

台灣地區華人情緒與相關心理生理資料庫—— 標準化華語版情緒電影短片材料庫與主觀評量常模

梁育綺¹ 謝淑蘭^{2,3} 翁嘉英¹ 孫蓓如⁴

¹國立中正大學心理學系

²國立成功大學心理學系

³國立成功大學健康照護科學研究所

⁴國立政治大學心理學系

如何在標準化的實驗情境下引發出不同參與者的單一特定情緒，一直是情緒相關研究者首要面對的問題。使用情緒短片做為刺激材料是最普遍且最有效的方法之一。許多國家如美國、德國已建立出符合自己文化的情緒短片材料庫，因此本研究的目的即是希望能夠建構出符合台灣文化的華語版情緒電影短片材料庫。為了建構足以單純引發中性、快樂、生氣、難過、滿足、害怕、噁心與驚訝八種情緒的短片資料庫，本研究廣泛收集了350部左右的短片，經過內部篩選後保留120部進行前測，最後有27部影片進行大規模常模施測，每部影片至少被349位參與者看過。為了排除性別、看過與否及其他個人性格與情緒特質對情緒感受的影響，本研究加入了修定羅氏自重感量表（林瑞欽，1990）、短式華人敵意量表（翁嘉英、林宜美、呂碧鴻、陳秀蓉、吳英璋、鄭逸如，2008）與台灣版DS14修訂版（DS14-TR）（鍾玉琪，2011）三種心理量表作為篩選依據。經過前測、常模施測及心理量表的篩選，本研究已建立中性、快樂、生氣、難過、害怕、噁心與驚訝的情緒電影短片資料庫。

關鍵詞：台灣、情緒、情緒類別、電影短片

緒論

情緒相關議題一直以來都是眾多研究者所熱衷的一門學問，像是情緒相關疾患的臨床研究，情緒與認知、性格或生理間的關係，對於情緒的辨識與調節，或是單純探討情緒的本質與理論等等。大多數的研究為了符合實驗方法，皆需要在實驗情境下能重複引發參與者特定且穩定的情緒狀態。為了能在實驗室中誘發出與自然環境中相似的情緒狀態，研究者採用了許多不同的方式，包含讓參與者與受過訓練的實驗同謀互動、催眠、請參與者複述字詞、控制臉部肌肉活動、想像、或利用音樂、投影片、影片等（Gross & Levenson, 1995）。

相較於其他方式，以影片做為誘發情緒的材料有以下優點：首先，容易在實驗室中進行；其次，許多研究顯示影片較能引發強烈的主觀感受與生理改變；第三，影片中的動態自然場景提供了一個模擬現實環境的理想人工模式；最後，無論是在實驗室環境下引發正向或負向情緒，影片都是一個最有效的工具（Schaefer, Nils, Sanchez, & Philippot, 2010）。

過去國外許多研究者皆已陸續發展出各種情緒的影片刺激材料（如：Gross & Levenson, 1995; Hagemann, Naumann, Maier, Becker, Lürken, & Bartussek, 1999; Philippot, 1993; Schaefer et al., 2010）。然而情緒被誘發的強度、類別等，皆與接收刺激者的個人經驗有

初稿收件：2012/06/05；一修：2012/11/05；正式接受：2012/11/21

通訊作者：謝淑蘭 (psyhsl@mail.ncku.edu.tw) 70101台南市大學路一號 國立成功大學心理學系

致謝：本研究為國科會補助之整合型研究計畫：「情緒標準刺激與反應常模的基礎研究」（編號：NSC 97-2420-H-002-220-MY3）。感謝計畫總主持人國立台灣大學心理學系梁庚辰教授對本研究的進行提供許多協助，並在發表時給予寶貴意見。

關，這些經驗包含了環境、文化、語言等等，若誘發情緒的刺激材料本身傳達的訊息與接收者個人經驗的相似度越高，想必更能誘發出強度較高且狀態較相似的情緒。因此本研究希望能夠發展出符合台灣生活環境、文化及語言的情緒電影短片，並以台灣大學以上在學學生為主要研究族群，在全台跨縣市廣泛收集情緒反應資料，進而建立一套可供台灣情緒相關研究者使用的標準化華語版情緒電影短片材料庫。

過去對於情緒的定義與分類在各研究者間一直都未有共識，但主要仍可區分為兩大取向：向度（dimension）和類別（category）。向度取向的學者認為情緒是一種連續的狀態，無法獨立地分成不同種類，而應該要以一個或數個連續向度上的改變才能構成不同的情緒狀態。各個學者提出的向度參數皆不同，但較常被採用的是正負向性（valence或pleasure）、激發水準（arousal）和自主程度（dominance）（Bradley & Lang, 1994）。Lang（1980）更進一步發展出SAM（Self-Assessment Manikin）情緒量表，藉由人型圖案讓參與者能直覺地表達出主觀情緒在三個向度上的程度，具有使用方便、測量快速、不受語言文化限制等優點（Bradley & Lang, 1994）。而類別取向的學者則認為不同的情緒狀態彼此獨立，因此可區分出眾多不同種類的情緒，其中最為人熟知的就是Ekman（1992a, 1992b）提出的「基本情緒」，Ekman認為人類與生俱來就具備六種基本情緒：快樂（happiness或amusement）、生氣（anger）、難過（sad）、害怕（fear）、噁心（disgust）與驚訝（surprise），其他學者也有提出不同的分類方式。此外，西方研究雖然也有針對滿足（content）進行與其他正向情緒的比較，仍認為滿足只能算是低強度或低激發水準的快樂，不能獨立成爲一種基本情緒（Sauter & Scott, 2007），而由於中華文化長久以來受到儒家及佛教的薰陶，「知足常樂」或「滿足」也許已成爲一種獨特的中華基本情緒，本研究在此也將滿足列爲情緒類別測量之一，嘗試探討台灣大學以上在學學生是否具有此一獨特之基本情緒。因此本研究所使用之情緒類別共包含中性（即無情緒）、快樂、生氣、難過、滿足、害怕、噁心、驚訝八種。針對主觀情緒評估的量表同時採用了情緒向度及情緒類別兩部分：情緒向度的測量包含了正負向性、激發水準和自主程度，情緒類別的測量則是包含上述情緒類別。

即使一個情緒誘發事件（如情緒影片或一般生

活情境）能夠引發大多數人相同的情緒，仍有許多因素會影響被引發的情緒感受。最廣為人知的如性別差異，過去研究已發現相較於男性，女性對於情緒的感受會較強烈（Kring & Gordon, 1998）。此外，由於本研究是使用影片作為情緒誘發材料，是否有看過影片多少會對所引發的感受造成影響。因此，本研究進行資料分析時會將「性別」和「看過與否」納入分析的因素中，確定所選出的影片並不會受到以上因素影響，而有穩定的效果。

除了上述的因素外，參與者本身的人格與情緒特質也會影響被引發的情緒感受。Leary（1990），以及Leary、Schreindorfer及Haupt（1995）的研究指出，相較於高自尊者，低自尊者會較易感受到憂鬱、焦慮、孤單、妒忌或其他煩躁不安的情緒。Denollet、Sys及Brutsaert（1995），以及Denollet（1998）定義出D型人格，此人格具有高程度的負向情緒及社會抑制兩特點，因此D型人格者較易於感受到憂鬱情緒、壓力，及較低的正向情緒。此外，具有敵意特質的人也較容易感受到生氣情緒（Eckhardt, Norlander, & Deffenbacher, 2004），翁嘉英等人在2008年發展出短式華人敵意量表，爲臨床上評估敵意的良好工具，其量表將敵意區分為「敵意認知」、「敵意情感」、「表達敵意」和「壓抑敵意」四部分，其中敵意情感特別是指「個體經驗到厭煩或生氣等情緒的傾向」（翁嘉英等人，2008）。因此本研究將自尊、D型人格和敵意情感用做參與者篩選依據，將自尊低、符合D型人格定義或敵意情感高者篩除，以避免影片引發的情緒受到這些因素影響。除了以上述心理量表篩選參與者外，本研究也特別進行情緒類別分數和心理量表間的相關分析，藉以檢視與探討兩者間的關係。

Gross與Levenson在1995年建立了一套標準化情緒電影短片材料庫，其中包含了可引發八種情緒：中性、快樂、生氣、難過、滿足、害怕、噁心和驚訝的影片。在建立材料庫的過程中，他們發展出「命中率」（hit rate）與「成功分數」（success score）的計算，並以這些指標爲篩選影片的依據，得到情緒引發效果良好的影片。而本研究的基本施測與分析方式將會參考Gross與Levenson（1995）的研究：先大量收集不同情緒類別的短片材料，並藉由小規模的前測挑出較佳的短片，再以這些短片進行全台各地大規模的常模施測，除了基本的情緒向度和類別分析之外，也利用心理量表的篩選確定影片效果，藉以選出效果良好的最佳情緒電影短片材料。

前測

(一) 方法

1. 參與者

成功大學、中正大學及中原大學三校學生共297位，其中包含200位女性。年齡介於18到35歲，平均年齡為21.04歲（標準差為2.27）。參與實驗的參與者可獲得酬勞或心理學相關課程所需的實驗參與節數。

2. 影片

本研究所設定選取之每段影片需能也只能引發中性、快樂、害怕、噁心、難過、滿足、生氣及驚訝八種情緒中的其中一種，片段長不超過十分鐘，需為以國台語為主的華語片。自民國98年起，以下列三種方式陸續收集八種情緒影片：(1)在網路上公開徵求電影、連續劇或電視節目的剪接片段；(2)在網路上公開徵求符合條件之自製短片；(3)聘請各大專院校傳播相關系所之學生擇一主題拍攝符合條件之短片。

最後共收集得到約330多部影片剪接片段、5部自製短片與12部傳播相關系所學生拍攝之短片，根據徵選影片時所設定的標準，包含：(1)影片以引發單一情緒為主；(2)影片長度短於十分鐘；(3)影片中語言以國台語為主，經過研究團隊進行初步篩選後，選定符合者每種情緒各15部，總共120部影片進行前測。片長介於26秒到463秒，平均為209秒。按照Gross與Levenson（1995）研究中提及的影片排序準則：(1)為使參與者習慣實驗程序，每次施測的第一部影片目標情緒為滿足；(2)同一種目標情緒的影片不連續播放；(3)同樣情緒向度（正向或負向）的影片不連續播放超過兩部。將所有影片隨機安排分至12組，每組都包含十部影片供團體施測用。每位參與者可觀看一至兩組影片，每部影片至少被40位參與者看過。

3. 施測場地及設備

所有實驗皆在成大、中正及中原三所學校進行，實驗場所皆為具備基本視聽設備足以播放影片之教室，實驗時盡量將參與者的座位間隔排開以降低他人干擾。每組要播放之影片皆用PowerPoint 2003（Microsoft Co., USA）製作成投影片檔案，並以電腦搭配單槍投影機呈現。

4. 量表工具

分為向度與類別兩種情緒量表。向度量表是採用Lang（1980）發展出的SAM九點自評量表（1~9），內容包含了正負向性、激發水準和自主程度三個向度（參考圖1）。類別量表則是參考Gross與Levenson（1995）研究中使用的量表修編而來：內容包含了除了中性之外七種基本情緒的九點自評量表（0~8）、有無其他情緒、看過與否、印象深刻之處及對影片的想法或意見的填寫。

5. 分心作業（Distraction Task）

為了讓參與者能夠脫離前部影片所引發的情緒，盡量減少對下一部影片的影響，在影片與影片之間穿插一個分心作業。進行時參與者需對某一特定數值連續加或連續減2或3，並被要求在限定時間40秒內寫越多越好。例如：要求參與者對547連續減3，則參與者需在紙上寫下544、541、538……。此目的是希望藉由一項較單純的中性作業（與情緒無關）讓參與者分心，以沖淡先前的情緒。

6. 程序

實驗流程為一開始先請參與者閱讀並簽署同意書，接著主試者以標準化的指導語講解實驗流程，講解完即關燈並開始播放第一部影片，待影片播畢即開燈並請參與者盡快填寫情緒量表。在完成量表與播放下一部影片之間，請參與者進行分心作業以使參與者脫離前部影片引發的情緒。接著休息5秒鐘後，便再度關燈繼續播放下一部影片。如此反覆直到該組的十部影片皆播放完畢，量表也都完成後實驗即結束。

(二) 結果

本研究所有資料進行變異數分析檢定時若有違反變異數同質性假設，則採用Greenhouse-Geisser校正，其自由度（*df*）也以校正後之值表示。

1. 命中率和成功分數

根據Gross與Levenson（1995）的定義，每種情緒得分皆低於2者為中性影片；其他情緒影片則就每位參與者個人的類別評分來看，只要是目標情緒的得分高於其他六種情緒至少1分以上，就稱為「命中」（hit），而從同一部影片中所有參與者的命中率就

在觀看這個影片時，我感覺到...

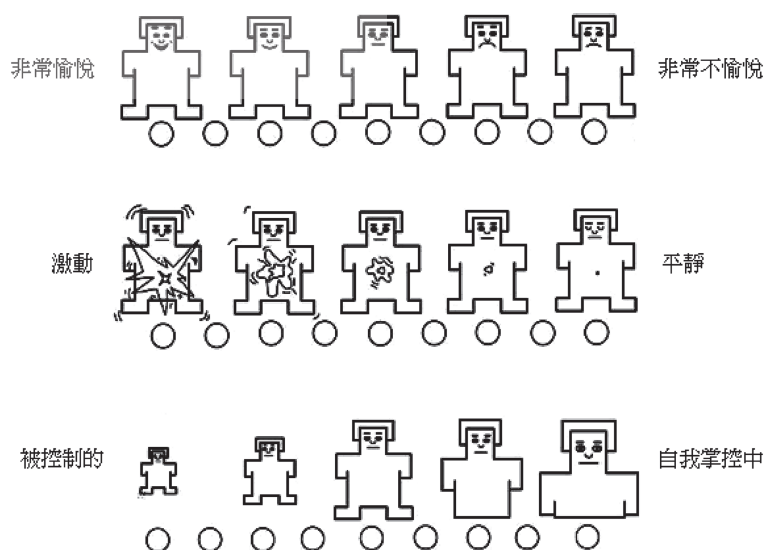


圖1：SAM九點自評量表

註：依據Lang (1980) 改編。

可以做為這部影片在它的目標情緒上區辨性的指標 (Gross & Levenson, 1995)。另外，以同一情緒類別中的所有影片之目標情緒得分和命中率分別計算出平均值和標準差，再以此將每部影片目標情緒得分（被視為是引發目標情緒的強度指標）與命中率分別轉換成在該情緒類別中的 z 分數，兩者加總後得到成功分數，做為每種情緒挑選最佳影片之依據 (Gross & Levenson, 1995)。除了中性情緒外，其餘情緒類別依照各影片的命中率和成功分數選得每種情緒之最佳影片兩至三部（見表1）。

2. 正負向性與類別分數分析

從每部最佳影片的正負向性得分中，藉由與中間值5比較的單一樣本 t 檢定可以看到，除了影片編號008為中性卻略偏負向 ($t(53) = -3.01, p < .005$)、影片編號078為滿足卻未偏正負外 ($t(51) = 1.12, p < .27$)，其他中性外的情緒影片皆顯著地偏正或偏負向 ($ps < .001$)。在類別得分上，中性影片皆符合Gross與Levenson (1995) 的定義。將個別影片進行單因子變異數分析，以情緒類別為因子檢驗，發現所有影片在不同情緒類別間的分數差異皆達顯著 ($Fs > 13.50, ps < .001$)。進一步以Scheffé事後分析，比較各影片的目標情緒分數與其它情緒類別分數間是否有

差異，藉此檢驗各部影片是否能有效地單純引發特定目標情緒。結果顯示在快樂影片部分，編號038的滿足與快樂分數間差異未達顯著 ($p > .05$)；在生氣影片部分，編號017的難過和噁心分別與生氣分數間差異未達顯著 ($ps > .05$)，編號018的難過和噁心分別與生氣分數間差異皆未達顯著 ($ps > .05$)，編號025的噁心與生氣分數間差異未達顯著 ($p > .05$)；在滿足影片部分，編號040的快樂與滿足分數間差異未達顯著 ($p > .05$)，編號078的快樂、生氣、噁心和驚訝分別與滿足分數間差異皆未達顯著 ($ps > .05$)；害怕影片編號059的噁心和驚訝分別與害怕分數間差異皆未達顯著 ($ps > .05$)；而驚訝影片部分，編號116的快樂與驚訝分數間差異未達顯著 ($p > .05$)，編號120的快樂和滿足分別與驚訝分數間差異皆未達顯著 ($ps > .05$)（見表2）。

3. 性別及看過與否的影響

為了確定影片的效果不會受到其他因素的影響，在此將「性別」及「看過與否」與情緒類別一併列為獨變項納入分析，進行三因子混合設計變異數分析。結果顯示在所有影片中情緒類別的主要效果皆達顯著 ($Fs > 11.78, ps < .001$)；快樂影片編號038的性別主要效果達顯著 ($F(1, 47) = 5.88, p < .005$)，情緒類

表1 前測：除中性外每種情緒之最佳影片成功分數

目標情緒類別	影片編號及名稱	目標情緒平均得分	命中率	目標情緒z分數	命中率z分數	成功分數
快樂	038. 海角七號	6.02	0.64	1.23	0.25	1.48
	043. 唐伯虎點秋香	4.65	0.74	0.12	0.82	0.94
	044. 全民大悶鍋_張國志人市分析師(2007/1/23)	6.49	0.8	1.6	1.13	2.74
生氣	017. 囧男孩—2	4.56	0.38	0.85	1.22	2.08
	018. 不能說的秘密	3.8	0.26	0.27	0.24	0.51
	025. 精武門	4.02	0.47	0.44	1.87	2.31
難過	091. 小孩不笨2	5.98	0.79	0.71	0	0.71
	096. 長江七號	5.55	0.86	0.22	0.78	1
	104. 搭錯車MV	6.35	0.96	1.14	1.8	2.94
滿足	040. 霍元甲	3.18	0.37	0.86	2.73	3.59
	078. 回家	2.22	0.25	-0.34	1.34	0.99
害怕	046. 見鬼	5.78	0.67	1.57	1.92	3.49
	053. 異度空間	4.93	0.54	0.94	1.24	2.18
	059. 女站士	4.72	0.44	0.82	0.78	1.59
噁心	063. 煩	4.85	0.67	0.3	0.9	1.21
	069. 厭惡情緒影片	6.55	0.9	1.34	1.75	3.09
	074. 喝醉酒	4.52	0.63	0.1	0.74	0.84
驚訝	116. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術+時光倒流(2007/11/3)	6	0.71	1.98	1.62	3.6
	120. 街跑	4.26	0.43	0.81	0.33	1.13

別與性別的二維交互作用也達顯著 ($F(6, 282) = 3.25, p < .05$)，進一步檢驗簡單主要效果，發現無論在男性 ($F(6, 282) = 95.99, p < .001$) 或女性 ($F(6, 282) = 84.68, p < .001$) 參與者中，情緒類別的簡單主要效果皆達顯著，以Scheffé進行事後分析比較，結果顯示在男性參與者中，快樂與滿足的分數皆顯著地高於其他情緒 ($ps < .001$)，但快樂與滿足間分數差異未達顯著 ($ps > .05$)，而在女性參與者中，快樂的分數顯著地高於其他情緒 ($ps < .001$)；生氣影片編號025情緒類別、性別與看過與否的三維交互作用達顯著 ($F(2.98, 77.58) = 2.75, p < .05$)，進一步檢驗簡單交互作用，發現不論在男性 ($F(2.55, 77.58) = 2.57, p = .08$) 或女性 ($F(2.38, 77.58) = 1.46, p = .24$) 參與者中，簡單交互作用皆未達顯著；難過影片編號091的看過與否主要效果達顯著 (seen = 1.35, not seen = 2.15, $F(1, 39) = 4.90, p < .05$)；難過影片編號096的性別主要效果達顯著 (male = 1.02, female = 1.62, $F(1, 40) = 4.84, p < .05$)；其餘影片的其他主要效果與交互作用皆未達顯著。雖然部分影片的情緒類別分數多少會受到其他因素影響，但大致上都符合該影片希望引發特定目標情緒的形態。

(三) 前測小結

目前分析結果指出僅有中性、難過和噁心三種情緒影片是最為成功的（即符合本研究對於目標情緒影片的要求），其他情緒類別影片的目標情緒分數多少會和其他同正負向性的情緒分數接近，但目前的結果顯示目標情緒分數仍是較其他情緒類別高（雖然並未全達統計顯著），因此接下來希望藉由大樣本的常模施測進一步確認影片對於引發特定目標情緒的有效性。

常模

(一) 方法

1. 參與者

台灣各地大學以上之在學學生，包含大學生、碩士生與博士生。平均年齡為21.07歲（標準差為2.03歲），男性有470人，女性有666人。參與者基本人口變項資料如表3。

2. 影片

從先前由前測所挑出的最佳影片，剔除掉一些因

表2 前測：所有最佳影片在正負向性與類別上之得分

目標情緒類別	影片編號及名稱	正負向性	快樂	生氣	難過	滿足	害怕	噁心	驚訝
中性	001. 我在墾丁天氣晴	5.02	1.09	0.33	1.23	0.70	0.28	0.30	0.37
	008. 無情緒影片	4.44 -	0.59	0.09	0.30	0.89	0.24	0.44	0.09
快樂	038. 海角七號	7.7 ++	6.02	0.04	0.06	<u>4.60</u>	0.02	0.02	1.16
	043. 唐伯虎點秋香	7.17 ++	4.65	0.15	0.22	2.19	0.13	0.31	0.78
	044. 全民大悶鍋_張國志人市分析師 (2007/1/23)	8.22 ++	6.49	0.35	0.20	3.57	0.08	0.31	1.57
生氣	017. 囧男孩—2	3.37 --	0.62	4.56	<u>3.27</u>	0.38	0.50	<u>3.02</u>	1.02
	018. 不能說的秘密	3.44 --	0.46	3.80	<u>2.73</u>	0.34	0.15	2.68	0.59
	025. 精武門	3.31 --	0.33	4.02	1.16	0.39	0.24	<u>3.16</u>	1.00
難過	091. 小孩不笨2	3.47 --	0.49	2.42	5.98	0.72	0.65	1.42	1.67
	096. 長江七號	3.3 --	0.18	0.30	5.55	0.43	1.25	0.82	1.36
	104. 搭錯車MV	3.06 --	0.83	0.33	6.35	0.98	0.60	0.21	1.00
滿足	040. 霍元甲	6.22 ++	<u>2.90</u>	0.08	0.45	3.18	0.06	0.04	0.59
	078. 回家	5.19	<u>2.00</u>	<u>1.08</u>	0.39	2.22	0.18	<u>1.14</u>	<u>0.78</u>
害怕	046. 見鬼	2.91 --	0.10	0.44	0.44	0.39	5.78	2.80	2.27
	053. 異度空間	2.98 --	0.33	0.50	1.26	0.69	4.93	2.52	2.91
	059. 女站士	3.63 --	1.08	0.54	0.49	0.77	4.72	<u>2.69</u>	<u>2.79</u>
噁心	063. 煩	3.33 -	0.83	2.83	0.59	0.24	0.20	4.85	0.72
	069. 厭惡情緒影片	1.95 --	0.13	2.13	0.45	0.03	1.08	6.55	1.93
	074. 喝醉酒	3.63 --	1.60	1.71	0.65	0.35	0.77	4.52	1.67
驚訝	116. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術+時光倒流 (2007/11/3)	7 ++	<u>4.00</u>	0.13	0.13	3.04	0.08	0.19	6.00
	120. 街跑	6.22 ++	<u>2.78</u>	0.15	0.09	<u>3.11</u>	0.46	0.22	4.26

註：1. 粗體字為目標情緒，畫底線者代表該情緒與目標情緒間差異未達顯著 ($p > .05$)。

2. +/- 表示顯著高/低於中間值5 ($p < .01$)。

3. ++/-- 表示顯著高/低於中間值5 ($p < .001$)。

版權問題取得有困難的影片後，另外再補上新增影片10部，總共27部影片作為本次常模刺激材料，按照前測所提及的影片排序準則，將所有影片隨機分至3組，因此每組都包含9部影片。一位參與者最多可參與兩次實驗（觀看兩組影片），而每部影片至少被349位參與者看過。

3. 施測場地及設備

於全台各縣市之大專院校施測，實驗場所皆為具備基本視聽設備足以播放影片之教室，實驗時盡量將參與者的座位間隔排開以降低他人干擾。播放方式及設備同前測。

4. 心理量表

與前測不同，常模增加了心理量表篩選，包含修定羅氏自重感量表（林瑞欽，1990）、短式華人敵

意量表（翁嘉英等人，2008）與台灣版DS14修訂版（DS14-TR）（鍾玉琪，2011）。所有心理量表皆在實驗前完成，以用作基本的參與者性格與情緒反應篩選。

5. 量表工具

情緒評量採用前測使用的兩種量表，並在實驗前後分別增加「實驗前/後情緒狀態評定」。

6 程序

除了新增「實驗前/後情緒狀態評定」外，其餘步驟與前測一樣。

（二）結果

由於常模個別影片資料數過大（每部片至少被349

表3 常模：參與者資料

		計數
總資料數 ^a		1,136
性別（資料數）		
	男	470
	女	666
平均年齡（括號內為標準差）		21.07 (2.03)
目前學歷（人數 ^b ）		
	大學	559
	碩士	89
	博士	1
戶籍地（人數）		
	基隆市	21
	台北縣市	131
	桃園縣	71
	新竹縣市	18
	苗栗縣	11
	台中縣市	87
	南投縣	11
	彰化縣	37
	雲林縣	17
	嘉義縣市	21
	台南縣市	68
	高雄縣市	101
	屏東縣	17
	宜蘭縣	10
	花蓮縣	10
	台東縣	5
	金門縣	5

註：1.^a 資料數代表獲得的資料數量（一人最多可參與兩次實驗，即兩筆資料）。

2.^b 人數代表參與者數量。

位參與者看過），因此進行統計分析時，所有效果必須符合 p 值小於.001才達統計顯著。

1. 命中率與成功分數

除了中性情緒影片之外，所有最佳情緒影片資料見表4。根據常模所得之每部情緒影片的成功分數，進一步地篩選後，將生氣影片編號018剔除掉，不納入後續分析。

2. 正負向性與類別分數分析

從每部情緒影片的正負向性得分中，藉由與中間值5比較的單一標本 t 檢定可以看到，除了中性影片

和噁心影片編號123外，其餘影片皆符合該情緒類別的應有的正負向性（ $ps < .001$ ），而中性影片在此卻都顯著地偏正或負向，推論可能是因為樣本數過大導致。在類別得分上，中性影片皆符合Gross與Levenson（1995）的定義。將個別影片進行單因子變異數分析，以情緒類別為因子檢驗，發現所有影片在不同情緒類別間的分數差異皆達顯著（ $Fs > 147.39, ps < .001$ ）。然而所有滿足情緒影片的快樂分數皆高於目標情緒分數，因此皆被剔除。以Scheffé事後分析對其餘影片進一步比較其目標情緒分數與其它情緒類別分數間是否有差異，藉此檢驗各部影片能否有效地單純引發特定目標情緒。結果顯示只有兩種情緒類別中

表4 常模：除中性外所有情緒之最佳影片成功分數

目標情緒類別	影片編號及名稱	目標情緒平均得分	命中率	成功分數	影片長度 (mm: s)
快樂	034. 不能說的秘密	4.51	0.76	-1.25	01:29
	038. 海角七號	4.99	0.73	-0.95	03:08
	044. 全民大悶鍋_張國志人市分析師 (2007/1/23)	5.85	0.9	2.21	05:59
生氣	016. 囧男孩—1	3.59	0.46	-0.09	03:47
	017. 囧男孩—2	3.59	0.37	-0.86	01:48
	018. 不能說的秘密	3.66	0.28	-1.67	01:46
難過	122. 台視新聞_「蠻橫！中國選手撒野搶我國旗」 (2006/8/27)	6.03	0.53	2.62	02:22
	091. 小孩不笨2	4.81	0.72	-1.70	02:01
	092. 小孩不笨2_1	5.44	0.73	0.38	04:49
滿足	096. 長江七號	5.21	0.91	1.32	03:20
	040. 霍元甲	3.26	0.24	1.73	02:22
	078. 回家	2.31	0.26	-0.08	03:58
害怕	124. 嬰兒笑	2.47	0.05	-1.78	01:10
	125. 台灣腳逛大陸_羅平 動力三角翼 (2009/4/10)	3.14	0.1	0.13	04:51
	046. 見鬼	5.05	0.68	2.05	03:29
噁心	053. 異度空間	4.65	0.51	-0.23	02:44
	059. 女站士	3.99	0.47	-1.81	04:03
	063. 煩	3.58	0.4	-1.67	04:58
驚訝	069. 厭惡情緒影片	5.77	0.82	1.99	02:51
	123. 冒險奇兵	5.12	0.39	-0.32	03:09
	116. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術+時光倒流 (2007/11/3)	5.21	0.68	2.16	04:16
	119. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：不可思議的堆疊 (2009/3/7)	4.51	0.57	-1.32	03:22
	126. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：靈異召喚術 (2008/11/22)	4.81	0.67	1.07	04:47
	127. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術+時光倒流 (2007/11/3)_短版	4.16	0.58	-1.92	00:55

有部分影片未能達到只引發單一情緒的標準：噁心影片編號063的噁心與生氣分數間差異未達顯著 ($p > .05$)；驚訝影片編號127的快樂與驚訝分數間差異未達顯著 ($p > .001$)。以上影片皆因不符合標準而需淘汰，此外，噁心影片編號123為正向，也淘汰不列入後續分析（見表5）。

3. 性別及看過與否的影響

同樣在此將「性別」及「看過與否」與情緒類別一併列為獨變項納入分析，進行三因子混合設計變異數分析。結果顯示所有影片中情緒類別的主要效果皆達顯著 ($F_s \geq 9.20, ps < .001$)。生氣影片編號016的情緒類別與看過與否的二維交互作用達顯著 ($F(4.56, 1,665.41) = 9.42, p < .001$)，進一步檢驗簡單主要效果，發現無論在未看 ($F(4.6, 1,665.41) = 128.47, p < .001$) 或看過 ($F(3.92, 1,665.41) = 28.91,$

$p < .001$) 此影片的參與者中，情緒類別的簡單主要效果皆達顯著，以Scheffé進行事後分析比較，結果顯示在未看過此影片的參與者中，生氣的分數顯著地大於其他情緒 ($ps < .001$)，而在看過影片的參與者中，生氣的分數與快樂和難過分數間未達顯著差異 ($ps > .001$)，但與其他情緒分數間仍達顯著差異 ($ps < .001$)；生氣影片編號017的情緒類別與看過與否的二維交互作用達顯著 ($F(7.53, 1,291.58) = 4.14, p < .001$)，進一步檢驗簡單主要效果，發現無論在未看 ($F(3.92, 1,291.58) = 125.91, p < .001$) 或看過 ($F(3.20, 1,291.58) = 52.33, p < .001$) 此影片的參與者中，情緒類別的簡單主要效果皆達顯著，以Scheffé進行事後分析比較，結果顯示無論在未看或看過此影片的參與者中，生氣與難過的分數間皆未達顯著差異 ($ps > .001$)，但生氣的分數皆顯著地大於其他情緒 ($ps < .001$)。生氣影片編號122、難過影片編號091

表5 常模：所有最佳情緒影片在正負向性與類別上之得分

目標情緒類別	影片編號及名稱	正負向性 (標準差)	快樂	生氣	難過	滿足	害怕	噁心	驚訝
中性	001. 我在墾丁天氣晴	5.21 (1.13)+	1.38	0.23	1.58	0.72	0.58	0.16	0.30
	008. 無情緒影片	4.77 (1.10) -	0.57	0.41	0.32	0.55	0.22	0.47	0.26
	121. bubble	5.15 (0.93)	0.69	0.17	0.11	0.43	0.14	0.16	0.46
快樂	034. 不能說的秘密	7.08 (1.39)+	4.51	0.20	0.16	2.35	0.04	0.12	0.44
	038. 海角七號	7.33 (1.38)+	5.01	0.05	0.07	3.11	0.03	0.05	0.62
	044. 全民大悶鍋_張國志人市分析師 (2007/1/23)	7.84 (1.25)+	5.85	0.23	0.12	2.44	0.05	0.16	0.75
生氣	016. 囧男孩-1	4.11 (1.89) -	1.12	3.60	1.45	0.33	0.53	1.41	1.29
	017. 囧男孩-2	4.43 (1.71) -	1.15	3.59	2.55	0.25	0.73	1.33	0.86
	122. 台視新聞_「蠻橫! 中國選手撒野搶我國旗」 (2006/8/27)	2.13 (1.23) -	0.09	6.03	3.48	0.08	0.38	3.16	2.46
難過	091. 小孩不笨2	3.77 (1.40) -	0.39	1.91	4.83	0.52	0.79	0.34	1.37
	092. 小孩不笨2_1	3.04 (1.39) -	0.15	2.61	5.45	0.24	1.05	1.04	1.58
	096. 長江七號	3.35 (1.36) -	0.10	0.21	5.22	0.18	0.97	0.19	0.40
滿足	040. 霍元甲	6.61 (1.31)+	<u>3.78</u>	0.06	0.49	3.26	0.17	0.06	0.39
	078. 回家	5.76 (1.56)+	<u>2.37</u>	0.90	0.39	2.33	0.10	0.32	0.69
	124. 嬰兒笑	6.68 (1.59)+	<u>4.51</u>	0.26	0.13	2.47	0.26	0.47	0.51
	125. 台灣腳逛大陸_羅平動力三角翼 (2009/4/10)	6.81 (1.30)+	4.56	0.12	0.11	3.14	0.39	0.11	1.71
害怕	046. 見鬼	3.56 (1.82) -	0.39	0.46	0.54	0.31	5.05	2.41	2.08
	053. 異度空間	3.4 (1.63) -	0.26	0.57	0.63	0.28	4.64	2.39	2.67
	059. 女站士	3.89 (1.68) -	0.56	0.40	0.38	0.30	3.99	1.93	2.71
噁心	063. 煩	3.93 (1.71) -	1.09	<u>3.00</u>	0.50	0.22	0.31	3.60	0.86
	069. 厭惡情緒影片	2.84 (1.55) -	0.31	1.49	0.78	0.08	1.16	5.77	1.78
	123. 冒險奇兵	5.58 (2.40)+	3.60	0.61	0.64	0.77	2.75	5.13	3.27
驚訝	116. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術+時光倒流 (2007/11/3)	6.84 (1.30)+	3.73	0.06	0.05	2.07	0.11	0.08	5.21
	119. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：不可思議的堆疊 (2009/3/7)	6.63 (1.60)+	3.38	0.23	0.05	2.01	0.34	0.21	4.52
	126. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：靈異召喚術 (2008/11/22)	5.96 (1.44)+	2.35	0.18	0.07	1.73	1.06	0.38	4.81
	127. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術+時光倒流 (2007/11/3)_短版	6.22 (1.33)+	<u>3.12</u>	0.12	0.05	1.60	0.11	0.16	4.16

註：1. 粗體字為目標情緒，畫底線者代表該情緒與目標情緒間差異未達顯著 ($p > .001$)。

2. +/- 表示顯著高/低於中間值5 ($p < .001$)。

和092三者皆有顯著的情緒類別與看過與否的二維交互作用 ($F_s > 3.52, p_s < .001$)，進一步檢驗簡單主要效果，發現三者無論在未看 ($F_s > 235.62, p_s < .001$) 或看過 ($F_s > 163.59, p_s < .001$) 此影片的參與者中，情緒類別的簡單主要效果皆達顯著，以Scheffé進行事後分析比較，結果顯示無論在未看或看過此影片的參與者中，目標情緒的分數皆顯著地大於其他情緒 ($p_s < .001$)；難過影片編號096和害怕影片編號046皆有顯著的情緒類別與性別的二維交互作用 ($F_s > 7.42, p_s <$

$.001$)，進一步檢驗簡單主要效果，發現無論在男性 ($F_s > 18.24, p_s < .001$) 或女性 ($F_s > 223.38, p_s < .001$) 參與者中，情緒類別的簡單主要效果皆達顯著，以Scheffé進行事後分析比較，結果顯示無論在男性或女性參與者中，目標情緒的分數皆顯著地大於其他情緒 ($p_s < .001$)。其餘影片的其他主要效果與交互作用皆未達顯著；而針對情緒類別的主要效果進行Scheffé事後分析檢驗後，結果顯示所有影片的目標情緒分數皆大於其他情緒。根據以上的分析結果可發

現，生氣影片編號016和017較易受到看過與否的因素影響，而使得情緒類別分數結果不穩定，因此皆須被剔除。

4. 心理量表篩選後——命中率與成功分數

接著爲了確定施測所得的情緒反應未受到參與者本身的人格與情緒特質影響，將常模的資料依據三種心理量表進行篩選；只要下列三種條件中符合任兩項的參與者都將被剔除：(1)羅氏自重感分數低於所有參與者平均值兩個標準差以上者，(2)敵意情感分數高於所有參與者平均值兩個標準差以上者，(3)符合D型人格者。經過篩選後，約有2%的參與者達到自尊過低的標準，2%的參與者達到敵意情感過高的標準，42%的參與者符合D型人格的標準，總共篩選掉3%的參與

者，每部影片約有至少342筆資料可供分析。篩選前後的資料數請見表6。

5. 心理量表篩選後——正負向性與類別分數分析

首先針對每部情緒影片的正負向性得分，進行與中間值5比較的單一樣本 t 檢定，結果發現除了中性影片編號001偏正向、008偏負向、噁心影片編號123偏正向之外，其餘影片皆符合預期的正負向性趨勢 ($ps < .001$)。在類別得分上，中性影片皆符合Gross與Levenson (1995) 的定義。接著將個別影片進行單因子變異數分析，以情緒類別爲因子檢驗，發現所有影片在不同情緒類別間的分數差異皆達顯著 ($F_s \geq 140.53, ps < .001$)。然而所有滿足情緒影片的快樂分數皆高於目標情緒分數，因此皆被剔除。其餘影片進

表6 常模：心理量表篩選前後之各影片資料數

目標情緒類別	影片編號及名稱	篩選前資料數	篩選後資料數
中性	001. 我在墾丁天氣晴	373	360
	008. 無情緒影片	349	342
	121. bubble	414	399
快樂	034. 不能說的秘密	373	360
	038. 海角七號	414	399
	044. 全民大悶鍋_張國志人市分析師 (2007/1/23)	349	342
生氣	016. 囧男孩—1	373	360
	017. 囧男孩—2	349	342
	122. 台視新聞_「蠻橫！中國選手撒野搶我國旗」 (2006/8/27)	349	342
難過	091. 小孩不笨2	373	360
	092. 小孩不笨2_1	414	399
	096. 長江七號	349	342
滿足	040. 霍元甲	349	342
	078. 回家	373	360
	124. 嬰兒笑	373	360
害怕	125. 台灣腳逛大陸_羅平 動力三角翼 (2009/4/10)	414	399
	046. 見鬼	373	360
	053. 異度空間	414	399
噁心	059. 女站士	349	342
	063. 煩	414	399
	069. 厭惡情緒影片	373	360
驚訝	123. 冒險奇兵	349	342
	116. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術+時光倒流 (2007/11/3)	349	342
	119. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：不可思議的堆疊 (2009/3/7)	373	360
	126. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：靈異召喚術 (2008/11/22)	414	399
	127. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術+時光倒流 (2007/11/3)_短版	414	399

一步以Scheffé事後分析，結果顯示噁心影片063的生氣與噁心分數間差異未達顯著 ($p > .05$)，驚訝影片127的快樂與驚訝分數間差異未達顯著 ($p > .001$)，以上影片皆因不符合標準而需淘汰。此外，噁心影片123為正向，也需被淘汰（見表7）。

6. 心理量表篩選後——性別及看過與否的影響

同樣在此將「性別」及「看過與否」與情緒類別

一併列為獨變項納入分析，進行三因子混合設計變異數分析。結果顯示所有影片中情緒類別的主要效果 p 值皆達顯著 ($F_s \geq 8.05, p_s < .001$)。生氣影片編號016的情緒類別與看過與否的二維交互作用達顯著 ($F(9.12, 1,619.37) = 5.24, p < .001$)，進一步檢驗簡單主要效果，發現無論在未看 ($F(4.61, 1,619.37) = 122.86, p < .001$) 或看過 ($F(3.92, 1,619.37) = 28.97, p < .001$) 此影片的參與者中，情緒類別的簡單主要效果皆達顯

表7 心理量表篩選後常模：所有最佳情緒影片在正負向性與類別上之得分

目標情緒類別	影片編號及名稱	正負向性 (標準差)	快樂	生氣	難過	滿足	害怕	噁心	驚訝
中性	001. 我在墾丁天氣晴	5.22 (1.15) +	1.41	0.23	1.58	0.73	0.57	0.16	0.29
	008. 無情緒影片	4.77 (1.11) -	0.58	0.42	0.32	0.55	0.23	0.48	0.25
	121. bubble	5.15 (0.94)	0.69	0.17	0.10	0.42	0.13	0.15	0.45
快樂	034. 不能說的秘密	7.11 (1.38) +	4.54	0.20	0.17	2.34	0.04	0.12	0.43
	038. 海角七號	7.31 (1.42) +	5.00	0.05	0.07	3.07	0.03	0.05	0.59
	044. 全民大悶鍋_張國志人市分析師 (2007/1/23)	7.85 (1.24) +	5.85	0.23	0.12	2.43	0.05	0.16	0.76
生氣	016. 囧男孩-1	4.12 (1.90) -	1.15	3.57	1.45	0.34	0.53	1.40	1.31
	017. 囧男孩-2	4.44 (1.72) -	1.15	3.57	2.53	0.26	0.72	1.35	0.87
	122. 台視新聞_「蠻橫！中國選手撒野搶我國旗」 (2006/8/27)	2.13 (1.24) -	0.09	6.04	3.46	0.08	0.37	3.13	2.47
難過	091. 小孩不笨2	3.79 (1.41) -	0.40	1.88	4.81	0.50	0.80	0.33	1.37
	092. 小孩不笨2_1	3.03 (1.40) -	0.16	2.59	5.41	0.21	1.06	1.02	1.60
	096. 長江七號	3.34 (1.36) -	0.09	0.21	5.22	0.19	0.95	0.19	0.40
滿足	040. 霍元甲	6.61 (1.31) +	<u>3.78</u>	0.06	0.49	3.27	0.18	0.06	0.40
	078. 回家	5.77 (1.56) +	<u>2.39</u>	0.85	0.39	2.35	0.11	0.33	0.71
	124. 嬰兒笑	6.67 (1.58) +	4.51	0.27	0.13	2.45	0.26	0.47	0.52
	125. 台灣腳逛大陸_羅平 動力三角翼 (2009/4/10)	6.82 (1.30) +	4.55	0.13	0.10	3.14	0.39	0.10	1.69
害怕	046. 見鬼	3.57 (1.82) -	0.38	0.46	0.56	0.31	5.03	2.40	2.09
	053. 異度空間	3.41 (1.64) -	0.27	0.57	0.62	0.29	4.62	2.41	2.69
	059. 女站士	3.89 (1.68) -	0.56	0.41	0.38	0.30	3.99	1.94	2.72
噁心	063. 煩	3.92 (1.69) -	1.07	<u>3.04</u>	0.50	0.22	0.29	3.61	0.84
	069. 厭惡情緒影片	2.84 (1.56) -	0.31	1.46	0.78	0.08	1.16	5.74	1.77
	123. 冒險奇兵	5.59 (2.40) +	3.63	0.62	0.63	0.76	2.76	5.13	3.31
驚訝	116. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術 + 時光倒流 (2007/11/3)	6.84 (1.34) +	3.73	0.06	0.05	2.04	0.11	0.08	5.22
	119. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：不可思議的堆疊 (2009/3/7)	6.65 (1.58) +	3.39	0.23	0.05	2.00	0.35	0.22	4.53
	126. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：靈異召喚術 (2008/11/22)	5.96 (1.45) +	2.32	0.18	0.07	1.73	1.05	0.39	4.80
	127. 綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術 + 時光倒流 (2007/11/3)_短版	6.23 (1.33)	<u>3.13</u>	0.12	0.05	1.60	0.12	0.17	4.17

註：1. 粗體字為目標情緒，畫底線者代表該情緒與目標情緒間差異未達顯著 ($p > .001$)。

2. +/- 表示顯著高/低於中間值5 ($p < .001$)。

著，以Scheffé進行事後分析比較，結果顯示在未看過此影片的參與者中，生氣的分數顯著地大於其他情緒 ($ps < .001$)，而在看過影片的參與者中，生氣的分數與快樂和難過分數間未達顯著差異 ($ps > .001$)，但與其他情緒分數間仍達顯著差異 ($ps < .001$)；生氣影片編號017的情緒類別與看過與否的二維交互作用達顯著 ($F(11.256, 1,260.7) = 3.97, p < .001$)，進一步檢驗簡單主要效果，發現無論在未看 ($F(3.91, 1,260.7) = 119.98, p < .001$) 或看過 ($F(3.20, 1,260.7) = 51.87, p < .001$) 此影片的參與者中，情緒類別的簡單主要效果皆達顯著，以Scheffé進行事後分析比較，結果顯示無論在未看或看過此影片的參與者中，生氣與難過的分數間皆未達顯著差異 ($ps > .001$)，但生氣的分數皆顯著地大於其他情緒 ($ps < .001$)。生氣影片編號122和難過影片編號092皆有顯著的情緒類別與看過與否的二維交互作用 ($Fs > 2.92, ps < .001$)，進一步檢驗簡單主要效果，發現三者無論在未看 ($Fs > 314.87, ps < .001$) 或看過 ($Fs > 176.16, ps < .001$) 此影片的參與者中，情緒類別的簡單主要效果皆達顯著，以Scheffé進行事後分析比較，結果顯示無論在未看或看過此影片的參與者中，目標情緒的分數皆顯著地大於其他情緒 ($ps < .001$)；難過影片編號096和害怕影片編號046皆有顯著的情緒類別與性別的二維交互作用 ($Fs > 6.48, ps < .001$)，進一步檢驗簡單主要效果，發現無論在男性 ($Fs > 18.44, ps < .001$) 或女性 ($Fs > 25.76, ps < .001$) 參與者中，情緒類別的簡單主要效果皆達顯著，以Scheffé進行事後分析比較，結果顯示無論在男性或女性參與者中，目標情緒的分數皆顯著地大於其他情緒 ($ps < .001$)。其餘影片的其他主要效果與交互作用皆未達顯著；而針對情緒類別的主要效果進行Scheffé事後分析檢驗後，結果顯示所有影片的目標情緒分數皆大於其他情緒。根據以上的分析結果可發現，生氣影片編號016和017較易受到看過與否的因素影響，因此皆須被剔除。

7. 心理量表篩選後——正負向性與激發水準間之相關

最後針對篩選後所挑選出的最佳影片，嘗試探討正負向性與激發水準間的關係。先針對每部影片分別進行相關分析，以所有參與者在正負向性和激發水準的評分進行皮爾森相關分析 (Pearson's correlation)，結果發現所有正向情緒影片 (快樂和驚訝) 皆達到顯著正相關 ($ps < .001$)，即激發水準越高，正負向性越偏正向；而所有負向情緒影片 (生氣、難過、害

怕、噁心) 則皆達到顯著負相關 ($ps < .001$)，即激發水準越高，正負向性越偏負向；中性影片中則有一部達到顯著負相關，其餘兩部相關皆未達顯著 (各影片相關分析結果請見表8)。另外，為了瞭解最佳影片間正負向性與激發水準間的關係，首先以各最佳影片之正負向性和激發水準分數進行相關分析，結果發現未達顯著 ($r = -.306, p = .23$)；接著以各最佳影片之正負向性為獨變項、激發水準為依變項進行二次曲線迴歸，發現兩個因子間有顯著的二次關係 ($r^2 = .43, p = .02$)，各部影片正負向性與激發水準的散佈圖請見圖2。

8. 心理量表與情緒類別分數間的相關

以最佳影片所有參與者的七種情緒類別分數，在不分影片的情況下分別和羅氏自重感分數、敵意情感分數，以及D型人格量表下的負向情感與社會抑制分數進行皮爾森相關分析。結果如表9，羅氏自重感分數與難過、害怕及噁心分數呈現顯著負相關 ($ps < .05$)；敵意情感分數與快樂分數呈現顯著負相關 ($p = .02$)，與生氣及噁心分數呈現顯著正相關 ($ps < .05$)；D型人格—負向情感分數與生氣、難過、害怕、噁心及驚訝分數呈現顯著正相關 ($ps < .05$)；D型人格—社會抑制分數與快樂分數呈現顯著負相關 ($p = .02$)，與害怕及噁心呈現顯著正相關 ($ps < .05$)。

(三) 常模小結

從以上結果發現，無論有無經過心理量表的篩選，所得到的常模結果皆相當一致，顯示被挑選的影片具有相當良好的穩定性。目前除了滿足之外，其他七種情緒影片皆已找到合適的影片代表。經過篩選後之最佳情緒影片資訊參考表10。

討論

經由全台各地大樣本常模施測的結果可以確定我們已找到足以引發中性、快樂、生氣、難過、害怕、噁心和驚訝等單純情緒的影片，僅有滿足情緒尚未找到適宜的影片。在本研究中可發現快樂、難過這兩種情緒是最容易以影片單純引發的，而滿足、生氣、噁心則較難被單純引發。

首先針對生氣和噁心這兩種負向情緒加以探討。過去針對以影片引發情緒為探討目標的研究也發現生

表8 常模：篩選後最佳影片之正負向性和激發水準相關分析表

目標情緒類別	影片編號及名稱	皮爾森相關係數	p值
中性	001. 我在墾丁天氣晴	.04	.49
	008. 無情緒影片	-.28***	< .001
	121. bubble	-.03	.58
快樂	034. 不能說的秘密	.47***	< .001
	038. 海角七號	.52***	< .001
	044. 全民大悶鍋_張國志人市分析師 (2007/1/23)	.48***	< .001
生氣	122. 台視新聞_「蠻橫! 中國選手撒野搶我國旗」 (2006/8/27)	-.65***	< .001
難過	091. 小孩不笨2	-.36***	< .001
	092. 小孩不笨2_1	-.45***	< .001
	096. 長江七號	-.55***	< .001
害怕	046. 見鬼	-.46***	< .001
	053. 異度空間	-.44***	< .001
	059. 女站士	-.37***	< .001
噁心	069. 厭惡情緒影片	-.37***	< .001
驚訝	116. 綜藝大哥大_大魔競: 金魚還原術 + 時光倒流 (2007/11/3)	.45***	< .001
	119. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟: 不可思議的堆疊 (2009/3/7)	.38***	< .001
	126. 綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟: 靈異召喚術 (2008/11/22)	.23***	< .001

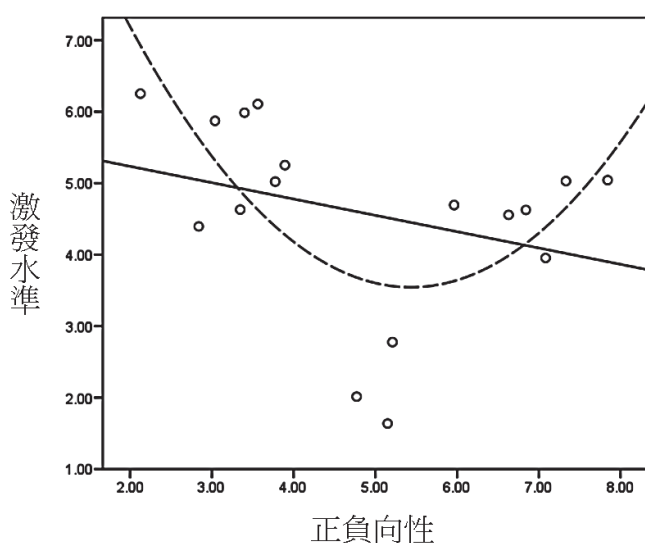
*** $p < .001$.

圖2：常模：所有最佳影片的正負向性與激發水準散布圖

註：橫軸為正負向性，縱軸為激發水準；空心圓點代表各部影片的平均值，實線為一次迴歸線 ($p = .23$)，虛線為二次迴歸線 ($Y = 12.668 - 3.358X + 0.309X^2, p = .02$)。

氣情緒較難被引發 (Gross & Levenson, 1995; Philippot, 1993)，從我們的資料顯示這可能與影片題材有關，當影片內容是電影情節時 (如生氣影片編號016和

017)，參與者可以清楚地將影片內容與自身隔離開來，因此較不會引發強烈的生氣情緒，而若是影片內容與參與者自身的權益或環境較為相關時 (如生氣影片編號122即為真實新聞事件，且與台灣文化及權益極為相關)，便會引發較大的生氣情緒反應。(見表10與圖3)。Plantinga (2006) 整理對噁心的定義，指出噁心包含了演化、生理、社交、道德等多層面的意涵，而根據我們的研究資料顯示，以穢物引發的生理相關噁心反應效果最佳 (噁心影片069)，所得到的噁心情緒分數最高 (相較於其他噁心影片) 且情緒反應最單純，其他兩部則會伴隨其他情緒，如噁心影片編號063內容較為偏向引發社交相關的噁心感 (內容為特寫女主角不斷向身邊友人抱怨)，所得之生氣情緒的分數相當於噁心情緒，而噁心影片編號123因為是綜藝節目中藝人受懲罰吃蟲的片段，雖然得到相當高的噁心情緒分數，但也使得正負向性分數偏向正向，顯示無法引發單純的噁心情緒。

本研究嘗試探討滿足是否為華人文化下的特有基本情緒，然而就結果顯示，以大學生族群而言，目前尚未找到足以引發單純滿足情緒的影片，不論是以「家」為題材的自拍影片、旅遊美食節目、嬰兒開心的笑、電影片段等，皆會發現即使能引發相當程度的

表9 常模：所有最佳影片之情緒類別和心理量表分數相關分析表

情緒類別	羅氏自重感		敵意情感		D型人格－負向情感		D型人格－社會抑制	
	皮爾森相關係數	p值	皮爾森相關係數	p值	皮爾森相關係數	p值	皮爾森相關係數	p值
快樂	.03	.06	-.03*	.02	-.02	.12	-.03*	.02
生氣	-.02	.20	.03*	.03	.05*	<.001	.02	.08
難過	-.03*	.04	.008	.57	.04*	.002	.02	.10
滿足	.01	.32	-.02	.17	.008	.58	-.02	.25
害怕	-.05*	<.001	.02	.27	.06*	<.001	.03*	.04
噁心	-.05*	<.001	.03*	.01	.06*	<.001	.03*	.02
驚訝	-.008	.57	.02	.22	.03*	.02	.01	.41

* $p < .05$.

滿足情緒，卻也同時伴隨著更高強度的快樂情緒。對此可能有三種解釋：首先，此結果似乎呼應了Sauter與Scott（2007）的論點，即滿足是一種低強度或低激發水準的快樂，並非一種獨立的基本情緒；其次，Fredrickson（1998）將滿足（指英文的“content”）描述為個體經驗或體會到一種平靜、放鬆的狀態，促使個體將自我概念或世界觀擴大與週遭事物融合，此一敘述類似於華人文化中的「天人合一」或「物我兩忘」，然而本研究所使用的「滿足」一詞是否能詳盡表達出這些意義是值得探討的；最後，假使「滿足」一詞是適當的，或許對大學生族群而言，其年齡及人生閱歷還未能達到「物我兩忘」的體悟，因此在這一特定族群中，可能的確不存在「滿足」這種基本情緒。以上解釋尚需後續更多相關研究加以釐清。

因為考量參與者本身的人格與情緒特質可能會影響觀看影片後的情緒感受，本研究選用了自尊、敵意及D型人格量表作為篩選依據。在經過篩選後，得到與篩選前相當一致的結果，顯示最後選為常模資料庫的影片確實有穩定的效果，足以引發單一特定情緒。而情緒類別與心理量表的相關分析結果則更進一步證實了本研究選用的心理特質確實可能和自評情緒分數互有影響。低自尊者會較易感受到憂鬱、焦慮、孤單、妒忌或其他煩躁不安的情緒（Leary, 1990; Leary et al., 1995），在本研究中的確也觀察到自尊分數越低，難過、害怕和噁心情緒也越強的關連，與過去研究結果相符合。敵意特質通常被認為與易感受生氣、厭煩等情緒有關，特別是敵意情感較高者（翁嘉英等人，2008；Eckhardt et al., 2004），本研究結果除了證實敵意情感確與生氣、噁心情緒為正相關外，另外也發現敵意情感越高，快樂情緒越低的關係。D型人格者較易於感受到憂鬱情緒、壓力，及較低的正向情

緒（Denollet, 1998; Denollet et al., 1995），本研究特別將負向情感和社會抑制分開進行相關分析：負向情感如預期地和七種情緒中的所有負向情緒評分呈現正相關，不過特別的是也與驚訝呈現正相關。驚訝情緒的正負向性取決於刺激物本身的內容（Cabanac, 2002），若刺激物為正向（如魔術表演），則所引發的驚訝便為正向，反之，若刺激物為負向（如突然出現的鬼怪），則所引發的驚訝便為負向。而根據表5的資料顯示，除了驚訝影片的驚訝情緒分數很高之外，其次就以害怕影片的驚訝情緒分數最高，而其他負向情緒影片如生氣、噁心影片等的驚訝情緒分數也略高，反觀正向情緒快樂和滿足影片的驚訝情緒分數皆較低，顯示相較於正向刺激，本研究中參與者對於負向刺激所感受到驚訝情緒程度較高，所評定的驚訝較偏向於負向情緒，因此才會呈現負向情感與驚訝情緒間的相關。而社會抑制則是跟正向情緒快樂為負相關，與害怕、噁心為正相關，害怕與噁心情緒皆和退縮（withdrawal）行為較有關（Wheeler, Davidson, & Tomarken, 1993），而社會抑制則是反映出與他人互動時會較壓抑、緊張、無安全感（Denollet, 2005），因此兩者間互有關連是可以理解的。經由上述討論，可以確知情緒反應的確會與個人本身的心理特質有關，然而影響情緒感受的因素非常地多，除了本研究測量的三種特質外，未來研究應可嘗試使用其他不同的量表進行篩選，以確定情緒刺激材料的穩定性。

從個別影片正負向性和激發水準間的相關結果可得知，情緒的激發水準的確和正負向性有關，且符合影片本身的正負向性。即當參與者觀看正向情緒影片時，激發水準越高，情緒越正向，而觀看負向情緒影片時，激發水準越高，情緒越負向。而針對所有影片的迴歸分析也呼應了前面描述的情況，二次迴歸曲線

表10 常模：篩選後之最佳影片資訊

情緒	影片編號	片名	類型	時間(秒)	片段時間	片段描述	片段內容
中性	001.	我在墾丁天氣晴	電視劇	129	00:03:56 ~ 00:06:05	片尾曲完後，字幕呈現女主角寫的小說情節，直到畫面轉到男主角騎車回到家門。	第一集片頭的鋪陳。
	008.	無情緒影片	自製影片	156			拍攝各種物品隨風起舞飛揚的動態展現風的存在。
	121.	bubble	自製影片	60			螢幕保護程式，許多彩色的泡泡互相碰撞、變色。
快樂	034.	不能說的秘密	電影	90	00:41:58 ~ 00:43:28	畫面從橄欖球員跳起來接球開始，到大家站起來歡呼結束。	男女主角和大家一起看橄欖球賽並互相眉目傳情。
	038.	海角七號	電影	188	01:52:37 ~ 01:55:46	片段開始時，男主角背著吉他右手舉高，片段結束時，女主角雙手合掌放於下巴，笑著看向男主角。	樂團在舞台上表演炒熱台下氣氛。
	044.	全民大悶鍋_張國志人市分析師(2007/1/23)	電視節目	359		從節目開場開始，到節目進廣告。	以幽默模仿秀諷刺時事。
生氣	122.	台灣新聞_「蠻橫！中國選手撒野搶我國旗」(2006/8/27)	電視新聞	142			海外運動會上大陸人搶台灣國旗。
難過	091.	小孩不笨2	電影	120	01:27:42 ~ 01:29:42	畫面從監視器的畫面且有人說「這件事情非常嚴重」開始，到小男孩在客廳和母親擁抱。	小孩偷錢只爲了買父親一小時的時間以觀看他的演出。
	092.	小孩不笨_1	電影	310	01:33:57 ~ 01:34:19 + 01:36:01 ~ 01:40:25	片段開始時，兩個小孩跑來自首，到眾人喊抓賊，兩個小孩開始逃跑，接著從其中一個小孩跑上樓梯開始，直到其中一個父親跪下替兒子求情。	兩個小孩偷了項鍊後悔悟決定自首，卻遭眾人追打，兩個父親趕來救自己的兒子。
	096.	長江七號	電影	200	01:10:30 ~ 01:13:50	畫面從小男孩看向窗戶開始，到小男孩輪在床上蜷縮哭喊著爸爸結束。	小男孩因父親意外過世而傷心不已。
害怕	046.	見鬼	電影	209	00:46:06 ~ 00:50:50	從女主角等電梯開始，到女主角奔跑走廊盡頭結束。	女主角搭電梯時遇到鬼。
	053.	異度空間	電影	164	00:04:57 ~ 00:07:51	畫面從工人在樓梯間搬家具開始，到女主角害怕喘息的畫面結束。	女主角洗澡後在家裡遇到鬼。
	059.	女站士	自製影片	243			男主角騎車經過辛亥隧道並載鬼回家。
噁心	069.	厭惡情緒影片	自製影片	171			拍攝各種讓人噁心的東西，如排泄物等。
驚訝	116.	綜藝大哥大_大魔競：金魚還原術+時光倒流(2007/11/3)	電視節目	300		從張菲說「按照往例」開始，到觀眾鼓掌有人用語語說「真的一級棒」結束。	日本魔術大師Dr. Leon表演金魚還原術與時光倒流的片段。
	119.	綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：不可思議的堆疊(2009/3/7)	電視節目	293		從劉謙說「這個表演它其實不能算是魔術」開始，到魔術表演完畢結束。	劉謙以水瓶撲克牌和吸管表演不可思議的堆疊。
	126.	綜藝大哥大_大魔競見證奇蹟：靈異召喚術(2008/11/22)	電視節目	311		從劉謙說「接下來這個表演其實不是我本人表演」開始，到魔術表演完畢結束。	劉謙表演靈異召喚術。

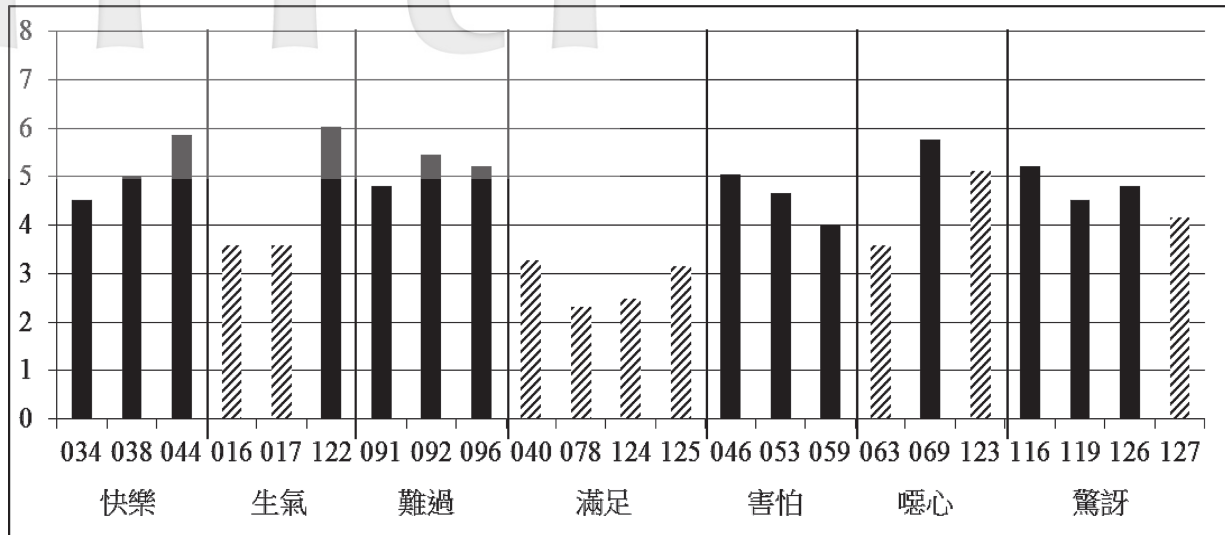


圖3：常模：除中性外所有情緒最佳影片之目標情緒分數

註：橫軸為情緒類別及影片編號，縱軸為目標情緒類別之分數，斜紋標示代表該影片經過後續分析後被剔除。

代表的意義即是：當情緒越偏正向或負向時，激發水準越高，而中性影片的激發水準最低。此現象是可以被理解也符合我們的預期，我們希望中性影片引發的是一種無情緒、平靜的狀態，而結果的確也顯示其不僅正負向性落在中間值，激發水準也是所有種類影片中最低的，確實能引發觀看者的「中性情緒」。

本研究最大的價值在於利用台灣本土的影片材料，並針對台灣大學生建立了足以引發中性、快樂、生氣、難過、害怕、噁心和驚訝等單純情緒的影片。在研究進行中也發現，相較於外國的情緒影片資料庫大多為無字幕，台灣人較習慣觀看有字幕的影片，這可能反映出即便是影片訊息的接收方式也存在著文化間的差異。此外，如同先前所提及，當影片內容和參與者自身權益與環境越相關，所引發的情緒越強烈（特別是生氣情緒），由此可知，建立台灣本土情緒影片資料庫確有其必要。本研究參考Gross與Levenson（1995）的研究方式進行，但在自我評量方式中增加了向度量表的測量，除了提供每部影片的各情緒類別分數外，還額外提供了正負向性、激發水準和自主程度的常模分數供未來研究者參考使用。而本研究中使用了數個心理量表進行篩選，也為後續欲建立情緒誘發材料庫的研究者提供了一個檢驗誘發效果的考量方向。過去其他外國情緒影片資料庫所採用的材料絕大部分皆為電影剪輯短片（如：Gross & Levenson, 1995; Hagemann et al., 1999; Philippot, 1993; Schaefer et al.,

2010），本研究較獨特之處在於情緒影片的來源較多元，除了電影剪輯短片外，也採納綜藝節目、自拍影片、新聞片段等，提供後續相關研究者更多元化的情緒誘發材料。

本研究雖已盡可能以不同來源管道搜尋能引發目標情緒的影片，但仍可能會有些偏頗。目前收集到的最佳影片中，引發某些情緒的影片類型明顯地較單一，如害怕影片三部的題材都是與鬼有關的電影，而驚訝影片則都是魔術秀片段，雖然皆能有效地引發單純的目標情緒，但為了降低參與者個別差異的影響（如不怕鬼或不敢看鬼片），影片內容仍應更多元，之後可以嘗試找尋懸疑驚悚影片來引發害怕，或找尋非魔術表演的影片來引發驚訝。此外，快樂影片編號044是目前引發快樂情緒最有效的影片，然而其題材涉及時事，經過數年甚至數十年後事過境遷，是否仍能有效地引發快樂尚待商榷觀察，因此仍應繼續找尋足以跨世代，即使經過長時間仍能穩定地引發快樂情緒的影片。綜合上述幾點，本研究團隊目前仍在持續收集各目標情緒的影片，希望能夠增添情緒影片常模資料庫的多元性及有效性。近期針對新找的影片進行前測篩選，已挑選到除了滿足外，其餘情緒影片各兩部（僅害怕影片只有一部），影片資料參考附錄一到三，這些影片未來將會進行大規模常模施測，期能增加常模資料庫影片數量。

airiti

參考文獻

- 林瑞欽 (1990) : 〈修訂羅氏自重感量表的信度與效度研究〉。《國立中正大學學報》, 1, 29-46。[Lin, R. C. (1990). Reliability and validity of the Rosenberg self-esteem scale on Chinese children. *Journal of National Chung Cheng University*, 1, 29-46.]
- 翁嘉英、林宜美、呂碧鴻、陳秀蓉、吳英璋、鄭逸如 (2008) : 〈「短式華人敵意量表」之發展與信效度考驗〉。《測驗學刊》, 55, 463-487。[Weng, C.-Y., Lin, I.-M., Lue, B.-H., Chen, H.-J., Wu, Y.-C., & Cheng, Y.-R. (2008). Development and psychometric properties of the Chinese hostility inventory: Short form. *Psychological Testing*, 55, 463-487.]
- 鍾玉琪 (2011) : 《台灣版D型人格量表——DS14 再次修訂》。國立中正大學臨床心理學研究所, 碩士論文。[Chung, Y.-C. (2011). *Remodification of the type D personality scale-DS14 Taiwanese version*. Unpublished master thesis, National Chung Cheng University.]
- Bradley, M. M., & Lang, P. J. (1994). Measuring emotion: The self-assessment manikin and the semantic differential. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 25, 49-59.
- Cabanac, M. (2002). What is emotion? *Behavioural Processes*, 60, 69-83.
- Denollet, J. (1998). Personality and coronary heart disease: The type-D scale-16 (DS16). *Annals of Behavioral Medicine*, 20, 209-215.
- Denollet, J. (2005). DS14: Standard assessment of negative affectivity, social inhibition, and type D personality. *Psychosomatic Medicine*, 67, 89-97.
- Denollet, J., Sys, S. U., & Brutsaert, D. L. (1995). Personality and mortality after myocardial infarction. *Psychosomatic Medicine*, 57, 582-591.
- Eckhardt, C., Norlander, B., & Deffenbacher, J. (2004). The assessment of anger and hostility: A critical review. *Aggression and Violent Behavior*, 9, 17-43.
- Ekman, P. (1992a). Are there basic emotions? *Psychological Review*, 99, 550-553.
- Ekman, P. (1992b). An argument for basic emotions. *Cognition and Emotion*, 6, 169-200.
- Fredrickson, B. L. (1998). What good are positive emotions? *Review of General Psychology*, 2, 300-319.
- Gross, J. J., & Levenson, R. W. (1995). Emotion elicitation using films. *Cognition and Emotion*, 9, 87-108.
- Hagemann, D., Naumann, E., Maier, S., Becker, G., Lürken, A., & Bartussek, D. (1999). The assessment of affective reactivity using films: Validity, reliability and sex differences. *Personality and Individual Differences*, 26, 627-639.
- Kring, A. M., & Gordon, A. H. (1998). Sex differences in emotion: Expression, experience, and physiology. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74, 686-703.
- Lang, P. J. (1980). Behavioral treatment and bio-behavioral assessment: Computer applications. In J. B. Sidowski, J. H. Johnson, & T. A. Williams (Eds.), *Technology in mental health care delivery systems* (pp. 119-137). Norwood, NJ: Ablex.
- Leary, M. R. (1990). Responses to social exclusion: Social anxiety, jealousy, loneliness, depression, and low self-esteem. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 9, 221-229.
- Leary, M. R., Schreindorfer, L. S., & Haupt, A. L. (1995). The role of low self-esteem in emotional and behavioral problems: Why is low self-esteem dysfunctional? *Journal of Social and Clinical Psychology*, 14, 297-314.
- Plantinga, C. (2006). Disgusted at the movies. *Film Studies: An International Review*, 8, 81-92.
- Philippot, P. (1993). Inducing and assessing differentiated emotion-feeling states in the laboratory. *Cognition and Emotion*, 7, 171-193.
- Sauter, D. A., & Scott, S. K. (2007). More than one kind of happiness: Can we recognize vocal expressions of different positive states? *Motivation and Emotion*, 31, 192-199.
- Schaefer, A., Nils, F., Sanchez, X., & Philippot, P. (2010). Assessing the effectiveness of a large database of emotion-eliciting films: A new tool for emotion researchers. *Cognition and Emotion*, 24, 1153-1172.
- Wheeler, R. E., Davidson, R. J., & Tomarken, A. J. (1993). Frontal brain asymmetry and emotional reactivity: A biological substrate of affective style. *Psychophysiology*, 30, 82-89.

附錄一：新收影片——前測篩選後之最佳影片資訊

情緒	影片編號	片名	類型	時間(秒)	片段描述	片段內容
中性	129.	00215五城雲霧之美WuCheng Beauty of Clouds	自製影片	14		雲霧繚繞在五城山區邊的情景。
	132.	翱翔	自製影片	57		從黃昏的海港景觀接到海岸邊的風景。
快樂	163.	二十四笑好不好笑	自製影片	157		一名男子呈現24種笑的方式。
	166.	史上最好笑的我猜	電視節目	196	從來賓開始講自己的故事到介紹來賓結束。	本來是來賓要唱歌，結果變成主持人在唱。
生氣	135.	【動物救援小組】變態逼家貓生吞無毛初生幼鼠 動物救援小組批虐待動物	電視新聞	107		三童強逼家貓吃幼鼠，家長不制止還把過程錄成影片放上網。
	137.	象腿妹狂踢國中妹：新竹市霸凌	自製影片	253		女國中生遭霸凌。
難過	140.	為流浪動物苦「爬」	自製影片	259		一名愛狗人士希望民眾重視流浪狗。
	141.	食品系同班同學午餐約會成「死亡之約」	電視新聞	113		好朋友一起吃午餐，卻遭車禍一同赴黃泉。
害怕	158.	2011輔仁大傳恐怖校園電影短片《尾行》	自製影片	350		一名女子被男子跟蹤。
噁心	153.	20110215長蛆的老鼠-1	自製影片	64		一隻已經死掉的老鼠體內長蛆。
	155.	馬克嘔吐	自製影片	186		某人嘔吐的過程。
驚訝	143.	神奇魔幻大匯演劉謙三最快手法	電視節目	69	從節目進場字幕畫面開始到劉謙說「接下來就是不可思議的時刻」結束	劉謙不停將香菸跟打火機變消失又變出來。
	145.	令人驚訝的台灣製造椅子	自製影片	65		台灣設計師向眾人展示一張可以隨意改變形狀的椅子。

附錄二：新收影片——前測篩選後除中性外所有情緒之最佳影片成功分數

目標情緒 類別	影片編號及名稱	目標情緒 平均得分	命中率	目標情緒 z分數	命中率 z分數	成功分數
快樂	163. 二十四笑好不好笑	5.8	0.89	0.72	0.58	1.29
	166. 史上最好笑的我猜	6.25	0.78	1.1	0.01	1.12
生氣	135. 【動物救援小組】變態逼家貓生吞無毛初生幼鼠動物救援小組 批虐待動物	6.29	0.33	1.14	-0.72	0.42
	137. 象腿妹狂踢國中妹：新竹市霸凌	6.06	0.37	0.93	0	0.93
難過	140. 為流浪動物苦「爬」	5.82	0.51	0.75	-0.4	0.35
	141. 食品系同班同學午餐約會 成「死亡之約」	5.3	0.64	0.24	0.56	0.81
害怕	158. 2011輔仁大傳恐怖校園電影短片《尾行》	4.63	0.51	0.3	0.41	0.72
噁心	153. 20110215長蛆的老鼠-1	4.71	0.89	-0.15	1.46	1.31
	155. 馬克噁吐	6.02	0.71	1.53	0.31	1.84
驚訝	143. 神奇魔幻大匯演劉謙三最快手法	4.86	0.5	0.92	0.53	1.45
	145. 令人驚訝的台灣製造椅子	4.04	0.59	0.04	1.25	1.28

附錄三：新收影片——所有最佳影片在正負向性與類別上之得分

目標情緒 類別	影片編號及名稱	正負向性	快樂	生氣	難過	滿足	害怕	噁心	驚訝
中性	129. 00215五城雲霧之美 WuCheng Beauty of Clouds	5.31	0.8	0.09	0.06	0.77	0.2	0	0.54
	132. 翱翔	5.59 ++++	1.77	0.03	0.23	1.67	0	0	0.21
快樂	163. 二十四笑好不好笑	7.86 ++++	5.8	0.03	0.09	2.2	0	0.23	1.34
	166. 史上最好笑的我猜	7.81 ++++	6.25	0.47	0.28	3.13	0.09	0.16	2.88
生氣	135. 【動物救援小組】變態逼家貓生吞無毛初生幼鼠動物救援小組批虐待動物	1.92 ----	0.06	6.29	3.8	0.02	1.73	<u>4.63</u>	3.49
	137. 象腿妹狂踢國中妹：新竹市霸凌	1.77 ----	0.26	6.06	3.71	0	1.4	<u>4.2</u>	2.06
難過	140. 為流浪動物苦「爬」	2.69 ----	0.31	3.79	5.82	0.08	2.62	<u>4.05</u>	2.62
	141. 食品系同班同學午餐約會 成「死亡之約」	2.51 ----	0.12	2.7	5.3	0.18	2.2	0.74	2.46
害怕	158. 2011輔仁大傳恐怖校園電影短片《尾行》	3.03 ----	0.03	1.03	1.17	0	4.63	3.37	2.09
噁心	153. 20110215長蛆的老鼠-1	3.6 ----	0	0.29	0.29	0	1.26	4.71	0.86
	155. 馬克噁吐	2.57 ----	0.76	2.06	0.04	0.22	1.63	6.02	3.43
驚訝	143. 神奇魔幻大匯演劉謙三最快手法	6.96 ++++	<u>4</u>	0.32	0.12	2.55	0.08	0.22	4.86
	145. 令人驚訝的台灣製造椅子	6.18 ++++	<u>3.08</u>	0.06	0.04	2.08	0.16	0	4.04

註：1. 粗體字為目標情緒。

2. 畫底線者表示該情緒與目標情緒間差異未達顯著 ($p > .05$)。

3. ++/-- 顯著高/低於中間值5 ($p < .01$)。

4. ++++/---- 顯著高/低於中間值5 ($p < .001$)。

Taiwan Corpora of Chinese Emotions and Relevant Psychophysiological Data -- Standard Chinese Emotional Film Clips Database and Subjective Evaluation Normative Data

Yu-Chi Liang,¹ Shulan Hsieh,^{2,3} Chia-Ying Weng,¹ and Chien-Ru Sun⁴

¹Department of Psychology, National Chung Cheng University

²Department of Psychology, National Cheng Kung University

³Institute of Allied Health Sciences, National Cheng Kung University

⁴Department of Psychology, National Chengchi University

How to elicit pure and specific emotion from various subjects under standardized experimental conditions has been a primary problem faced by all affective science researchers. One of the most common and effective methods for this purpose is to use emotional film clips as stimulus materials. Many countries, such as the USA and Germany, have established databases of emotional film clips that are compatible with their cultures. The purpose of this study was to construct a database of Chinese emotional film clips that are compatible with the Taiwanese culture. To construct this database, which is designed to induce the emotions of neutrality, amusement, anger, sadness, contentment, fear, disgust, and surprise, 350 film clips were collected. After a preliminary screening, 120 film clips were included in a pilot study. Finally, 27 film clips were chosen for norm testing, and each clip was watched by at least 349 subjects. To rule out the effects of personal features, such as sex, whether the clip has been seen before, and the presence of other viewers, we added three psychological inventories to screen the subjects. The inventories included the Revised Rosenberg Self-Esteem Scale (Lin, 1990), the Chinese Hostility Inventory-Short Form (Weng et al., 2008), and the Type D Scale-14, Taiwanese-Revised Scale (DS14-TR) (Chung, 2011). After the screening and inventory tests were completed, we constructed a database of Chinese emotional film clips that can induce the emotions of neutrality, amusement, anger, sadness, fear, disgust, and surprise.

Keywords: *Taiwan, emotion, emotion category, film clips*