

當電視卡通走進藝術課堂時， 將蹦出怎樣的創意火花!?

How the Originality Will Appear
When TV Cartoon Enters Art Lecture?

張家琳
Chia-Lin CHANG
台北市文山區興隆國小藝術與人文教師



壹、發現當代藝術教育的新方向

近年來，隨著視覺文化藝術教育（Visual Culture Art Education）逐漸受到國內外藝術教育學者（Efland, 2002；Freedman, 2000；郭禎祥，2001；趙惠玲，2001）的重視，越來越多視覺文化影像的解讀與批判，逐漸成為藝術教育課程中不可忽略的重點。透過影像的分析，解構影像的內涵、符號與意義，再提出其傳達的訊息，引導學童經此了解其與自己、社會和自然之間的互動關係，成為當代藝術教育的核心。視覺影像的力量逐漸延伸，

從傳統的精緻藝術蔓延到流行文化，視覺文化影像為藝術教育所帶來的衝擊與效應，已經不可同日而語。

除此之外，創造力教育在各國社會文化發展上的崛起，也為當代藝術教育帶來新的影響，以藝術教育培養具備創造力與文化觀的人才，也逐漸成為了新的教育方向之一。創造力的培養為何重要？國際著名的創造力研究學者Sternberg與Lubart（1999）就曾經提過——創造力對於個人與社會皆相當重要，在個人層面其認為創造力解決我們在工作與生活上的問題；而在社會層面創造力可以帶動

科學發現、藝術活動、發明等，創新出現的產品與服務亦可刺激經濟上的進步。由此我們可知，創造力在當代藝術教育的範疇裡是不可缺少的，國內積極推動的「文化創意產業」即是一個好例子。我們要有優質的文化創意，才能使創意產業生成；要有優質的文化創意，端賴藝術教育的推動與改革。培養學童的創造力思維與表現，激發其感性的知覺與敏銳度，並開發其右腦的能力，逐漸成為我們應該關心的下一個延伸範疇。

身為藝術教師的我們，應該開始探究「視覺文化」與「創造力」在當代藝術教育裡的指標意義，如何在藝術課堂上透過視覺文化影像啟發學童的創造力思維、創造力人格與創造力表現，也是我們得開始著墨的環節。基於上述的原因，筆者欲以電視卡通做為融入視覺藝術教育課程的媒材，期待此課程能幫助學童的創造力獲得進步。因此，本文主要探討的重點為：

- 一、探討在融合電視卡通的視覺藝術課程學習活動中，學童的反應和回饋。
- 二、分析學童在課程實施後的作品內容與特色。
- 三、提出融合電視卡通之視覺藝術課程，對學童創造力的影響與教學建議。

貳、電視卡通對當代藝術教育所激起的創意火花

一、釐清後現代大眾與電子媒體對於當代藝術教育的意義

趙惠玲（2005）認為相對於後現代藝術思潮的變化，在今日藝術教育中對於藝術的學習，不應只是局限在精緻藝術上，也要擴張到與學生日常生活相關的大眾藝術、流行文化產物的學習。後現代大眾與電子媒體蓬勃的發展，在近年來更是涵蓋多種層面。不論是電視節目、新聞、廣告、動畫卡通、網路遊戲、漫畫等等（Walker & Chaplin, 1997, p. 33），皆是在我們日常生活中常接觸的視覺文化影像，而且這些影像也在學童的世界裡，形成了一股強大的力量，因為其反映了學童的生活價值觀與次級文化的關懷核心，對於藝術教育的衝擊當然也不可漠視。當我們回歸到藝術教育的主體——學童的身上時，我們是不是省思過如何幫助學童了解、解讀、分析與判別這些大眾與電子媒體？這些電子媒體對於學童有何種意義？我們是不是對於這些意義有所重視，並將其注入到視覺藝術教學中呢？

身為藝術教師的我們，應該重新省視大眾與電子媒體對於當代藝術教育的意義，我們應該認同其對於學童在視覺文化學習上的影響，並且探究為何學童對於某些大眾與電子媒體感興趣，其背景脈絡與原因可能是什麼？其對於社會環境與學童的次級文化又有何種聯繫性？學童受大眾與電子媒體影響後的藝術表現，又與之前有何不同？在不斷地分析、探討與釐清的過程裡，大眾與電子媒體在當代藝術教育的地位與價值將越來越清晰，我們如何將這些媒體應用到藝術教育課程中，也才能有更正確的概念與認知。

二、從面對問題、思考問題、發現方法與解決問題的過程中，發現創造力

陳龍安（2006）認為創造有五個向度，其分別為：敏覺力（sensitivity）、流暢力（fluency）、變通力（flexibility）、獨創力（originality）與精進力（elaboration）。在其論述中，創造力（creativity）是創新的知識基礎，創新（innovation）是創造力的具體實踐。創造力可說是一種經由舊經驗與舊知識的改造、創新，並以全新的概念或處理方式來解決問題的能力。在視覺文化的領域中，創意表現更是處處可見，以電視卡通為例，我們可以發現電視卡通的呈現方式、人物造型與劇情內容，不斷推陳出新，「創造」在此媒體中的應用相當普遍。在藝術教育中培養學童了解何謂創新，甚至擁有創新的能力，即是一種創造力的養成。但是，創造力的辨識、發掘與實踐該如何融入我們的教學呢？的確值得藝術教師們仔細思索。

筆者認為創造力的出現不是一個偶發現象，它是一連串的歷程組合而成的，而這些歷程皆是達成創造力不可或缺的環節。華勒氏（Wallas, 1926）就曾提出「創造是一種歷程」，他提出創造力的四個歷程為：

- （一）準備階段：在蒐集有關的資料與問題之後，結合本來的舊經驗和新知識。
- （二）醞釀階段：遇到解決問題的瓶頸，雖然暫時無法想出解決的辦法，但是在潛意識之中，依然在想可解決的方案。
- （三）豁朗階段：突然頓悟，發現解決問題的關鍵所在。
- （四）驗證階段：實現頓悟的觀念，並驗證其是否可行。

而美國著名的藝術教授貝蒂·愛德華（Betty Edwards）（2005）也曾經提出創造過程的五個



圖1 卡通《海綿寶寶》圖片。圖片來源：tvguide.cctv.com/20070621/106912.shtml



圖2 卡通《航海王》圖片。圖片來源：http://static.flickr.com/91/210706301_b4986bf0b4.jpg



圖3 學童思考如何製作富有創意的卡通內容。

階段，其分別為「初步靈感」—發現問題的初步階段、「累積」—研究調查並收集資訊、「孵化」—深思熟慮，仔細考量、「啟發」—得到靈感、「驗證」—將解決方式具體化，並體察方案的實用性。由此我們可知，創造的過程從問題產生時即開始發動，能夠擁有面對問題、思考問題、發現方法與解決問題的能力，即是創造力！

三、幫助學童從電視卡通中發現創造力元素

如何幫助學童從電視卡通中發現創造力元素，並且將它們融入在視覺藝術的學習上以提升其創造力呢？筆者認為必須經由視覺藝術訓練其知覺、聯想、符號類化與感性思維來做為引發。當我們在藝術課堂上展現卡通影像時，我們如何幫助學童看見卡通設計者，在圖像的搭配與符號意義使用上的創意（creative idea）？當我們談到電視卡通的劇情時，我們如何引導學童了解卡通劇情為何吸引人們的目光？其中的創意布局可能是什麼？當學童在教室內對於卡通人物的特色琅琅上口時，我們如何幫助他們辨識卡通人物裡的創意與非創意外型設計？要從電視卡通的例子裡發現「創意」之所在，沒有優越的知覺、聯想、符號類化與感性思維能力是不可能達成的，所以這固然成為了我們要教導學童的重點。此外，毛連塢（2000）認為創造力除了需要智力的基礎，也需要有知覺、認知、聯想、趨合和符號化、概念化的能力，更需要有創造性的人格特質和環境，由此可見透過電視卡通培養學童創造力的同時，藝術教師也應該要善用電視卡通，適時地給予學童培養創造性態度的機會，以幫助其創造性的人格能夠得到啟發，並可以利用電視卡通營造有利於創造力發展的氣氛與環境，如此才能真正健全學童的創造力發展。

參、以電視卡通融入視覺藝術課程的教學過程

筆者期透過電視卡通融入視覺藝術課程的教學方式，能促進學童在創造思考與繪圖創造力的進步，課程實施的主要目標有三：一為培養學童發掘視覺影像中創意元素的能力；其次為增進學童在藝術上的創造思考能力；最後為增加學生繪圖表現的創造力。以下為本課程的實施內容細則：

- 一、視覺藝術課程融入教材：電視卡通。
 - 二、教學對象：六年級學童共54人（兩個班級）。
 - 三、實施時間：六週。
 - 四、課程實施方式：以「行動研究」方式進行。探究電視卡通的介入是否對學童創造力的表現有所影響。
 - 五、課程單元名稱：「電視卡通的創意世界」。
- 筆者分別以「課程計畫」（Planning）、「課程教學」（Instruction）與「課程評量」（Assessment）等三方面來敘述：

一、課程計畫（Planning）

首先釐清課程實施前的計畫重點，課程計畫內容主要在幫助課程目標能順利達成，並且選擇出適當的教材與評量工具，以幫助教學能達到更大的效益。在選擇電視卡通教材前，筆者先行透過問卷調查以了解學童喜歡的卡通類別，並且從中選擇創意的圖形、內容以設計適當的教學內容。評量方式則以訪談與作品評析為主，訪談目的為了解學童是否有創造思考的過程，而作品評析欲比較學童在課程實施前、後的創造力表現情形。

二、課程教學（Instruction）

第一單元：「創意卡通動動腦」。透過《海綿寶寶》、《航海王》與《多啦A夢》等三部在學童次級文化中相當流行的卡通做為教材（已透過問

卷調查，確認其為學童最喜愛的三部卡通），透過電腦播放其影像與內容片段，引導學童發現這些卡通中的創意元素，筆者引導問題如下：

- （一）《海綿寶寶》（見圖1）、《航海王》（見圖2）與《多啦A夢》這三部卡通的人物造型與個性，具有哪些創意與特色？
- （二）你覺得比較起來哪一部卡通最有創意？為什麼你會這樣覺得？
- （三）你認為這三部卡通，能吸引大家喜歡的最重要原因是什麼？

透過上述的引導方式，主要目的在於幫助學童發現電視卡通中的創意成分，並刺激其連結能力，使其能具體敘述卡通內容中的獨特之處，以幫助其增進發掘視覺影像創意元素的能力。本單元的實施時間為兩節課，在課程的進行過程中，筆者經由提問、互動與學童達成共識，並請其將聯想到的創意表現記錄下來。

第二單元：「創意卡通小編劇」。此單元之教學重點主要在引導學童藉由卡通人物的設計與畫面劇情編創的練習，增進自己在藝術上的創造思考能力與繪圖表現的創造力。一開始，引導學童將其聯想與分析的卡通創意元素分析、解構，並請其將這些元素重新應用在卡通人物創作或劇情內容聯想上，幫助學童從舊有的視覺媒材中，孕育新的靈感與創意。筆者所使用的教學引導問題如：

- （一）你從我們所討論的創意卡通中，得到怎樣的創作靈感？
- （二）你覺得卡通人物的造型與劇情內容該怎樣設計，才能稱得上是創意呢？
- （三）試著將你的創意想法融入「創意卡通小編劇」的作品中，設計一部令人感到有創意的卡通吧！

本單元課程共實施八節課，學童的學習重點除了上述的內容外，也必須思考如何創作出能夠吸引他人目光的卡通畫面，所以在畫面設計的考量

上，要求學童思考的並不僅局限在創意與否而已，更要他們考量呈現內容的視傳效果，學習活動如圖3所示：

第三單元：「創意卡通達人」。在本單元的教學中，筆者展現學童在「創意卡通小編劇」所創作的卡通人物造型與畫面劇情，並請其他同儕票選最富創意的卡通表現。本單元共計實施兩節課，在課程進行的過程裡，筆者引導學童向其他同儕介紹自己的卡通創意與值得欣賞之處，並請其他同儕給予回饋與建議。在相互討論過程中，筆者發現學童與同儕之間可以達到更多的共識，而這些共識是對於卡通創意表現與內容編創的一種優劣判斷，幫助學童學習「創意」不僅是畫面是否有獨創的表現而已，更重要的，是否具備「吸引他人目光」的力量。

三、課程評量（Assessment）

在融合電視卡通的視覺藝術課程中，經常實施形成性評量是必備的，因為學童是否能發現電視卡通的創意元素？是否能思考如何製作創意的卡通人物造型與劇情？是否能將心中的創意展現與創作出兼具創造力與品質的作品？是值得我們注意的。身為藝術教師的我們，不能以單一的成績評量來斷定學生是否達到學習功效，參照以上的三個形成性評量重點是相當重要的，如此也能幫助藝術教師更容易地掌握學生在此融合課程中的理解狀況。此外，在總結性評量的過程裡，我們也應該注重學生在整體的發言回饋、心得感想與圖像詮釋的學習狀況與態度，這些質性的評量方式，能更深刻地顯現出學生在「整體創造過程」中的變化。綜合上述，筆者將融合電視卡通的視覺藝術教育課程的評量架構圖歸納如下（如圖4）：

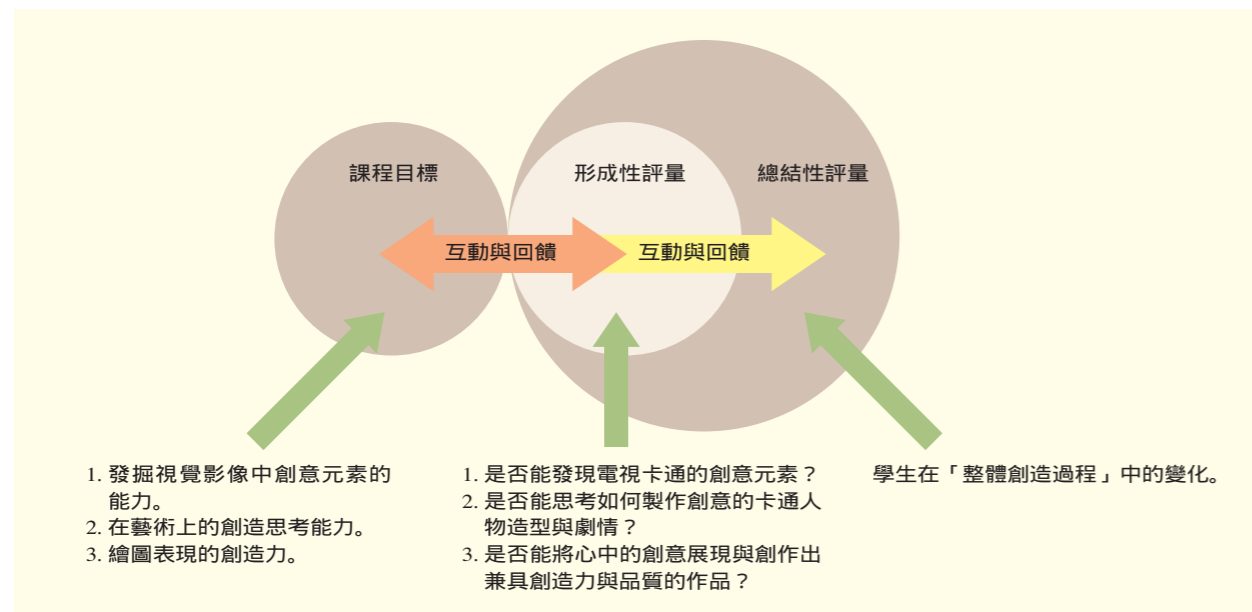


圖4 融合電視卡通的視覺藝術教育課程的評量架構圖。

肆、學童在課程實施過程裡的創造力表現情形

一、課程實施過程中的學童反應與教學紀錄

學童在融合電視卡通之視覺藝術課程的學習過程中，有許多與教師之間的互動想法，以下筆者就4位學童的訪談回饋心得，做為例子以闡述之：

(一) 學生 (20080514SI06)

教師：你最常看哪部電視卡通？你覺得這部卡通那方面是最有創意的地方？

學生：我最喜歡《海綿寶寶》，因為在這部卡通中海綿寶寶跟他的好朋友都住在海底世界，但是卻跟我們的陸地生活一樣，有車子、飛機、高樓，我覺得這是一部很有創意的卡通。

(二) 學生 (20080521SI12)

教師：你認為怎樣的卡通劇情可以吸引其他同學，你有什麼創意的好點子嗎？

學生：我覺得有許多卡通人物同時出現的卡通劇情最有趣，因為可以同時看到這些卡通人物搞笑，而且這樣的劇情也很有創意，會吸引大家去看看。

(三) 學生 (20080528SI31)

教師：你想製作怎樣的創意卡通內容，是不是可以和老師分享一下呢？

學生：我希望可以製作一部未來世界的卡通，在這個世界裡會出現許多奇特的動物，而且汽車也能在天上飛，人類可以穿越時空回到古代。

(四) 學生 (20080604SI28)

教師：在這幾週融合電視卡通的藝術課程學習之後，你覺得你學到了什麼？

學生：我覺得在圖畫中加入卡通來設計劇情很有趣，而且老師也給我們很多的建議，我在跟同學的討論中也得到很多學習，我在設計圖畫時有更多的創意想法，這是我的收穫。

藉著上述四個質性訪談的案例，我們可以發現學童對於電視卡通融合在藝術課程的學習，是抱持正面積極的態度，他們發現許多電視卡通的優點與創意所在，並且試圖在自己的創作中，加入創意的想法，以下筆者就課程進行後的心得，分三項重點論述：

(一) 電視卡通喚起學童次級文化所關心的核心焦點，所以這項媒材對於其在創造啟發、創意想像與創意表現上的學習功效，有立竿見影的效果，學童不僅樂於表達自己對於電視卡通內涵的想法，並且能發掘其中的創意元素，並將其應用在繪圖作品上。

(二) 藝術教師適當的引導與提醒，可幫助學童免除許多直接模仿電視卡通原本劇情的狀況，轉而能以自己的創意想像去展現不一樣的劇情設計與人物造型。即使學童採用某些卡通人物的造型，只要其故事內容的創意有別於原本的卡通內容，都應該給予相當的肯定和支持。

(三) 教師在和學童互動與討論其繪圖創作的內容時，可以發現學童有許多相當有創意的想法，但是某些學童在創作上依然容易忽略創意的想法，而在卡通人物的外型描繪上花費



圖5 爆笑卡通 2008 彩色筆 50×35CM
學童創作自述：這是一齣很爆笑的卡通，希望大家看了都能哈哈大笑！



圖6 香菇頭 2008 色鉛筆 50×35CM
學童創作自述：所有的卡通朋友在參加抽獎大會，但是香菇頭它卻抽不到大獎，因為。



圖7 卡通演唱會 2008 色鉛筆 50×35CM
學童創作自述：賤兔、海綿寶寶、派大星、米老鼠、多啦A夢、天線寶寶與凱蒂貓準備要開一個演唱會，大家都非常高興！



圖8 墳場探險 2008 彩色筆 50×35CM
學童創作自述：卡通好朋友們一起到恐怖的墳場冒險，並在那裏發生了許多趣事！

太多時間精力，適當幫助學童找到本課程的學習重點，是藝術教師不可忽略的。

二、學童在繪圖作品上的創造力表現情形

筆者從54位六年級學童中，篩選出的8張圖畫，藉此展現六年級學童對於電視卡通的詮釋方式與創造表現類別。在此，研究者將學童的作品分為四大類，第一類為「漫畫手法的創意表現」；第二類為「聚集卡通人物的創意表現」；第三類則是「想像世界的創意表現」，除透過作品的影像分析外，亦呈現學童的自我詮釋內容。(見圖5至圖12)。

(一) 漫畫手法的創意表現

約有56%的學童(30位，包含與其他類別重疊的部分)以漫畫手法來做為繪圖作品的表現內容，畫面劇情主要在呈現一些相當有趣的故事腳本，學童改造電視卡通人物原本的面貌或性格，改以誇

張、趣味化的方式來表現這些人物的特徵。此外，加入對話框以表達故事人物的互動用語也是特色之一，我們可以發現學童以詼諧的談話內容，試圖營造出令人會心一笑的卡通劇情。

(二) 聚集卡通人物的創意表現

約46%(25位，包含與其他類別重疊的部分)的學童以聚集卡通人物的創意表現，來做為繪圖作品的表現內容，畫面中充滿著各種不同故事背景的卡通人物，學童試圖將他們聚集在一起，並且喜歡安排一個情境，讓卡通人物們置身其中(例如：演唱會、墳場冒險或遊樂園等)。我們亦可從學童對卡通人物所設計的位置與行為發現，學童對於某些卡通人物具有較高度的偏好與認同感。

(三) 想像世界的創意表現

在54位學童中，約有59%的學童(32位，包含與其他類別重疊的部分)以此種風格做為其對於繪圖作品的展現，充滿豐富的想像、不合邏輯的場景

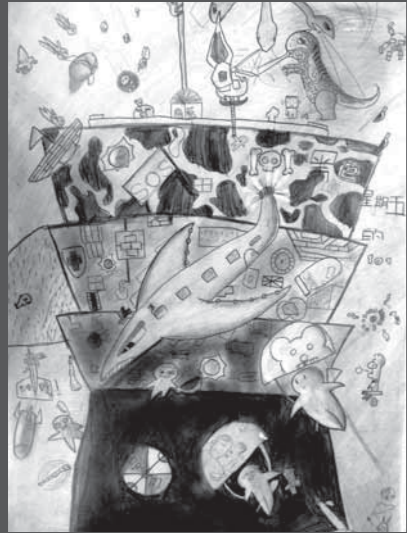


圖9 101大戰 2008 炭鉛筆 50×35CM
學童創作自述：這是位於101大樓的世紀之戰，大家都派出最強的武器準備攻擊！

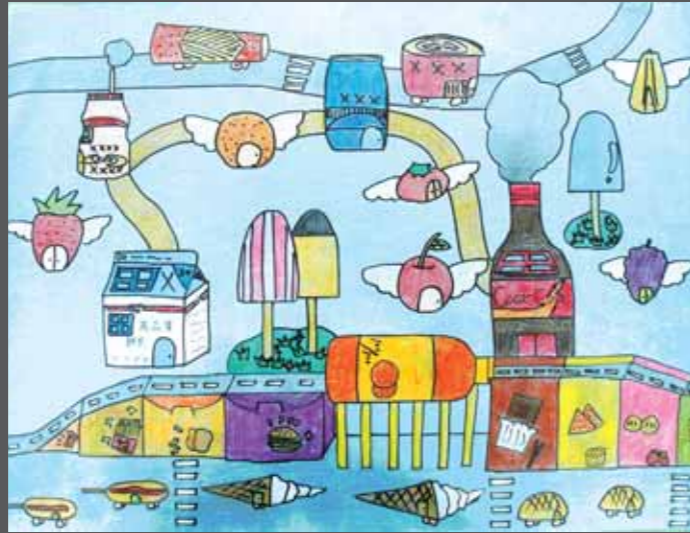


圖10 幻想城市 2008 彩色筆 50×35CM
學童創作自述：未來的城市會像卡通世界的糖果城市一樣，大家都過著很快樂幸福的日子！



圖11 超帥演出 2008 粉彩 50×35CM
學童創作自述：就像星光大道一樣的帥氣表演，卡通裡的帥氣男孩，受到大家的熱烈歡迎。



圖12 幸福的公主 2008 廣告顏料 50×35CM
學童創作自述：她是一位美麗的公主，住在一個非常美麗的城堡裡，每天都非常幸福快樂。

與擬人化的角色，諸多的影像來自於學童平日接觸到的電視卡通、網路遊戲與玩具，電視卡通並非故事中唯一的主角，表現內容也伴隨著許多流行文化的元素在裡頭，此類別的風格具有相當強烈的幻想性，學童有高度主導自我畫面內容的傾向，較少受到原本卡通故事內容的影響。

(四) 自我角色類化的創意表現

最後，約有24% (13位，包含與其他類別重疊的部分)的學童其表現風格屬於「自我角色類化」的創意表現，學童以電視卡通中的某個英雄角色、男女主角或特色人物做為模仿的對象，畫面的故事核心圍繞著學童對此人物的高度認同與推崇，此類別的表現風格也呈現出學童從卡通人物轉化到自己身上的夢想與期待。

從這8張圖畫所代表的四大類別裡，我們可以發現雖然學童有不同的表現形式與內容，但是我們依然可以強烈地感受到電視卡通對學童在繪圖表現的創造力影響。畫面中充滿著學童的想像力、創意編排與夢想期待，有別於其他媒材的限制，電視卡通對學童的渲染力更加具體與深刻。學童透過藝術創作詮釋自我欲展現的卡通故事內涵，不僅只是將卡通影像再現而已，學童更透過許多的創造思考，重新詮釋卡通影像在其思考世界裡的定位，學童的繪圖畫面中鮮少有呆板、局限的表現，相反的，學童在融合電視卡通的藝術創作中展現出高度的創造力、自主性、好奇心與變通力，電視卡通就如同是他們展現創意時的好夥伴，在畫面創造的同時學童亦得到許多樂趣與成就。

伍、融合電視卡通之視覺藝術課程帶來的成果與省思

一、課程實施後的成果

當筆者比較學童在課程實施前後的繪圖內容，可以清楚地感受到電視卡通為學童在創造力學習上所帶來的效益。融合電視卡通的視覺藝術課程對學童在繪圖表現上的創造力有明顯的效用，這些表現在先前的繪圖作品中並不是完全沒有，只是在本課程實施之後，學童的表現狀況更為顯著與活絡。此外，學童對於闡述自我的創作想法與心得也顯得踴躍，樂於跟教師與同儕們分享他在「創意卡通小編劇」中所創作的圖像內容與劇情故事；在其分享的過程中，我們也能發現電視卡通對於學童在藝術表現上的積極態度，起了有別於以往的變化。此外，筆者觀察到雖然學童對於電視卡通中的人物有模仿的現象，但其藝術表現卻依然保有其特有的創意思法，電視卡通不但會不阻礙學童的創意思考，反而是引起學童創造動機的誘因，學童的創意改造依然是處處可見的；筆者對於其創造力的展現（無論是多是少），都給予相當高度的肯定！

二、省思與建議

我們不能將學童的次級文化排除在藝術教育的範疇之外，因為這些次級文化反映出學童的價值觀與信念，同樣地，電視卡通不正也是學童時常討論的話題之一嗎？我們應該利用這項媒材以刺激學童的創造力表現，幫助學童從中得到以前從未曾在視

覺藝術課堂上所感受到的刺激。以下筆者提出幾項建議：

(一) 融合電視卡通之視覺藝術課程設計上的建議

在本課程設計中，融合這項媒材是為了刺激學童的創造力，我們藉由電視卡通中豐富的影像、劇情與聲光效果啟發學童的好奇心，激發他們的想像力與內在動機，以達成幫助其創造思考大幅增進的目的。但我們在課程設計的同時，必須注意課程的內涵是否扣緊教師欲傳達的教育目的，因為電視卡通一旦介入，教師又不能精確地抓緊每一個環節所欲啟發學童的內容，課程將容易流於形式而無法真正達到啟發創造力的目的，視覺藝術教師的課程設計時必須更加謹慎為宜。

(二) 對於視覺藝術教師的建議

電視卡通除了提供高度視覺刺激的畫面外，其提供的娛樂性更是吸引學童注意的重點，而這也往往是激起學童創造力不可或缺的元素。但是身為藝術教師的我們是否曾仔細思考過—如何轉化這些娛樂分子，並將其妥善地應用在藝術教學上呢？筆者建議藝術教師應該探究為何某些卡通對於學童特別有吸引力，其娛樂因子在哪些方面抓住了學童的目光，並且能激起學童次級文化的漣漪與創造力，反之，為何某些卡通達不到如此的效果，背後的原因又是什麼？探究卡通內容的娛樂性對於學童的意義，是我們在融合此項媒材進入視覺藝術課程前不可或缺的步驟，唯有仔細分析電視卡通的內涵與其所帶來的效應，我們視覺藝術課程的實施才能事半功倍。

參考資料

- 毛連堪等合著 (2000)：創造力研究。台北：心理。
- Edwards, B. (1987)：像藝術家一樣反轉思考 (*Drawing on the Artist Within*, 張索娃譯, 2005)。台北：時報。
- 郭禎祥 (2001)：新世紀藝術教育的變動。2001國際藝術教育學會亞洲地區學術研討會—第三屆海峽兩岸美術教育交流研討會論文集, 427-438。南投：中華民國藝術教育研究發展學會。
- 陳龍安 (2006)：創造思考教學的理論與實際 (6版)。台北：心理出版社。
- 趙惠玲 (2001)：視覺文化統整課程初探—從惠玲檳榔與荷莉的例子談起。新世紀藝術教育理論與實務國際學術研討會論文集, 411-433。台北：國立台灣師範大學美術學系。
- 趙惠玲 (2005)：視覺文化與藝術教育。台北：師大書苑。
- Efland, A. (2002). *Emerging visions of art education*. In NAEA Conference, March 2002. Miami: Florida.
- Freedman, K. (2000). Context as a part of visual culture. *Journal of Multicultural and cross-cultural*, 18, 41-44.
- Sternberg, R. J. (1999). *Handbook of creativity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Walker, J. & Chaplin, S. (1997). *Visual culture: An introduction*. New York: Manchester University Press.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York: Harcourt Brace and World.
- 動漫世界：海綿寶寶。2008年10月02日取自 tvguide.cctv.com/20070621/106912.shtml
- 航海王。2008年10月02日取自 http://static.flickr.com/91/210706301_b4986bf0b4.jpg