

台灣高中生對宮崎駿作品之接受程度調查－以馬公高中為例

高怡林

指導老師：楊進興

壹、前言

一、研究動機

從小我就非常喜愛看動畫，至今這項喜好都不曾中斷過，有人笑我童心未泯，但是對我來說這些動畫就像是完美的藝術作品，由上千張畫稿累積而成的心血，每次觀賞一部動畫都像是在欣賞一張張快速變化的畫作，同時我也佩服著這些從事動畫工作之人的毅力。最早接觸到日本動畫時，明顯感受到他與歐美卡通的不同之處，並且愛上這種詮釋劇情的方式，尤其是宮崎駿大師製作的動畫電影，更是在我的童年上留下深刻的印象。

吉卜力工作室製作的作品一向受大眾歡迎，讓人百看不厭，這些都是幕後慢慢耕耘的宮崎駿一手砌起的，他是每個愛好動畫藝術之人所崇拜的偶像。至此，更讓我好奇宮崎駿的作品到底是具有何種魅力，能夠在東方坐擁動畫大師之寶座，與西方迪士尼相匹敵。這也讓我不禁好奇，週遭的同學們，是否跟我一樣，對於宮崎駿的作品有著同樣的熱情與感受。而這也是讓我進行本篇研究的最大動機。

二、研究目的

因此筆者設定本篇研究主要研究目的為以下幾點：

- (一)宮崎駿作品與創作內涵。
- (二)台灣高中生對宮崎駿作品之熟悉度與認同程度。

三、研究方法

爲了達到以上之研究目的，筆者採取以下研究方法，試以達成研究目的：

- (一)文獻分析法：了解宮崎駿之作品與創作理念。
- (二)問卷調查法：了解台灣高中生對宮崎駿作品之熟悉度與認同程度。

貳、正文

一、宮崎駿生平簡介與創作理念

(一)生平簡介

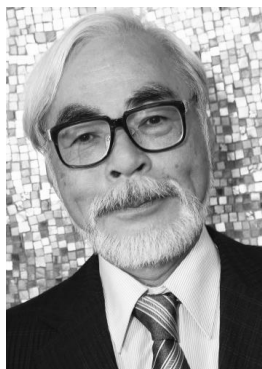


圖 1 宮崎駿

(摘錄自：維基百科－宮崎駿 http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ef/Hayao_Miyazaki.jpg)

根據宮崎駿(2006)「出發點 1979~1996」記載，宮崎駿出生於 1941 年 1 月 5 日東京都文京區，爲家中四兄弟中的次男。中學畢業後進入高中階段時，當漫畫家的夢想於此時萌芽，開始積極學畫，高中三年級因觀看日本首部彩色長篇動畫

「白蛇傳」(1958年、東映動畫出品)，而對動畫開始感到興趣。而等到大學畢業後，宮崎駿原本打算以漫畫家為生，但過程並不順遂，而終於在1964年進入東映動畫，成為最後一批定期採用社員。

而在進入東映動畫之後，宮崎駿開始參與製作了第一部動畫作品「汪汪忠臣藏」。之後擔任電視卡通動畫系列「狼少年健(狼少年ケソ)」、「貓熊家族」、「太陽王子·霍爾斯的大冒險」等電視卡通的製作。1980年，宮崎駿曾前往Telecom公司，進行培訓新人(1980年)的工作，1984年4月成立個人事務所「吉卜力」。1988年製作動畫電影「龍貓」以東映發行的製作方式公開放映，成為昭和最後一年最受歡迎的日本電影。之後宮崎駿每幾年推出一部動畫，每一次都轟動全日本及亞洲地區，原本在製作「魔法公主」後宣布退休，後來又因製作「神隱少女」復出，並造成更大的迴響。

而至今，仍不斷地看到宮崎駿的創作作品推陳出新，每每總是造成轟動，也可以看出宮崎駿對於動漫作品創作的毅力與堅持，令人感佩。

(二)創作理念

而根據宮崎駿(2006)中，宮崎駿闡述自己創作的原點主要是來自於兒提時的回憶。他敘說到每次在他構思新作品的時候，心裡面總是想著：「如何才能創造出有趣的作品」。而他表示將一直堅持著以「愛」和「冒險」為主要創作主軸，並讓作品充滿「激勵」的元素，讓人在欣賞完之後，能有所啟發。以下就宮崎駿(2006)所揭示之創作理念，整理如以下幾點：

- 1、為兒童創作「勵志」電影，不忘根本立場。

宮崎駿提到：「這個國家已經有太多賺孩童錢的商人了！」，將動畫商品化，

直接向孩子們推銷，這是近代動畫工業演變的狀況，成年人露骨地將兒童的動畫世界商品化，已是不爭的事實。宮崎駿認為動畫作品應該幫助小朋友認識並面對這個混亂的世界，不是藉著孩子去賺更多錢。動畫對現代人來說只是娛樂的一種，但宮崎駿要大家不要忘記，動畫畢竟還是以滿足孩子的需求為出發點。

描繪孩子們的天真純樸和大而化之一向是宮崎駿的動畫作品風格，製作鼓勵孩子學習自立的動畫作品，並且讓孩子感到內心歡喜。宮崎駿曾談到自己的作品，說過：「我的作品描繪的是現今日本孩子的現實，我想製作能讓孩子發自內心感到歡喜的電影，絕對不能忘掉這樣的根本立場，如果忘掉，工作室就滅亡了！」回到根本、專注本質、堅持拒絕被金錢沖昏腦袋，吉卜力與宮崎駿的成就，絕對不只是動畫，而是來自更深處的初心。

2、鉅細靡遺做出最高品質

吉卜力工作室總裁-鈴木敏夫說：「吉卜力二十年來成功的關鍵只有一個，就是以鉅細靡遺的態度做出最高品質的作品。」。他認為吉卜力的電影必定是「有趣而有用」的，傳達出一種放諸四海皆準的概念，讓觀眾有所啟發、對人生有幫助，這個方針二十年來從沒有變過。宮崎駿特別強調原創精神，完全不以市場、獲利為考量。因此，吉卜力拒絕製作粗糙的電視版卡通、拒絕將賣座片再拍續集、拒絕迎合商業通俗內容、也拒絕擴張工作室規模以及周邊商品收益。不以獲利為本，而是全神貫注如何製作出最好的動畫，這是他們明顯與其他人不同的地方。

以神隱少女為例，兩小時的片子總共畫了十一萬張手工稿，平均一秒鐘用去十五張手稿。鴻鷹動畫媒體事業部總監劉善群分析，在美國，一部二十二分鐘的卡通大約需要畫一萬兩千張圖。宮崎駿所製作的片子手稿明顯的比美國動畫多出一倍，甚至是比日本電視卡通的手稿多出四倍。

3、對人們的關懷

幼年時的宮崎駿遇逢戰火，見到戰爭引發的種種悲慘與不幸後，發覺世界上有太多的不愉快，因此他希望能透過影片讓大家都能看到未來的世界仍舊美好，值得繼續生存與探索。他藉由自己的人生經驗和敏銳的個性，以「對人們的關心」為作品最重要的精神製作動畫。

4、以最後豪賭心情創作

宮崎駿每一次的動畫製作，都抱持著「可能為最後一部片」的心態，投入全部的資金和人力，製作拍片總是不計成本。

5、不全然依賴現代動畫科技

資訊科技迅速發展，現代動畫科技也因而大為精進，但宮崎駿卻從來不會被科技動搖過他原本的本質。吉卜力早在十一年前就陸續開發電腦動畫技術，已經六十三歲的宮崎駿至今仍堅持自己手工繪製，就算採用 3D 技術，宮崎駿也會要求看起來是 2D 的效果。宮崎駿長子宮崎吾郎表示，父親重視過程更勝於結果，要顯現出人文色彩強烈的作品，唯有透過親筆描繪才能呈現其藝術性質，這絕非電腦 3D 動畫所能取代的。

6、不畏懼失敗才能不斷挑戰

因為不擁有所以不害怕失去，才會不斷去挑戰新的東西，這是吉卜力成功的一大關鍵。拍攝續集電影一直都是票房保證，電視卡通簡單製作又回收快，但他就是不選擇拍攝此類動畫。

二、著名作品介紹

宮崎駿作品眾多，包括製作、監製、工作室團隊所創作之長篇、短篇、以及動畫電影等族凡不及備載，以下針對筆者較為熟稔之宮崎駿動畫電影作品，介紹其內容與創作理念。

表 1 宮崎駿著名作品介紹

| 作品名稱 | 作品介紹 |
|---|---|
|  <p data-bbox="229 1160 608 1323">圖 2 天空之城：摘錄自 http://www.yoho.cn/group_topic_148975.html</p> | <p data-bbox="635 797 1356 1290">吉卜力工作室的開山之作，探討人與土地的故事，源自於英國文學名著《格列弗遊記》(Gulliver's Travels)。一座漂浮在空中的城市，由早已絕跡地球的神秘族類所創建，天空之城是一座巨大的樹木為主，可見宮崎駿對大自然的愛好。人物表達方式多不靠言語，而是藉由人物的行動舉止。宮崎駿曾說過劇中的空中盜賊老太婆與自己的母親有許多相似之處，可見母親在他的童年中扮演著重要角色。</p> |
|  <p data-bbox="229 1648 608 1821">圖 3 龍貓：摘錄自 http://bonsaiho.pixnet.net/blog/post/27917919</p> | <p data-bbox="635 1357 1356 1850">這是宮崎駿最耳熟能詳的動畫，在全球上映過無數次，幾乎就等於吉卜力動畫的代名詞。這是根據宮崎駿小時候在家鄉聽到的傳說，帶有魔幻現實主義風格，這片是在宮崎駿母親大病初癒後所做；宮崎駿熱愛描寫自然，熱衷於為孩子編織夢想；劇中主角全家一起搬入鄉下的新居，兩個孩子沉浸在大自然的懷抱，有著天真無邪的心靈，他們得以看到傳說中的「龍貓」。</p> |



圖 4 神隱少女：摘錄自
http://s97.tku.edu.tw/~497571496/new_page_12.htm

十歲少女與父母親在前往新家的路上誤闖入靈界，而少女的父母因為貪婪而觸犯靈界的法規變成了豬，控制湯屋的魔女強行奪走了少女的名字，使他迷失自我，流離在這奇異的世界裡學習忍耐、尊敬、誠實、善待人的重要。神隱少女是宮崎駿再度復出之作，具知名度的作品，讓他得到無數大獎。背景去除以往的森林景象，改以日式的古老澡堂，源自於宮崎駿的童年回憶，場景中散佈著濃厚的日式傳統文化，主角在此環境中成長、尋找自我，洗煉自己的身心靈。宮崎駿說：「在面對困難時，如何釋放自己的潛能，克服困境，這正是我要小朋友學習的」。

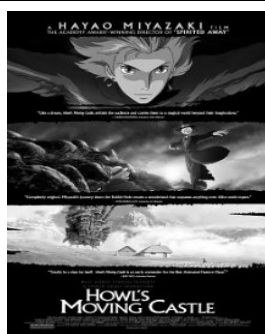


圖 5 霍爾的移動城堡：
摘錄自
<http://www.imdb.com/title/t0347149/>

改編自英國小說家“Diana Wynne Jones 的《巫師霍爾與火惡魔》”。這是繼 1990 年《魔女宅急便》後，宮崎駿又一部帶有濃濃原著色彩的作品。故事背景為 19 世紀末的歐洲，夾雜著魔法與科學的世界。封閉在自我世界中的 19 歲少女，被女巫師施展魔法化身為 90 歲的老太太，與失去“心”的巫師霍爾展開一段冒險。故事含意深厚，但劇中沒有交代太多情節，只有略為的帶過，需要觀眾自己去深刻體會其中的意義。

(摘錄自：台灣旅遊生活網「宮崎駿的動畫世界」，筆者自行整理)

三、作品得獎紀錄

宮崎駿的作品無論在日本或者國外都相當獲得好評，並獲獎無數。以下為宮崎駿著名作品（2000 年以後）所獲得之獎項，簡單整理如下表：

表 2 宮崎駿著名作品之得獎紀錄

| 出品 年份 | 得獎作品 | 獎項 |
|----------|---------|--|
| | | 2003 年美國奧斯卡金像獎最佳動畫片 |
| | | 2003 年美國土星獎最佳動畫電影並獲得音樂及編劇的提名 |
| | | 2003 年阿姆斯特丹奇幻電影節 Silver Scream 大獎 |
| | | 2003 年美國安尼獎最佳動畫導演、電影音樂及劇本大獎 |
| | | 2004 年阿根廷影評人協會 Silver Condor 獎 |
| | | 2002 年日本電影學會金像獎最佳影片及最佳電影歌曲 |
| | | 2004 年英國電影學會非英語最佳影片提名 |
| | | 2002 年日本藍絲帶最佳影片 |
| | | 2002 年波斯頓影評人協會 Special Commendation 獎 |
| 2001 | 神隱少女 | 2003 年英國獨立製片最佳外語片提名 |
| | | 2003 年美國廣電評論家協會觀眾票選最佳動畫電影 |
| | | 2003 年芝加哥影評人協會最佳外語片及最佳電影配樂提名 |
| | | 2002 年香港金像獎最佳亞洲電影 |
| | | 2002 年洛杉磯影評人協會最佳動畫電影 |
| | | 2002 年日本電影旬報讀者票選最佳影片 |
| | | 2002 年 Mainichi Film Concours 最佳動畫電影、最佳導演、最佳影片、最佳電影配樂及觀眾票選最佳影片 |
| | | 2002 年紐約影評人協會最佳動畫電影 |
| | | 2004 年美國金衛星獎最佳劇本提名 |
| 2004 | 霍爾的移動城堡 | 2004 年榮獲第 61 回威尼斯影展：技術貢獻獎(Osella Awards for Technical Achievement) |
| | | 2004 年第 8 回文部省文化廳媒體藝術祭動畫部門優秀獎。 |
| | | 2004 年榮獲每日電影：最佳日本電影獎 |

2005 年榮獲東京動畫：今年最好的動畫獎、最佳導演獎（宮崎駿）、最佳配音員獎（倍賞千惠子）、最佳配樂獎（久石讓）

2005 年榮獲 22 屆茂宜國際影展：觀眾獎（Audience Award）

2005 年榮獲 31 屆西雅圖國際影展：1st Runner Up, Golden Space Needle Award

2005 年榮獲第 62 屆威尼斯影展榮譽金獅獎（宮崎駿）

2006 年獲奧斯卡最佳動畫長片獎提名

2007 年榮獲 2006 年度美國星雲獎最佳改編劇本

（摘錄自：網路電影資料庫 www.akas.imdb.com，筆者自行整理。）

而宮崎駿的作品也不乏許多影評人對宮崎駿的作品給予許多評價，例如曾寶璐（2005）在商業週刊對宮崎駿作品所下的評價，曾認為宮崎駿之所以會成功，主要是因為宮崎駿堅持「簡單就是力量」，拒絕擴張、拒絕外資、拒絕迎合潮流，並且全力以赴地：「極盡所能地專注本質，發揮創作能量」。

對於從小看宮崎駿卡通長大的筆者而言，一直以來也深受宮崎駿作品所影響。往往在失望與無奈時刻，總能在宮崎駿的電影過後重拾希望與鬥志，因為就是那麼單純、直接地深入人們內心，敲醒人類那塊沉睡的力量，讓人充滿鬥志。

五、研究調查

（一）調查目的

或許是自己的一廂情願，也或許是它所給予我這麼多正面的力量所致，對於宮崎駿作品的熱愛，從小到大有增無減，畢竟它是伴著我成長的最好朋友。周遭的同學們，若能與我一樣有相同的成長歷程，或許心中也能常存正向的能量與感

動。而這也讓我不禁好奇，想要一探究竟，與我同年的高中生們對於宮崎駿的作品是否也有一樣的熱情與感受。

(二)調查方法與內容

筆者決定利用問卷調查法，針對我所就讀的國立馬公高中同學們為對象，進行台灣高中生對於宮崎駿作品感受的問卷調查。而根據研究目的，筆者將調查內容設定如下：

本調查實施日期為：2011 年 12 月 9 日。透過問卷回收、統計後，本次問卷調查總人數為 115 人，有效問卷為 114 份。其中男性比率佔 37.7%、女性比率佔 62.3%，以三年級生為最多，佔 39.5%，其次為一年級，佔 30.7%，最後為二年級，佔 29.8%。

以下，針對各題回答之統計結果，筆者自行分析整理如圖 10~12 以及表 3。

1、「請問你是否看過宮崎駿的卡通呢？」

根據圖 6，高達 93%馬公高中的學生看過宮崎駿製作的動畫。可見宮崎駿的作品資訊很容易取得，並且大多數的高中生都願意去觀賞他監製的動畫。

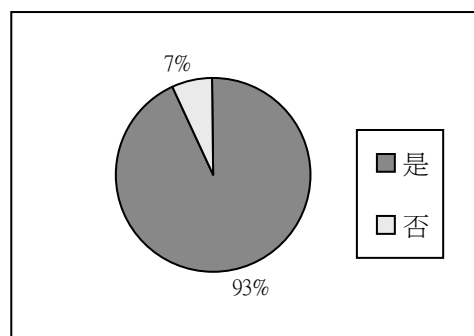


圖 6 是否看過宮崎駿卡通

2、「你看過以下哪幾部宮崎駿的卡通呢？」

筆者列舉 11 部較為著名之宮崎駿作品，試調查同學們對於宮崎駿作品的熟悉程度。而根據有看過宮崎駿卡通的 106 人當中，對其有看過的作品人數百分比統計結果如下圖所示：

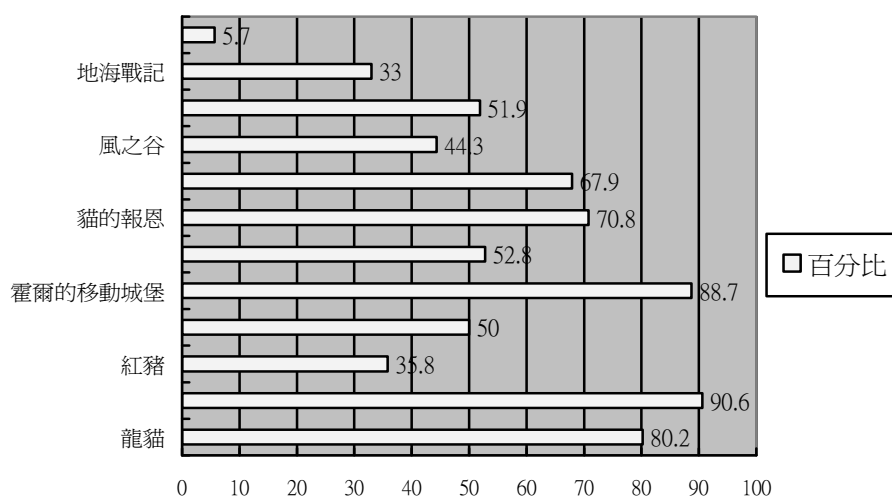


圖 7 「是否看過以下宮崎駿作品」之人數統計表

根據圖 7 可知，在宮崎駿各項作品之中最具知名度前三名為：神隱少女、霍爾的移動城堡、龍貓，而地海戰記則最少人看過。

3. 「哪一部動畫最吸引你呢？」

最受喜愛的作品，人數百分比統計結果如下圖所示：

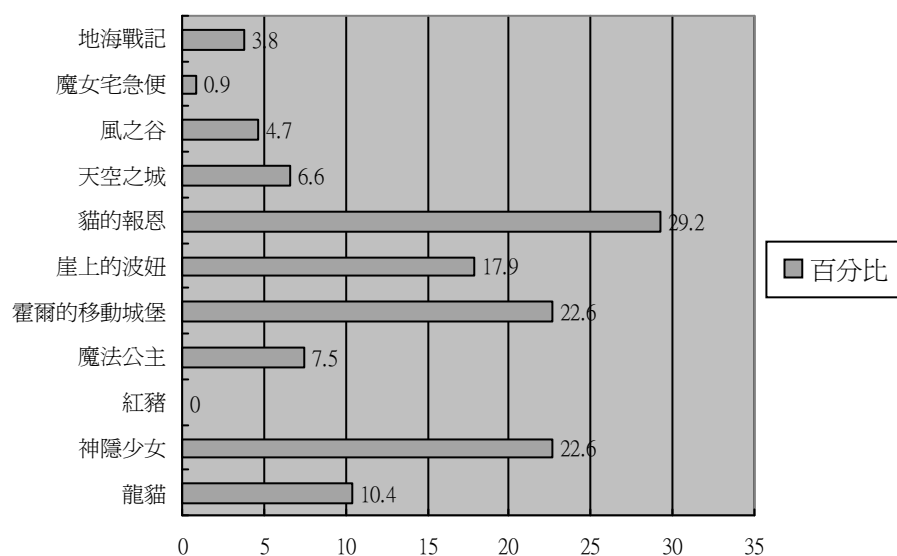


圖 8 最喜愛之作品人數統計表

根據圖 8 可知，馬公高中的學生對「貓的報恩」這部動畫的最為喜愛。而霍爾的移動城堡與得過各項大獎的神隱少女喜愛的人數相同。最後，是近年推出的動畫「崖上的波妞」位居第三名。明顯看出馬公高中學生大多喜愛具有正向、挑戰困難、冒險性質的作品。而喜愛「紅豬」的人最低，可以看出，內容較嚴肅沉悶的動畫較不為高中生所喜愛。

4、「你是否認同以下對宮崎駿作品的描述。」

筆者依據宮崎駿作品的風格特徵，羅列正面與負面描述各 4 項，試了解馬公高中學生對於宮崎駿作品之認同程度。各個項目之人數百分比統計如下表：

表 3 宮崎駿作品認同程度百分比統計表

| | (單位：%) | | | | | |
|----------------|--------|------|------|------|------|------|
| | 未填寫 | 最不認同 | 不認同 | 普通 | 認同 | 非常認同 |
| 劇情豐富有趣、深具吸引力 | 0 | 0.9 | 0.9 | 5.7 | 27.4 | 64.2 |
| 人物設計精緻、可愛、深具美感 | 0 | 0 | 1.9 | 16 | 25.5 | 59.4 |
| 繪畫風格獨創一格、深具獨創性 | 0 | 0.9 | 0 | 17 | 22.6 | 59.4 |
| 內容引人深省、深具啟發意義 | 0 | 0 | 2.8 | 24.5 | 28.3 | 39.6 |
| 劇情單調乏味、缺乏創意 | 3.8 | 71.7 | 13.2 | 6.6 | 1.9 | 1.9 |
| 人物設計呆板、平淡無吸引力 | 3.8 | 68.9 | 13.2 | 10.4 | 0 | 1.9 |
| 繪畫風格一成不變、了無新意 | 3.8 | 66 | 17 | 10.4 | 0 | 1.9 |
| 內容空乏、不具啟發性 | 3.8 | 72.6 | 13.2 | 7.5 | 0 | 1.9 |

(筆者自行整理)

根據表 3 可知，大部分的馬公高中同學都認為宮崎駿的動畫劇情豐富有趣且深具吸引力，設計人物精緻、深具美感，繪畫風格獨創，而欣賞過後也對內容有

相當大的共鳴，也認同宮崎駿的作品深具啓發意義。

透過本篇的調查分析，可以清楚感受到大部分的馬公高中的同學們都與我有相同的成長經歷，從小到大深受宮崎駿作品的影響。也不禁讚嘆宮崎駿對於創作的堅持與努力，才能讓他的作品飄洋過海，跨越國界，進入每一個人的內心。

參、結論

從以上對宮崎駿的了解與分析，筆者對其作品內涵簡單整理了主要三點：

一、相信人性、熱愛生命

總是能在宮崎駿作品裡感受到充滿人性「愛」與「冒險」的元素。讓人永遠懷抱希望、不放棄、鼓舞人心。許多正面的價值觀不斷地透過一幕一幕的影像傳達給每一個幼小的心靈。而對於生命熱愛更是宮崎駿所要傳達的重要理念。「風之谷」當中對於動物的保育、生命反撲的描寫，更深刻地提醒我們對於生命的尊重與熱愛。

二、回歸自然、反璞歸真

從宮崎駿歷年的各項作品中，可發現幾乎所有的動畫都以鄉村、大自然，故事年代徘徊在較早期的農村生活中，也讓人重新回憶到兒時純樸農村，與大自然的共處，以及最天真單純的景象。在環保意識抬頭下的現在，宮崎駿的作品更讓人有反璞歸真，回歸大自然的深刻感受。更能對現代社會對環境的破壞，有了相當深刻的省思。

三、堅持創作、執著不魅世

理想與現實的拉鋸，總是一個創作者內心當中最大的掙扎。很欣慰宮崎駿能堅持理想，不讓作品淪為商業營利的工具。但卻也如此，他的作品總能深植人心，深受喜愛。

肆、引註資料

- 1、宮崎駿（2006）。出發點 1979～1996。東販出版。
- 2、曾寶璐（2005）。「根本哲學」。商業週刊第 896 期。
- 3、台灣旅遊生活網「宮崎駿的動畫世界」。2011 年 12 月 9 日。取自：
<http://travel.tcoc.org.tw/columnpage/specol/totoro/totoro.asp>
- 4、網路電影資料庫。2011 年 12 月 9 日。取自：www.akas.imdb.com