 佔本學院總人數的百分比由高到低依次為: 92%電影配樂、90%主題曲、88%片尾曲、85%插曲、85%特效、73%演員魅力、70%人物對白、68%劇情張力、48%特殊場景、34%電影原聲帶、13%運鏡、

8%導演手法、1%其他。科技學院的同學在看電影內容中，選擇不同能使之產生深刻印象的人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：99%演員魅力、95%主題曲、90%片尾曲、90%插曲、73%劇情張力、60%特效、60%電影配樂、44%特殊場景、36%電影原聲帶、31%人物對白、25%導演手法、14%運鏡、11%其他。社會科學院的同學在看電影內容中，選擇不同能使之產生深刻印象的人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：87%演員魅力、80%劇情張力、70%主題曲、46%插曲、41%電影配樂、37%特殊場景、32%片尾曲、28%特效、28%電影原聲帶、20%導演手法、17%人物對白、9%運鏡、2%其他。人文學院的同學在看電影內容中，選擇不同能使之產生深刻印象的人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：95%電影配樂、93%主題曲、93%片尾曲、79%插曲、68%人物對白、49%特殊場景、32%電影原聲帶、31%劇情張力、27%導演手法、26%演員魅力、13%運鏡、2%特效、1%其他。藝術與設計學院的同學在看電影內容中，選擇不同能使之產生深刻印象的人數，佔本學院總人數的百分比由高到低依次為：90%插曲、90%電影配樂、85%主題曲、83%演員魅力、78%片尾曲、78%劇情張力、63%人物對白、61%特效、51%電影原聲帶、37%導演手法、35%特殊場景、33%運鏡、無其他。

小結：不同學院對這七道多選題，略有些差異，不同學院在對電影內容印象中，選擇的都偏向聲音方面。看電影的方式上則大致相同，都喜歡在電影院或者網絡上看電影。不同學院的同學們在看電影上，除了豐富個人審美、尋找靈感意外，更多的選擇了語言學習。

## 第五章 結論與建議

為瞭解大學生對電影音樂的審美經驗，本論文以既有的文獻資料為基礎，與第二章分節討論了電影音樂的歷史發展，包含了無聲電影階段、有聲電影階段、以及數位電影階段。過程中發現，每個電影階段，都有其最具代表性的電影音樂作品，隨著科技的進展，音響等設備不斷的升級，也同時增加了觀眾對電影的視聽審美。此外為了深度瞭解大學生對電影音樂的審美到底為幾何，除了分析電影音樂發展的同時，也藉著問卷來瞭解不同性別、年級、學院的同學對電影音樂的認知度，以達到研究的最終目的。

根據問卷調查的統計分析結果得知，雖然不同性別、年級、學院、的同學，在不同的題目上或多或少有著程度上的差異，但是整體而言，我們發現存在著以下的幾類特色，以及幾項值得改善的內容：

一、在大學生群體中，超過 95%的同學喜歡看電影。

二、在大學生群體中，喜歡電影音樂的同學佔據總體人數的 85%，

三、問卷分析顯示「好的電影音樂會加深我對電影的印象」中，女性對這道題的回答，在完全同意與同意的比例是 100%，顯現出女性對電影音樂的喜好程度會直接影響到對電影的印象程度。

四、半數以上的女性表示「完全同意」在一部電影裡，音樂比影像重要，而男性半數以上在此問題上表示「完全不同意」。而且數據顯示男性接受無聲電影的程度要大於女性。男女在這兩個問題上有著明顯的差異性。這是否存在一種可能性：女性在聽覺上的需求要大於男性，至於為什麼會有這種情況，則需更進一步的調查才能確知。

五、女性很清楚自己是否曾思考過這首電影音樂中使用何種樂器演奏，而男性對此題有六成填寫的「無意見」，至於為什麼男性會填寫「無意見」，另需進一步調查才能確知。

六、大一至大四同學對電影音樂的理解度與喜歡的程度，隨著年級的增加而增長，無論從電影原聲帶的瞭解程度、電影音樂是否比影像重要的角度、電影音樂中何種器樂演奏的思考程度以及電影音樂的喜好影響著對電影印象的程度，都反映出年級越大對電影音樂的理解及喜歡程度的越高。

七、在有選修過欣賞課程的同學中，對電影原聲帶的瞭解程度、音樂中使用器樂類型的思考程度以及無聲電影的接受程度，都高於未選修過欣賞課程的同學。說明在大學開設的

欣賞課程，有助於幫助大學生更深入瞭解音樂，探知音樂中的器樂類型，更多的發散思維，尋找自己喜歡的電影原聲帶。

八、不同學院的同學對電影音樂的認知程度也有些許差異，筆者原本認為藝術學院的同學往往對聲音的喜好度應該大於非藝術學院。但調查結果中顯示，思考過電影音樂中使用了何種器樂演奏，這道題中「非常同意」比例最高的是非藝術學院的人文學院，調查結果與筆者原先的預測結果相反，至於為何非藝術學院會高於藝術學院，則需要進一步的調查。

九、男性與女性在看電影類型上存在著差異性，女性喜歡愛情片、驚悚片；而男性則喜歡冒險片、科技片，這顯現出不同性別對電影類型的喜好是不同的。這對於即將上映的電影進入大學校園做宣傳時，就可以根據學生不同喜好類型的差異，提供推廣參考。

十、同學們看電影多數是為了豐富自己的審美，所以電影的美術製作水準也應有較高標準。而電影中，對同學們印象深刻的主要因素是電影配樂，其次是主題曲與演員魅力。電影院是大學生主要選擇觀影的地方，那電影院的音響品質，就變成一項非常重要的評量標準，這是電影院在營運規劃上必須要考量的重點之一了。

# 參考文獻

## 一、書籍

- 1、Eisenstein， S. M.(富瀾 譯)(1999),《蒙太奇論》，北京:中國電影出版社。
- 2、David， Bordwell(曾偉禎 譯)(2015),《電影藝術—形式與風格》，北京:北京聯合出版公司·後浪出版公司,(原著出版年:1979年)。
- 3、Williams， John(王介安 譯)(1996),《電影音樂發燒書》，台灣:遠流出版社,(原著出版年:1996年)。
- 4、Betton， G(劉俐 譯)(1991),《電影美學》，台灣:遠流出版社,(原著出版年:1983年)。
- 5、Lersen， Peter(聶新蘭、王文斌 譯)(2009),《電影音樂》山東:山東畫報出版社,(原著出版年:1982)。
- 6、Wierzbick， James(孫煜 譯)(2013),《電影音樂，一段歷史》，西安:西安音樂學院,(原著出版年:1996年)。

## 二、學位論文

陳亞冰(2011)〈電影聲音與畫面的協同性研究〉, 哈爾濱工業大學 碩士學位論文。

石凡(2012)〈勵志電影欣賞課程對大學生心裡健康水平的影響研究〉, 河北師範大學 碩士學位論文

黃雅靜(2012)〈近年來大學生電影欣賞分析——以吉林大學為主〉, 吉林大學 碩士學位論文。

馮少珍(2016)〈電影音樂對情緒誘發的影響〉, 鄭州大學 碩士學位論文。

範宏(2012)〈電影音樂的功能、歷史與分析——皮得·拉森的《電影音樂》研究〉, 上海師範大學 碩士學位論文。

吳曉燕(2006)〈選取電影音樂在鉸銅搞笑開展音樂欣賞教學微探〉, 首都師範大學, 碩士學位論文。

劉燕姿(2007)〈普通高校開設《電影音樂欣賞》課程的探究〉, 首都師範大學 碩士學位論文。

田潔(2012) 〈音樂欣賞對高職高專大學生心裡健康影響的調查與研究〉, 河北師範大學 碩士學位論文。

武迪(2016) 〈電影音樂美學視角中的音畫關係〉, 中央音樂學院 碩士學位論文。

陳曉嫻(2014)〈律動結合電影配樂運用於國小四年級節奏感之探究〉, 國立台中教育大學 碩士學位論文。

章家綺(2015)〈音樂會觀眾研究——以國家交響樂團與台灣國樂團為例〉, 國立台灣師範大學 碩士學位論文。

伍怡亭(2009)〈以柯普蘭的電影音樂作品 TheHeiress 論電影音樂的敘事功能〉, 國立台灣師範大學 碩士學位論文。

張紅芸(2014)〈好萊塢默片喜劇電影的美學意蘊〉, 牡丹江師範學院 碩士學位論文。

葉高(2009)〈數字電影對受眾的影像分析〉, 東北大學 碩士學位論文。

劉楠楠(2015)〈杜比數字音效出現前的新好萊塢電影的聲音設計研究〉, 重慶大學 碩士學位論文。

李楠(2005)〈影視聲音造型的及實化美學建構〉, 東北師範大學 碩士學位論文。

姚瑤(2014)〈論數字時代電影語言的新變化——以《阿凡達》為例〉, 雲南藝術學院 碩士學位論文。

孫煜(2013)〈《電影音樂, 一段歷史》——譯介及音樂美學相關問題研究〉, 西安音樂學院 碩士學位論文。

### 三、期刊

李長吉、金丹萍(2011)〈個案研究法研究評述〉,江蘇:常州工學院《常州工學院報》(社會版)第29卷第6期 P. 107。

侯堂柱、魏晉童(2013)〈個案研究分析恰當的心態與方法〉,浙江:浙江工貿職業技術院《浙江工貿職業技術學院學報》第13卷第1期 P. 7。

劉毅(2002)〈個案研究法及其在心理學中的發展〉,上海:上海教育科學研究院《上海教育科研》第7期 P. 41。

王維(2009)〈基於調查問卷的大學生讀書現狀調查分析〉,遼寧:遼寧大學《遼寧師範大學學報》(自然科學版)第32卷第3期 P. 251。

蘇郁慧(2005)〈青少年流行音樂偏好、態度與音樂環境之相關研究〉,北京:中國文化傳媒集團《藝術教育》第9期 P. 1。

梁鐵強(2013)〈杜比全景聲技術及在影院中的應用〉,北京:中國錄音師協會《音響技術》第3期 PP. 5-9。

魏曉軍(2011)〈數字電影中的放映形式〉,貴州:當代貴州期刊傳媒集團《電影評介》第11期 PP. 84-86。

王鋼 劉曉莎(2014)〈電影杜比全景聲創作初探〉,北京:廣電總局《現代電影技術》第5期 PP. 3-9。

楊威(2001)〈訪談法解析〉,內蒙古:齊齊哈爾大學《齊齊哈爾大學學報》(哲學社會科學版)第4期 PP. 114-117。

何曉兵(2013)〈歐美電影默片音樂概述〉, 南京:南京藝術學院《南京藝術學院學報》(音樂與表演版)第4期 PP. 141-146。

韓婷婷(2008)〈將被改寫的電影藝術史〉, 新疆:新疆藝術學院《影視藝術》第2期 P. 61。

張韻(2012)〈從音樂美學角度分析電影音樂與電視音樂〉, 山西:陝西省音樂家協會《黃河之聲》(研究生論壇)第12期 P. 33。

劉嫻麗(2008)〈試論電影音樂的類型—兼評電影音樂美學〉, 貴州:當代貴州期刊傳媒集團《電影評介》第16期 P. 19。

謝建華(2013)〈新時期兩岸電影敘事的母體對話〉, 黑龍江:黑龍江省文學藝術界聯合會第5期 PP. 43-49。

陳靜, 胡京武(2013)〈論電影音樂的敘事作用〉, 吉林:長影集團《電影文學》第16卷 P. 1。

陳剛, 芮艷(2007)〈電影《辛德勒名單》的配樂賞析〉, 集貴州:當代貴州期刊傳媒團《電影評介》第22期 P. 65。

呂維(2009)〈用音樂來闡釋電影《阿甘正傳》中的「羽毛主題」〉, 集貴州:當代貴州期刊傳媒團《電影評介》第14期 P. 59。

申建軍(2009)〈電影《臥虎藏龍》的配樂〉, 江蘇:江蘇省文化藝術研究所《劇影月報》第1期 P. 68。

馬宇清(2008)石家莊學院〈音樂與電影關係的淺談〉, 吉林:長影集團《電影文學》第7期 P. 24。

于潤洋(1982)〈電影音樂美學問探討〉, 北京:人民音樂出版社《音樂研究》第4期 P. 41。

侯燕所(2007)〈音畫統一與試聽合一〉, 北京:中國藝術研究院《中國音樂學》第1期 PP. 105-111。

宋秀娟、林友棻(2009)〈電影音樂融入通識教育課程之探討—以大葉大學及建國科技大學為例〉, 台灣:台南科技大學《台南科技大學通識教育學刊》第 8 期 P. 217。

劉立行、鄭曉駿(2014)〈垂直蒙太奇框架下的電影音樂敘事分析:以《無樂不作》、《國境之南》、《野玫瑰》三首配樂為例〉, 台灣:國立台灣師範大學《音樂研究期刊》第 20 期 PP. 1-38。

張偉雄、林玉婷、張倩華、李元墩(2009)〈以電影「海角七號」探討恆春地區觀光意象之研究〉, 台灣:正修科技大學《運動健康與休閒學刊》第 14 期 PP. 17-36。

何曉兵(2013)〈歐美電影默片音樂概述〉, 南京:南京藝術學院 南京藝術學院學報 第 04 期 PP. 142-143。

隋岩(2007)〈媒介改變藝術——藝術研究的媒介視角〉, 北京:中國傳媒大學 《現代傳播》第 6 期 PP. 52-55。

# 附錄

## 問卷調查表

### 南華大學生對電影音樂欣賞調查問卷

您好，此次問卷調查是為了更好的瞭解南華大學生對電影音樂欣賞的現狀，希望您能認真填寫，其研究結果將提供本人論文之參考，因此，您的意見極為重要！本問卷為無記名，敬請安心填答！並祝學業進步！

#### 基本資料

年級：大一 大二 大三 大四

性別：男 女

是否選修過類似課程(如：電影賞析、音樂賞析)：是 否

管理學院 科技學院 社會科學院 人文學院 藝術與設計學院

單選：

非常同意 同意 無意見 不同意 非常不同意

- 1、我喜歡看電影
- 2、我喜歡電影音樂
- 3、在一部電影里，音樂比影像重要
- 4、好的電影音樂會加深我對電影的印象
- 5、我曾特別查閱過或試聽過電影原聲帶
- 6、我曾思考過這首電影音樂中使用何種樂器演奏
- 7、我可以接受無聲電影

復選：

8、如果以一個月為週期，您平均會安排看幾部電影？

1 部也沒有 1-4 部 4-8 部 8 部以上

9、請問您喜歡什麼類型的電影？

科幻片 愛情片 喜劇片 勵志片 驚悚片 理論片 冒險片 災難片

懸疑片 戰爭片 紀錄片 警匪片 歌舞片 動漫動畫 其他：\_\_

10、您平時是通過哪種方式看電影的？

電影院 網絡 電視 實體店租、買影片 學校圖書館視聽資料

11、電影里的哪些因素會讓您想去觀賞？

- 演員的知名度 導演的知名度 原創效果 媒體推薦 美術設計 拍攝手法  
剪輯方式 視覺效果 服裝設計 大眾口碑 音響音效 語言 其他\_\_

12、看電影的心裡需求是什麼？

- 打發空閒時間 豐富個人審美 尋找靈感 語言學習 電影配樂 其他\_\_

13、通常您會選擇跟誰看電影？

- 單獨一人 家人 約會對象 朋友 同學 其他\_\_

14、一部電影中，有哪些內容是最讓您能產生深刻的印象？

- 導演手法 特殊場景 演員魅力 劇情張力 電影配樂 人物對白 運鏡  
特效 主題曲 片尾曲 插曲 電影原聲帶 其他\_\_