

# 網路動畫之視覺形式分析—以可愛結合暴力為例

## Vision form Analysis of the Network Animation -Combining the Violence Lovelily

余怡瑩

Yi-Ying She

摘要

改編自暴力血腥漫畫《生存遊戲》的電影「大逃殺」(Battle Royale)，2002 年在台灣遭到禁播，直到 2005 年 6 月 3 號重新上映。同年 7 月 8 號上映的丹麥動畫電影「公仔總動員—校園驚魂計」(Terkel in Trouble)，內容則充滿過度誇張的暴力動作場面。現今，各式相關暴力血腥的商品充斥在電視、電影、網路等媒體和社會的各個角落，「暴力美學」一詞因此順應時代而誕生，冠冕堂皇的將暴力美撥天換日成為另一形式的商品。本研究主要探討網路動畫(Flash)的暴力美學視覺形式之趨勢與轉變，並分析暴力美學在網際網路的快速發展下，觀賞者對於可愛暴力網路動畫是輕鬆以對或是審慎觀察。本研究結論如下：1. 外在層次—唯美的形式畫面：可愛又暴力的網路動畫，藉由形式的風格表現，結合唯美與黑暗暴力，刺激和窒礙了觀眾的情緒。在視覺感官上，人性的真善美本質不再重要，重要的反而是如何凸顯與眾不同的獨特性，以獲得異樣傾羨的眼光。2. 內涵層次—道德價值本質的探索：可愛暴力的網路動畫，基本上是暴力的象徵。觀賞者若是一味傾向於感官上的刺激而缺乏自省與道德思考，將會令人麻木而忽略了人性尊嚴與社會價值。

關鍵詞：暴力美學、網路動畫

### ABSTRACT

In 2002, the violence and bloodily cartoon "Survival Game", transcribed from the movie "Battle Royale" had been censored by the authority of Taiwan, and it had not been on screened until June 2005. As following in 8th July 2005, the Danish animation film "Terkel in Trouble", had been extremely exaggerated the violence acting shot, and scene setting as well as in the relations of television, film, internet and mass media. At the same time, the aesthetics violence had its excuse of revelation to the public by the vice product of these series mass media. This study had conducted how the developing trends of aesthetics violence Flash, and also analysis its essential meaning and its signification visual in the internet media. There are two conclusions as following: 1. External Content: The Denotation of aesthetics and violence: The key issue in the lovely violent Flash had been shifted the darkness of power and suffocated to delay the viewers' taste in terms of the impressing of its aesthetic value of form which represented and merged visual style in dissolving the shadow of violence. 2. Internal and Original Content: The connotation of moral value: The essential of lovely violence Flash is the signification of violence. Meanwhile, if all the viewers had addicted its visual pleasure and focused on the visual empirical which will caused skipping on the other sides of human dignity and moral value at the same time.

Key words: Violence Aesthetics, Flash

### 一、前言

近年來，不管在藝術、卡通、電影、電玩、網路動畫、玩偶等商品中，可以發現，在角色的設定上，喜好設計擁有可愛外貌，但其內心本質卻是

奸惡恐怖的造形。而如此的景況，其實可以從早期家喻戶曉的 Disney 動畫「唐老鴨」(Donald Duck) 這個角色中略探一二，唐老鴨經常在故事中扮演著惡作劇與被欺負的叛逆角色，其受到大家喜愛的原因，是否隱含著人們心理喜好以旁觀

余怡瑩 高雄師範大學視覺傳達設計研究所研究生

者角度凝視他人痛苦，藉以從中獲得快感與滿足。因著時代潮流的變遷，人們逐漸能接受這類商品的出現，不再只滿足於可愛善良的形象。美國的「癩四與大頭蛋」、「南方公園」，或是日本的「蠟筆小新」等卡通漫畫，均不再是一般人印象中天真浪漫的可愛形象，呈現出來的是寫實和帶點暴力的社會真實面。日本當代藝術家奈良美智的繪畫，「邪惡小女孩」系列作品中常常呈現，童稚的臉龐卻帶著血與暴力的意象，讓奈良美智的作品受到許多年輕人的愛好。電影「靈異入侵」(Child's Play)，從 1988 年上映至今，共有 5 部續集，其主角鬼娃娃 Chucky，擁有如孩童般天真的臉龐，其內心卻住著十惡不赦的惡魔心靈，讓這部電影獲得許多死忠影迷的喜好。在網路 Flash 動畫方面，韓國「蒙古怪貓」、日本「暴力熊」、美國「Happy Tree Friends」等，則經常流傳於世界各地人們的電子信箱之間。這些邪惡可愛造形之所以流行，有其原因所在，它們反應著現今時代的心態，人們的主流標籤，其背後隱藏的社會現象是直得探索與思考的。

單就暴力形象之卡通漫畫可愛造形的視覺形式表現而言，以一種審美觀的角度來分析，其畫面與形態將血腥暴力弱化的表現手法，挑戰與顛覆人們對於小孩天真無邪與可愛動物乖巧溫順的看法。運用稚拙可愛的形式，表達驚悚血腥的內容，產生出一種有別於以往的審美含義。美學家 Roger Fry 提出構圖的情感要素，主要包括用來描繪外形的線條的韻律、塊面、空間、明暗度、色彩等等，這些均是形式。Roger Fry 認為審美情感只有通過形式才能得到表現[2]。研究者認為，美的形式需建構在內涵主題之下，感動觀者的不是只有形式，而是這些形式裡所透露的暗示和傳達的思想與資訊。可愛形象的暴力美感，可從其之所表現，來探究其背後意涵，是否在人們眼中是以輕鬆、不以為意的方式看待；亦或者只是呈現人內在潛意識的渴望。研究者期望藉由暴力美學內涵分析和視覺形式美感的構成，來探討與審視媒體、商品之暴力美學的精神性。

本研究針對網路可愛暴力動畫，探討其視覺美感如何弱化暴力本質，剖析美感形式下的心理感知，將分成三個方向進行：1. 暴力美學的概念與意涵。2. 可愛與美感的暴力表現形式視覺分析。

3. 可愛暴力卡漫商品的內涵價值探索。研究目的如下：1. 從視覺美感形式的畫面分析，瞭解可愛暴力的表現手法與風格。2. 深入探討可愛暴力此類媒體，到底是可愛，還是美學，亦或是暴力。

## 二、文獻探討

### 2.1 暴力美學 (Aesthetics of Violence)

任何定義在今日皆被視為是一個開放且可被挑戰的觀念，並非只擁有單一本質面象，暴力美學即是。目前對於暴力美學相當有研究的北京電影學院教授郝建 [34]指出暴力美學是新的概念名詞，約起源於 20 世紀 90 年代中期以後，但其實許多文學、藝術反映人強悍力量的作品，從古至今一直以來都有。關於暴力美學的原本意涵，是源於美國，並於中國香港成熟的一種電影藝術趣味和形式探索。而日本電影在這波洪流之中也展現其不凡的一面。暴力美學其主要表現特徵為，創作者往往運用後現代手法，將影片中的槍戰、打鬥場面消解為無特定意義的遊戲、玩笑，將之符號化，作為與影片內容緊密相關的視覺和聽覺的審美要素。相關這類的電影過度著重槍戰、武打動作和場面的美感形式與浪漫詩意，忽視和弱化了其中的社會文化批判和心理道德層面上的探討。

暴力美學源自於電影，是一種以唯美矯飾的氣氛妝點殘惡、力量、血腥的表現手法。郝建[34]提到英、美電影中，如 1967 年 Arthur Penn 導演的「Bonnie and Clyde」；1969 年 Sam Peckinpah 導演的「The Wild Bunch」；1971 年 Stanley Kubrick 導演的「Clockwork Orange」；1976 年 Martin Scorsese 導演的「Taxi Driver」等，為暴力美學電影的啟發。中國香港導演張徹、吳宇森、徐克等作品則算是暴力美學的成熟時期。經由中國香港的發展之後，又反過來影響美國導演 Quentin Tarantino、Oliver Stone 等的電影手法。而在日本方面，導演黑澤明、深作欣二、北野武等均是暴力美學電影表現手法的佼佼者。而可以代表暴力美學的相關作品為「喋血雙雄」、「英雄本色」、「新龍門客棧」、「Battle Royale」、「Face Off」、「Fireworks」、「Pulp Fiction」、「Kill Bill」、「Leon」、「Natural Born Killers」、「The Matrix」等。

### 2.2 暴力美學之意涵

暴力美學是廣義的審美觀，並非是嚴謹的美學概

念。《旁觀他人之痛苦》一書中 Andre Breton 如此宣稱「美需使人驚厥痙攣，否則就不是美。」Charles Baudelaire 將惡與醜陋之類的傳統負面概念，視為蘊含著社會上既定預設中，正面理想元素的真與美。Baudelaire 的美學獨特之處，並非是以惡與醜陋的意欲來襯托出真與美，而是惡與醜陋本身就蘊藏著真實與美。許多的真實與美感，其實源自於被社會既定預設所變更本質的惡與醜陋之中，只因制式化的理性思維，阻礙了感受力的釋放，讓人們未發現，或者不願發現，醜陋的真實或妖魔的美[10]。因此，美可以來自善行也可以來自罪愆。在現今文化中，影像需要刺激一點、喧鬧一點、醒目一點，才能吸引人們的注目，才能成為暢銷的產品。Susan Sontag[25]批判人們從視覺影像旁觀他人之痛苦的意識型態令行為最終朝向殘忍折磨、褻瀆與殺戮的痛快，從注目中得到歡欣樂趣。暴力的幻想和實踐被視為搞笑娛樂。

Michel Foucault 認為體驗死亡和歡樂是關聯在一起的，並以「美」來形容死亡，透露著其追求莊嚴的氛圍以其哀淒的美感，一些世俗道德視為負面的，他皆賦予正面意義而加以擁抱。林水福[30]稱三島由紀夫為暴力美學實踐者，三島由紀夫曾說「自殺是美的極致。」其宣稱生時麗似夏花，死時美如秋葉。三島由紀夫在生命最高峰的時候，選擇以日本武士道精神切腹自殺，藉以達到他心中思想的完美境界。所以美不僅僅只屬於有力的、動人的、表現的、激進的、聰明的、原始的、具有洞察力的；甚至是粗魯的、模糊的、不安的、憤怒的、焦慮的、恐怖的。

郝建[34]認為暴力美學最初不是一個嚴格的理論術語，而是從形式感出發的批評術語。暴力美學其實是一種把美學選擇和道德判斷還給觀眾的電影觀。意味著電影不再提供社會楷模和道德指南，也不承擔對觀眾的教化責任，而是只提供一種純粹的審美判斷。當在這樣的情境下必須有其完整的社會環境背景，需要具備商業倫理和基本人道情感的觀眾，高度法制化的社會，有自由競爭的文化空間，有自由的文化產品選擇權。根據上述，可歸納出暴力美學，即是以形式之美來弱化暴力之惡與醜陋。

### 2.3 暴力美學與流行概念

經常出現於各式媒體的新興名詞「暴力美學」，儼

然成為潮流下的流行概念。許多熱門電影、漫畫書、動畫、電動遊戲紛紛以此名號作為商業宣傳的招攬手法。而與暴力美學相關的流行文化現象，和時尚、消費有著密切不可分的瓜葛，成為相關學者與社會道德闡釋和檢審的對象。

從電視、電影的暴力鏡頭到電動玩具的暴力互動場面，一直以來均有學者投入相關研究<sup>1</sup>，其認為這些暴力影像與商品對於孩童、青少年的影響是不容忽視，且急需加以注意的。但不可否認的，因為充斥於市場的暴力影像與商品所帶動的商機，使得此類商品不斷的被開發與設計。當商品被冠上暴力美學這個新興名詞，並作為促銷手段時，似乎即成了一件具有藝術美感的商品，更促進人們購買的慾望與好奇心。就其暴力美學的美學意涵而言，在電視、電影裡的暴力美學是感官性的純粹形式，而流行電玩影像中的暴力美學，在遊戲的過程中是互動有回饋的，激起的是觀眾的主發性，使觀者一同參與美感的審視，這是人內在心裡情節的慾望聯繫，對於死亡畫面與暴力攻擊的渴求原欲。

暴力美學與流行概念的結合，多半是商業的一種

<sup>1</sup>林政儀（1998）於其〈漫畫暴力內容與國中生暴力態度之關聯性研究—以台北市國中生為例〉研究中，主要探討現今市場漫畫中的暴力內容多寡及其程度，以及漫畫暴力內容是否與國中生暴力態度有關聯性。

林育賢（2001）於其〈電玩暴力對學童攻擊行為之效果研究〉研究中，主要探究真實情境下電玩暴力的影響效果，檢視其是否將對學童造成認知（腦中暴力網絡的建構、聯結）、態度（將攻擊行為視為解決衝突的方法）、甚至行為（攻擊行為的展現）層面的影響。

陳怡如（2004）於其〈綜藝節目色情與暴力內容效果—以台北市國民中學學生為例〉研究中，主要探討青少年收看綜藝節目的行為、對綜藝節目不妥內容的看法，以及暴力贊同程度、性態度與模仿行為，藉此了解變項之間是否具有關聯性。

黎玉霞（2005）於其〈暴力基模與電視暴力對學童情緒、態度及行為之影響〉研究中，主要探討以暴力基模的方式來探究是否電視暴力對於情緒、暴力態度與攻擊行為的影響，會不會因為暴力基模不同而有所改變。

劉麗雪（2005）於其〈日本電視卡通暴力內容對學童影響之研究—以桃園縣國小學童為例〉研究中，主要探討學童收看日本卡通影片的行為、對日本卡通影片的看法，以及暴力贊同程度、模仿行為，藉此了解變項之間是否具有關聯性。

宣傳行為，但也因著媒體的高度曝光，漸漸的人們接受了這樣的流行新概念。一方面有學者<sup>2</sup>擔憂著相關暴力影像商品會帶來社會亂象；一方面有學者<sup>3</sup>認為暴力是人的潛意識與生理本能。現世文化下，人們不再滿足於純真的美善畫面，而是要求視覺畫面的刺激驚嚇感，吸引人的眼目，運用震撼人心的視覺影像來達到商業手段。身處大眾視覺文化下的年輕人，不僅是冷眼漫不經心的旁觀著血腥暴力的影像畫面，甚至當作一種娛樂性高的感官享受。這是時代驅使著暴力商品流行的概念成因，也是人內在自我原欲早就有的渴求慾念。在科技發展之下，縱使是醜陋難堪之物，也終將可以幻化成美麗的軀殼。

## 2.4 可愛造形特徵

Desmond Morris 認為嬰兒能強烈地吸引父母注意的原因就是臉上的特徵：第一、瞳孔大的大圓眼；第二、圓滑而寬大的前額；第三、豐潤圓胖的臉頰及圓又飽滿的下巴輪廓；第四、扁平的臉孔及小巧的鼻子；第五、細滑嬌嫩的皮膚。此類特徵也成為人們對於可愛造形的不可磨滅的本能喜好[18]。楊琇君[38]在其可愛造形之比例研究實驗中論述，以整個頭的比例來說，有一雙大眼睛、寬大的額頭；相對於軀幹，頭較大和較短的四肢。這樣的特徵和配置令人們感到可愛，並且讓人情不自禁的喜愛。蔡忠男[39]對可愛意象的調查分析結果顯示，以形態而言，圓潤的、圓胖的、具有嬰兒觀特徵的、簡單不複雜的、小巧的、誇張比例的，皆是可愛意象的要素。

經由上述，本研究選取之網路動畫樣本，「蒙古怪貓」(Munggu)、「暴力熊」(Gloomy Bear)、「快樂森林小朋友」(Happy Tree Friends)的造形特色，均擁有圓潤的臉頰、圓滑寬大的前額、小巧的鼻子，符合可愛造形特徵之要素。

<sup>2</sup> 蘇船利(2003)於其〈學童暴力電子遊戲經驗與死亡概念、死亡態度相關性之研究〉論述中提到，暴力的電子遊戲，極度深刻影響著學童們的的心理。

<sup>3</sup> 曾肅良(2003)於其〈解構暴力美學〉論述中提到，暴力主要是受到生理與心理兩個層面的影響。生理方面，主要源自於人的動物性本質，是一種生存競爭下生理與心理的快感。心理方面，主要源自於精神分析學家 Sigmund Freud 所提出之壓抑與非理性的潛意識心理學理論。

## 三、文本分析

### 3.1 可愛暴力網路動畫視覺形式分析

暴力美學既是以形式之美來弱化暴力本質，因此本研究將以形式來分析探討可愛暴力網路動畫。在 Immanuel Kant 的《判斷力之批判》中，「形式」(Form)第一次得到明確和勇敢的陳述，他認為只有作品的「形式」才是「真實」和「純粹」的美的判斷對象[19]。而且 Kant 認為，美只在形式中，美的本質是形式，要表現形式美。而形式可分為所謂的內在形式與外在形式。內在形式是指事物的內部組織構成聯繫。外在形式則是指事物外部的具體輪廓形態。本研究將以形式與內涵來分析探討充滿暴力意涵的可愛造形網路動畫。

Clive Bell 指出，在各個不同作品中，線條、色彩以及某種特殊方式組成某種形式或形式間的關係，激起我們的審美情感。這種線、色的關係和組合，這些審美地感人的形式，稱之為有意味的形式 (Significant form) [2]。市面上的暴力血腥商品為求讓大眾所喜好與購買，在視覺美感的表現形式便呈現出多樣風貌。抽去其內容經驗，剝離出情感特質，暴力美學可說是抽離世俗道德的眼光，純粹結合形式，只追求視覺上的一種美感概念。讓觀者挑戰刺激之極限，弱化其寫實景象，追求畫面美感的陰暗呈現，不論在造形、動態、腳本、色彩關於視覺元素的一切表達，能讓大眾喜好卻不感到厭惡，此即為設計者的思運與創意所在。郝建[34]在其見解中說到，暴力美學有約定俗成的特定含義，主要指電影中的對暴力的形式主義趣味。相關作品有共同特徵，即是將暴力或血腥的東西變成純粹的形式感。主要發掘槍戰、武打動作或其他一些暴力、血腥鏡頭的形式美感，並將這種形式美感發揚到炫目令人刺激難受的效果。

#### 3.1.1. 可愛暴力美感的形式範例解讀

形式可以說是感覺對事物外部本質的要素與依據。形式原理 (Principles of Form) 可分類為：對比 (Contrast)、調和 (Harmony)、韻律 (Rhythm)、比例 (Proportion)、反覆 (Repetition)、漸層 (Gradation)、均衡 (Balance)、統一 (Unity)、單純 (Simplicity) 等。德國實驗美學家 Gustav Theodor Fechner 所雲：造形為著給予視者舒適的

美感，必須具有多樣統一性（Unity of Multiplicity）。[1]。Immanuel Kant 曾說，我們的知識全部透過感覺，然後把外來的雜亂內容統一於直覺的形式才得成立。[3]。並且透過形式素材畫面的結構，轉化到觀者的視覺感知，產生人知覺意識層次中的意象、情緒、價值判斷的效應。由此可知，物件的構成要素與畫面的機能形式，傳達著視覺情境上的思考層面，進入人邏輯深層內涵心理，解讀圖像建構的脈絡。

本研究選取的範本主要是以網路動畫為主。網路動畫即是透過網路媒體，傳送與接收所呈現的動畫。在這些媒體中，恐怖暴力和血腥常常為其內容、形式、美學的要素。這些動畫的共同特徵是，主角人物為可愛的動物，畫面充滿血腥及暴力行為。下列動畫之分析順序，就暴力和血腥畫面程度由弱而強排列。動畫中並非全部都擁有各類的形式原理，因此本研究分析只針對動畫中有出現的形式原理分類做探討。

(1) 韓國「蒙古怪貓」(Munggu)

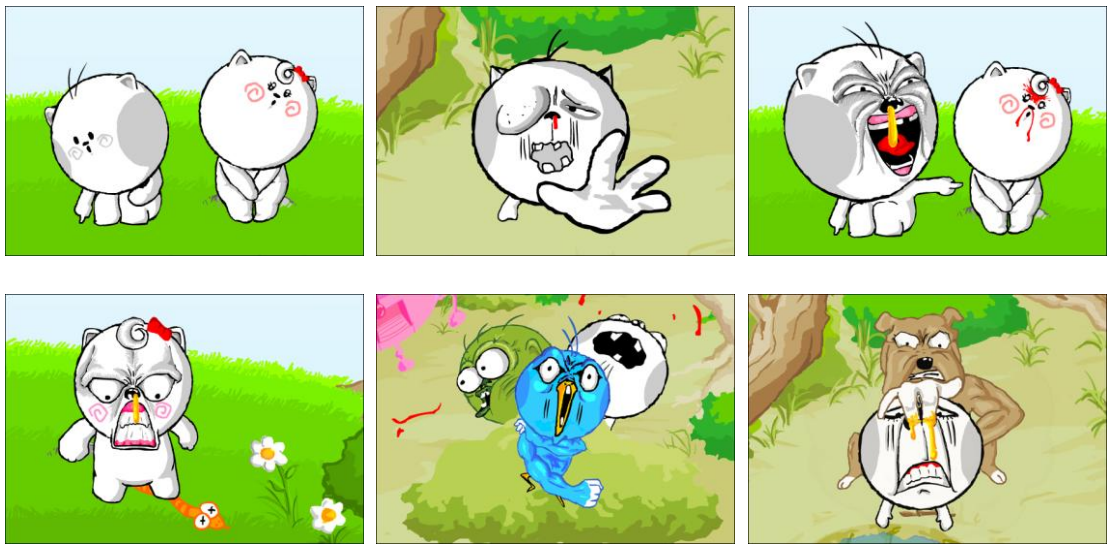


圖 1、Munggu 動畫畫面擷取。(樣本來源：<http://www.postnut.com/>)

表 1：Munggu 動畫內容分析	
畫面	內容
主角造形	貓、狗、鳥、外星人。
可愛特徵	瞳孔大的小巧圓眼、圓滑而寬大的前額、圓潤的臉頰、橢圓的小鼻子。
角色特質	各個角色均是施暴者，同時也是受虐者，表情粗獷、動作誇張、充滿暴力血腥。
紅色	血。
虛擬生命	永遠不死。
故事大綱	Munggu 在其可愛外表之下有著暴力與奸詐的個性，喜好捉弄其他角色，常常因為偷襲其他角色而被暴力修理，自食惡果。Munggu 的習慣有隨意大號、放屁、流鼻涕、捉弄及取笑別人。

資料來源：本研究整理

表 2：Munggu 形式分析	
形式原理	內容
對比	在造形上，Munggu 圓圓的臉、無辜眼神與其狡猾個性、兇狠表情形成對比，達到視覺注目焦點。在個性特質上，溫和害羞對比激動躁鬱。
調和	在畫面色彩上，屬於同明度與類似色彩調和。在造形上，角色渾圓頭形與渾圓身形的造形成為調和。角色造形的外框曲線和背景的線條成為調和。
均衡	畫面的角色重量、大小、色彩、強弱和背景物件比重左右均衡，在視覺上得到安定與心理上的平衡。角色性格弱者與強者之間達到相互均衡。
統一	Munggu 與其他配角，支配與從屬的相互運用使畫面產生主調的組織功能。偏綠色色調，溫和與誇張，可愛與虛假等各因素一起構成其必然的生存環境關係，達到變化中求統一的畫面效果。

資料來源：本研究整理



(2) 日本「暴力熊」(Gloomy Bear)



圖 2、Gloomy Bear 動畫畫面擷取。(樣本來源：<http://www.chax.net/>)

表 3：Gloomy Bear 動畫內容分析	
畫面	內容
主角造形	熊、小男孩。
可愛特徵	瞳孔大的橢圓眼睛、圓滑而寬大的前額、圓潤的臉頰、橢圓的小鼻子。
角色特質	Gloomy 是施暴者、小男孩是受虐者。Gloomy 的面部毫無情緒表情變化，其動作迅速、銳利、毫無感情。
紅色	血、腦漿。
虛擬生命	永遠不死。
故事大綱	暴力熊 Gloomy 是一隻被遺棄在路邊的可愛粉紅小熊，無意間被小男孩ピティーくん發現而收養，當 Gloomy 漸漸長大之後其暴力本性披露，ピティーくん與ピティーくんの親人、朋友皆淪為暴力血腥下的受害者。Gloomy 常用的招數有起飛腳、咬頭、旋風轉等。

資料來源：本研究整理

表 4：Gloomy Bear 形式分析	
形式原理	內容
對比	在造形上，Gloomy 可愛外表對比其暴力性格。在個性特質上，充滿獸性、血腥暴力的 Gloomy 對比擁有純真、愛與憐憫心的小男孩。Gloomy 與小男孩力量、體積、個性之間的差異互相襯托產生對比。
調和	在畫面色彩上，屬於同明度、同彩度的調和。在個性特質上，Gloomy 與小男孩之間，雖然彼此性格對比強烈，但是卻因此產生出對比調合之感。兩者相互加強襯托而形成統一和諧的形式，Gloomy 與小男孩本身特質相異，使動畫產生強烈、明快的感覺。
韻律	Gloomy 的肢體動作，可以分為漸進、反覆、重疊、迴旋、流動、疏密、方向等。畫面中，藉由 Gloomy 動作的韻律來達到表現速度，造成力量的躍動美感。
反覆	Gloomy 其肢體動作的重複性與畫面力感線條表現，形成反覆層次性的美感。
漸層	Gloomy 的肢體動作由小漸次而大，形成充滿律動的漸層美感。
均衡	畫面中，呈現左右對稱、均衡對稱的安定感。弱者與強者相互均衡。動中有靜、靜中有動。
統一	Gloomy 與小男孩，支配與從屬的靈活運用使畫面產生主調的組織功能。偏紅色色調、強與弱、快與慢、兇狠與善良等各因素一起構成其必然的生存環境關係，進而達到整體統一的效果。

資料來源：本研究整理

## (3) 美國「快樂森林小朋友」(Happy Tree Friends)



圖 3、Happy Tree Friends 動畫畫面擷取。

(樣本來源：<http://happytreefriends.atomfilms.com/index.html>)

表 5：Happy Tree Friends 動畫內容分析	
畫面	內容
主角造形	兔子、熊、貓、松鼠、麋鹿、浣熊。
可愛特徵	瞳孔大的橢圓眼、圓滑而寬大的前額、圓潤的臉頰、心形的小鼻子。
角色特質	角色是施暴者，同時也是受虐者。表情無辜、動作誇大、充滿血腥與暴力。
紅色	血、腦漿、器官。
虛擬生命	永遠不死。
故事大綱	森林裡面住著許多可愛的動物，發生著各種不同的故事。每個動畫情節剛開始都是美好而且溫馨，但是往往後來會因為各種突發事件而死狀淒慘、血肉橫飛。

資料來源：本研究整理

表 6：Happy Tree Friends 形式分析	
形式原理	內容
對比	在畫面色彩上，溫和協調的色彩對比血腥遍佈的色彩。在造形上，Happy Tree Friends 的可愛造形外表對比器官肢解的慘忍畫面。
調和	在畫面色彩上，畫面主色調為粉色系的調和色彩。在造形上，線條彼此形調和。
韻律	動畫中，快樂和諧的畫面是緩慢的，出現暴力血腥畫面是快速的，快慢的節奏成為韻律的美感。器官身體的肢解順序，由小而大，傷口由少而多向外擴展，四散濺血，形成韻律美感。
反覆	黏稠傷口在畫面中，會一次次遭受到反覆攻擊，並且越來越悲慘。如此反覆，給予視覺不斷刺激，並且加深印象。
均衡	在畫面色彩上，重色與輕色之間的搭配協調。畫面左右穩定的動線安排，使觀者產生平衡安定感。不管是角色或是背景，在畫面中位置的安排都獲得視覺上的協調。
統一	畫面中的每一個動態表現皆引導觀者視線，並非零散、雜亂無章。故事中各種角色，支配與從屬的運用使畫面產生統一主調的組織功能。

資料來源：本研究整理

形式可以喚起觀者的心理感覺，不同的形式喚起不同的情感經驗。經由上述三則網路動畫形式分析中發現，其將暴力行為，運用可愛的造形外貌，以暴力美學的形式做詮釋，弱化了惡與血腥的感官刺激。在無辜、善良外貌的面具之下，所

隱含的暴力行為較容易被觀者接受與輕鬆看待，傳遞視訊圖像中被誇張、扭曲、嘲諷，經過創作者視覺風格美化之下，成為有趣的、合理的、舒適的感官享受。

### 3.1.2 共同的視覺圖像訊息

#### (1) 形式的魅力

視覺訊息需經過完整的構思與規劃，合乎視覺邏輯，才能完美的支配畫面構圖形象，如此一個隱含魅力的造形要素，即會從畫面中跳脫出來，成為視覺焦點，強化視覺的注目性與辨識性。從畫

面的表現形式觀察暴力動作之因果條件，每一單格關係，皆須有其前後順序與視覺注目焦點。畫面必須是經由視覺邏輯來建構動畫中基礎模型的嚴謹組織。下列為擷取動畫片段的暴力連續動作之圖片，藉以觀察視覺形式的美感來源，作一動態分析。



圖 4、韓國「蒙古怪貓」(Munggu) 動畫部分片格擷取 動畫秒數：3 分 40 秒  
(樣本來源：<http://www.postnut.com/>)

根據圖 4，施暴者的攻擊施力點主要在於臉部，施力時呈現強悍猙獰的表情；受虐者被打之前是呈現可愛無辜的表情，被打之後則是呈現誇張痛苦

搞笑化的神情。畫面加強肌肉線條，表現出施暴者的強悍地位，擬人化的肢體語言增加笑點，條狀的濺血動態，成為引導視覺的動線。



圖 5、日本「暴力熊」(Gloomy Bear) 動畫部分片格擷取 動畫秒數：3 秒  
(樣本來源：<http://www.chax.net/>)

根據圖 5，施暴者的攻擊的施力點主要在臉部，毆打動作順序為右左上下，成為畫面重心的焦點。血滴四濺在空間之中，由中心向外呈現放射性的

狀態，力量的速度線條，為中粗外細的形態，藉以展現速度強弱感。Gloomy Bear 其攻擊動作揮灑流暢，且面無表情更能詮釋施暴者的殘酷冷漠。



圖 6、美國「快樂森林小朋友」(Happy Tree Friends) 動畫部分片格擷取 動畫秒數：2 分 55 秒  
(樣本來源：<http://happytreefriends.atomfilms.com/index.html>)

根據圖 6，杉樹與在一旁吃草冷眼旁觀的麋鹿成了畫面中的對比笑點，受虐者由空中墜落，筆直插入杉樹，其肢解的眼球成為聖誕樹的星星裝飾，血染的聖誕樹成了聖誕節的象徵色彩，四散的血肉器官成了幽默的裝飾品，在視覺感官上，引發

觀者的愉虐情緒。

上述三者網路動畫樣本，有其共同的形式表現特點。本研究將其分為內在形式與外在形式，歸納整理為下表 7。



表 7：綜合形式分析	
內在形式	角色分別扮演著一強一弱、善與惡，形成對比，襯托出主題。快樂溫馨對比暴力虐待。故事劇情由緩和漸次強烈。
外在形式	可愛外表對比血肉扭曲造形。柔和的色調對比強烈血腥的色調。血呈現放射狀由中心向外，強化視覺注目焦點。暴力動作與表情的誇張比例，增加畫面娛樂性。

資料來源：本研究整理

## （2）色彩

形與色，兩者相輔相成。Kandinsky 提出，構成的主要兩個媒介為：1、色彩。2、形。形，即使它是完全抽象的，如幾何形，也有它內在的聲音，及它的精神本質。色彩則是受到形的影響而改變其本身的價值性。不同色彩引起不同的生理刺激，三個樣本中，均共同擁有紅色的元素，用來

表現暴力行為之下的血腥面貌，紅色喚起了觀者的熱烈、激越之情，加強動畫環境空間中的意境表現。紅色有其不同的聯想與象徵內涵，經由文獻整理出下表，抽取出紅色暴力意涵的形容代號，色彩使用於不同故事內容、形式、表現手法就會構成不同的語意。

表 8：紅色的暴力聯想與象徵		
紅色	聯想與象徵	
暴力意涵	聯想	血液、心臟、火燄、辣。
	象徵	權勢、力量、暴力、殘忍、貪婪、憎恨、憤怒、激昂、恐怖、危險、反抗、革命、爆發、野蠻、強烈、引人注目、刺眼、瘋狂、戰爭。

資料來源：林昆範、柯凱仁編譯，2000，《現代色彩學》，台北市：全華科技，P.37~39。林書堯著，1999，《色彩認識論》，台北市：三民書局，P.159~171。鄭國裕、林盤聳編著，2005，《色彩計畫》，台北市：藝風堂，P.64~66。

## 3.2 可愛暴力網路動畫內涵價值探索

### 3.2.1 動畫內容與暴力表達

成功的形式，能夠吸引觀賞者，激發其心理情感的能量，進入到深層內部，充分展現情感體驗，使觀賞者不致於將其心理感情耗費於外在形式上。動畫故事內容牽引著形式的表現，含有暴力情節的動畫，內容不一定是入流，且沒有探究思索的價值。勞凱聲[44]表示，暴力是人力量的一種表現形態，但人的力量不全都是暴力，暴力以外存在更具審美價值的其他形式力量。暴力也可以是代表正義對抗邪惡的力量，從這個意義上來說，暴力美學這個概念本身存在一定的矛盾性。暴力內容有時可以是讓人們紓解其壓抑，並獲得釋放，減低人們的暴力傾向，也藉由負面惡行的來凸顯正面的善良。現實世界擁有善與惡兩種勢力，以暴力的畫面讓人們學習反省與警戒，但是過多的暴力媒體表現，還是會使人有過多的聯想，成為反向效果。

### 3.2.2 形式魅力與潛意識宣洩

（1）以可愛包裹暴力的糖衣—吸引觀賞者的注意

每一次，這類令人毛骨悚然的影像都邀請人們做出選擇；成為旁觀者，或是把視線移開的膽小鬼。那些膽敢瞧下去之人所扮演的觀者角色，經由許多偉大壯麗描摹痛苦的作品所授與。痛苦是藝術的經典題材，常在畫作中再現為某種景物，讓旁人注視（或忽略）[25]。在可愛造型之下的暴力血腥動畫，它被包裹著一層迷人的外殼，不可否認其魅力市場的存在，對於正值叛逆尋求自我定位的青少年而言，這類暴力可愛的商品代表著他們內心的發洩出口。現今之潮流是以個人化為訴求，溫柔善良的性格不再符合時代，可愛卻陰暗邪惡的設計才能挑起觀者的胃口，剖開可愛外貌，嗅出其晦暗的魅力。

可愛的網路 Flash 動畫，在故事剛開始時，總是表現出純真、詼諧的內容，但是在動畫的後半段，則加入了暴力因數，藉以造成奇異震撼的美感。動畫中稚拙的動物形象，溫和的色彩，表達的卻是暴力血腥。這些可愛的形象，不是受虐者，就是成為攻擊的施暴者。受虐者往往被打的滿頭包、斷頭，肢解，血花飛濺，身首異處。人所塑造的卡通化虛擬世界，會更加誇張的表現暴力與

血腥的視覺刺激。無限的生命值，動作肢體的浮華不實，此類作品運用純真可愛的形式表達黑色驚悚幽默的內容，隱喻一種對比遊離的審美含義。可愛又暴力的網路動畫，透過其形式可愛、內容殘忍血腥的情節，在瞬間刺激和滲透觀賞者的視覺感官，久而久之的觀賞者是否也忽略了暴力本質，進而將暴力抽象化、唯美和趣味化，形成一股新興的網路暴力視覺文化。

(2) 以美學渲染暴力之名—利用美感經驗與結構

血淋淋的暴力場面是否可以是一種美？是否可以列入頹敗之美或凜冽之美或悲劇之美的範疇？Baudelaire 認為所謂純藝術，是指邪惡的特殊美，可憎事物內蘊的美。除了罪惡與黑暗，才能刺激他病態的想像力。Susan Sontag[25]提及關於影像表現，到底是真實還是超現實，觀者又是以何種角度來欣賞痛楚不堪的影片，純粹美感削弱轉化道德的評論與觀感，平淡對於事物的批判敏銳反應。不管是任何視覺的表現，皆可以根源自美的形式原理將其詩意化，人物的獨特造形、尖澀無辜的眼神表情、華麗的動作形態、沉靜的空間氛圍、深沉的陰鬱色彩等，每一個畫面環節深刻掠取視覺刺激點，詮釋暴力美感悚然氣息。在血腥暴力的故事題材中，淬煉出一種惡魔般美的氣氛。美的詮釋是特別的，即使是在暴力醜劣之中，存在於人性被隱藏的另一面，暴力血腥的形式面貌美化的描寫，也可成為被擁抱的極美作品。

(3) 回歸暴力潛在的本能—用暴力來完成宣洩潛意識

當藝術作品內容完全表達出自己的慾望，藉以發洩時，觀者從中獲得解放，其心理便可以得到快感與滿足。曾蕭良[37]以生理與心理兩個層面，對暴力美學提出其見解，從生物的層面來看，生物族群為了求生存與繁衍，必須不斷地作適應與改造。而在此進化過程之中，其本質就是一種競爭，暴力便是其無法不使用的手段之一。從心理層面來看，精神分析學家 Sigmund Freud 所提出之壓抑與非理性的潛意識心理學理論，給予了人類的病態行為找了一個正當的藉口，視色情與暴力為一種恢復心理正常的正當手段。

表像呈現暴虐血腥殘破肉塊的圖像，激起觀者心中的好奇心。人們被吸引觀賞著暴力影像的魅

力。暴力原本就深植在人的慾望潛意識的本質裡。Freud 認為人的行為均受到一股內在的本能 (Instincts) 或驅力 (drive) 所影響，人有生命或性的本能，以及死和攻擊的本能。晚期 Freud 加入「死之本能」的概念，說明死之本能會外顯地表現在對他人攻擊的行為上，是人類潛意識中具有破壞與毀滅衝動的本能行為表現。拋開超我 (Superego) 的協調之下，人對於暴力有種矛盾與衝突的愛好。許多的外顯視覺刺激，引發本我 (Id) 潛意識的表達，疊加集中暴力的心理能量。Burke 說：「我深信，面對真正的災禍或他人的痛苦時，我們會有某種程度的欣喜，而且不只一點點……我們最熱切的追尋，正是旁觀異乎尋常的、淒慘的禍害。」[25]。對痛楚暴力的沉醉，是令人迷惘亢奮和難以割捨的潛意識衝動。Freud 認為藝術的本質是原欲 (性本能、原始衝動) 的昇華，藝術作品是藝術家在原欲的支配下所製造的幻想；現實生活充滿缺陷，不能滿足於本我原始本能的需求，充滿了頹廢痛苦，於是創造藝術之美藉以在幻想中求得彌補，因此，藝術就是原欲的補償。不可否認的，在人本性之中確實有這樣需求的創作表現，但卻忽視了美本質的人性意義。

### 3.2.3 可愛暴力動畫美學與社會環境之氛圍

暴力美學的作品，將暴力血腥內容，透過形式化的美學感官處理，降低了對於作品中的社會道德功能，這些外貌看似可愛的動畫，背後卻是描述暴力與血腥的組成。作品的道德批判似乎不再那樣重要，觀者所看到的是隱藏真實後面的幽默和獨特風格，視覺感官的純享受，旁觀動畫中角色的痛苦而取悅自己的潛意識快感。尹鴻[44]將暴力的呈現劃分為兩種不同形態：一是暴力在經過形式化、社會化的改造之下，其攻擊性得以軟化，暴力變得容易被接受。另一種情況是直接地展現暴力過程以及血腥效果，渲染暴力的感官刺激性，此種傾向也呈現於多種文化行為之中。上述的兩種暴力呈現方式，其審美價值不同，社會衝擊與影響也不同。

Baudelaire 在他的筆記簿中寫下一段：戰禍、罪案、偷竊、淫行、刑罰、個人的與王孫貴冑的與國家的狠惡作為，一幅無遠弗屆的殘戾雜交大會。而這是文明人每天早餐吞下的可憎開味菜。[25]。現今視覺媒體氾濫，網絡著社會生存的環

境，視覺文化的探討成為目前時下的議題，各式視覺商品盛行於當代的消費市場，視覺在今日成了文化重要的一環，人們習慣以視覺吸收知識、文化、流行、資訊，沉浸於視覺感官營造的氣氛中，畫面透露的內在本質是事實還是虛幻，會不會因為錯誤的閱讀，瞞酣的記憶而盲目無所知。社會環境會自行成為一個規律體系，對於包裹糖衣的可愛暴力動畫作品擁有篩選的功能，但也不可否認人文被視覺所矇蔽的力量，缺乏喪失審查的自我檢視，被影像栩栩如生的虛構故事牽引，

凝望被改造過的虛假片面，這樣的美確實挑戰道德的極限關卡。當人們對於這樣的暴力刺激視覺反應鈍減，人們的感知就只侷限在感官之下，變的麻木不仁，忘記思考道德的重要性。

#### 四、結論

本研究從視覺美學的角度與內涵，探討可愛暴力網路動畫，包含了外在層次—畫面的形式之美與內在層次—內涵道德價值的探索，這兩者彼此互為表裡，其關係如下：

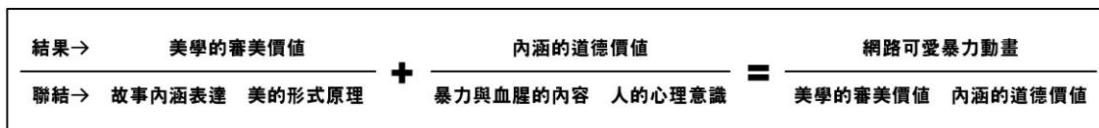


圖 7：綜合分析結果與連結圖示。

資料來源：本研究整理

#### 4.1 外在層次—畫面的形式之美

為了讓觀眾舒適愉悅的欣賞影片，畫面與鏡頭的處理，除了可愛、趣味、好笑之外，當畫面中涉及暴力或血腥等一般人較為反感有歧見時，創作者巧妙的運用藝術性或美化的形式手法，來鬆懈人們的視覺道德。當觀者在欣賞充滿暴力猙獰畫面的時候，仿佛是在欣賞一場輕鬆愉快的動畫，如同以往觀看卡通情節中不合理性的感覺，雖然畫面是令人潸然淚下的殘酷舞臺，血漬斑斑的兇殘暴力場面，可是有時卻變成一種讚嘆的視覺性詩意美感，這種強調偏重形式上的風格表現，刺激和窒礙了觀眾的情緒，化解了暴力的黑暗陰影。可愛又暴力的網路動畫被添加了些許幽默和趣味，畫面中可愛的語彙和符號，一方面是善良可愛，另一方面卻是暴力血腥。到底是可愛？還是暴力？在視覺感官上，人性的真善美本質意義變得並不那麼重要，重要的反而是凸顯與眾不同的獨特性，以獲得異樣傾羨的眼光。

#### 4.2 內在層次—內涵道德價值的探索

表現形式不能將內在的軌跡分開談論，在可愛的外表包裝之下，暴力的本質確確實實存在，道德價值提醒著觀者不只是重視感官上的刺激，還要檢視畫面下蘊含著不同意義。虛擬世界的生命可以被誇張延續，但現實只有一次，旁觀咀嚼動畫中痛苦的神態，輕鬆笑笑以對，是否訴說著人潛意識中，野性情緒的本質被挑起。人性中潛意識喜好刺激和破壞的美感，暴力也要暴力的有價

值？死也要死的詩歌般壯烈？血腥也要血腥的感人驚呼？可愛暴力也要有可愛暴力的無辜曖昧憫人？過多美化的暴力視覺影像是否令人麻木忘卻背負的責任感與道德心？美學如果只建立於形式之美，是推翻了人的要素，忽略人才是觀賞美的構建組織。暴力血腥畫面藉由視覺傳遞，影響著情緒反應，觀者對於畫面刺激感的追求，一定會激起內心的潛在慾望。可愛因素的表象，視覺感官的挑逗，在網路快速全球化的無界線發展之下，若缺乏自省能力與人性超我的發展，人們該如何看待新興社會文化的產物，也是值得謹慎思考的視覺文化課題。

#### 五、參考文獻

- [1] 丘永福著（1991），《造形原理》，第六刷，臺北市：藝風堂出版，頁 100。
- [2] 李醒塵著（2000），《西方美學史教程》，第二刷，臺北市：淑馨出版，頁 523、529。
- [3] 呂清夫著（1986），《造形原理》，第四刷，臺北市：雄獅圖書出版，頁 167。
- [4] 林昆範、柯凱仁編譯（1999），《現代色彩學》，初版，臺北市：全華出版。
- [5] 林書堯著（1981），《基本造形學》，初版，臺北市：維新出版。
- [6] 林書堯著（2002），《色彩認識論》，初版，臺北市：三民書局出版。

- [7] 吳仁芳著（1992），《色彩的理論與實際》，初版，臺北市：中華色研出版。
- [8] 高楠著（1988），《藝術心理學》，初版，遼寧省：遼寧人民出版。
- [9] 陳寬祐編著（1992），《基礎造形》，修訂版，臺北市：北星圖書出版。
- [10] 黃瑞祺主編（2003），《後學新論》，初版，臺北縣：左岸文化出版，頁 119。
- [11] 楊永鳳譯（2003），《色彩密碼：專業設計的色彩美學》，初版，臺北市：基鋒資訊出版。
- [12] 楊裕富著（1998），《設計的文化基礎》，初版，臺北市：亞太圖書出版。
- [13] 鄭國裕、林磐聳編著（1987），《色彩計劃》，初版，臺北：藝風堂出版。
- [14] 賴一輝著（1991），《色彩計劃》，初版，臺北：新形象出版。
- [15] 賴瓊琦著（1997），《設計的色彩心理：色彩的意象與色彩文化》，初版，臺北市：視傳文化出版。
- [16] Charles Baudelaire 著、杜國清譯（1981），《惡之華》，第二刷，臺北市：純文學出版。
- [17] Charles Baudelaire 著、胡品清譯（1973），《巴黎的憂鬱》，第一刷，臺北市：志文出版。
- [18] Desmond Morris 著、楊麗瓊譯（2002），《人這種動物》，頁 197-198。
- [19] H·G·Blocker 著、滕守堯譯（2005），《現代藝術哲學》，第二刷，四川：四川人民出版社，頁 184。
- [20] Immanuel Kant 著、牟宗三譯（1992），《判斷力之批評上冊》，初版，臺北市：台灣學生。
- [21] Immanuel Kant 著、牟宗三譯（1993），《判斷力之批評下冊》，初版，臺北市：台灣學生出版。
- [22] Jerry M. Burger 著、林宗鴻譯（1997），《人格心理學》，初版，臺北市：揚智文化出版。
- [23] Kandinsky 著、吳瑪悌譯（1985），《藝術的精神性》，初版，臺北市：藝術家出版。
- [24] Sir Herdert Read 著、孫旗譯（1980），《現代藝術哲學》，第二刷，臺北市：東大圖書出版。
- [25] Susan Sontag 著、陳耀成譯（2004），《旁觀他人之痛苦》，初版，臺北市：麥田出版，頁 54、111、122。
- [26] Susan Sontag 著、刁筱華譯（2000），《疾病的隱喻》，初版，臺北市：大田出版。
- [27] Wladyslaw Tatarkiewicz 著、劉文潭譯（2001），《西洋六大美學理念史》，第三刷，臺北市：聯經出版。
- [28] Paul Duncum（2000），〈藝術教育與視覺文化〉，2000 視覺藝術國際學術研討會，頁 125-151。
- [29] 王正華（2001），〈藝術史與文化史的交界：關於視覺文化研究〉，近代中國史研究通訊，頁 76-89。
- [30] 林水福（2001），〈假面的告白--暴力美學的實踐者三島由紀夫〉，聯合文學，頁 82-86。
- [31] 林政儀（1998），〈漫畫暴力內容與國中生暴力態度之關聯性研究—以台北市國中生為例〉，中國文化大學新聞研究所碩士論文。
- [32] 林育賢（2001），〈電玩暴力對學童攻擊行為之效果研究〉，世新大學傳播研究所碩士論文。
- [33] 郝建（2002），〈美學的暴力與暴力美學—雜耍蒙太奇新論〉，當代電影 05 期，頁 92-97。
- [34] 郝建（2005），〈「暴力美學」的形式感營造及其心理機制和社會認識〉，北京電影學院學報 04 期，頁 8-14。
- [35] 陳怡如（2004），〈綜藝節目色情與暴力內容效果—以台北市國民中學學生為例〉，中國文化大學新聞研究所碩士在職專班碩士論文。



- [36] 張括君、林盛宏、陳美蓉（2002），〈圖像符號建構與意義解讀之共質論〉，國立台中技術學院商業設計學報第6期，頁55-72。
- [37] 曾肅良（2003），〈解構暴力美學〉，造形藝術學學刊2003，頁29-41。
- [38] 楊琇君（2002），〈可愛造形之比例研究〉，國立台灣科技大學設計研究所碩士論文。
- [39] 蔡忠男（2003），〈可愛意象構成要素之初探〉，設計學術研究成果研討會論文集。
- [40] 劉麗雪（2005），〈日本電視卡通暴力內容對學童影響之研究-以桃園縣國小學童為例〉，佛光人文社會學院傳播學研究所碩士論文。
- [41] 黎玉霞（2005），〈暴力基模與電視暴力對學童情緒、態度及行為之影響〉，世新大學傳播研究所碩士論文。
- [42] 蘇船利（2003），〈學童暴力電子遊戲經驗與死亡概念、死亡態度相關性之研究〉，臺東師範學院教育研究所碩士論文。
- [43] 鈴木真理子編輯（2004），《KERA マニアックス Vol.3》，Japan：インデックス・マガジンズ。
- [44] 尹鴻、吳娟、郝建、勞凱聲，〈暴力美學真的那麼美？—審視近期影視及大眾文化中的一個熱門現象〉，《文匯報》電子版。
- [45] 暴力熊官方網（2005），<http://www.chax.net/>
- [46] Happytreefriends 官方網（2005），<http://mondo.happytreefriends.com/>
- [47] Munggu 官方網（2005），<http://www.postnut.com/>
- [48] Yahoo 電影介紹（2005），<http://tw.movie.yahoo.com/mstory.html?t=movie&id=1212>
- [49] Yahoo 電影介紹（2005），<http://tw.movie.yahoo.com/nstory.html?id=858>

