

跨域文化內容 閱聽調查報告（上）

整體概況、出版、影視

2023年01月發布



> 報告架構：



● 閱聽狀況與內容題材

- 近一年閱聽比率
- 近一年閱聽臺灣 / 非臺灣作品比率
- 近一年閱聽之內容題材
- 閱聽內容題材 - 次族群分析
- 閱聽內容題材 - 作品形式/類型分析
- 未來感興趣之內容題材
- 閱聽者重視的作品元素
- (影視) 家人 / 朋友共同觀賞題材
- (影視) 各種內容題材的閱聽管道

● 跨域閱聽帶動與題材串聯

- 閱聽行為重疊狀況
- 跨領域連動閱聽行為
- 領域間閱聽題材的相關性

● 改編偏好與閱聽經驗

- 期待跨域改編的領域方向
- 近三年跨域改編作品接觸經驗
- 改編閱聽經驗者接觸原著的意願
- 多元作品優先接觸 / 閱聽形式

> 目錄：

| | | |
|-----------------------------|--|--|
| ◆ 調查專案說明 | P. 4 - 6 | |
| 1、整體閱聽概況 | P. 7 - 10 | |
| 2、出版產業 (文學 / 非文學 / 漫畫) | | |
| 2-1. 出版閱聽狀況與內容 | P. 11 - 35 | |
| 整體閱聽率與題材閱聽率 | P. 12 | |
| 文學作品 | P. 13 - 23 | |
| 非文學作品 | P. 24 - 26 | |
| 漫畫作品 | P. 27 - 33 | |
| 小結 | P. 34 - 35 | |
| 2-2. 出版跨域與改編 | P. 36 - 40 | |
| 跨域閱聽 (相關作品串聯) | P. 37 - 38 | |
| 跨域改編偏好 | P. 39 | |
| 改編作品的閱聽族群分析 | P. 40 | |
| 3、影視產業 (劇集/電視劇、電影、紀錄片、動畫) | | |
| 3-1. 影視閱聽狀況與內容 | P. 41 - 70 | |
| 整體閱聽率與題材閱聽率 | P. 42 | |
| 各類題材的收看管道 | P. 43 | |
| 親友共賞選擇的影視作品題材 | P. 44 | |
| 劇集/電視劇作品 | P. 45 - 49 | |
| 電影作品 | P. 50 - 54 | |
| 紀錄片作品 | P. 55 - 59 | |
| 影劇與紀錄片觀眾重視元素 | P. 60 - 61 | |
| 動畫/卡通作品 | P. 62 - 68 | |
| 小結 | P. 69 - 70 | |
| 3-2. 影視跨域與改編 | P. 71 - 75 | |
| 跨域閱聽 (相關作品串聯) | P. 72 - 73 | |
| 跨域改編偏好 | P. 74 | |
| 改編作品的閱聽族群分析 | P. 75 | |

> 調查設定：

■ 調查目的：

了解民眾在各領域閱聽內容以及偏好類型，進一步發現跨域接觸狀況和連結可能性，以作為未來產製作品規劃與跨域合作之參考，同時藉此了解消費者對IP一源多用的改編作品接觸度、看法與未來期待改編方向，作為產製開發的參考。

■ 調查領域：

目前調查規劃涵蓋四大類九項產業：

■ 出版：

①文學作品（小說/網路小說/散文/圖書/繪本）

②非文學作品

③漫畫

■ 影視：

④劇集/電視劇

⑤動畫/卡通/動畫電影

⑥電影

⑦紀錄片

■ 音樂：

⑧音樂（華語/歐美西洋/日本/韓國）

■ 遊戲：

⑨遊戲（電腦遊戲/手機遊戲/主機遊戲）

> 調查說明：

■ 調查方式：

透過 5 個不同的網路樣本資料庫(panel pool)，依照年齡、地區、性別分層發放網路問卷，邀請平台會員填答以蒐集樣本資料。

■ 調查對象：

- 全台19縣市 (不含離島) 的15~49歲民眾
- 針對文學作品、非文學作品、漫畫、劇集/電視劇、動畫/動畫電影/卡通、電影、紀錄片、音樂及電玩遊戲以上九個項目中，近一年有閱聽兩項以上者進行調查。為瞭解民眾跨領域閱聽行為和閱聽的題材內容，進一步發現跨產業間合作與作品改編之機會點，此次調查排除只接觸文學與非文學作品者，以利於蒐集更多元的樣本資料，挖掘出不同形式作品間的合作機會和改編方向。

■ 調查樣本數：

2000份成功樣本
(在95%信賴水準區間下，抽樣誤差為正負2.19%)

■ 調查時間：

2022年6月1日~2022年6月20日

| 性別 | 樣本分布 |
|------|-------|
| 男性 | 51.0% |
| 女性 | 49.0% |
| 地區 | 樣本分布 |
| 北部地區 | 46.2% |
| 中部地區 | 26.0% |
| 南部地區 | 25.9% |
| 東部地區 | 2.0% |

| 年齡 | 樣本分布 |
|--------|-------|
| 15-19歲 | 9.9% |
| 20-24歲 | 13.1% |
| 25-29歲 | 14.0% |
| 30-34歲 | 14.0% |
| 35-39歲 | 16.0% |
| 40-44歲 | 18.0% |
| 45-49歲 | 15.0% |

> 報告閱讀說明：


1. 縮寫定義說明

- 文學作品：
包含小說 / 網路小說 / 散文 / 圖書 / 繪本
- 非文學作品：
包含財金 / 商管 / 生活 / 烹飪等
- 電玩遊戲：
包含電腦遊戲、手機遊戲和主機遊戲
- 動畫 / 卡通：
包含動畫電影

2. 樣本數標示說明

樣本數小於N=30以星號標記，
如：N=29*

3. 統計檢定標示說明

 顯著高於其他族群

 顯著低於其他族群

A 表示該族群顯著高於英文字母所代表之族群

Unit: %

| | 代號 | 整體文學作品 | 臺灣文學作品 | 非臺灣文學作品 |
|--------|------------|--------------|--------------|---------------|
| 男 | A (N=1020) | 44 | 32 | 34 |
| 女 | B (N=980) | 60 A | 46 A | 46 A |
| 15-19歲 | C (N=198) | 54 | 46 EF | 37 |
| 20-29歲 | D (N=542) | 60 EF | 44 EF | 47 CEF |
| 30-39歲 | E (N=600) | 50 | 38 | 39 |
| 40-49歲 | F (N=660) | 47 | 34 | 36 |

以上圖為例：女性閱讀整體文學作品的比率為60%，標示A表示女性閱讀文學作品的比率顯著高於男性(代號A)閱讀率44%。

4. 排序題加權說明

重要度：利用加權的方式了解對於整體族群來說，該元素的重要程度如何。

- 整體重要度：前五重要的依序給予10分-6分，有選到重要的為2.5分，沒有選到重要的則給0分。

興趣度：利用加權的方式了解整體對該內容的興趣程度如何。

- 整體興趣度：最感興趣的為10分，第二感興趣的為8分，第三感興趣的為6分。有選到感興趣的為2.5分，反之則為0分。

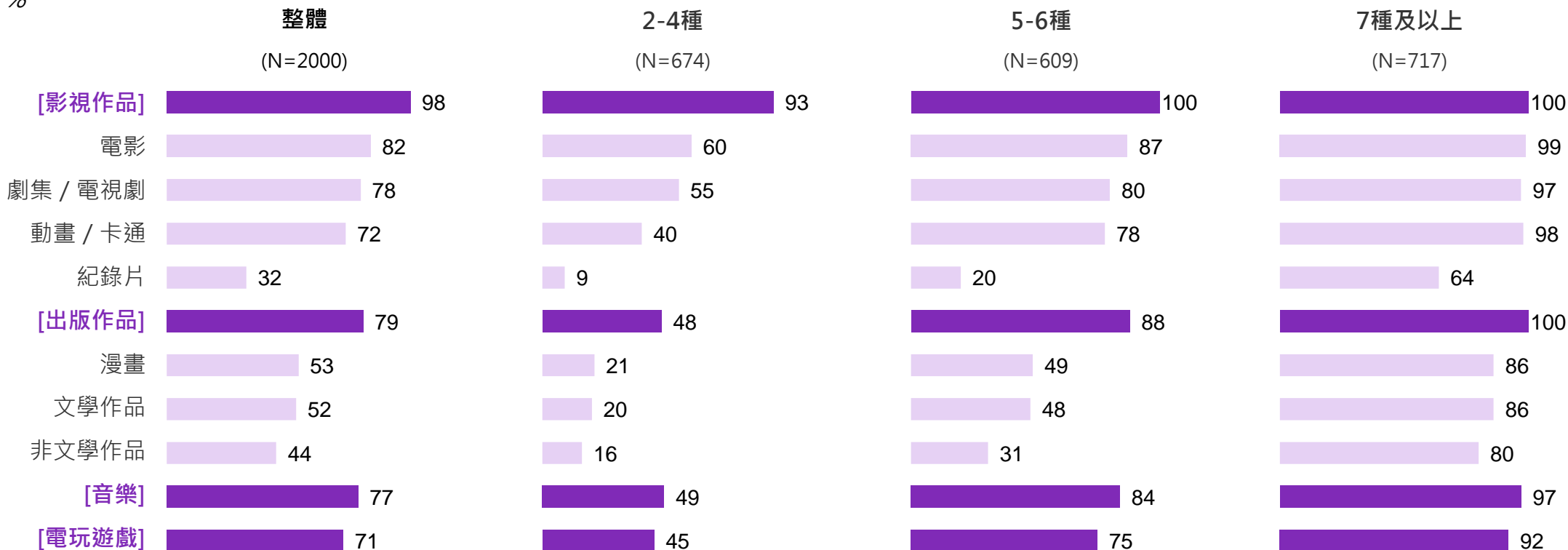
1. 整體閱聽狀況

➤ 影視作品最能觸及廣大民眾，接觸越多種類者音樂、遊戲和出版的閱聽率越高

影視為最多人接觸的文化領域，即使在接觸領域較少的民眾間，收看劇集、電影的比率也超過五成。近一年接觸5-6種領域者整體閱讀和聆聽音樂的比率則突破八成，但閱讀的種類較分散，各類出版作品的閱讀率皆未達五成，直到廣泛接觸者(7種及以上)閱讀率才有較顯著的提升。

近一年各文化領域接觸狀況 - 接觸領域數量

Unit: %



Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者 · 且排除只接觸文學與非文學作品者)

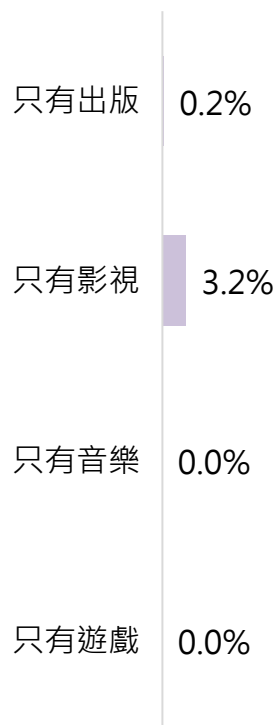
Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選)

➤ 跨域者近一年閱聽四大領域(出版、影視、音樂、遊戲)的比率約五成

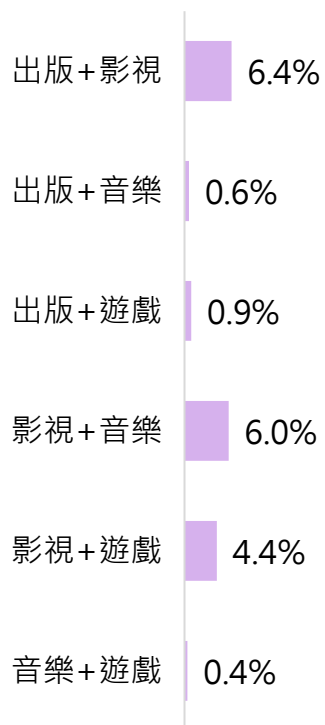
近一年四大文化領域跨域閱聽情形分布

* 出版包含文學作品、非文學作品、漫畫；影視包含劇集/電視劇、動畫/動畫電影/卡通、電影、紀錄片；音樂包含各語系音樂；電玩遊戲包含電腦、手機、主機遊戲。

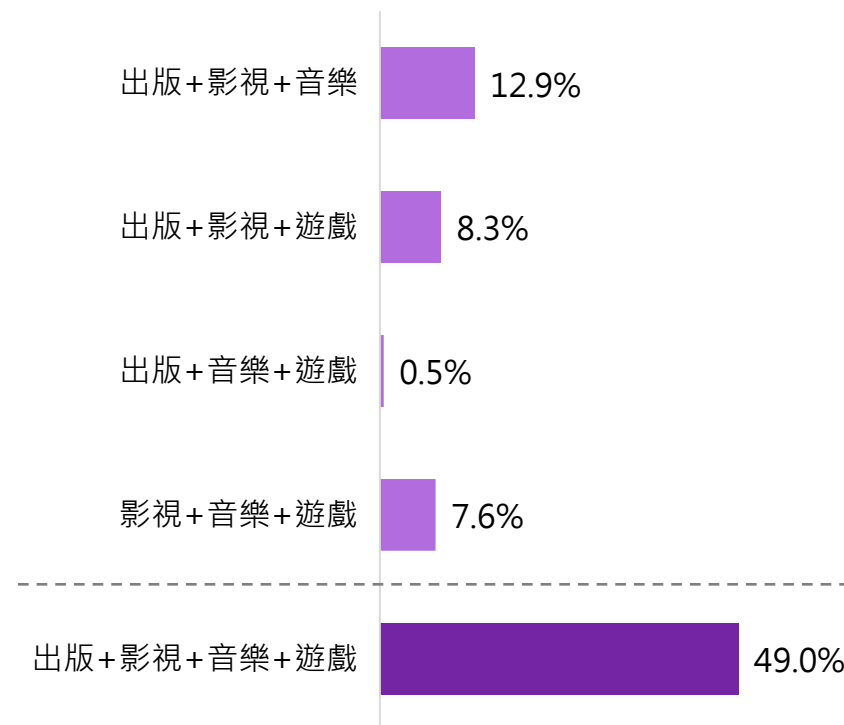
• 只閱聽一個產業領域：



• 只閱聽二個產業領域：



• 閱聽三個以上產業領域：



Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容 · 且排除只接觸文學與非文學作品者)
Source: S7.請問您「近一年」有閱讀 / 觀賞 / 聆聽 / 玩下列哪些領域呢? (可複選)

➤ 劇集、電影與音樂領域間互相有超過八成的閱聽率，跨域重疊閱聽率最高

- 出版作品讀者閱聽劇集、電影和音樂的比率約八成，影視和音樂閱聽者相對僅五成有閱讀出版作品。各類出版作品仍以產業內讀者的閱讀率較高，透過跨作品類型彼此串聯，其他產業領域則以紀錄片觀眾的閱讀率較高。
- 漫畫讀者同時有看動畫的比率高(90%)，但動畫觀眾卻不一定會回頭看漫畫(66%)，值得注意的是，漫畫讀者玩電玩的比率也超過八成。
- 紀錄片觀眾觀看其他類型影視作品的比率皆高於整體，且跨領域閱聽參與率較高。

近一年各文化領域接觸比率

Unit: %

| | 整體 (N=2000) | 文學作品 (N=1041) | 非文學作品 (N=875) | 漫畫 (N=1054) | 劇集 / 電視劇 (N=1551) | 動畫 / 卡通 (N=1439) | 電影 (N=1641) | 紀錄片 (N=642) | 音樂 (N=1535) | 電玩遊戲 (N=1419) |
|----------------------------------|----------------|------------------|------------------|----------------|-------------------------|------------------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| 文學作品 (如小說 / 網路小說 / 散文 / 圖書 / 繪本) | 52 | 100 | 71 | 65 | 56 | 58 | 55 | 69 | 58 | 57 |
| 非文學作品 (如財金 / 商管 / 生活 / 烹飪等) | 44 | 60 | 100 | 51 | 50 | 48 | 47 | 69 | 49 | 47 |
| 漫畫 | 53 | 66 | 61 | 100 | 54 | 66 | 55 | 67 | 57 | 60 |
| 劇集 / 電視劇 | 78 | 83 | 88 | 79 | 100 | 79 | 82 | 89 | 82 | 80 |
| 動畫 / 動畫電影 / 卡通 | 72 | 80 | 79 | 90 | 74 | 100 | 75 | 82 | 76 | 79 |
| 電影 | 82 | 86 | 88 | 86 | 87 | 86 | 100 | 93 | 86 | 85 |
| 紀錄片 | 32 | 43 | 51 | 41 | 37 | 37 | 36 | 100 | 36 | 36 |
| 音樂 | 77 | 85 | 87 | 82 | 81 | 81 | 81 | 86 | 100 | 80 |
| 電玩遊戲 (含電腦遊戲、手機遊戲和主機遊戲) | 71 | 77 | 76 | 81 | 73 | 78 | 74 | 79 | 75 | 100 |

Base: 所有受訪者 (N=2000，近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者，且排除只接觸文學與非文學作品者)
Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選)

* ← → 表示兩領域間相互閱聽比率皆超過八成之關係。

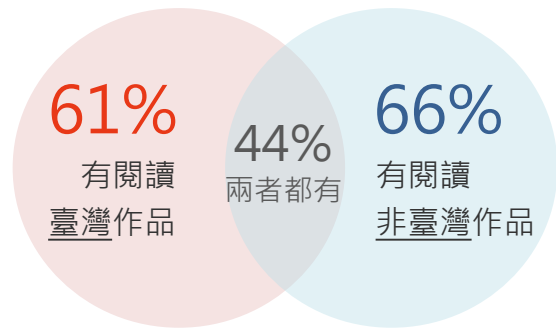
2-1.

出版（文學、非文學、漫畫）

閱聽狀況與內容

近一年接觸出版作品概況

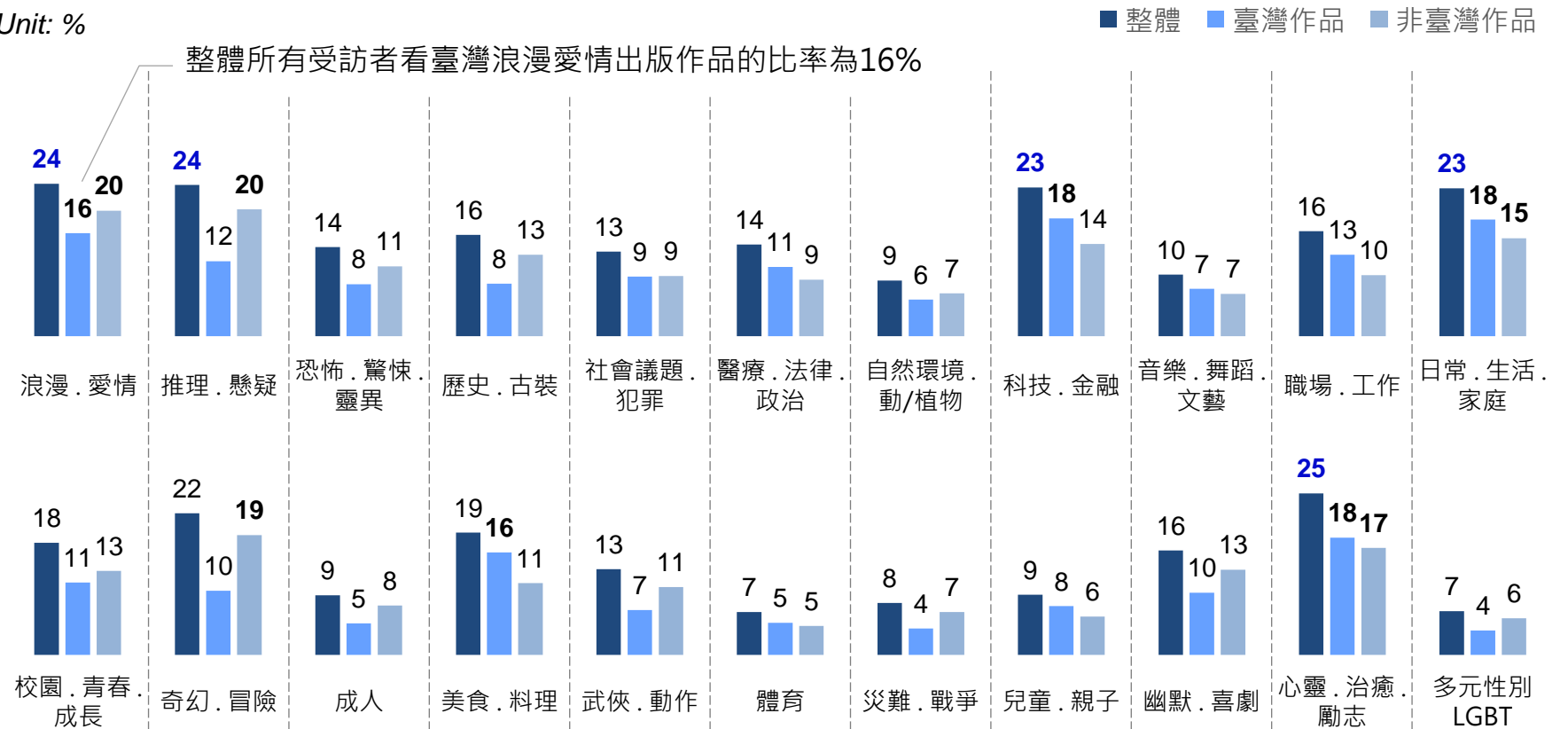
Unit: %



題材閱讀率Top5 :

- 整體出版作品 心靈治癒 > 浪漫愛情、推理懸疑 > 科技金融、日常生活
- 臺灣作品 科技金融、日常生活、心靈治癒 > 浪漫愛情、美食料理
- 非臺灣作品 浪漫愛情、推理懸疑 > 奇幻冒險 > 心靈治癒 > 日常生活

Unit: %

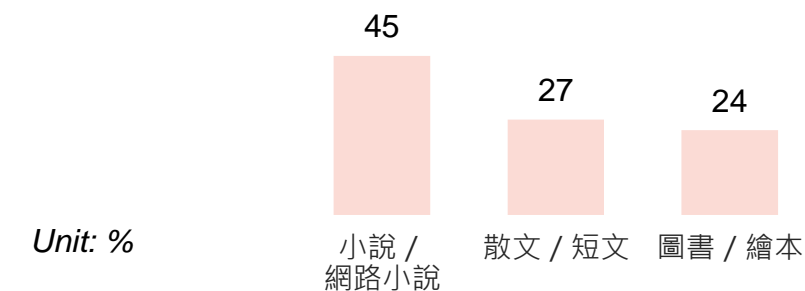
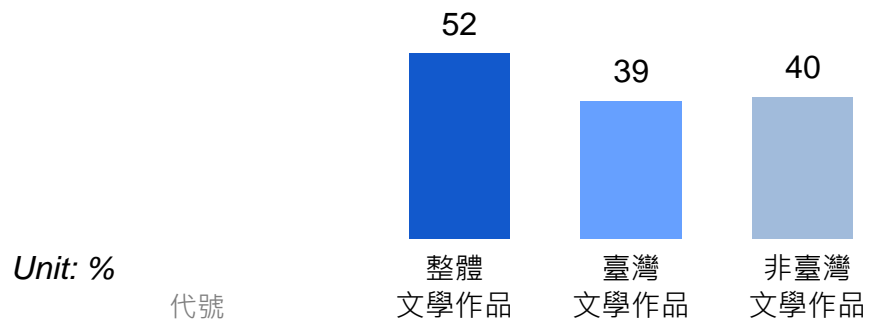


Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者 · 且排除只接觸文學與非文學作品者)
Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選) ; A1. 出版作品閱讀內容 (可複選) ; A2. 臺灣/非臺灣作品 (可複選)

文學作品中小說閱讀率最高，女性的閱讀率顯著較高

整體有52%的受訪者近一年曾閱讀文學作品，29歲以下年輕族群閱讀臺灣文學作品的比率較高。文學作品中又以小說的閱讀率較高，不論文學作品何種形式都是女性的閱讀率高於男性。

近一年文學作品閱讀率



Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者 · 且排除只接觸文學與非文學作品者)
Source : S7. 近一年接觸領域 (可複選) ; A3. 閱讀的出版作品類型 (可複選)

閱讀頻率越高接觸題材越多元，高頻率讀者閱讀浪漫、奇幻作品的比率更突出

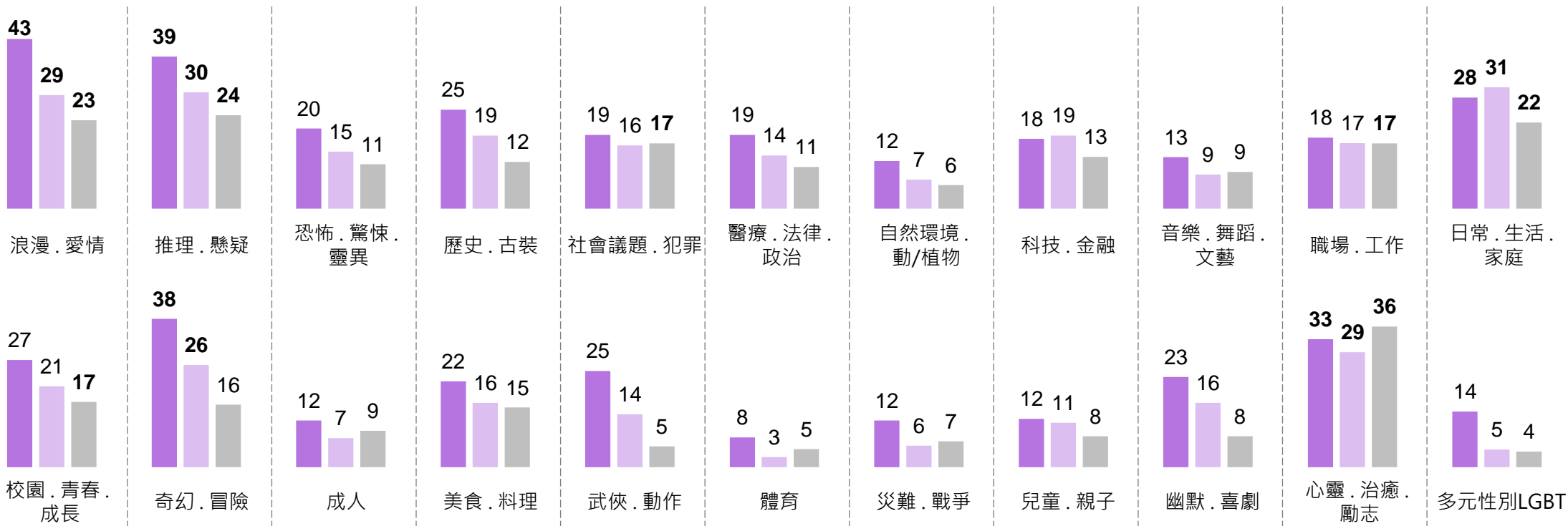
不同閱讀頻率者 閱讀各類文學作品內容的比率

Unit: %

- 每週閱讀1次以上者 Top5題材 浪漫愛情 > 推理懸疑 > 奇幻冒險 > 心靈治癒 > 日常生活 平均閱讀 **4.8種** 題材
- 每月閱讀1~3次者 Top5題材 日常生活 > 推理懸疑 > 浪漫愛情、心靈治癒 > 奇幻冒險 平均閱讀 **3.6種** 題材
- 每月閱讀少於1次者 Top5題材 心靈治癒 > 推理懸疑 > 浪漫愛情 > 日常生活 > 社會議題、職場工作、校園青春 平均閱讀 **2.9種** 題材

■ 每週閱讀至少1次者 ■ 每月閱讀1~3次者 ■ 每月閱讀少於1次者

文學作品



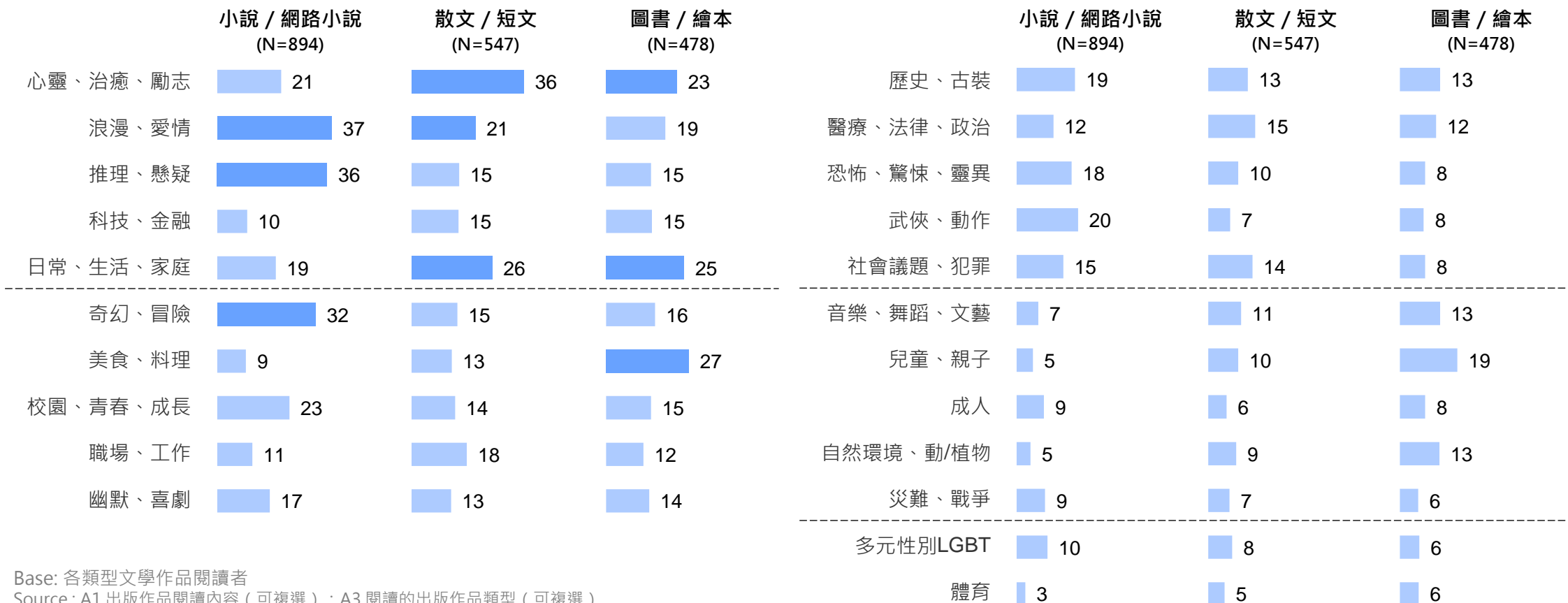
Base: 近一年有閱讀文學作品者 (N=1041)
 Source: Q1.臺灣作品閱讀頻率; Q2.非臺灣作品閱讀頻率; A3.閱讀的出版作品類型 (可複選)

小說作品集中愛情和推理題材，散文著重心靈治癒，圖書則是美食與生活內容

小說讀者選擇浪漫愛情、推理懸疑和奇幻冒險內容的比率超過三成。散文及圖書繪本讀者選擇閱讀的內容則與生活較接近，如心靈、日常等，後者有關美食、親子的作品也很受閱聽者的歡迎。

近一年不同作品類型閱讀的內容

Unit: %



Base: 各類型文學作品閱讀者

Source: A1.出版作品閱讀內容(可複選); A3.閱讀的出版作品類型(可複選)

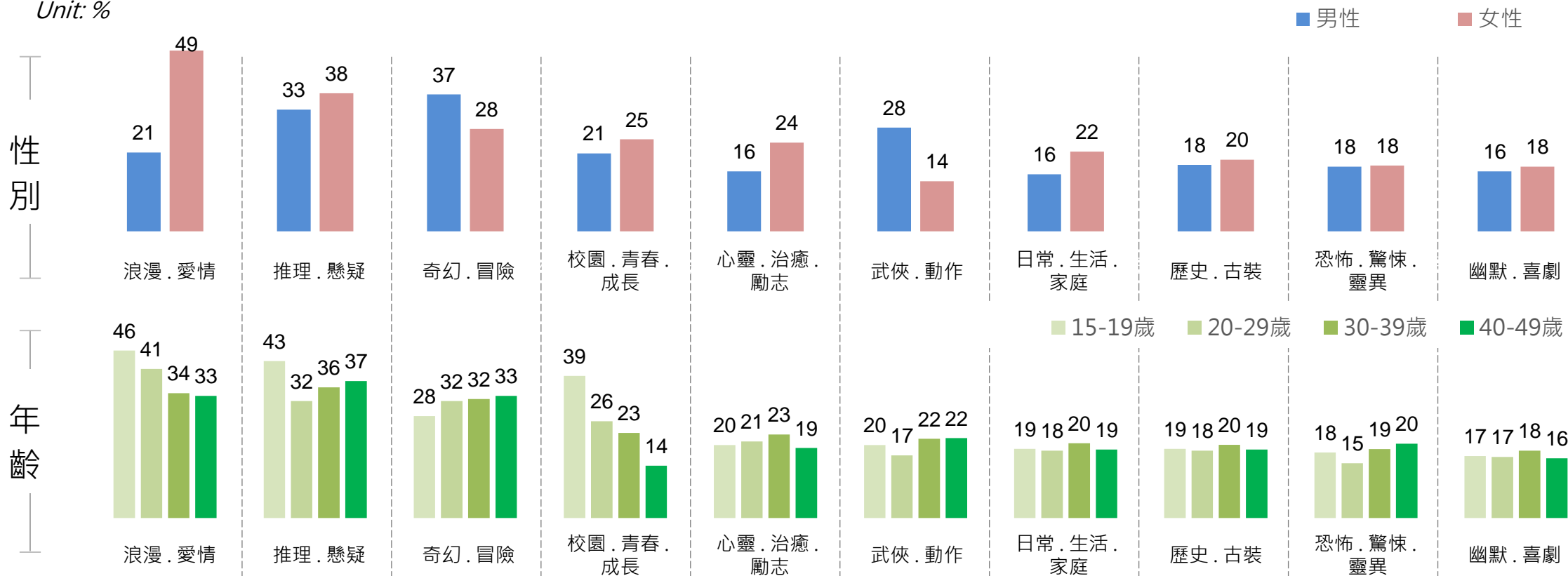
* 題材依照所有受訪者(N=2000)出版作品閱讀率排序。

➤ 推理懸疑小說可以吸引不同性別、年齡背景的讀者

女性偏好浪漫愛情作品，奇幻冒險和武俠動作則吸引男性讀者。浪漫愛情與校園青春都以年輕族群讀者的閱讀率較高，隨年齡增長，閱讀率逐漸下滑。推理懸疑小說則不論讀者性別、年齡都有超過三成的閱讀率。

近一年不同性別、年齡的小說/網路小說讀者閱讀各類內容的比率

Unit: %



Base: 小說閱讀者 (N=894) · 僅列出整體小說閱讀率前十名之內容題材，並依照小說閱讀率進行排序。
 Source: A1.出版作品閱讀內容 (可複選) ; A3.閱讀的出版作品類型 (可複選)

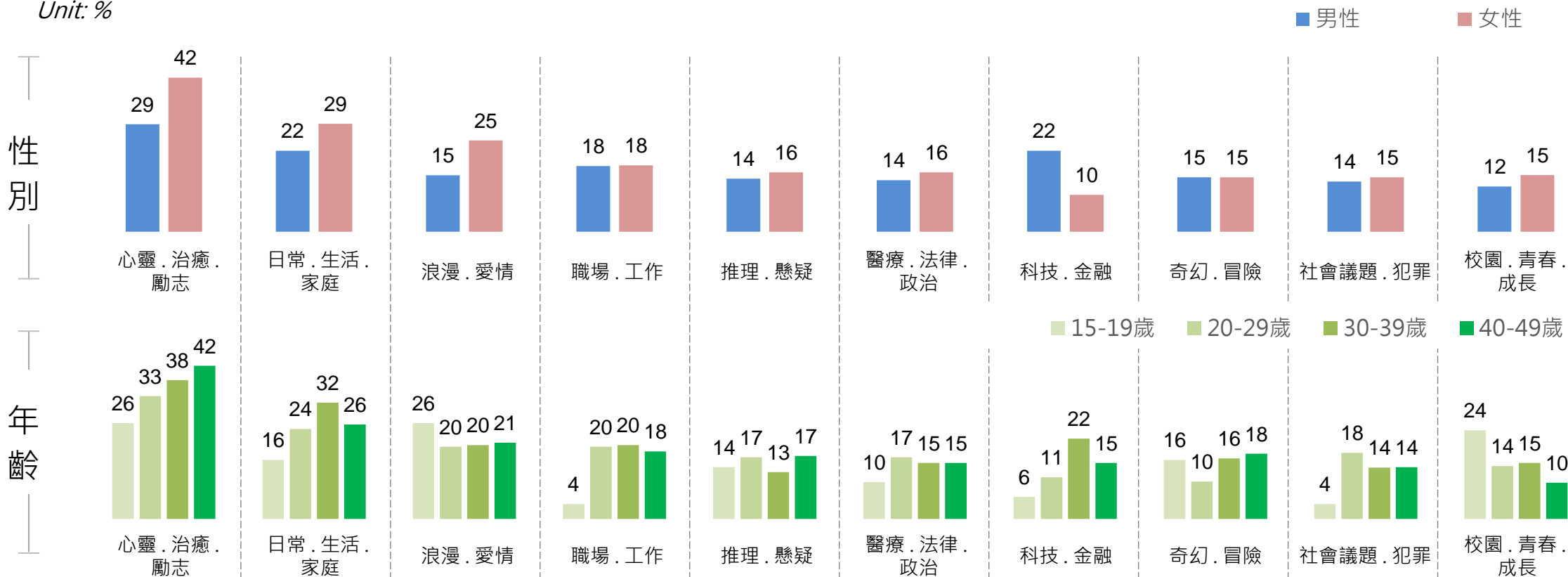
文學 - 小說

➤ 散文讀者多選擇心靈治癒與日常生活題材

不論讀者性別、年齡都有兩成以上選擇閱讀心靈治癒的散文/短文，其中又以女性的閱讀率較高，且閱讀率隨年齡增長逐步攀升，不同於浪漫愛情和校園青春作品以15-19歲讀者閱讀率最高。科技金融題材則集中於男性、30-39歲讀者。

近一年不同性別、年齡的散文/短文讀者 閱讀各類內容的比率

Unit: %



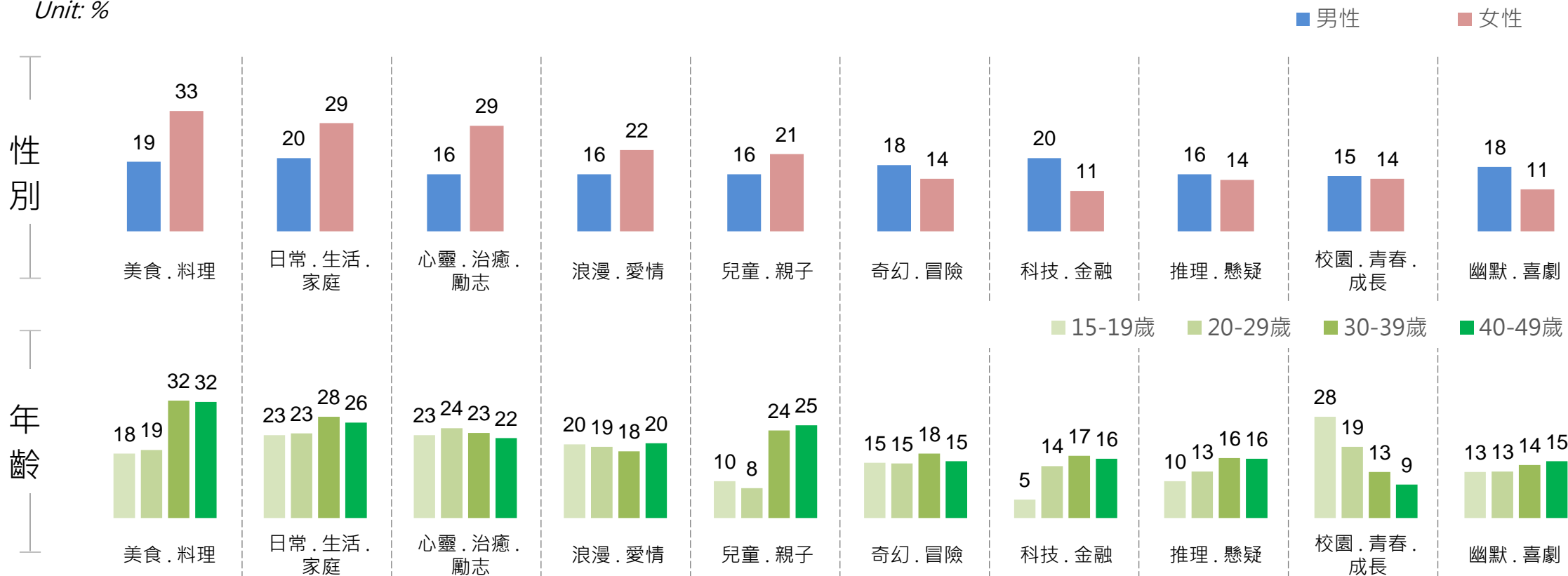
Base: 散文閱讀者 (N=547) · 僅列出整體散文/短文閱讀率前十名之內容題材，並依照散文/短文閱讀率進行排序。
 Source: A1.出版作品閱讀內容 (可複選) ; A3.閱讀的出版作品類型 (可複選)

➤ 圖文繪本以美食料理內容的閱讀率最高，但讀者集中於30歲以上族群

女性讀者集中於閱讀美食、日常和心靈作品，相較之下男性選擇的題材較分散並傾向科技金融內容。30歲以上讀者閱讀美食料理、日常家庭和兒童親子的比率較高，29歲以下讀者則是校園青春內容。各年齡層讀者選擇日常生活、浪漫愛情作品的比率皆超過兩成。

近一年不同性別、年齡的圖書/繪本讀者 閱讀各類內容的比率

Unit: %

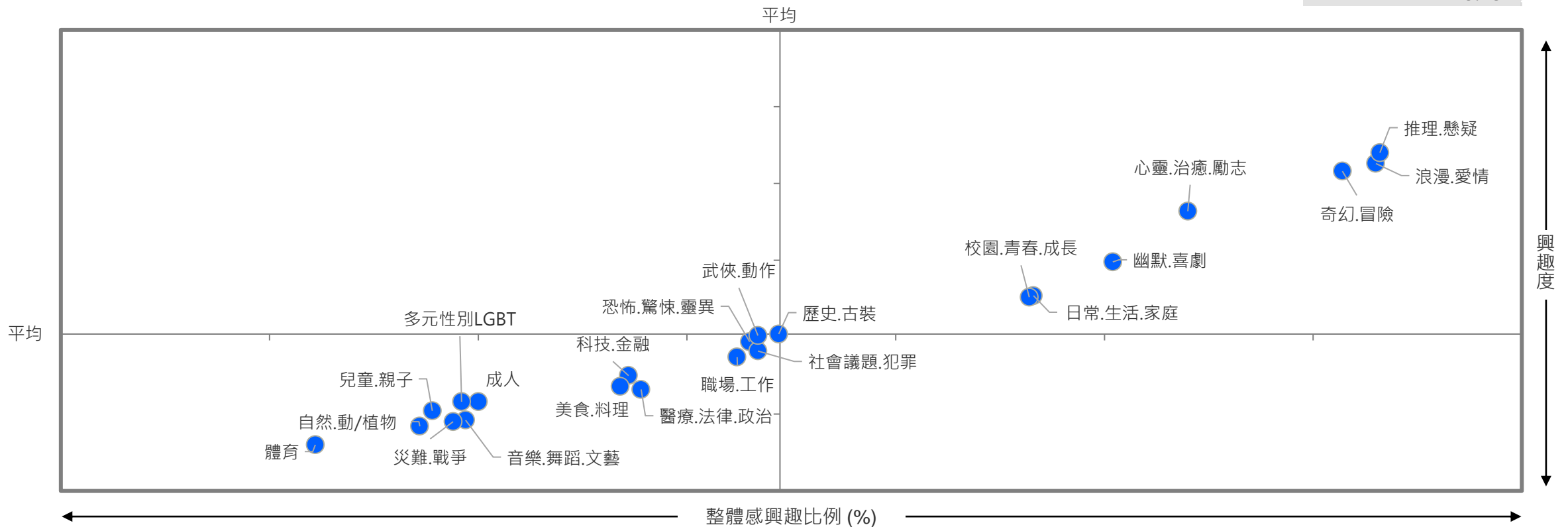


Base: 圖書/繪本閱讀者 (N=478) · 僅列出整體圖書/繪本閱讀率前十名之內容題材，並依照圖書/繪本閱讀率進行排序。
 Source: A1.出版作品閱讀內容 (可複選) ; A3.閱讀的出版作品類型 (可複選)

➤ 推理、愛情和奇幻冒險為題材的文學作品最能引起讀者興趣

未來有興趣接觸之文學作品內容

| | |
|--------|------|
| 有興趣者 | 90% |
| 平均回答個數 | 3.78 |



Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有閱讀兩項以上文化內容領域者)
 Source: E1. 未來有興趣內容 (可複選); E1a. 前三未來有興趣內容 (排序)

Note: 興趣度為利用加權的方式了解整體對該內容的興趣程度。最感興趣的為10分，第二感興趣的為8分，第三感興趣的為6分。有選到感興趣的為2.5分，反之則為0分。

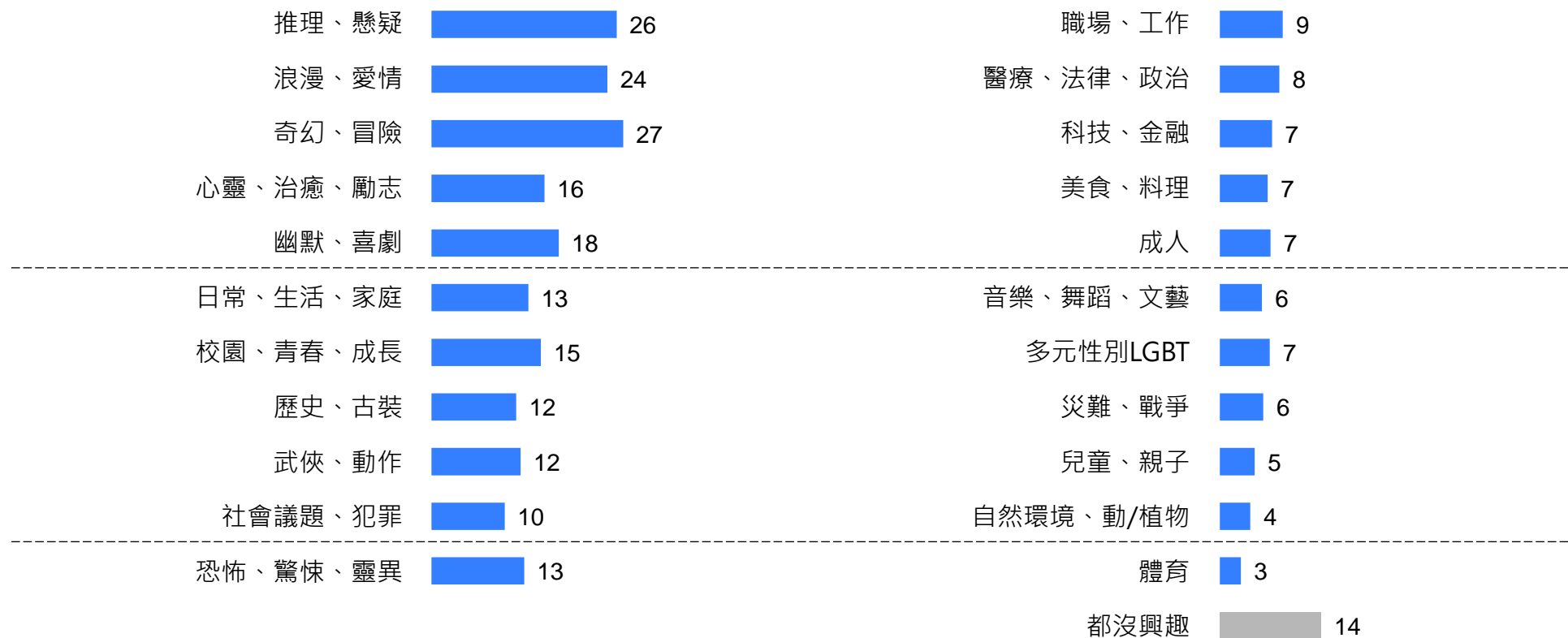
➤ 虛構創作文學作品以奇幻冒險、推理懸疑類內容的感興趣比率最高

不同於文學作品以推理懸疑和浪漫愛情作品最多人感興趣，在虛構故事的架構下奇幻冒險的感興趣比率最高，其次才是推理懸疑和浪漫愛情內容。此外心靈治癒、幽默和青春成長類的虛構創作也各有約一成五的民眾感興趣。

未來有興趣接觸之虛構文學作品(fiction)內容

*虛構文學作品：表示作者憑空想像，以非現實存在的人事物虛擬創作之文學作品。

Unit: %



Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者, 且排除只接觸文學與非文學作品者)

Source: E1b. 前三未來有興趣的虛構文學內容 (複選)

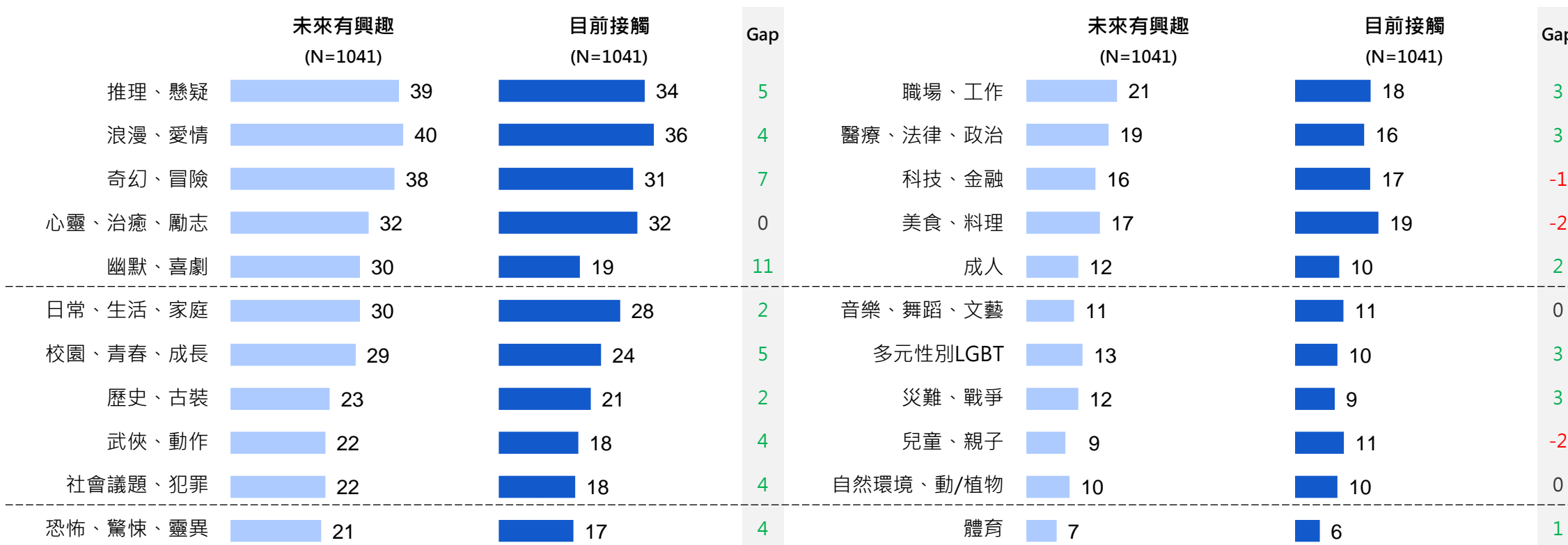
* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 文學作品感興趣比率排序。

➤ 幽默喜劇文學雖目前閱讀率不高，但有三成讀者感興趣，題材具有發展潛力

文學作品讀者們平均感興趣的題材內容平均有4.7個，且多數的作品內容都有持續發展的空間。其中幽默題材作品的閱聽經驗與興趣度之間差距最大，顯示出題材發展潛力。

有接觸經驗者未來有興趣接觸之文學作品內容 VS 目前接觸

Unit: %



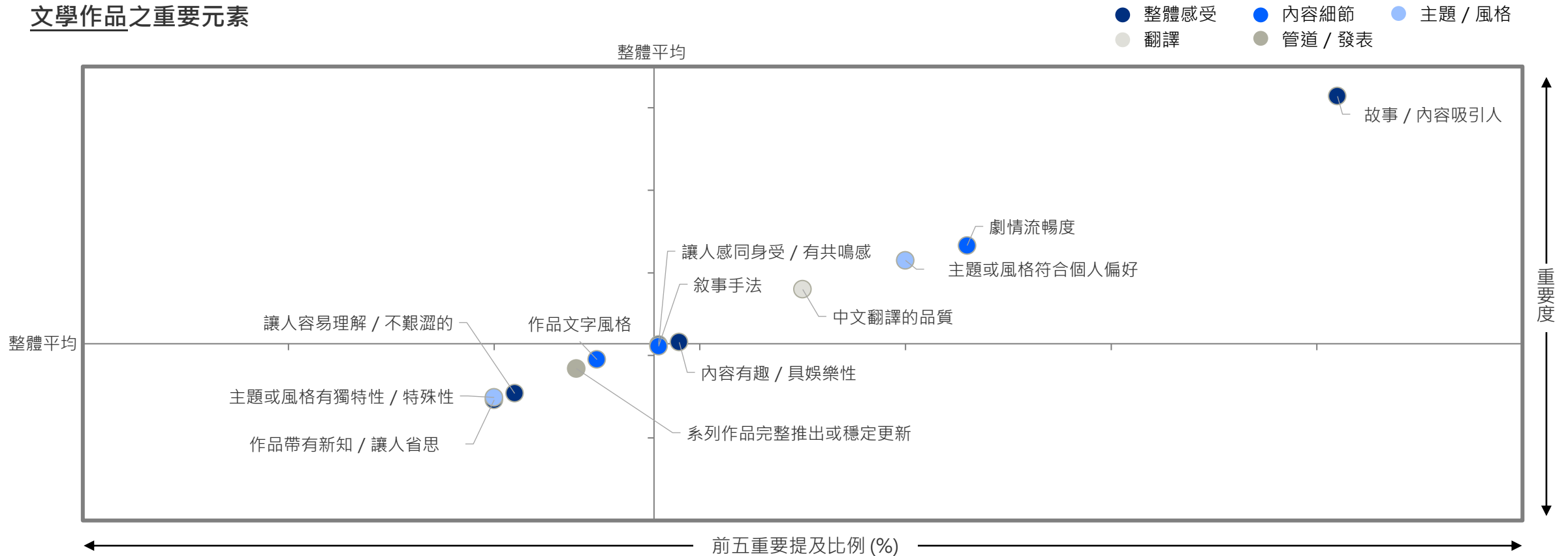
Base: 近一年有閱讀文學作品者 (N=1041)。Gap為「未來有興趣」扣掉「目前接觸」所得之差距。

Source: A1.出版作品內容(可複選)；A3.閱讀的出版作品類型(可複選)；E1.未來有興趣內容(可複選)；E1a.前三未來有興趣內容(排序)

* 題材依照所有受訪者(N=2000)文學作品感興趣比率排序。

➤ 故事劇情是讀者最在意的元素，其次為劇情流暢度和作品主題

文學作品之重要元素



Base: 近一年有閱讀文學作品者 (N=1041) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素
 Source : A4.根據您過去的所有閱讀經驗，請問文學作品(包含小說/網路小說/散文/圖書/繪本等)的哪些要素是您在意的?請您至多選擇五個您最在意的元素，並依照重要程度排列。

Note : 重要度為利用加權的方式了解對於整體族群來說，該元素的重要程度。
 前五重要的依序給予10分-6分，有選到重要的為2.5分，沒有選到重要的則給0分。

➤ 除內容吸引力，女性讀者其次在意劇情細節，男性讀者則在意作品的主题風格

對於15-19歲年輕讀者來說，有趣的文學作品更能吸引他們的目光，且跟其他年齡層相比，他們對於中文翻譯較無要求。比起男性，女性讀者更加重視文學作品的內容細節，包括劇情流暢度和文字風格。

文學作品之重要元素 - 前五重要

Unit: %

| | 整體 (N=1041) | 年齡 | | | | 性別 | | 同住家人 | |
|------------------|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------|--------------|-----------------|-----------------|
| | | 15-19歲 (N=107) | 20-29歲 (N=325) | 30-39歲 (N=302) | 40-49歲 (N=307) | 男 (N=451) | 女 (N=590) | 無未成年 (N=688) | 有未成年 (N=353) |
| [整體感受] | 92 | 94 | 93 | 91 | 93 | 91 | 94 | 93 | 92 |
| 故事 / 內容吸引人 | 61 | 67 | 59 | 61 | 62 | 53 | 68 | 64 | 57 |
| 內容有趣 / 具娛樂性 | 29 | 51 | 24 | 27 | 28 | 32 | 27 | 30 | 27 |
| 讓人感同身受 / 有共鳴感 | 28 | 24 | 31 | 29 | 27 | 27 | 29 | 29 | 26 |
| 讓人容易理解 / 不艱澀的 | 21 | 20 | 19 | 23 | 23 | 20 | 23 | 20 | 25 |
| 作品帶有新知 / 讓人省思 | 20 | 16 | 23 | 22 | 18 | 21 | 20 | 21 | 19 |
| [內容細節] | 78 | 76 | 79 | 78 | 77 | 74 | 80 | 78 | 76 |
| 劇情流暢度 | 43 | 36 | 42 | 44 | 47 | 39 | 47 | 44 | 43 |
| 敘事手法 | 28 | 28 | 27 | 31 | 25 | 28 | 27 | 29 | 25 |
| 作品文字風格 | 25 | 27 | 25 | 24 | 26 | 22 | 28 | 26 | 23 |
| [主題 / 風格] | 56 | 65 | 58 | 52 | 55 | 57 | 55 | 57 | 55 |
| 主題或風格符合個人偏好 | 40 | 53 | 42 | 36 | 39 | 38 | 42 | 42 | 38 |
| 主題或風格有獨特性 / 特殊性 | 20 | 18 | 20 | 22 | 20 | 25 | 17 | 20 | 21 |
| [翻譯] | 35 | 21 | 37 | 39 | 34 | 37 | 34 | 34 | 37 |
| 中文翻譯的品質 | 35 | 21 | 37 | 39 | 34 | 37 | 34 | 34 | 37 |
| [管道 / 發表] | 24 | 22 | 28 | 25 | 21 | 29 | 21 | 24 | 25 |
| 系列作品完整推出或穩定更新 | 24 | 22 | 28 | 25 | 21 | 29 | 21 | 24 | 25 |

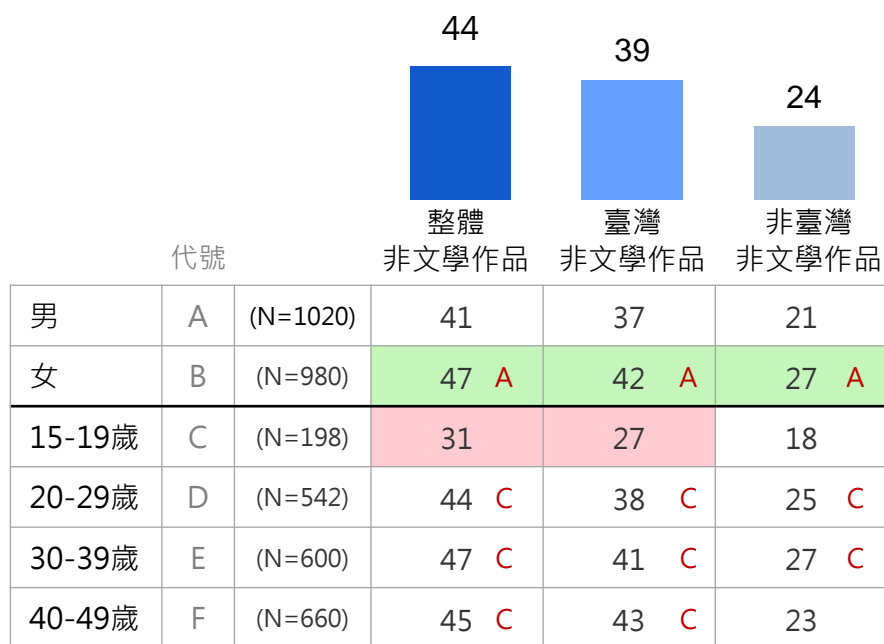
Base: 近一年有閱讀文學作品者 (N=1041) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素

Source: A4.文學作品重要元素 (排序)

➤ 臺灣非文學作品閱讀率較高，讀者多選擇科技金融和心靈治癒題材

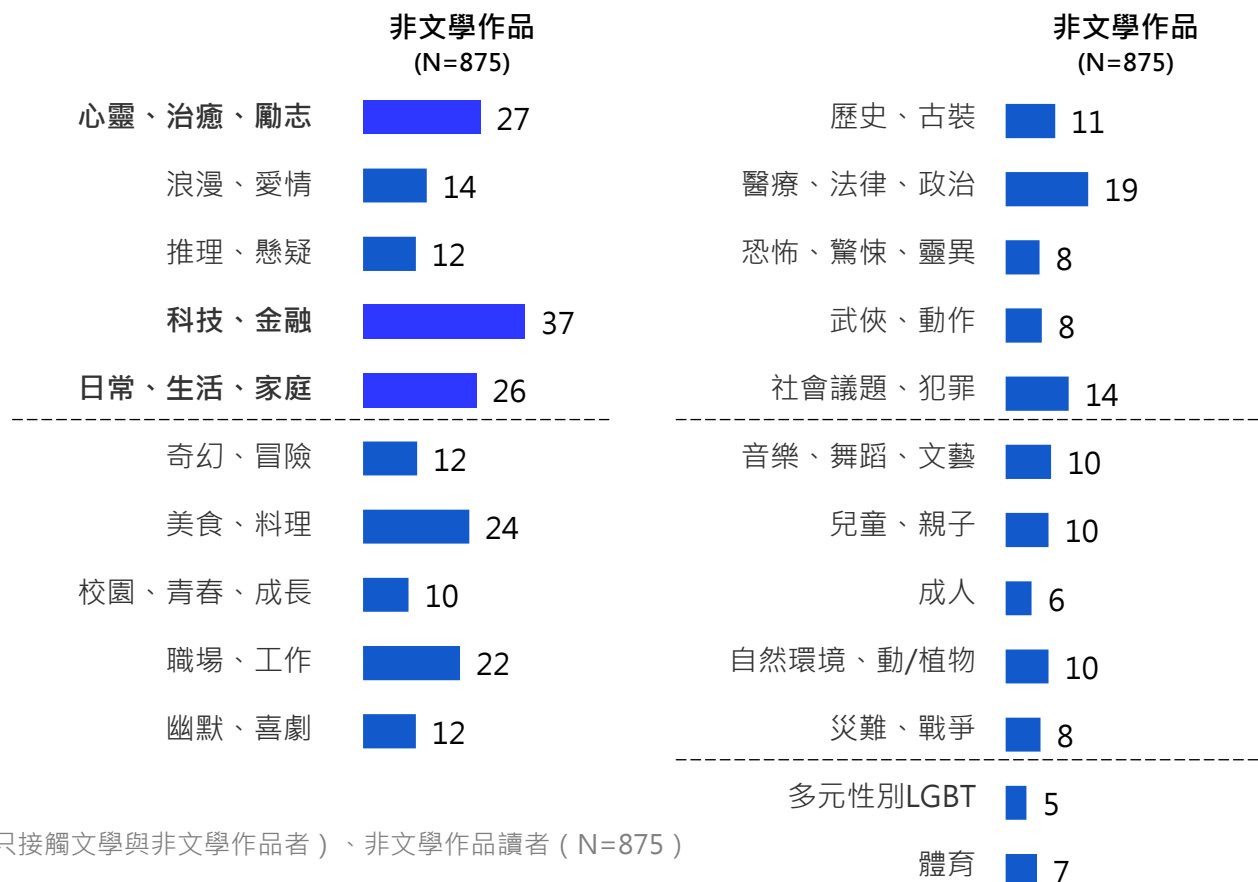
近一年非文學作品閱讀率

Unit: %



各類內容讀者閱讀率

Unit: %



Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者，且排除只接觸文學與非文學作品者)、非文學作品讀者 (N=875)

Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選) ; A3. 閱讀的出版作品類型 (可複選)

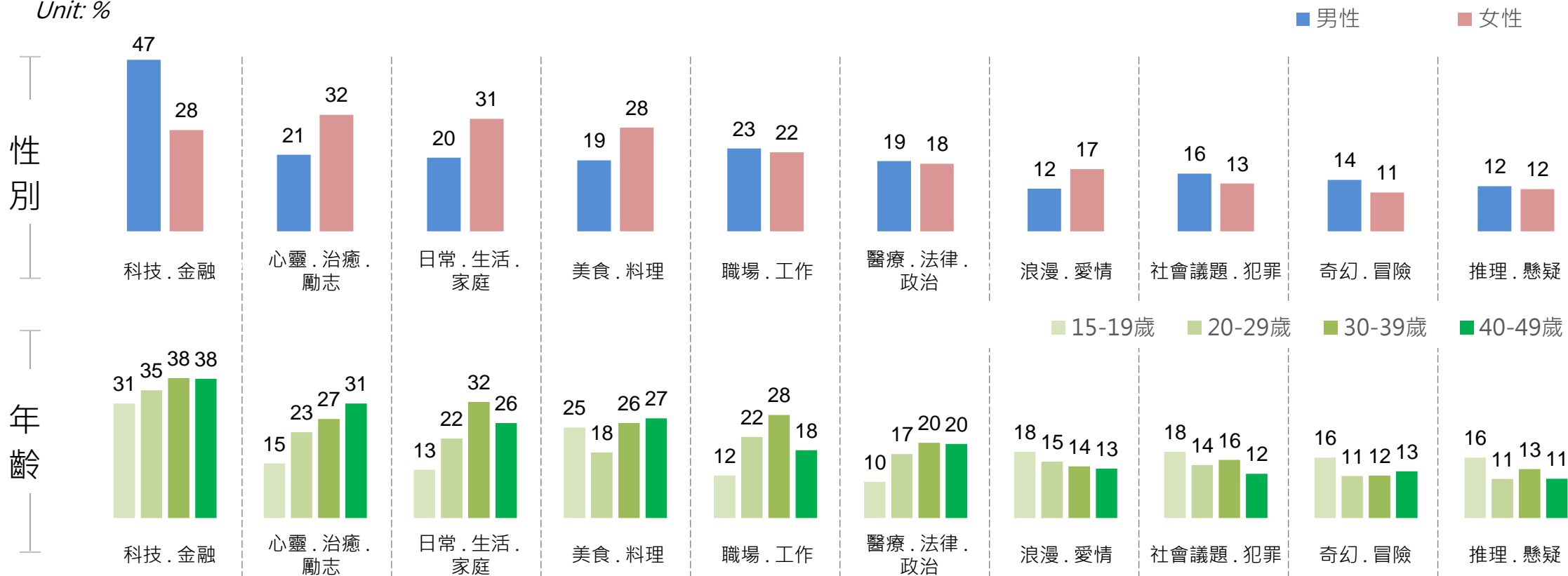
* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 出版作品閱讀率排序。

➤ 不同性別的讀者選擇差異大，家庭與職場題材的非文學作品吸引30~39歲讀者

男性讀者偏好科技金融，女性則為心靈、家庭和美食料理，職場內容男性和女性讀者的閱讀率相近，但以30~39歲族群的閱讀率最高，相較之下15~19歲族群除科技金融類作品外，較偏好閱讀美食料理和校園青春題材，閱讀率皆有25%。

近一年不同性別、年齡的非文學作品讀者閱讀各類內容的比率

Unit: %



Base:非文學作品讀者 (N=875) · 僅列出整體非文學作品閱讀率前十名之內容題材，並依照非文學作品閱讀率進行排序。
Source: A1.出版作品閱讀內容 (可複選) ; A3.閱讀的出版作品類型 (可複選)

不同閱讀頻率的非文學作品讀者皆選擇科技金融題材為主

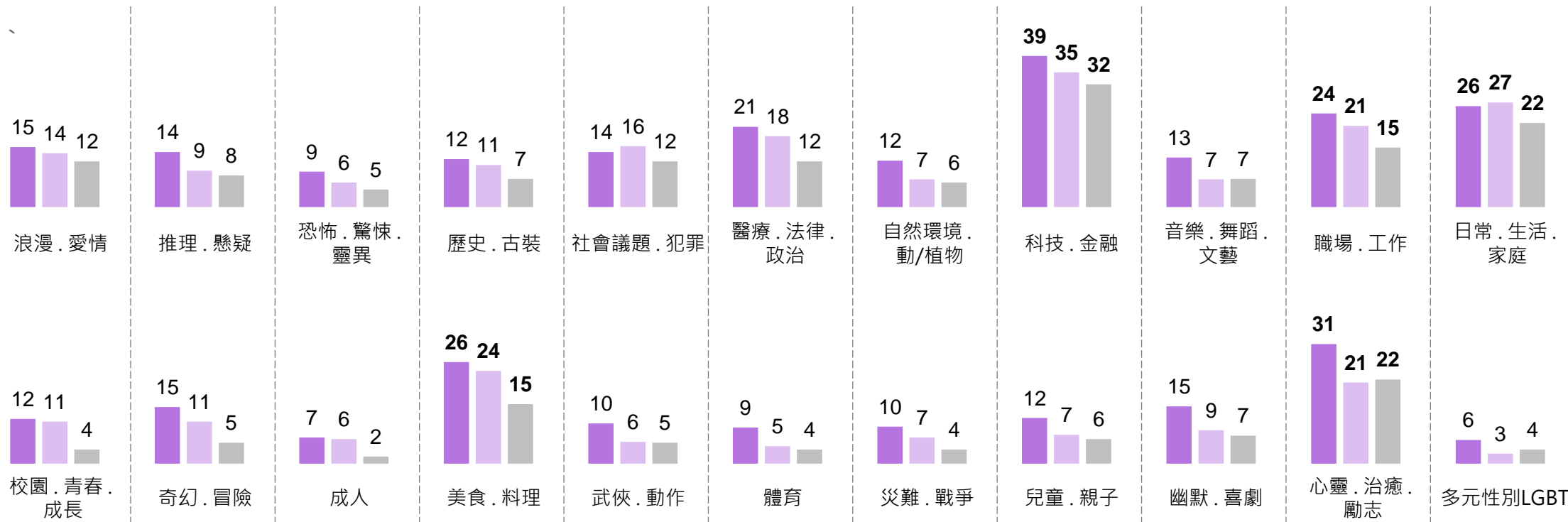
不同閱讀頻率者 閱讀各類非文學作品內容的比率

Unit: %

- 每週閱讀1次以上者 Top5題材 科技金融 > 心靈治癒 > 日常生活、美食料理 > 職場工作 平均閱讀 3.5種 題材
- 每月閱讀1~3次者 Top5題材 科技金融 > 日常生活 > 美食料理 > 職場工作、心靈治癒 平均閱讀 2.8種 題材
- 每月閱讀少於1次者 Top5題材 科技金融 > 日常生活、心靈治癒 > 職場工作、美食料理 平均閱讀 2.1種 題材

■ 每週閱讀至少1次者 ■ 每月閱讀1~3次者 ■ 每月閱讀少於1次者

非文學作品

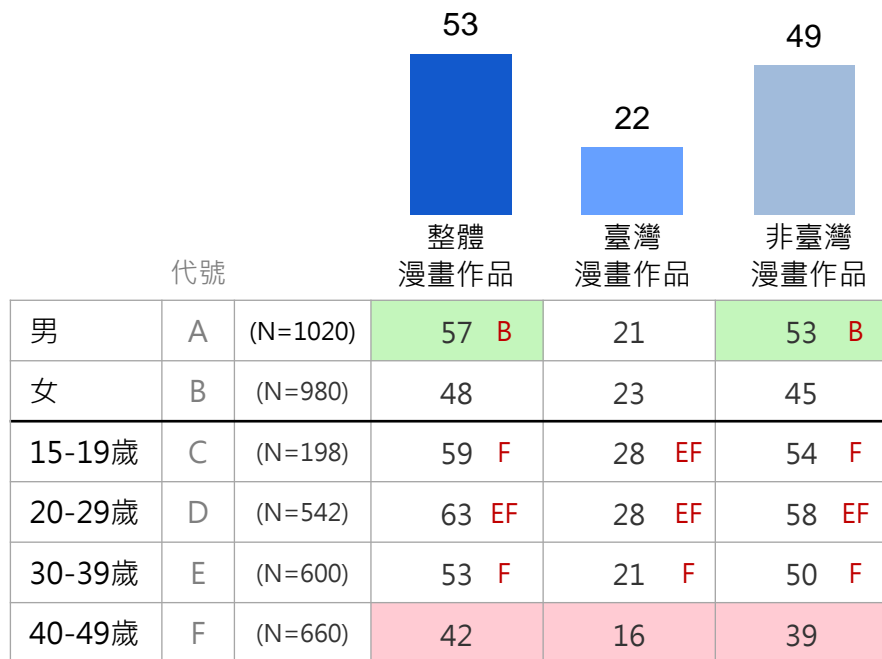


Base: 近一年有閱讀非文學作品者 (N=875)
 Source: Q1.臺灣作品閱讀頻率; Q2.非臺灣作品閱讀頻率; A3.閱讀的出版作品類型 (可複選)

➤ 男性、20~29歲族群漫畫閱讀率較高，臺灣漫畫以15~29歲族群為閱讀主力

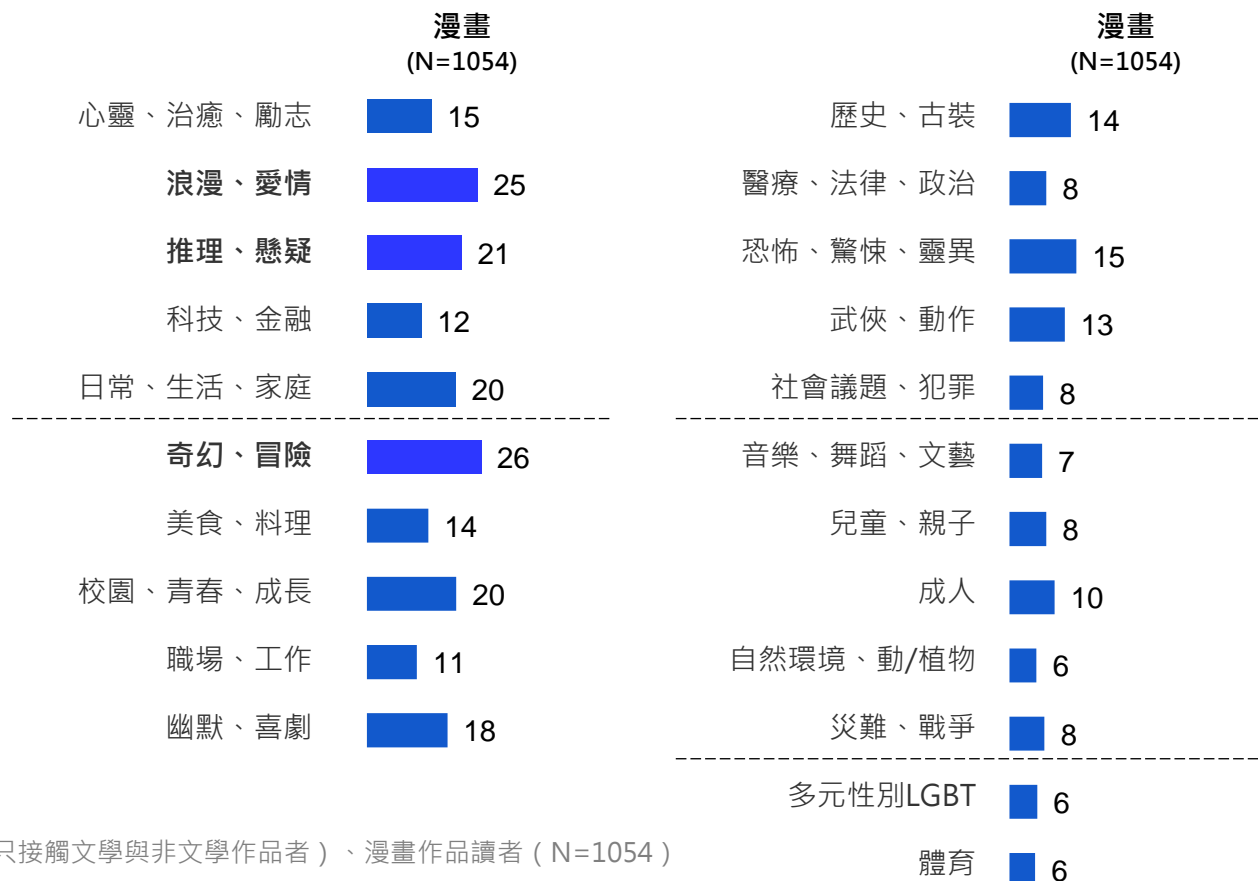
近一年漫畫作品閱讀率

Unit: %



各類內容讀者閱讀率

Unit: %



Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有閱讀兩項以上文化內容領域者, 且排除只接觸文學與非文學作品者)、漫畫作品讀者 (N=1054)

Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選); A3. 閱讀的出版作品類型 (可複選)

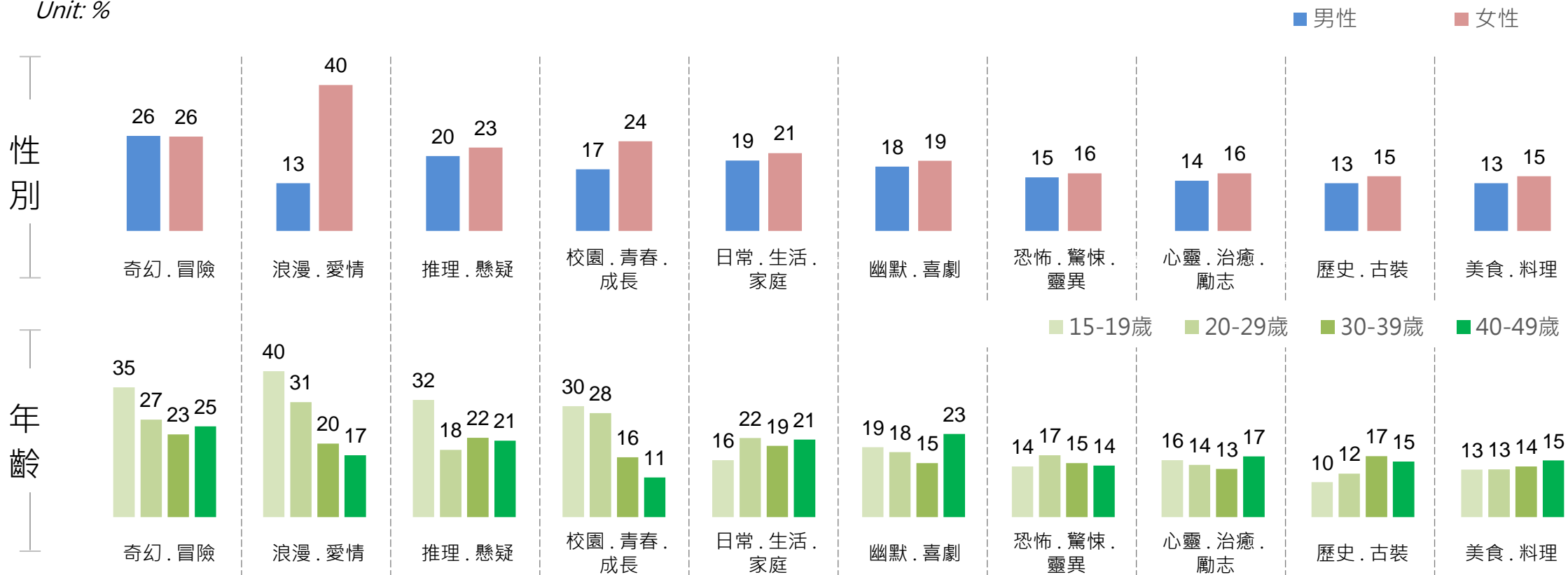
* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 出版作品閱讀率排序。

➤ 浪漫愛情吸引四成的女性漫畫讀者，男性讀者的偏好則較分散

雖男性閱讀漫畫的比率顯著較高，但不同於女性讀者明顯共同偏好浪漫愛情題材，男性讀者的偏好則各有所不同，僅奇幻冒險類在男性讀者間較突出。此外，15~29歲族群對於奇幻冒險、浪漫愛情和校園清純的題材感興趣，40~49歲閱讀幽默喜劇漫畫的比率較高。

近一年不同性別、年齡的漫畫讀者閱讀各類內容的比率

Unit: %



Base: 漫畫讀者 (N=1054) · 僅列出整體漫畫閱讀率前十名之內容題材，並依照漫畫閱讀率進行排序。
Source: A1. 出版作品閱讀內容 (可複選) ; A3. 閱讀的出版作品類型 (可複選)

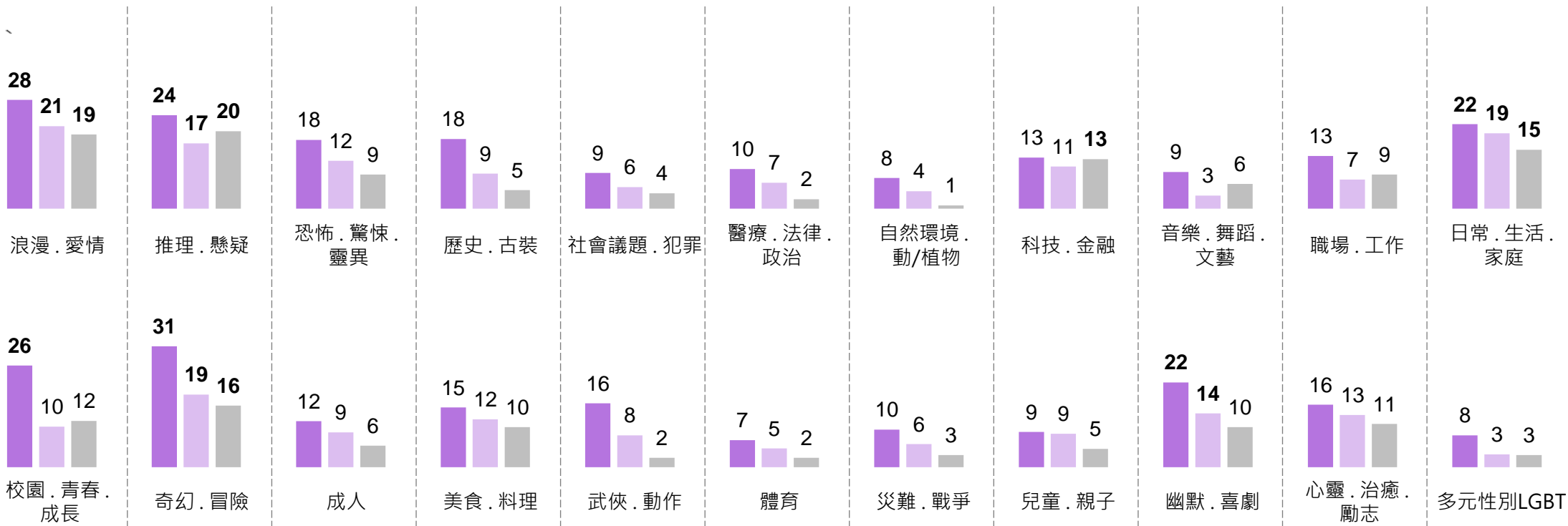
每週閱讀一次以上的讀者閱讀奇幻或校園漫畫的比率明顯高於其他頻率者

不同閱讀頻率者 閱讀各類漫畫作品內容的比率

Unit: %

- 每週閱讀1次以上者 Top5題材 奇幻冒險 > 浪漫愛情 > 校園青春 > 推理懸疑 > 日常生活、幽默喜劇 平均閱讀 3.4種 題材
- 每月閱讀1~3次者 Top5題材 浪漫愛情 > 日常生活、奇幻冒險 > 推理懸疑 > 幽默喜劇 平均閱讀 2.2種 題材
- 每月閱讀少於1次者 Top5題材 推理懸疑 > 浪漫愛情 > 奇幻冒險 > 日常生活 > 科技金融 平均閱讀 1.8種 題材

■ 每週閱讀至少1次者 ■ 每月閱讀1~3次者 ■ 每月閱讀少於1次者



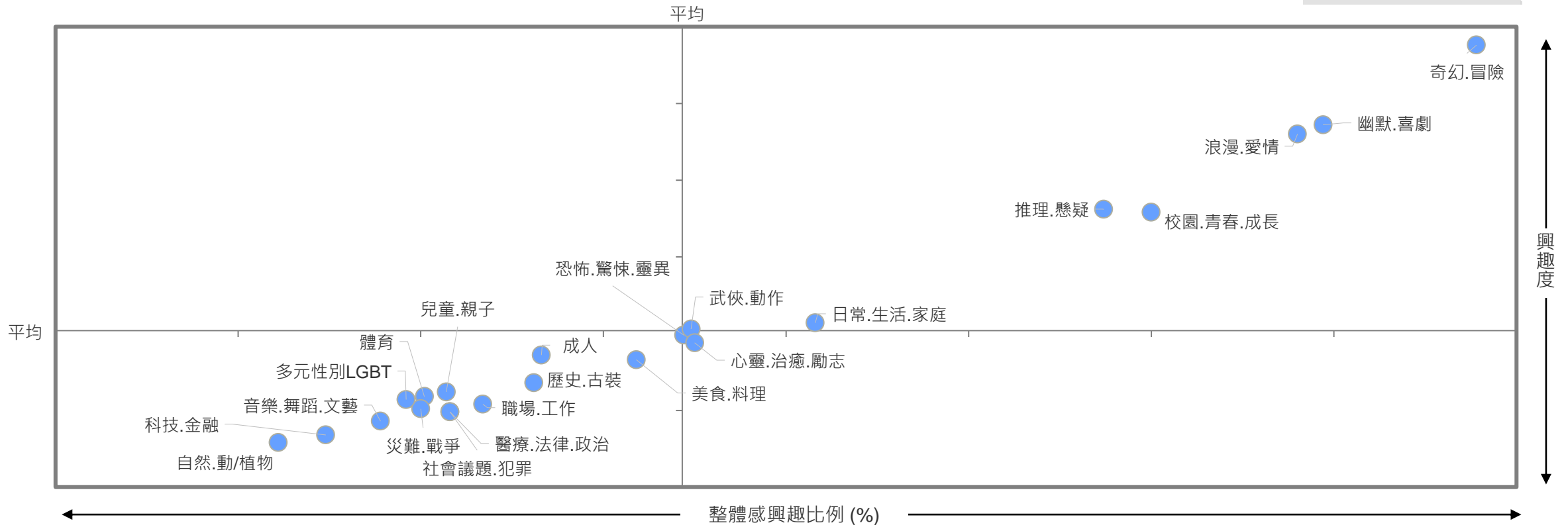
Base: 近一年有閱讀漫畫者 (N=1054)

Source: Q1.臺灣作品閱聽頻率; Q2.非臺灣作品閱聽頻率; A3.閱讀的出版作品類型 (可複選)

奇幻冒險內容最能吸引讀者閱讀漫畫，其次為幽默喜劇及浪漫愛情主題

未來有興趣接觸之漫畫作品內容

| | |
|--------|------|
| 有興趣者 | 90% |
| 平均回答個數 | 3.77 |



Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有關聽兩項以上文化內容領域者)
 Source: E1. 未來有興趣內容 (可複選) ; E1a. 前三未來有興趣內容 (排序)

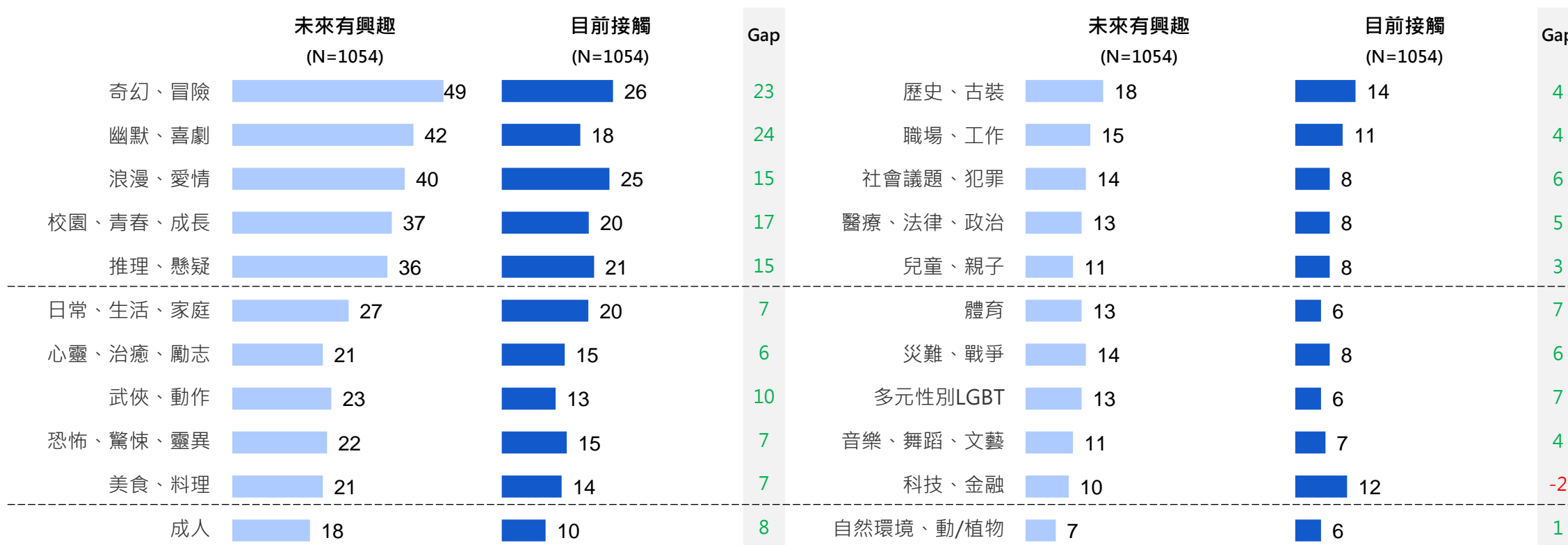
Note: 興趣度為利用加權的方式了解整體對該內容的興趣程度。最感興趣的為10分，第二感興趣的為8分，第三感興趣的為6分。有選到感興趣的為2.5分，反之則為0分。

奇幻、幽默題材感興趣比率遠大於讀者目前閱讀率，具有發展潛力

奇幻冒險、浪漫愛情的漫畫作品不僅做為目前接觸比例最高的漫畫題材，更能進一步引起讀者的興趣。另外，喜劇類漫畫也顯示出讀者的需求，具有市場潛力。

有接觸經驗者未來有興趣接觸之漫畫作品內容 VS 目前接觸

Unit: %



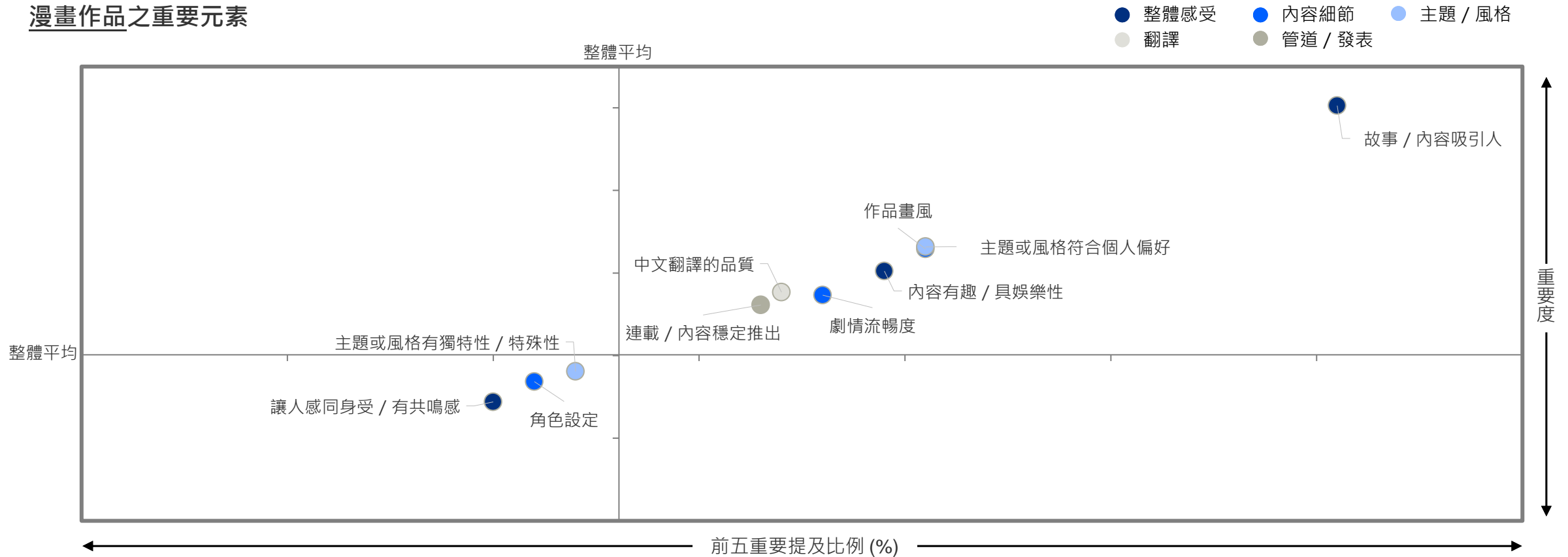
Base: 近一年有閱讀漫畫作品者 (N=1054)。Gap為「未來有興趣」扣掉「目前接觸」所得之差距。

Source: A1.出版作品內容(可複選)；A3.閱讀的出版作品類型(可複選)；E1.未來有興趣內容(可複選)；E1a.前三未來有興趣內容(排序)

* 題材依照所有受訪者(N=2000)漫畫作品感興趣比率排序。

➤ 故事吸引力是漫畫讀者最在意的元素，其次為畫風、主題以及娛樂性

漫畫作品之重要元素



Base: 近一年有閱讀漫畫作品者 (N=1054) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素
 Source : A5.根據您過去的所有閱讀經驗，請問漫畫作品的哪些要素是您在意的？請您至多選擇五個您最在意的元素，並依照重要程度排列。

Note : 重要度為利用加權的方式了解對於整體族群來說，該元素的重要程度。前五重要的依序給予10分-6分，有選到重要的為2.5分，沒有選到重要的則給0分。

➤ 女性讀者比男性更重視內容吸引力與畫風，年輕讀者較在意漫畫的角色設定

除故事吸引力，男性讀者其次重視作品的主題/風格是否符合個人偏好，女性讀者則在意作品的畫風。40~49歲讀者重視故事內容的比率最高，而15~19歲族群除內容外，第二在意的元素則是趣味性，值得注意的是，29歲以下年輕族群明顯更關注漫畫的角色設定。

漫畫作品之重要元素 - 前五重要

Unit: %

| | 整體 (N=1054) | 年齡 | | | | 性別 | | 同住家人 | |
|------------------|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------|--------------|-----------------|-----------------|
| | | 15-19歲 (N=116) | 20-29歲 (N=339) | 30-39歲 (N=320) | 40-49歲 (N=279) | 男 (N=583) | 女 (N=471) | 無未成年 (N=742) | 有未成年 (N=312) |
| [整體感受] | 91 | 93 | 90 | 89 | 92 | 89 | 93 | 90 | 92 |
| 故事 / 內容吸引人 | 61 | 56 | 61 | 57 | 67 | 55 | 68 | 62 | 58 |
| 內容有趣 / 具娛樂性 | 39 | 48 | 34 | 42 | 38 | 38 | 40 | 39 | 39 |
| 讓人感同身受 / 有共鳴感 | 20 | 17 | 23 | 19 | 20 | 19 | 22 | 20 | 22 |
| [內容細節] | 82 | 83 | 86 | 79 | 81 | 80 | 85 | 83 | 82 |
| 作品畫風 | 41 | 45 | 43 | 41 | 38 | 33 | 51 | 44 | 33 |
| 劇情流暢度 | 36 | 30 | 38 | 37 | 35 | 36 | 36 | 38 | 32 |
| 角色設定 | 22 | 30 | 26 | 19 | 17 | 22 | 22 | 22 | 23 |
| [主題 / 風格] | 60 | 67 | 61 | 60 | 55 | 61 | 57 | 58 | 63 |
| 主題或風格符合個人偏好 | 41 | 46 | 43 | 41 | 36 | 41 | 41 | 41 | 42 |
| 主題或風格有獨特性 / 特殊性 | 24 | 25 | 23 | 25 | 24 | 26 | 21 | 23 | 27 |
| [翻譯] | 34 | 33 | 32 | 35 | 36 | 36 | 33 | 33 | 37 |
| 中文翻譯的品質 | 34 | 33 | 32 | 35 | 36 | 36 | 33 | 33 | 37 |
| [管道 / 發表] | 33 | 31 | 38 | 29 | 32 | 33 | 33 | 33 | 33 |
| 連載 / 內容穩定推出 | 33 | 31 | 38 | 29 | 32 | 33 | 33 | 33 | 33 |

Base: 近一年有閱讀漫畫作品者 (N=1054) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素

Source: A5.漫畫作品重要元素 (排序)

小結

整體來看，閱讀率最高的出版題材為心靈治癒，科技金融與職場工作題材內容則以非文學作品為主，也有較多讀者選擇閱讀臺灣作品。而浪漫、推理、奇幻、幽默喜劇等題材，則以文學作品和漫畫為主，且多為非臺灣作品，臺灣作品仍有發展空間。整體而言，心靈、浪漫作品更受到女性讀者的歡迎，男性則較多閱讀奇幻冒險和科技金融作品。

對各個閱讀族群來說，「吸引人的故事內容」都是最重要的元素。針對文學作品，讀者也會將自身對主題的偏好以及劇情是否流暢納入考量。如果要進一步吸引男性讀者，作品主題/風格的特殊性也能夠吸引他們的目光。

整體受訪者有...
(N=2000)

45%

有閱讀小說

27%

有閱讀散文 / 短文

24%

有閱讀圖書 / 繪本

44%

有閱讀非文學作品

53%

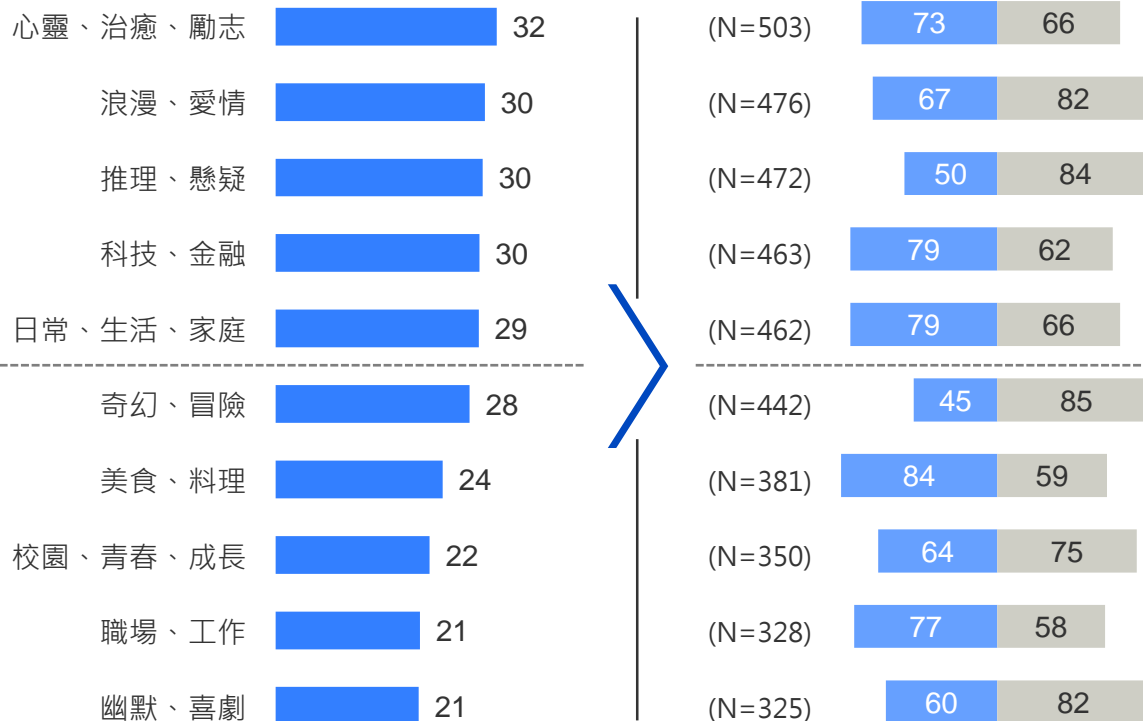
有閱讀漫畫

近一年接觸出版作品種類、地區及形式 - Top10 題材

Unit: %

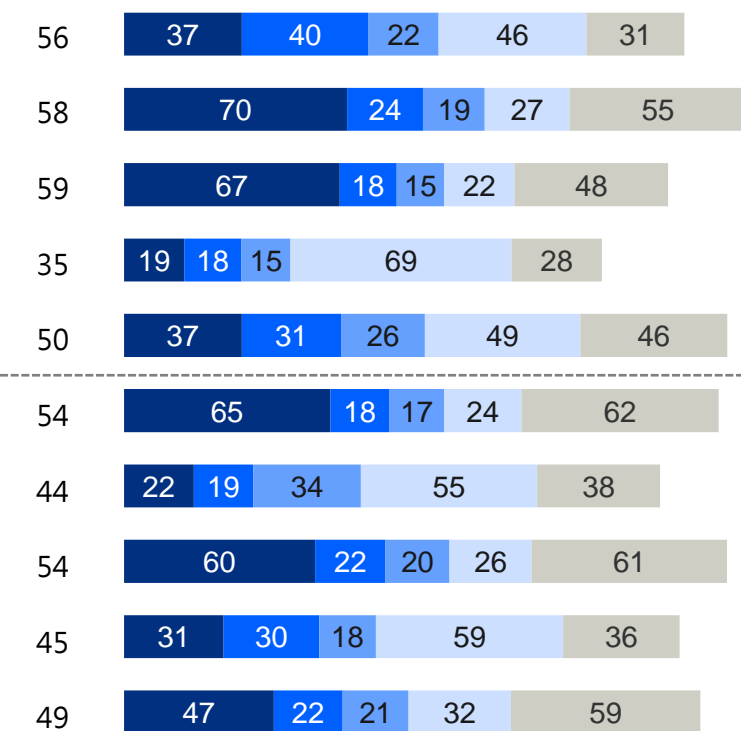
■ 近一年閱讀者 N=1572

■ 臺灣 ■ 非臺灣



文學
作品

■ 小說 ■ 散文 / 短文 ■ 圖書 / 繪本 ■ 非文學作品 ■ 漫畫



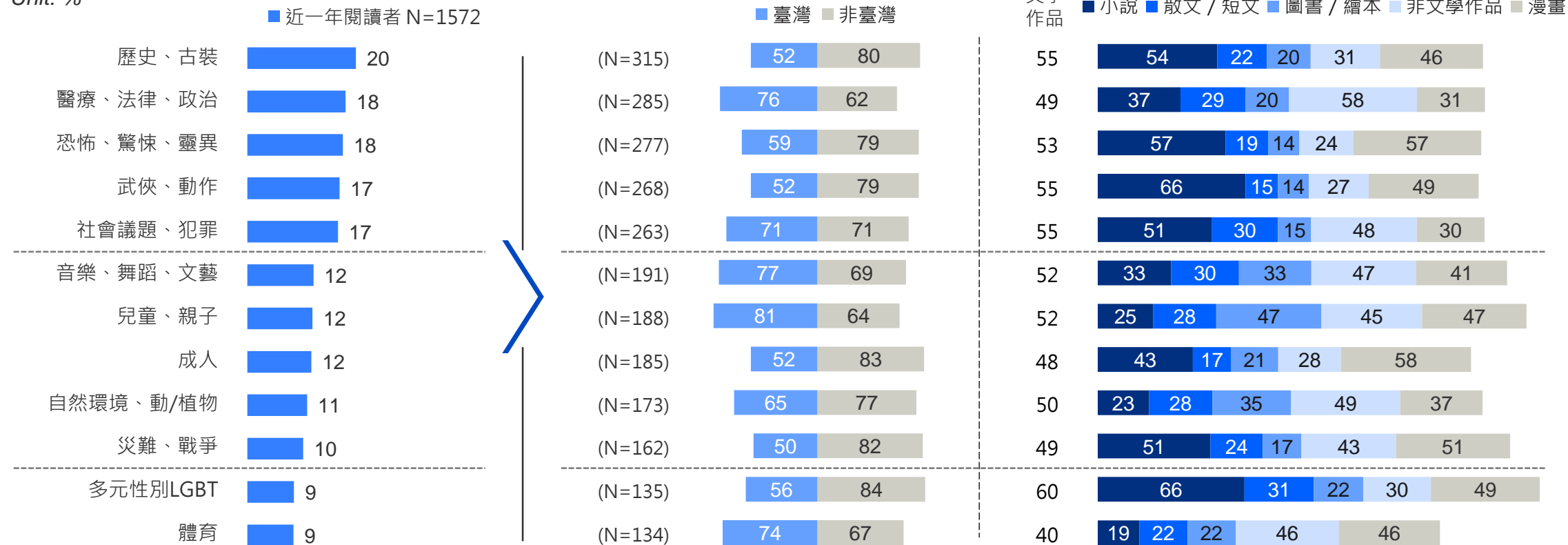
Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱讀兩項以上文化內容領域者 · 且排除只接觸文學與非文學作品者) 、 近一年有閱讀出版作品者 (N=1572)

Source : A1.出版作品閱讀內容 (可複選) ; A2.臺灣/非臺灣作品 (可複選) ; A3.閱讀的出版作品類型 (可複選)

在其他閱聽群眾較小的題材中，臺灣作品以音樂舞蹈、兒童親子和醫法政專業內容這三類題材的閱讀率較高，這三類的閱讀作形式較偏向非文學和漫畫作品。

近一年接觸出版作品種類、地區及形式 - (2)

Unit: %



Base: 近一年有閱讀出版作品者 (N=1572)

Source: A1.出版作品閱讀內容 (可複選) ; A2.臺灣/非臺灣作品 (可複選) ; A3.閱讀的出版作品類型 (可複選)

2-2.

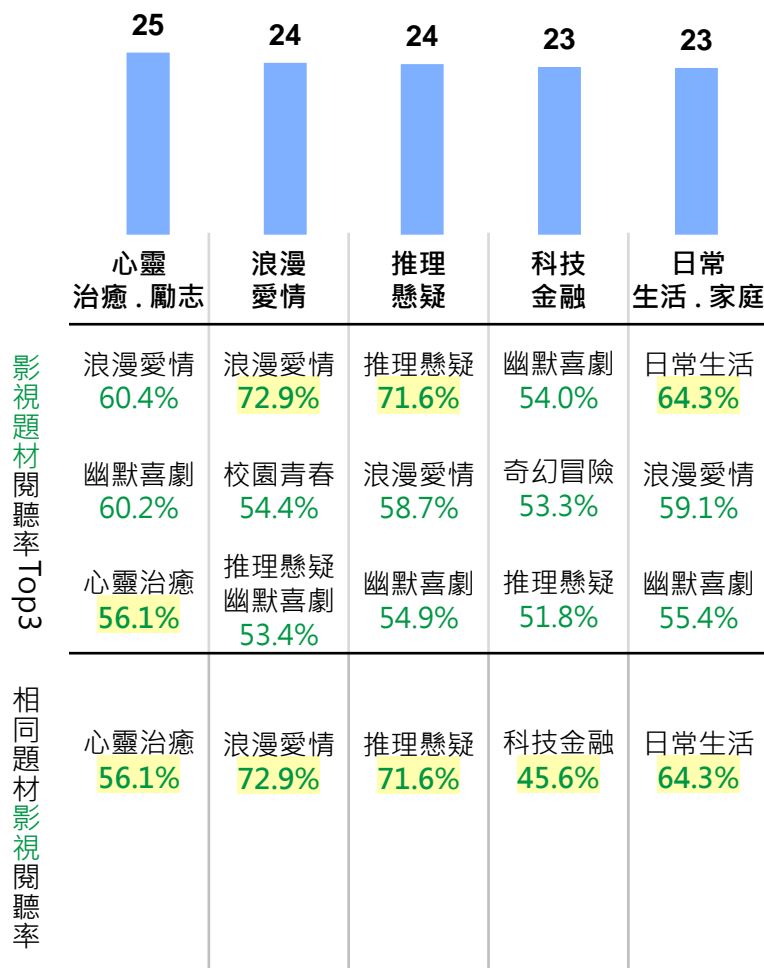
出版 (文學、非文學、漫畫)

跨域與改編

※ 閱讀說明：近一年有閱讀心靈治癒出版作品的讀者中，有56.1%近一年也觀賞過心靈治癒的影視作品、36.8%聆聽古典演奏、42.5%玩過休閒益智遊戲。

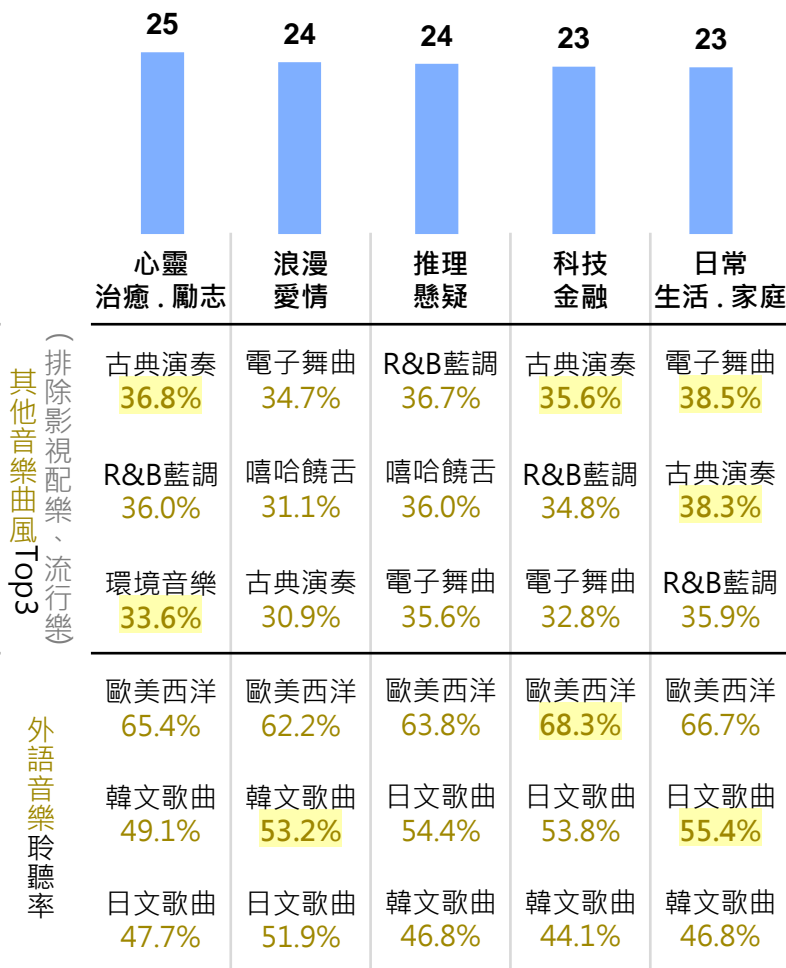
出版題材閱讀率Top5：

Unit: %



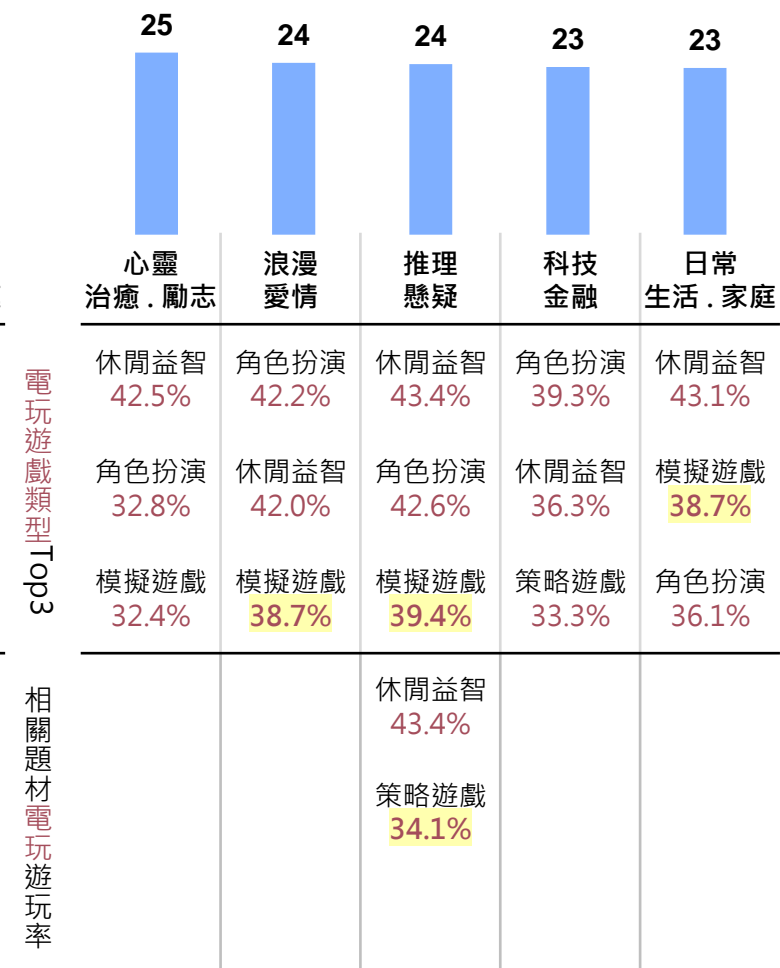
出版題材閱讀率Top5：

Unit: %



出版題材閱讀率Top5：

Unit: %



影視題材閱聽率Top3

（排除影視配樂、流行樂其他音樂曲風）Top3

電玩遊戲類型Top3

相同題材影視閱聽率

外語音樂聆聽率

相關題材電玩遊玩率

Base: 所有受訪者 (N=2000)、該題材閱讀者。 Note: 黃底表示與出版讀者 (N=1572) 的閱聽率相比高於10個(含)以上百分點的項目。
Source: A1.出版作品閱讀內容 (可複選) ; B1.影視作品閱聽內容 (可複選) ; C1.音樂作品聆聽語系 (可複選) ; C2. 聆聽的曲風 (可複選) ; D1.電玩遊戲遊玩類型 (可複選)

➤ 文學作品與影視領域緊密，漫畫則與動畫、電玩遊戲閱聽有連動關係

文學作品的讀者有35%會因文學作品而觀看劇集，其次關聯性較高的作品則為電影，相對的，影視觀眾也有兩成會因內容提及或合作等相關連動而觀看文學作品，顯示出版、影視兩個產業合作的市場潛力。

而漫畫讀者連帶閱聽最多的則是動畫，其次為電玩遊戲。漫畫、動畫閱聽者會連動遊玩相關電玩作品的比率高於其他領域閱聽者，展現三領域擴大合作的機會。

近一年相關領域接觸狀況 (如內容提及、合作、聯名、授權等)

Unit: %

| | 文學作品 (N=1041) | 漫畫 (N=1054) | 劇集 / 電視劇 (N=1551) | 動畫 / 卡通 (N=1439) | 電影 (N=1641) | 紀錄片 (N=642) | 音樂 (N=1535) | 電玩遊戲 (N=1419) | 平均接觸 比率% |
|------------|------------------|----------------|----------------------|---------------------|----------------|----------------|----------------|------------------|-------------|
| 相關文學作品 | NA | 22 | 22 | 19 | 20 | 20 | 12 | 15 | 18.6 |
| 相關漫畫 | 21 | NA | 15 | 31 | 16 | 11 | 12 | 19 | 17.9 |
| 相關劇集 / 電視劇 | 35 | 26 | NA | 24 | 29 | 25 | 31 | 20 | 27.1 |
| 相關動畫 / 卡通 | 26 | 50 | 20 | NA | 24 | 17 | 25 | 31 | 27.6 |
| 相關電影 | 31 | 28 | 32 | 31 | NA | 28 | 33 | 21 | 29.1 |
| 相關紀錄片 | 8 | 6 | 8 | 6 | 8 | NA | 6 | 6 | 6.9 |
| 相關音樂作品 | 20 | 23 | 34 | 28 | 33 | 18 | NA | 22 | 25.4 |
| 相關電玩遊戲 | 17 | 27 | 16 | 28 | 21 | 15 | 18 | NA | 20.3 |
| 以上皆無 | 32 | 21 | 29 | 25 | 28 | 41 | 34 | 40 | 35.7 |
| 平均接觸個數 | 1.58 | 1.81 | 1.46 | 1.67 | 1.51 | 1.33 | 1.38 | 1.34 | 1.5 |

Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者, 且排除只接觸文學與非文學作品者)

Source: F0. 請問您「近一年」是否有因為____ (代入項目) 而有接觸以下領域相關作品的經驗? (如內容提及、合作、聯名、授權等) (可複選)

➤ 出版作品讀者主要期待改編為影視化，其中又以電影比率較高

有四成文學作品讀者期待自己喜歡的作品被改編成劇集或電影，其次則為動畫，而漫畫讀者除了期待動畫化，也期望改編電影作品，主要都是希望將文字轉為影像，較特別的是漫畫讀者有24%期待轉為電玩遊戲，略高於其他領域閱聽者。

期望的跨領域推出作品類型

Unit: %

| | 文學作品 (N=1799) | 漫畫 (N=1803) | 劇集 / 電視劇 (N=1905) | 動畫 / 卡通 (N=1851) | 電影 (N=1948) | 音樂 (N=1925) | 電玩遊戲 (N=1775) | 平均比率 % |
|----------|------------------|----------------|----------------------|---------------------|----------------|----------------|------------------|-----------|
| 文學作品 | NA | 16 | 24 | 18 | 24 | 14 | 15 | 18.5 |
| 漫畫 | 22 | NA | 17 | 27 | 17 | 14 | 21 | 19.7 |
| 劇集 / 電視劇 | 44 | 29 | NA | 30 | 40 | 32 | 25 | 33.3 |
| 動畫 / 卡通 | 28 | 46 | 22 | NA | 26 | 24 | 34 | 30.0 |
| 電影 | 45 | 35 | 45 | 41 | NA | 34 | 33 | 38.8 |
| 音樂作品 | 16 | 15 | 21 | 21 | 24 | NA | 18 | 19.2 |
| 電玩遊戲 | 18 | 24 | 17 | 27 | 20 | 17 | NA | 20.5 |
| 沒有特別偏好 | 16 | 15 | 20 | 17 | 20 | 30 | 24 | 23.7 |

Base: 對該領域感興趣者

Source: F4. 針對____ (代入項目) · 請問您希望「喜歡的作品」跨域推出下列哪些形式的作品呢？如電視劇推出小說、電影改編成舞台劇、漫畫改編成遊戲等。(可複選)

➤ 15~19歲族群閱讀改編文學作品與漫畫的比率較高

改編文學作品的閱聽經驗偏向39歲以下族群，改編漫畫則以15-19歲以及家中有未成年者接觸經驗較多。

近三年臺灣改編作品閱聽經驗 - 基本資料

Unit: %

| | 整體 (N=2000) | 年齡 | | | | 性別 | | 同住家人 | |
|----------------|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|------------------|-----------------|
| | | 15-19歲 (N=198) | 20-29歲 (N=542) | 30-39歲 (N=600) | 40-49歲 (N=660) | 男 (N=1020) | 女 (N=980) | 無未成年 (N=1345) | 有未成年 (N=655) |
| 改編的電影 | 41 | 41 | 45 | 39 | 41 | 42 | 41 | 41 | 43 |
| 改編的劇集 / 電視劇 | 37 | 33 | 35 | 39 | 39 | 33 | 41 | 36 | 39 |
| 改編的文學作品 | 28 | 32 | 32 | 28 | 22 | 26 | 29 | 28 | 27 |
| 改編的動畫 / 卡通 | 20 | 25 | 22 | 18 | 19 | 22 | 18 | 19 | 22 |
| 改編的漫畫 | 18 | 21 | 20 | 18 | 16 | 18 | 18 | 17 | 21 |
| 改編的電玩遊戲 | 18 | 21 | 23 | 16 | 16 | 22 | 14 | 18 | 19 |
| 改編的音樂 | 13 | 13 | 16 | 14 | 8 | 13 | 12 | 13 | 13 |
| 改編的表演藝術演出 | 11 | 12 | 11 | 11 | 10 | 10 | 12 | 10 | 13 |
| 都沒有接觸過 / 不知道 | 22 | 20 | 18 | 23 | 25 | 23 | 20 | 23 | 19 |
| 平均接觸數量 | 1.86 | 1.98 | 2.04 | 1.83 | 1.70 | 1.86 | 1.86 | 1.81 | 1.96 |

Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者, 且排除只接觸文學與非文學作品者)

Source: F1. 近三年臺灣改編作品閱聽經驗 (可複選)

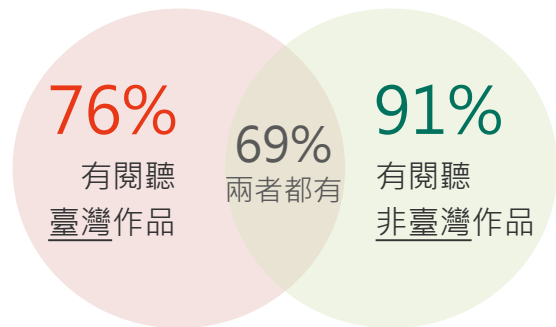
3-1.

影視（劇集/電視劇、電影、紀錄片、動畫）

閱聽狀況與內容

近一年接觸影視作品概況

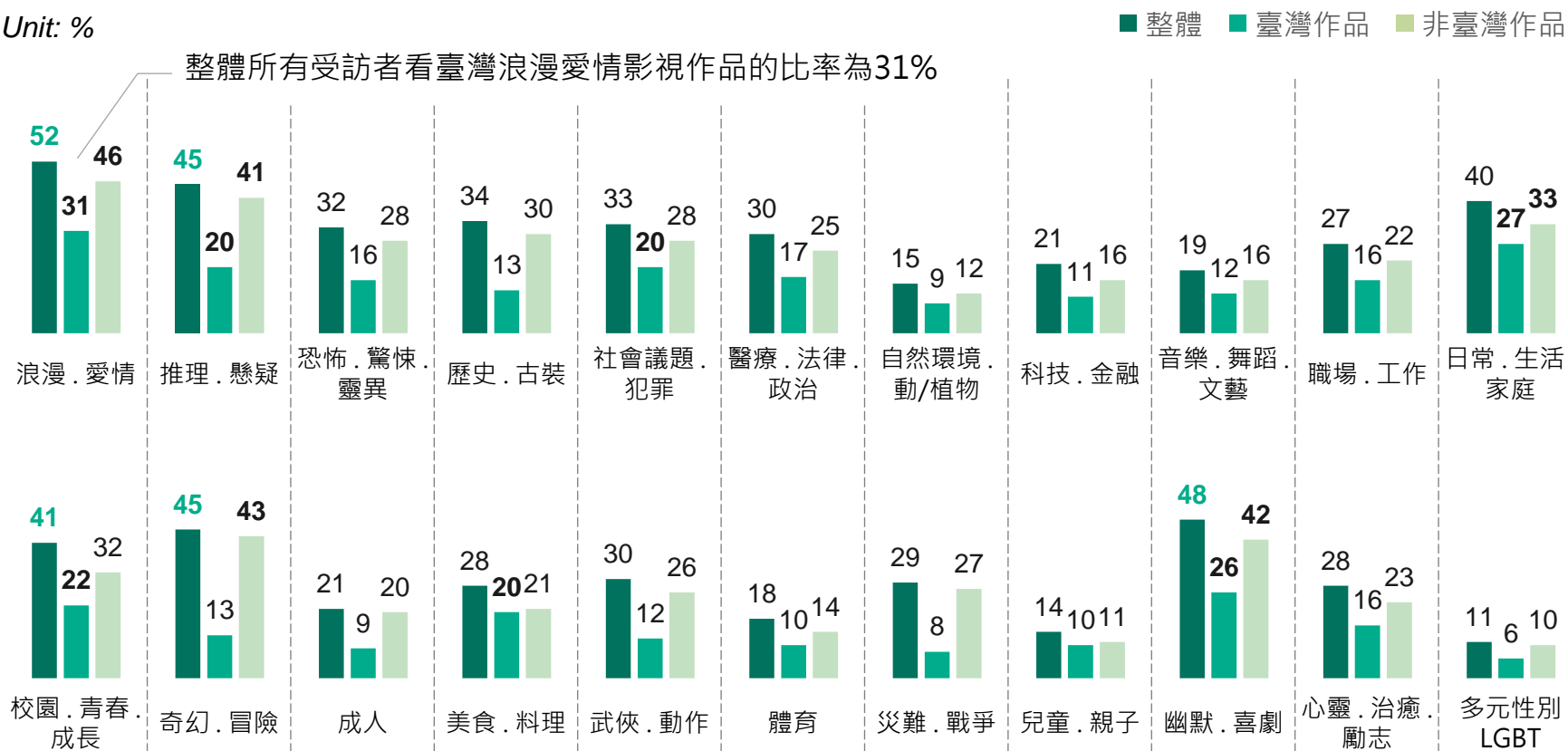
Unit: %



題材閱聽率Top5 :

- 整體影視作品 浪漫愛情 > 幽默喜劇 > 推理懸疑、奇幻冒險 > 校園青春
- 臺灣作品 浪漫愛情 > 日常生活 > 幽默喜劇 > 校園青春 > 推理懸疑、社會議題、美食料理
- 非臺灣作品 浪漫愛情 > 奇幻冒險 > 幽默喜劇 > 推理懸疑 > 日常生活

Unit: %



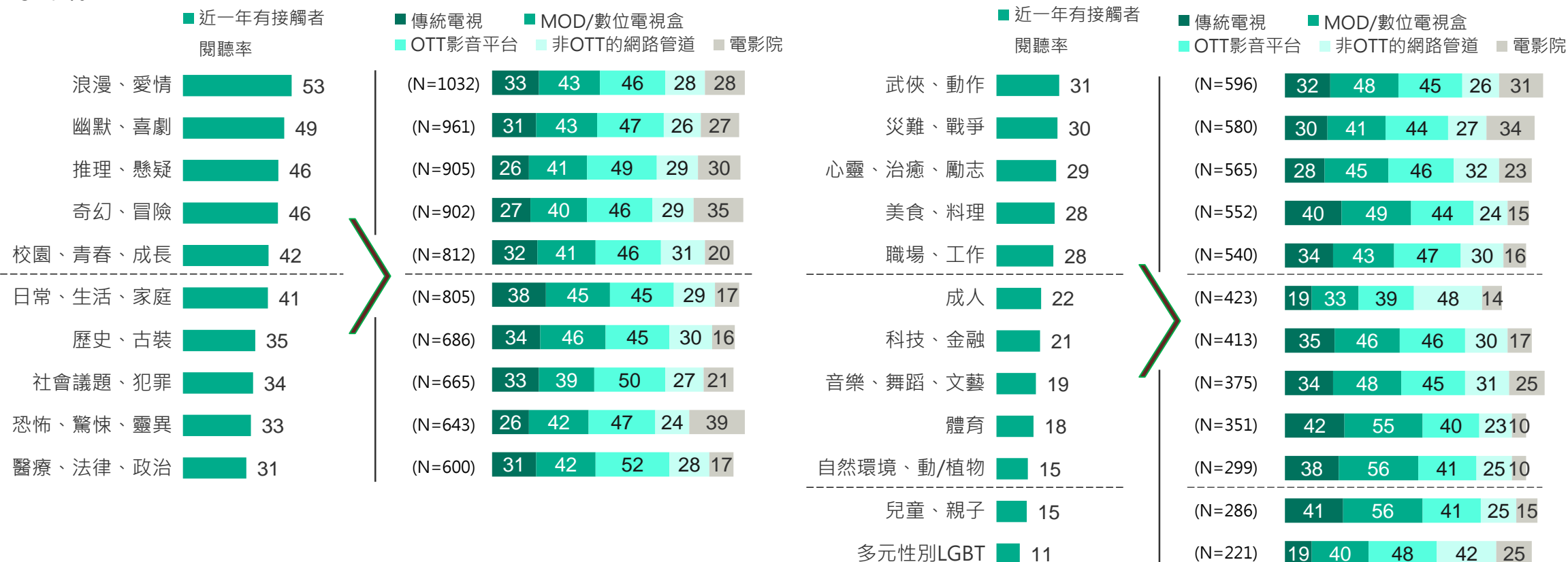
Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者 · 且排除只接觸文學與非文學作品者)
Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選) ; B1. 影視作品閱聽內容 (可複選) ; B2. 臺灣/非臺灣作品 (可複選)

奇幻冒險和恐怖驚悚的影視作品有較高比率的觀眾選擇進入電影院觀賞

各類內容的收看管道皆以OTT影音平台和MOD/數位電視盒居多，與其他類型相比，觀眾選擇奇幻冒險、恐怖驚悚作品時，有較高比率會進電影院觀賞，而電視管道收看比率較高的題材則為日常生活、美食、體育、自然和親子類內容。

近一年接觸影視作品內容及觀看管道

Unit: %



Base: 近一年有閱聽影視作品者 (N=1951)

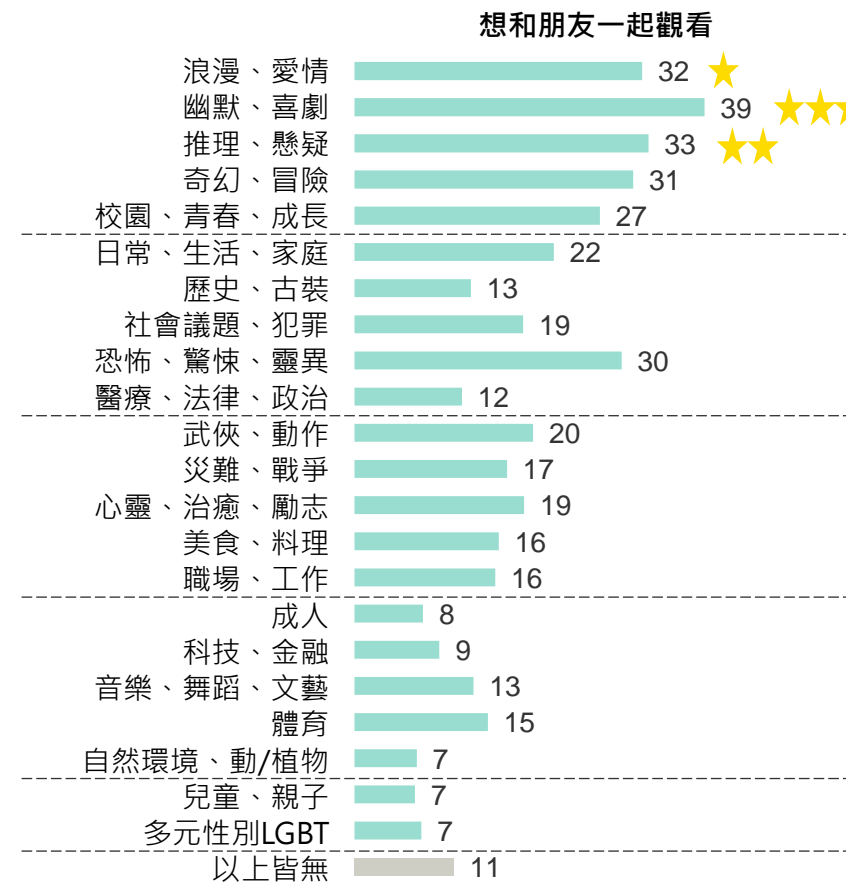
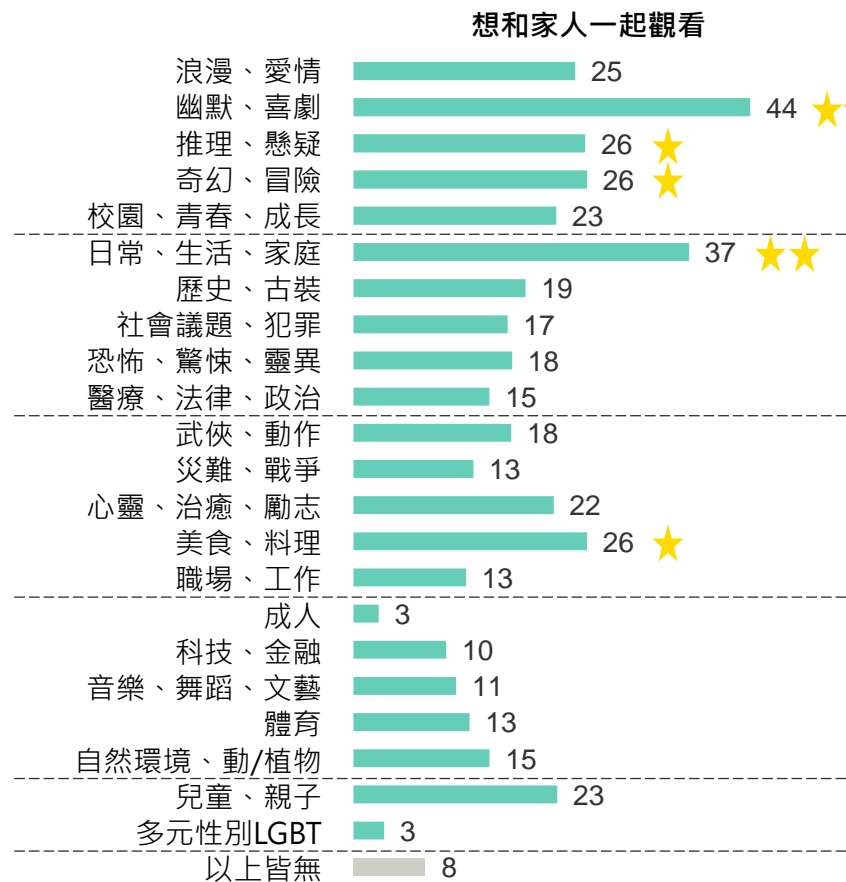
Source: B1.影視作品閱聽內容 (可複選) ; B4.影視作品觀看管道 (可複選)

➤ 幽默喜劇是多數觀眾選擇與親友一同觀賞的內容

針對較熱門之題材來看，幽默類影視作品是同時可和家人、朋友一起觀看之首選，其次為推理類作品。會想和家人一起觀看之題材還有家庭及奇幻類作品，而浪漫類作品則較傾向與朋友一起。

會想和家人 / 朋友一起觀賞的影視作品內容

Unit: %



Base: 近一年有閱聽影視作品者 (N=1951)

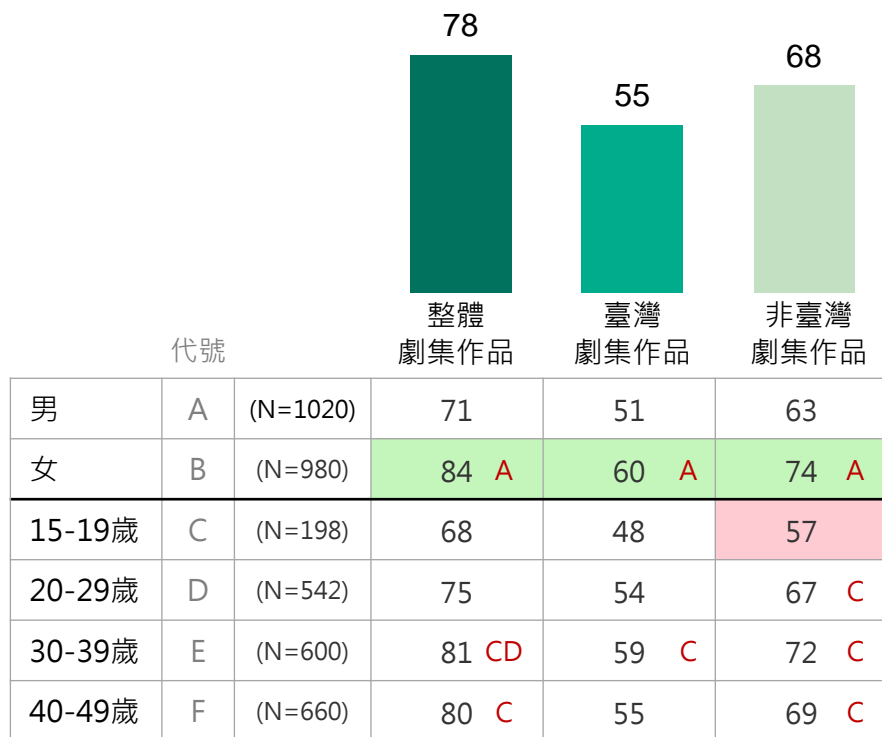
Source: B5. 和家人一起觀看題材內容 (可複選) ; B6. 和朋友一起觀看題材內容 (可複選)

* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 影視作品閱聽率排序。

女性觀看劇集的比率顯著較高，觀眾主要選擇浪漫、幽默和懸疑作品

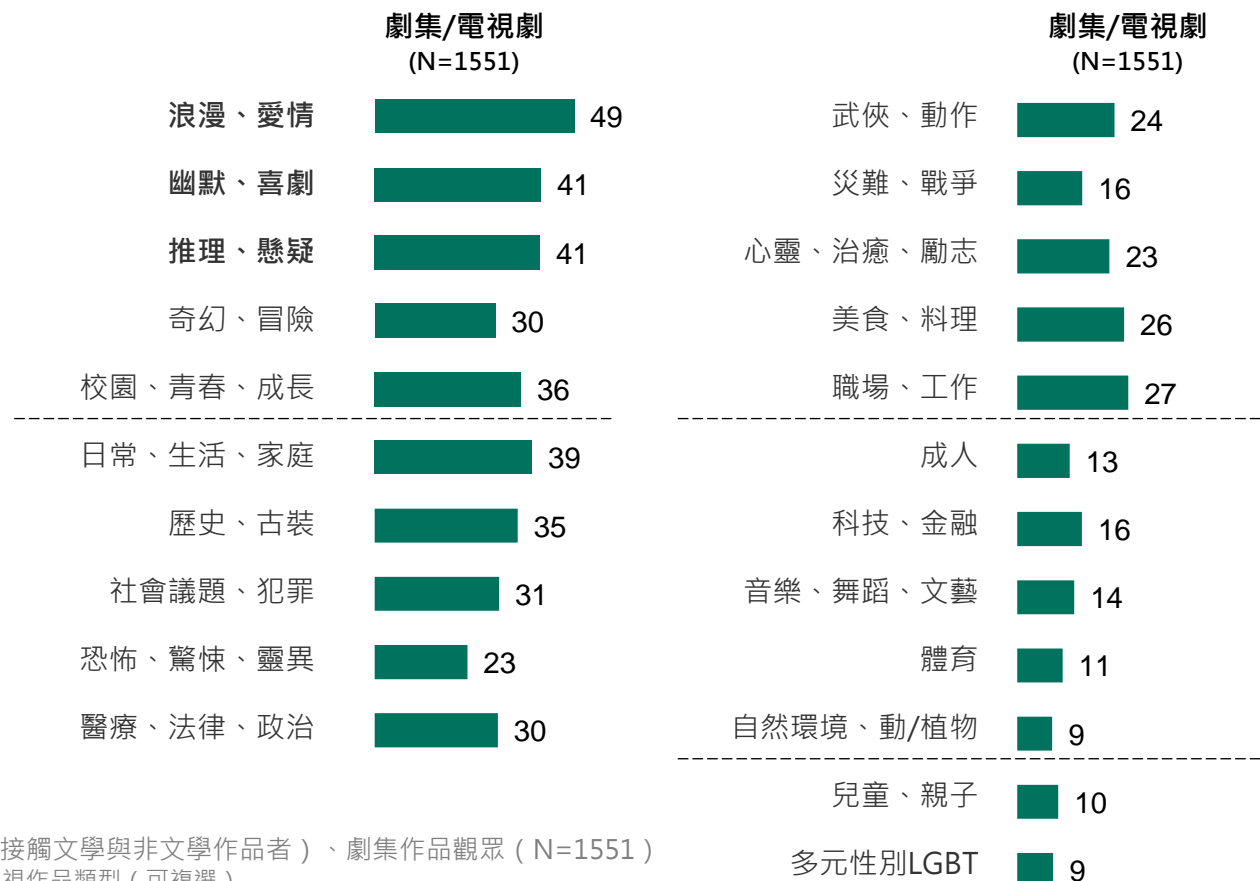
近一年劇集/電視劇作品閱聽率

Unit: %



各類內容觀眾閱聽率

Unit: %



Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者，且排除只接觸文學與非文學作品者)、劇集作品觀眾 (N=1551)

Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選) ; B1. 影視作品閱聽內容 (可複選) ; B3. 觀賞的影視作品類型 (可複選)

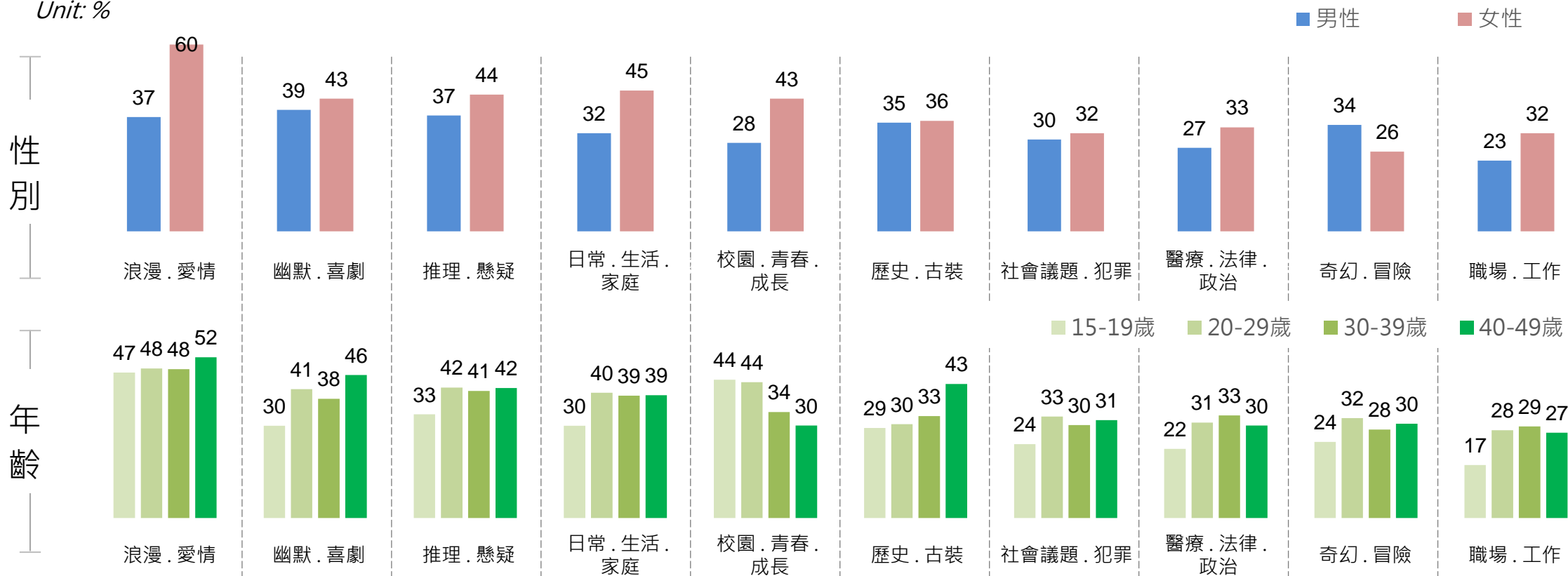
* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 影視作品閱聽率排序。

➤ 浪漫愛情劇集以女性觀眾閱聽率較高，但可吸引不同年齡層之觀眾

六成女性觀眾近一年有看過浪漫愛情劇集，男性則較多選擇幽默喜劇，且觀看奇幻冒險內容的比率也略高於女性。從年齡來看，浪漫愛情作品可以吸引不同年齡層的觀眾，年輕族群也偏好校園青春內容，40歲以上觀眾則是幽默喜劇與歷史古裝作品。

近一年不同性別、年齡的劇集/電視劇觀眾閱聽各類內容的比率

Unit: %



Base：劇集作品觀眾（N=1551），僅列出整體劇集作品閱聽率前十名之內容題材，並依照劇集閱聽率進行排序。

Source：B1.影視作品閱聽內容（可複選）；B3.閱聽的影視作品類型（可複選）

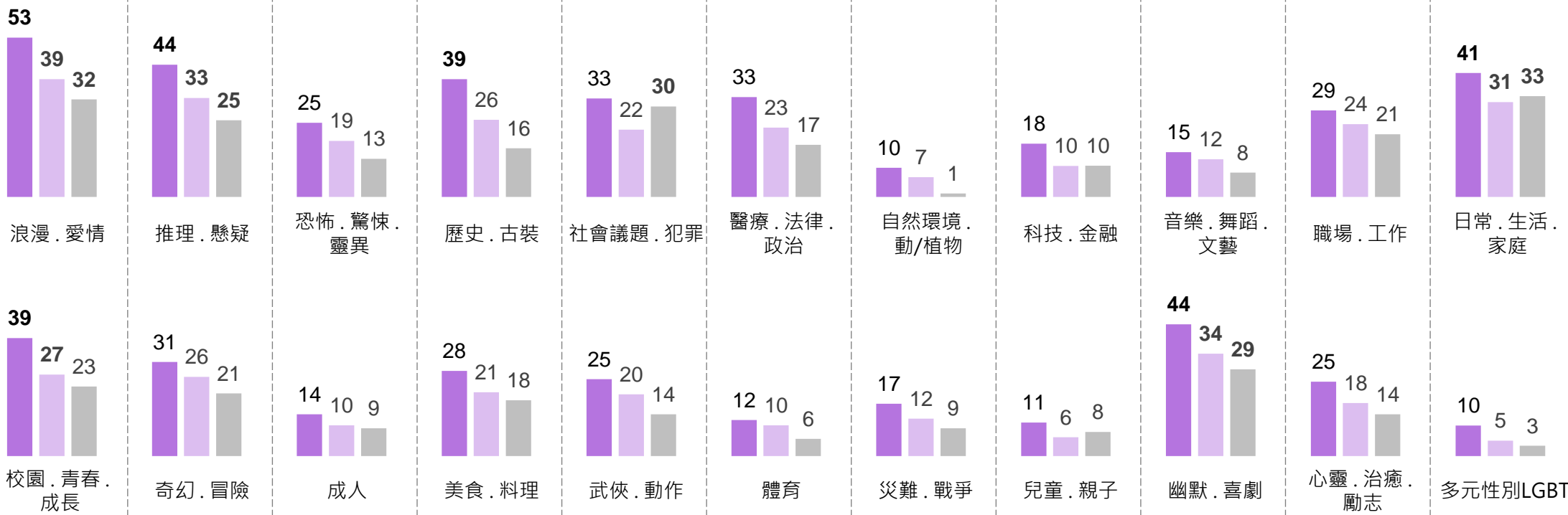
常追劇者觀賞歷史古裝作品的比率高，低頻率閱聽者則會受社會議題作品吸引

不同閱聽頻率者閱聽各類劇集作品內容的比率

Unit: %

- 每週閱聽1次以上者 Top5題材 浪漫愛情 > 推理懸疑、幽默喜劇 > 日常生活 > 歷史古裝、校園青春 平均閱聽 5.9種 題材
- 每月閱聽1~3次者 Top5題材 浪漫愛情 > 幽默喜劇 > 推理懸疑 > 日常生活 > 校園青春 平均閱聽 4.4種 題材
- 每月閱聽少於1次者 Top5題材 日常生活 > 浪漫愛情 > 社會議題 > 幽默喜劇 > 推理懸疑 平均閱聽 3.6種 題材

■ 每週閱聽至少1次者 ■ 每月閱聽1~3次者 ■ 每月閱聽少於1次者



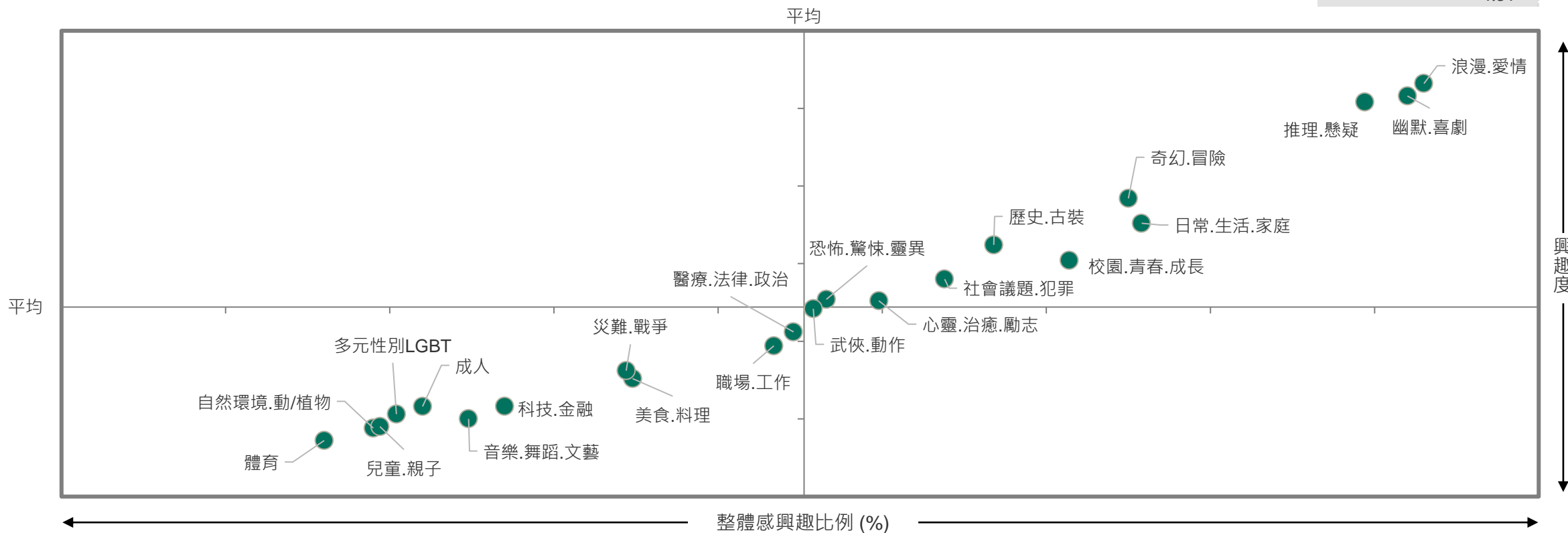
Base: 近一年有閱聽劇集作品者 (N=1551)

Source: Q1.臺灣作品閱聽頻率; Q2.非臺灣作品閱聽頻率; B1.影視作品閱聽內容 (可複選)

➤ 整體而言浪漫愛情劇最受喜愛，其次為幽默喜劇以及推理懸疑作品

未來有興趣接觸之劇集/電視劇作品內容

有興趣者 95%
平均回答個數 4.97



Base:所有受訪者 (N=2000 · 近一年有關聽兩項以上文化內容領域者)
Source: E1.未來有興趣內容 (可複選) ; E1a. 前三未來有興趣內容 (排序)

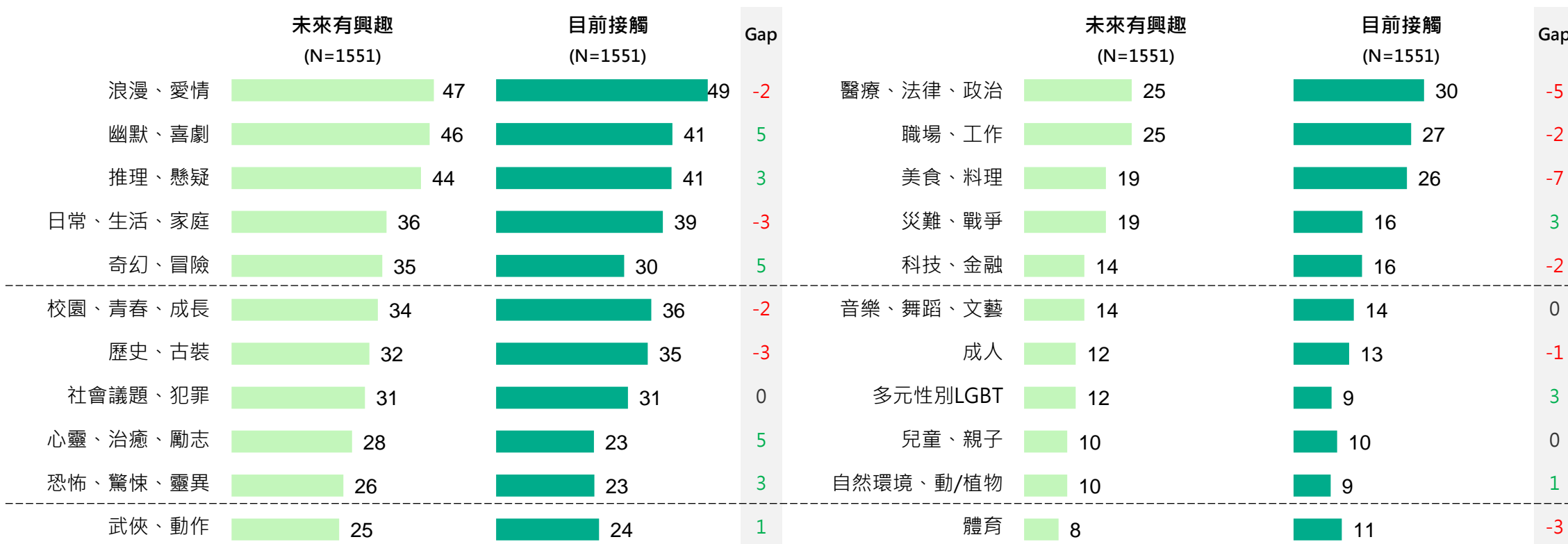
Note : 興趣度為利用加權的方式了解整體對該內容的興趣程度。最感興趣的為10分，第二感興趣的為8分，第三感興趣的為6分。有選到感興趣的為2.5分，反之則為0分。

➤ 幽默、奇幻冒險、心靈治癒三類內容具潛力，美食內容則需要新元素吸引觀眾

針對近一年有看劇集的觀眾來分析，幽默喜劇、奇幻冒險、心靈等題材有持續成長的機會，和目前接觸閱聽比率相比，未來有興趣觀看的比率更高。相反，美食料理與醫法政治題材的感興趣比率則低於目前閱聽率，可能需融合一些新元素來獲取觀眾的興趣。

有接觸經驗者未來有興趣接觸之劇集/電視劇內容 VS 目前接觸

Unit: %



Base: 近一年有閱聽劇集作品者 (N=1551)。Gap為「未來有興趣」扣掉「目前接觸」所得之差距。

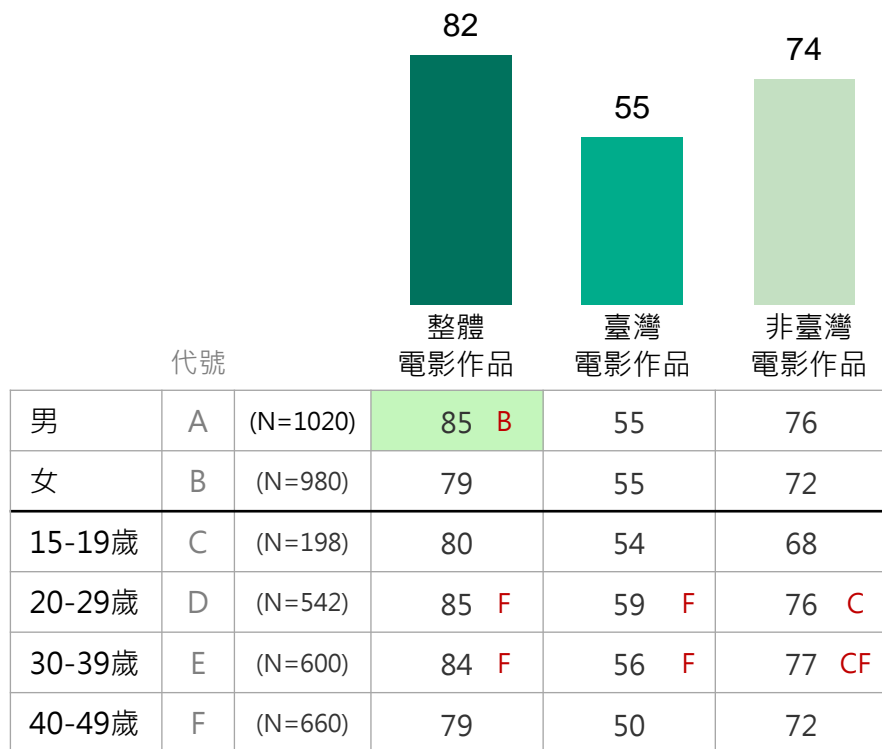
Source: B1.影視作品內容 (可複選) ; B3.閱聽的影視作品類型 (可複選) ; E1.未來有興趣內容 (可複選) ; E1a .前三未來有興趣內容 (排序)

* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 劇集作品感興趣比率排序。

➤ 男性觀賞電影的比率較高，臺灣電影近一年閱聽率突破五成

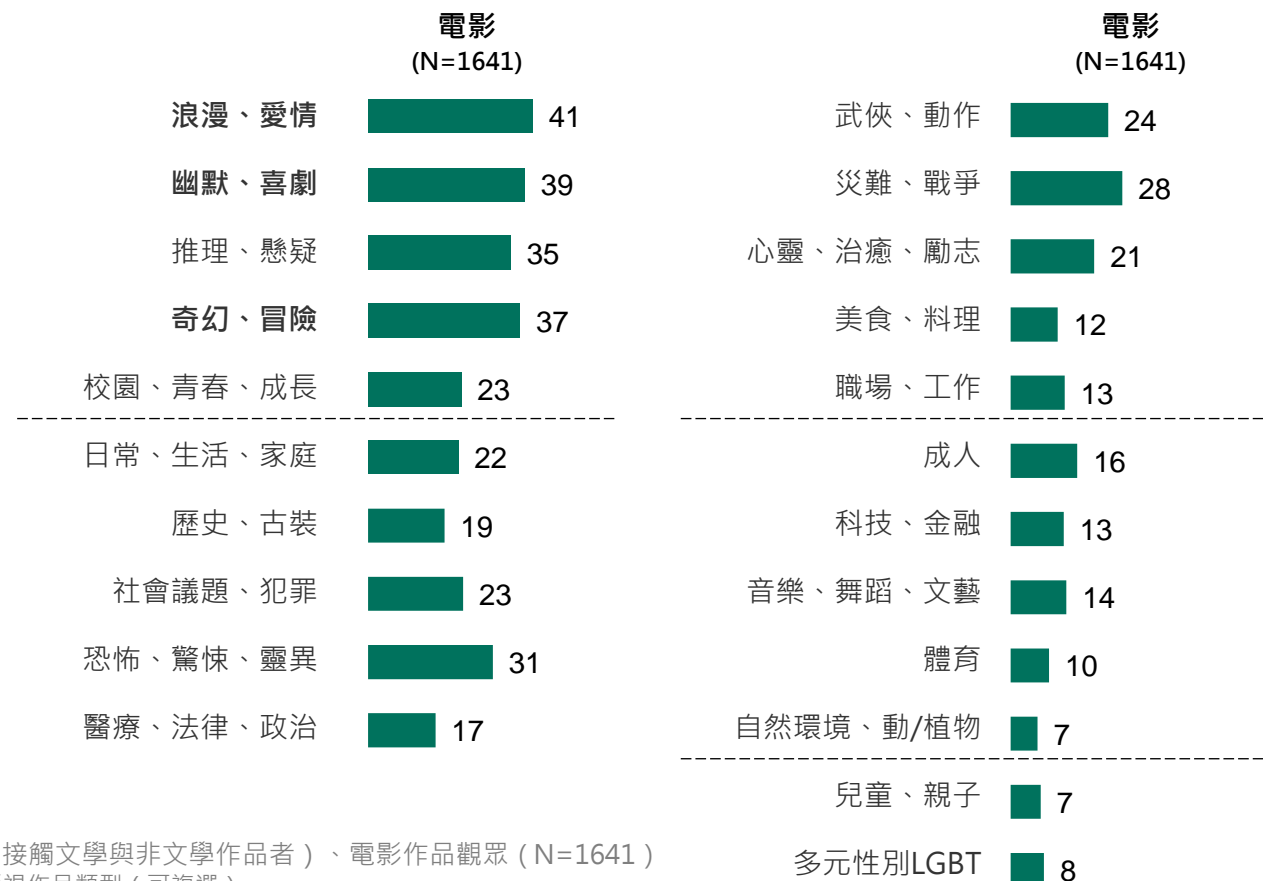
近一年電影作品閱聽率

Unit: %



各類內容觀眾閱聽率

Unit: %



Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者，且排除只接觸文學與非文學作品者)、電影作品觀眾 (N=1641)

Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選) ; B1. 影視作品閱聽內容 (可複選) ; B3. 觀賞的影視作品類型 (可複選)

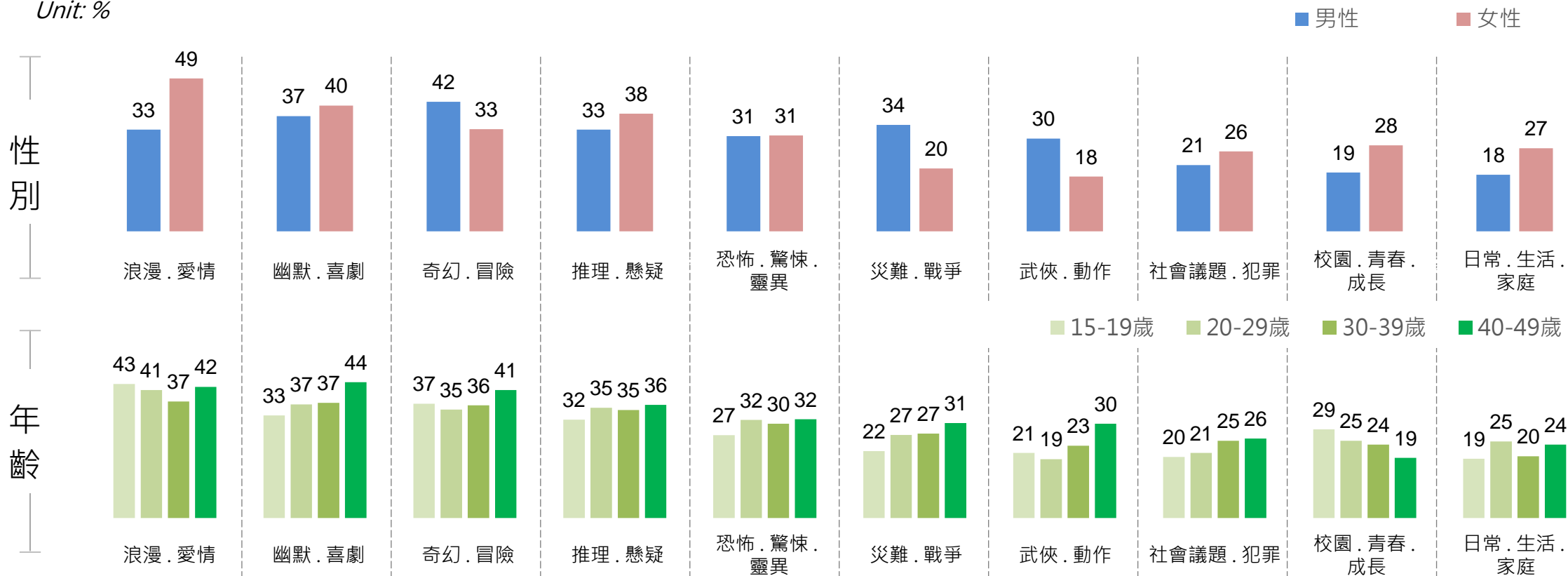
* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 影視作品閱聽率排序。

女性觀眾閱聽浪漫愛情電影的比率最高，男性則是奇幻冒險電影

女性觀眾有浪漫愛情電影閱聽經驗的比率較高，與劇集閱聽狀況相同，男性觀眾則多選擇奇幻冒險與幽默喜劇，此外戰爭與動作電影同樣是男性觀眾的閱聽率較高。而從觀眾的年齡層進行分析，29歲以下閱聽校園青春作品的比率高於其他年齡層，40~49歲則是武俠動作類的閱聽率與其他年齡層差異較大。

近一年不同性別、年齡的電影觀眾閱聽各類內容的比率

Unit: %



Base：電影作品觀眾 (N=1641)，僅列出整體電影作品閱聽率前十名之內容題材，並依照電影閱聽率進行排序。

Source：B1.影視作品閱聽內容 (可複選)；B3.閱聽的影視作品類型 (可複選)

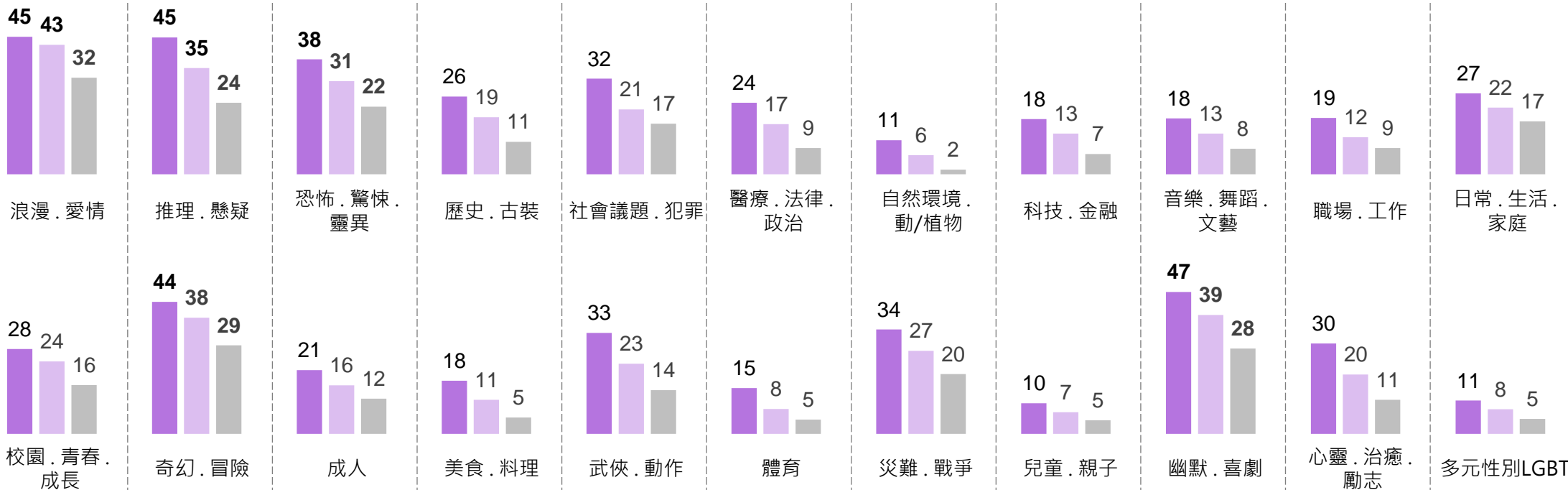
常看電影者觀賞幽默喜劇的比率最高，不同於中低頻率者多選擇浪漫愛情電影

不同閱聽頻率者 閱聽各類電影內容的比率

Unit: %

- 每週閱聽1次以上者 Top5題材 幽默喜劇 > 浪漫愛情 > 推理懸疑 > 奇幻冒險 > 恐怖驚悚 平均閱聽 5.9種 題材
- 每月閱聽1~3次者 Top5題材 浪漫愛情 > 幽默喜劇 > 奇幻冒險 > 推理懸疑 > 恐怖驚悚 平均閱聽 4.6種 題材
- 每月閱聽少於1次者 Top5題材 浪漫愛情 > 奇幻冒險 > 幽默喜劇 > 推理懸疑 > 恐怖驚悚 平均閱聽 3.1種 題材

■ 每週閱聽至少1次者 ■ 每月閱聽1~3次者 ■ 每月閱聽少於1次者



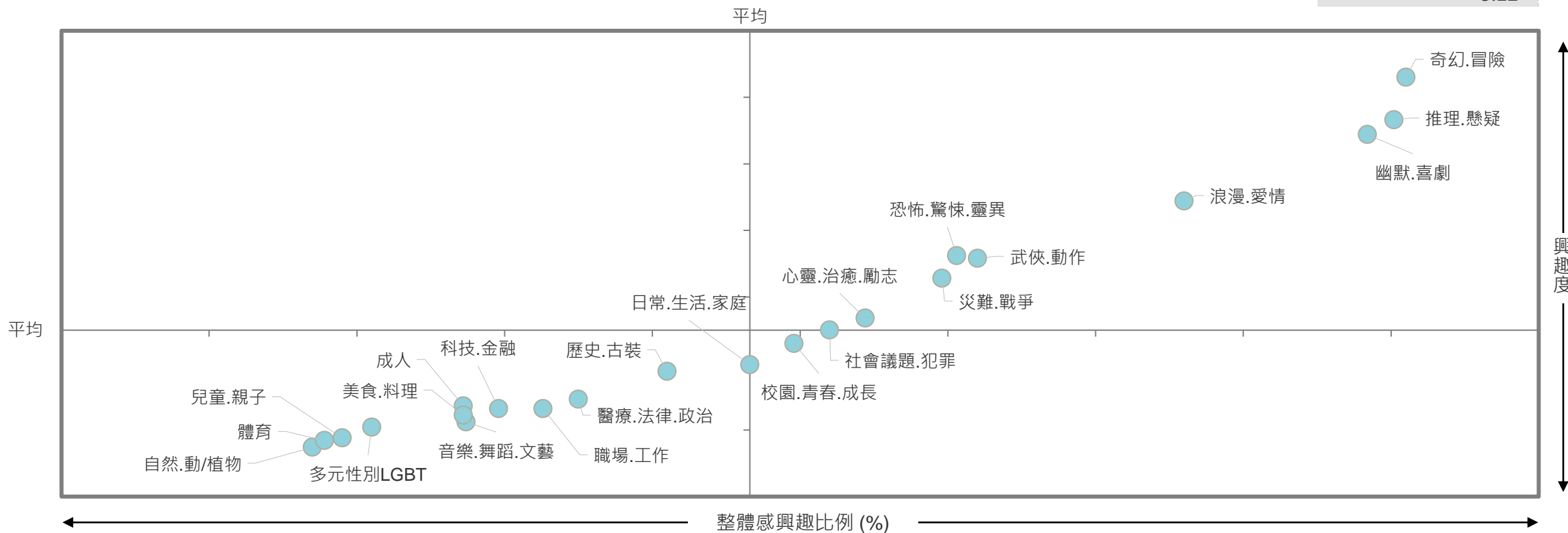
Base: 近一年有閱聽電影作品者 (N=1641)

Source: Q1.臺灣作品閱聽頻率; Q2.非臺灣作品閱聽頻率; B1.影視作品閱聽內容(可複選)

奇幻、推理懸疑與幽默作品最能引起觀眾興趣，恐怖、動作電影也受關注

未來有興趣接觸之電影作品內容

| | |
|--------|------|
| 有興趣者 | 97% |
| 平均回答個數 | 5.12 |



Base:所有受訪者 (N=2000 · 近一年有關聽兩項以上文化內容領域者)
 Source: E1.未來有興趣內容 (可複選) ; E1a.前三未來有興趣內容 (排序)

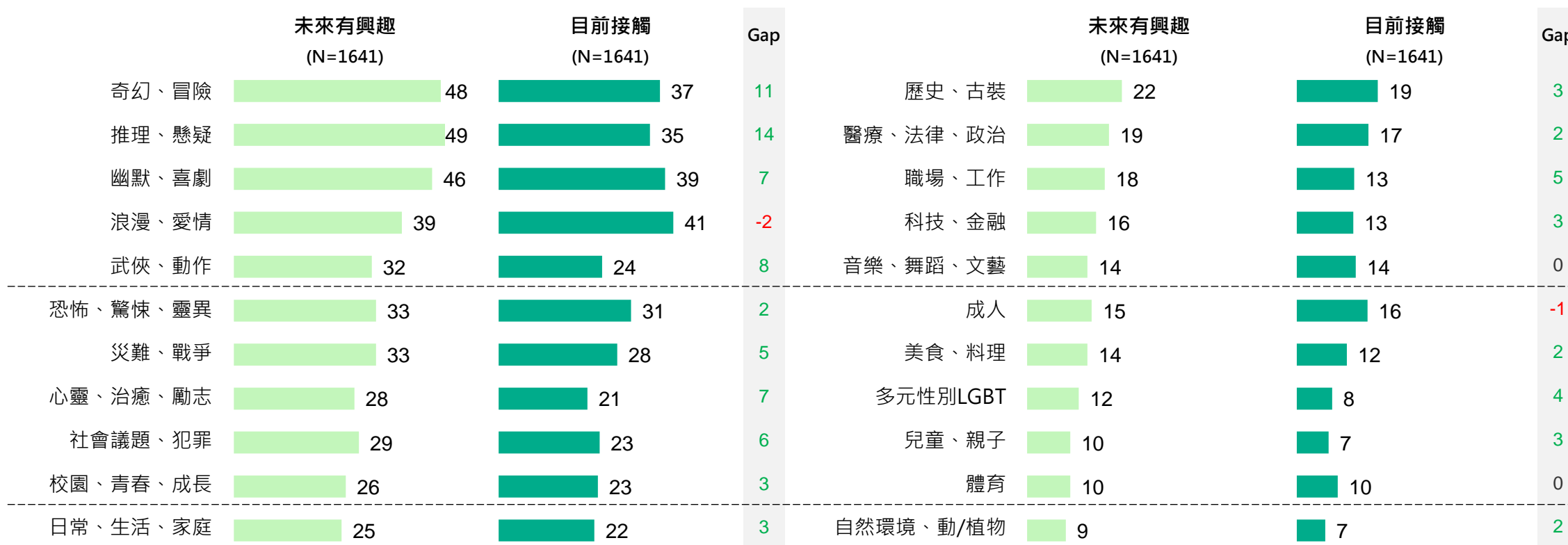
Note : 興趣度為利用加權的方式了解整體對該內容的興趣程度。最感興趣的為10分，第二感興趣的為8分，第三感興趣的為6分。有選到感興趣的為2.5分，反之則為0分。

➤ 觀眾對奇幻冒險與推理懸疑內容題材最感興趣，未來仍持續對觀眾有吸引力

近一年有觀影者四成看過浪漫愛情電影，不分年齡、性別閱聽率都超過三成，但未來感興趣比率略卻低於閱聽率。相反，目前同樣閱聽率高的奇幻冒險和推理懸疑內容都還有近五成的感興趣比率，顯示這兩類題材對觀眾有很高的吸引力。

有接觸經驗者未來有興趣接觸之電影內容 VS 目前接觸

Unit: %



Base: 近一年有閱聽電影作品者 (N=1641)。Gap為「未來有興趣」扣掉「目前接觸」所得之差距。

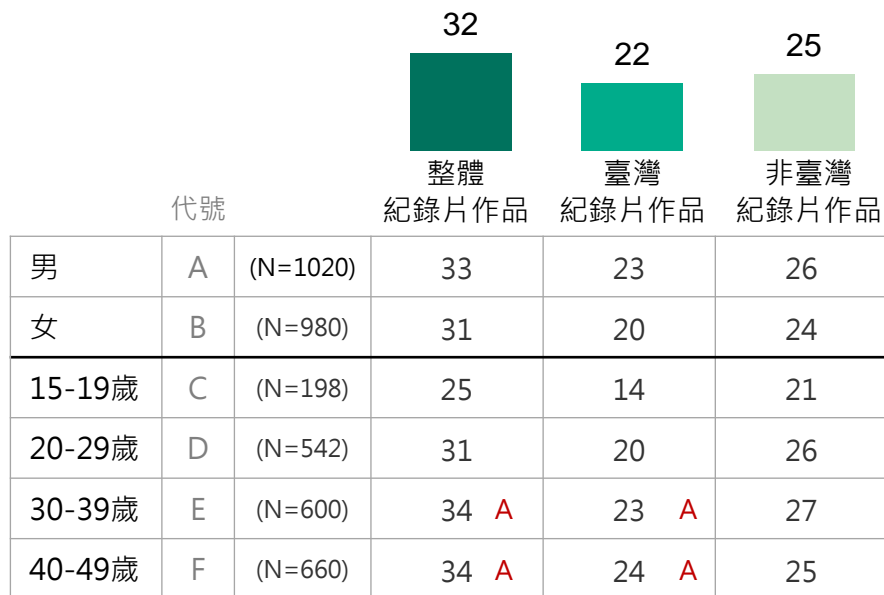
Source: B1.影視作品內容 (可複選) ; B3.閱聽的影視作品類型 (可複選) ; E1.未來有興趣內容 (可複選)

* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 電影作品感興趣比率排序。

➤ 紀錄片觀眾選擇社會、災難戰爭和自然題材居多，30歲以上近一年閱聽率較高

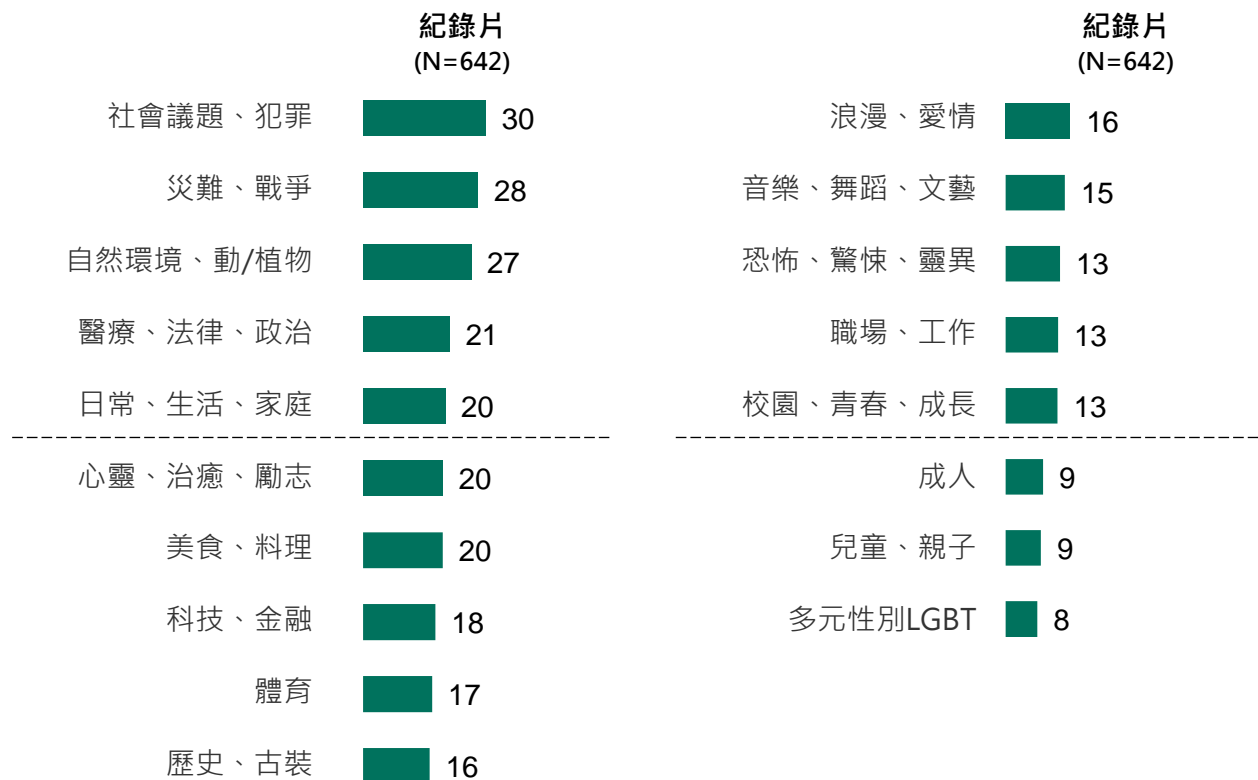
近一年紀錄片作品閱聽率

Unit: %



各類內容觀眾閱聽率

Unit: %



Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者, 且排除只接觸文學與非文學作品者)、紀錄片作品觀眾 (N=642)

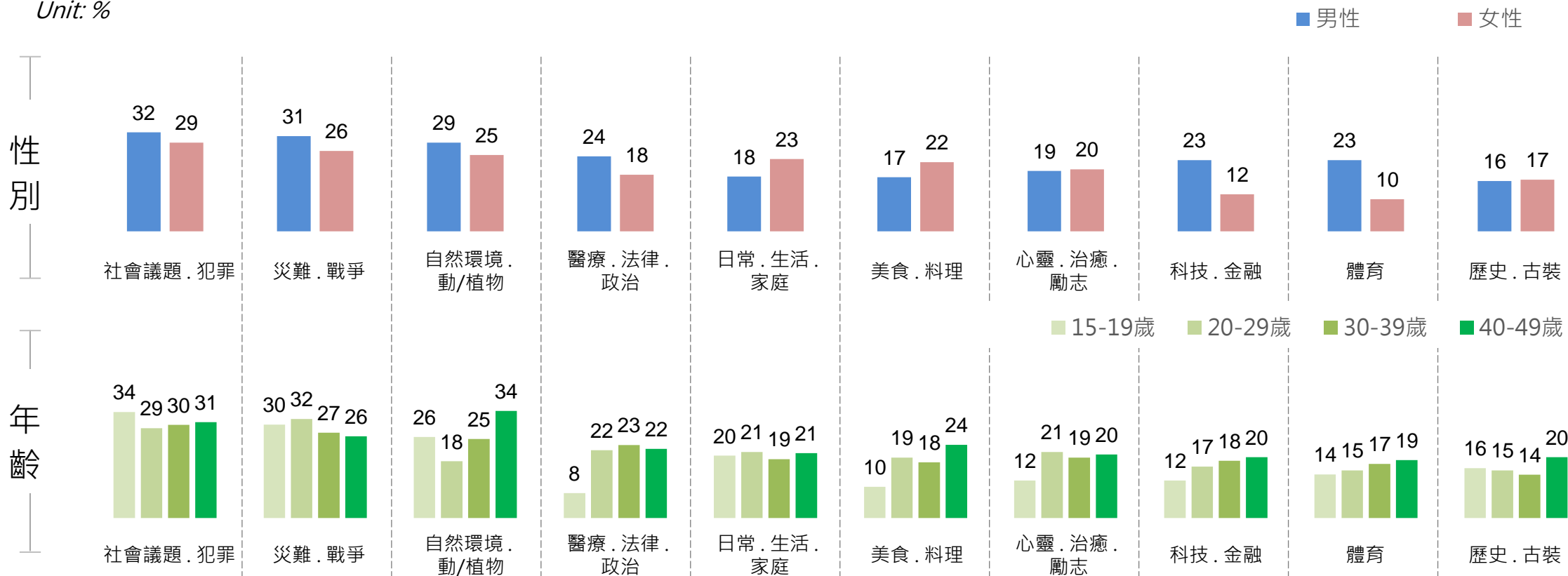
Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選); B1. 影視作品閱聽內容 (可複選); B3. 觀賞的影視作品類型 (可複選)

➤ 不論觀眾性別都以社會/犯罪紀錄片閱聽率最高，40~49歲觀眾則傾向自然環境

男性或女性觀眾都以社會議題/犯罪紀錄片閱聽率最高，值得注意的是40~49歲觀眾對於多數內容的紀錄片都有不錯的表現，其中又以自然/動植物內容最突出，而15~19歲觀賞醫法政治和料理美食類紀錄片的比率明顯比其他年齡層觀眾少。

近一年不同性別、年齡的紀錄片觀眾閱聽各類內容的比率

Unit: %



Base：紀錄片作品觀眾（N=642），僅列出整體紀錄片作品閱聽率前十名之內容題材，並依照紀錄片閱聽率進行排序。

Source：B1.影視作品閱聽內容（可複選）；B3.閱聽的影視作品類型（可複選）

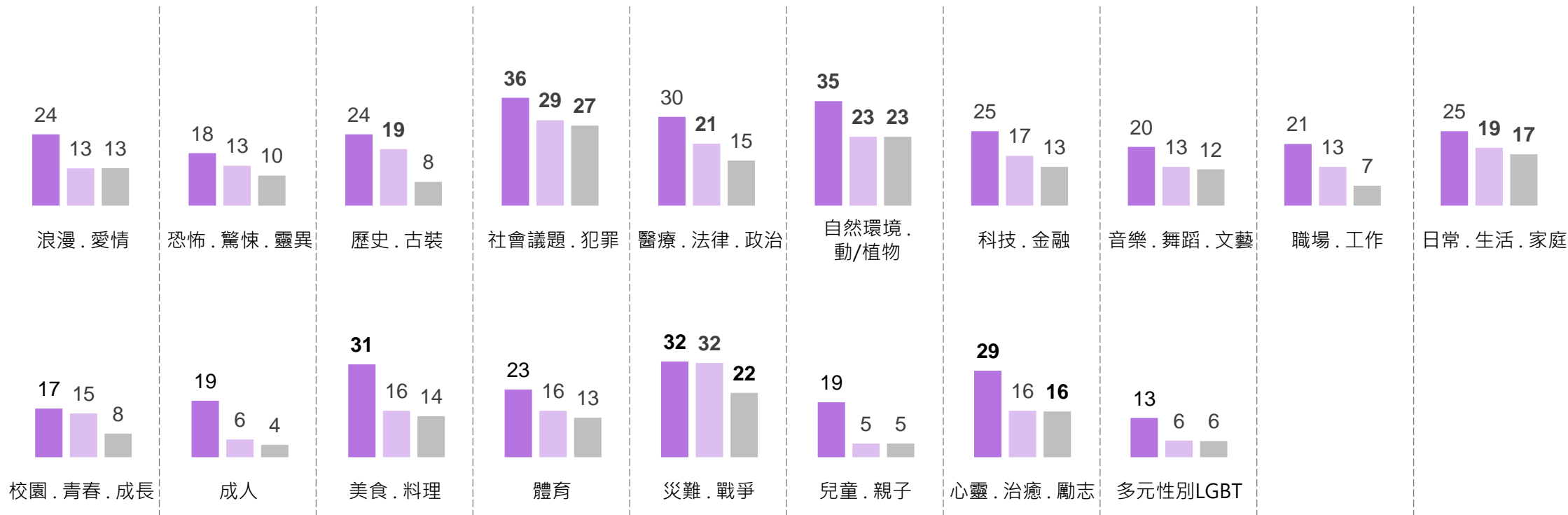
> 常看紀錄片者與其他觀眾相比，料理美食類紀錄片的閱聽率落差最大

不同閱聽頻率者 閱聽各類紀錄片內容的比率

Unit: %

- 每週閱聽1次以上者 Top5題材 社會議題 > 自然環境 > 災難戰爭 > 美食料理 > 心靈治癒 平均閱聽 4.4種 題材
- 每月閱聽1~3次者 Top5題材 災難戰爭 > 社會議題 > 自然環境 > 醫法政治 > 歷史古裝、日常生活 平均閱聽 2.9種 題材
- 每月閱聽少於1次者 Top5題材 社會議題 > 自然環境 > 災難戰爭 > 日常生活 > 心靈治癒 平均閱聽 2.3種 題材

■ 每週閱聽至少1次者 ■ 每月閱聽1~3次者 ■ 每月閱聽少於1次者



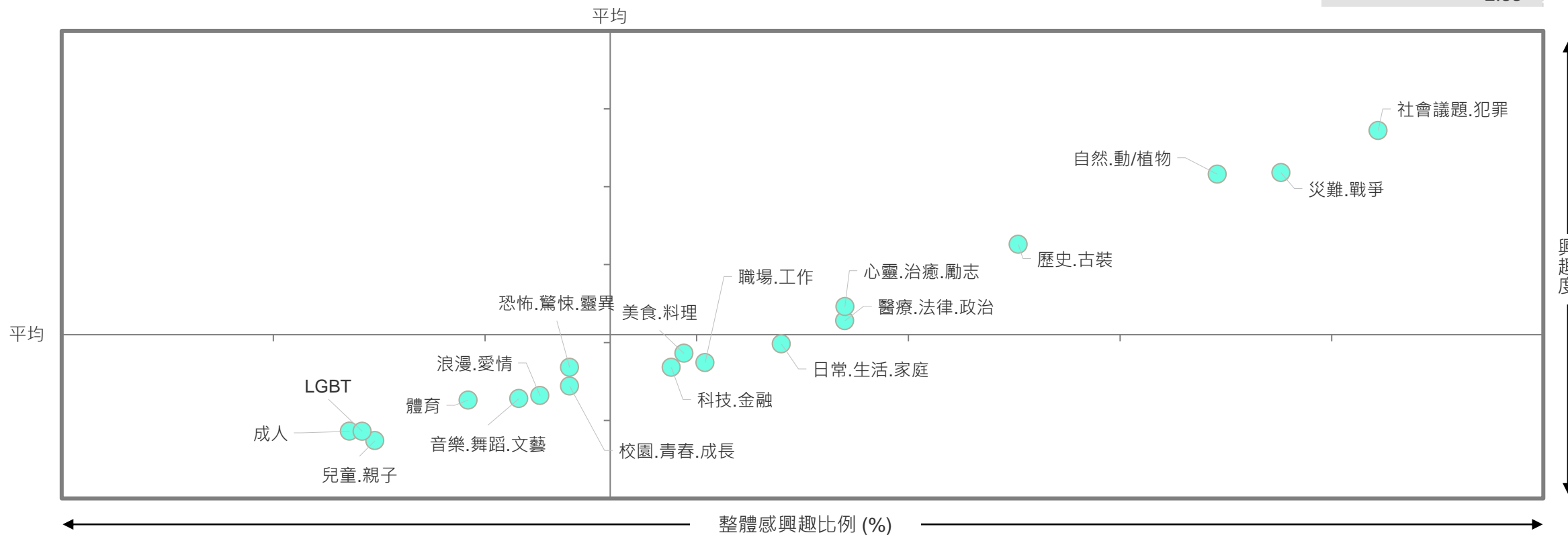
Base: 近一年有閱聽紀錄片作品者 (N=642)

Source: Q1.臺灣作品閱聽頻率; Q2.非臺灣作品閱聽頻率; B1.影視作品閱聽內容(可複選)

➤ 社會議題、災難和自然環境內容的接觸率與感興趣程度都相對較高

未來有興趣接觸之紀錄片作品內容

有興趣者 85%
平均回答個數 2.85



Base:所有受訪者 (N=2000 · 近一年有關聽兩項以上文化內容領域者)
Source: E1.未來有興趣內容 (可複選) ; E1a. 前三未來有興趣內容 (排序)

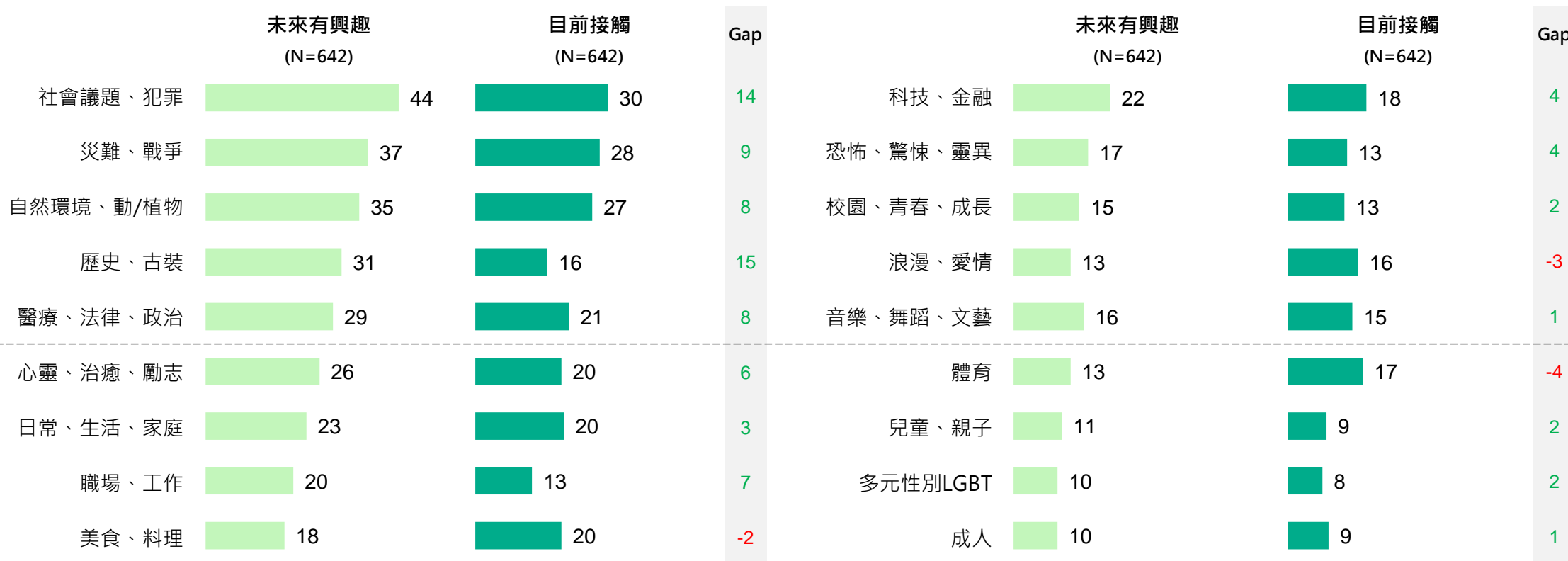
Note : 興趣度為利用加權的方式了解整體對該內容的興趣程度。最感興趣的為10分，第二感興趣的為8分，第三感興趣的為6分。有選到感興趣的為2.5分，反之則為0分。

➤ 除社會議題/犯罪類紀錄片，歷史類內容在有閱聽經驗的觀眾中具有發展性

社會議題/犯罪紀錄片不僅是近一年有閱聽經驗者觀看比率較高的內容，更是觀眾未來最有興趣的題材。歷史紀錄片則是觀眾未來感興趣比率明顯高於目前閱聽率的內容，顯示歷史類紀錄片的未來發展性。

有接觸經驗者未來有興趣接觸之紀錄片內容 VS 目前接觸

Unit: %



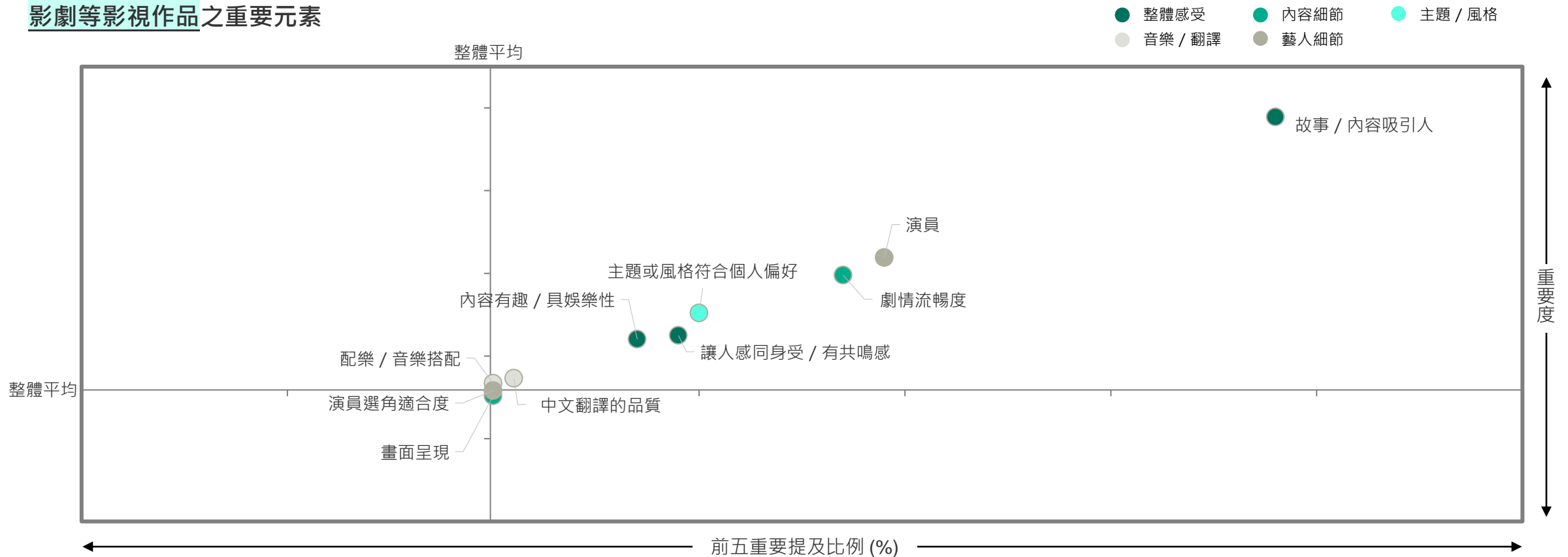
Base:近一年有閱聽紀錄片作者 (N=642)。Gap為「未來有興趣」扣掉「目前接觸」所得之差距。

Source: B1.影視作品內容 (可複選) ; B3.閱聽的影視作品類型 (可複選) ; E1.未來有興趣內容 (可複選)

* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 紀錄片感興趣比率排序。

➤ 影劇首要元素為吸引人的故事，觀眾其次才將演員以及劇情流暢度納入考量

影劇等影視作品之重要元素



Base: 近一年有閱聽劇集 / 電視劇 / 電影 / 紀錄片作品者 (N=1870) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素
 Source: B8. 根據您過去的所有閱聽經驗，請問影視作品 (包含劇集 / 電視劇 / 電影 / 紀錄片等) 的哪些要素是您在意的？
 請您至多選擇五個您最在意的元素，並依照重要程度排列。

Note: 重要度為利用加權的方式了解對於整體族群來說，該元素的重要程度。
 前五重要的依序給予10分-6分，有選到重要的為2.5分，沒有選到重要的則給0分。

➤ 作品整體感受與吸引力對觀眾來說最重要，演員則是女性觀眾的重要元素

女性觀眾比男性更在意作品的共鳴感與演員選角，而男性觀眾則除了故事吸引力外，其次在意劇情流暢度、作品主題和趣味娛樂性。觀察年齡可發現15~29歲在意作品主題/風格的比率較30歲以上族群高，且15~19歲重視作品配樂的比率也高於其他年齡層。

影劇等影視作品之重要元素 - 前五重要

Unit: %

| | 整體 (N=1870) | 年齡 | | | | 性別 | | 同住家人 | |
|------------------|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------|--------------|------------------|-----------------|
| | | 15-19歲 (N=183) | 20-29歲 (N=504) | 30-39歲 (N=566) | 40-49歲 (N=617) | 男 (N=946) | 女 (N=924) | 無未成年 (N=1255) | 有未成年 (N=615) |
| [整體感受] | 88 | 88 | 86 | 88 | 90 | 86 | 90 | 87 | 90 |
| 故事 / 內容吸引人 | 58 | 54 | 55 | 60 | 61 | 52 | 65 | 59 | 56 |
| 讓人感同身受 / 有共鳴感 | 29 | 24 | 31 | 28 | 29 | 25 | 33 | 29 | 28 |
| 內容有趣 / 具娛樂性 | 27 | 32 | 25 | 25 | 29 | 29 | 25 | 27 | 27 |
| [內容細節] | 76 | 72 | 79 | 76 | 74 | 77 | 74 | 76 | 75 |
| 劇情流暢度 | 37 | 27 | 39 | 35 | 41 | 36 | 39 | 37 | 37 |
| 畫面呈現 | 20 | 17 | 24 | 19 | 18 | 20 | 20 | 20 | 18 |
| [藝人細節] | 53 | 54 | 51 | 52 | 54 | 46 | 60 | 52 | 54 |
| 演員 | 39 | 42 | 39 | 37 | 40 | 33 | 45 | 38 | 41 |
| 演員選角適合度 | 20 | 17 | 19 | 23 | 19 | 17 | 23 | 21 | 18 |
| [主題 / 風格] | 46 | 54 | 51 | 41 | 45 | 50 | 43 | 45 | 48 |
| 主題或風格符合個人偏好 | 30 | 37 | 35 | 26 | 28 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| [音樂 / 翻譯] | 43 | 50 | 44 | 42 | 42 | 44 | 42 | 41 | 47 |
| 中文翻譯的品質 | 21 | 17 | 19 | 23 | 21 | 22 | 19 | 20 | 22 |
| 配樂 / 音樂搭配 | 20 | 26 | 23 | 19 | 17 | 18 | 22 | 19 | 22 |

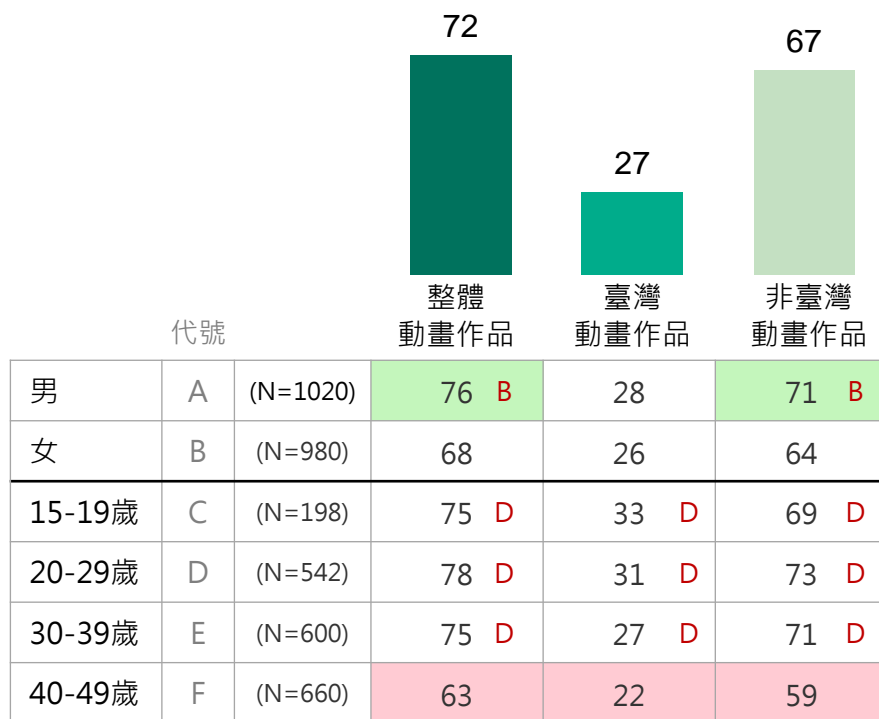
Base: 近一年有閱聽劇集 / 電視劇 / 電影 / 紀錄片作品者 (N=1870) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素

Source: B8.劇集 / 電視劇 / 電影 / 紀錄片作品重要元素 (排序)

➤ 男性、39歲以下族群觀看動畫作品的比率較高，閱聽非臺灣作品居多

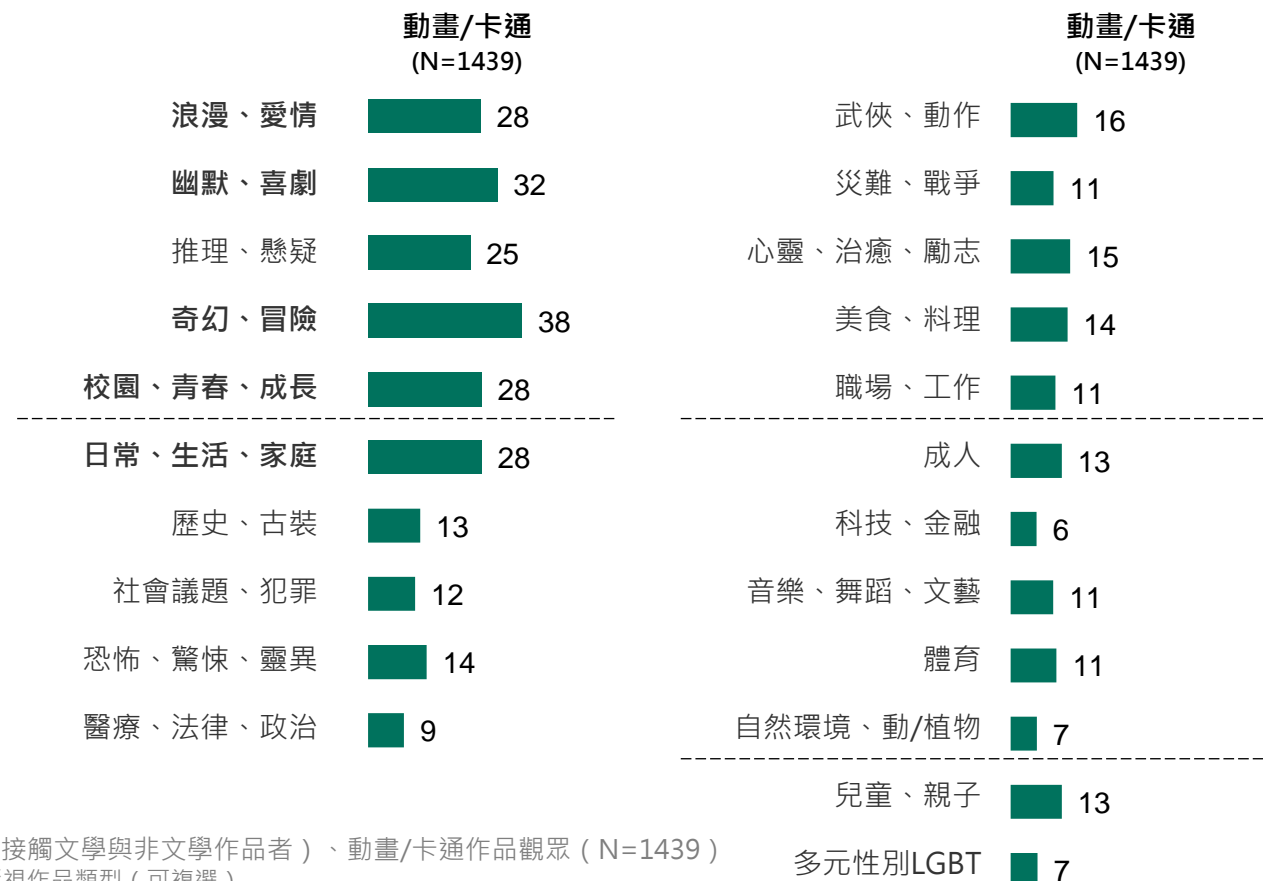
近一年動畫/卡通作品閱聽率

Unit: %



各類內容觀眾閱聽率

Unit: %



Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者, 且排除只接觸文學與非文學作品者)、動畫/卡通作品觀眾 (N=1439)

Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選); B1. 影視作品閱聽內容 (可複選); B3. 觀賞的影視作品類型 (可複選)

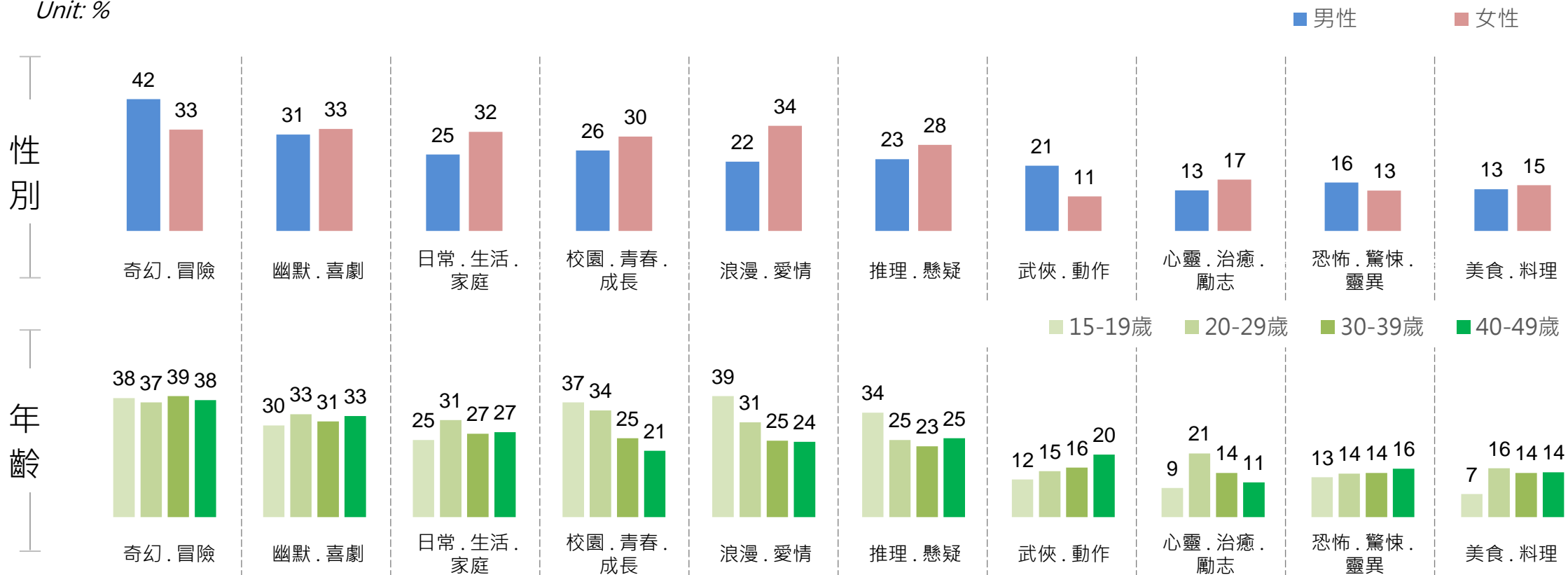
* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 影視作品閱聽率排序。

➤ 不同年齡層的動畫觀眾皆有約四成觀賞奇幻冒險作品的經驗

男性觀眾超過四成有閱聽奇幻冒險動畫的經驗，女性觀眾則是閱聽浪漫愛情內容的比率更高一些。15~19歲動畫觀眾閱聽浪漫、校園、推理作品的比率較其他年齡層突出，20~29歲則是治癒勵志類內容，而武俠和恐怖類動畫的閱聽率則隨年齡層逐漸提升。

近一年不同性別、年齡的動畫/卡通觀眾閱聽各類內容的比率

Unit: %



Base：動畫/卡通作品觀眾（N=1439），僅列出整體動畫/卡通作品閱聽率前十名之內容題材，並依照動畫/卡通閱聽率進行排序。

Source：B1.影視作品閱聽內容（可複選）；B3.閱聽的影視作品類型（可複選）

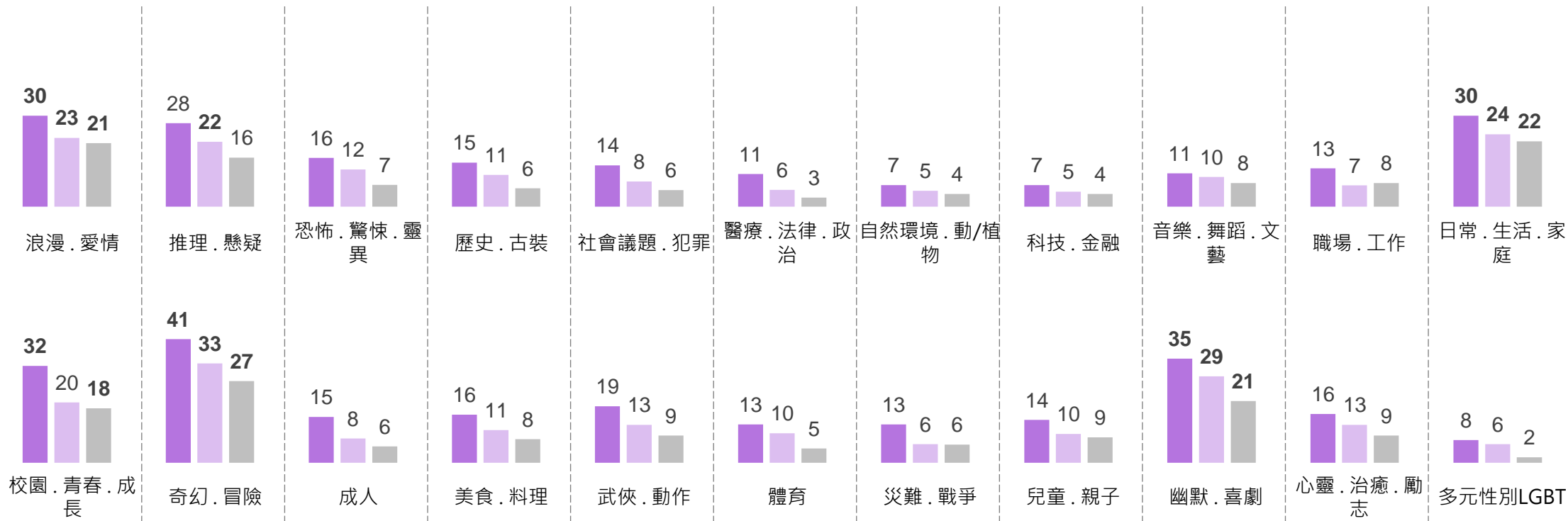
常看動畫者閱聽校園青春的比率較高，但不論頻率高低都最偏好奇幻冒險內容

不同閱聽頻率者 閱聽各類動畫/卡通作品內容的比率

Unit: %

| | | | |
|-------------|--------|----------------------------------|--------------|
| • 每週閱聽1次以上者 | Top5題材 | 奇幻冒險 > 幽默喜劇 > 校園青春 > 浪漫愛情、日常生活 | 平均閱聽 4.1種 題材 |
| • 每月閱聽1~3次者 | Top5題材 | 奇幻冒險 > 幽默喜劇 > 日常生活 > 浪漫愛情 > 推理懸疑 | 平均閱聽 2.9種 題材 |
| • 每月閱聽少於1次者 | Top5題材 | 奇幻冒險 > 日常生活 > 浪漫愛情、幽默喜劇 > 校園青春 | 平均閱聽 2.2種 題材 |

■ 每週閱聽至少1次者 ■ 每月閱聽1~3次者 ■ 每月閱聽少於1次者



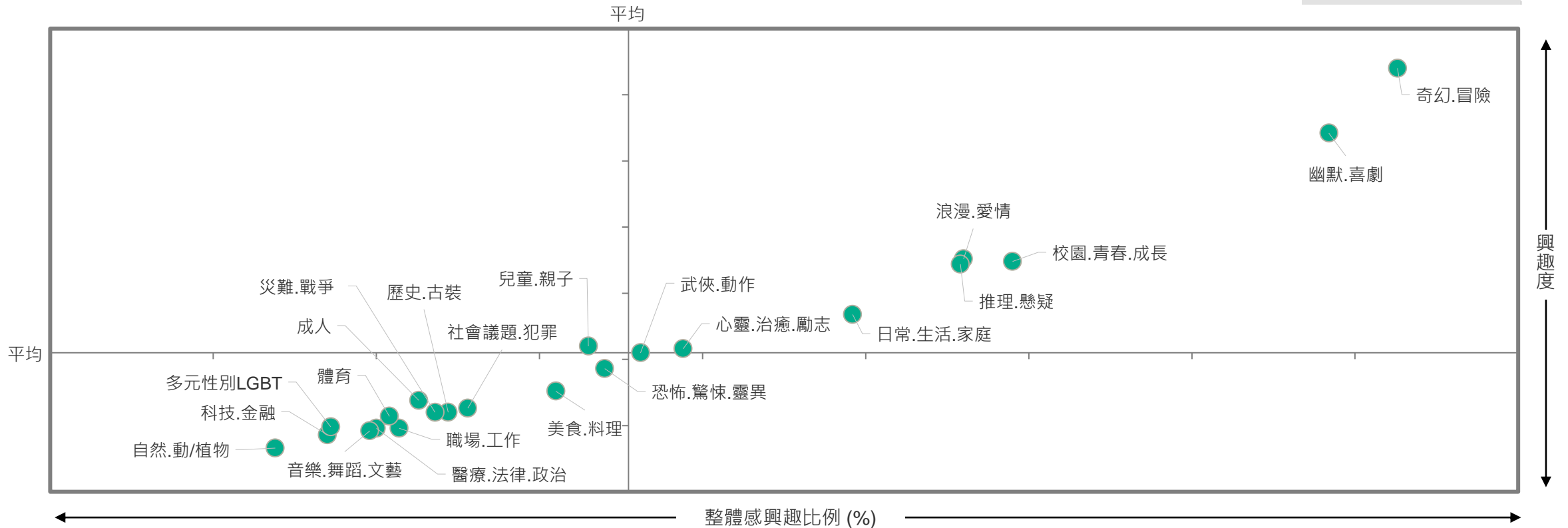
Base: 近一年有閱聽動畫/卡通作品者 (N=1439)

Source: Q1.臺灣作品閱聽頻率; Q2.非臺灣作品閱聽頻率; B1.影視作品閱聽內容 (可複選)

➤ 民眾平均感興趣近四種內容題材，其中以奇幻冒險和幽默喜劇興趣度最高

未來有興趣接觸之動畫/卡通作品內容

| | |
|--------|------|
| 有興趣者 | 92% |
| 平均回答個數 | 3.89 |



Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有關聽兩項以上文化內容領域者)
 Source: E1. 未來有興趣內容 (可複選) ; E1a. 前三未來有興趣內容 (排序)

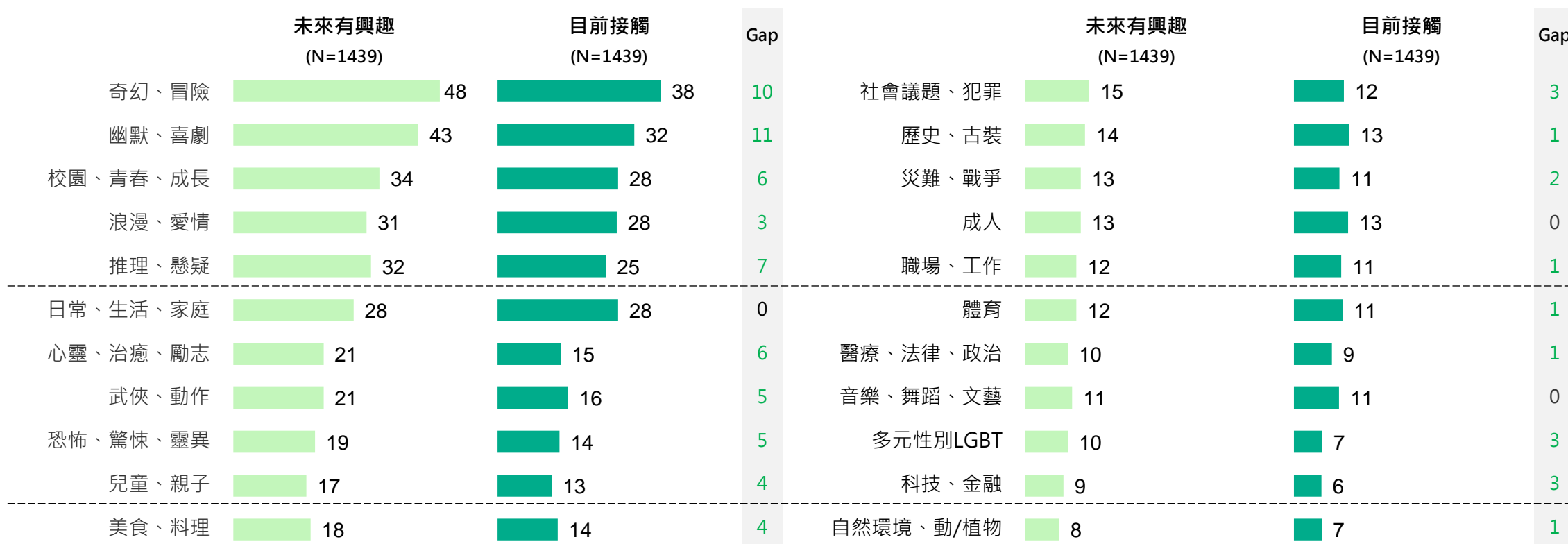
Note: 興趣度為利用加權的方式了解整體對該內容的興趣程度。最感興趣的為10分，第二感興趣的為8分，第三感興趣的為6分。有選到感興趣的為2.5分，反之則為0分。

奇幻冒險和幽默喜劇題材仍是未來受觀眾青睞的內容

奇幻冒險和幽默喜劇動畫不只是最多動畫觀眾選擇閱聽的類型，觀眾對這兩個題材仍持續有興趣，期待看到更多作品。除此之外，日常內容的動畫也有將近三成的動畫閱聽者感興趣，顯示貼近生活的作品也對觀眾具有一定程度的吸引力。

有接觸經驗者未來有興趣接觸之動畫/卡通內容 VS 目前接觸

Unit: %



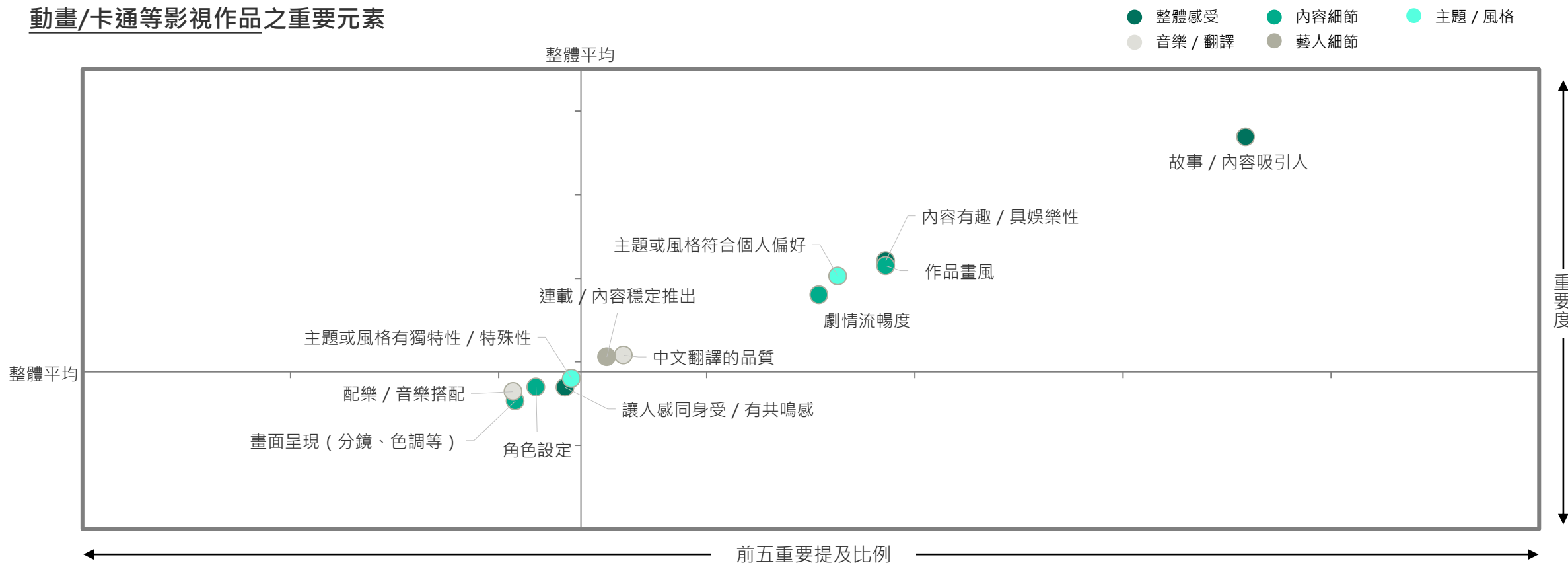
Base: 近一年有閱聽動畫/卡通作品者 (N=1439)。Gap為「未來有興趣」扣掉「目前接觸」所得之差距。

Source: B1.影視作品內容 (可複選) ; B3.閱聽的影視作品類型 (可複選) ; E1.未來有興趣內容 (可複選)

* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 動畫/卡通感興趣比率排序。

➤ 動畫卡通最重要的元素為吸引人的故事，其次為畫風、趣味性及作品主題

動畫/卡通等影視作品之重要元素



Base: 近一年有閱聽動畫/卡通作品者 (N=1439)，僅出示前五重要中回答20%以上的元素
 Source: B7. 根據您過去的所有閱聽經驗，請問動畫 / 動畫電影 / 卡通作品的哪些要素是您在意的？請您至多選擇五個您最在意的元素，並依照重要程度排列。

Note: 重要度為利用加權的方式了解對於整體族群來說，該元素的重要程度。前五重要的依序給予10分-6分，有選到重要的為2.5分，沒有選到重要的則給0分。

➤ 動畫主要受眾的年輕族群除故事吸引力，也重視作品的角色設定和主題風格

動畫領域與其他影視作品相同，皆是女性觀眾在意內容細節，而男性重視作品風格的狀況。觀察不同年齡層的觀眾，年輕觀眾除內容吸引力，其次在意主題風格、趣味性和畫風，也比30歲以上族群更重視作品的角色設定，劇情流暢度的重要性則較低。

動畫/卡通作品之重要元素 - 前五重要

Unit: %

| | 整體 (N=1439) | 年齡 | | | | 性別 | | 同住家人 | |
|------------------|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------|--------------|-----------------|-----------------|
| | | 15-19歲 (N=149) | 20-29歲 (N=420) | 30-39歲 (N=452) | 40-49歲 (N=418) | 男 (N=771) | 女 (N=668) | 無未成年 (N=977) | 有未成年 (N=462) |
| [整體感受] | 90 | 91 | 89 | 89 | 90 | 88 | 92 | 89 | 91 |
| 故事 / 內容吸引人 | 56 | 61 | 54 | 52 | 61 | 52 | 61 | 56 | 55 |
| 內容有趣 / 具娛樂性 | 39 | 41 | 35 | 41 | 40 | 37 | 40 | 37 | 43 |
| 讓人感同身受 / 有共鳴感 | 23 | 22 | 23 | 23 | 23 | 23 | 24 | 23 | 25 |
| [內容細節] | 83 | 81 | 86 | 80 | 83 | 82 | 84 | 83 | 83 |
| 作品畫風 | 39 | 34 | 42 | 40 | 35 | 34 | 44 | 40 | 35 |
| 劇情流暢度 | 35 | 20 | 32 | 37 | 43 | 33 | 38 | 36 | 35 |
| 角色設定 | 22 | 30 | 28 | 20 | 15 | 22 | 21 | 23 | 20 |
| 畫面呈現 | 21 | 22 | 26 | 20 | 17 | 20 | 22 | 22 | 18 |
| [主題 / 風格] | 56 | 66 | 56 | 57 | 50 | 58 | 53 | 56 | 56 |
| 主題或風格符合個人偏好 | 36 | 46 | 41 | 37 | 28 | 35 | 37 | 38 | 34 |
| 主題或風格有獨特性 / 特殊性 | 24 | 24 | 21 | 24 | 24 | 27 | 19 | 23 | 25 |
| [音樂 / 翻譯] | 50 | 58 | 48 | 47 | 53 | 50 | 50 | 48 | 55 |
| 中文翻譯的品質 | 26 | 30 | 23 | 25 | 29 | 25 | 28 | 25 | 27 |
| 配樂 / 音樂搭配 | 21 | 26 | 22 | 21 | 18 | 21 | 20 | 19 | 24 |
| [管道 / 發表] | 25 | 24 | 28 | 23 | 26 | 28 | 22 | 25 | 26 |
| 連載 / 內容穩定推出 | 25 | 24 | 28 | 23 | 26 | 28 | 22 | 25 | 26 |

Base: 近一年有閱聽動畫/卡通作品者 (N=1439) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素

Source: B7. 動畫 / 動畫電影 / 卡通作品重要元素 (排序)

小結

近一年有收看影視作品的比率高，浪漫愛情、幽默喜劇、推理懸疑、奇幻冒險作品為目前主要收看的類型，整體閱聽以非臺灣作品為多數，臺灣作品較偏向日常生活、社會議題和浪漫愛情作品。整體來說男性觀眾較偏好奇幻冒險作品，女性選擇浪漫和推理題材，校園/成長題材的收看比率則隨年齡層降低而增加。

影劇作品首要元素為吸引人的故事內容，尤其對女性觀眾來說，不只要找演得好的演員，也要注意演員跟戲劇是否合適。對男性觀眾來說內容有趣的話較加分。另一方面以男性觀眾較多的動畫作品，故事吸引力同樣也是最重要的元素，其次為趣味性和作品畫風。

近一年接觸影視作品內容、地區及形式 - Top10 題材

Unit: %

■ 近一年閱聽者 N=1951

■ 臺灣 ■ 非臺灣

■ 劇集 / 電視劇 ■ 動畫 / 卡通 ■ 電影 ■ 紀錄片

整體受訪者有...
(N=2000)

78%

有觀看劇集 / 電視劇

72%

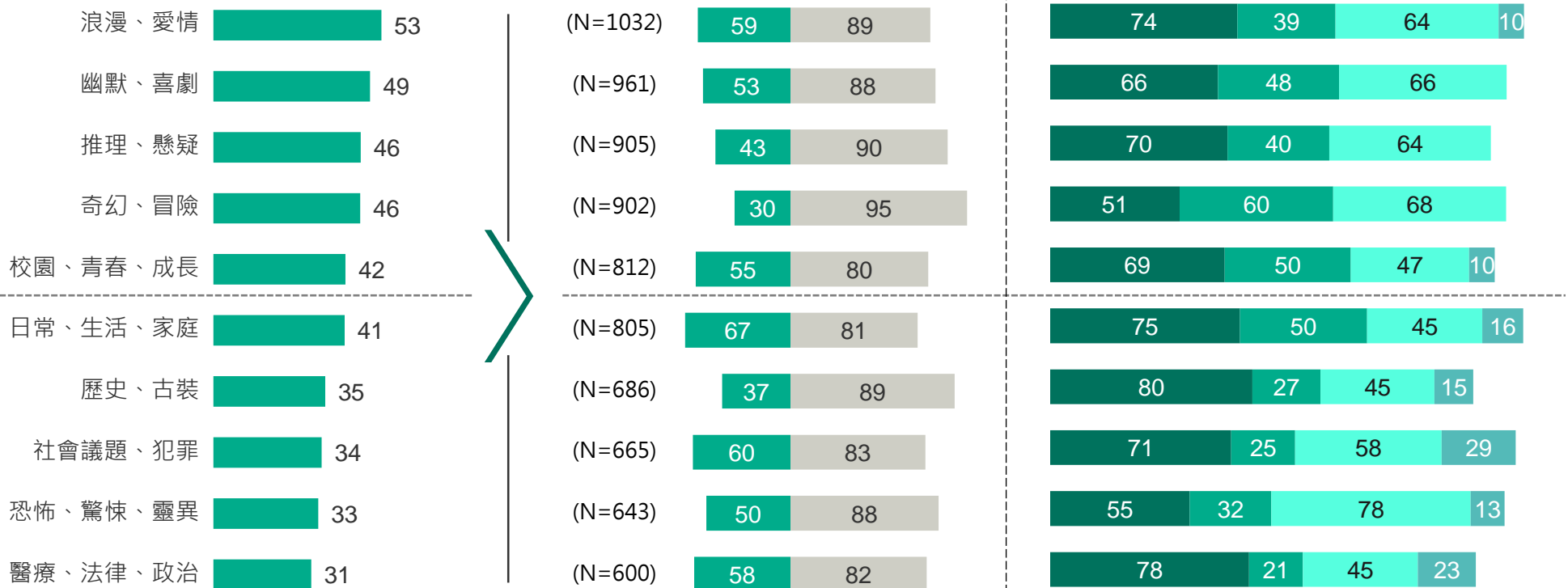
有觀看動畫 / 卡通

82%

有觀看電影

32%

有觀看紀錄片



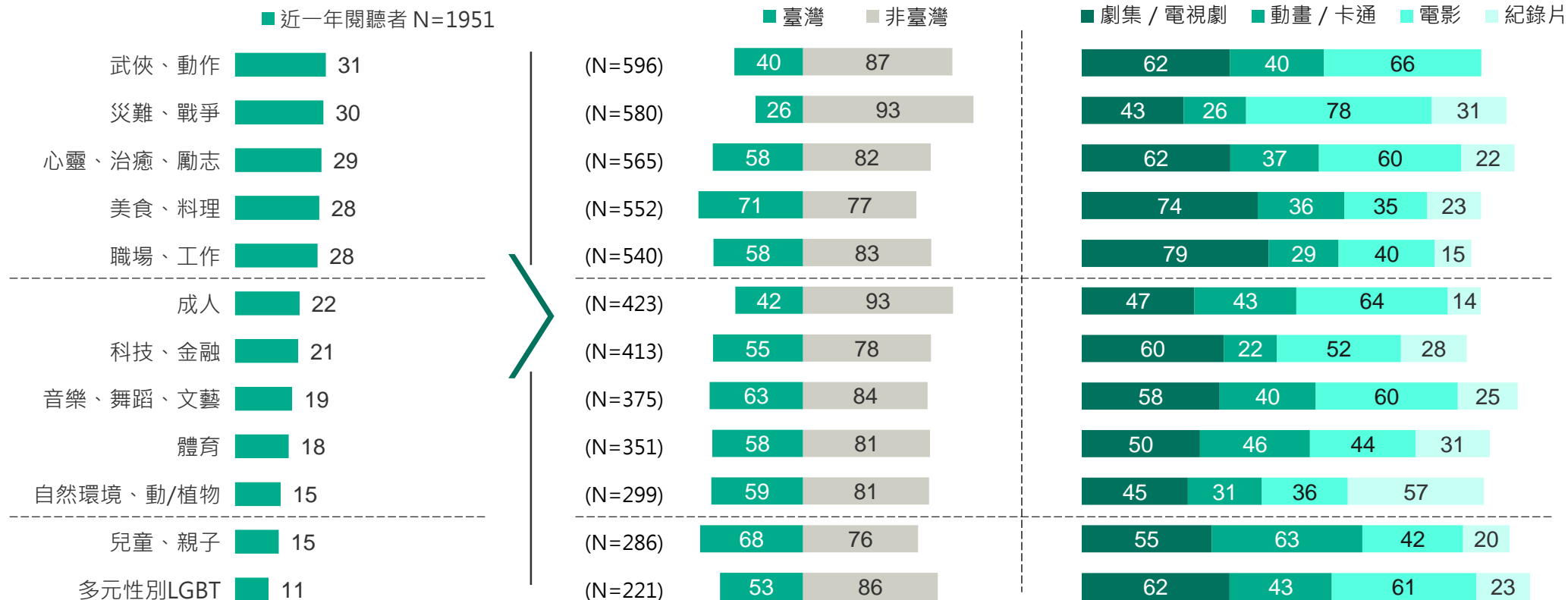
Base: 所有受訪者 (N=2000，近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者，且排除只接觸文學與非文學作品者)、近一年有閱聽影視作品者 (N=1951)

Source: B1.影視作品閱讀內容 (可複選) ; B2.臺灣/非臺灣作品 (可複選) ; B3.閱聽的影視作品類型 (可複選)

在其他閱聽群眾較小的題材中，臺灣作品以美食料理和兒童親子影視內容的閱聽率較高，其中兒童親子類的影視作品較集中於動畫/卡通形式。

近一年接觸影視作品種類、地區及形式 - (2)

Unit: %



Base: 近一年有閱聽影視作品者 (N=1951)

Source: B1.影視作品閱讀內容 (可複選) ; B2.臺灣/非臺灣作品 (可複選) ; B3.閱聽的影視作品類型 (可複選)

3-2.

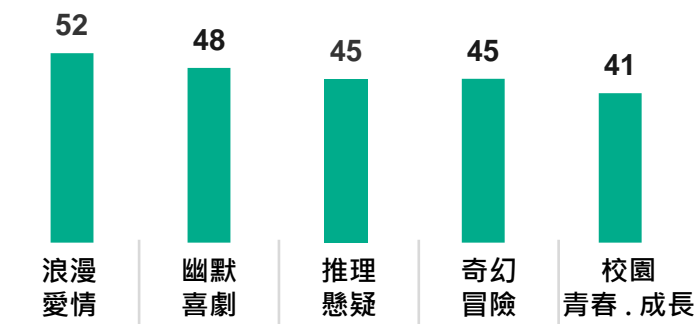
影視 (劇集/電視劇、電影、紀錄片、動畫)

跨域與改編

※ 閱讀說明：近一年有觀賞浪漫愛情影視作品的觀眾中，有33.6%近一年也閱讀過浪漫愛情的出版作品、47.6%聆聽韓文歌曲、38.6%玩過休閒益智遊戲。

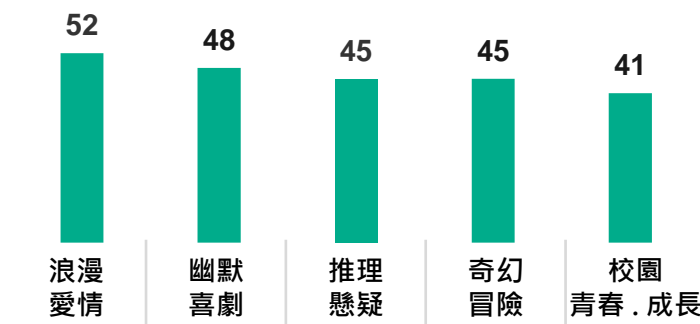
影視題材閱聽率Top5：

Unit: %



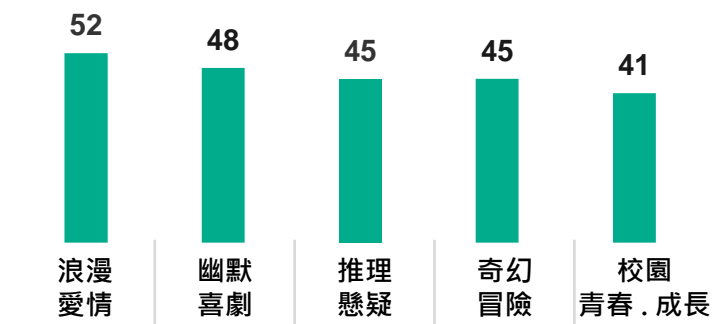
影視題材閱聽率Top5：

Unit: %



影視題材閱聽率Top5：

Unit: %



出版題材閱讀率Top3

| | | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 浪漫愛情 33.6% | 心靈治癒 31.5% | 推理懸疑 37.3% | 奇幻冒險 35.7% | 浪漫愛情 31.9% |
| 心靈治癒 29.5% | 推理懸疑 27.0% | 心靈治癒 29.7% | 心靈治癒 29.7% | 日常生活 30.9% |
| 推理懸疑 26.8% | 日常生活 26.6% | 浪漫愛情 28.1% | 日常生活 27.8% | 校園青春 29.6% |

(排除影視配樂、流行樂其他音樂曲風Top3)

外語音樂聆聽率

電玩遊戲類型Top3

| | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 電子舞曲 32.4% | 電子舞曲 33.0% | 電子舞曲 32.0% | 電子舞曲 34.5% | 電子舞曲 35.0% |
| 嘻哈饒舌 28.7% | R&B藍調 31.7% | 嘻哈饒舌 31.2% | 嘻哈饒舌 32.0% | 嘻哈饒舌 30.9% |
| R&B藍調 28.5% | 嘻哈饒舌 30.6% | R&B藍調 30.4% | R&B藍調 31.8% | R&B藍調 30.9% |

相關題材電玩遊玩率

相同題材出版閱讀率

| | | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 浪漫愛情 33.6% | 幽默喜劇 22.4% | 推理懸疑 37.3% | 奇幻冒險 35.7% | 校園青春 29.6% |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|

| | | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 歐美西洋 60.1% | 歐美西洋 63.4% | 歐美西洋 61.5% | 歐美西洋 62.2% | 歐美西洋 60.7% |
| 韓文歌曲 47.6% | 日文歌曲 45.3% | 日文歌曲 47.1% | 日文歌曲 49.8% | 日文歌曲 49.0% |
| 日文歌曲 43.8% | 韓文歌曲 43.4% | 韓文歌曲 45.2% | 韓文歌曲 43.7% | 韓文歌曲 48.3% |

| | | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 休閒益智 38.6% | 休閒益智 40.1% | 休閒益智 38.2% | 角色扮演 39.9% | 休閒益智 40.0% |
| 角色扮演 31.3% | 角色扮演 34.4% | 角色扮演 34.5% | 休閒益智 36.0% | 角色扮演 36.0% |
| 模擬遊戲 27.9% | 模擬遊戲 28.1% | 模擬遊戲 31.2% | 模擬遊戲 30.4% | 模擬遊戲 31.3% |

| | | | | |
|--|--|---------------|---------------|--|
| | | 休閒益智 38.2% | 動作遊戲 27.3% | |
| | | 策略遊戲 26.3% | 冒險遊戲 27.1% | |

Base: 所有受訪者 (N=2000)、該題材閱聽者。 Note: 黃底表示與影視觀眾 (N=1951) 的閱聽率相比高於10個(含)以上百分點的項目。
Source: A1.出版作品閱讀內容 (可複選) ; B1.影視作品閱聽內容 (可複選) ; C1.音樂作品聆聽語系 (可複選) ; C2. 聆聽的曲風 (可複選) ; D1.電玩遊戲遊玩類型 (可複選)

➤ 影視作品跨域閱聽以音樂領域居多，動畫與漫畫、音樂、遊戲皆互動密切

超過三成的劇集、電影觀眾會連帶聆聽相關的音樂作品，影劇之間相互連動觀賞的比率也有三成。動畫觀眾會連帶觀賞作品的領域以漫畫、電影為主(31%)，帶動接觸音樂、遊戲領域的表現也有28%。而紀錄片本身性質與其他影視類型不同，觀眾透過紀錄片帶動閱聽其他領域的比率較低。

近一年相關領域接觸狀況 (如內容提及、合作、聯名、授權等)

Unit: %

| | 文學作品 (N=1041) | 漫畫 (N=1054) | 劇集 / 電視劇 (N=1551) | 動畫 / 卡通 (N=1439) | 電影 (N=1641) | 紀錄片 (N=642) | 音樂 (N=1535) | 電玩遊戲 (N=1419) | 平均接觸 比率% |
|------------|------------------|----------------|----------------------|---------------------|----------------|----------------|----------------|------------------|-------------|
| 相關文學作品 | NA | 22 | 22 | 19 | 20 | 20 | 12 | 15 | 18.6 |
| 相關漫畫 | 21 | NA | 15 | 31 | 16 | 11 | 12 | 19 | 17.9 |
| 相關劇集 / 電視劇 | 35 | 26 | NA | 24 | 29 | 25 | 31 | 20 | 27.1 |
| 相關動畫 / 卡通 | 26 | 50 | 20 | NA | 24 | 17 | 25 | 31 | 27.6 |
| 相關電影 | 31 | 28 | 32 | 31 | NA | 28 | 33 | 21 | 29.1 |
| 相關紀錄片 | 8 | 6 | 8 | 6 | 8 | NA | 6 | 6 | 6.9 |
| 相關音樂作品 | 20 | 23 | 34 | 28 | 33 | 18 | NA | 22 | 25.4 |
| 相關電玩遊戲 | 17 | 27 | 16 | 28 | 21 | 15 | 18 | NA | 20.3 |
| 以上皆無 | 32 | 21 | 29 | 25 | 28 | 41 | 34 | 40 | 35.7 |
| 平均接觸個數 | 1.58 | 1.81 | 1.46 | 1.67 | 1.51 | 1.33 | 1.38 | 1.34 | 1.5 |

Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者, 且排除只接觸文學與非文學作品者)

Source: F0. 請問您「近一年」是否有因為____ (代入項目) 而有接觸以下領域相關作品的經驗? (如內容提及、合作、聯名、授權等) (可複選)

➤ 影劇期待跨域推出文學作品，動畫則是期待轉為漫畫或電玩遊戲的形式呈現

劇集和動畫觀眾都有超過四成期待改編成電影，電影觀眾則是期待改編成劇集。若觀察跨領域合作機會，電影和劇集觀眾對於文學作品較感興趣，動畫觀眾則期待圖像化為漫畫作品或轉為電玩遊戲。影視觀眾期待與音樂合作的比率較其他領域高，其中以電影觀眾的意願最高。

期望的跨領域推出作品類型

Unit: %

| | 文學作品 (N=1799) | 漫畫 (N=1803) | 劇集 / 電視劇 (N=1905) | 動畫 / 卡通 (N=1851) | 電影 (N=1948) | 音樂 (N=1925) | 電玩遊戲 (N=1775) | 平均比率 % |
|----------|------------------|----------------|----------------------|---------------------|----------------|----------------|------------------|-----------|
| 文學作品 | NA | 16 | 24 | 18 | 24 | 14 | 15 | 18.5 |
| 漫畫 | 22 | NA | 17 | 27 | 17 | 14 | 21 | 19.7 |
| 劇集 / 電視劇 | 44 | 29 | NA | 30 | 40 | 32 | 25 | 33.3 |
| 動畫 / 卡通 | 28 | 46 | 22 | NA | 26 | 24 | 34 | 30.0 |
| 電影 | 45 | 35 | 45 | 41 | NA | 34 | 33 | 38.8 |
| 音樂作品 | 16 | 15 | 21 | 21 | 24 | NA | 18 | 19.2 |
| 電玩遊戲 | 18 | 24 | 17 | 27 | 20 | 17 | NA | 20.5 |
| 沒有特別偏好 | 16 | 15 | 20 | 17 | 20 | 30 | 24 | 23.7 |

Base: 對該領域感興趣者

Source: F4. 針對____ (代入項目)，請問您希望「喜歡的作品」跨域推出下列哪些形式的作品呢？如電視劇推出小說、電影改編成舞台劇、漫畫改編成遊戲等。(可複選)

➤ 影劇是民眾閱聽經驗最多的改編作品類型，其中女性觀看改編劇集的比率較高

閱聽改編電影作品的比率最高，其中又以20~29歲族群的閱聽率最突出。改編動畫/卡通則以15~29族群為主要閱聽者，特別是男性的閱聽經驗明顯高於女性。

近三年臺灣改編作品閱聽經驗 - 基本資料

Unit: %

| | 整體 (N=2000) | 年齡 | | | | 性別 | | 同住家人 | |
|--------------|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|------------------|-----------------|
| | | 15-19歲 (N=198) | 20-29歲 (N=542) | 30-39歲 (N=600) | 40-49歲 (N=660) | 男 (N=1020) | 女 (N=980) | 無未成年 (N=1345) | 有未成年 (N=655) |
| 改編的電影 | 41 | 41 | 45 | 39 | 41 | 42 | 41 | 41 | 43 |
| 改編的劇集 / 電視劇 | 37 | 33 | 35 | 39 | 39 | 33 | 41 | 36 | 39 |
| 改編的文學作品 | 28 | 32 | 32 | 28 | 22 | 26 | 29 | 28 | 27 |
| 改編的動畫 / 卡通 | 20 | 25 | 22 | 18 | 19 | 22 | 18 | 19 | 22 |
| 改編的漫畫 | 18 | 21 | 20 | 18 | 16 | 18 | 18 | 17 | 21 |
| 改編的電玩遊戲 | 18 | 21 | 23 | 16 | 16 | 22 | 14 | 18 | 19 |
| 改編的音樂 | 13 | 13 | 16 | 14 | 8 | 13 | 12 | 13 | 13 |
| 改編的表演藝術演出 | 11 | 12 | 11 | 11 | 10 | 10 | 12 | 10 | 13 |
| 都沒有接觸過 / 不知道 | 22 | 20 | 18 | 23 | 25 | 23 | 20 | 23 | 19 |
| 平均接觸數量 | 1.86 | 1.98 | 2.04 | 1.83 | 1.70 | 1.86 | 1.86 | 1.81 | 1.96 |

Base: 所有受訪者 (N=2000, 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者, 且排除只接觸文學與非文學作品者)

Source: F1. 近三年臺灣改編作品閱聽經驗 (可複選)

TAIGGA

T A I W A N
CREATIVE CONTENT AGENCY

文化內容策進院

音樂、遊戲產業以及更多綜合性跨域分析請參考報告下篇