

# 跨域文化內容 閱聽調查報告（下）

音樂、遊戲、綜合跨域

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. <a href="#">4</a> - <a href="#">6</a>
4、音樂產業（華語、西洋、日本、韓國等）	
4-1. 音樂閱聽狀況與內容	P. <a href="#">7</a> - <a href="#">19</a>
整體閱聽率與題材閱聽率	P. <a href="#">8</a> - <a href="#">9</a>
各語系音樂聽眾聆聽的曲風	P. <a href="#">10</a> - <a href="#">14</a>
未來感興趣的音樂曲風	P. <a href="#">15</a> - <a href="#">16</a>
音樂聽眾重視元素	P. <a href="#">17</a> - <a href="#">18</a>
小結	P. <a href="#">19</a>
2-2. 音樂跨域與改編	P. <a href="#">20</a> - <a href="#">24</a>
跨域閱聽（相關作品串聯）	P. <a href="#">21</a> - <a href="#">22</a>
跨域改編偏好	P. <a href="#">23</a>
改編作品的閱聽族群分析	P. <a href="#">24</a>
5、電玩遊戲產業（電腦、手機、主機遊戲）	
5-1. 遊戲遊玩狀況與內容	P. <a href="#">25</a> - <a href="#">35</a>
整體閱聽率與題材閱聽率	P. <a href="#">26</a> - <a href="#">27</a>
各類裝置選擇的遊戲類型	P. <a href="#">28</a>
不同背景玩家選擇的遊戲類型	P. <a href="#">29</a> - <a href="#">30</a>
未來感興趣的遊戲類型	P. <a href="#">31</a> - <a href="#">32</a>
電玩玩家重視元素	P. <a href="#">33</a> - <a href="#">34</a>
小結	P. <a href="#">35</a>
5-2. 遊戲跨域與改編	P. <a href="#">36</a> - <a href="#">40</a>
跨域閱聽（相關作品串聯）	P. <a href="#">37</a> - <a href="#">38</a>
跨域改編偏好	P. <a href="#">39</a>
改編作品的閱聽族群分析	P. <a href="#">40</a>
6、跨域閱聽與改編	P. <a href="#">41</a> - <a href="#">48</a>
◆ 總結	P. <a href="#">49</a> - <a href="#">51</a>
◆ 附錄、特定題材族群的跨域閱聽內容	P. <a href="#">52</a> - <a href="#">54</a>

## > 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 <b>A</b>	46 <b>A</b>	46 <b>A</b>
15-19歲	C (N=198)	54	46 <b>EF</b>	37
20-29歲	D (N=542)	60 <b>EF</b>	44 <b>EF</b>	47 <b>CEF</b>
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。

# 4-1.

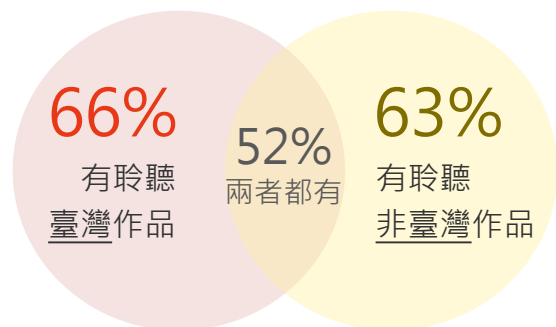
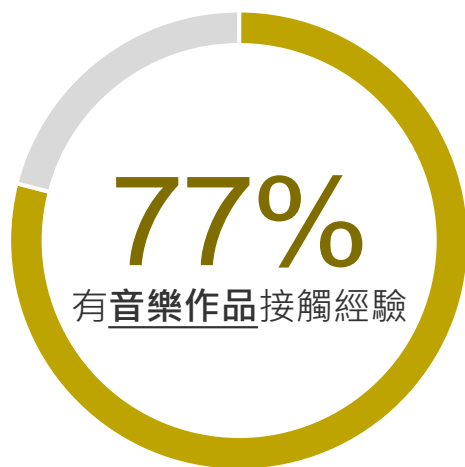
音樂作品（華語、西洋、日本、韓國等）

閱聽狀況與內容

---

### 近一年接觸音樂作品概況

Unit: %



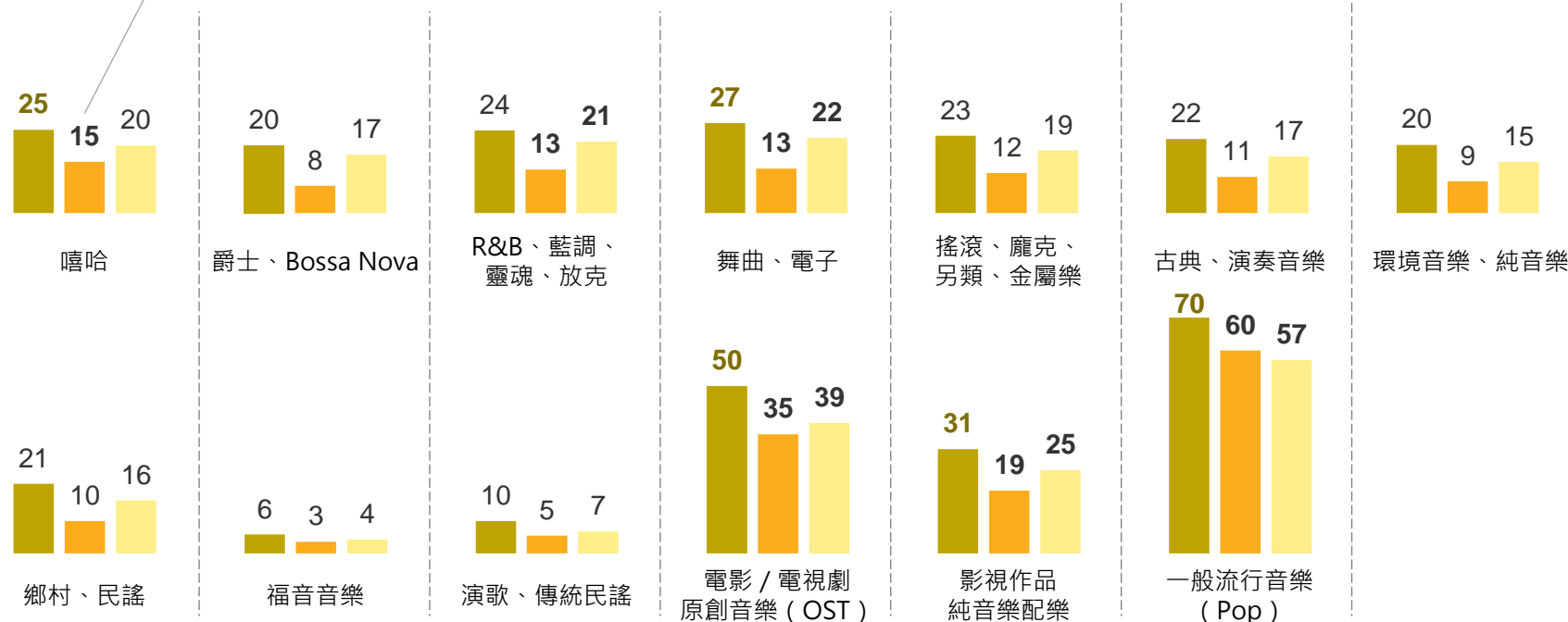
### 曲風閱聽率Top5：

- 整體音樂作品 流行音樂 > 影視原創OST > 影視配樂 > 電子舞曲 > 嘻哈音樂
- 華語音樂作品 流行音樂 > 影視原創OST > 影視配樂 > 嘻哈音樂 > 藍調R&B、電子舞曲
- 非華語作品 流行音樂 > 影視原創OST > 影視配樂 > 電子舞曲 > 藍調R&B

Unit: %

■ 整體 ■ 華語音樂 (包含粵語、台語、客語) ■ 非華語音樂 (包含西洋、日韓、其他語系)

整體所有受訪者聽華語嘻哈作品的比率為15%



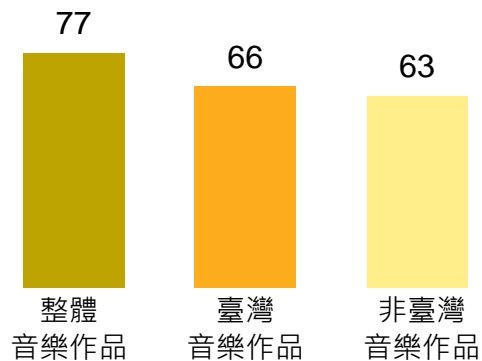
Base: 所有受訪者 (N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者 · 且排除只接觸文學與非文學作品者)  
Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選) ; C1. 音樂作品聆聽語系 (可複選) ; C2. 各語系音樂作品聆聽的曲風 (可複選)



# ➤ 臺灣音樂有六成聆聽率，20~29歲聽外語音樂的比率較高，韓樂則集中於女性

近一年音樂作品閱聽率

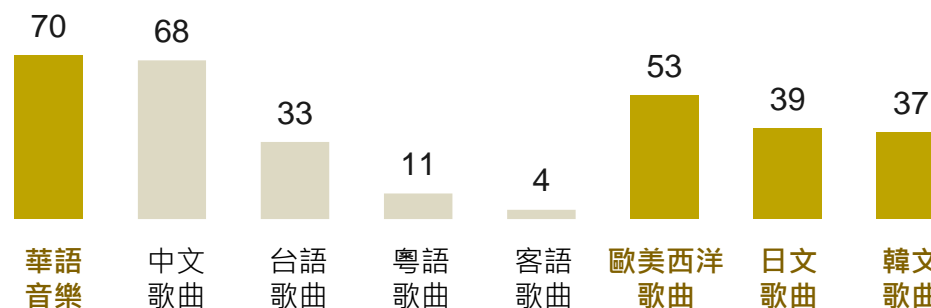
Unit: %



代號	男	女	15-19歲	20-29歲	30-39歲	40-49歲
A (N=1020)	76	77	74	82 CF	80 F	71
B (N=980)	66	65	63	71 CF	66	62
C (N=198)	61	65	58	72 CEF	66	55
D (N=542)						
E (N=600)						
F (N=660)						

各類音樂聽眾聆聽率

Unit: %



代號	男	女	15-19歲	20-29歲	30-39歲	40-49歲
(N=1020)	69	70	67	74 F	71 F	65
(N=980)	67	69	65	72 F	69	64
(N=198)	34	32	24	32 C	37 C	33 C
(N=542)	12	10	6	12 C	13 C	10 C
(N=600)	4	3	2	4	5 D	2
(N=660)	51	55	47	63 CEF	56 CF	46
	41	37	32	46 CF	41 CF	33
	28	46 A	37 F	44 F	40 F	29

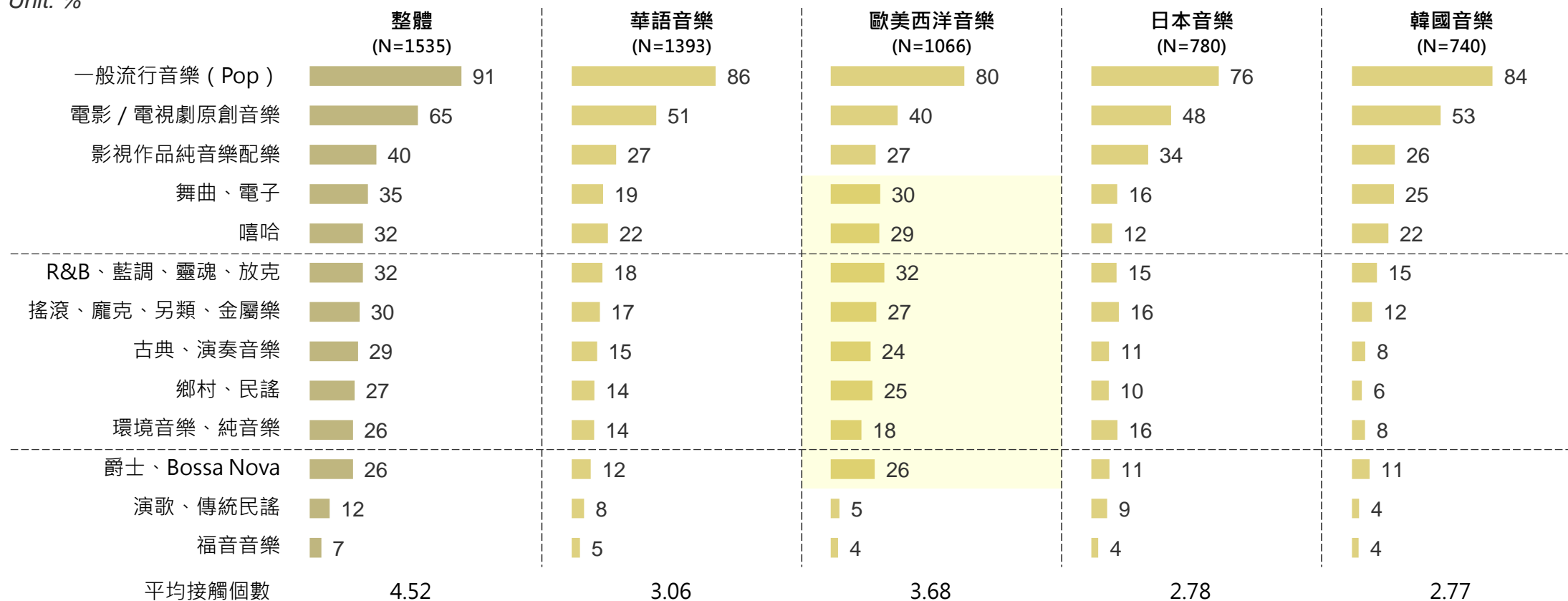
Base: 所有受訪者 ( N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者 · 且排除只接觸文學與非文學作品者 )  
 Source: S7. 近一年接觸領域 ( 可複選 ) ; C1. 音樂作品聆聽語系 ( 可複選 )

## ➤ 歐美西洋音樂聆聽的曲風最多元，韓國舞曲和嘻哈的聆聽率在聽眾間超過兩成

聽眾聆聽華語、日本，以及韓國音樂皆以流行音樂為大宗，其次為影視音樂。歐美西洋樂在其他音樂類別有更高的聆聽率，如 R&B、爵士、嘻哈和搖滾等。除流行和影視音樂外，日本搖滾、電子舞曲和純音樂的聆聽率略高於其他曲風類型，韓國則是電子舞曲、嘻哈。

### 各種語系音樂聆聽的音樂曲風

Unit: %



Base: 近一年有聆聽該語系音樂者

Source: C1.音樂作品聆聽語系 ( 可複選 ) ; C2.各語系音樂作品聆聽的曲風 ( 可複選 )

## ➤ 20~29歲聽眾接觸的曲風多元，舞曲與嘻哈音樂的聆聽率超過四成

一般流行音樂、影視原創音樂及影視配樂受到女性聽眾的歡迎。相對女性，較多男性聽眾為搖滾音樂所吸引。多數音樂曲風皆在20-29歲族群間有較好的表現，特別是舞曲、搖滾音樂，以及鄉村音樂。其中，嘻哈音樂則較不受40歲以上族群的青睞。

### 整體音樂作品種類接觸狀況 - 基本資料

Unit: %

	整體 (N=1535)	年齡				性別		同住家人	
		15-19歲 (N=147)	20-29歲 (N=445)	30-39歲 (N=478)	40-49歲 (N=465)	男 (N=778)	女 (N=757)	無未成年 (N=1031)	有未成年 (N=504)
一般流行音樂 ( Pop )	91	88	92	92	91	88	95	92	90
電影 / 電視劇原創音樂	65	60	67	66	64	59	71	65	64
影視作品純音樂配樂	40	40	49	40	32	36	45	40	40
舞曲、電子	35	31	41	34	31	37	33	35	35
嘻哈	32	36	44	30	22	32	32	33	31
R&B、藍調、靈魂、放克	32	25	36	35	27	33	30	33	30
搖滾、龐克、另類、金屬樂	30	22	36	29	27	33	27	30	30
古典、演奏音樂	29	23	32	28	28	28	29	27	32
鄉村、民謠	27	21	34	26	23	27	26	26	28
環境音樂、純音樂	26	25	30	26	23	26	27	26	28
爵士、Bossa Nova	26	18	29	28	24	27	25	26	26
演歌、傳統民謠	12	14	13	13	11	15	10	12	14
福音音樂	7	3	9	11	4	8	7	6	9

Base: 近一年有聆聽音樂者 ( N=1535 )

Source: C1.音樂作品聆聽語系 ( 可複選 ) ; C2.各語系音樂作品聆聽的曲風 ( 可複選 )

## ➤ 華語和西洋的嘻哈音樂都以20~29歲族群聆聽率較高

華語和西洋音樂都是女性聆聽流行音樂的比率較高，特別是華語影視音樂也同樣受女性聽眾青睞，男性聽眾則是在搖滾樂表現較突出。嘻哈和R&B藍調音樂在臺灣聽眾的心中佔有一席之地，並以20-29歲族群為主。

### 華語音樂作品種類接觸狀況 - 基本資料

Unit: %

	整體 (N=1393)	年齡				性別	
		15-19 (N=133)	20-29 (N=401)	30-39 (N=428)	40-49 (N=431)	男 (N=703)	女 (N=690)
一般流行音樂 ( Pop )	86	85	85	85	90	84	89
電影 / 電視劇原創音樂	51	50	52	50	51	43	58
影視作品純音樂配樂	27	26	30	27	24	23	31
嘻哈	22	26	31	18	16	24	20
舞曲、電子	19	12	22	18	19	20	18
R&B、藍調、靈魂、放克	18	14	23	18	16	20	17
搖滾、龐克、另類、金屬樂	17	13	20	16	17	19	15
古典、演奏音樂	15	12	16	15	17	15	16
鄉村、民謠	14	10	17	12	13	14	14
環境音樂、純音樂	14	15	14	13	13	14	14
爵士、Bossa Nova	12	6	14	10	12	12	11
演歌、傳統民謠	8	11	8	7	7	9	7
福音音樂	5	2	6	7	3	5	5

### 歐美西洋音樂作品種類接觸狀況 - 基本資料

Unit: %

	整體 (N=1066)	年齡				性別	
		15-19 (N=93)	20-29 (N=339)	30-39 (N=334)	40-49 (N=300)	男 (N=524)	女 (N=542)
一般流行音樂 ( Pop )	80	80	82	80	79	78	83
電影 / 電視劇原創音樂	40	40	38	39	43	41	39
R&B、藍調、靈魂、放克	32	28	34	34	29	35	30
舞曲、電子	30	23	34	30	27	35	24
嘻哈	29	27	40	27	20	31	28
搖滾、龐克、另類、金屬樂	27	16	30	28	26	31	23
影視作品純音樂配樂	27	29	30	27	22	25	29
爵士、Bossa Nova	26	20	27	28	26	28	25
鄉村、民謠	25	19	30	25	21	26	24
古典、演奏音樂	24	14	27	23	24	24	24
環境音樂、純音樂	18	15	20	16	21	17	20
演歌、傳統民謠	5	4	5	6	4	6	4
福音音樂	4	2	5	6	3	5	4

Base: 近一年有聆聽該語系音樂者

Source: C1.音樂作品聆聽語系 (可複選) ; C2.各語系音樂作品聆聽的曲風 (可複選)

## ➤ 日韓集中於流行音樂和影視相關作品，韓樂聆聽舞曲與嘻哈的比率較日本高

日本一般流行音樂的聽眾隨年齡下降而增加，並且以女性閱聽率較高，男性聽眾偏好的日本音樂類型則較多樣，除了搖滾、純音樂、電子舞曲以外，爵士音樂也引起男性關注。相較之下，雖韓樂舞曲、嘻哈和R&B藍調曲風都以20~29歲聆聽率最突出，但觀察年齡層可發現各年齡段的韓樂聽眾超過八成有聆聽流行音樂(K-pop)，更有五成以上聆聽影劇OST。

### 日本音樂作品種類接觸狀況 - 基本資料

Unit: %

	整體 (N=780)	年齡				性別	
		15-19 (N=64)	20-29 (N=251)	30-39 (N=247)	40-49 (N=218)	男 (N=416)	女 (N=364)
一般流行音樂 ( Pop )	76	81	77	76	75	73	81
電影 / 電視劇原創音樂	48	56	50	45	46	44	53
影視作品純音樂配樂	34	38	39	34	27	32	36
搖滾、龐克、另類、金屬樂	16	9	22	15	14	19	14
環境音樂、純音樂	16	20	20	13	13	20	11
舞曲、電子	16	14	16	16	15	21	9
R&B、藍調、靈魂、放克	15	9	15	16	16	16	14
嘻哈	12	11	18	11	7	14	10
爵士、Bossa Nova	11	5	13	10	11	14	7
古典、演奏音樂	11	14	12	9	10	11	10
鄉村、民謠	10	3	12	11	11	12	9
演歌、傳統民謠	9	6	8	9	12	11	7
福音音樂	4	2	5	5	3	6	3

### 韓國音樂作品種類接觸狀況 - 基本資料

Unit: %

	整體 (N=740)	年齡				性別	
		15-19 (N=74)	20-29 (N=237)	30-39 (N=237)	40-49 (N=192)	男 (N=288)	女 (N=452)
一般流行音樂 ( Pop )	84	87	84	84	84	81	87
電影 / 電視劇原創音樂	53	54	54	55	50	44	59
影視作品純音樂配樂	26	24	26	28	23	20	29
舞曲、電子	25	22	27	25	25	25	25
嘻哈	22	20	31	19	15	20	23
R&B、藍調、靈魂、放克	15	14	19	15	10	16	14
搖滾、龐克、另類、金屬樂	12	3	16	12	12	15	10
爵士、Bossa Nova	11	5	13	10	10	10	11
古典、演奏音樂	8	3	11	8	6	10	7
環境音樂、純音樂	8	0	9	10	7	9	7
鄉村、民謠	6	4	8	8	3	8	4
演歌、傳統民謠	4	1	5	5	4	6	3
福音音樂	4	0	2	6	5	5	3

Base: 近一年有聆聽該語系音樂者

Source: C1. 音樂作品聆聽語系 ( 可複選 ) ; C2. 各語系音樂作品聆聽的曲風 ( 可複選 )

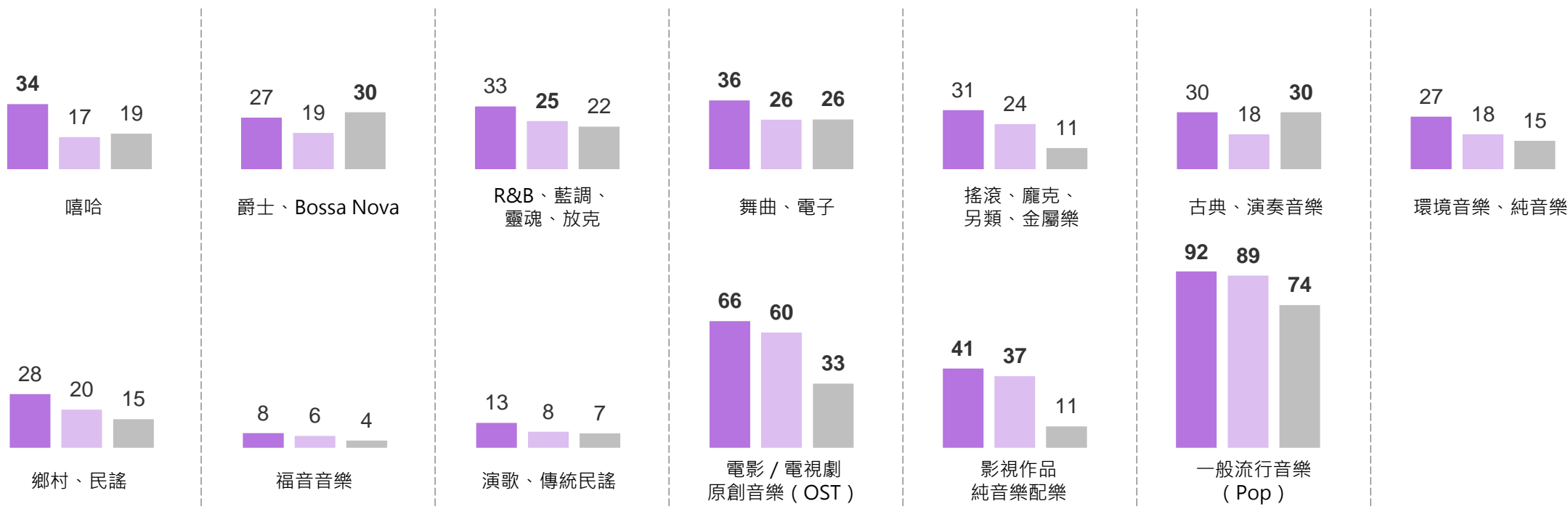
# 常聽音樂者偏好嘻哈音樂，聽音樂頻率低者反而傾向古典演奏與爵士音樂

不同閱聽頻率者 聆聽各類音樂作品曲風的比率

Unit: %

- 每週聆聽1次以上者 Top5曲風 流行音樂 > 影視原創OST > 影視配樂 > 電子舞曲 > 嘻哈音樂 平均聆聽 4.6種 曲風
- 每月聆聽1~3次者 Top5曲風 流行音樂 > 影視原創OST > 影視配樂 > 電子舞曲 > 藍調R&B 平均聆聽 3.7種 曲風
- 每月聆聽少於1次者 Top5曲風 流行音樂 > 影視原創OST > 爵士Bossa Nova、古典演奏 > 電子舞曲 平均聆聽 3.0種 曲風

■ 每週聆聽至少1次者 ■ 每月聆聽1~3次者 ■ 每月聆聽少於1次者\*



Base: 近一年有聆聽音樂作品者 ( N=1535 )

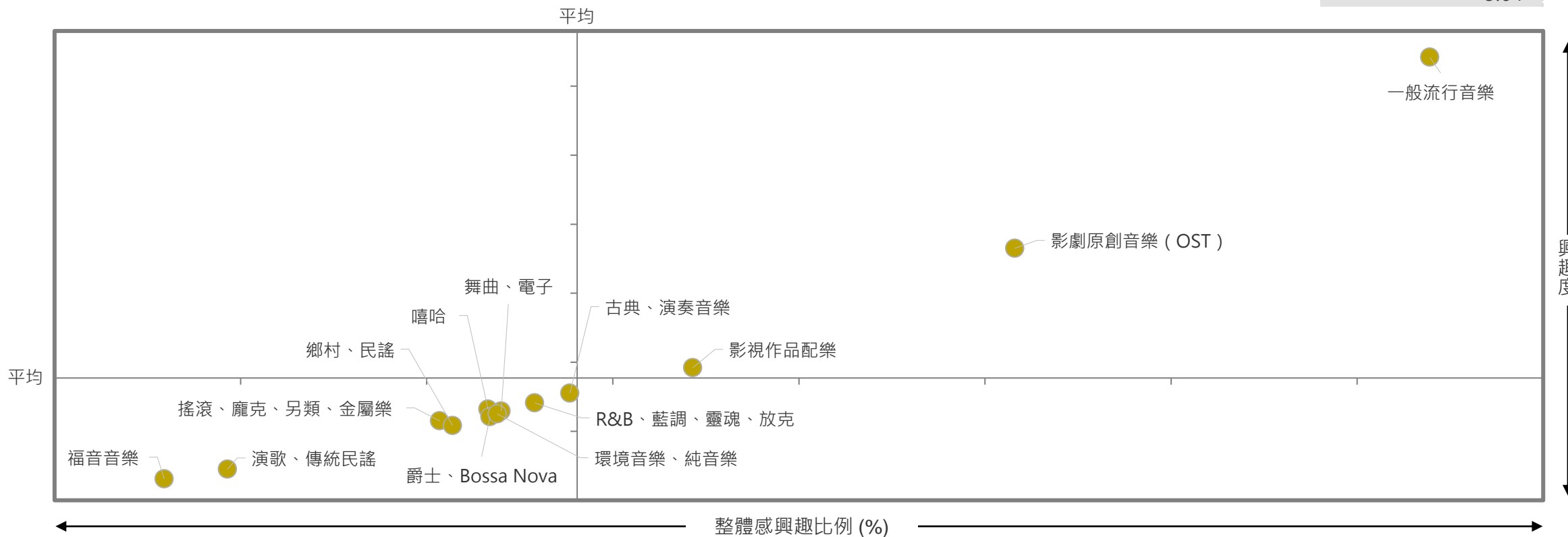
Source: Q1.臺灣作品閱聽頻率; Q2.非臺灣作品閱聽頻率; C2.各語系音樂作品聆聽的曲風 (可複選)

\*每月聆聽音樂少於1次者樣本數小於30，百分比數據僅供參考。

# ➤ 整體對一般流行音樂與影視相關作品最感興趣，其次為古典演奏和藍調R&B

未來有興趣接觸之音樂作品內容

有興趣者	96%
平均回答個數	3.64



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: E2.未來有興趣內容 (可複選) ; E2a.前三未來有興趣內容 (排序)

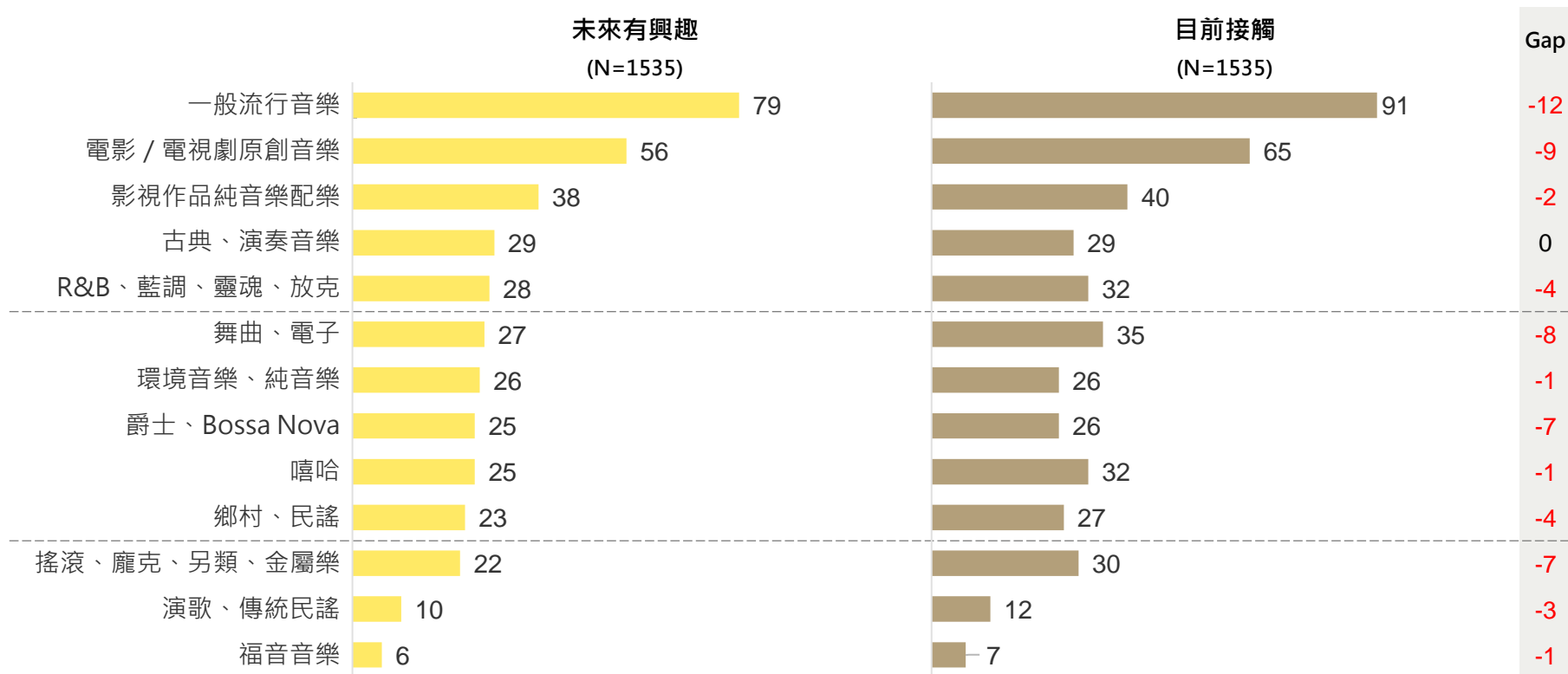
Note: 興趣度為利用加權的方式了解整體對該內容的興趣程度。最感興趣的為10分，第二感興趣的為8分，第三感興趣的為6分。有選到感興趣的為2.5分，反之則為0分。

## ➤ 聽眾感興趣的音樂作品曲風明確，一般流行音樂是多數感興趣的類型

過去一年有接觸音樂的聽眾未來有興趣之音樂類型仍以一般流行音樂、影視原創音樂以及純音樂配樂為主。其中除古典演奏音樂，各個音樂曲風皆出現未來感興趣度不及目前聆聽率的情形，臺灣聽眾聆聽音樂類型多元(每人平均4.5種)，但感興趣種類則縮減為3.9個，呈現出偏好明確或主要聆聽特定曲風的狀況，需要透過耳目一新的作品維持聽眾黏著度。

### 有接觸經驗者未來有興趣接觸之音樂作品 VS 目前接觸

Unit: %



Base: 近一年有聆聽音樂作品者 (N=1535)。Gap為「未來有興趣」扣掉「目前接觸」所得之差距。

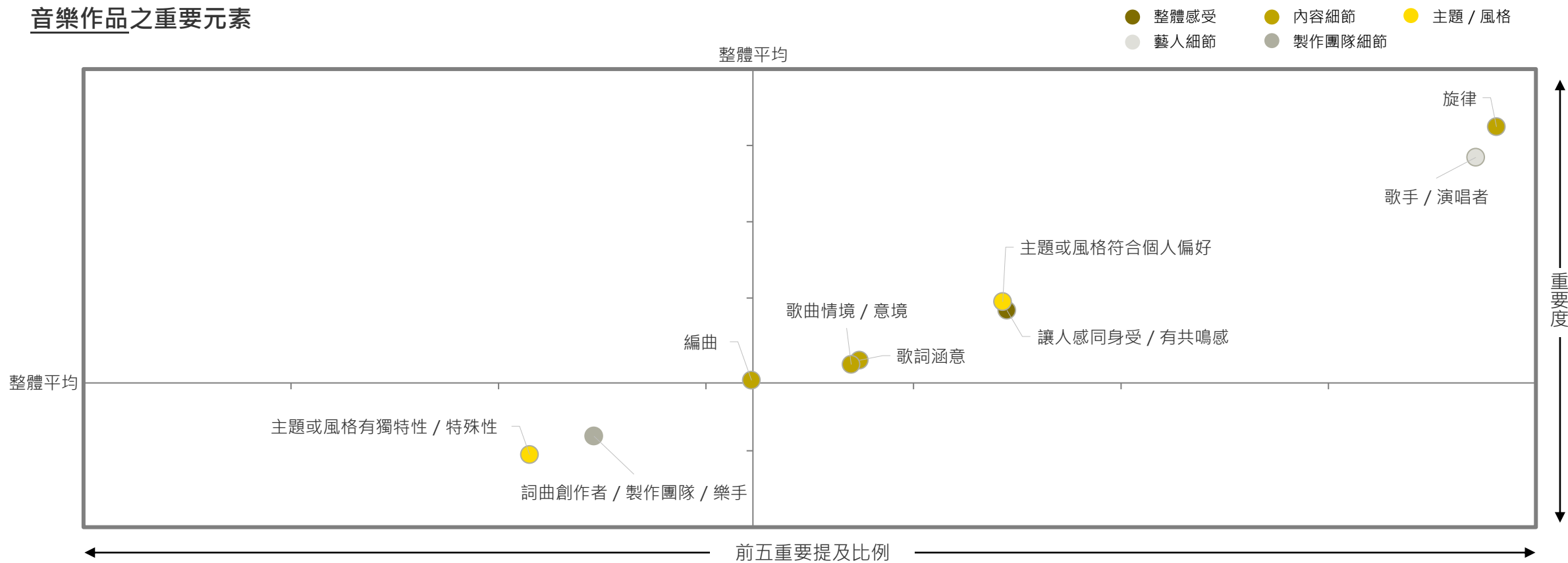
Source: C2.各語系音樂作品聆聽的曲風(可複選); E2.未來有興趣內容(可複選)

\* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 音樂作品感興趣比率排序。



# ➤ 旋律和演唱者對聽眾是最重要的元素，其次為歌曲風格、共鳴感以及製作細節

## 音樂作品之重要元素



Base: 近一年有聆聽音樂作品者 ( N=1535 ) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素

Source : C3. 根據您過去的所有閱聽經驗，請問音樂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。

## ➤ 歌詞涵義和編曲會被女性聽眾納入考量，製作團隊之組成則較受男性聽眾關注

多數聽眾都最在意音樂作品的旋律，惟30~39歲和男性聽眾更在意歌手/演唱者，且隨著聽眾年齡的提升，在意演唱者和歌曲共鳴感的比率逐漸提高，對年輕聽眾來說，歌曲旋律和主題是否符合個人偏好則更為重要。值得注意的是製作團隊也有超過兩成的聽眾留意，又以男性在意比率顯著高於女性，而音樂作品的美術呈現則約有一成聽眾在意，以29歲以下購買實體專輯意願較高的族群較重視。

### 音樂作品之重要元素 - 前五重要

Unit: %

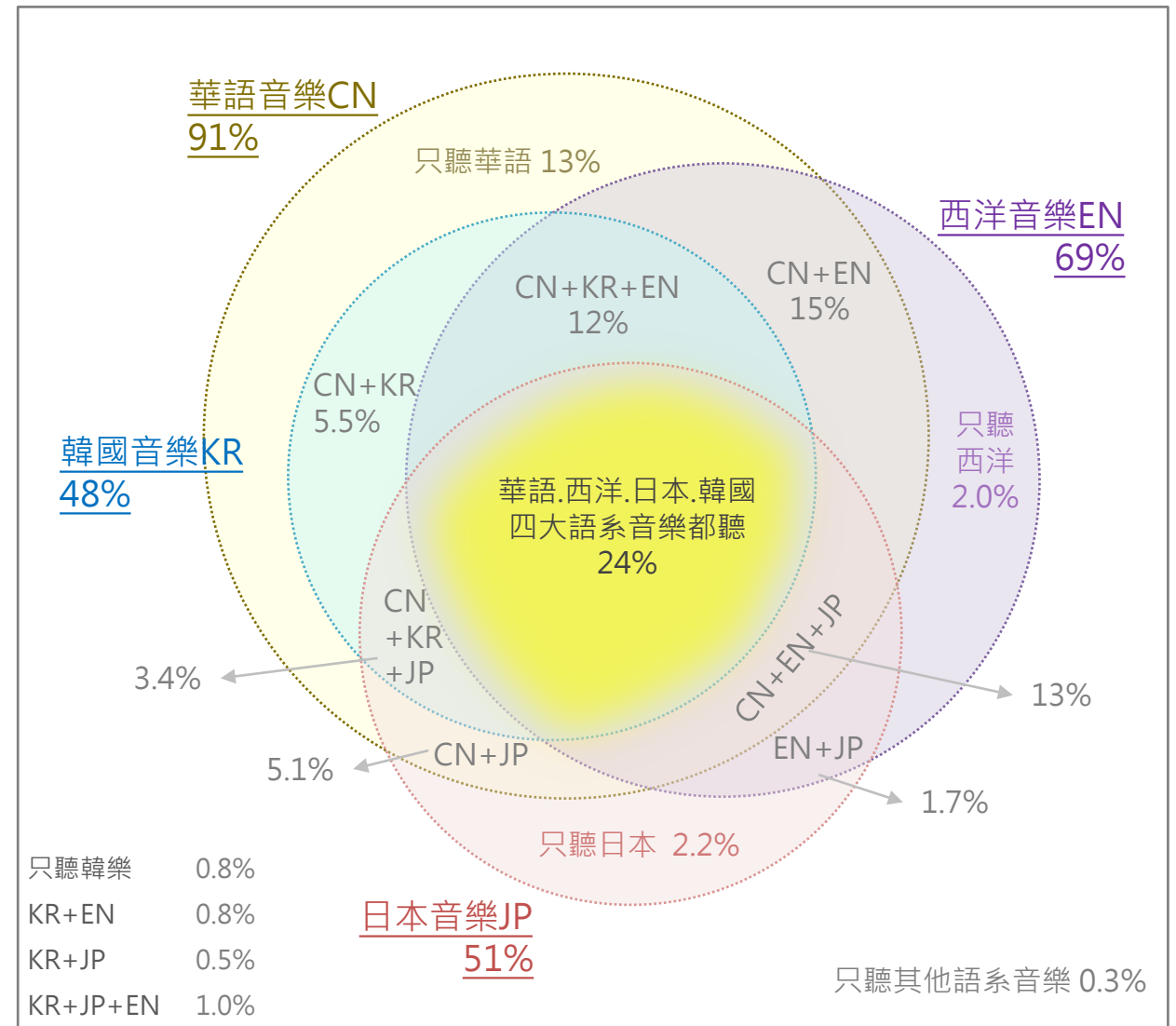
	整體 (N=1535)	年齡				性別		同住家人	
		15-19歲 (N=147)	20-29歲 (N=445)	30-39歲 (N=478)	40-49歲 (N=465)	男 (N=778)	女 (N=757)	無未成年 (N=1031)	有未成年 (N=504)
<b>[內容細節]</b>	91	<b>93</b>	<b>92</b>	<b>91</b>	<b>88</b>	<b>93</b>	<b>91</b>	<b>91</b>	
旋律	68	72	72	64	67	73	68	69	
歌詞涵意	37	35	39	42	32	41	39	35	
歌曲情境 / 意境	37	37	36	39	36	37	37	37	
編曲	32	33	36	32	29	36	34	28	
<b>[藝人細節]</b>	67	<b>61</b>	<b>66</b>	<b>68</b>	<b>70</b>	<b>64</b>	<b>70</b>	<b>64</b>	
歌手 / 演唱者	67	61	66	68	70	64	70	64	
<b>[整體感受]</b>	62	<b>59</b>	<b>64</b>	<b>61</b>	<b>63</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>68</b>	
讓人感同身受 / 有共鳴感	44	40	44	45	47	44	45	48	
<b>[主題 / 風格]</b>	60	<b>63</b>	<b>64</b>	<b>58</b>	<b>57</b>	<b>62</b>	<b>58</b>	<b>62</b>	
主題或風格符合個人偏好	44	48	49	43	40	43	45	45	
主題或風格有獨特性 / 特殊性	21	22	23	20	21	24	18	23	
<b>[製作團隊細節]</b>	25	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>25</b>	<b>28</b>	<b>27</b>	<b>22</b>	<b>30</b>	
詞曲創作者 / 製作團隊 / 樂手	25	25	22	25	28	27	22	30	

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: C3. 音樂作品重要元素 (排序)

## 小結

有24%的聽眾近一年四大語系音樂作品皆有聆聽，第二大的族群則是聽華語和西洋音樂者(15%)。

- 觀察音樂聽眾聆聽不同語系音樂的重疊情形可發現，近四分之一的聽眾四個語系的音樂作品皆有接觸，但韓國音樂與其他語系音樂重疊閱聽的狀況尤為明顯，不僅只聽韓樂的族群最小，更有超過九成的韓樂聽眾同時有聆聽華語音樂作品，比率高於日本和西洋音樂聽眾。
- 華語音樂是最多民眾聆聽的類型，又以中文流行歌曲和影劇原創音樂的聆聽率最高，尤其受到女性聽眾的歡迎，未來可與影視連結，加強發展。
- 音樂體系更為成熟的歐美西洋樂，在 R&B、爵士、嘻哈，以及搖滾等類型上則有更高的收聽率，聆聽的音樂曲風多元。
- 歌曲旋律對臺灣聽眾來說是最重要的，其次才是歌手 / 演唱者。此外，聽眾相當重視歌曲是否會引起他們的共鳴，因此也傾向選擇符合自身偏好的歌曲。



Base:近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者且有聆聽音樂作品者 ( N=1535 )

4-2.

音樂作品（華語、西洋、日本、韓國等）

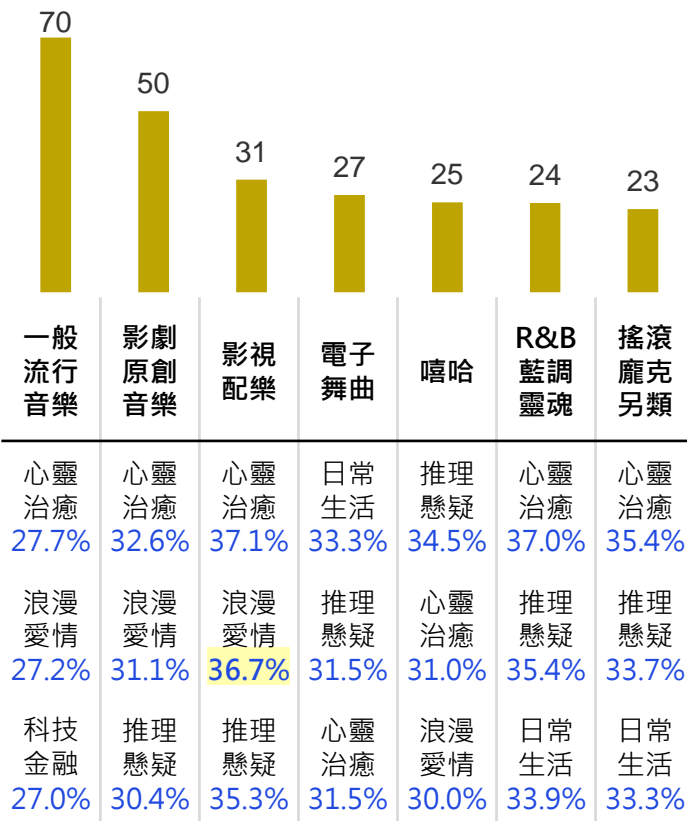
跨域與改編

---

※ 閱讀說明：近一年有聆聽嘻哈音樂的聽眾中，有34.5%近一年閱讀過推理懸疑類出版作品、60.0%看過浪漫愛情類影視、32.0%玩過射擊類電玩遊戲，特別是射擊遊戲的遊玩率高於整體音樂聽眾的遊玩率10個百分點以上。

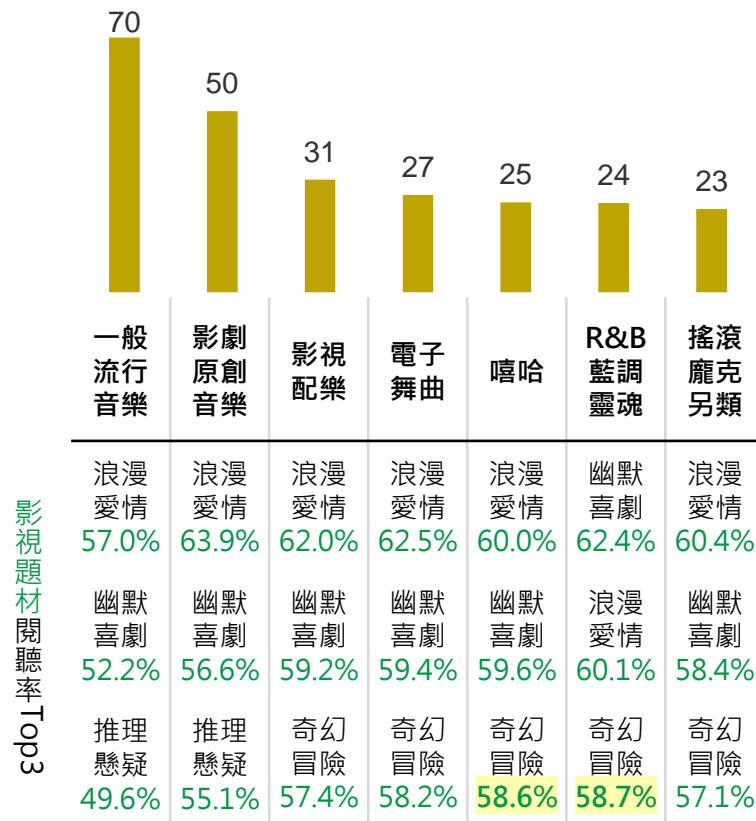
音樂曲風聆聽率Top7：

Unit: %



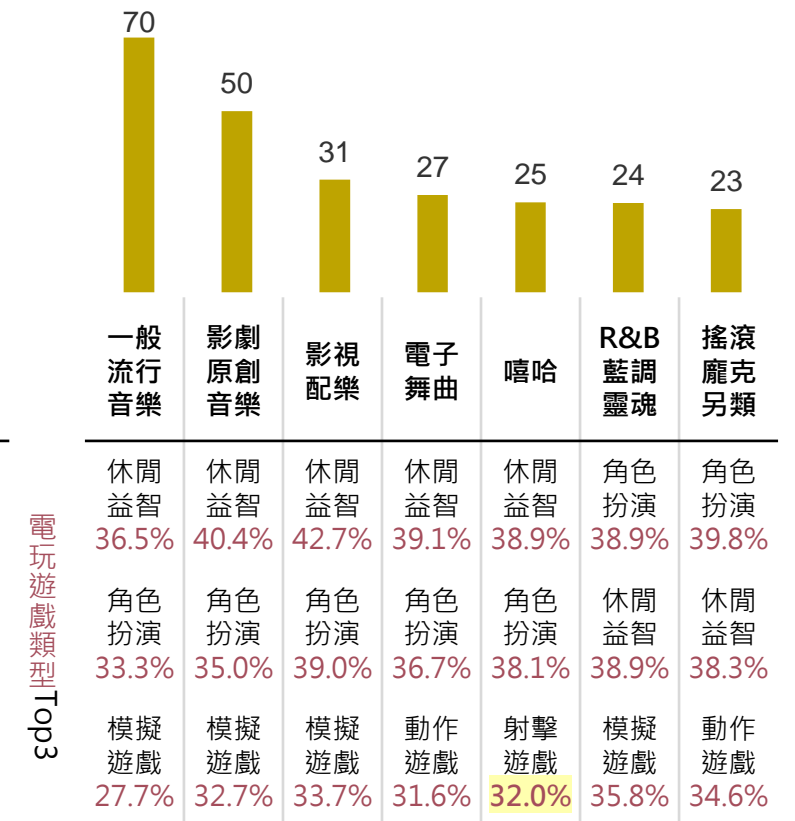
音樂曲風聆聽率Top7：

Unit: %



音樂曲風聆聽率Top7：

Unit: %



出版題材閱讀率Top3

曲風	心靈治癒	浪漫愛情	科技金融
一般流行音樂	27.7%	27.2%	27.0%
影劇原創音樂	32.6%	31.1%	30.4%
影視配樂	37.1%	36.7%	35.3%
電子舞曲	33.3%	31.5%	31.5%
嘻哈	34.5%	31.0%	30.0%
R&B藍調靈魂	37.0%	35.4%	33.9%
搖滾龐克另類	35.4%	33.7%	33.3%

影視題材閱讀率Top3

曲風	浪漫愛情	幽默喜劇	推理懸疑
一般流行音樂	57.0%	52.2%	49.6%
影劇原創音樂	63.9%	56.6%	55.1%
影視配樂	62.0%	59.2%	57.4%
電子舞曲	62.5%	59.4%	58.2%
嘻哈	60.0%	59.6%	58.6%
R&B藍調靈魂	62.4%	60.1%	58.7%
搖滾龐克另類	60.4%	58.4%	57.1%

電玩遊戲類型Top3

曲風	休閒益智	角色扮演	模擬遊戲
一般流行音樂	36.5%	33.3%	27.7%
影劇原創音樂	40.4%	35.0%	32.7%
影視配樂	42.7%	39.0%	33.7%
電子舞曲	39.1%	36.7%	31.6%
嘻哈	38.9%	38.1%	32.0%
R&B藍調靈魂	38.9%	38.9%	35.8%
搖滾龐克另類	39.8%	38.3%	34.6%

Base: 所有受訪者 (N=2000)、該曲風聆聽者。 Note: 黃底表示與音樂聽眾 (N=1535) 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)

## ➤ 聽眾因為音樂作品而觀賞影劇的比率超過三成，與影視合作可互相拉抬

超過三成的聽眾會因為音樂作品連帶去觀賞影劇作品，影劇帶動音樂的狀況也同樣有三成，對應臺灣聽眾感興趣影劇原創音樂的情形顯示兩領域之間確實存在相互良好的帶動效果。音樂聽眾其次相關跨域閱聽則是動畫(25%)，電玩遊戲玩家雖有22%會聆聽遊戲相關音樂，但音樂帶動遊戲的情況則較為少見，僅18%。

### 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
<b>相關音樂作品</b>	20	23	34	28	33	18	NA	22	<b>25.4</b>
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)

## ➤ 與連帶閱聽狀況相同，音樂較被期待與影劇作品進一步跨域結合

音樂被期待改編為影劇作品居多，但也有三成有興趣聽音樂者表示其實對改編沒有特別偏好。而觀察各領域期望跨域推出音樂作品的比率，則是以原本就包含影像和音樂的影視領域較高，其中又以電影作品的24%為最高。

### 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)

## ➤ 目前改編的音樂作品較少，民眾仍不太熟悉，整體以20~29歲閱聽率最高

### 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
<b>改編的音樂</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>8</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>13</b>
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 )



# 5-1.

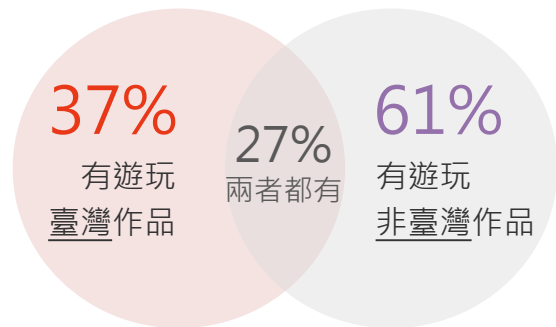
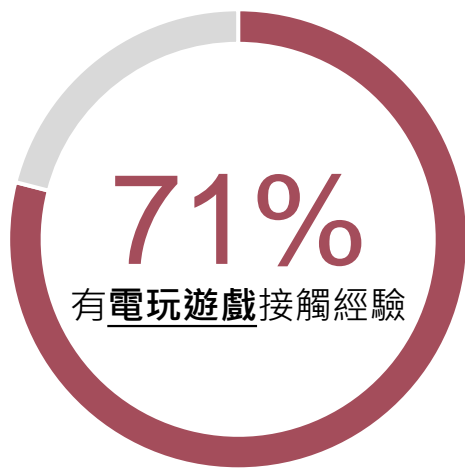
## 遊戲作品（電腦、手機、主機遊戲）

# 遊玩狀況與內容類型

---

### 近一年接觸電玩遊戲概況

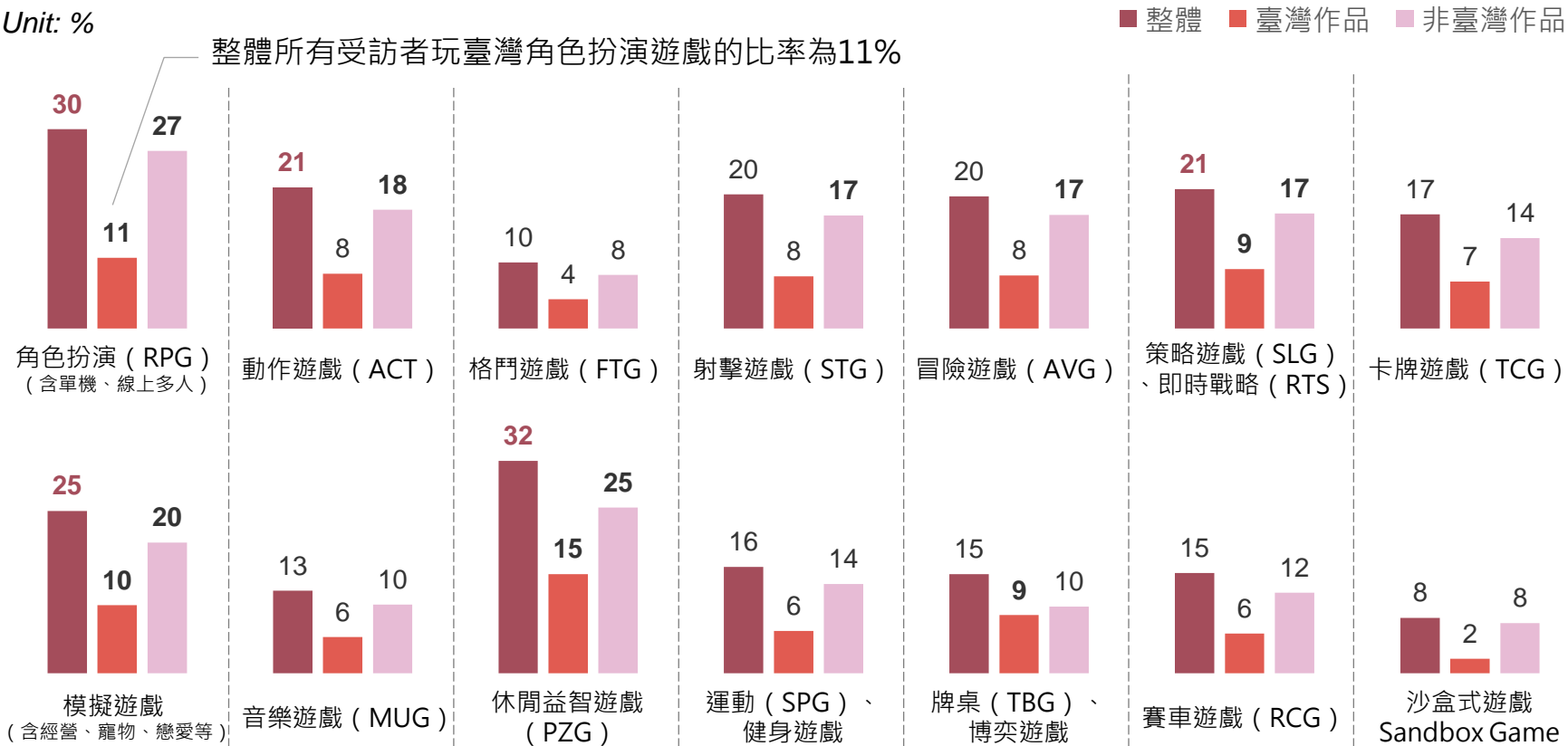
Unit: %



### 遊戲類型遊玩率Top5 :

- 整體遊戲作品 休閒益智 > 角色扮演 > 模擬遊戲 > 動作遊戲、策略/即時戰略
- 臺灣作品 休閒益智 > 角色扮演 > 模擬遊戲 > 策略/即時戰略、牌桌博奕
- 非臺灣作品 角色扮演 > 休閒益智 > 模擬遊戲 > 動作遊戲 > 射擊遊戲、冒險遊戲、策略/即時戰略

Unit: %

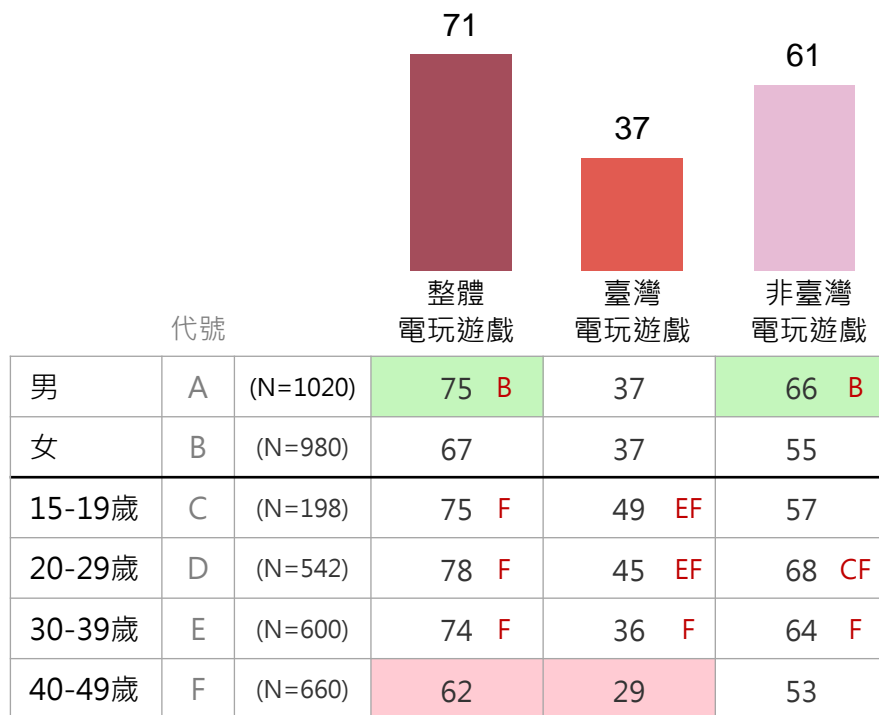


Base: 所有受訪者 ( N=2000 · 近一年有閱聽兩項以上文化內容領域者 · 且排除只接觸文學與非文學作品者 )  
Source: S7. 近一年接觸領域 ( 可複選 ) ; D1. 電玩遊戲遊玩類型 ( 可複選 ) ; D4. 臺灣/非臺灣作品 ( 可複選 )

## ➤ 男性和39歲以下族群電玩遊玩率超過七成，臺灣遊戲則以15~29歲遊玩率較高

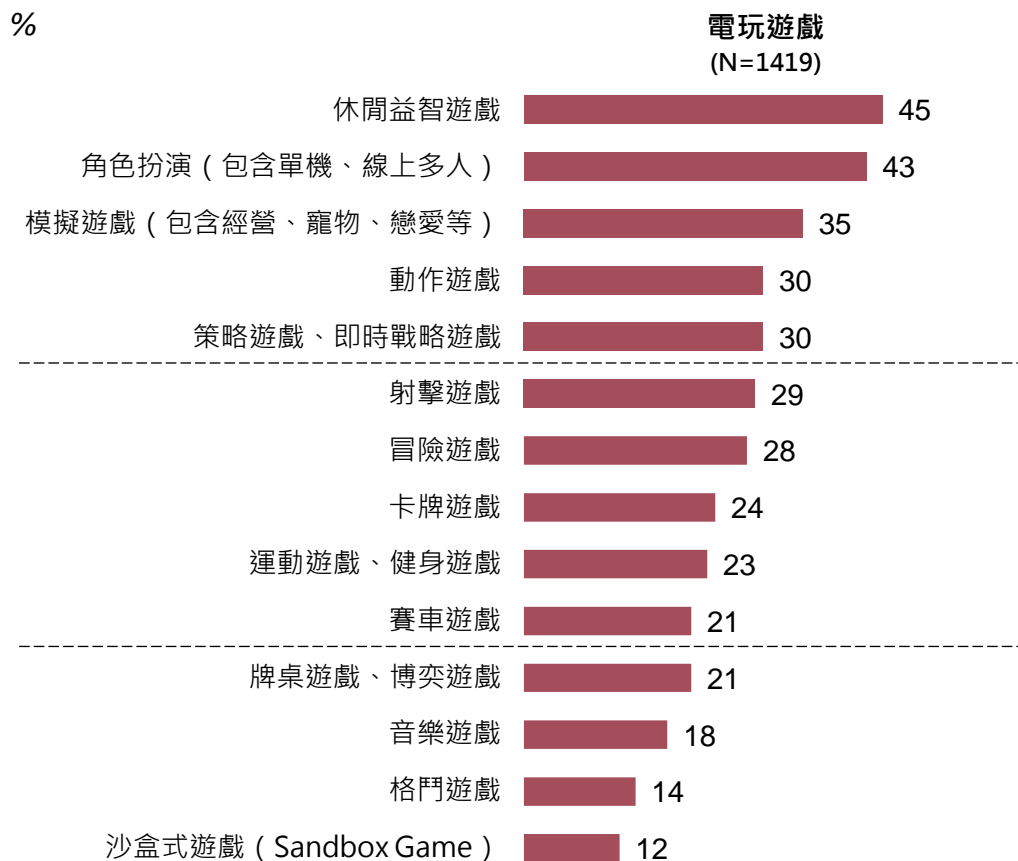
### 近一年電玩遊戲遊玩率

Unit: %



### 各類遊戲內容遊玩率

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) · 近一年有玩電玩遊戲者 (N=1419)

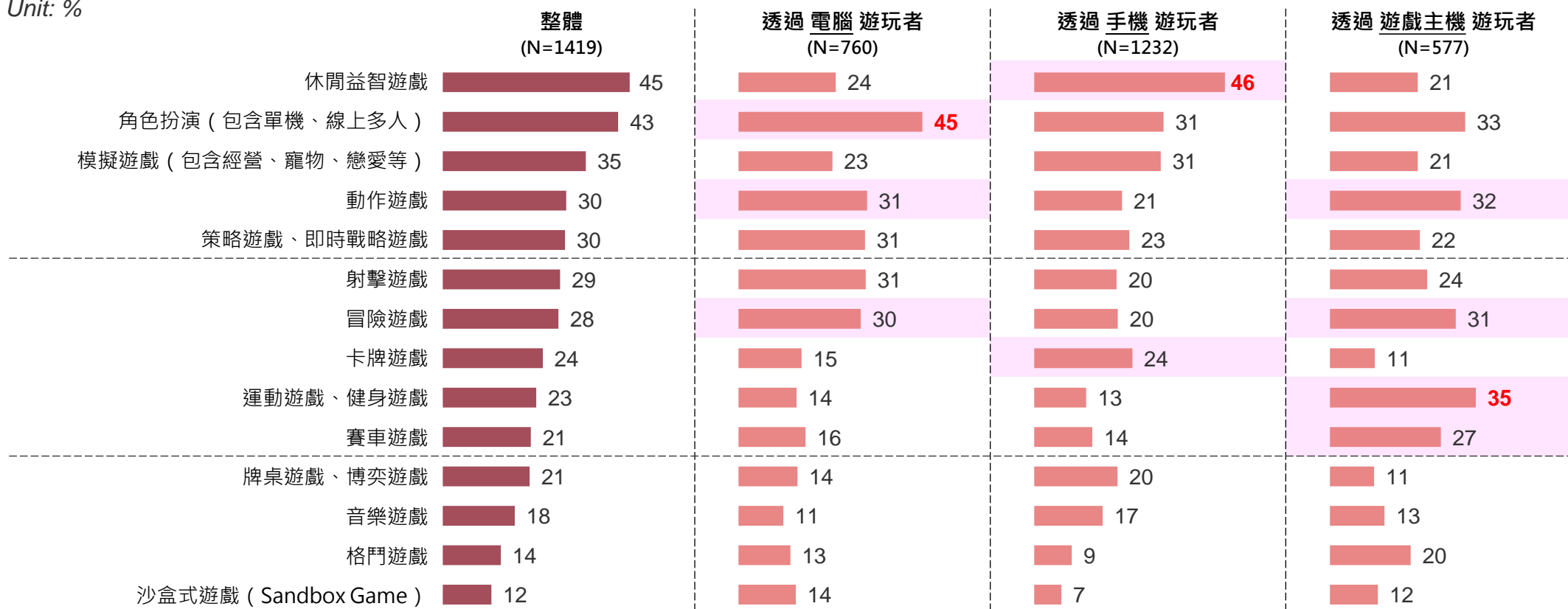
Source: S7. 近一年接觸領域 (可複選); D1. 電玩遊戲遊玩類型 (可複選)

## ➤ 電腦裝置玩家最多人選擇透過電腦玩角色扮演遊戲，手機則選擇休閒益智遊戲

多數玩家有遊玩休閒益智遊戲的經驗，手機裝置玩家近一年有遊玩休閒益智和卡牌遊戲的比率較其他裝置玩家高。相較之下，電腦與主機玩家偏向動作和冒險遊戲的遊玩率較高，而運動健身遊戲則是遊戲主機玩家近一年遊玩比率最高的類型。

### 遊戲裝置選擇遊玩的遊戲

Unit: %



Base: 近一年有透過該裝置玩電玩遊戲者

Source: D1.電玩遊戲遊玩類型 (可複選) ; D2.各類遊戲內容遊玩裝置 (可複選)

\*粉色底色表示與另外兩種裝置近一年遊玩比率差距10%(含)以上之項目。

## ➤ 休閒益智可以吸引不同年齡段玩家，但以女性為主，男性則偏向角色扮演遊戲

男性為大部分電玩種類的主要玩家，其中，角色扮演遊戲以40歲以下玩家為主。相對來說，休閒益智遊戲則較獲得年長族群和女性的喜愛，而音樂遊戲則在年輕女性群體中有較佳的吸引力。

### 近一年電玩遊戲類型接觸狀況 - 基本資料

Unit: %

	整體 (N=1419)	年齡				性別		同住家人	
		15-19歲 (N=149)	20-29歲 (N=421)	30-39歲 (N=443)	40-49歲 (N=406)	男 (N=763)	女 (N=656)	無未成年 (N=959)	有未成年 (N=460)
休閒益智遊戲	45	43	39	43	55	32	61	44	49
角色扮演遊戲	43	43	47	47	33	46	38	43	42
模擬遊戲	35	29	42	36	28	27	43	36	32
動作遊戲	30	30	33	30	26	39	19	26	38
策略遊戲、即時戰略遊戲	30	37	31	29	26	36	22	27	36
射擊遊戲	29	40	36	23	23	36	20	27	32
冒險遊戲	28	27	30	28	27	32	24	26	32
卡牌遊戲	24	22	29	27	18	26	22	24	24
運動遊戲、健身遊戲	23	26	22	21	24	28	17	19	30
賽車遊戲	21	28	20	21	21	25	18	17	30
牌桌遊戲、博奕遊戲	21	13	25	19	23	19	23	19	25
音樂遊戲	18	22	26	16	9	15	21	18	16
格鬥遊戲	14	16	14	12	16	18	9	12	19
沙盒式遊戲	12	13	17	10	7	14	9	10	15
平均接觸個數	3.72	3.88	4.12	3.61	3.37	3.94	3.47	3.49	4.20

Base: 近一年有玩電玩遊戲者 (N=1419)

Source: D1. 電玩遊戲遊玩類型 (可複選)

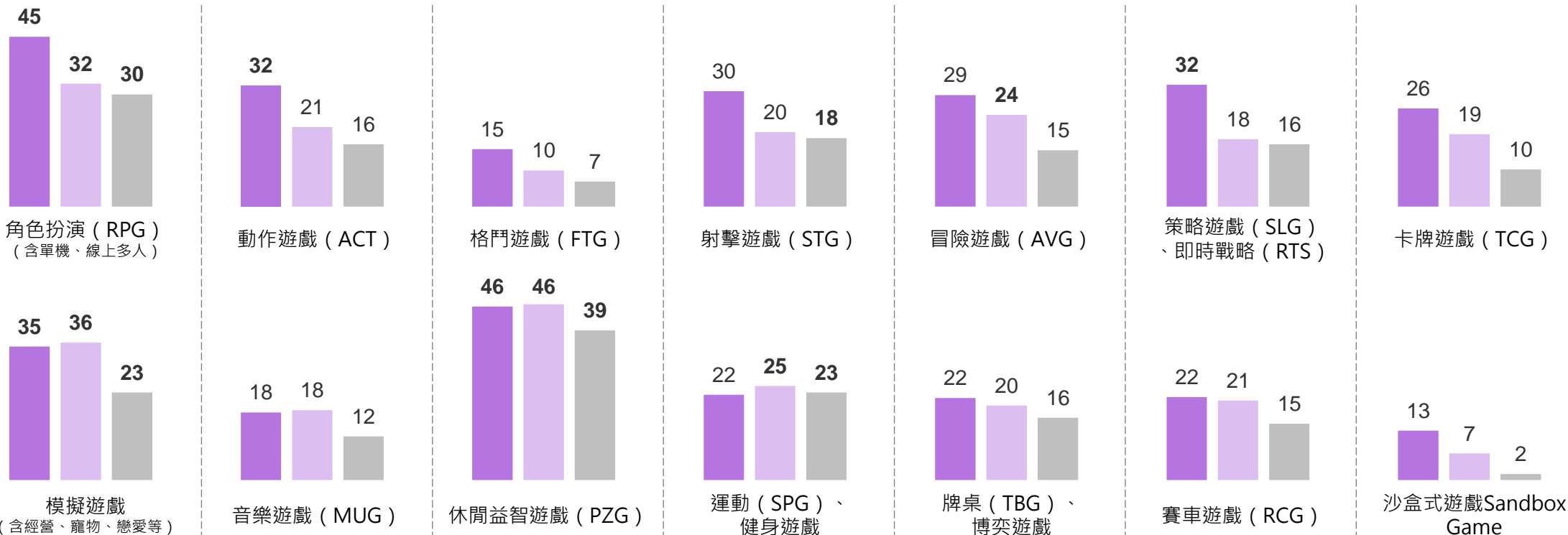
# ➤ 八成玩家每週至少玩一次，選擇角色扮演、動作和策略遊戲的比率明顯較高

不同遊玩頻率者 近一年遊玩各類電玩遊戲作品的比率

Unit: %

- 每週遊玩1次以上者 Top5類型 休閒益智 > 角色扮演 > 模擬遊戲 > 動作遊戲、策略/即時戰略 平均遊玩 3.9種 類型
- 每月遊玩1~3次者 Top5類型 休閒益智 > 模擬遊戲 > 角色扮演 > 運動健身 > 冒險遊戲 平均遊玩 3.2種 類型
- 每月遊玩少於1次者 Top5類型 休閒益智 > 角色扮演 > 模擬遊戲、運動健身 > 射擊遊戲 平均遊玩 2.4種 類型

■ 每週遊玩至少1次者 ■ 每月遊玩1~3次者 ■ 每月遊玩少於1次者



Base: 近一年有玩電玩遊戲者 (N=1419)

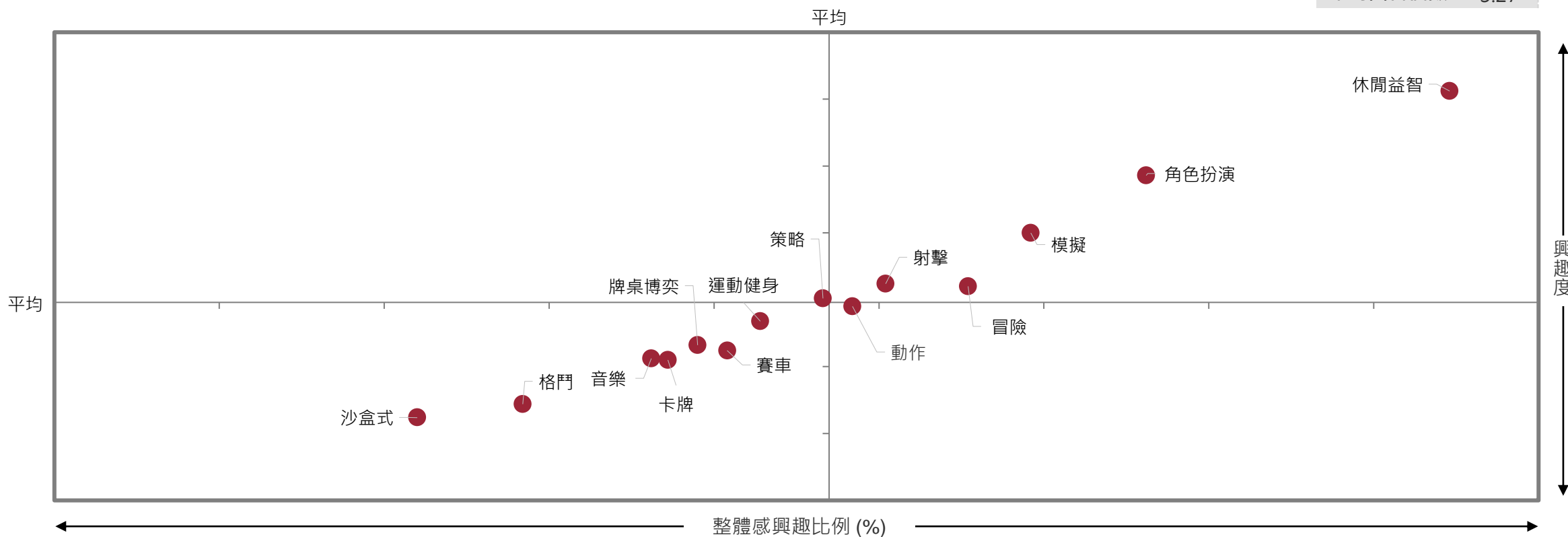
Source: Q1.臺灣作品閱聽頻率; Q2.非臺灣作品閱聽頻率; D1.電玩遊戲遊玩類型 (可複選)

電玩遊戲整體

## ➤ 整體市場較有興趣的遊戲種類為休閒益智遊戲，其次為角色扮演及模擬遊戲

未來有興趣接觸之電玩遊戲類型

有興趣者 89%  
平均回答個數 3.27



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: E3.未來有興趣內容 ( 可複選 ) ; E3a. 前三未來有興趣內容 ( 排序 )

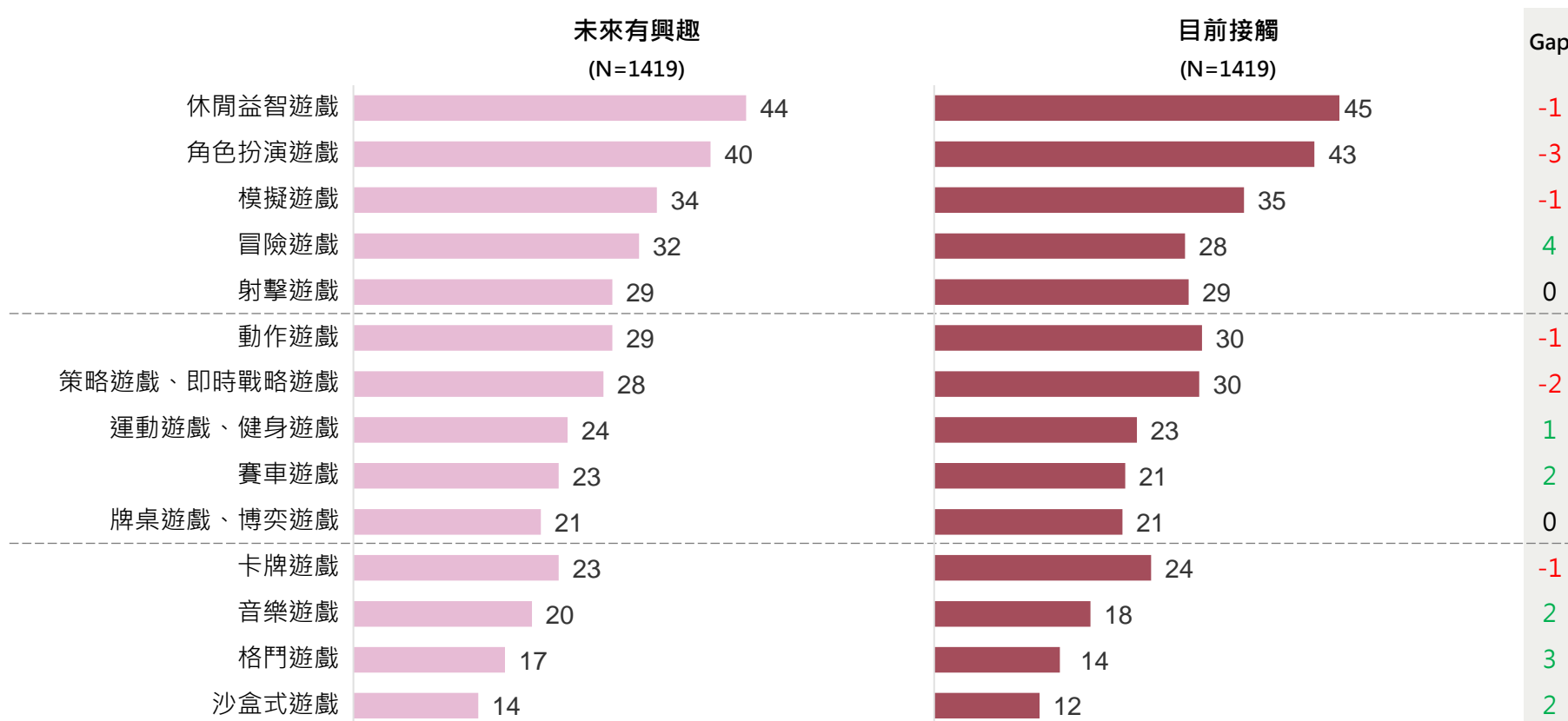
Note : 興趣度為利用加權的方式了解整體對該內容的興趣程度。最感興趣的為10分，第二感興趣的為8分，第三感興趣的為6分。有選到感興趣的為2.5分，反之則為0分。

## ➤ 遊戲玩家對冒險遊戲的興趣比率高於目前遊玩率，具有市場成長的潛力

針對過去一年內有接觸電玩遊戲的玩家，他們未來也對休閒益智和角色扮演遊戲抱持正面的態度。儘管音樂、格鬥，與沙盒式遊戲的吸引力較低，但與目前接觸比率相比，這些類別皆為電玩玩家未來仍樂意嘗試的機會點。

### 有接觸經驗者未來有興趣接觸之電玩遊戲類型 VS 目前接觸

Unit: %



Base: 近一年有玩電玩遊戲者 (N=1419)。Gap為「整體未來有興趣」扣掉「目前接觸」所得之差距。

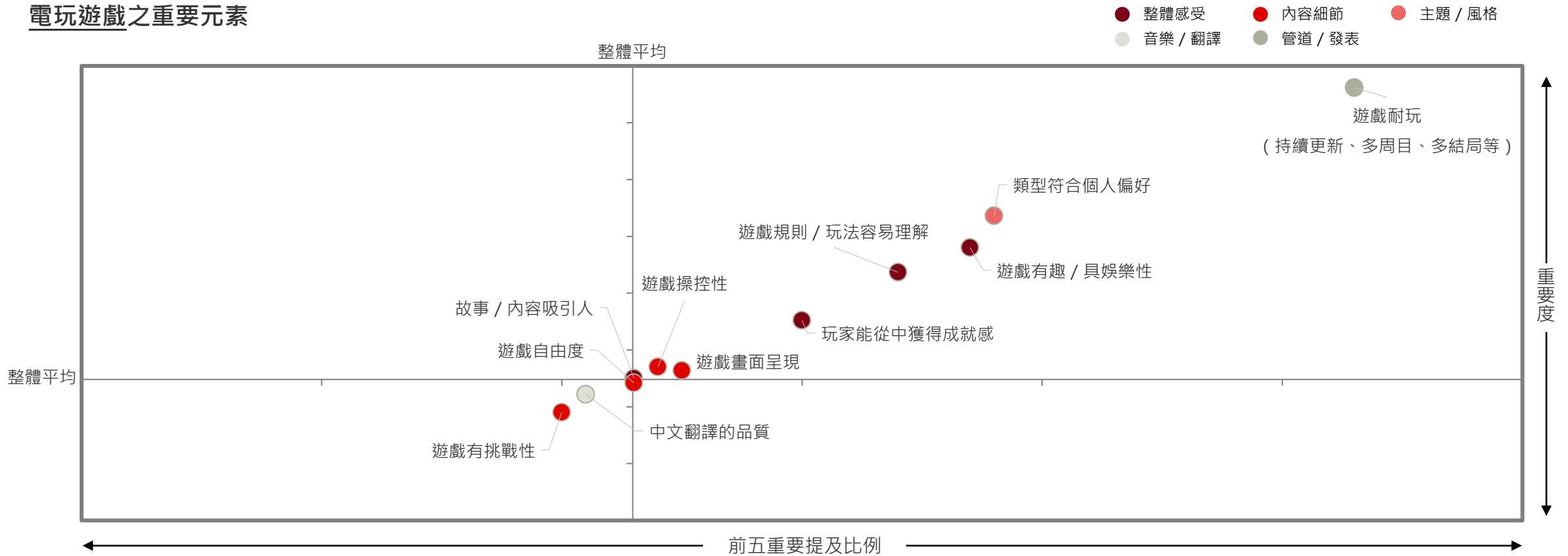
Source: D1.電玩遊戲遊玩類型 (可複選)；E3.未來有興趣內容 (可複選)

\* 題材依照所有受訪者 (N=2000) 電玩遊戲感興趣比率排序。



# ➤ 耐玩是電玩最重要的要素，理想的遊戲必須兼顧娛樂性和容易理解的規則玩法

## 電玩遊戲之重要元素



Base: 近一年有玩電玩遊戲者 (N=1419) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素  
 Source: D3. 根據您過去的所有閱聽經驗，請問電玩遊戲 (含電腦遊戲、手機遊戲和主機遊戲) 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。

## 越年輕的玩家越重視細節，19歲以下較重視畫面呈現，20歲族群則看重自由度

電玩遊戲的內容細節對男性玩家而言特別重要，尤其是遊戲的操控性與自由度。對女性來說，遊戲的感受更為重要，其中又以容易理解的規則 / 玩法受到最多女性玩家的重視，但不論年齡、性別都有五成以上的玩家重視遊戲是否耐玩。

### 電玩遊戲之重要元素 - 前五重要

Unit: %

	整體 (N=1419)	年齡				性別		同住家人	
		15-19歲 (N=149)	20-29歲 (N=421)	30-39歲 (N=442)	40-49歲 (N=406)	男 (N=763)	女 (N=655)	無未成年 (N=958)	有未成年 (N=460)
<b>[內容細節]</b>	85	92	88	85	80	88	82	84	88
遊戲畫面呈現	25	32	27	22	21	23	26	24	25
遊戲操控性	24	23	26	24	22	26	21	24	24
遊戲自由度	23	25	29	21	18	25	20	21	27
遊戲有挑戰性	20	25	19	19	20	21	19	19	22
<b>[整體感受]</b>	83	83	81	84	83	81	84	82	83
遊戲有趣 / 具娛樂性	37	39	32	39	38	37	36	37	37
遊戲規則 / 玩法容易理解	34	30	27	39	37	29	39	35	32
玩家能從中獲得成就感	30	26	33	30	27	29	31	29	31
故事 / 內容吸引人	23	22	26	20	21	22	23	23	21
<b>[管道 / 發表]</b>	53	51	52	55	51	53	53	53	52
遊戲耐玩	53	51	52	55	51	53	53	53	52
<b>[主題 / 風格]</b>	50	57	51	48	49	50	51	51	49
類型符合個人偏好	38	44	40	35	37	36	41	39	36
<b>[音樂 / 翻譯]</b>	32	28	36	35	28	33	31	33	31
中文翻譯的品質	21	15	20	24	21	22	20	21	21

Base: 近一年有玩電玩遊戲者 (N=1419) · 僅出示前五重要中回答20%以上的元素

Source: D3. 電玩遊戲重要元素 (排序)

## 小結

整體以休閒益智及角色扮演遊戲的遊玩率最高，玩家遊玩非臺灣遊戲比率較高。在休閒益智和牌桌博弈類型中，玩家選擇遊玩臺灣作品的比率較突出，未來仍有發展空間，也可以考慮透過休閒益智及模擬遊戲來接觸更多女性族群。

整體玩家超過六成有透過手機玩遊戲，休閒益智、卡牌、牌桌博弈和音樂遊戲多透過手機裝置遊玩，而動作冒險、策略和射擊遊戲選擇透過電腦遊玩的比率更高。主機遊戲因近年流行風潮，以運動健身類最突出，其次為格鬥和賽車遊戲。

比起遊戲的故事內容，玩家最重視遊戲類型是否符合偏好、遊戲耐玩性和娛樂性等特點，若有容易理解的規則/玩法則易於擴大玩家族群，且更容易被一般休閒玩家所接受。

## 近一年接觸電玩遊戲種類、地區及形式

Unit: %

整體受訪者有...  
(N=2000)

38%

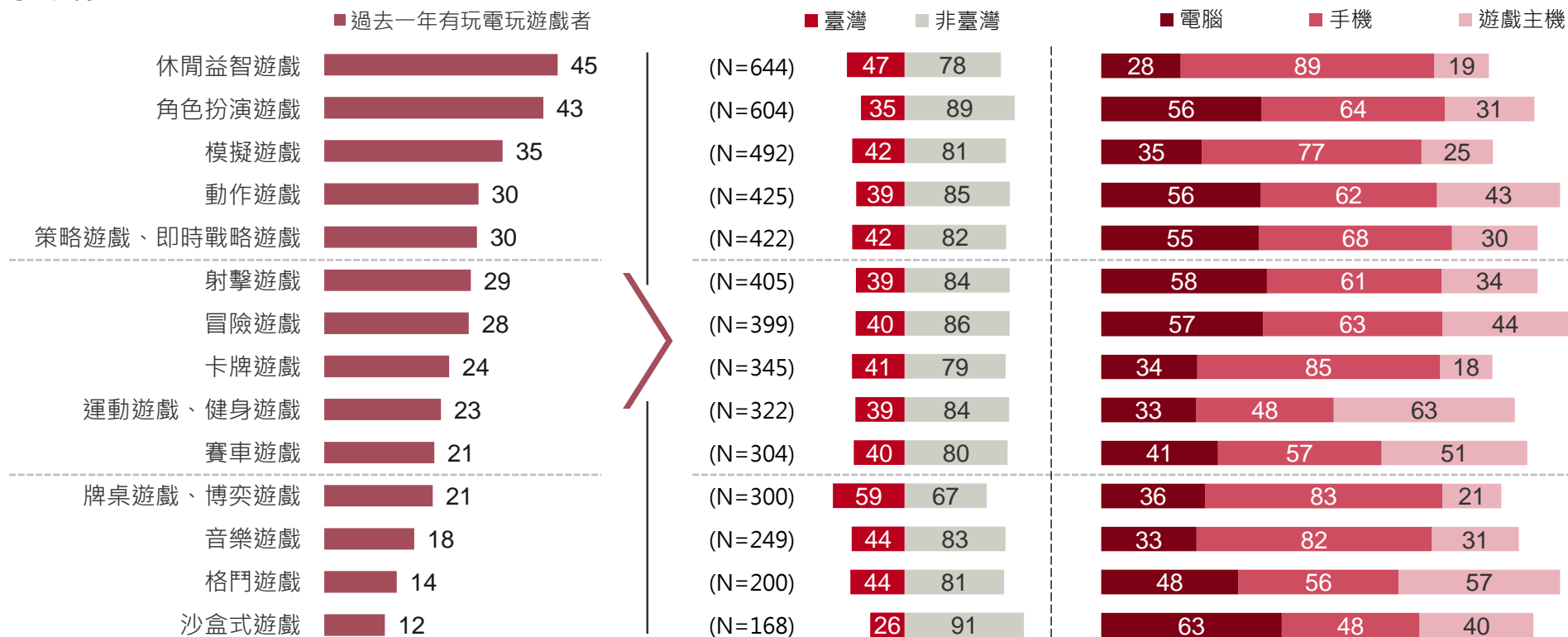
玩電腦遊戲

62%

玩手機遊戲

29%

玩主機遊戲



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 ) 、近一年有玩電玩遊戲者 ( N=1419 )

Source : D1.電玩遊戲遊玩類型 ( 可複選 ) ; D2.各類遊戲內容遊玩裝置 ( 可複選 ) ; D4.臺灣/非臺灣作品 ( 可複選 )

# 5-2.

## 遊戲作品（電腦、手機、主機遊戲）

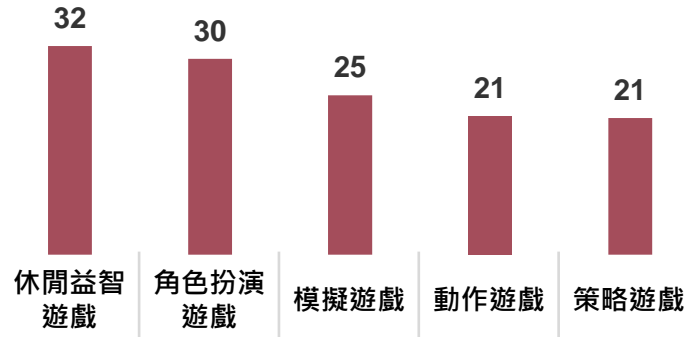
### 跨域與改編

---

※ 閱讀說明：近一年遊玩動作遊戲的玩家中，有33.6%近一年閱讀過奇幻冒險出版作品、57.9%觀賞過奇幻冒險類影視、37.2%聆聽龐克曲風音樂，特別是電子舞曲和搖滾龐克音樂的聆聽率高於整體電玩玩家的聆聽率10個百分點以上。

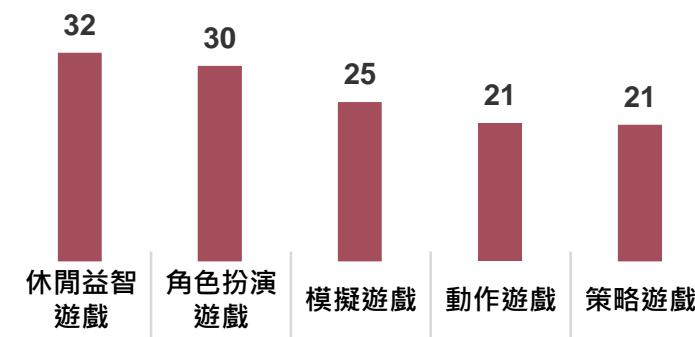
電玩類型遊玩率Top5：

Unit: %



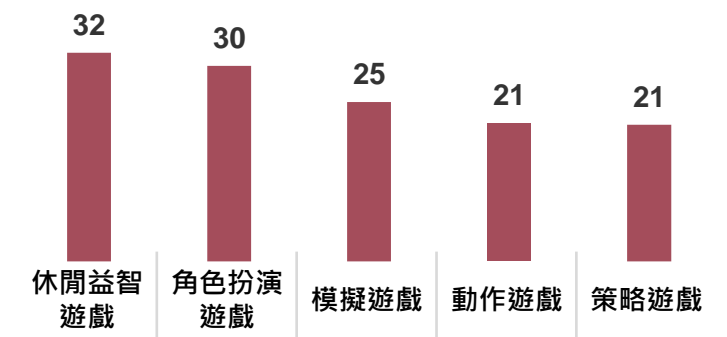
電玩類型遊玩率Top5：

Unit: %



電玩類型遊玩率Top5：

Unit: %



電玩遊戲整體

跨域閱讀

出版題材閱讀率Top3

相關題材出版閱讀率

影視題材閱讀率Top3

相關題材影視閱讀率

(排除影視配樂、流行樂其他音樂曲風Top3)

外語音樂聆聽率

遊戲類型	出版題材閱讀率 (%)	影視題材閱讀率 (%)	其他音樂曲風 (%)	外語音樂聆聽率 (%)
休閒益智遊戲	心靈治癒 33.2%	浪漫愛情 61.8%	電子舞曲 32.5%	歐美西洋 61.2%
角色扮演遊戲	奇幻冒險 34.3%	奇幻冒險 59.6%	電子舞曲 32.5%	歐美西洋 62.6%
模擬遊戲	推理懸疑 37.8%	浪漫愛情 58.5%	R&B藍調 35.6%	歐美西洋 64.0%
動作遊戲	推理懸疑 34.1%	幽默喜劇 59.3%	電子舞曲 39.8%	歐美西洋 66.6%
策略遊戲	推理懸疑 38.2%	奇幻冒險 57.3%	R&B藍調 36.7%	歐美西洋 65.9%
	推理懸疑 31.8%	幽默喜劇 59.8%	嘻哈饒舌 29.8%	韓文歌曲 46.4%
	浪漫愛情 33.3%	幽默喜劇 54.8%	R&B藍調 31.5%	日文歌曲 55.6%
	浪漫愛情 37.4%	推理懸疑 57.3%	電子舞曲 33.1%	日文歌曲 53.0%
	奇幻冒險 33.6%	奇幻冒險 57.9%	搖滾龐克 37.2%	日文歌曲 55.1%
	科技金融 36.5%	奇幻冒險 56.4%	電子舞曲 36.0%	韓文歌曲 41.2%
	科技金融 31.1%	推理懸疑 55.1%	嘻哈饒舌 35.1%	韓文歌曲 47.4%
	奇幻冒險 34.6%	幽默喜劇 55.5%	R&B藍調 29.5%	韓文歌曲 41.2%
	推理懸疑 31.8%	奇幻冒險 57.9%	嘻哈饒舌 31.1%	韓文歌曲 43.9%
	奇幻冒險 33.6%	動作武俠 47.5%	古典演奏 32.9%	韓文歌曲 47.4%
	動作武俠 26.6%	推理懸疑 56.4%	嘻哈饒舌 35.1%	韓文歌曲 41.2%

Base: 所有受訪者 (N=2000)、該類型電玩遊戲玩家。 Note: 黃底表示與電玩玩家 (N=1419) 的閱讀率相比高於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.影視作品閱讀內容 (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)

## ➤ 電玩遊戲和漫畫、動畫/卡通三者之間有相互串聯發展可能性

有31%的玩家會因為電玩遊戲去觀看動畫/卡通，帶動漫畫、影劇和音樂領域則約兩成，同時也有四成玩家不會因為內容提及或合作等推動力而閱讀其他領域作品，整體帶動跨域閱讀的表現較弱。反過來觀察其他領域，漫畫讀者和動畫/卡通觀眾因為內容相關或合作而玩遊戲的比率較突出，分別有27%、28%的帶動效果。

### 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)

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)

## ➤ 玩家期待遊戲跨域推出動畫和電影作品，動畫期待被改編為電玩的比率最高

對電玩遊戲感興趣者期待改編成動畫和電影作品超過三成，其次則是劇集和漫畫，與目前跨域相關閱聽趨勢一致。整體而言電玩遊戲改編的取向以影像、圖像為主，音樂與文學作品的比率較低。其他領域會被期待推出電玩遊戲作品的比率約兩成，其中以動畫/卡通作品比率最高(27%)。

### 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)

## ➤ 改編的電玩遊戲以男性和29歲以下族群之接觸比率較高

### 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
<b>改編的電玩遊戲</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>22</b>	<b>14</b>	<b>18</b>	<b>19</b>
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 )



## 6. 跨域閱聽與改編

---

## ➤ 閱聽作品後平均接觸1.5個相關領域，受其他領域帶動閱聽最多的是電影作品

首先，電視劇與電影的相關性最高，兩類之間互相閱聽的比率約三成，同時也能吸引觀眾去接觸相關音樂。其次，漫畫、動畫與電玩遊戲間也有較高的互動性。漫畫的讀者平均會接觸約兩種其他領域相關作品，高於其他領域的閱聽者。而電影則是受帶動的比率最高，達29.1%。

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)

## ➤ 整體涵蓋率最大的疊合閱聽行為：觀看浪漫愛情/奇幻冒險影視並聆聽中文歌曲

浪漫、懸疑、奇幻冒險三類題材在出版與影視領域都有龐大的閱聽族群，兩兩重疊後在整體占比皆超過15%。出版與音樂重疊則多集中於中文音樂，僅科技金融、心靈治癒讀者同時閱聽西洋音樂的行為在整體占比較高。影視多與韓國音樂有重疊閱聽行為，影視與遊戲內容的交集則多集中於休閒益智和角色扮演類型。此外，透過遊戲與音樂的交叉分析可發現角色扮演類遊戲觸及的音樂語系聽眾更多元。

### 近一年跨域閱聽重疊比率高（市場中閱聽族群較大）的題材 / 類型項目

出版 x 影視	占比76.5%	出版 x 音樂	占比62.9%	影視 x 音樂	占比75.4%	影視 x 遊戲	占比69.2%	遊戲 x 音樂	占比57.4%
*僅列出重疊閱聽占比大於15%項目		*僅列出重疊閱聽占比大於15%項目		*重疊閱聽占比高，僅列出Top13項目供參考		*僅列出重疊閱聽占比大於15%項目		*僅列出重疊閱聽占比大於15%項目	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 浪漫愛情x浪漫愛情 (17%)</li> <li>● 推理懸疑x推理懸疑 (17%)</li> <li>● 奇幻冒險x奇幻冒險 (16%)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 浪漫愛情x中文音樂 (19%)</li> <li>● 推理懸疑x中文音樂 (18%)</li> <li>● 科技金融x中文音樂 (18%)</li> <li>● 科技金融x西洋音樂 (16%)</li> <li>● 日常生活x中文音樂 (18%)</li> <li>● 奇幻冒險x中文音樂 (16%)</li> <li>● 心靈治癒x中文音樂 (19%)</li> <li>● 心靈治癒x西洋音樂 (16%)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>浪漫愛情x中文音樂 (39%)</b></li> <li>● 浪漫愛情x韓國音樂 (31%)</li> <li>● 推理懸疑x中文音樂 (34%)</li> <li>● 推理懸疑x韓國音樂 (28%)</li> <li>● 日常生活x中文音樂 (31%)</li> <li>● 日常生活x韓國音樂 (26%)</li> <li>● 校園青春x中文音樂 (30%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>奇幻冒險x中文音樂 (39%)</b></li> <li>● 奇幻冒險x韓國音樂 (33%)</li> <li>● 幽默喜劇x中文音樂 (35%)</li> <li>● 幽默喜劇x韓國音樂 (30%)</li> <li>● 歷史古裝x中文音樂 (26%)</li> <li>● 社會議題x中文音樂 (26%)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 浪漫愛情x角色扮演 (16%)</li> <li>● 浪漫愛情x休閒益智 (20%)</li> <li>● 推理懸疑x角色扮演 (16%)</li> <li>● 推理懸疑x休閒益智 (17%)</li> <li>● 日常生活x休閒益智 (16%)</li> <li>● 校園青春x休閒益智 (16%)</li> <li>● 奇幻冒險x角色扮演 (18%)</li> <li>● 奇幻冒險x休閒益智 (16%)</li> <li>● 幽默喜劇x角色扮演 (17%)</li> <li>● 幽默喜劇x休閒益智 (19%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 角色扮演x中文音樂 (23%)</li> <li>● 角色扮演x西洋音樂 (19%)</li> <li>● 角色扮演x日本音樂 (17%)</li> <li>● 動作遊戲x中文音樂 (16%)</li> <li>● 策略戰略x中文音樂 (16%)</li> <li>● 模擬遊戲x中文音樂 (19%)</li> <li>● 模擬遊戲x西洋音樂 (16%)</li> <li>● 休閒益智x中文音樂 (25%)</li> <li>● 休閒益智x西洋音樂 (20%)</li> </ul>	
出版 x 遊戲	占比58.7%								
*僅列出重疊閱聽占比大於10%項目									
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 心靈治癒x休閒益智 (11%)</li> </ul>									

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：A1.出版作品閱讀內容；B1.影視作品閱聽內容；C1.音樂作品聆聽語系；D1.電玩遊戲遊玩類型（可複選）  
 ■ 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。

## ➤ 民眾在出版及影視領域的內容取向相當一致，傾向在兩個領域接觸相同的題材

出版	影視	相關係數
多元性別 LGBT	多元性別 LGBT	0.49
兒童、親子	兒童、親子	0.42
心靈、治癒、勵志	心靈、治癒、勵志	0.38
恐怖、驚悚、靈異	恐怖、驚悚、靈異	0.36
科技、金融	科技、金融	0.36
美食、料理	美食、料理	0.33
武俠、動作	武俠、動作	0.33
體育	體育	0.33
醫療、法律、政治	醫療、法律、政治	0.32
奇幻、冒險	奇幻、冒險	0.32
成人	成人	0.32
推理、懸疑	推理、懸疑	0.31
歷史、古裝	歷史、古裝	0.31
自然環境、動/植物	自然環境、動/植物	0.31

- LGBT、兒童親子和心靈治癒為相關性前三高的題材，在這些題材中，出版與影視的合作、連動將會有更佳的效果。
- 影視與遊戲則在體育方面呈現出較高的關聯性。

影視	電玩遊戲	相關係數
體育	運動健身	0.30

\*一般將相關係數0.3以下歸類為低相關，0.3~0.7為中等相關，0.7以上則為高度相關，此頁僅列出各領域間相關係數達0.3(含)以上的交叉項目。

## ➤ 當作品有多元形式時，電影及劇集為民眾最初接觸作品的管道

橫跨年齡層，電視劇及電影為民眾最初接觸作品的管道，年齡層間較特殊的是15~29歲族群優先選擇聆聽音樂作品的比率約一成，高於30歲以上族群。此外，女性更偏好從電視劇及文學作品等需較長期消化資訊的類別入手；男性則傾向透過電影、動畫/卡通及電玩遊戲等視覺元素較豐富的類別作為了解作品的第一步。

### 最先接觸的作品形式 - 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)
劇集 / 電視劇	22	19	18	23	25	17	27	21	24
電影	18	14	17	20	20	21	16	18	20
動畫 / 卡通	10	12	12	12	8	13	7	10	12
文學作品	9	8	8	9	10	7	11	8	10
音樂	8	11	11	6	6	7	9	9	5
漫畫	6	6	8	5	5	7	5	6	5
電玩遊戲	5	9	7	5	3	8	3	5	6
不一定	22	22	20	21	24	21	23	23	18

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: F3. 根據您過往接觸與閱聽經驗, 不論國內外作品, 針對有多元形式的作品, 請問您通常會最先接觸 / 閱聽哪一種形式的作品呢? (單選)

## ➤ 臺灣改編作品以電影的閱聽率最高，不論受訪者的背景閱聽率皆突破四成

改編電影及電視劇在各年齡層皆有三成以上的接觸率，但改編文學的閱聽經驗則偏向40歲以下族群，而改編動畫 / 卡通和電玩遊戲作品則較受男性的關注。另外，家中有未成年成員者較關心漫畫及表演藝術之改編作品。整體而言民眾對於改編作品的原著都有正向的了解意願。

### 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		整體 了解原著之意願 (N=2000)
		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	(N=828) 69
改編的劇集 / 電視劇	37	33	35	39	39	33	41	36	39	(N=743) 68
改編的文學作品	28	32	32	28	22	26	29	28	27	(N=550) 67
改編的動畫 / 卡通	20	25	22	18	19	22	18	19	22	(N=404) 71
改編的漫畫	18	21	20	18	16	18	18	17	21	(N=364) 72
改編的電玩遊戲	18	21	23	16	16	22	14	18	19	(N=363) 66
改編的音樂	13	13	16	14	8	13	12	13	13	(N=253) 68
改編的表演藝術演出	11	12	11	11	10	10	12	10	13	(N=215) 67
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)

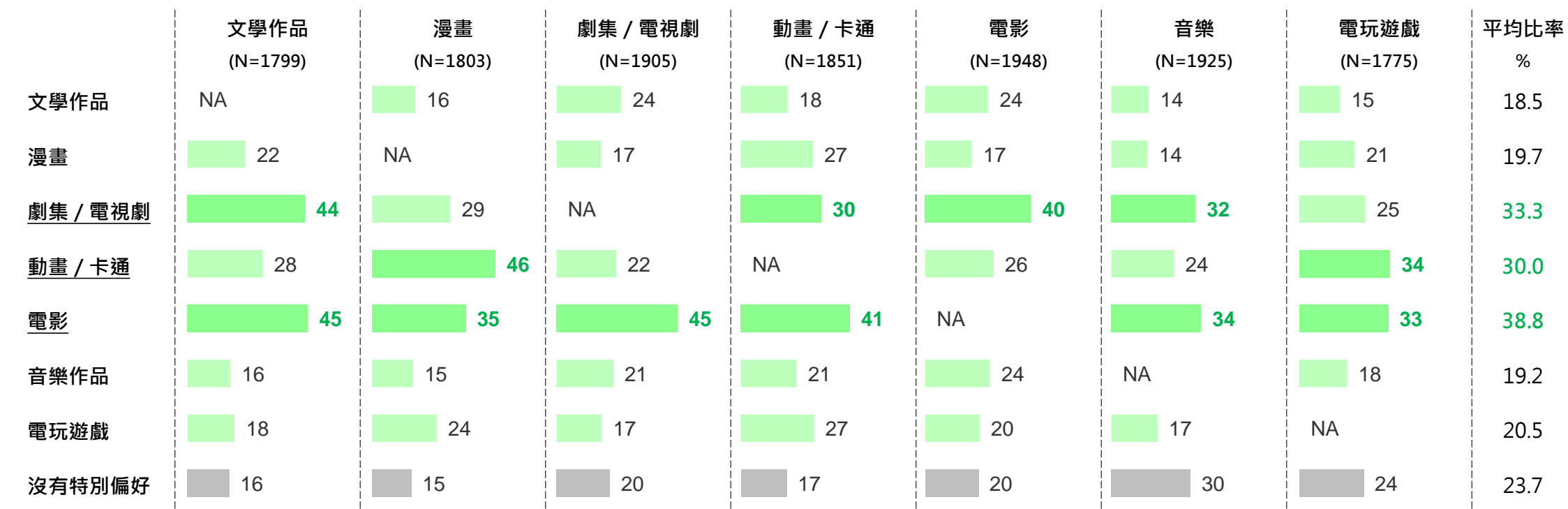
Source: F1. 近三年臺灣改編作品閱聽經驗 (可複選); F2. 了解原著之意願 (單選)

## ➤ 閱聽者較期待作品影視化，期待影劇跨域推出文學作品的比率約兩成

文學作品和音樂最被期待跨領域推出電影作品，漫畫和電玩遊戲則是期待動畫的形式，顯示閱聽者仍以影視化為主要偏好。而電影和劇集除了被觀眾期待推出相互形式的作品之外，其次則期待推出文學作品和動畫。

### 期望的跨領域推出作品類型

Unit: %



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)

## 小結

臺灣改編作品以電影及電視劇為主，未來可以透過閱聽率最高的影劇來帶動其他領域的發展。

## 1 跨領域接觸情況

- 整體來說，不同領域間的接觸情況，可以分為兩類：第一類是以電視劇、電影以及音樂為主。其中，電視劇與電影兩兩之間皆有約三成的閱聽率，同時也推動觀眾聆聽作品相關的音樂。第二類則以漫畫、動畫以及電玩遊戲彼此之間有比較高的互動性。
- 此外，漫畫讀者接觸其他領域之相關作品的平均數量是所有領域中最高，因此未來也可以思考由漫畫切入，帶動動畫及遊戲的接觸。

## 2 改編作品接觸情況

- 民眾接觸臺灣改編作品的閱聽經驗在改編電影以及改編劇集 / 電視劇較高，約四成。改編文學作品則有三成的閱讀比率，不過較集中在40歲以下族群。
- 儘管其他改編作品的閱聽經驗相對較少，但閱聽者對於原著作品抱有正面的了解意願，願意進一步接觸原著作品的比率約七成，其中又以改編動畫 / 卡通及漫畫的比率最高，最能吸引閱聽者閱聽原作。
- 當作品有多元形式時，電影和劇集不只是民眾接觸的首選，與此同時，也是民眾最希望喜愛的作品推出改編作品的形式。男女對影視也各有所偏好，建議推出時也可以針對不同族群做規劃，如女性偏好的浪漫 / 推理題材、較容易吸引男性的奇幻作品等。



# 總結

---



- 出版與影視都偏好浪漫愛情、推理懸疑、奇幻冒險和幽默喜劇內容，目前閱聽以浪漫愛情居多，奇幻冒險和幽默喜劇在未來則持續對閱聽者具有吸引力。這兩個領域的閱聽者都最重視故事的吸引力，對漫畫和動畫閱聽者來說，作品畫風和娛樂性也是一大關鍵，文學和影劇則是劇情流暢度。
- 音樂與遊戲領域跨域接觸影視作品的比率較高，未來感興趣前三大內容皆與目前接觸狀況一致，主流風格相對穩定。對聽眾來說，傾向藉音樂尋求共鳴，因此除旋律和個人偏好外，也重視歌詞和意境，而遊戲玩家則追求娛樂性和成就感。

	文學作品	漫畫	劇集 / 電視劇	電影	紀錄片	動畫 / 卡通	音樂	電玩遊戲
整體接觸率	52%	53%	78%	82%	32%	72%	77%	71%
整體未來有興趣	90%	90%	95%	97%	85%	92%	96%	89%
整體接觸作品區域	臺灣 (39%) 非臺灣 (40%)	★ 臺灣 (22%) 非臺灣 (49%)	★ 臺灣 (55%) 非臺灣 (68%)	★ 臺灣 (55%) 非臺灣 (74%)	★ 臺灣 (22%) 非臺灣 (25%)	★ 臺灣 (27%) 非臺灣 (67%)	★ 臺灣 (66%) 非臺灣 (63%)	★ 臺灣 (37%) 非臺灣 (61%)
閱聽者重要元素TOP5	<ul style="list-style-type: none"> <li>故事吸引人 (61%)</li> <li>劇情流暢度 (43%)</li> <li>主題符合偏好 (40%)</li> <li>中文翻譯品質 (35%)</li> <li>內容具娛樂性 (29%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>故事吸引人 (61%)</li> <li>作品畫風 (41%)</li> <li>主題符合偏好 (41%)</li> <li>內容具娛樂性 (39%)</li> <li>劇情流暢度 (36%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>故事吸引人 (58%)</li> <li>演員 (39%)</li> <li>劇情流暢度 (37%)</li> <li>主題符合偏好 (30%)</li> <li>有共鳴感 (29%)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>故事吸引人 (56%)</li> <li>作品畫風 (39%)</li> <li>內容具娛樂性 (39%)</li> <li>主題符合偏好 (36%)</li> <li>劇情流暢度 (35%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>旋律 (68%)</li> <li>有共鳴感 (44%)</li> <li>主題符合偏好 (44%)</li> <li>歌詞涵意 (37%)</li> <li>歌曲情境 (37%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>遊戲耐玩 (53%)</li> <li>類型符合偏好 (38%)</li> <li>遊戲具娛樂性 (37%)</li> <li>玩法容易理解 (34%)</li> <li>能獲得成就感 (30%)</li> </ul>	
閱聽者內容題材TOP5	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫愛情 (36%)</li> <li>推理懸疑 (34%)</li> <li>心靈治癒 (32%)</li> <li>奇幻冒險 (31%)</li> <li>日常生活 (28%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻冒險 (26%)</li> <li>浪漫愛情 (25%)</li> <li>推理懸疑 (21%)</li> <li>校園青春 (20%)</li> <li>日常生活 (20%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫愛情 (49%)</li> <li>幽默喜劇 (41%)</li> <li>推理懸疑 (41%)</li> <li>日常日常 (39%)</li> <li>校園青春 (36%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫愛情 (41%)</li> <li>幽默喜劇 (39%)</li> <li>奇幻冒險 (37%)</li> <li>推理懸疑 (35%)</li> <li>恐怖驚悚 (31%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會議題 (30%)</li> <li>災難戰爭 (28%)</li> <li>自然環境 (27%)</li> <li>醫療法律政治 (21%)</li> <li>心靈治癒 (20%)</li> <li>日常生活 (20%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻冒險 (38%)</li> <li>幽默喜劇 (32%)</li> <li>校園青春 (28%)</li> <li>浪漫愛情 (28%)</li> <li>日常生活 (28%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一般流行音樂 (91%)</li> <li>影劇原創OST (65%)</li> <li>影視純音樂 (40%)</li> <li>舞曲、電子 (35%)</li> <li>嘻哈 (32%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>休閒益智 (45%)</li> <li>角色扮演 (43%)</li> <li>模擬 (35%)</li> <li>動作 (30%)</li> <li>策略、即時戰略 (30%)</li> </ul>
閱聽者跨領域閱聽	<ul style="list-style-type: none"> <li>電影 (86%)</li> <li>音樂 (85%)</li> <li>劇集 / 電視劇 (83%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>動畫 / 卡通 (90%)</li> <li>電影 (86%)</li> <li>音樂 (82%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電影 (87%)</li> <li>音樂 (81%)</li> <li>動畫 / 卡通 (74%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>劇集 / 電視劇 (82%)</li> <li>音樂 (81%)</li> <li>動畫 / 卡通 (75%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電影 (93%)</li> <li>劇集 / 電視劇 (89%)</li> <li>音樂 (86%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電影 (86%)</li> <li>音樂 (81%)</li> <li>劇集 / 電視劇 (79%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電影 (86%)</li> <li>劇集 / 電視劇 (82%)</li> <li>動畫 / 卡通 (76%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電影 (85%)</li> <li>音樂 (80%)</li> <li>劇集 / 電視劇 (80%)</li> </ul>
整體未來有興趣內容題材TOP5	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理懸疑 (32%)</li> <li>浪漫愛情 (32%)</li> <li>奇幻冒險 (31%)</li> <li>心靈治癒 (27%)</li> <li>幽默喜劇 (25%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻冒險 (39%)</li> <li>幽默喜劇 (35%)</li> <li>浪漫愛情 (34%)</li> <li>校園青春 (30%)</li> <li>推理懸疑 (29%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫愛情 (42%)</li> <li>幽默喜劇 (41%)</li> <li>推理懸疑 (40%)</li> <li>日常生活 (33%)</li> <li>奇幻冒險 (33%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻冒險 (46%)</li> <li>推理懸疑 (45%)</li> <li>幽默喜劇 (44%)</li> <li>浪漫愛情 (38%)</li> <li>武俠動作 (31%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會議題 (31%)</li> <li>災難戰爭 (29%)</li> <li>自然環境 (27%)</li> <li>歷史 (23%)</li> <li>醫療法律政治 (19%)</li> <li>心靈治癒 (19%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻冒險 (41%)</li> <li>幽默喜劇 (39%)</li> <li>校園青春 (30%)</li> <li>浪漫愛情 (28%)</li> <li>推理懸疑 (28%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一般流行音樂 (74%)</li> <li>影劇原創OST (52%)</li> <li>影視純音樂 (34%)</li> <li>古典、演奏 (28%)</li> <li>R&amp;B、藍調、靈魂、放克 (26%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>休閒益智 (42%)</li> <li>角色扮演 (33%)</li> <li>模擬 (30%)</li> <li>冒險 (28%)</li> <li>射擊 (25%)</li> </ul>

綠字：最重要的元素 / 未來最有趣Top 1

\* 整體為所有受訪者 (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) 的數據結果。

## 閱聽現況和機會點

- 讀者閱讀臺灣和非臺灣**出版作品**的比率皆為六成，**文學作品**和**非文學作品**都以女性閱讀率顯著較高。**小說**讀者多選擇浪漫愛情和推理懸疑作品；**散文**以心靈治癒題材較突出；**圖書繪本**則是美食料理和日常生活。**漫畫**以男性閱讀率較高，男性漫畫讀者偏好奇幻冒險、推理懸疑作品。
  - 不論**文學作品**或**漫畫**都以浪漫愛情和奇幻冒險內容的未來感興趣度較高，讀者最重視內容吸引力以及作品主題/風格，除此之外文學作品的劇情流暢度也是重要元素，漫畫則是作品的畫風。
  - 文學作品與影視領域緊密，傾向在兩個領域接觸相同的題材，同時影視也是文學作品讀者期待改編的方向，而漫畫則與動畫、電玩遊戲有連動關係。
- 
- **影視作品**閱聽率在所有領域中為最高，**劇集/電視劇**和**電影**更是民眾在接觸多元作品時的首選形式。整體影視領域主要閱聽題材為浪漫愛情、幽默喜劇和推理懸疑，其中幽默喜劇也是與親友共賞意願最高的題材。而臺灣影視作品則以浪漫愛情和日常生活類內容的閱聽率較高。
  - 女性觀賞**劇集**的比率較高且偏好浪漫愛情題材，男性則傾向閱聽**電影**和**動畫**並集中於奇幻冒險內容。劇集和電影前三感興趣題材皆有幽默喜劇和推理懸疑，這兩類內容的觀眾感興趣度更高於目前閱聽率，具市場需求。**紀錄片**則以30~49歲為主，主要閱聽內容為社會議題、災難戰爭和自然環境。
  - 影視觀眾跨域閱聽以音樂居多，觀眾期待影劇跨域推出文學作品，動畫作品除了影視化，其次被觀眾期待能圖像化為漫畫或轉為電玩遊戲。
- 
- **華語音樂**聆聽率最高，現階段華語音樂以一般流行音樂為主；**歐美西洋音樂**的體系較成熟，多數曲風的聆聽率高於其他語系音樂；**韓國音樂**聽眾偏向女性、39歲以下族群，除Kpop一般流行音樂以外，電子舞曲和嘻哈的聆聽率在20~29歲聽眾間也有好表現。
  - 聽眾未來感興趣的曲風比目前接觸的平均數量還低，聽眾的偏好明確，需要外在推力與跨域作品帶動閱聽。**音樂與影劇相關作品互相帶動閱聽**的比率皆為三成，對應臺灣聽眾感興趣影劇原創音樂的狀況顯示兩領域間確實存在帶動效果。臺灣近期成功案例如「刻在我心底的名字」、「如果可以」等，都有引起傳唱、創造出討論度，顯現出這樣的跨域合作是具有效果的。
  - 以**音樂作品**來說，旋律和演唱者是最重要的元素，其次為歌曲風格、共鳴感以及製作細節。隨著聽眾年齡的提升，在意演唱者和歌曲共鳴感的比率逐漸提高，對年輕聽眾來說，歌曲旋律和主題是否符合個人偏好則更為重要。
- 
- **電玩遊戲**以非臺灣作品為主，整體以休閒益智和角色扮演遊戲的遊玩率最高，休閒益智遊戲透過**手機裝置**遊玩比率最高，角色扮演遊戲傾向**電腦**，**主機遊戲**則以近年Switch掀起熱潮的運動健身遊戲為主。
  - 休閒益智遊戲可以吸引不同年齡層的玩家，但以女性遊玩率較高，男性則偏好角色扮演和動作遊戲。玩家未來最感興趣的遊戲同樣是休閒益智類型，但比對玩家目前遊玩率則是冒險遊戲出現缺口，最有市場潛力。
  - 玩家重視遊戲是否耐玩與娛樂性，若遊戲的規則玩法較容易理解則有助於拓展更廣的玩家年齡層。

# 附錄、

## 特定題材族群的跨域閱聽內容分析

※ 閱讀說明：近一年有閱聽浪漫愛情劇集的觀眾中，29%近一年也有閱讀浪漫愛情的文學作品、23%有閱讀推理懸疑的文學作品，以此類推。

交叉閱聽行為	劇集 / 電視劇						電影				
	浪漫愛情	推理懸疑	歷史古裝	日常生活	校園青春	幽默喜劇	浪漫愛情	推理懸疑	恐怖驚悚	奇幻冒險	幽默喜劇
樣本數	(N=761)	(N=632)	(N=546)	(N=601)	(N=558)	(N=635)	(N=664)	(N=576)	(N=504)	(N=614)	(N=633)
文學作品 Top3 閱聽內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (29%)</li> <li>推理 (23%)</li> <li>心靈 (23%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (31%)</li> <li>浪漫 (23%)</li> <li>奇幻 (23%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (26%)</li> <li>推理 (25%)</li> <li>心靈 (24%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日常 (25%)</li> <li>浪漫 (24%)</li> <li>心靈 (24%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (27%)</li> <li>推理 (26%)</li> <li>日常 (24%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (23%)</li> <li>推理 (23%)</li> <li>心靈 (23%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (26%)</li> <li>心靈 (22%)</li> <li>推理 (21%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (31%)</li> <li>心靈 (23%)</li> <li>奇幻 (23%)</li> <li>浪漫 (23%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (25%)</li> <li>奇幻 (21%)</li> <li>浪漫 (20%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (27%)</li> <li>推理 (23%)</li> <li>心靈 (21%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (23%)</li> <li>心靈 (23%)</li> <li>奇幻 (22%)</li> </ul>
漫畫 Top3 閱聽內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (19%)</li> <li>奇幻 (13%)</li> <li>推理 (12%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (19%)</li> <li>奇幻 (19%)</li> <li>浪漫 (16%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (18%)</li> <li>奇幻 (18%)</li> <li>歷史 (15%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日常 (17%)</li> <li>浪漫 (15%)</li> <li>奇幻 (14%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (20%)</li> <li>校園 (18%)</li> <li>奇幻 (17%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (16%)</li> <li>奇幻 (16%)</li> <li>日常 (14%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (19%)</li> <li>奇幻 (13%)</li> <li>推理 (13%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (19%)</li> <li>奇幻 (18%)</li> <li>浪漫 (16%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (18%)</li> <li>恐怖 (18%)</li> <li>奇幻 (17%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (21%)</li> <li>浪漫 (14%)</li> <li>日常 (14%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (16%)</li> <li>浪漫 (15%)</li> <li>推理 (14%)</li> </ul>
劇集 / 電視劇 Top3 閱聽內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (100%)</li> <li>幽默 (53%)</li> <li>校園 (51%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (100%)</li> <li>浪漫 (60%)</li> <li>幽默 (51%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>歷史 (100%)</li> <li>浪漫 (62%)</li> <li>幽默 (53%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日常 (100%)</li> <li>浪漫 (63%)</li> <li>校園 (59%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>校園 (100%)</li> <li>浪漫 (70%)</li> <li>日常 (64%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>幽默 (100%)</li> <li>浪漫 (64%)</li> <li>日常 (53%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (71%)</li> <li>幽默 (47%)</li> <li>日常 (45%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (66%)</li> <li>浪漫 (52%)</li> <li>幽默 (45%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (54%)</li> <li>浪漫 (51%)</li> <li>恐怖 (50%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (52%)</li> <li>浪漫 (47%)</li> <li>推理 (43%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>幽默 (63%)</li> <li>浪漫 (53%)</li> <li>日常 (46%)</li> </ul>
電影 Top3 閱聽內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (62%)</li> <li>幽默 (44%)</li> <li>推理 (39%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (60%)</li> <li>浪漫 (46%)</li> <li>幽默 (44%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (48%)</li> <li>幽默 (48%)</li> <li>奇幻 (45%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (50%)</li> <li>幽默 (49%)</li> <li>日常 (44%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (51%)</li> <li>幽默 (46%)</li> <li>校園 (45%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (49%)</li> <li>幽默 (43%)</li> <li>奇幻 (41%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (100%)</li> <li>幽默 (52%)</li> <li>推理 (47%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (100%)</li> <li>浪漫 (54%)</li> <li>恐怖 (54%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>恐怖 (100%)</li> <li>推理 (61%)</li> <li>幽默 (55%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (100%)</li> <li>推理 (49%)</li> <li>幽默 (49%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>幽默 (100%)</li> <li>浪漫 (54%)</li> <li>奇幻 (47%)</li> </ul>
紀錄片 Top3 閱聽內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (14%)</li> <li>災難 (13%)</li> <li>自然 (11%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (18%)</li> <li>災難 (17%)</li> <li>自然 (13%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (17%)</li> <li>災難 (17%)</li> <li>自然 (16%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (18%)</li> <li>日常 (16%)</li> <li>災難 (14%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (16%)</li> <li>災難 (14%)</li> <li>自然 (12%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (17%)</li> <li>災難 (16%)</li> <li>自然 (13%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (15%)</li> <li>災難 (14%)</li> <li>自然 (12%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (18%)</li> <li>災難 (17%)</li> <li>自然 (14%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (17%)</li> <li>災難 (17%)</li> <li>自然 (15%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>災難 (16%)</li> <li>社會 (15%)</li> <li>自然 (15%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (16%)</li> <li>災難 (16%)</li> <li>自然 (14%)</li> </ul>
動畫 / 卡通 Top3 閱聽內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (33%)</li> <li>奇幻 (29%)</li> <li>幽默 (29%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (35%)</li> <li>奇幻 (36%)</li> <li>幽默 (30%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (26%)</li> <li>奇幻 (38%)</li> <li>幽默 (32%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日常 (44%)</li> <li>奇幻 (33%)</li> <li>幽默 (33%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日常 (32%)</li> <li>校園 (41%)</li> <li>奇幻 (35%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日常 (28%)</li> <li>奇幻 (35%)</li> <li>幽默 (45%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (38%)</li> <li>奇幻 (29%)</li> <li>幽默 (29%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (38%)</li> <li>奇幻 (34%)</li> <li>幽默 (30%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>推理 (31%)</li> <li>奇幻 (38%)</li> <li>幽默 (31%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>校園 (28%)</li> <li>奇幻 (53%)</li> <li>幽默 (29%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (27%)</li> <li>奇幻 (35%)</li> <li>幽默 (44%)</li> </ul>
音樂 Top3 閱聽內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (78%)</li> <li>西洋 (62%)</li> <li>韓文 (53%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (77%)</li> <li>西洋 (64%)</li> <li>韓文 (49%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (79%)</li> <li>西洋 (63%)</li> <li>韓文 (48%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (79%)</li> <li>西洋 (67%)</li> <li>韓文 (50%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (79%)</li> <li>西洋 (66%)</li> <li>韓文 (54%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (77%)</li> <li>西洋 (69%)</li> <li>韓文 (49%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (79%)</li> <li>西洋 (66%)</li> <li>韓文 (51%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (78%)</li> <li>西洋 (67%)</li> <li>日文 (49%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (75%)</li> <li>西洋 (64%)</li> <li>韓文 (49%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (76%)</li> <li>西洋 (67%)</li> <li>日文 (49%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (76%)</li> <li>西洋 (68%)</li> <li>日文 (48%)</li> </ul>
電玩遊戲 Top3 閱聽內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (43%)</li> <li>角色 (32%)</li> <li>模擬 (29%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (41%)</li> <li>角色 (34%)</li> <li>模擬 (31%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (43%)</li> <li>角色 (38%)</li> <li>模擬 (36%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (43%)</li> <li>角色 (32%)</li> <li>模擬 (32%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (45%)</li> <li>角色 (35%)</li> <li>模擬 (31%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (43%)</li> <li>角色 (33%)</li> <li>模擬 (29%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (40%)</li> <li>角色 (33%)</li> <li>模擬 (30%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (39%)</li> <li>角色 (36%)</li> <li>模擬 (32%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>角色 (38%)</li> <li>益智 (37%)</li> <li>模擬 (32%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>角色 (41%)</li> <li>益智 (39%)</li> <li>模擬 (32%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (41%)</li> <li>角色 (35%)</li> <li>模擬 (30%)</li> </ul>

Note:  
 1. 僅出示占整體市場25%(N>500)之族群。  
 2. 數值以該領域特定題材內容閱聽者為Base重新計算。

※ 閱讀說明：近一年有觀賞奇幻冒險動畫/卡通的觀眾中，30%近一年也有閱讀奇幻冒險的文學作品、28%有閱讀奇幻冒險的漫畫作品，以此類推。

交叉閱讀行為	動畫 / 卡通	華語音樂		韓文歌曲	日文歌曲	歐美西洋歌曲	手機遊戲
	奇幻冒險	一般流行	電影 / 電視劇原創	一般流行	一般流行	一般流行	休閒益智
樣本數	(N=545)	(N=1203)	(N=707)	(N=624)	(N=596)	(N=854)	(N=571)
文學作品 Top3 閱讀內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (30%)</li> <li>浪漫 (24%)</li> <li>推理 (24%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (23%)</li> <li>推理 (21%)</li> <li>心靈 (20%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (28%)</li> <li>推理 (24%)</li> <li>心靈 (24%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (29%)</li> <li>推理 (24%)</li> <li>心靈 (23%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (27%)</li> <li>推理 (25%)</li> <li>奇幻 (25%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (24%)</li> <li>推理 (24%)</li> <li>心靈 (22%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (26%)</li> <li>推理 (26%)</li> <li>心靈 (24%)</li> </ul>
漫畫 Top3 閱讀內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (28%)</li> <li>浪漫 (21%)</li> <li>校園 (19%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (15%)</li> <li>浪漫 (15%)</li> <li>推理 (12%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (18%)</li> <li>奇幻 (16%)</li> <li>校園 (15%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (21%)</li> <li>奇幻 (16%)</li> <li>校園 (16%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (23%)</li> <li>浪漫 (22%)</li> <li>校園 (19%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (16%)</li> <li>浪漫 (16%)</li> <li>推理 (13%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (19%)</li> <li>奇幻 (16%)</li> <li>校園 (16%)</li> </ul>
劇集 / 電視劇 Top3 閱讀內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (48%)</li> <li>推理 (42%)</li> <li>浪漫 (41%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (46%)</li> <li>推理 (37%)</li> <li>幽默 (37%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (53%)</li> <li>日常 (43%)</li> <li>推理 (42%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (59%)</li> <li>幽默 (45%)</li> <li>校園 (44%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (43%)</li> <li>推理 (40%)</li> <li>幽默 (40%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (48%)</li> <li>幽默 (44%)</li> <li>推理 (41%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (53%)</li> <li>幽默 (44%)</li> <li>推理 (42%)</li> </ul>
電影 Top3 閱讀內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (60%)</li> <li>幽默 (41%)</li> <li>浪漫 (36%)</li> <li>推理 (36%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (41%)</li> <li>幽默 (36%)</li> <li>奇幻 (35%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (45%)</li> <li>幽默 (41%)</li> <li>推理 (40%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (49%)</li> <li>幽默 (42%)</li> <li>奇幻 (39%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (41%)</li> <li>奇幻 (40%)</li> <li>幽默 (40%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (44%)</li> <li>奇幻 (41%)</li> <li>幽默 (41%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>浪漫 (42%)</li> <li>幽默 (41%)</li> <li>推理 (37%)</li> </ul>
紀錄片 Top3 閱讀內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (16%)</li> <li>災難 (16%)</li> <li>自然 (14%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (12%)</li> <li>災難 (11%)</li> <li>自然 (10%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (14%)</li> <li>災難 (13%)</li> <li>自然 (12%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>災難 (14%)</li> <li>社會 (13%)</li> <li>自然 (11%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (16%)</li> <li>災難 (14%)</li> <li>自然 (12%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (13%)</li> <li>災難 (13%)</li> <li>自然 (13%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社會 (13%)</li> <li>自然 (12%)</li> <li>災難 (11%)</li> </ul>
動畫 / 卡通 Top3 閱讀內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (100%)</li> <li>幽默 (41%)</li> <li>校園 (39%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (30%)</li> <li>幽默 (26%)</li> <li>日常 (24%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (31%)</li> <li>幽默 (28%)</li> <li>校園 (25%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (33%)</li> <li>幽默 (29%)</li> <li>浪漫 (27%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (41%)</li> <li>幽默 (34%)</li> <li>校園 (33%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (34%)</li> <li>幽默 (30%)</li> <li>日常 (27%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>奇幻 (33%)</li> <li>幽默 (32%)</li> <li>浪漫 (27%)</li> </ul>
音樂 Top3 閱讀內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (75%)</li> <li>西洋 (64%)</li> <li>日文 (57%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (99%)</li> <li>西洋 (72%)</li> <li>韓文 (51%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (98%)</li> <li>西洋 (73%)</li> <li>韓文 (60%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>韓文 (100%)</li> <li>中文 (93%)</li> <li>西洋 (79%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日文 (100%)</li> <li>中文 (87%)</li> <li>西洋 (79%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>西洋 (100%)</li> <li>中文 (92%)</li> <li>日文 (59%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中文 (77%)</li> <li>西洋 (61%)</li> <li>韓文 (48%)</li> </ul>
電玩遊戲 Top3 閱讀內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>角色 (48%)</li> <li>益智 (39%)</li> <li>模擬 (34%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (38%)</li> <li>角色 (34%)</li> <li>模擬 (28%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (42%)</li> <li>角色 (35%)</li> <li>模擬 (34%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (41%)</li> <li>角色 (36%)</li> <li>模擬 (32%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>角色 (43%)</li> <li>益智 (39%)</li> <li>模擬 (34%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (38%)</li> <li>角色 (36%)</li> <li>模擬 (31%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>益智 (100%)</li> <li>模擬 (40%)</li> <li>角色 (37%)</li> </ul>

Note:

1. 僅出示占整體市場25%(N>500)之族群。

2. 數值以該領域特定題材內容閱讀者為Base重新計算。

TAIGGA

T A I W A N  
CREATIVE CONTENT AGENCY

文化內容策進院

出版、影視產業以及整體閱聽概況請參考報告上篇