

劉紀蕙 (1997)。跨藝術互文與女性空間：從後設電影談蘿茲瑪的藝術相對論。
中外文學，第25卷12期，52-81。

(二) 英文部分

Bacon-Smith, C. (2001). *Enterprising women: Television fandom and the creation of popular myth*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press.

Bartky, S. L. (1990). *Femininity and domination: Studies in the phenomenology of oppression*. New York: Routledge.

Chen, J. S. (2003). The comic/anime fan culture in Taiwan: With a focus on adolescents' experiences. *The Journal of Social Theory in Art Education*, 23, 89-103.

Chen, J. S. (2004). Meditating on the voiceless words of the invisible other: Young female anime fan artists' Narratives of gender images. *The Journal of Social Theory in Art Education*, 24, 213-233.

Fiske, J. (1989). Moments of television: Neither the text nor the audience. In E. Seiter, H. Borchers, G. Kreutzner and E. Warth (ed.), *Remote control: Television, audiences & cultural power* (pp. 70-85). London and New York: Routledge.

Jagodzinski, J. (2004). Questioning fantasies of popular resistance: Democratic populism and radical politics in visual culture. *The Journal of Social Theory in Art Education*, 24, 257-299.

Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. New York: Routledge.

Kinsella, S. (2000). *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Klages, M. (1997). Helene Cixous: "The Laugh of the Medusa", <http://www.colorado.edu/English/ENGL2012Klages/cixous.html>

Klages, M. (2001). Mikhail Bakhtin, <http://www.colorado.edu/English/ENGL2012Klages/bakhtin.html>

McRobbie, A., & Garber, J. (2000). Girls and subcultures. In A. McRobbie (2000). *Feminism and youth culture* (pp. 12-25). New York: Routledge

迪士尼與宮崎駿動畫作品 特質與女性角色詮釋之比較

鍾旻家*

摘要

作者基於對動畫之喜愛且經過多年觀看迪士尼與宮崎駿動畫卡通作品與瞭解實際製作動畫，意圖探討迪士尼與宮崎駿動畫作品之所以風靡全球之因素。

本文之研究重點有三個面向：〈一〉在探究迪士尼與宮崎駿之動畫卡通居於主流動畫領導地位之因素，以作品特色和女性角色兩大面向著手分析其成功因素。以作品特色論之，迪士尼動畫內容輕鬆有趣、畫面色彩鮮豔與精緻、音樂曲風華麗、以及角色討喜、動作完美、技術優秀等特質。而宮崎駿之動畫則對社會問題經過深思反芻，傳達對兒童、對自然、與對社會之關心，內容具深度、手繪的畫面質感、天馬行空的幻想、自創的飛行器、以及獨特的配樂效果都是其成功之因素。〈二〉分析比較宮崎駿與迪士尼動畫作品之特質以及兩者賦予故事中女性角色之藝術形式及其風格之異同，進而探究作品與文化之關係。迪士尼與宮崎駿對女性角色之詮釋手法是相當的不同，迪士尼的女性正派角色特徵都是美麗窈窕、性格溫順、兼具善良與愛心需要被保護的柔弱女性；反派角色特徵則是長相邪惡、臉部表情誇張、身體扭曲且壞心腸。然而，宮崎駿的女性角色並沒有善惡兩極之劃分，主要角色大多長相平凡，但是勇敢而有主見。〈三〉在結論中將上述兩類動畫之成功因素尤其是女性角色做了詳細之分析與比較，期能讓迪士尼與宮崎駿動畫的愛好者更深入了解影片之內涵與欣賞其動人之特質，並藉此研究幫助台灣從事動畫之創作者能有所省思。

關鍵詞：動畫、迪士尼、宮崎駿、文化、女性角色

*國立嘉義大學視覺藝術研究所研究生

Comparing the characteristics and female characters between Disney's and Miyazaki's animations

Min-chia Chung*

Abstracts

The author has been a fan of animations of Walt Disney and Hayao Miyazaki for many years. Based on the observation of these animations and the understanding of their making processes, the author attempts to investigate the factors that contribute to their success. The main points of this article are threefold: Firstly, to investigate the reason of their achievement in terms of their characteristics and female characters in these works. In the aspect of characteristics, the Disney animations have delight and funny content, vivid colors and delicate expressions, gorgeous music, popular characters, perfect actions, as well as excellent technique. However, the Miyazaki animations reflect the social problems. Those animations convey concerns with children, natures and the societies. They possess deep content, hand drawing effects, free imagination, individual invented flying machines as well as special music. Secondly, to compare the characteristics as well as forms and styles of female characters between these two kinds of animations, and then further to explore the relationships between animations and cultures. The interpretations of the female characters between Disney and Miyazaki are very different. The positive characters of female in Disney are always beautiful, slender, timid, as well as kind and benevolence. They also look fragile and need to be protected. By contrast, the negative characters look vicious, exaggerated expression, distorted body and mean. Whereas, there is no such clear-cut distinction in Miyazaki. Most characters look ordinary but brave and have self-opinions. Thirdly, to analyze some implications for animation appreciation and production.

Keywords: animation, Disney, Miyazaki, culture, female character

迪士尼與宮崎駿動畫作品 特質與女性角色詮釋之比較

壹、緒論

動畫的歷史悠久，如果真的要追溯其起源，大概要推到兩萬五千年石器時代的洞穴壁畫，其中記載著人類藉圖畫表現動作的慾望。法國考古學家普杜歐馬(Prudhommeau)在一九六二年的研究報告指出，兩萬五千年前的石器時代洞穴畫上，就有系列的野牛奔跑分析圖，是人類試圖用筆(或石塊)捕捉凝結動作的濫觴。其他如埃及墓畫、希臘古瓶繪上連續動作之分解圖畫，亦是如此。在一幅圖上把不同時間發生的動作畫在一起，這種「同時進行性」的概念間接顯示了人類「動畫」的慾望。另一個例是，達文西有名的黃金比例人體幾何圖上的四隻胳膊，就是表示雙手上下擺動的動作。十六世紀西方更是首度出現手翻書的雛型，這和動畫的概念也有相通之處(黃玉珊，1997)。

在中國繪畫史的傳統上，藝術家向來有把靜態的繪畫賦予生命，如「六法論」中主張的氣韻生動，《聊齋》的〈畫中仙〉故事人物走出軸卷與人交往，大抵上他們仍以想像力來彌補實際操作，然而，真正使畫上圖像生動起來的畫龍點睛工夫，還是西方世界一步步發展出來的(黃玉珊，1997)。動畫結合了科技、繪畫與電影等等的觀念，使畫紙上的圖像活生生地動了起來，能歌能舞，充滿了喜怒哀樂的表情；進而發展成動畫藝術也擴大了人們的視野；大量利用媒體傳播與人分享交流；動畫的趣味與創作者的思維也隨之沉浸在觀賞者之心裡。

一、研究動機與研究目的

(一)研究動機

動畫豐富的色彩、線條、造型與天馬行空的想像力，令人產生極大的興趣，因研究動畫令筆者樂此而不疲。根據電視TV調查顯示，動畫是老少咸宜的電視節目，因此筆者除了挑選個人偏好迪士尼與宮崎駿兩者的動畫作品做比較分析之外，因二十世紀迪士尼動畫已經席捲全球，1994年美國迪士尼卡通片《獅子王》被一家日本公司控告的事件(范健佑，1997)，可以得知，當今世界可以和迪士尼動畫王國相抗衡的只有日本動畫。可由日本人急於走出自我風格來對抗迪士尼的決心得知，然而，動畫界菁英青出於藍勝於藍的例子屢見不鮮，今日成名的宮崎駿是其中一個例子。更因其分別位於東方與西方主流動畫之代表，故筆者將比較東西方不同背景下所呈現之特質，又因女性角色在動畫中通常是其靈魂人物，故本文亦將女性角色之比較特別列出以呈現東西文化不同之觀點。

(二)研究目的與重點

研究的目的首先在探究迪士尼與宮崎駿居於主流動畫領導地位之因素；其次、分析迪士尼與宮崎駿兩類動畫作品之特質與故事中所賦予女性角色之意義；並比較不同文化所發展出風格之異同。最後、分析與統整上述兩類動畫成功之因素並能對台灣從事動畫者提出建議。

二、研究方法

本研究將採用以下幾種研究方法：

1. 觀察法

筆者觀察宮崎駿至2005年已出版的作品與迪士尼公司出版之動畫作品，採用之影片包括宮崎駿親自監督的動畫，且主角設定為人類之作品，共六部：《風之谷》、《天空之城》、《魔女宅急便》、《魔法公主》、《神隱少女》、《霍爾的移動城堡》與 迪士尼五部影片 《白雪公主》、《小美人魚》、《阿拉丁》、《美女與野獸》、《花木蘭》，但因迪士尼經典故事眾多及其種類五花八門，筆者根據網路迪士尼動畫王國之wretch無名小站的分類，取經典動畫分類中大家耳熟能詳且主角設定為人類的童話故事，為研究對象。

2. 歷史與文獻分析法

使用歷史研究與文獻分析法，從兩個面向來研究和比較：其一方向是探究宮崎駿與迪士尼兩個人的動畫作品之特質，其二則是研究動畫流行背後之女性角色。目的在於透過收集相關宮崎駿與迪士尼的資料、專家學者對宮崎駿或迪士尼的評論與著作等文件，藉以分析比較宮崎駿與迪士尼動畫作品之特質以及兩者賦予故事中女性角色的藝術形式及其風格之異同，進而了解作品與文化之關係。

貳、本文

當今台灣動畫以美國的迪士尼和日本的宮崎駿最為眾所皆知，筆者將兩者並置一起比較，將使讀者瞭解美國與日本即西方與東方動畫作品之異同，同時探究兩類動畫女性角色之特質與類型之異同。

一、美國與日本動畫市場流行之比較

日本動畫評論家冰川龍介曾經很感性的說：「動畫給人的體驗本身就是一種科幻的體驗」。聽起來有點抽象？他說這就是「創作哲學」上而來的發言——為原本不具生命的圖畫注入生命，利用「殘像軌跡」等錯覺，將「虛構」昇華為擬似「真實」，動漫畫和科幻這兩者在本質上是類似的(傻呼嚕同盟，2003)。

(一)美國動畫市場之發展

三〇年代美國迪士尼片廠的崛起，使它成為國際知名的卡通動畫中心；六〇年代是美國動畫的黑暗時期，因為表現形式已被定型為「週末早晨電視秀」和「兒童觀賞的節目」；但是到六〇年代末期，美國動畫再度浴火重生，在懷舊的氣氛下，人們重新審視三〇、四〇年代黃金時期的動畫，發現那時代「全動動畫」之美和魅力(黃玉珊，1997)；八〇年代，迪士尼改變以往製作路線，推出風格迥異、結合真人與動畫、充滿視覺效果的動畫電影，但票房平平；八〇年代以後，

1. 全動動畫：所謂的1/24秒技術，最可用來代表「全動動畫」，如同底片拍攝的實況電影，均以每秒二十四格的速度投影，利用視覺上的錯覺產生連續影像(吳昱峰，2004)。

美國的獨立製作延續UPA²(美國聯合製作公司的簡稱)的實驗創新精神(余為政，1997)。

(二)日本動畫市場之發展

一九二七年，美國卡通的有聲電影，迪士尼的英雄米老鼠的《蒸氣船威利》問世，後來陸陸續續地有聲卡通登陸日本後，觀眾全被迪士尼的卡通搶走了，日本卡通開花期(1926—1931)宣告結束(范健祐，1997)。一九五八年，日本第一部正統長篇彩色漫畫電影《白蛇傳》首度公開上映(宮崎駿，2006；引自黃穎凡、章澤儀，2006)，當時對宮崎駿造成極大的震撼。到了一九六三年黑白電視機年代，手塚治虫克服萬難，將《原子小金剛》予以動畫化，以三十分鐘電視節目的形式，於螢光幕放映，此為日本的第一部電視動畫節目。在此之前，沒有人認為耗時耗工的動畫製作是經得起電視放映這種大量的消耗(傻呼嚕同盟，2003)。到了八〇年代，高畑勳和宮崎駿主導了日本卡通動畫的主流，一九八四年的《風之谷》使「宮崎駿」這三個字躍上日本動畫舞台。而一九八九年全球上映日本科幻動畫《阿基拉》時，才讓全世界的人有一個新認知，日本除了武士和黑社會以外，還有動畫卡通片，過去它一直為人所忽視(范健祐，1997)。然而，其實日本動畫卡通片的歷程一直都很坎坷，到了九〇年代逐漸嶄露頭角。

九〇年代好萊塢勢力席捲全球之時，各地的電影都被打得招架不住，日本電影也不例外，為了對抗好萊塢求自我生存之道，只好以好萊塢分佔世界市場比例最小的動畫電影為下手的對象。日本動畫的崛起，可以由一九九四年美國迪士尼公司卡通片《獅子王》席捲全球時，日本一卡通公司控告迪士尼公司違反著作版權事件得知，原因是《獅子王》和手塚治虫於一九六五年所製作的《小白獅王》(Kimba the White Lion)有剽竊之疑……今姑且不去追究這官司結果如何，但是我們明白一點，當今世界唯一可和迪士尼卡通王國相抗衡的只有日本動畫(范健祐，1997)。

正當日本動畫人創作意願旺盛時，日本當時的觀眾對動畫的反應卻不激烈，主要的原因是事後配音不同步、人物不夠活潑和笑點不夠等，當然還有一些錄音、音樂上的問題等等。總而言之，就是日本觀眾受到迪士尼的影響太深，無法接受日本的國產動畫。從三〇年代開始日本動畫人就有一種覺悟：唯有超越迪士尼才有日本動畫的生存空間。所以現在的日本動畫能和迪士尼相抗衡的原因是其來有自的(范健祐，1997)。

日本動畫努力地要超越迪士尼，爭取屬於自己的市場；相較於迪士尼的發展，日本動畫的大放異彩是屬後起之秀，那究竟日本動畫是以什麼樣的風格特色與迪士尼相互抗衡而並居於世界動畫主流之一呢？因此，筆者先從迪士尼與宮崎駿動畫世界之特質來探討他們的差異。

2. UPA：美國聯合製作公司(United Productions of America, 簡稱UPA)，宗旨是製作回復動畫藝術本質、力求發揮作者個性及創意的影片，但也不完全罔顧商業上的要求(余為政，1997)。

二、迪士尼與宮崎駿之動畫世界特質比較

前段論及有關於美國迪士尼動畫與日本宮崎駿動畫在市場流行上之競爭與發展，隨後從「作者之成長背景」、「動畫故事之核心概念」、「動畫製作之班底」、「動畫中角色之設定」、「作者之異想世界」、「影片對於社會問題之反應」、「動畫之風格」以及「動畫中之音樂」等八個層面來探討關於迪士尼與宮崎駿動畫世界特質之異同，意圖從特質中瞭解迪士尼與宮崎駿動畫之特色。

(一) 作者之成長背景

Walt Disney於1901年12月05日出生，Walt Disney的父親經營農場，其童年是在農場渡過的。而宮崎駿(Hayao Miyazaki)生於1941年1月5日。宮崎駿自小從知識份子母親那裡學到了堅強獨立的女性形象，這類女主角後來成爲其作品的慣例特色(Draz, 2005; 引自李建興, 2005)。Walt Disney與宮崎駿都各自受其成長背景之影響，而發展出獨特的動畫風格。Walt Disney可以推究到其童年的農莊生活因而對動植物親切的體驗觀察；宮崎駿則自幼受到父親宮崎勝次薰陶而熱愛飛行；更精確地說，應該是熱愛飛機，也許這也是與宮崎駿多數作品都喜歡以飛行做爲主題有關。

(二) 動畫故事之核心概念

動畫不斷地推出新的人物、故事，永遠豐富著娛樂內容，但是迪士尼的米老鼠、公主、獅子王等所有的內容幾乎圍繞著「家庭倫理」與「娛樂歡笑」這兩個理念。然而，宮崎駿之「人與自然共存」理念是每部故事裡頭不斷藉作品傳達的一個重點。這是對人類與自然關係的深層哲學思考，更是宮崎駿自己對環境保護和人文主義長期反省思考內化成自己的結晶。迪士尼的故事核心是「家庭倫理」，宮崎駿的故事核心是「人與自然」，這兩個核心都是「人」，筆者認爲從古至今圍繞著「人」爲題材的故事總是歷久不衰，迪士尼與宮崎駿的故事似乎也不例外。其特質相異之處在於迪士尼的故事呈現世外桃花源般的歡樂氣息；而宮崎駿則是先天下之憂而憂，後天下之樂而樂。所以宮崎駿的故事核心反應了社會變遷的訊息，兩者之核心概念對人的題材處理是各有其特色。

(三) 動畫製作之班底

迪士尼的動畫長片製作工程浩大，製作人數多達五、六百人，分工細密。從迪士尼細密的製片流程可以看出美國工作文化的特點，那就是強調分工、個人專業及團隊合作，而其中最重要的，大概就是畫師們彼此互動，腦力激盪產生的能量及追求卓越的精神。然而，分工細密的關係也導致角色公式化的套用，也因爲如此才得以讓眾多的部門競爭設計出可以以符合迪士尼一貫的品質與水準之角色

(〈動畫創作家園〉, 2005), Disney在龐大的製作班底之下，所誕生的每個角色造型都是相當傑出、用心且與眾不同的。

相較之下，宮崎駿之吉卜力工作室所追求的，是純粹而高品質的動畫，他們能真正深入人心，刻畫人們生命中喜悅與悲傷的動畫。這股信念正是他們在《風之谷》成功之後毅然成立「吉卜力」工作室的根本動機。他們的理想，是將全部精力都灌注在他們的每一部作品之中，絕不犧牲品質向有限的時間與預算妥協(〈新浪動漫〉, 2004)。但是由於吉卜力工作室的成員較少，故也影響到其角色設計趨向於較樸實且單純，但也因爲精緻作業，所誕生的作品呈現出樸實且高度人文之特質。

筆者認爲分工之細膩與否涉及資本多寡的問題，迪士尼資金以及資源雄厚，可以聘請相當多的技術師與美術師；相較之下宮崎駿僅僅只是一個工作室，欠缺雄厚的資金撐腰。但是製作班底的規模大小，將會影響到製片的問題，例如：宮崎駿的動畫角色長相都極爲相似，老婆婆幾乎都是盤髮、大臉、肥厚的下巴以及滿臉皺紋；而小女孩彷彿永遠都長同一個版子似的，除了髮型的改變，臉部的線條簡單樸實變化極少。而迪士尼因爲製作班底龐大，所以集思廣益之下，每個角色都是經典且豐富並具有變化。

(四) 動畫中角色之設定

迪士尼動畫魅力的關鍵不僅在劇情的鋪陳，更重要的是「角色塑造」(Characterization)。一切人物角色從內心出發，這就是爲什麼迪士尼的角色看起來都很真實，像是活生生的人物，而不是圖畫。但是經典的迪士尼發展成爲具備某種特殊類型的故事後，卻容易藉由一系列公式和角色共同創造成爲可預知的情節。除此之外，迪士尼故事中所強調的主題，更逐步充斥某些特定價值和被完善處理的意識形態(Wasko, 2001; 引自林佑聖&葉欣怡, 2001)。

宮崎駿的動畫卡通世界裡主角之選定偏好以女性的角色來架構作品故事情節，宮崎駿多數作品以少女爲中心，在日本以男性爲主導的民族性之下，其作品的題材和風格的確是獨樹一格的(黃玉珊, 1997)。

角色設定而論，迪士尼的角色是造型多變且色彩豐富的；相較之下宮崎駿的角色造型是變化較少而色彩淡雅。這跟上述論及製作班底的組織大小有著密切的關係。

(五) 作者之異想世界

所謂的「異想」，就是超乎現實生活中的可能。筆者認爲迪士尼的「魔法」和宮崎駿的「變」和「飛」有者形式上的相同處。「魔法」使迪士尼故事有無限地發展性，迪士尼的魔術世界無疑地很能滿足人們對未來的憧憬和幻想。宮崎駿

所設定的故事不在乎時空，而強調畫中有話，是要呼籲人類對「過去」認同及「未來」的保護(范健佑，1997)。

然而，魔法不就是要變出個什麼東西來，所以「魔法術」與「變」其實兩者都是相似的。《阿拉丁》的魔毯會飛和《神隱少女》裡的荻野千尋和白龍會飛，都是魔法所造成的結果，只是「魔法」在迪士尼的故事中是象徵著幻想的開始；「變」與「飛」在宮崎駿的故事中是象徵著另一種成長，所以形式雖然雷同，意義卻不見得一樣。另一點，在宮崎駿的故事裡，「飛」象徵著人類對鳥的渴望，飛行器的發明是想像的落實；更是宮崎駿一大特點。

(六) 影片對社會問題之反應

迪士尼的故事雖然極少批判人類的失敗、社會狀況，或是心理的糾葛，有關世界大事大都留給政治家及作家去處理(黃玉珊，1997)。但是迪士尼在故事中卻易流露出中產、秩序、白人、男權等意識形態，而故事中所代表文明的部分正是光亮、整潔、物質豐裕、社會階級秩序分明的世界，而相對不文明的確是陰暗、污穢、貧乏、失序的(〈Disney Hunter〉，2005)，由此可以看出迪士尼在故事的處理上對於正反兩面呈現出兩極化的態度。

宮崎駿對於以前日本的軍國主義之戰爭行為保持著批評的態度。飛行器的發明也暴露了人的征服慾，如烏托邦似的天空之城是人對天無上嚮往之想像佳構，然而也毀在人心的貪婪和武力鬥爭之下。變化莫測的魔法，瞬息萬變的戰爭，是人生中無法抗拒的難關。所以宮崎駿的部分作品是在告誡戰爭的可怕與呼籲和平。

筆者認為迪士尼所設定的觀賞者大多為兒童階層，所以易排除有關社會層面的複雜問題，僅可能呈現溫馨歡樂的氣氛，它一直是迪士尼故事的方向。而宮崎駿著重故事深層的含義並注重反省與思考，宮崎駿將觀賞階層提高到成人，於是順應時代的變遷，環保問題與文明垃圾都是故事裡很好發揮的題材。

(七) 動畫中之音樂

音樂與歌曲是迪士尼故事中表達內心情感的另一利器，尤其是片中音樂與歌曲令人一聽就難以忘懷，立即可以朗朗上口。歌曲音樂與劇情的統整性而言，歌曲一定要能很自然地推動情節；填詞更要切合角色情景。《小美人魚》成功定出未來走向，使百老匯歌舞片與迪士尼動畫獲得成功完美的合作！(〈迪士尼動畫王國wretch小站〉，2006)。

宮崎駿動畫作品中，久石讓先生製作之音樂，大多屬於配樂的性質。《天空之城》的音樂與畫面結合效果佳。久石讓透過強調故事性的發展，將旋律加強修飾，儘可能讓聽眾在第一時間就可以感受到作曲家要表達的感動，所以宮崎駿配樂上的使用成功的獲得觀賞者共鳴(引自玫瑰大眾音樂網)。

筆者認為迪士尼強調歌曲與音樂必須能與戲劇融合且具備有戲劇性的張力；而宮崎駿則重視音樂與畫面結合達到心靈的感動！所以迪士尼與宮崎駿在音樂的使用上是呈現完全不同的風格。

(八) 動畫之風格

美國動畫所包含天真的視覺效果、清晰易懂的玩笑幽默，以及條理分明的技術表現，構成了強烈自主的動畫風格(黃玉珊，1997)，以動畫電影的特有條件，配上富麗炫目的色彩、優美動聽的音樂，極力呈現人工化的溫情世界也是迪士尼的一大風格。而日本宮崎駿曾在《出發點1979~1996》一書曾對日本動畫指出：充滿熱情的手工繪畫，在一味要求高獲利的製作體系下越減越少。之所以不喜歡「Anime」這個略稱，就是因為覺得它只象徵著動畫界的荒廢景況(宮崎駿，2006；引自黃穎凡&章澤儀，2006)。所以日本宮崎駿並不是以情節取勝，而以每個畫面留給觀眾的印象為出發點，因此宮崎駿堅持保留部份手繪的感覺。然而，近來電腦的輔助使用，也只是讓傳統手繪製作不再這麼耗工與更加順暢。

若要評斷迪士尼和宮崎駿的動畫風格，筆者認為可以從三方面去論說：一則從製作媒材方面論說；再者可從畫面的視覺與聽覺感官效果論說；最後從民族性的慣用畫法論說。

從製作媒材方面論說：以現今迪士尼和宮崎駿的作品來看，迪士尼後期大致朝向使用電腦動畫的方式製作動畫作品，筆者認為在現今電腦動畫的熱潮之下，宮崎駿能保留部份手繪的質感創作作品不但是相當可貴的精神也是一大賣點，迪士尼與宮崎駿的動畫也在媒材選用的製作上形成不同的風格。

從畫面的視覺與聽覺感官效果論說：迪士尼在此層面，不論是色彩還是音樂在感官刺激上都比宮崎駿強烈！但是宮崎駿手繪質感的畫面與扣人心弦的配樂，雖然顏色樸實並不鮮艷，但是宮崎駿靠的是那一點一滴情感性的累積所造就的故事感動，兩者都有其優勢所在，故也造就不同的動畫風格。

從民族性的慣用畫法論說：美國的動畫師偏好從量和立體的觀念來看東西，但是日本或是東亞的人比較偏向用線的觀念來掌握物體。當東方人在畫人臉時，會用線條、填色等方式來營造出光影感。但是，美國人卻是會用打點疏密的方式畫出不同的陰影，因為美國人認為陰影裡面是沒有線的。然而，亞洲人對於線條或是邊緣的感覺格外敏銳，這或許是一種民族性的表現(宮崎駿，2006；引自黃穎凡&章澤儀，2006)。

綜合上述，整理分析成迪士尼與宮崎駿動畫作品比較表(圖表1)如下：

迪士尼與宮崎駿動畫比較表(圖表1)

		迪士尼	宮崎駿
故事之核心概念	異	強調家庭倫理 充滿娛樂歡笑	人與自然共存 有著對時代反省的淡淡哀愁感
	同	追求高品質	追求高品質
動畫製作之技術	異	規模大，分工細密 集體創作，較少能夠獨特創作	規模較小，合作完成 由高畑勳和宮崎駿主導製作流程
	同	角色多元	角色多元
角色之設定	異	造型多變 落入俗套的女英雄、英雄、惡棍與伙伴角色 呈現老套的性別關係與道德規範 擬人化的動物角色	造型相似 平凡人、事、物 角色雖平凡卻充滿個性 對於正派和反派角色呈現中立態度
	同	道德 重視孩童 幻想的，神奇的 想像天真、有趣	道德 重視孩童 幻想的、天馬行空的 天真、有趣
風格	異	主流美式價值 電腦製作 顏色鮮豔 個人主義 樂觀主義 正義戰勝邪惡	日式風味濃厚 保留部分手繪風味 顏色樸實 現實主義 重視自然環境 正邪善惡沒有二極化分
	同	魔法	魔法
異想世界	異	時空背景具體明確 仙女棒和各式魔法器	時空背景天馬行空 各式飛行器
	異	較不關心 無形中呈現社會階級問題	較關心 反戰爭
音樂	同	使用配樂	使用配樂
	異	歌劇式(有獨唱的表演)	無

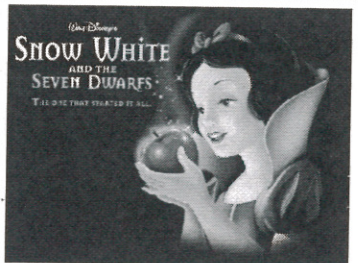
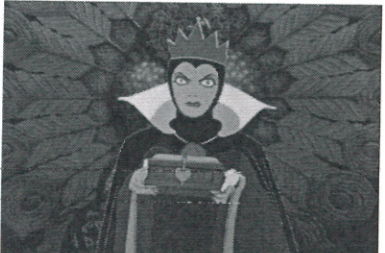
參、迪士尼的女性角色分析

比較迪士尼與宮崎駿動畫世界特質之後，對兩者之特色有更深入的了解。隨後再深入分析動畫作品中的女性角色，筆者將從專家學者對迪士尼或宮崎駿的評論、著作等文件來做分析探討。

近期的文獻分析有很大一部分都集中於迪士尼電影的性別分析，因為迪士尼電影中包含著豐富的女性角色，故提供了女性主義分析的大量文本。其實經典迪士尼中女性角色的呈現與其他一般大眾文化的描述相差不大。然而，迪士尼刻畫印象的持久性，以及他們在兒童心目中受歡迎的程度，都驅使我們必須特別關注經典迪士尼產品呈現模式。史東批判迪士尼描寫的女性都是刻板的壞或好，她更比較迪士尼中的女主角與男主角。最後她提出男主角總是成功的，這並不是來自他們的長相如何或者是他們有什麼願望，而在於他們做了什麼。「對於劇中大多數的女主角的試練和挑戰，所需要的只不過是他們與生俱來的特質：一張美麗的臉蛋、一對小腳，或者只是令人舒服的脾氣。這樣的論調我們至少可以在那些轉譯格林童話的內容中習得，尤其是從華德迪士尼中。」(Wasko, 2001; 引自林佑聖&葉欣怡, 2001)。

另一方面，劇中的女性壞蛋，如：烏蘇拉，就是醜陋、肥胖或枯瘦和約定成俗的邪惡。Roberta Trites(n.d.) 注意到其中的差別，她發現迪士尼開始複製1970年代對於體重先入為主的價值。她認為「這部電影描述的好人是以美女和消瘦的身材表現，而邪惡則是以對人類身體扭曲和帶有偏見的方式表達(引自林佑聖&葉欣怡, 2001)。綜合以上所說，對照下面的(圖表2)，我們可以對迪士尼的女性角色歸納出以下幾個特點：

迪士尼正反派角色比較圖表 (圖表2)

迪士尼正反派角色比較圖表(正反派僅各舉一個為代表)		
	正派角色	反派角色
白雪公主		
	白雪公主	送毒蘋果的壞皇后

小美人魚		
	小美人魚Ariel	烏蘇拉女巫
阿拉丁		
	女主角-茉莉	Jafar
風中奇緣		
	印第安公主Pocahontas	壞人
美女與野獸		
	貝兒	壞人
花木蘭		
	花木蘭	匈奴單于

迪士尼的女性正派角色特徵是(一)臉蛋美麗、身材姣好。(二)性格溫順、是需要被保護的柔弱女性，(三)善良有愛心。迪士尼的女性反派角色特徵則有(一)長相邪惡、誇張的臉部表情和扭曲的身體，(二)必定是壞心腸，(三)絞盡腦汁去陷害好人。

另外，根據對迪士尼女性角色的調查研究顯示，凱史東(Kay Stone, 1975)針對女主角們所做的研究中，她曾針對三個不同的城市，年齡層相異的四十歲婦女進行訪談。結果指出有許多婦女承認她們會受童話故事的影響，但大部分影響都來自格林童話的翻譯本或者是迪士尼影片。然而，有一部份的婦女表示，她們對於格林童話或是迪士尼中較被動消極的女主角印象並不深刻；對那些主動積極的角色則較喜愛，或至少覺得這些故事顯得比較多元化(Wasko, 2001; 引自林佑聖&葉欣怡, 2001)。

經典迪士尼裡頭會出現哪些角色通常都相當容易預測。迪士尼的動畫製作者在創作角色和故事時，都小心的遵循著公式，也就是說，故事總是圍繞著俊男美女的英雄美人而發展，而這些主角的身家背景不是上層階級就是貴族豪門。故事也缺少不了和男女主角作對的惡棍角色，壞蛋通常是醜陋的，可能是相當肥胖或過度枯槁兩個極端，並擁有誇張的臉部表情(Wasko, 2001; 引自林佑聖&葉欣怡, 2001)。

肆、宮崎駿的女性角色分析

宮崎駿的動畫卡通世界裡偏好以女性的角色來架構作品故事情節。女性角色與男性角色之間的互動，分別包含有友情、親情與愛情，都是標榜溫馨老少咸宜的卡通動畫。情感的表現含蓄而羞澀，故事裡總是帶有淡淡的初戀感覺。

以宮崎駿的《神隱少女》為例，故事敘述了女主角千尋的一個生活小片段，講述她在面對困難時，如何克服困境，逐漸釋放自己的潛能。以往宮崎駿筆下的主角都是他所喜愛的，但這次宮崎駿刻意將千尋塑造成一個平凡的人物，一個毫不起眼的典型十歲日本女孩，其目的就在於要讓每個十歲女孩都從千尋身上看到自己。她不是一個漂亮的女孩兒，也沒有特別吸引之處，而她那怯懦的性格，無精打采的神態，真是惹人生厭，出乎意料的是，東西方觀眾就是簡簡單單，被圓臉雀斑小女孩和飄揚「油」字旗的日本澡所打動。也可能就像美學原理強調的，越是基礎的美感越具共通性。然而《霍爾的移動城堡》中的女主角蘇菲則延續了宮崎駿女主角不漂亮的傳統，她受到荒地魔女的詛咒變成了九十歲的老太婆，但她卻藉著老態龍鍾的老太婆身軀，發揮十八歲女孩的勇氣與愛心協助霍爾，這種奇妙且天馬行空的表現方式也是造成蘇菲受歡迎的原因之一。

綜合上述，對照圖表 3，從宮崎駿所設定的正派女性角色裡，可以充分感受到她們獨特而明顯的性格與特質歸納整理如下：

(一)善良、有愛心：

宮崎駿所設定女性角色中的女主角大都是善良且有愛心的，例如《風之谷》娜烏西卡，愛護小動物，善良且有愛心；《天空之城》希達，爲了救她而喪命之機器人，她爲之友誼而倍感悲慟。

(二)勇敢、堅強：

《風之谷》中，宮崎駿讓娜烏西卡成爲救世主或是預言中的大英雄，藉著滑翔及小蜜蜂式飛行器，去對抗邪惡勢力的帝國大戰機，捍衛家園；而《天空之城》的希達，也同樣擁有勇敢、堅強的特質去解救摯愛。

(三)有主見：

相較於迪士尼的女性角色，宮崎駿的女性角色不管是在思想上或表現上，多能承擔事情；獨立解決問題，對於事情也經常流露出自信有主見的一面，例如《魔法公主》裡的女配角黑帽子總督，她有優秀的領導能力，能明確處理事情，相當有主見；《魔女宅急便》的琪琪，在飛行修練的學習階段，依舊相當有自己的想法。

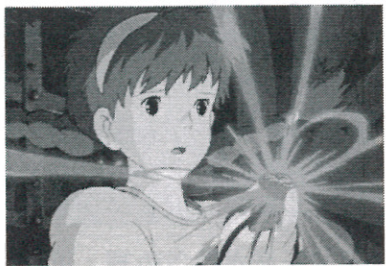
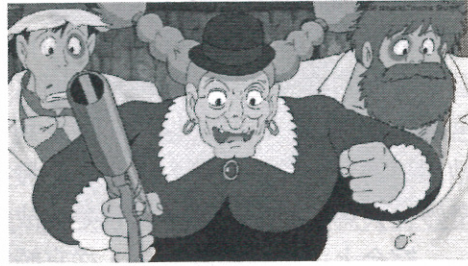
(四)長相平凡：








宮崎駿雖偏好以女性爲主角，但其角色大部分以平凡人做設定，長相和身材都很平凡甚至缺點很多，但是會因爲某種巧合或是機緣而有一段不平凡的經歷，例如《神隱少女》裡的荻野千尋。

(五)活潑、好動、好奇：

《龍貓》裡綁雙髻的小妹妹梅，性格十分開朗活潑，因爲活潑好動又好奇，所以才會發現龍貓的存在。《魔女宅急便》裡的短髮小女巫琪琪，性格開朗熱心，時常幫助人。

宮崎駿正反派角色比較圖表 (圖表3)

宮崎駿正反派角色比較圖表 (正反派僅各舉一個爲代表)		
	正派角色	反派角色
天空之城		
	希達	想奪取飛行石的壞蛋

魔法公主		
	小桑	黑帽子總督
神隱少女		
	荻野千尋	湯婆婆
風之谷		
	娜烏西卡公主	庫夏娜公主
霍爾的移動城堡		
	蘇菲	荒野女巫

資料來源：載自網址 動漫世紀(無日期)、宮崎駿的感官世界(無日期)、宮崎駿卡通世界(無日期)、mysan.de - Lifestyle News(無日期)、Best Anime(無日期)、星光爆米花(無日期)。

對照上面的參考(圖表 3)，我們可以發現在宮崎駿的卡通動畫故事裡，以反派的角度來說，並沒有明顯的二分法，以《魔法公主》的女性反派角色來說，黑帽子總督的角色設定，她除了有優秀的領導能力讓生活艱辛困苦的人們有繼續活下去的勇氣，爲了人民的生計，不惜與自然對抗。以主角的立場來看，黑帽子總督是個反派角色。但是宮崎駿並沒有刻意把反派角色設定爲刻板印象中的大壞蛋

，或故意讓反派角色長的醜陋，因為宮崎駿認為他們是站在不同的角度來思考同一個問題或是擁有不得已的苦衷。簡而言之，宮崎駿的正派女性角色大都是刻畫成平凡、天真且開朗勇敢的，而且擁有過人之長的理想特質，就算逐漸轉變成主角人物偶而也會失控出錯而呈現半理想半現實的情況，而反派角色則用來暗喻了人類的心念(吳旻峰，2004)。

綜合上述迪士尼與宮崎駿的特質分析，筆者針對女性角色歸納出以下四點重要的比較與評析：

一、女性角色在人性善惡上的表現手法

善良的人一定長的美麗嗎？邪惡的人一定長的醜陋嗎？筆者認為在迪士尼的動畫作品中，善良的一方以女主角為例，一貫的特色就是美麗、體態窈窕；反之，壞人就是醜陋的、過於枯瘦，甚至相當肥胖。依照這樣的模式，讓觀眾在潛移默化中容易以貌取人。但是針對單純表現好人與壞人來說，迪士尼在容貌、身材、言行的形象塑造上，的確成功的表現好人或壞人的角色。相較於迪士尼的二極劃分法，宮崎駿對於女性角色人性的善惡表現，內斂且持保守的態度。宮崎駿的女性角色長相大都平凡且擁有一般人的缺點，在正反派的女性角色表現上，一般都採取中立的態度，留給觀眾對事情思考的空間。

二、女性角色在東西文化上的差異

文化的形成涉及一個國家的民族性，潘乃德曾在《菊花與劍》一書中指出日本民族最大的特色—雙重性格，包括：好戰而祥和、傲慢而尚禮、忠貞而叛逆、勇敢而懦弱(潘乃德Ruth Benedict, 1991；引自黃道琳譯，1991)。「菊花」象徵日本的雅緻祥和，「劍」則象徵日本軍閥的好戰殘暴。再者，從歷史的角度來看，日本是個具有侵略性的民族；從武士道精神來看，日本人具有相當忠誠的特性；從男女關係來看，日本男人信奉沙文主義，雖然日本具有上述描述的民族特性，但是反觀宮崎駿的動畫作品，所闡述的概念卻是：反戰爭、愛好自然與和平、男女之間是相親相愛、平等互助的。另外，根據《美國文化》一書談到，美國文化的四個基本信念則是活力、個人主義、資本主義、擴張主義。美國也在《獨立宣言》中開啓了樂觀主義的精神，鼓勵人們往西邊開拓疆土(Jean-Pierre Fichou (1993)，引自宋亞克譯，1993)。美國人具有開朗、正義的天性以及拓荒的民族精神，一般說來，美國在倫理上比起東方人略顯薄弱，然而，迪士尼的動畫作品所強調的概念卻是「家庭倫理」。所以，筆者認為迪士尼與宮崎駿的動畫作品是作者反省之後所呈現出教育性的意義與結晶。但是就從個別特色來看，宮崎駿的動畫作品中依舊可以窺見日本人尚禮、忠誠且勇敢的態度；而在迪士尼的角色中，樂觀、愉快以及路見不平拔刀相助的特質也幾乎在片中一覽無遺。

三、女性角色在面對問題時的處理態度

在迪士尼的故事中，女性角色總是會在困境中，因憑藉著某種力量而不費吹

灰之力的從環境中逃脫，這和宮崎駿的女性角色總是能獨自面對問題，接受層層的考驗，最終以皇天不負苦心人的方式解決問題的態度大異其趣。迪士尼的神奇魔法是幫助主角脫困最主要的力量之一；而英雄救美更是迪士尼故事中女性角色的特權。迪士尼故事中的女性角色，大多是柔弱嬌美且需要救助的，與宮崎駿的女性角色是長相平凡但堅強且勇敢的面對困難解決問題相比，迪士尼與宮崎駿兩者所使用的手法，前者締造的想像空間較大；後者比較符合真實的人性。

四、女性角色在故事中展現的造型

對照(圖表2)和(圖表3)來看，可以發現迪士尼的每個女性角色造型都截然不同，除了造型之外，在顏色、衣飾以及髮型上都有顯著的變化。相較之下，宮崎駿的女性角色，由於筆法簡單的關係，除了人物氣質的顯著差別以及髮型的改變，每張臉孔都相當相似。雖然迪士尼造型的多變與宮崎駿造型樸實上的差異，並沒有完全影響故事劇情的發展，但是兩類動畫個別角色的造型卻對作品的特質有著錦上添花的效果。

伍、結論

美國有個迪士尼，日本有個宮崎駿。迪士尼是講故事的高手；是娛樂界的巨獸，宮崎駿則是一個動畫詩人；是曾獲得柏林電影節最高榮譽授予的動畫製片者；一位將神奇想像變成美麗畫面的大師，一位將動畫上升到人文高度的思想者，兩位巨頭堪稱各是西方與東方代表的卡通動畫界之神，他們舉足輕重的地位一直都是受到世界的矚目，但也因東西文化差異而造就了不同風格的動畫作品。

日本人的雙重性格造就了他們的民族性，看似好戰卻又愛好和平；看似相當忠誠卻又帶點叛逆；看似勇敢卻也有怯弱的一面，雖然日本具有矛盾的民族特性，但是宮崎駿的動畫作品卻帶給我們耳目一新的日本形象，是反戰爭、愛好自然與和平、男女之間平等互助的。而美國人樂觀、正義以及勇於冒險拓荒的精神是他們的民族特性，但就倫理層面來說，東方人比美國人還要更加重視倫理道德，然而，迪士尼的動畫作品強調的概念卻是「家庭倫理」。因此筆者認為上述這些民族性的特質都在迪士尼與宮崎駿的動畫作品中很自然地流露呈現，這與作者的文化背景與民族性有著密切的關連，而一部動畫作品的核心概念也是源自作者的思想理念，「家庭倫理」之於迪士尼；「人與自然共存」之於宮崎駿，由這兩個核心概念可以看出迪士尼與宮崎駿在各自民族性之缺憾中做了深度的思考與反芻並賦予教育性之意涵於動畫作品中，同時亦流露其民族性的優點。

東西文化因民族性的不同；而有所差異，因此迪士尼與宮崎駿的動畫作品亦各自擁有不同之特色，綜合本文筆者歸納出下列七點特質之比較如下：

一、靈感來源—迪士尼與宮崎駿創作之靈感多取材於其成長背景。

二、故事核心概念—「家庭倫理」是迪士尼的故事核心概念；「人與自然共存」

是宮崎駿的故事核心概念，兩類均以「人」為其核心，前者呈現樂觀歡樂的氣氛；後者則發人省思。

三、製作班底規模之影響—迪士尼公司的規模龐大、分工細密，其動畫作品中角色造型豐富多變；而宮崎駿工作室的規模較小，動畫作品中角色則簡單而樸實。故製作班底規模之大小會影響集思廣益之程度。

四、異想世界—迪士尼的「魔法術」和宮崎駿的「變」和「飛」雖然有著形式上的相同處，但是兩者之象徵意義卻不同，前者是幻想的開始；後者則代表成長。

五、對社會問題之反應—迪士尼的故事極少批判社會問題，但卻易流露出中產、秩序、白人、男權等意識形態；宮崎駿則闡述反戰爭、愛自然等觀念，再者，迪士尼的觀眾多屬兒童階層，故事中易排除有關社會性的複雜問題；反之，宮崎駿的觀眾包含成人，社會問題則成為其很好的發揮題材。

六、音樂性—迪士尼與百老匯的合作，使得其音樂充滿華麗而流行的曲風以及動人悅耳的獨唱性質；宮崎駿與久石讓的合作，使作品配樂扣人心弦。不過，音樂與畫面的自然結合，皆是迪士尼與宮崎駿動畫作品中對音樂的一大訴求。

七、風格特色—迪士尼之動畫風格，包含活潑的歡樂氣氛、清晰易懂的玩笑幽默，以及條理分明的技術表現；而宮崎駿動畫並不是以情節取勝，而以每個畫面留給觀眾的印象為出發點，所以宮崎駿堅持保留手繪的感覺。然而，強烈的戲劇性風格是迪士尼動畫作品引人注目的吸引力，而點滴動人的情節則是宮崎駿動畫作品風格感人之處。

故事中的靈魂人物往往少不了女性角色，所以女性角色也一直都是迪士尼與宮崎駿兩位動畫大師喜愛創作的題材，所以根據特質分析可以為動畫作品中的女性角色歸納出四點：

一、迪士尼在女性角色的人性刻畫上，呈現善、惡兩極的強烈對比，而宮崎駿則認為是立場不同之衝突。

二、迪士尼與宮崎駿，兩位分屬於東西方文化的動畫家，在各自民族性之缺憾中做深度的反省，同時並在動畫作品中賦予教育性之意涵，亦闡揚了其民族性的優點。

三、以外在行為而論，在面對問題時，迪士尼的女性角色顯得較被動消極；而宮崎駿的女性角色則顯得主動積極。

四、以女性角色造型之表現而論，迪士尼的女性角色造型多變且豐富；宮崎駿則顯得平凡且樸實。

迪士尼與宮崎駿擁有各自的優勢而開闢了一片天，然而我們台灣這些美術與動畫相關創意人才在動畫之創作與發展上，卻是相當辛苦的。資策會 MIC林于勝(2003)曾說：以往台灣動畫發展最大的阻力，就是社會大眾只認為這是「小孩子

的玩意兒」，忽略了動畫是正式的產業，而隨著國外電視、電影動畫近年的風行，動畫市場族群已經加速擴展。不過，也由於早期刻板認知，扼殺了台灣動畫創作與從業的發展，使得目前美術與相關創意人因為大環境的不良導致流失與欠缺。

無論是人物或場景的描繪，台灣動畫師目前在畫工與技術上都具有一定的水準，但是在題材及內容的深度與創意上，卻仍不及美、日，未來希望在政府與業者攜手努力下，以本身擁有的能力與題材，配合資訊科技的發展，將創意與資訊進行結合，如此才能掙出屬於台灣本土動畫作品自己的一片天！

陸、參考文獻

◎中文部份(依姓氏筆劃排列)

1. 林佑聖、葉欣怡(譯)(2001)。Janct Wasko著。認識迪士尼。台北：弘智。
2. 李建興(譯)(2005)，Patrick Draz著。日本動畫瘋。台北：大塊。
3. 宋亞克(譯)(1993)，Jean-Pierre Fichou著。美國文化。台北：遠流。
4. 陳仲偉(2004)。日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北：唐山。
5. 張巧玲(2005)。卡通之父～華特·迪士尼傳奇。台北：智富館。
6. 黃玉珊、余為政(1997)。動畫電影探索。台北：遠流。
7. 黃道琳(譯)(1991)。潘乃德Ruth Benedict著。菊花與劍。台北：桂冠。
8. 黃穎凡、章澤儀(譯)(2006)。宮崎駿著。出發點1979~1996。台北：東販。
9. 傻呼嚕同盟(2003)。因動漫畫而偉大。台北：大塊。
10. 謝佳慧(譯)(1999)。朗·葛洛夫著。畫夢巨人 迪士尼。台北：美商麥格羅·希爾國際股份有限公司。
11. 傅鳳琴(2003)。解構迪士尼形塑的童話世界——以1991—2002年台灣上映之迪士尼動畫為例。國立台東師範學院/兒童文學研究所碩士論文，未出版，台東大學。
12. 吳旻峰(2004)。宮崎駿動畫卡通作品研究。國立台東師範學院/兒童文學研究所碩士論文，未出版，台東大學。

◎網路資料

1. 迪士尼動畫王國wretch無名小站(2006)。2006年2月15日，取自<http://disney.wretch.cc/index.htm>
2. 迪士尼動畫長片製作流程引自動畫創作家園(2005)。2006年2月15日，取自http://www.chinavid.com/forum/forum_posts.asp?TID=176&PN=1&get=last
3. 大師宮崎駿引自新浪動漫(2004)。2006年2月15日，取自<http://comic.sina.com.cn/2004-02-16/16555.shtml>

4. 吉蔔力：日本動畫產業的熱風引自新浪動漫(2004)。2006年2月15日，取自
<http://comic.sina.com.cn/d/2004-02-16/16557.shtml>
5. 宮崎駿的感官世界引自動漫世紀(無日期)。2006年2月15日，取自
<http://comic.sina.com.cn/kongbai/gong.shtml>
6. 宮崎駿卡通世界(1999)。2006年2月15日，取自
<http://www.csie.nctu.edu.tw/~thtsao/Miyazaki/Miyazakihome.html>
7. 新片介紹-哈爾的移動城堡引自動映地帶(無日期)。2006年2月16日，取自
[http://www.cinespot.com/cnewfilms\(howlsmovingcastle\).html](http://www.cinespot.com/cnewfilms(howlsmovingcastle).html)
8. 台灣動畫產業的昨日、今日及明日(2003)。2006年4月13日，取自
<http://www.nmipo.org.tw/files/3-1/111pdf/Taiwan-MIC.pdf>
9. 霍爾的移動城堡~宮崎駿年度大作(2005)。2006年4月13日，取自
http://myweb.hinet.net/home12/snowlily/text/gb/movie/li_horo.htm
10. 20世紀最優秀的日本百部動畫經典引自動漫世紀(無日期)。2006年4月13日，
取自<http://comic.sina.com.cn/kongbai/220.shtml>
11. 吉卜力動畫中心(2004)。2006年4月13日，取自
<http://b.domaindx.com/klm66320024w/>
12. mysan.de - Lifestyle News(無日期)。2006年4月13日，取自
<http://www.mysan.de/article17463.html>
13. 看迪士尼卡通引自Disney Hunter獵‘奇’行動(2005)。2006年04月13日，取
自 <http://personal.ie.cuhk.edu.hk/~clmak4/DH/blog/?cat=1>
14. Alan Menken引自音樂劇的文藝復興大師(2004)。2006年4月14日，取自
<http://disney.wretch.cc/Special/2004/041212/index.htm>
15. 細說從頭-迪士尼動畫演進史引自迪士尼動畫王國wretch無名小站(2006)。
2006年4月14日，取自 <http://disney.wretch.cc/History/index5.htm>
16. 久石讓引自大葉大學(無日期)。2006年4月14日，取自
<http://www.dyu.edu.tw/~F9351023/favorite.htm>
17. 關於藝人引自玫瑰大眾音樂網(無日期)。2006年4月14日，取自
<http://tinyurl.com/qgcrb>
18. 陳仲偉「文化全球化與在地生活實踐」第二年講座(八)-宮崎駿與寫實動畫
引自動漫畫研究(2005)。2006年4月14日，取自
<http://www.csel.fcu.edu.tw/subjects/comic2/comic2-course8.htm>
19. Best Anime. Animation Search(無日期)。2006年4月15日，取自
<http://bestanime.com/newAniData/aniInfo.php?subPageType=pds&idx=269&viewType=title&initialKey=L&page=1>
20. Nausicaa(無日期)。2006年4月15日，取自
<http://www.geocities.com/nausicaahk/anim/p10.gif>
21. 星光爆米花Movie.starblvd(無日期)。2006年4月15日，取自
<http://movie.starblvd.net/cgi-bin/movie/euccns?/film/2005/HowlsMovingCastle/HowlsMovingCastle.html>

台灣常民生活文化之人文現象探析

王源東*

摘要

常民的社會生活文化，主要是由物質生活、精神生活以及人際關係這三方面所組成的。然而，在這些多種多樣的生活形態和文化樣式當中，我們會發現有一種異於傳統文化的異文化，正在快速地侵蝕著我們的社會。它無所不在，無論是日常生活的食衣住行，還是歲時節令的各種慶典與祭禮，都曾因它而產生了巨大的變化，而這些變化有些甚至徹底地改變了人們傳統的文化習慣。

本研究即透過常民的消費生活文化，來探析這種因異化所衍生出來的求大、求利、求熱鬧、求吉、求異、求簡、求新、求洋等新人文現象百態。

其實當我們從另一角度去仔細觀察這些異文化現象後，會發現由這些消費生活文化所呈現出來的世態百相，不也正是展現了生長在這塊土地上的子民多元多樣的人文精神。

關鍵字：常民文化、台灣文化、生活文化、人文、台灣、常民、文化、民俗

*國立嘉義大學美術學系暨視覺藝術研究所副教授