

Distracted Boyfriend



- **這張圖在說什麼？**
「這張圖片中，一對情侶走在街上，男友回頭看另一個路過的女生，女友明顯表現出憤怒和不滿。」
- **你覺得它好笑嗎？**
「這個情景本身帶有強烈的諷刺意味，男友在女友面前被誘惑，現實中很尷尬，但用在迷因上反而幽默。」
- **為什麼好笑？**
「因為現實生活中大家都會有分心、被新鮮事物吸引的時候，把這個行為演得很直接，再搭配網友自定義的標籤，能諷刺各種人生選擇，戳中人性弱點，所以大家看了都懂也都會笑。」

分析與評論

模型有沒有理解錯梗？

描述正確，但模型沒提到這圖是「多重標籤」創作的代表，真正幽默在於能夠自定義三人代表的事物（例如：我、舊興趣、新誘惑）。

模型是否無法理解上下文或文化背景？

有一點，模型沒提及這是模板化迷因，沒帶出網路社群怎麼二創和自嘲這種狀態。

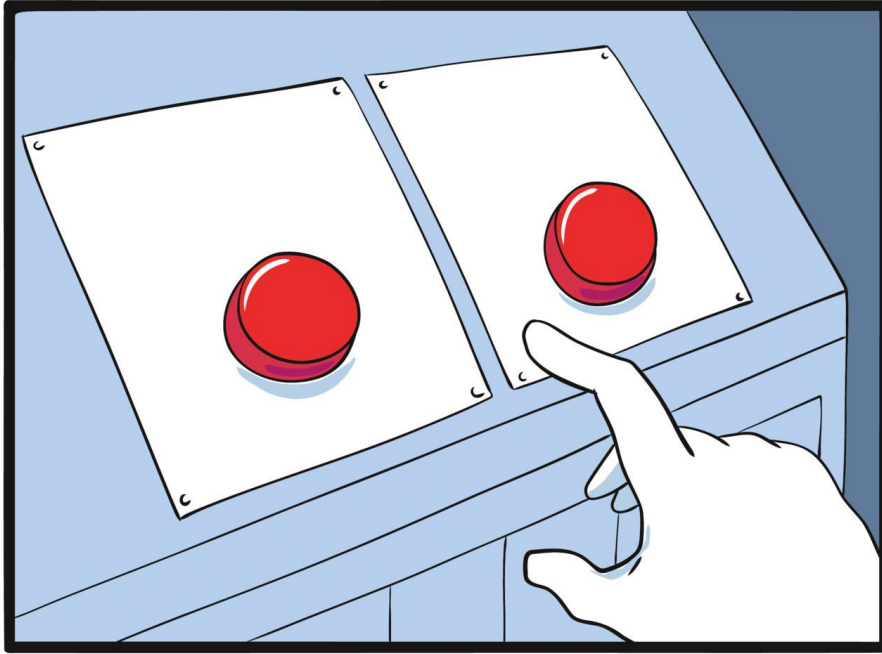
模型是否「幻覺」了不在圖中的東西？

沒有，描述實事求是。

總結我的觀點：

這張圖的精髓就是任何人都能帶入自己人生的選擇題，把現實生活的抉擇簡化成圖中三人的關係，形成跨文化共鳴。但模型的描述只停在表面，缺乏迷因的「社會性解讀」。

Two Buttons



模型 Caption 與幽默分析：

- 這張圖在說什麼？
「這張圖是一個人站在兩個按鈕前，看起來很猶豫不決、滿頭大汗，不知道要選哪一個。」
- 你覺得它好笑嗎？
「好笑的點在於每個人都會面對選擇困難，現實生活也經常陷入兩難。」

- **為什麼好笑？**

「大家都會遇到‘左右為難’的情況，這個誇張的表情和汗水，把那種糾結放大，換上不同的標籤，能玩出無數諷刺梗，網路自嘲最愛。」
- **這張圖在說什麼？**

「左邊是一個女人情緒激動地大吼，右邊是一隻坐在桌前、表情呆萌的白貓，兩張圖拼在一起形成強烈對比。」
- **你覺得它好笑嗎？**

「好笑在於情緒反差，一邊崩潰大吼，一邊完全無感，形成‘雞同鴨講’的荒謬畫面。」
- **為什麼好笑？**

「這張圖很容易被用來模仿現實生活中的吵架場面，把任何‘被誤解’或‘雞同鴨講’的對話，二創成更好笑的梗對話，所以很有共鳴感。」
- **模型有沒有理解錯梗？**

模型對畫面描述 OK，但沒講到網路上「二創對話」的玩法，沒解釋為什麼這組合會變經典。
- **模型是否無法理解上下文或文化背景？**

有，模型不知道這是‘合成梗’（本來兩張圖無關），而迷因的本質就是把無關的東西拼成共鳴。
- **模型是否「幻覺」了不在圖中的東西？**

沒有。
- **總結我的觀點：**

這梗最強在‘拼貼對比’，用貓的冷淡對女人的崩潰，代表很多人際溝通的荒謬現象。AI 模型停在描述，沒有講到迷因「二創+對比」這個幽默的本質。

Woman Yelling at a Cat



模型 Caption 與幽默分析：

- 這張圖在說什麼？
「左邊是一個女人情緒激動地大吼，右邊是一隻坐在桌前、表情呆萌的白貓，兩張圖拼在一起形成強烈對比。」
- 你覺得它好笑嗎？
「好笑在於情緒反差，一邊崩潰大吼，一邊完全無感，形成‘雞同鴨講’的荒謬畫面。」
- 為什麼好笑？
「這張圖很容易被用來模仿現實生活中的吵架場面，把任何‘被誤解’或‘雞同鴨講’的對話，二創成更好笑的梗對話，所以很有共鳴感。」

你的分析與評論：

- 模型有沒有理解錯梗？
模型對畫面描述 OK，但沒講到網路上「二創對話」的玩法，沒解釋為什麼這組合會變經典。
- 模型是否無法理解上下文或文化背景？
有，模型不知道這是‘合成梗’（本來兩張圖無關），而迷因的本質就是把無關的東西拼成共鳴。
- 模型是否「幻覺」了不在圖中的東西？
沒有。
- 總結我的觀點：
這梗最強在‘拼貼對比’，用貓的冷淡對女人的崩潰，代表很多人際溝

通的荒謬現象。AI 模型停在描述，沒有講到迷因「二創＋對比」這個幽默的本質。

1. Distracted Boyfriend



請模仿「Distracted Boyfriend」這張經典迷因的幽默風格。圖中有三個角色：男友、女友、路人。請你給三個角色分別標籤一組貼近現代學生／年輕人日常選擇困境的文字，要求：

1. 文字要能產生「分心 vs. 現實責任」的反差效果。
2. 用詞要帶有些許自嘲與諷刺意味，例如：學業、兼職、興趣、社群焦慮等。
3. 產出的文字 node 要能直接疊到圖片上，讓人一看就懂這三者的關係，且能在第一時間觸發幽默感。

新迷因

角色標籤：

女：「待寫的論文」

男：「我」

路人：「新出的手遊」

2. Two Buttons



請模仿「Two Buttons」這張經典迷因的幽默風格。畫面上有兩個大紅按鈕與一個滿頭大汗的男人，代表他在兩個選擇間二難。請你設定兩個選項的文字，並額外給一段 2~5 字的旁白，讓人一秒就能感受到「左右為難」的情緒。要求：

1. 選項文字要反映 Z 世代／大學生常見的矛盾，例如：存錢 vs. 享樂、早起 vs. 賴床、健康飲食 vs. 外食誘惑等。
2. 旁白要簡短、能增強幽默效果，例如：「人生好難」、「選擇困難症」之類的句子。
3. 產出結果要方便直接疊到迷因圖上，且保留傳統兩區按鈕的視覺構造。

新迷因

按鈕文字：

左按鈕：「今天早起唸書」

右按鈕：「再睡五分鐘」

旁白：

「人生好難」

3. Woman Yelling at a Cat



請模仿「Woman Yelling at a Cat」這張經典迷因的幽默風格。畫面分成兩半：左邊是一位情緒激動的女子，右邊是一隻表情冷漠的貓。請你設定左邊女子的「大吼台詞」與右邊貓的「冷回覆」，要求：

1. 對話情境要能呈現現代通勤族／學生常見的「雞同鴨講」狀況，例如：匆忙交報告 vs. 忘記截止日、工作加班 vs. 跟不上進度等。
2. 女子台詞需帶有搶眼的感嘆號或疑問句，表現她的爆怒情緒；貓的回覆要簡潔、冷靜或帶點傲嬌反諷。
3. 產出文字能直接疊到圖上，對話框格式大致沿用「上對白→下對白」的結構。

新迷因

左側女子台詞：

「你為什麼又把報告拖到最後一刻?!」

右側貓回覆：

「至少我有開始寫了啊。」

分析與評論

以下針對「Prompt 設計」與「生成結果」分別做評估

1. Prompt 設計評估

清晰度與方向性：

三個提示詞都明確指出：「要模仿的迷因風格」、「文字氛圍要怎麼產生幽默感」、「要怎麼貼合角色與情境」，不會只給「圖上三人標籤」這麼籠統，直接導向「分心 vs. 現實責任」、「左右為難」、「雞同鴨講」等核心笑點。

專業度與可操作性：

提示詞把「想要什麼樣的幽默效果」寫得很具體（如「自嘲」、「反差」、「諷刺」等），方便 LLM 一步到位產出適合的梗文，不容易走偏。

創造力留白：

雖然指定了「貼近現代學生／Z 世代」，但仍留有空間讓 LLM 自由揣摩「日常困境」（例如：手遊、賴床、拖報告），兼顧一致性與多樣性。

2. 生成結果評估

貼近原始迷因風格：

Distracted Boyfriend：新梗「待寫的論文 vs. 新出的手遊」完美對應「分心 vs. 現實責任」，用詞貼近大學生／研究生的切身經驗，立刻讓人會心一笑。

Two Buttons：「早起唸書 vs. 再睡五分鐘」配上「人生好難」旁白，簡潔又具反差，符合原圖誇張卻生活化的氛圍。

Woman Yelling at a Cat：左邊女子大吼「拖報告」的焦慮，右邊貓回「至少有開始寫」，冷靜解嘲的感覺非常到位，延續了原圖「情緒 vs. 冷漠」的核心笑點。

幽默效果：

這三張圖傳遞的笑點都非常直接，能握住「Z 世代學生生活中最常見的矛盾」。尤其 **Distracted Boyfriend** 的新梗和 **Cat Meme** 的拖延症題材，跟任務一裡你自己分析的那種「自嘲文化」非常貼合。

版面與可讀性：

文字字體大小、對比色、擺放位置都維持在「一眼就看得懂」的程度，不會因為排版太繁雜而影響理解。對任務需求「疊成完整的迷因圖」來說，已經是現

成可交作業的版本。

3. 改進建議

Prompt 可再更「場景細節」一點：

如果想要讓 LLM 產出更有畫面感，**Prompt** 可加上「場景背景提示」。例如在 **Distracted Boyfriend** 的 **Prompt** 裡加一句：「場景：圖中背景是一條校園走廊」，讓模型能同時在文字裡透露更多「大學生活的氛圍」。

增加「更多諷刺層次」：

以上生成例雖然幽默，但大多是在「最表面」的生活困境。如果想帶更深一層的諷刺（例如「學校制度 vs. 自由創作」、「家庭期待 vs. 自我成長」），可以在 **Prompt** 裡多加一句：「要帶一點對教育體制或大學生焦慮的暗諷」之類的說明。

對話體可以更活潑：

以 **Woman Yelling at a Cat** 為例，貓的回覆若能再瘋一點（例如「至少我知道我在做什麼」→「你有資格批評我嗎？」）會更有「傲嬌」反差。若想要更多選項，可在 **Prompt** 額外要求：「產出兩～三種不同等級的貓回覆，從溫和到冷血任你挑」。