

投稿類別：藝術類

篇名：

樹德家商學生對東西方動畫電影  
的喜愛度探討

作者：

潘宜盈。私立樹德家商。高三8班  
洪湘芸。私立樹德家商。高三8班  
高慧慈。私立樹德家商。高三8班

指導老師：

張翠芬老師

## 壹●前言

### 一、研究背景

回想起小時候，在我們成長的過程中，動畫卡通帶給我的童年無限歡樂，也成為生活記憶中的一部分；隨著科技日新月異，動畫製作技術推陳出新，經由動畫作者細膩剖析，運用不同手法陳述動畫作品主旨，啟發人們的幻想世界，創作出老少咸宜且教化人心之優良動畫。

日本動畫創作家「宮崎駿」，靠著他天馬行空的幻想，所創作出來的動畫作品，吸引了各種年齡層的支持者；世界最大的動畫公司「皮克斯公司」，亦經由創作團創作出多部膾炙人口之動畫電影。

### 二、研究動機

故本專題的研究動機，主要是藉由宮崎駿與皮克斯公司受歡迎的動畫「神隱少女」及「玩具總動員3」，調查出樹德家商的學生對於兩者的喜愛程度，進而讓更多人了解宮崎駿與皮克斯公司的相關資訊。

### 三、研究目的

從眾多動畫之中挑選了兩部動畫，宮崎駿受歡迎的動畫之「神隱少女」以及皮克斯公司受歡迎之「玩具總動員3」，做為本文調查問卷的主軸；透過問卷調查方式：

- (一) 探討「神隱少女」及「玩具總動員3」吸引樹德家商學生的因素。
- (二) 探討樹德家商學生較喜歡「神隱少女」及「玩具總動員3」的動畫技術層面表現何者較出色。
- (三) 探討兩部作品本身隱含之真意。

## 貳●正文

### 一、文獻探討

動畫的歷史很長，要追溯其起源，大概要推至兩萬五千年前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，但它進入近代科技的生產領域，結合魔術幻燈、繪畫、電影的觀念，進而發展成爲一門獨特的藝術。(註一)

「動畫」這詞其實應該是襲自日本人在二次大戰結束以前的稱謂。日本人當時稱呼以線條描繪（line drawing）的漫畫式的作品為「動畫」。戰後，日本人則使用片假名外來語拼音一統稱包含偶動畫、線繪動畫等技巧所製作出來的影片。

當然是由「Animation」轉化而來的。而「Animation」這個英文字，其字源「Anima」拉丁語的意思是「靈魂」，「Animare」則有「賦予生命」的意義。「Animat」因此被用來表示「使…活起來」的意思，所以 Imated Film 或 Animation，翻譯成「動畫」。（註一）

製作動畫的技術漸漸地改變，不再局限於只有用線條描繪的方式而已，如今大多數的人已經能夠了解，動畫其實是用電影膠片逐格去拍攝或曝光，包括賽璐珞膠片上著色繪圖、線條描繪在紙上、剪紙或膠片、黏土模型、木偶或泥偶、拼砂或移動顏料、人體或物體的停格、甚至直接在膠片上作畫或刮出圖象出來，從六〇年代開始，利用電腦產生圖象再用攝影機拍攝電子監視器，或利用電子訊號輸出成錄影或電影訊號掃描記錄下來的「電腦動畫」，不但擴大了動畫的領域，也使得動畫的定義變得更難以捉摸。

動畫的定義、類型來界定動畫本身的特質，和其他電影類型有所區分，同時也將動畫歷史的發展，從早期的法國動畫藝術家柯爾、溫瑟·麥凱對動畫形式的探索，到美國的布萊頓·克萊及華特·迪士尼片廠的企業經營模式和做法，同時更將相對於主流動畫的實驗動畫、非主流動畫之發展，以及電腦動畫在觀念上的實驗和科技上的開發所扮演的重要角色，就其創作風格的演變做深入的介紹和探討，希望這輯概要的提綱，可以幫助讀者進一步深入動畫藝術的領域。

#### （一）宮崎駿近五部作品之一：神隱少女（於 2001 創作）

本作品敘述少女千尋與父母在搬家途中迷路，他們通過一條廢棄的隧道，來到一處無人的小鎮，千尋的父母親看到街上豐盛的美食，忍不住貪婪的大吃，結果變成了豬。千尋面對如幻似夢的景象，奔逃無路，希望自己從無法理喻的夢境中醒來，事實是他們誤闖入人類不該進入的神靈世界，神秘少年白龍適時出現，告訴千尋適應神靈世界的方法，於是白龍對千尋：「要在這個世界生存，唯有工作；不工作者，就會變成豬，或是淪為其他更慘的遭遇。」，在艱難中引發了千尋潛藏的生命力，了解到唯有留下來才能伺機救回父母。

然而對什麼事都興致缺缺的千尋，爲了要解救父母，便照著白龍所言，向開設澡堂的巫婆湯婆婆哀求工作機會，終獲得澡堂裡的工作，而湯婆婆將千尋的名

字改爲「小千」，用魔法控制了千尋，改名後的千尋在這種惡劣的生存環境下，竟激發出內在許多的善意與潛能，不再是個慵懶的少女，最後也終於得以救回自己的父母親，回到人類世界。

動畫裡的場景都是虛幻的和象徵式的，但所有「虛」都指向現「實」生活，「名字」是電影中最重要的一環關鍵（註二），名字是自我的象徵，營營役役的都市人，早把自己的名字給遺忘，當湯婆婆把千尋奪走變成千時，代表著現代人在充滿誘惑的世界中，必須牢記自己的本質不然就會迷失在這複雜又具有許多誘惑的現實世界當中。

妖怪無臉男；無臉男是這部卡通的不可或缺主軸之一，因為無臉男所想表達的就是人類無止境的慾望，他充分的展現人物因為貪得無厭的所得到的後果跟人性的醜陋。

湯婆婆跟錢婆婆這一對巫女雙胞胎；在影片中充分的詮釋出知足跟無法滿足的兩種差異性極大的個性，是宮崎駿這部電影裡面所含的意義人類貪得無厭的話，就會像妖怪無臉男一樣醜陋。

被誤認爲成腐爛神的河神本該是乾淨的身體（暗喻河川汙染嚴重），但是在現代人類開發工業的高度快速發展，河川的汙染程度日漸上升，在這部影片中表達了被人們過度汙染的河川，乾淨的環境已不再。

史詩般的宮崎駿的寓言；其批判反省的主題也由較淺顯單純的環保，轉變爲對人性與現代社會的未來做整體性的思考。

## （二）皮克斯公司近五部製作動畫之一：玩具總動員 3（於 2010 創作）

本作品敘述正義感十足的牛仔胡迪與太空人巴斯光年、巾幗不讓鬚眉的女牛仔翠絲與座騎紅心、爆笑單純的三眼怪、多嘴嘮叨的蛋頭夫婦、傻氣的抱抱龍、伸縮自如的彈簧狗、刁鑽小氣的豬排博士，有些同伴走了，但留下來的，始終還是這些夥伴們。

【玩具總動員 3】不囉嗦切入主題，玩具們的主人安弟長大了，他們的使命有所結束，並且極有可能遭到被遺棄的命運，這些玩具們便使出千方百計要找尋新的出路，否則只能選擇托兒所、閣樓亦或是被人丟棄到垃圾場。

在這部動畫的結尾，「對自己有意義的玩具」（註三）這句話是主角安弟最

後對小女孩說的話，所要表達的意思就是這些玩具陪著安弟從小時候到長大，充滿著兒時的回憶，從他有記憶已來就一直陪伴他的牛仔胡迪、某年生日禮物收到的太空人巴斯光年和彈簧狗，還有許許多多的玩具，這些都是他所割捨不了的童年回憶的陪伴。

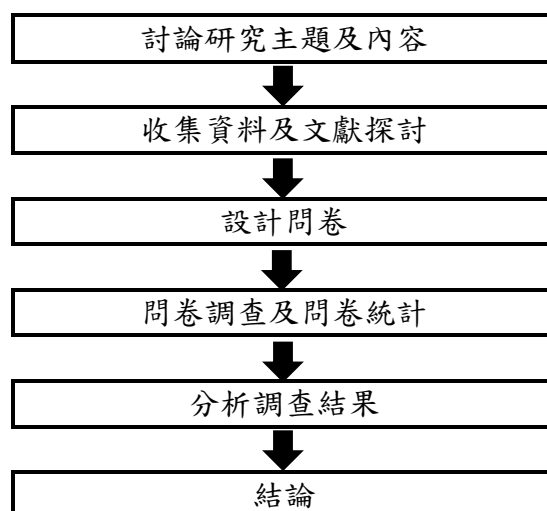
這開始順應了皮克斯近年來逐漸成熟的主旨，即使是璀璨的煙火，終究有消失的時候，每個童話故事裡面王子公主永遠過著幸福快樂的日子，但之後的他們呢？這些玩具便面臨了這樣的困境，他們對未來感到無限的恐懼，不知道怎麼去面對往後的新生活，這讓我想起前幾年很熱門的【瓦力】及【天外奇蹟】，兩者皆敘述著這樣的概念，當所有的夢都老去的時候，我們是否有足夠的勇氣，輝煌一次自己的人生，但是電影不僅敘述於此，故事所要說的，更是開展來更深的一面，做為一個玩具的使命究竟為何，我們真正能夠懂得所謂的「愛」嗎？

## 參●結論

### 一、研究方法

本研究是採用文獻探討及問卷調查。藉由網路和相關書籍等歸納出三部份：第一部分是探討動畫的歷史及起源，第二部分是探討宮崎駿最賣座的作品之一——神隱少女（於 2001 年創作），最後一部分是皮克斯公司近五部製作動畫之一：玩具總動員 3（於 2010 創作）。問卷調查方面，則依據相關資料，調查樹德家商學生了解此項研究及深入探討學生們對於東西方動畫之喜愛程度。

### 二、流程圖



三、研究結果

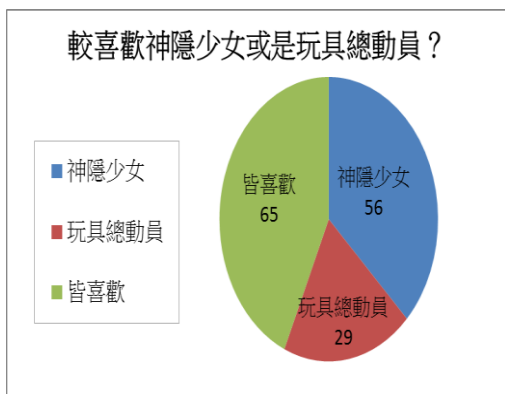


圖 1 — 較喜歡神隱少女或玩具總動員？

由圖 1 研究結果顯示，樹德家商學生皆喜歡神隱少女及玩具總動員 3，其中神隱少女佔比例較高。

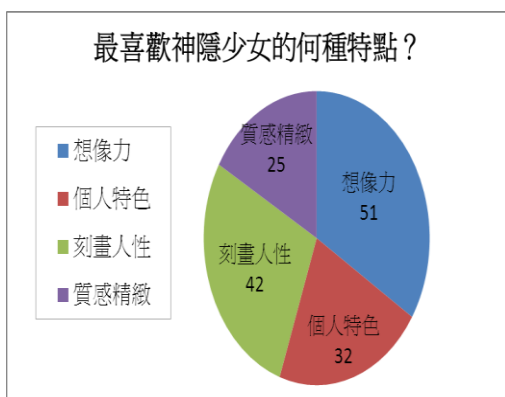


圖 2 — 最喜歡神隱少女的何種特點？

由圖 2 研究結果顯示，樹德家商學生認為神隱少女特點為想像力豐富，次為個人特色突出。

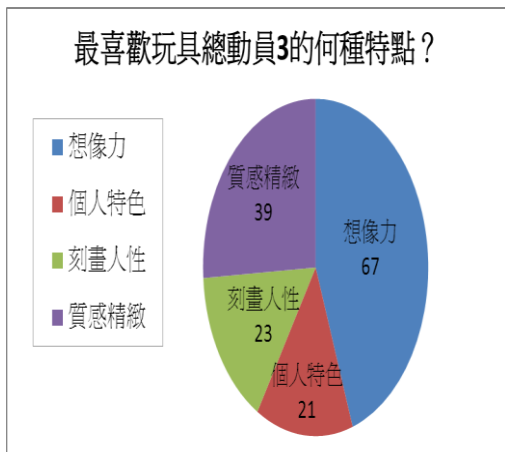


圖 3 — 最喜歡玩具總動員 3 的何種特點？

由圖 3 研究結果顯示，樹德家商學生認為玩具總動員 3 特點為想像力豐富，次為質感精緻。

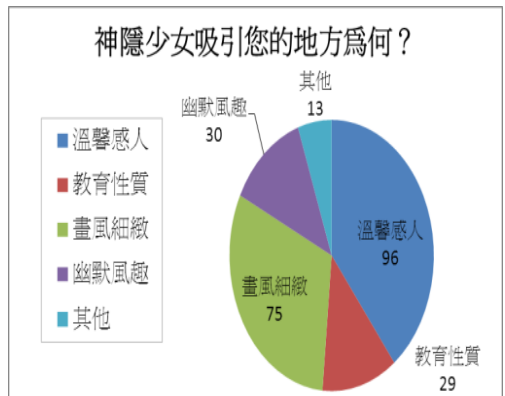


圖 4 — 神隱少女吸引您的地方為何？

由圖 4 研究結果顯示，樹德家商學生認為神隱少女吸引人的地方為溫馨感人，次為畫風細緻。

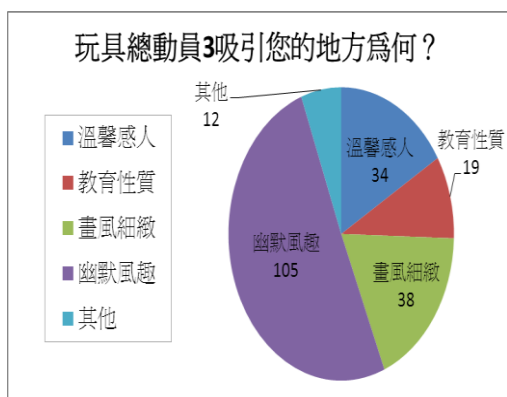


圖 5 — 玩具總動員 3 吸引您的地方為何？

由圖 5 研究結果顯示，樹德家商學生認為玩具總動員 3 吸引人的地方為幽默風趣，次為畫風細緻。

#### 四、結論

探討樹德家商學生對「神隱少女」及「玩具總動員 3」針對兩部動畫的特點、吸引力以及隱喻的真正意義。

- (一) 由研究結論得知，樹德家商學生皆喜歡「神隱少女」和「玩具總動員 3」，其中「神隱少女」喜愛度的佔比例較高。
- (二) 由上圖(圖 2、圖 3)數據顯示樹德家商學生認為「神隱少女」及「玩具總動員 3」這兩部影片的特點皆是「想像力豐富」。
- (三) 「神隱少女」(圖 4)讓樹德家商學生認為最吸引人的是「溫馨感人」。
- (四) 「玩具總動員 3」(圖 5)讓樹德家商學生認為最吸引人的是「幽默風趣」。

「神隱少女」這部動畫讓觀眾觀賞完之後，不僅覺得只是一部感動有趣的卡通片，也讓觀眾們有更深層的體會到「不要迷失自我」的重要性、「警惕人類不斷追求慾望」的劣根性和「人與大自然之間必需有互利共生」的環保概念。

在安弟的心中，他對「玩具總動員 3」玩具們的情感是永遠不會變的，並且永遠存在他心中的某一個角落。因為那些玩具是從小陪伴他長大的玩具。

若我們能夠物盡其用，把已經不需要的玩具交給其他需要「它們」的孩子，這樣不但賦予玩具擁有了新的生命也更有利用價值，這樣才是「分享的真正意義」。

#### 肆●引註資料

註一、黃玉珊、余為政(1997)。動畫電影探索。台北市中正區：遠流出版社

。

註二、宮崎駿創作理念。2014年1月19日，取自

<http://s98.tku.edu.tw/~498011062/index.html/thousand.htm>

註三、Mr./Ms. Days (MMDays)。2014年1月20日，取自

<http://mmdays.com/2010/07/24/toystory3/>