

國立臺東大學兒童文學研究所
碩士論文

從動畫《我們這一家》探討花媽角色形象



研 究 生： 廖培君 撰
指導教授： 游珮芸 博士
中 華 民 國 一 百 零 三 年 七 月

國立臺東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 廖培君 君
所提之論文 從動畫《我們這一家》探討花媽角色形象

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

陳冠君

(學位考試委員會主席)

李學政

郭佩芳

(指導教授)

論文學位考試日期：103年7月11日

國立臺東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，正本送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

國立臺東大學博、碩士學位論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 系(所)
組 102 學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：從動畫《我們這一家》探討花媽角色形象

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

☒ 同意 ☐ 不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

電子檔公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
☒	☐	☐	☐

☐ 本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請日期： 年 月 日，文號為： ，請將紙本全文資料延後半年再公開。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同同意授權。

指導教授姓名：郭弘志 (親筆簽名)

研究生簽名：廖志君 (親筆正楷)

學 號：3910102 (務必填寫)

日 期：中華民國 103 年 7 月 11 日

1. 本授權書(得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載)請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2. 依據 91 學年度第一學期第一次教務會議決議：研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本: 2013/11/14

致謝詞

一年多的努力，終於到了論文的最終階段——致謝詞，感動啊！研究所求學的過程中，有辛苦，有挫折，每當自己陷入低潮時候，感謝老師、同學及朋友的關心，因為你們的鼓勵，讓我擦乾眼淚，繼續面對，完成論文這項辛苦的任務；隨著論文的產出，心中滿是感恩，希望藉由短短的文字，表達自己的最誠摯的感謝。

首先要感謝我的指導教授珮芸老師，從訂定研究方向、論文題目、架構修正到書寫過程，珮芸老師總是不厭其煩地聆聽我的想法，適時給予指導修正，引導我激發靈感，老師溫暖的笑容和鼓勵的話語，是寫作論文時最大的力量來源，陪伴我得以順利完成論文；再者，感謝口考委員冠君老師和錦忠老師，在論文審查過程中，提出許多中肯的建議和修改方向，使得論文可以更臻完善成熟。

謝謝兒文所最親愛的師長們！感謝班導藍老師，總是如父親般的溫柔提點；感謝雅淳老師，充滿愛與力量的擁抱；感謝友輝老師，扎實而精彩的戲劇訓練；感謝茂秀老師，回歸童趣的美好；感謝容均老師，溫暖而充滿朝氣的鼓勵；感謝杜老師，透過故事，引導我看見人生另一種層次，另一種態度。

謝謝 101 台北班的同學們，分享快樂，分擔壓力，共同創造許多美好的回憶，真的好愛大家喔！感謝我最親愛的柑園幫：玗玲、秀貞，陪我走過低潮，督促完成論文，鼓勵我要有自信，你們的陪伴，成就我堅持的動力。謝謝好友尹恩、書均的翻譯協助，還有佩錡的經驗分享，因為你們，才能順利完成論文。

最後，我要特別感謝我的家人，謝謝爸媽的包容和支持，幫忙照顧孩子，讓我能夠安心完成學業；謝謝老弟和老妹的精神鼓勵；特別謝謝老公建志，感謝你一路的陪伴和體諒，承擔假日身兼母職的辛苦，讓我能夠勇敢追求自己的夢想；謝謝你們，我最親愛的家人！

感動的心永遠不會停止，而感恩的話永遠說不完，正如動畫中的一段歌詞「哈囉！你好嗎？衷心感謝，珍重再見，期待再相逢…」最後，僅將這份論文獻給最辛苦的老師和我最親愛的家人。

培君 2014 夏天

從動畫《我們這一家》探討花媽角色形象

廖培君 撰

國立台東大學兒童文學研究所

摘要

《我們這一家》是日本的情境喜劇，描寫一個普通小家庭，所編織成的日常生活故事，內容平凡卻溫馨，簡單卻又十分踏實，而那幽默風趣、貼近人心的表現手法，深深吸引許多觀眾的喜愛，成為大家耳熟能詳的作品。動畫中，除了故事情節的安排，值得一提的便是劇中角色間的逗趣互動，更是促成動畫成功的最大原因，而其中的靈魂人物—花媽，有著誇張的長相，歐巴桑的特質，為家人無私奉獻的精神，卻是讓花媽成為最受歡迎動畫人物的原因。作者是如何形塑角色的外在形象，如何表現角色內在性格，讓讀者能夠跳脫對一般動畫主角的迷思，而喜愛上花媽這個滑稽的角色，是本研究亟欲探究的目的。

本論文共分五章，第一章緒論陳述研究背景與動機、研究問題與目的、研究方法與步驟、研究範圍與限制和作者的創作背景、理念，了解從漫畫到動畫的發展歷程。第二章文獻探討則針對動畫角色、滑稽理論和情境喜劇部分進行歸納整理，作為後續分析之比較。第三章以解析花媽角色的外在形象，從身體形貌、肢體動作，以及聲音表現，了解花媽角色形象的特徵。第四章則探究花媽的內在性格，從花媽的家庭關係和社交活動，推論出角色性格，並且試著對應到當今的歐巴桑現象，從中發現花媽角色的社會定位，以及透過花媽，傳遞出來的社會價值，這也是第五章所要處理的議題。《我們這一家》透過花媽，讓人重新思考家庭的價值，體認自我的價值和存在意義。

關鍵詞：角色、滑稽、情境喜劇、歐巴桑、社會價值

The Study of the Character Image of Okaasann in the Animation-ATASHIn'CHI

Liao, Pei-Chun

Abstract

“ATASHIn'CHI” is a situation comedy in Japan which portrays daily life in a small family. The content is very simple but warm and the humorous plots attract the audiences deeply. Therefore, it becomes the famous animation. In addition to the plots, the most successful reason of the animation is the interesting interaction of the roles. The most important role is Okaasann who has a very common face but the spirit of devoting herself to her family makes her the most famous animated character. The purpose of the study is to analyze how does the author build the external image and express the internal characteristic to make the audience break the myth of the stereotyped animated character and fascinate with the funny Okaasann.

The study is divided into 5 chapters. The chapter one is to illustrate study background, motivation, questions, aims, methodology, process, range, and restriction. To realize the author's creational idea and process from comic to animation. The chapter two is to induce the animation roles, comical theory and situation comedy from literature review for the subsequent analysis. The chapter three is to analyze Okassann's external image from the figure, movement and voice to understand the feature of the role. The chapter four is to discuss Okassann's internal characteristic from the family relationship and in circulation, then deduce the role's personality. Furthermore, corresponding Okaasann to the obasan phenomenon to discover the social position and social value which delivered from Okaasann. This is also the main issue in chapter five. Through the character Okaasann in ATASHIn'CHI, people can reconsider the value of family, self-worth and the existential meaning.

Keywords : role, funny, situational comedy, obasan, social value

目 錄

第一章：緒論	1
第一節：研究動機與背景.....	1
第二節：研究問題與研究目的.....	4
第三節：研究方法、範圍與限制.....	5
第四節：《我們這一家》的創作歷程.....	7
第二章：文獻探討	14
第一節：動畫角色概論.....	14
第二節：滑稽相關論述.....	19
第三節：情境喜劇概論.....	21
第三章：解析花媽角色的外在形象	24
第一節：身體形貌的描繪.....	24
第二節：肢體動作的展現.....	44
第三節：聲音語言的傳達.....	65
第四章：探究花媽角色的內在性格	83
第一節：家庭互動模式中的性格展現.....	84
第二節：社交活動中的性格呈現.....	93
第三節：歐巴桑現象的驗證.....	103
第五章：結論	117
第一節：花媽角色的定位.....	117
第二節：透過動畫傳遞的家庭意識.....	120
第三節：檢討與建議.....	121
參考文獻	124

表目錄

表 1-4-1 「水島太太造型比較」〈本研究製〉	10
表 1-4-2 「我們這一家場景對照」〈本研究製〉	12
表 3-1-1：花媽的臉型、髮型變化〈依年代區分，本研究製〉	26
表 3-2-1：花媽角色的舉止動作表現關係圖〈本研究製〉	64
表 3-3-1 花媽角色聲音形象與翻譯策略關係〈本研究製〉	82



圖目錄

圖 3-1-1 水島太太	27
圖 3-1-2 三角太太	27
圖 3-1-3 木村太太	27
圖 3-1-4 戶山太太	27
圖 3-1-5 町子太太	27
圖 3-1-6 原老師.....	27
圖 3-1-7 眼睛簡化為圓形	28
圖 3-1-8 眼珠表眼神方向	28
圖 3-1-9 眼睛簡化成彎線	29
圖 3-1-10 眼睛簡化成彎線.....	29
圖 3-1-11 眉毛不對稱扭曲.....	29
圖 3-1-12 眉毛誇張變形.....	29
圖 3-1-13 花媽的嘴巴與其他角色相較，顯得誇張	30
圖 3-1-14 吐舌頭表示好吃.....	30
圖 3-1-15 耳朵刻意放大.....	31
圖 3-1-16 耳朵刻意放大.....	31
圖 3-1-17 角色缺少鼻子，人物缺少立體感	31
圖 3-1-18 以聞的動作暗示鼻子.....	31

圖 3-1-19 圓圈代表鼻孔，代表鼻子	31
圖 3-1-20 動畫角色的頭身比例約為 2 個頭身〈本研究製〉	32
圖 3-1-21 花媽與其他角色的輪廓線比較〈本研究製〉	33
圖 3-1-22 簡化脖子，花媽的脖子出現臉與身軀的分界線(藍圈)，顯得相當怪異	33
圖 3-1-23 脖子能夠拉長身體，簡化脖子則會壓縮身體，感覺較矮.....	33
圖 3-1-24 花媽省略下巴，嘴巴成為頭部與身體的分界，視覺聚焦嘴	34
圖 3-1-25 花媽的嘴巴變化帶動下巴出現，輔助情緒表演	34
圖 3-1-26 圓狀手.....	35
圖 3-1-27 單手指加手掌.....	35
圖 3-1-28 雙手指加手掌.....	35
圖 3-1-29 手抓頭髮的焦慮.....	35
圖 3-1-30 手指誇張抖動表現嫉妒憤怒.....	35
圖 3-1-31 花媽貴夫人的手.....	36
圖 3-1-32 手指表現當下的不安.....	36
圖 3-1-33 簡化的腳，從左到右：平底鞋、高跟鞋、高跟靴子、平底鞋.....	36
圖 3-1-34 沒有腳指頭的腳部特寫.....	37
圖 3-1-35 完整腳指頭的腳部特寫.....	37
圖 3-1-36 圍裙裝扮.....	38
圖 3-1-37 圍裙裝扮.....	38

圖 3-1-38 圍裙裝扮.....	38
圖 3-1-39 家居服.....	38
圖 3-1-40 浴巾裝扮.....	38
圖 3-1-41 浴巾裝扮.....	38
圖 3-1-42 同類色單色調.....	39
圖 3-1-43 相同明度配色.....	39
圖 3-1-44 海軍條紋風格.....	39
圖 3-1-45 短袖小外套.....	39
圖 3-1-46 針織材質外套.....	39
圖 3-1-47 翻領小外套.....	39
圖 3-1-48 運動外套與長版風衣.....	40
圖 3-1-49 戶山的小圓領和公主袖設計.....	40
圖 3-1-50 領口荷葉邊設計，強調浪漫.....	40
圖 3-1-51 戶山刻意強調衣服花樣設計.....	40
圖 3-1-52 黑色底的和服.....	41
圖 3-1-53 罩著外套的浴衣.....	41
圖 3-1-54 穿著正式服裝，卻表現出不一致的行為.....	41
圖 3-1-55 婦女用珠寶首飾盒.....	43
圖 3-1-56 外出前的搭配準備.....	43

圖 3-1-57 外出聚會的項鍊.....	43
圖 3-1-58 重要宴會的裝扮.....	43
圖 3-1-59 衣服為平面色塊，無明暗、材質表現，缺乏空間深度.....	44
圖 3-2-1 小清嘟嘴，假裝拿菸在吐煙	46
圖 3-2-2 橘子比出菸灰缸手勢模樣.....	46
圖 3-2-3 花媽背面左右擺臀.....	47
圖 3-2-4 搖擺時，腳跟抬起墊腳尖.....	47
圖 3-2-5 搖擺時，裙尾飄揚.....	47
圖 3-2-6 哼唱口白	47
圖 3-2-7 花媽左右搖擺與橘子、柚子的無精打采，呈現對比的趣味.....	48
圖 3-2-8 花媽抓蚊子而飛躍.....	49
圖 3-2-9 花媽被聲音嚇到而彈跳.....	49
圖 3-2-10 花媽滑倒，誇張飛起.....	50
圖 3-2-11 花媽重摔，抹布蓋住臉.....	50
圖 3-2-12 巴拉（ <i>GIACOMO BALLA</i> ），《拴著皮帶的狗的動力》	51
圖 3-2-13 一連串手的運動.....	51
圖 3-2-14 手部誇張變形.....	51
圖 3-2-14 花媽預備轉身.....	52
圖 3-2-15 轉動壓縮變形.....	52

圖 3-2-16 減速轉為背面.....	52
圖 3-2-17 《媽媽是國際人》雙手插腰.....	52
圖 3-2-18 《咖啡濾杯》手勢加強情緒.....	52
圖 3-2-19 張大嘴表現吃驚表情.....	53
圖 3-2-20 加上握拳動作的吃驚表情.....	53
圖 3-2-21 花媽誇張的憤怒表情.....	54
圖 3-2-22 花媽的誇張情緒.....	54
圖 3-2-23 花媽表現害怕.....	55
圖 3-2-24 花媽專注塗口紅.....	55
圖 3-2-25 花媽誇張變形的臉部.....	55
圖 3-2-26 花媽誇張變形的臉部.....	55
圖 3-2-27 花媽全身白，被認為是雪女.....	57
圖 3-2-28 張牙舞爪得像是大腳怪.....	57
圖 3-2-29 花媽驚覺忘記山田的本名.....	57
圖 3-2-30 花媽被甜不辣先生所影響.....	57
圖 3-2-31 《媽媽的做法》.....	58
圖 3-2-32 《媽媽的做法》.....	58
圖 3-2-33 《幸運與倒楣》.....	58
圖 3-2-34 明亮、花叢、天使顯示幸福.....	59

圖 3-2-35 陰暗、曲線、惡魔顯示不幸.....	59
圖 3-2-36 小小幸福.....	60
圖 3-2-37 開始失望.....	60
圖 3-2-38 失望加強.....	60
圖 3-2-39 失望加強.....	60
圖 3-2-40 加入另外的煩惱.....	60
圖 3-2-41 失望透頂的心情.....	60
圖 3-2-41 紅色代表憤怒.....	61
圖 3-2-42 高反差顯示震驚的威力.....	61
圖 3-2-43 運用負片強化驚訝的效果.....	61
圖 3-2-44 玫瑰強化浪漫喜悅的心情.....	61
圖 3-2-45 擬聲字.....	62
圖 3-2-46 擬聲字.....	62
圖 3-2-46 擬態字.....	62
圖 3-2-47 擬態字.....	62
圖 3-2-48 發怒時的線條.....	63
圖 3-2-49 發怒時的線條.....	63
圖 3-2-50 驚訝時的線條.....	63
圖 3-2-51 漩渦線顯示花媽的猶豫.....	63

圖 3-2-52 流動的漩渦強化花媽的煩惱.....	63
圖 3-2-53 花媽的憤怒的動作與情緒展現	64
圖 3-3-1 台灣國語發音.....	69
圖 3-3-2 台灣國語發音.....	69
圖 3-3-3 衝瞎.....	70
圖 3-3-4 無要緊.....	70
圖 3-3-5 缸安ろへ	70
圖 3-3-6 安抓.....	70
圖 3-3-7 熊熊喝下去.....	70
圖 3-3-8 燒燙燙.....	70
圖 3-3-9 有的沒的	70
圖 3-3-10 哪有-奈烏	71
圖 3-3-11 句首加「唉呦」	71
圖 3-3-12 句尾加「的說」	71
圖 3-3-13 句尾加「說」	71
圖 3-3-14 流行用語 「最好」	72
圖 3-3-15 流行用語 「都嘛是」	72
圖 3-3-16 流行詞彙「HIGH 過頭了」	73
圖 3-3-17 流行詞彙「揪甘心」	73

圖 3-3-18 流行詞「機車」	73
圖 3-3-19 流行詞「雞婆」	73
圖 3-3-20 流行詞「低級」	73
圖 3-3-21 流行詞「沒藥醫」	74
圖 3-3-22 「有聽沒懂」	74
圖 3-3-23 「便宜沒好貨」	74
圖 3-3-24 衣服	76
圖 3-3-25 包包	76
圖 3-2-26 飄來飄去.....	76
圖 3-3-27 馬桶吸把變成「咻碰」	77
圖 3-3-28 警車變成「哦咿哦咿」	77
圖 3-3-29 英語	78
圖 3-3-30 英語加國語	78
圖 3-3-31 法語-晚安	78
圖 3-3-32 饅頭飯.....	79
圖 3-3-33 鰻魚飯.....	79
圖 3-3-34 鰻魚飯.....	79
圖 3-3-35 戰敗犬遠遠的叫.....	80
圖 3-3-36 敗犬遠吠.....	80

圖 3-3-37 日本諺語-蜘蛛.....	81
圖 3-3-38 日本諺語-蜘蛛.....	81
圖 3-3-39 晚上不可以剪指甲	81
圖 3-3-40 花媽胡扯會有大蛇出沒.....	81
圖 3-3-41 橘子反駁花媽說法	82
圖 3-3-42 柚子說出正確的禁忌後果	82
圖 4-1-1 花媽不滿橘子.....	85
圖 4-1-2 橘子的便當	85
圖 4-1-3 花媽的理由	85
圖 4-1-4 橘子的便當	86
圖 4-1-5 橘子的要求.....	86
圖 4-1-6 橘子的便當	86
圖 4-1-7 橘子送花媽食譜	87
圖 4-1-8 黑漆漆的便當.....	87
圖 4-1-9 橘子主動幫忙.....	87
圖 4-1-10 花媽的想法	87
圖 4-1-11 花媽造型便當	87
圖 4-1-12 便當攻防戰	87
圖 4-1-13 喜悅的花媽	89

圖 4-1-14 嬌羞的花媽	89
圖 4-1-15 花媽的遐想	89
圖 4-1-16 花媽指責花爸	89
圖 4-1-17 花媽故做生氣	89
圖 4-1-18 花媽故做生氣	89
圖 4-1-19 花爸不解風情	90
圖 4-1-20 花媽遺落東西	90
圖 4-1-21 花媽十分無奈	90
圖 4-1-22 花爸鬧脾氣	91
圖 4-1-23 忘記放筷子	91
圖 4-1-24 替花爸剝柑橘	91
圖 4-1-25 好吃的柑橘	92
圖 4-1-26 花爸不吃柑橘	92
圖 4-1-27 花媽假裝失望	92
圖 4-1-28 依賴成性的花爸	92
圖 4-1-29 花媽樂在其中	92
圖 4-1-30 花媽寵壞花爸	92
圖 4-2-1 水島太太的邀請	95
圖 4-2-2 花媽離開美容院	95

圖 4-2-3 兩人偶然錯過.....	95
圖 4-2-4 播不通的電話.....	95
圖 4-2-5 花媽的驚覺.....	95
圖 4-2-6 再一次錯過.....	95
圖 4-2-7 30 號的意義.....	96
圖 4-2-8 30 號的意義.....	96
圖 4-2-9 突來的意外.....	96
圖 4-2-10 對價格的計較.....	97
圖 4-2-11 兩人開始擔心.....	97
圖 4-2-12 想像當貴婦人.....	97
圖 4-2-13 店長的背後故事.....	98
圖 4-2-14 兩人相視大笑.....	98
圖 4-2-15 咖啡與牛肉價值.....	98
圖 4-2-16 貴婦人的優雅.....	98
圖 4-2-17 忍耐當貴婦人.....	98
圖 4-2-18 主婦作戰開始.....	98
圖 4-2-19 水島太太讚美.....	99
圖 4-2-20 兩人相互讚美.....	99
圖 4-2-21 膨脹的謠言.....	99

圖 4-2-22 整杯滿滿冰塊.....	101
圖 4-2-23 要求店家去冰.....	101
圖 4-2-24 花媽的不滿.....	101
圖 4-2-25 三個人的推測.....	101
圖 4-2-26 歐巴桑反擊.....	101
圖 4-2-27 歐巴桑的意見.....	101
圖 4-2-28 歐巴桑的意見.....	101
圖 4-2-29 花媽的想法.....	101
圖 4-2-30 三人相視大笑.....	101
圖 4-2-31 花媽不用刀叉.....	102
圖 4-2-32 三角太太邀請.....	102
圖 4-2-33 白酒變玄米茶.....	102
圖 4-2-34 魚肉香腸味道.....	102
圖 4-2-35 味道聯想.....	102
圖 4-2-36 三角的無奈.....	102
圖 4-3-1 主婦大搶購.....	108
圖 4-3-2 花媽搶到對折.....	108
圖 4-3-3 花媽的打折記錄.....	108
圖 4-3-4 花媽等打折時間.....	108

圖 4-3-5 花媽祈求神明.....	108
圖 4-3-6 花媽努力有所得	108
圖 4-3-7 柚子落單的襪子	109
圖 4-3-8 花媽指責柚子.....	109
圖 4-3-9 花媽收容襪子.....	109
圖 4-3-10 廢物利用哲學	109
圖 4-3-11 驚覺不同襪子	109
圖 4-3-12 花媽不敢起身	109
圖 4-3-13 包包要開口大	110
圖 4-3-14 要長度可調整	110
圖 4-3-15 花媽重視價格	110
圖 4-3-16 花媽剪髮要求	110
圖 4-3-17 花媽燙髮要求	110
圖 4-3-18 花媽消費原則	110
圖 4-3-19 花媽硬塞冰箱	111
圖 4-3-20 使勁關上冰箱	111
圖 4-3-21 塞東西的技巧	111
圖 4-3-22 花媽的意志力	111
圖 4-3-23 不浪費小空間	111

圖 4-3-24 爆滿的箱子	111
圖 4-3-25 花媽塞垃圾	111
圖 4-3-26 用盡力氣壓扁	111
圖 4-3-27 利用離心力	111
圖 4-3-28 擠滿的公車	112
圖 4-3-29 花媽往後退	112
圖 4-3-30 橘子覺得丟臉	112
圖 4-3-31 會員卡的優惠	112
圖 4-3-32 死板的店員	112
圖 4-3-33 花媽秀出卡片	112
圖 4-3-34 店員的堅持	113
圖 4-3-35 花媽碎碎念	113
圖 4-3-36 花媽有所堅持	113
圖 4-3-37 新店開張活動	114
圖 4-3-38 大排長龍	114
圖 4-3-39 歐巴桑衛生衣	114
圖 4-3-40 老公的衛生褲	114
圖 4-3-41 貼辣椒保暖	114
圖 4-3-42 終極作戰打扮	114

圖 4-3-43 花媽捍衛權益.....	114
圖 4-3-44 花媽準備報紙.....	114
圖 4-3-45 旁人的驚訝	114
圖 4-3-46 雨中的花媽	115
圖 4-3-47 頭套著塑膠袋.....	115
圖 4-3-48 橘子很難為情.....	115



第一章、緒論

第一節 研究動機與背景

一、研究背景

「歡迎來我們這一家，充滿歡樂的這一家，夕陽依舊那麼美麗，明天還是好天氣，夕陽依舊那麼美麗，啊！明天還是好天氣……」每當聽到這首輕快旋律的卡通歌曲，總會忍不住想跟著卡通人物一起手舞足蹈呢！這是日本卡通《我們這一家》的片尾曲，旋律取自英國古典音樂作曲家艾爾加的第一號《威風凜凜進行曲》（作品編號 39，*Pomp and Circumstance Marches*）¹，經過改編，日本版的甚至還加上 RAP，動感輕快的節奏，讓人朗朗上口，輕鬆感染那種愉快的氣氛。

《我們這一家》這部卡通，是日本漫畫家 Eiko Kera (蠅川内栄子 けら えいこ) 創作的漫畫作品。漫畫最初在《讀賣新聞》的星期日版連載，形式採多段全彩四格漫畫組成一回，每回共 23 格；題材取自日本小家庭日常生活瑣事等，從 1994 年 6 月到 2006 年 3 月，由於內容生動有趣，頗受好評，而當中的四個主角－花爸、花媽、橘子、柚子，深受讀者喜歡，成為家喻戶曉的人物。1995 年起，漫畫單行本由 MEDIA FACTORY 出版，目前已至第 19 冊(2013 年 11 月 8 日發行)，銷售成績斐然。這部漫畫不僅在 1996 年獲得文藝春秋漫畫賞，2002 年更獲得手塚治虫文化獎²，可說備受各界肯定。電視動畫版於 2002 年 4 月開始在朝日電視臺播放至 2009 年 9 月，創下 14.7 的收視成績，曾一度超越《哆啦 A 夢》、《櫻桃小丸子》等多部人氣卡通。因為如此熱門，所以由東立出版社於 2003 年 4 月 20 日發行中文單行本第 1 冊，而電視卡通則於 2005 年由木棉花取得在台灣及香港

¹ 許麗雯著，《小古典音樂計畫 II：浪漫(下)、國民樂派篇：孩子的第一場古典盛宴》，頁 136。

² 是日本《朝日新聞》於 1997 年創設的漫畫獎，其目的除了紀念手塚治虫外，也以嚴謹審查過程來促進日本漫畫產業的進步。一年會有漫畫大獎、漫畫優秀獎表彰優秀作品，及「特別獎」表彰對於漫畫貢獻的人。第一屆的漫畫大獎得主即為《哆啦 A 夢》。（可惜作者藤子·F·不二雄當時已去世，無法親自領獎。

有線及無線電視版權及商品授權，始能在台灣播放³，目前在台灣電視台、東森 YOYO TV 台及 Nice Bingo 靖天卡通台播放。

2006 年，代理商木棉花結合東立出版社，在《蘋果日報》⁴上連載刊登《我們這一家》漫畫，活動延燒 10 天之久，並搭配抽獎活動；此外，進一步結合大型連鎖便利商店 7-11 促銷相關周邊商品，堪稱是有史以來最大、最長的宣傳活動，效益之大，無人出其右，成功打開卡通名聲。此外，特別值得一提的是，台中兒童藝術館於 2009 年暑假特別規劃了《我們這一家》卡通歡樂主題館，將原本只活在書本或影片中的「立花」一家人，立體的展現在大家眼前；兒藝館並邀請到了創造「花媽」的靈魂人物－Eiko Kera（蠅川內榮子）老師，遠從日本特地專程前來參觀這個主題館，並且與喜愛這部卡通的觀眾見面，掀起一陣「花媽風潮」；甚至在 2010 年的母親節前夕，由高雄市議員鄭光峰進行的「猜猜我有多愛您，母親節問卷調查」，針對高雄市 1058 名國中小學生進行調查，結果顯示在「最像角色形像人物」有 22%認為自己的媽媽像卡通《我們這一家》中的「花媽」，名列第一，其次是「心靈捕手」，而嚴厲的「滅絕師太」位居第三，由此可知花媽在台灣學生心中的高知名程度。⁵

在台灣播出時間不過短短幾年，憑藉普通的家庭生活瑣事，引發的層層笑點，吸引收視群眾目光，從六歲的兒童，到學生族群，甚至到上班族，幾乎每個人都曾收看過或聽過這部卡通，而劇中的靈魂人物---花媽，無厘頭的行為，親切的台灣國語腔調，深深贏得觀眾喜愛，引發超人氣效應，更是成了卡通的代言人，相較於同性質的《哆啦 A 夢》、《櫻桃小丸子》或是《蠟筆小新》等卡通，受歡迎程度毫不遜色！除了一般電視媒體之外，《我們這一家》在網路上也引發不少熱烈討論，特別的是 2012 年當台視調整時段播出，曾經引發網友一陣撻伐，要求台視調回原時段撥出，更有網友以拒看抗議；而當《我們這一家》作者蠅川內

³ muse，〈木棉花公關新聞事件簿〉，http://www.e-muse.com.tw/about_us_news.php (2013.10.11)

⁴ 蘋果日報副刊，《看漫畫 我們這一家 今起獨家連載》，<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/property/20060518/2613937/> (2013.10.11)

⁵ 蘋果日報頭條要文，《母親印象 2 成童：花媽》，<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20100504/32486332/> (2013.10.11)

榮子透過 Twitter⁶表示漫畫於 2012 年 3 月 11 日結束刊載⁷，消息一出，日本、台灣相關論壇頓時擠爆意見，媒體競相報導，紛紛表示不捨和惋惜。

二、研究動機

多年來出版了許多日本動漫相關書籍的團體「傻呼嚕同盟」這麼說：

「這跟文化侵略無關，這跟人類喜愛美好事物的共同天性有關，對有趣、美好的動漫作品都喜歡，不論他的血統如何」⁸。

究竟這麼多人喜歡《我們這一家》這部卡通的原因是什麼呢？回想約莫五年前，偶然看見台視的宣傳短片，好奇驅使下開始收看這部卡通，不禁被劇中花媽這角色吸引，心想「好醜的造型喔！還台灣國語呢！會有人看嗎？」當下並不特別喜愛，但是經過幾次觀看，竟也看出趣味兒來了，成為我百看不厭的節目，甚至還成了花媽的忠實粉絲！雖然筆者本身非常喜歡這部卡通，卻也不禁充滿疑問，這部卡通的魅力何來呢？帶著這樣的疑問，筆者試著訪問周遭的朋友和班上小朋友，發現大多數人對這部卡通並不陌生，也多能講述卡通大概的內容，當問及對劇中人物的印象，幾乎都會回答「花媽」，僅少數幾個幾個回答「橘子」或「花爸」；進一步問及為什麼喜歡這部卡通的原因，大多數原因則是「花媽超有趣的」、「花媽的台灣國語很搞笑」、「花媽很誇張」……，尤其是小朋友，更是大力強調花媽的搞笑風格。

透過簡略的調查，不難發現，雖然卡通內容有趣滑稽，但是大多數觀眾的重點還是擺在角色互動上，尤其是花媽這個角色，無論外型或是行為，無一不吸引觀眾，幾乎成了整部卡通的焦點！但是，試著分析花媽這個角色，不就是個媽媽，

⁶ Twitter 常被台灣網友暱稱為「推特」，是一個免費社交網路及微型部落格服務。用戶可以經由 Twitter 網站或各種 Twitter 客戶端軟體（如 Twitterrific）輸入最多 140 字的文字更新。使用者的每次更新都會顯示於用戶頁面，而且每個使用者都可以即時看到這些更新。由於其快速、即時的特性，也常被用為網路活動或實體聚會的文字轉播介面。

⁷ keraeiko.com ホーム，<http://www.keraeiko.com/category/news/page/3> (2013.10.10)

⁸ 派翠克·卓森(Patrick Drazen) 著，《日本動畫瘋：日本動畫的內涵、法則與經典》，李建興譯，台北市：大塊文化，2005，頁 7。

是個家庭主婦，還是個不漂亮的歐巴桑，為什麼擁有這樣的收視魅力呢？因此，針對《我們這一家》的「花媽」角色，探討卡通如何形塑角色？如何表現人物特點？而深得觀眾青睞，成為筆者的研究動機。

第二節 研究問題與研究目的

為了深入了解《我們這一家》中花媽受歡迎的原因，筆者藉著重複閱讀漫畫和動畫，交相比對，企圖從中找出花媽受歡迎的原因。卡通內容上，大致歸納出四種型式，家庭、學校、人際社交和短片系列(花媽廚房、花家科學所等)，其中以家庭事件所占比例最高，而有趣的是，其他事件幾乎都會以家庭場景開始或結束，特別是晚餐時間畫面，也是家庭成員聚集時刻；若是以單元名稱來看，針對以成員命名的單元名稱中，又以「媽媽」為名稱的集數最多，而其他單元雖然名稱上看不出主角是誰，但是觀看後卻也發現幾乎都與「花媽」有關；由此可知，家庭生活是重點，其中又以花媽所占戲份最重，堪稱動畫的靈魂人物，也難怪《我們這一家》的作者蠅川內榮子(けら えいこ)這樣表示：「我原先以女兒橘子的想法創刊，後來卻逐漸變成以媽媽的角色發展...」⁹。

花媽除了表現日本全職媽媽的樣子，其特質行徑，讓人不禁聯想到日本典型的「歐巴桑」，而對應時下日本風行的「歐巴桑黨」¹⁰，聲明「鼓勵女性別為家庭放棄事業及興趣」、「手腳並用兼顧一切，是很重要的」和「多管閑事，是很重要的」.....等理念，相當接近。此外，根據《尼爾森媒體研究月刊》¹¹中指出《我們這一家》

⁹ 《連載約 18 年！ 人氣ファミリー漫画『あたしんち』が 3 月 11 日に最終回，作者が Twitter で理由を告白》，http://news.infoseek.co.jp/photo/rocketnews_20120305189201 (2013.10.09)

¹⁰ 新浪新聞一分鐘看頭條，《日本大阪女性成立「歐巴桑黨」，聲明拒絕可愛》，<http://news.sina.com.tw/article/20130403/9298204.html> (2013.10.10)

¹¹ AGB 尼爾森媒體研究自 1994 年開始在台灣提供電視收視調查服務，收視資料居產業的領導地位。目前 樣本戶達 1800 戶。AGB 尼爾森採用最先進的個人收視紀錄器進行收視調查，每天提供客戶包括無線及有線頻道之每分鐘收視率。參考台北市雜誌商業同業公會《尼爾森

則在女性觀眾與家庭主婦的收視表現較高，可推論花媽的形象塑造對閱聽者的性別取向有所影響。基於以上所述，將研究目的與問題鎖定如下：

一、研究問題

- 1、「花媽」角色的外在形象與內在特質是什麼？為什麼能夠吸引觀眾？
- 2、「花媽」角色如何表現其滑稽形象，製造笑點？
- 3、「花媽」角色所希望傳遞的價值意義是什麼？

二、研究目的

- 1、瞭解「花媽」人物角色所代表的時代意義。
- 2、分析「花媽」角色如何透過人物形塑和行為表現展現滑稽。
- 3、探討「花媽」藉由角色所要傳遞的內在價值觀。

第三節 研究方法、範圍與限制

一、研究方法

本研究法為文本分析法。將就閱讀《我們這一家》的動畫版與漫畫版出發，針對兩種不同媒體表現初步了解，由於研究重點放在動畫版，因此就動畫版本部分進行仔細觀賞，焦點鎖定在花媽角色上，觀察重點將分為外在表現圖像與內在性格推論來進行。外在表現以觀察整理動畫描繪花媽的形貌、服裝、色彩、肢體動作和聲音表現；內在性格則藉由故事情節脈絡發展，來理解花媽的行動、反應和對話，進而推論角色性格；最後將外在圖像和內在性格結合成花媽形象，進而推測作者蠅川內榮子在花媽形象的展現上所隱藏的意念，以及花媽角色所傳遞出的社會價值與意義。

二、研究範圍

本研究以《我們這一家》在台灣發行的中文發音動畫版，木棉花國際出版，DVD 第 1 季～第 5 季，共計 331 集為主要研究內容，漫畫則以在台灣發行，東立出版，單行本 1～18，加上動畫版 1～4 集為參考資料。而 2011 年在台上映的劇場版 3D あたしんち 情熱のちょ～超能力♪ 母大暴走！》(通稱《超能力花媽》)則因內容涵蓋變身、奇幻、冒險、尋求等元素，與研究主題不符，所以不列入研究範圍。

三、研究限制

《我們這一家》係來自日本的情境式喜劇動畫，故事背景為現代日本東京，內容以描寫立花家的日常生活點滴為主的卡通；雖然這部卡通在台灣已經播映一段時間，但是除了在配音上提供雙語服務〈日語／國語〉，其餘無論在標題文字、內容題材上還是依循日本版本，因此，對此本研究可能有以下限制：

〈一〉、文化背景差異

由於文化背景差異，對於文化中特定的文化符碼，在解讀的過程中恐怕有所疏漏，或是誤解造成落差，而無法完整理解內容的趣味與代表意義，這是本研究最大的限制。

〈二〉、語言翻譯的困難

因為語言能力的限制，對於所要研究的《我們這一家》參考資料則以中文、英文為原則，加上少數日文翻譯書籍做為參考，對於語言所造成的隔閡與落差，為本研究的缺憾。

〈三〉、文獻資料蒐集不易

日本漫畫家對於自身隱私的保護相當嚴謹，因此對於個人資料方面不易蒐羅得知，僅能透過作品附錄的簡短說明或是網路相關資料來了解，而較少有書面完整資訊，因此，此段呈現參考資料以網路資料為主。

第四節 《我們這一家》的創作歷程

一、原著 螻川內榮子〈けら えいこ〉的介紹

螻川內榮子〈けら えいこ〉1962 年出生於東京，畢業於東京都立井草高等學校、早稻田大學第二文學部。1987 年出道，在小學館出版的《ヤングサンデー》（しゅうかんヤングサンデー、WEEKLY YOUNG SUNDAY）¹²中刊登『3 色みかん』首次亮相。同年，與同是早稻田大學動漫研究會夥伴，擔任漫畫編輯者的上田信治結婚。婚後，螻川內榮子並沒有停止創作，1991 年出版《セキララ結婚生活》〈台灣翻譯《赤裸裸結婚生活》〉單行本，內容描述作者婚後生活的點滴趣事，隨筆寫來，自由自在，幽默溫馨的創作風格，由於這樣的表現手法與題材，在日本漫畫史上是不曾見過的，因此推出後廣受讀者共鳴，出版不久便登上暢銷書榜；而接續出版的《たたかうお嫁さま》〈台灣翻譯《戰鬥的新娘大人》〉、《いっしょにスーパー》〈台灣翻譯《一起上超市》〉等系列作品，延續作者一貫的創作風格，頗受讀者好評；而在 1995 年，日本電視台更將《たたかうお嫁さま》〈台灣翻譯《戰鬥的新娘大人》〉搬上電視戲劇，共 11 回，主角由松本明子，丈夫由保阪尚輝擔任，主題曲則由松仁谷由實演唱《輪舞曲》。

1994 年，螻川內榮子開始在《讀賣新聞》星期日版上刊登連載《あたしンち》〈台灣翻譯《我們這一家》〉，內容描述居住在日本東京的高中生，花橘子一家人的日常生活瑣事。書評家山村修¹³曾將其拿來與知名漫畫家長古川町子的作品¹⁴《サザエさん》（台灣翻譯《蠟螺小姐》）相做比較，而提出「**世が世なら立派な国民マンガである**」〈若是時來運轉，這將是一部優秀的國民漫畫〉！這樣的

¹² 《週刊ヤングサンデー》（星期日少年周刊），

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A4%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%82%B5%E3%83%B3%E3%83%87%E3%83%BC> (2013.11.01)

¹³ 山村 修（やまむら おさむ）日本的書評論家、隨筆家。主要隨筆是本名，書評用「狐狸」的筆名執筆，<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B1%B1%E6%9D%91%E4%BF%AE> (2013.11.10)

¹⁴ 王嘉源採訪，《雅虎中時電子報》，〈播出 44 年《蠟螺小姐》創金氏紀錄〉，<http://tw.news.yahoo.com/> (2013.11.03)

評價，不單肯定了該作品的價值，更是肯定蠅川內榮子的創作和所帶來的影響；而《我們這一家》漫畫在 1996 年榮獲第 42 回文藝春秋漫畫賞¹⁵，這項殊榮，再次肯定作者與作品的價值。漫畫的成功，促使動畫的產生，因此 2002 年 4 月《我們這一家》以電視動畫形式，在朝日電視台播出。2003 年正月，適逢朝日電視台開播 45 周年，與東映電影合作，初次搬上大螢幕，於新年期間公開放映。雖然 2009 年 9 月結束歷時 330 回的電視動畫，但在 2010 年 11 月推出《劇場版 3D あたしんち 情熱のちょ～超能力♪ 母 大暴走！》，海內外都締造優異的票房成績。

蠅川內榮子的作品《我們這一家》單行本在 2010 年在日本突破 1000 萬部的銷售量，如此亮眼的成績，引發廣大討論。蠅川內榮子曾在 2010 年 11 月接受讀賣新聞的專訪，訪談中，作者表示這部漫畫最初是以高中生「橘子」〈みかん〉為中心，描述立花一家人的日常生活點滴，連載開始至今已經 710 回了，受到廣大年齡層讀者的歡迎，這樣的迴響讓作者相當感動。內榮子也表示，自身對於這部作品投入相當深厚的情感，也花費相當大的精神進行創作，因此雖然沒有曲折複雜的情節安排，只是生活中常見的故事橋段，但是貼近現實的內容，反而拉近與讀者的距離，閱讀中讓人不覺莞爾一笑，甚至可以反覆閱讀這部作品，讓人愛不釋手，從中感受作者投入的情感，而這正是作者想要透過作品所傳遞出來的¹⁶。

連載初期，內榮子將自己化作橘子一角，把自身的家庭生活化作故事典範，以幽默細膩的手法描繪出來，特別是母女關係，作者透過漫畫，把青春期與母親間的爭執、厭煩母親管教的心情，透過漫畫爽快的宣洩出來；但是經過 16 年的連載，作品內容有了很大的轉變，特別是作者現在的年齡越來越接近當時故事中

¹⁵ 《文藝春秋漫画賞》，〈文藝春秋が主催していた漫画に対する賞である〉

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%96%87%E8%97%9D%E6%98%A5%E7%A7%8B%E6%BC%AB%E7%94%BB%E8%B3%9E> (2013.11.01)

¹⁶ 《あたしんち」作者けらえいこさんの顔出し写真が読売新聞に掲載される》，

http://d.hatena.ne.jp/YUYUKOALA/20101117/KeraEiko_Yom (2013.11.01)

母親的年紀，也就越來越能夠體會母親當時的心情，因此，對於現在的作者來說，那種漫畫裡母親勃然大怒、母女爭執的樣子，已經無法感受，也沒辦法再畫出來了，而這段話，也為之後的結束連載，短暫休息宣言埋下伏筆。《我們這一家》的故事內容完全取材於日常生活，作者將生活點滴和內心的感動，直接透過畫筆細膩的描繪出來，這與其他漫畫家，必須透過訪談、採訪才能畫出一部作品的模式是大不相同的；但是有趣的是，內榮子清楚表示這部作品可以說是自身人生的全部投注，對作者來說，故事還沒有畫完；但是，要如何應付每週的連載內容，有時也是相當傷腦筋呢！

2012 年 3 月 4 日，蠅川內榮子在 Twitter 發文表示，最初以高中生「橘子」視點出發創作，隨著時間流逝，不知不覺竟變成以母親的視點進行創作，加上目前的年齡也超過作品中的父親，因此對於作品未來的方向感到迷惘；此外，作者也表示，日本 311 震災造成心中不小衝擊，影響自身創作的心情，加上自身的體力已經無法負荷每週連載的辛苦，因此決定同年 3 月 11 日發表最終回，結束長達 18 年的週刊連載；而同時，內榮子也表示由於還有近 100 話以上的內容尚未收錄到單行本中，未來的時間會集結成冊陸續出版，而這也讓喜愛她的讀者除了感嘆之外，更添一絲希望吧！

二、動漫《我們這一家》

〈一〉、漫畫版本簡介

1994 年 6 月 5 日起在《讀賣新聞》的星期日版，以每週連載方式刊登〈2002 年 1 月 6 日到 2006 年 3 月 19 日這段時間改為隔週刊登〉，內榮子化身為高中生立花橘子，透過橘子的視角，描述立花一家人的日常生活，特別是在橘子與花媽之間的衝突，作者以幽默手法處理，貼近生活的內容，廣受讀者好評，因此，在 1995 年開始出刊漫畫單行本。

單行本在編排方式分為兩部分，前段部分多段 4 格並列，每回 23 格，總數

32 回的形式組成，內容以描述立花家的日常生活為主；後段部分安排《我們這一家特別篇》，以多段 4 格並列，整回 40 格的方式呈現，內容以描述家人的回憶為主。單行本以全彩方式呈現，色調偏向暖色系的中間色調，製造柔和協調的效果；線條表現部分，以表 1-4-1「水島太太造型比較」來看，明顯可以發現，單行本〈1〉中，作者描繪人物的線條稍嫌複雜，較接近寫實，但是在之後的單行本中，作者在描繪同樣的人物，線條的表現漸漸改變，折線減少，圓滑度增強，複雜漸變為簡潔，因此，人物的表情和動作也顯得更加生動趣味。

表 1-4-1 「水島太太造型比較」〈本研究製〉

集數	單行本〈1〉 NO.16	單行本〈2〉 NO.2	單行本〈10〉 NO.30
圖片			
比較說明	線條較顯生硬，髮型和臉型出現折線；臉部五官清楚，粗黑的眉毛、倒三角眼睛、線條表示皺紋、嘴唇以色塊表現，耳朵戴耳環，整體年齡較成熟，較為寫實。	線條較為圓滑，出現折線較少；臉部五官簡略，眉毛改以曲線表示，嘴唇還是以色塊表示，但是線條較為圓滑，臉上皺紋消失，較顯年輕，比較之前顯得較趣味。	線條更為圓滑，折線較少；臉部五官更為簡略，眼睛比例放大，功能在於加強情緒表現，鼻孔消失，嘴唇消失，只以線條表示嘴形，線條簡略，人物所表現出來的趣味性是增強的。

登場人物為 Q 版兩頭身造型，角色頭部被擴大，身子比例被縮短，展現誇張可愛效果，這在動畫版中更加彰顯；喜怒哀樂的表情，作者透過線條、色彩的表現，生動展現豐富的情緒感情，突破只有 23 格的限制，表現超越 23 格的漫畫

效果。單行本截至目前為止，在日本已經發行 19 集，而在台灣、韓國則已發行 18 集，內榮子表示，雖然已經停止連載，單行本還是會繼續發行。

〈二〉、電視動畫版本簡介

《我們這一家》電視動畫在 2002 年 4 月 19 日由朝日電視台製作，並在各地放送，初次放送就達到 14.7% 最高收視率，之後平均收視率也維持在 12.5% 左右，就同時期播映的動畫節目來看，算是相當不錯的成績；截至 2009 年 9 月 19 日，電視動畫共計播映 330 回；海外播映部分則涵蓋台灣、韓國、香港等地，都締造相當不錯的收視率。

《我們這一家》屬於情境式喜劇，主要描寫立花一家人的日常生活，每一單元都有一個主題，而且不一定具有連貫性；動畫一集播放 3 個單元，有時還會加入特別篇和許多趣味的小短篇，例如：花家烹飪教室、花夫人的禮儀教室等，這是與漫畫最大的不同。特別值得一提的是《我們這一家》播映初期，曾經實施字幕廣播¹⁷，花媽的台詞用黃色表示，橘子的台詞用淺藍色表示，而其餘角色則用白色表示，這樣的安排在日本動畫上是相當特別的安排，因為一般的動畫是不播放字幕的；對此，筆者曾經上網搜尋，也詢問過指導教授，推測出最大的可能性便是服務聽障人士，也可證實該部動畫受歡迎的程度。動畫中的場景設定更為精確，從畫面中可以發現立花一家人住在三房一廳〈3LDK¹⁸〉的 5 層公寓大樓，位於西東京市，離住家最近的是田無駅，交通工具有西武新宿線、西武巴士、關東巴士及西東京市的地方巴士，還有西東京市的地標田無塔〈田無タワー〉，都在動畫中忠實地被呈現出來，以表 1-4-2「我們這一家場景對照」¹⁹來看，清楚發現

¹⁷ 字幕放送，就是將播放中節目的臺詞轉換成文字資訊，在電視畫面的留白區域顯示出來，針對電視劇等節目中的音樂和音效還會採用特殊的標記，比如♪♫等等。字幕放送的主要針對觀眾是老年人和聽力障礙人群，所以為了不打擾普通觀眾的收看體驗，字幕不是預設顯示的。

¹⁸ DK 為日本人製造的英語詞，為 dinning kitchen 的縮寫，表示廚房兼餐廳，日本在二次大戰後，產生食宿分離的概念，產生餐廳兼廚房的空間布局，並透過住宅區的普遍而推廣。多田道太郎著，汪麗影譯《身邊的日本文化》，頁 53。

¹⁹ 《あたしんち・舞台研究》，<http://www.geocities.co.jp/AnimeComic-Cell/8992/stage.html> (2013.12.10)

作者設定的場景與現實相符合，貼近觀眾的生活環境，看來倍感熟悉，這是該部動畫的一大特色。

表 1-4-2 「我們這一家場景對照」〈本研究製〉



〈圖片來源《あたしんち・舞台研究》，加上作者自拍〉

電視動畫最初的導演是大地丙太郎，不過因為和當時的製作人意見分歧，因此動畫第 5 回之後，是沒有導演參與的，而一直到動畫第 9 回，才由八角哲夫〈やすみ哲夫〉擔任導演一職。動畫最初由於導演大地丙太郎堅持忠實原著作，雖然角色對話增加，但是相對看來細部描寫和劇情表現較顯單調，後期，逐漸增加漫畫中沒有的角色，在故事內容上則以兩種方式來處理，一是採用單元組合方

式，例如：動畫版 17 集《媽媽穿著泳衣》單元，就是採用漫畫單行本〈6〉當中 NO.7 和 NO.30 兩個單元組合、動畫版 29 集《柚子男人的友情》單元，就是採用漫畫單行本〈3〉當中 NO.1 和漫畫單行本〈7〉當中 NO.9 兩個單元組合；另一種是採用一個單元，另外添加符合內容的劇情以做補充，例如：動畫版 27 回《媽媽，那個在哪裡》，主要是以漫畫單行本〈7〉NO.19 中的內容為主：媽媽在家尋找暖暖包→媽媽找不到很苦惱，但是動畫中則在前、中、後部分添加內容，使得故事發展更為完整：媽媽去逛街，發發現暖暖包大特價，想起去年囤積的暖暖包 → 媽媽在家尋找暖暖包 → 媽媽在橘子房間找，讓橘子很困擾 → 媽媽找不到很苦惱 → 媽媽找到暖暖包，非常開心 → 媽媽忘記晚餐要用的柴魚片在哪裡；而組合的方式，也是從漫畫改編成動畫最常使用的方式，除了讓動畫劇情一方面既顯豐富，另一方面卻能保有漫畫原作精神。

第二章、文獻探討

本章分為三小節，第一節為動畫角色概念，除了定義角色於動畫中的重要性之外，將針對角色設計法則進行分析探討；第二節將就滑稽相關論述包含專書與論文，從中歸納出滑稽的定義與表現手法；第三節針對「情境喜劇」定義作文獻整理，並將之用來檢視與分析動畫情節與場景特徵。

第一節 動畫角色概論

一、角色的重要性

動畫片中角色那生動的表演和鮮明的個性，總是讓觀眾留下深刻的印象，可以說角色是一部動畫作品的靈魂；觀眾對於一個動畫角色的價值判斷價值判斷不單純只停留在其外在形象層面，還包括對角色內在性格的認同。好的動畫角色，能夠增添動畫更強的生命力與感染力，而失敗的動畫角色，不但無法引起觀眾共鳴，更可能造成觀眾反感，正如朱靜美〈2007.10〉在《藝術學報》中提到「只要觀眾投入角色與故事當中，任何事都可以發生，如果角色要顯得真實，他必須擁有一個討人愛、有趣的性格……一旦建立起鮮明的性格，無窮的可能便隨之浮現」。²⁰由此可知，一個能夠被觀眾認同的角色，關鍵除了好的角色形象設計，更必須具有獨特的角色性格。

黃于倩〈2010年6月〉在其研究中提到：動畫角色具有無形中傳承文化的作用，一個深植人心的動畫角色，可以不費吹灰之力就達到文化傳遞的功能。另外，李珊珊〈2009年2月〉也提到：擁有獨特性格魅力的動畫角色不僅具有深遠的藝術價值，而且蘊涵著巨大的市場與利潤，它拓寬了動畫持續盈利的後續空間，由動畫角色形象衍生出來的產品蘊藏著比傳統商品更大的文化價值和商業價值。由

²⁰ 朱靜美，〈迪士尼動畫中的丑角表演〉，《藝術學報》，2007年10月，第81:2期，頁195-210。

此可知，動畫角色不但具有藝術性，更具有商業性，甚至能夠擔當文化推廣的重任，成為形象代言人。

二、動畫角色的定義

角色可以說是一部動畫的靈魂所在，當觀眾在觀賞動畫時，角色所表現的行為、展現的性格與流露的感情，往往都能夠抓住觀眾的目光，與之產生共鳴；這就如同動畫大師華德·迪士尼曾說：「當一個角色變得令人難以置信的個性化後，你就不得不相信這些動畫故事了。一旦沒有了個性，這些角色或許會做一些好笑的事，但除非人們能認出這些角色的不同面目，他們的行為看起來就會不真實。如果沒有了個性，一個故事也就不能敲響觀眾心中真切的部分。」²¹創作者把每個人都擁有的特色與性格，藉由不同的詮釋手法，透過角色真實展現，讓這些角色都變成一面面的鏡子，反映出我們之中不同性格的人，或者更多時候是反映出了我們性格中的不同面向，讓觀眾立刻有了連結，有了共鳴。角色擁有完整的個性，甚至更加人性化，而獨特鮮明的角色特質，更是故事發展的關鍵秘訣，觀眾要先被角色性格說服，才會相信故事的發展。²²

角色（character）屬於一種抽象的概念，是各種擁有特定關係人物（acteurs）的單位或角色（role）。《中文百科大辭典》提到對角色的定義為：

角色是個人在團體中依他的地位所負擔的責任或行為表現，一個人可以扮演許多角色，但一種角色僅能代表一個人的部分行為，戲劇中，指演員所扮演的人物而言，亦作腳色。²³

戲劇傳播學者蔡琰（2000）指出角色的定義：

在戲劇中，character 指一位有思想、有個性、執行戲劇動作的人，role 則通指人物所扮演的對象，如男人、女人、母親、媳婦、壞人、好人、郵

²¹ 傑森·瑟瑞爾（Jason Surrall）著，《迪士尼的劇本魔法》，林欣怡譯，新北市：稻田出版有限公司，2011，頁 121。

²² 傑森·瑟瑞爾著，《迪士尼的劇本魔法》，林欣怡譯，頁 120。

²³ 蔡辰男著，《中文百科大辭典》，台北市：百科文化，1984，頁 1202。

差、鄰居、警察等。小說、戲劇、電影、電視劇多描寫不同人物，但這些人物卻都只屬於有限的角色；有些角色（母親、英雄）描述特殊人物（孟母、花木蘭），具別樹一幟的個性，有些則再現普通人物，具備刻板類型與通性，展現一般人經驗中的樣子。²⁴

由此可知，character 以及 role 其實都是角色的意思，不過前者在於強調人物在劇中完整的身分及定位（英雄、反派等），而後者指的是演員去扮演的對象（性別、職業等）。

動畫角色相當於一部影片中的演員，是動畫以生命形式進行表演的主體，在字義解釋 Animation character 或為 Cartoon character。動畫角色是能夠傳遞感情和意義的假定形象，不同於一般戲劇中的角色，具有生命性，動畫角色更加多樣，更為廣泛，可以是寫實的人物、動物或植物，也可以是沒有生命的形體轉換，甚至是源自於神話下各種形體的排列組合，但這些類型只要是置身於戲劇結構之下，其實都符合一個實質角色（character）的定義²⁵。

三、動畫角色設計要點

動畫角色設計就是為動畫、遊戲等創作豐富多彩而又富於個性的角色，角色設計從劇本出發，包括角色外顯形象，例如體態、服飾、道具、表情、聲音、肢體動作等，也包括角色內含的個性與自身性格，角色外在形象襯托出角色的內在性格，而角色鮮活獨特的性格更需要透過外在的動態語言詮釋，兩者相輔相成，賦予角色生命。角色是動畫的靈魂，動畫的成功與否，相當大程度取決於片中角色設計是否具備吸引觀眾，甚至迷住觀眾的魅力。絕對不要忽視一個難忘的角色所能產生的力量，許多在影視史上最成功的暢銷案例，從詹姆斯·龐德，到印第安納瓊斯，再到哈利波特，故事都幾乎是完全由角色驅動的…對大多數觀眾來說，與其是看他們的冒險故事，更重要的是有機會再看到他們最喜歡的角色，再和他

²⁴ 蔡琰著，2000，《電視劇：續劇傳播的敘事理論》，台北市：三民書局，2000，頁 102。

²⁵ 論文網《設計》，2013 年第 6 期，<http://www.xzbu.com/7/view-4369209.htm> (2014.03.10)

們共度一段時光²⁶。

針對動畫角色設計，英國當代知名插畫家 Jon Burgerman²⁷透過網路發表文章，文中他這麼說：

角色設計就像一位難纏的怪物；雖然過去我們所知道的知名卡通角色都有著看似簡單的造型，但這些極簡造型都是經過了數小時不斷研究，才創造出那樣經典迷人的角色。從早期米老鼠知名三隻手指頭的手掌設計(1920年會做出這樣設計，單純只是為了減少動畫製作時間)，到極簡又不失去細膩的辛普森家庭，角色設計在很多時候所追求的就是『簡單』。但是『簡單』除了需要擁有乾淨的線條以及辨識度高的造型之外，我們還需要了解，什麼時候誇張化或收斂一點，在角色身上增加什麼樣的設計才能加深它背景與深度。²⁸

可知對 Jon Burgerman 來說，角色生命透過縝密的角色設計將完美呈現，深得人心；而角色設計從一開始的特定觀眾群設定、角色的視覺風格表現、誇張的角色特徵、角色個性塑造、描述角色的線條風格、角色個性與色彩搭配、角色背景故事，乃至為角色創造一個可以增加角色可信度的環境等，都是在進行角色設計所必須再三思量的要點。

讓角色活起來，就如插畫家 Neil McFarland²⁹所說的：「要不斷地思考『角色』這兩個字所代表的意思。你必須為這些角色帶入生命，讓他們受人喜愛，施展一些魔法在它們身上，使他們能夠被觀眾想像，而這些魔法將會使你的角色從平面設計中脫穎而出。」³⁰動畫角色設計是眾多藝術表現中的一種，運用各種藝術手

²⁶ 傑森·瑟瑞爾著，《迪士尼的劇本魔法》，林欣怡譯，頁 72。

²⁷ 英國插圖畫家和設計師，作品體裁涵蓋繪畫、版畫以及電腦繪畫等，創作豐富多彩多元。

²⁸ nimApp.tw 動畫社群，〈缺乏角色個性? 20 個角色設計要點〉，
<http://animapp.tw/blog/pre-production/character-and-art/> (2014.02.20)

²⁹ 英國插圖畫家和設計師，從事人物設計、動畫、漫畫、民間和美術創作。

³⁰ nimApp.tw 動畫社群，〈缺乏角色個性? 20 個角色設計要點〉，
<http://animapp.tw/blog/pre-production/character-and-art/> (2014.02.20)

法將動畫角色設計為可視形象，賦予角色感染力和生命力，更接貼近人性，讓創造出來的角色不再只是圖像，而是活生生、會呼吸的人，如此，動畫角色設計才能稱為成功。本論文中，動畫角色設計，無論是外在的形貌、服飾設計乃至於語言表達，或是內在的角色性格表現，筆者採用以上論述觀點，從花媽角色的外在展現，切入至花媽角色的內在形象表徵，企圖以切片式分析手法，探究花媽的形象塑造要點，從而定位花媽的動畫角色形象。



第二節 滑稽相關論述

一、滑稽的定義

關於滑稽的定義，在湯哲聲的《中國現代滑稽文學史略》中簡短提到：歐美滑稽的起源和喜劇的產生是分不開的，喜劇產生於希臘農民寄點酒神的儀式，「喜劇」一詞在希臘詞中的本義是指「狂歡之歌」…以滑稽的扮相者做出「化裝的遊玩」為主要內容，滑稽是為了遊玩得更快樂更有趣味性而服務的。³¹另外，對於滑稽一詞，亞里斯多德在《詩學》中說：「滑稽的事物，或包含謬誤，或其貌不揚，但不會給人造成痛苦或傷害。現成的例子是喜劇演員的面具，它雖然既醜又怪，卻不會讓人看了感到痛苦。³²」從以上可以發現，自亞里斯多德以來，歐美的滑稽注重在醜與歡樂上，這樣的看法影響美學家朱光潛對滑稽的定義，他認為要以遊戲的態度，把人事和物態的醜拙和乖訛當做一種有趣的意像去欣賞，明顯看出，朱光潛認為滑稽與醜是分不開，甚至提出遊戲的態度為之；而把滑稽當作一個美學範疇來討論，從姚一葦在其著作《美的範疇》第五章〈論滑稽〉提出不同的見解，闡述滑稽：「所謂滑稽，乃指此類藝術品可以使吾人愉悅，使吾人發笑，或者說可以使吾人產生一種滑稽感。」³³並將滑稽別為滑稽的形象、滑稽的言語與滑稽的動作三大類，而他認為滑稽的言語是滑稽藝術的重要一項。

昂利·柏格森〈*Henri Bergson*, 1859-1941〉，為法國著名哲學家，所著作的《笑—論滑稽的意義》是作者在《巴黎評論》發表的三篇關於笑的文章所彙集而成，是一部重要的美學著作。柏格森認為，滑稽屬於人的範圍，動物及景物會引人發笑，是因為在動物身上發現人的態度與表情，他進一步闡述：「人是能笑的動物」其實他們同樣可以說人是「引人發笑的動物」，因為如果其他動物或者無生命的物體引人發笑，那也是因為這個動物或者這個物體有與人相似的地方，帶

³¹ 姚一葦著，《美的範疇論》，台灣開明書局，1978。

³² 亞里斯多德《詩學》第5章，陳中梅譯著版本。

³³ 張健著，〈征服與遁逃-朱光潛喜劇美學思想初論〉，

<http://big.hi138.com/zhexue/meixue/200701/86541.asp#.U7HpCRKfc08> (2014.5.30)

有人印刻在它們身上的某些特色，或者人把它們做了特殊用途。³⁴柏格森認為滑稽包含形式、動作、情景、語言和性格，而表現滑稽的三種手法則為重複、倒置和相互干涉。普羅普所著的《滑稽與笑的問題》為其著名喜劇美學著作，書中提到笑主要是由三種原因引起的，即天生的滑稽感、相似引起的滑稽、差異引起的滑稽；而引起笑的手段可以分為兩類，一類為表現相似，即模仿，包括諷刺性的模仿、以物喻人、誇張和極端化；另一類為表現差異，即揭露，包括使意志受辱、使邏輯不通、揭露缺點、使期待落空。

二、滑稽的表現手法

如何表現滑稽？誇張的變形是最常見的表現手法，蕭颯、王文欽、徐智策(1999)提出這樣的看法：

抓住生活中某個人物性格，或某種現象的基本特徵，在再創造或重現的過程中，有意識地進行一種過分的突出和強調，從而更加鮮明反映出這些性格或現象的實質，這就是誇張在幽默表達中的作用…無論誇張的幅度有多大，表現如何怪誕不經，只要在情理之中，這樣的表達就能夠為人所理解，也總是可以引起我們的共鳴。³⁵

透過變形展現誇張效果，變形程度愈大，放大其特徵及加重其渲染刻畫，進行極度的變形已達到誇張的效果，卻又不失其神韻及特色，給人製造一種特殊的觀感，才能吸引閱聽者的目光；值得注意，如果一開始做為基準的特徵是負面的，則會帶來嘲諷的意味。其它例如：轉化、錯置、反覆以及含有嘲弄意味的仿擬、仿諷等，都是常見的表現滑稽的手法。探討滑稽的表現手法，對於筆者進行花媽的角色形象分析，頗有助益。本論文中，經常性做為花媽的外形塑造以及舉止動作部分的探討重點，筆者嘗試以圖像方式，呈現動畫中花媽暫停格時的形貌動作，取出誇張變形得細節部分加以分析比較，企圖展現花媽滑稽的喜劇性格。

³⁴ 昂利·柏格森(Henri Bergson)著，《笑——論滑稽的意義》，徐繼曾譯，台北：商鼎文化，1992，頁3。

³⁵ 蕭颯、王文欽、徐智策著，《幽默心理分析》，台北市：智慧大學，1999，頁268。

第三節 情境喜劇概論

一、情境喜劇的定義

情境喜劇又名情景喜劇，是由英文 situation comedy 或其縮寫 sitcom 翻譯而來的，最早風行於美國，隨著全球化的浪潮，風行各地，是現今喜劇的一種樣式。呂曉志(2007)《中美情境喜劇典型情境比較略論》中提到：情境喜劇屬於情態敘事模式，它的衝突不以故事取勝，而主要體現為特定空間內的喜劇情境的展現。因此，情境喜劇的喜劇性主要建立在空間化的現場情境基礎上，也就是人置身其中並被激發喜劇效果的場景。而在彭啟貴(2006)《美國情境喜劇探源》中則認為：情境喜劇就像其他電視劇類型一樣，它的定義取決於行業、電視報導及觀眾的共識，而且是隨著時代的變化而變化；另外，他引用里德〈Reed〉的解釋：情境喜劇是一種再現虛擬真實生活中幽默的一面的輕喜劇。

二、情境喜劇的分類

不同的學者從不同的角度對情境喜劇進行分類，約翰·哈特利(John Hartley)³⁶將情境喜劇分為「家庭情境喜劇」(family sitcom) 和「工作地點情境喜劇」(workplace sitcom)。顧名思義，家庭情景喜劇涉及家庭事務，故事發生在家庭成員之間，生活的意外打亂家庭秩序，儘管一波三折，歷經艱險，最後總能夠在一片笑聲中化解矛盾，皆大歡喜；家庭情景喜劇是最常見的情景喜劇，動畫中較為明顯的例子就屬《辛普森家庭》(The Simpsons)。而工作地點情境喜劇則是以劇中人物的工作場所為背景，此外，哈特利也提出，為了在題材、內容上有更廣闊的發揮空間，也為了吸引更多觀眾群，提升收視率，近來的情境喜劇多以家庭喜劇

³⁶ 著名的傳播與文化研究學者，同時也是教師、作者、編輯，在媒體、新聞學、流行文化、創業產業等主題的研究成果斐然。1978年，他和約翰·費斯克(John Fisk)合著的《解讀電視》(Reading Television)，首創以文化角度正視商業電視節目對我們的影響，奠定他的學術聲譽與思想地位，<http://www.books.com.tw/products/0010536076> (2014.6.20)

和工作喜劇交雜融合，例如：美國知名的《六人行》(*Friends*)。

華盛頓州立大學教授查德·坦福林格(*Richard F. Taflinger*)³⁷(1996)則提出情境喜劇分為動作類喜劇(action-comedy/Actcom)、室內劇(domestic-comedy/Domcom)與戲劇性喜劇(dramatic-comedy/Dramedy)；動作類喜劇是數量最多的一類，以動作行為、語言或是肢體互動中的笑點為主，加上涉及廣泛的題材，例如：家庭生活、魔幻喜劇等，因此在情境喜劇中所占比例最高；而室內喜劇則聚焦在家庭生活，戲劇性喜劇則是以諷刺、揭發社會現實矛盾為主題。

呂曉志(2008)在其《中美情境喜劇喜劇性比較研究》³⁸中，則是將其分為現實類情境喜劇與魔幻類情境喜劇，現實類情境喜劇中強調人物性格、人物關係以及人物所處現實處境來提供笑料；而魔幻類情境喜劇則選擇遠離現實，以豐富的想像力設計出種種喜劇性十足的魔幻情境，進行著童話般的喜劇故事。由於研究者對情境喜劇的理解及分析的角度不同、目的不同，自然就會有不同的分類標準。而本研究文本多強調家庭生活場景，屬於現實場景，加上以角色互動為主要探討重點，因此，本研究論文大多採用呂曉志的分類看法。

三、情境喜劇的特點

坦福林格(1996)在書中提出情境喜劇的特點，第一，它們都是動作喜劇，劇中角色的個性並不複雜，而且角色的動作及想法經常是始終如一的，是可以預期的，而且劇中角色通常缺乏先見之明，常常為經考慮就衝動行事，引發一連串的災難，這也是喜劇製造笑點常用技法，而這一部分看法，與呂曉志提出的情境喜劇人物總是以平面、簡單、直接甚至是滑稽的特徵出現，抓住人物個性中的突出的一點，加以喜劇化的誇張和渲染，使其成為人物的標誌性性格。³⁹這部分看法多所接近。第二，劇情的主要目的式引人發笑而非傳遞特定想法，因此選取的劇

³⁷ 《Richard Taflinger's Home Page》〈Sitcom:What it is,How it works〉<http://public.wsu.edu/~taflinge/> (2014.06.25)

³⁸ 呂曉志著，《中美情境喜劇喜劇性比較研究》，北京：中國電影出版社，2008，頁 114-頁 119。

³⁹ 呂曉志著，《中美情境喜劇喜劇性比較研究》，頁 141。

情主線多半都是人們熟悉的場景和情況，而由於場景是極為固定及侷限的背景，因此，不但可以節省製作費，相對也比較好設計劇情發展；而正部分也正與呂曉志所提出情境喜劇的先天規定就是情境永遠沒有變化，在故事的結尾永遠沒有新的社會產生，故事的情節缺乏任何戲劇性的發展，結局總是千篇一律回到原點，而由於人物和場景場境周復一周保持不變，情境喜劇的這種結構使得任何一個觀眾都可以隨時加入觀賞的隊伍，而不用擔心其前的情節如何。⁴⁰ 這部分想法多所接近。

綜合以上，可以歸納出情境喜劇以單元劇為主，每集都有獨立的故事，但是仍能有貫穿全劇的整體性，讓觀眾不至於無法連接；人物的角色特色分明，角色關係發展，風趣的對話引發笑點，角色們常常因位處在必須妥協的環境中，而有些小錯衝突發生，但總能夠皆大歡喜結束；由於研究文本，動畫《我們這一家》的敘事手法與情節發展，與情境喜劇的特點多所相似，因此，筆者嘗試透過情境喜劇，進行角色互動與敘事手法分析討論，並藉以延伸探討角色的內在性格。

⁴⁰ 呂曉志著，《中美情境喜劇喜劇性比較研究》，頁 88-頁 89。

第三章、解析花媽角色的外在形象

動畫角色造型與性格緊密相連，不同性格的動畫角色會直接體現在角色造型上；因此，在進行角色造形設計時，對各個類別的角色必須要深入觀察，掌握角色性格特徵，從而揭露角色的神態特點與內在性格。角色形象包含了外在的樣貌、服裝表現、動作舉止之外，還包括內在隱含性格的呈現，像是說話語氣呈現、情緒反應，以及態度應對等；角色的形象設定，要求由內而外整體給予人的印象和感受，必須內外一致，保持角色性格的整體性。

本章節中，筆者將從花媽角色的外在形象切入，分為三部分進行花媽角色造型分析；第一節「身體形貌的描繪」，從線條描繪的臉型、五官、身型體態乃至於服飾裝扮等部分進行分析；第二節「舉止動作的展現」，從角色情緒反應、性格化動作以及誇張表現手法進行分析；第三節「聲音語言的傳遞」則將重點放在花媽角色的聲音形象塑造，透過翻譯所希望呈現出的角色特質和動畫中的文化意涵。

第一節 身體形貌的描繪

現實生活中，每個人都有自己獨特的形體和外貌特徵，而在動畫中，角色形象設計也應賦予角色不同的形體和個性特徵，盡量避免角色形體間的重複或雷同，使其角色形象有所區隔。角色身體形貌是角色呈現與人的第一眼印象，透過外在身體形貌安排，能夠傳遞角色內在性格。筆者將其分為「角色的身形體態描繪」與「角色的服飾分析」兩部分進行討論。

一、角色的身形態描繪

談起花媽的造形設計，必須從其透過誇張、變形手法，所呈現的身體形態切入。無論是頭部、五官、身形比例，乃至於手腳表現，花媽角色的獨特性透過身

體形貌的誇張變形，給予閱聽者十分強烈的外在第一印像，也引發閱聽者進一步探究角色的興趣。

〈一〉、頭部

頭部可說是動畫出鏡率最高的部位，包含頭型和臉型；頭是五官的載體，人物的外貌、性格特徵、表情變化，甚至內心活動，完整表現在頭部塑造上，因此，如何透過頭部設計表現動畫角色的趣味性，是決定角色是否成功相當重要的因素。因此，筆者分為頭、臉型和五官兩部分來分析花媽的頭部特點，而為了凸顯花媽的特質，也將與動畫中的其他人物比較分析。

1、臉型、髮型

動畫中的頭部設計相當多樣化，作者採用不同的臉型和五官表現，筆者也發現，作者在主角髮型的樣式呈現上，相當多樣豐富，藉此協助表現角色個性，因此也將髮型列入分析條件。主角花媽的頭型為半橢圓的臉型，露出大塊額頭面，省略脖子與臉部的區隔，刻意凸顯臉部的面積，頭身比例為 1：2，表現角色的可愛性。髮型則從頭中央連續至耳朵部位，輪廓線以一線到底單邊連續花瓣形狀呈現，雖然簡單，卻能表現婦女捲髮的特點。另外相當有趣的一點，就是花媽頭部造型的無對稱性，相較於動畫其他角色，在正反面呈現髮型、耳朵的對稱，轉至側面則以單邊呈現，但是花媽無論正面或側面，皆以單邊耳朵、單邊髮型出現，並無對稱性，僅有在反面才有所謂對稱。但是，筆者也發現，花媽的髮型其實有年代的分別，年輕時代的花媽，髮型為短波浪，前額有瀏海，而且左右對稱，因此，雖然花媽的臉型五官不變，作者仍可透過髮型的不同，清楚劃分花媽的年齡和所處時代不同。〈如表 3-1-1〉

表 3-1-1：花媽的臉型、髮型變化〈依年代區分，本研究製〉

	時間：橘子三歲時候的媽媽 特點：大波浪短捲髮，造型甜美俏麗，頭髮呈現光澤，前有瀏海蓋住額頭，感覺較為年輕。臉部有腮紅，表現皮膚紅潤。
	時間：橘子小學三年級時候的媽媽 特點：捲髮造型，但是特別強調在髮尾部分向外捲翹，前額斜瀏海設計，柔和臉部曲線，呈現成熟韻味。臉部依然有腮紅，整個臉型較長。
	時間：橘子國中時候的媽媽 特點：髮型相較之前簡化，捲髮長過耳朵，且強調單邊呈現，中間額頭有瀏海蓋住，兩邊空出，臉部面積放大。腮紅消失，表現中年婦女的成熟。
	時間：橘子高中時候〈現在〉的媽媽 特點：前額瀏海完全消失，露出整個額頭，呈現完整的臉部，重點拉至臉部五官呈現。髮型簡化為單邊大捲輪廓線呈現，代表捲髮，配合劇情，髮型會加上飾品表現，例如：花媽睡前會像一般婦女上髮捲固定，單邊髮型則維持不變，只是額外在額頭處加上髮捲。但有趣的是花媽的額頭並沒有瀏海，上髮捲似乎顯得多餘，因此加上髮捲的用意是否只是作者為區隔花媽生活作息，藉此描述一般婦女的習慣，這是相當有趣的小地方。

要想使塑造出來的動畫角色具有鮮明個性，臉型的塑造相當重要，一般來說，臉型除了受人種、性別影響之外，不同的臉型也會透露出角色給人的感覺，加上

與髮型的搭配，更能強化角色的個性特徵。同樣為梯形臉的水島太太〈見圖 3-1-1〉、三角太太〈見圖 3-1-2〉和木村太太〈見圖 3-1-3〉，三人的臉型雖然接近，但是下巴、臉頰線條不同，加上髮型修飾，所呈現給人的感覺自然不同；比較中可以發現，水島和三角兩人的臉頰較為豐滿，臉長較短，都同樣給人可愛的感覺，但就髮型搭配來說，水島的向外捲翹中短髮，表現出活潑的感覺，而三角的服貼內捲短髮，則表現出秀氣的感覺；而木村太太臉頰稜角比較分明，臉型拉長，搭配柔順髮尾大波浪捲髮，刻意強化的前額瀏海，與前面相較，可愛程度降低，卻更增添優雅氣質。



圖 3-1-1 水島太太

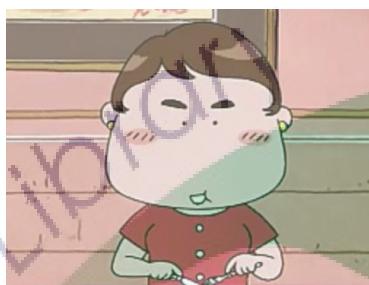


圖 3-1-2 三角太太



圖 3-1-3 木村太太

同樣為長方型臉的戶山太太〈見圖 3-1-4〉、町子太太〈見圖 3-1-5〉和原老師〈見圖 3-1-6〉，方型臉給人穩重、認真的感覺，比較戶山和町子來看，町子的下巴突出，就像台灣人常說的『戽斗』，相較於戶山的寬平下巴，強化認真但是憨直的感覺，而戶山整齊打理的髮型，瀏海以夾子整齊固定，髮尾左右對稱；相較於町子的髮線中分，髮尾微翹，稍顯毛躁的部分來看，整體表現出戶山的嚴謹規矩，而町子則是給人隨和不拘小節的感覺。原老師的顴骨突出，下頷骨角較尖銳，整體線條為剛硬，搭配短而服貼的髮型，在認真堅毅的感覺之於更添一份嚴肅。



圖 3-1-4 戶山太太



圖 3-1-5 町子太太



圖 3-1-6 原老師

由以上比較可以看出，臉部形狀與輪廓線可以反映角色的個性，若是再輔以髮型加強，更能強化角色個性特質；若就花媽與其他角色相比，可以發現花媽誇張變形程度最大，臉部面積比例誇張，而髮型的簡化更是突顯臉部，讓臉部成為花媽表現的主要部位，也是最大特徵所在。

2、五官

人的表情透過五官傳達，五官的形狀和運動，能夠巧妙展現角色個性與情緒，獲得閱聽者回應；表現好五官的關鍵，除了自身形狀差異，五官之間的位置和如何互動也是決定因素。五官的描繪重點著重於特徵上的表現，這種特徵有時是做為區辨角色差異的原則，例如花媽的大香腸嘴唇，水島太太的三角眼睛，讓人一目了然角色特徵。「簡化」是該動畫處理五官主要手法，將五官簡化到以符號圖像呈現，眼睛簡化至點或圓，眉毛變成線條，鼻子幾乎消失，或以線條、點勾勒，嘴巴也以幾何形狀呈現，省略嘴唇和牙齒，看似簡單的符號，透過組合互動，往往更能傳遞不同角色特徵，甚至表現各種情緒。

主角花媽的眼睛為圓形，眼珠簡化為小黑點〈見圖 3-1-7〉，眼珠隨著眼球轉動呈現眼神的方向與傳遞的情緒〈見圖 3-1-8〉，眼睛有時會以線條方式出現，透過線條彎曲方向來表示花媽心情，彎向上表示開心，彎向下則表示優哉、平和〈見圖 3-1-9、圖 3-1-10〉，以常見的漫畫性符號表示，簡單卻能讓閱聽者直接與眼睛連結，這也是作者描述眼睛時常用的手法。



圖 3-1-7 眼睛簡化為圓形



圖 3-1-8 眼珠表眼神方向



圖 3-1-9 眼睛簡化成彎線



圖 3-1-10 眼睛簡化成彎線

如果說眼睛是心靈之窗，那麼眉毛就是窗簾！因為眉毛明確了眼睛試圖述說的東西⁴¹。眼睛的運動方向會帶動眉毛的動勢，眉毛與眼睛的聯繫十分密切。對於花媽的眉毛採用簡化手法，僅以曲線表示，平時眉毛多以單邊出現，而且與眼睛距離較遠，似乎看不出其中的關聯；但是當有情緒表現，例如驚嚇或憤怒，便會出現單邊誇張扭曲或是雙邊扭曲的眉毛，扭曲的眉毛搭配變形的眼睛，除了強化花媽的情緒表達，更是表現誇張的喜感〈見圖 3-1-11、圖 3-1-12〉，由此可知如果眼睛負責人物情緒表達，而眉毛則負責人物情緒的強化。



圖 3-1-11 眉毛不對稱扭曲

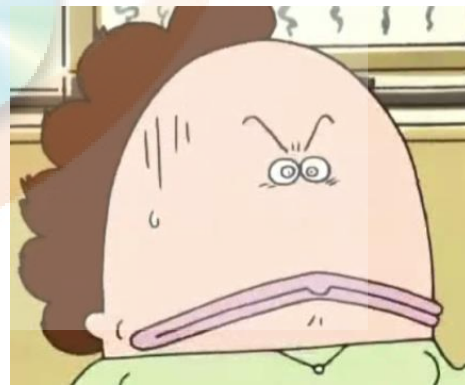


圖 3-1-12 眉毛誇張變形

嘴巴在面部表情的重要性絕對不亞於眼睛眉毛，如果臉是一個句子，那麼眼睛是名詞，眉毛是動詞，而嘴就是標點符號！因為嘴幫助闡釋表情後面的感情⁴²。與動畫中其他角色相比，嘴巴可說是花媽最大的特徵〈見圖 3-1-13〉，巨大的嘴巴，搭配豐厚的嘴唇，省略舌頭與牙齒部分，但是兩者仍可以做為強化情緒的功

⁴¹ 湯姆·班克羅夫特(Tom Bancroft)著，《動畫角色設計：造型、表情、姿是、動作、表演》，北京：清華大學出版社，2014，頁 20。

⁴² 湯姆·班克羅夫特著，《動畫角色設計：造型、表情、姿是、動作、表演》，頁 23。

能，例如當花媽感覺美味時會吐出舌頭，突顯美食所帶給她的感動（見圖 3-1-14）；整個嘴巴占去三分之一的臉部面積，誇張變形的手法，背離一般美學中女性「櫻桃小口」的標準，嘴巴與其他五官的衝突搭配，製造整體誇張滑稽的形象，讓人記憶深刻；有趣的是若就中國面相學來看「嘴形寬大的人，個性溫厚開朗，處事圓融，凡事身體力行；嘴唇厚的人，個性篤實溫良，重感情，為人誠摯而富人情味，凡事樂天知足⁴³」這與花媽在故事中熱心奉獻的角色個性多所相似，這或許是作者在創造角色時沒有預料到的結果，是不是很有趣呢？

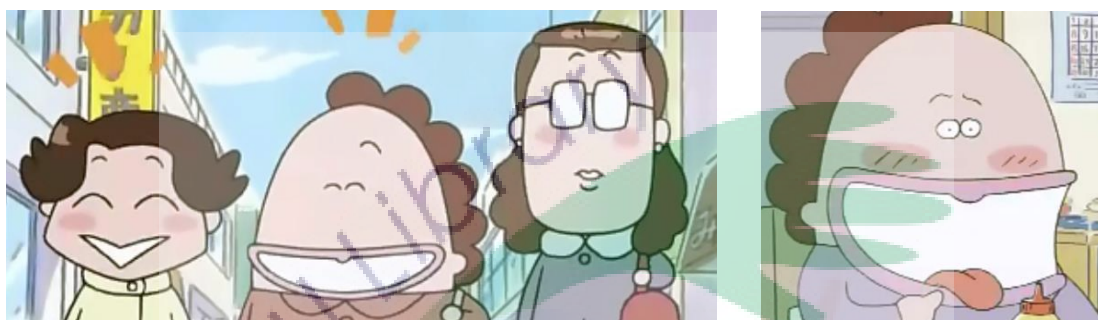


圖 3-1-13 花媽的嘴巴與其他角色相較，顯得誇張 圖 3-1-14 吐舌頭表示好吃

相較於眼睛、眉毛和嘴巴的表現程度，耳朵和鼻子可說是較少觸及的部位。就耳朵來說，花媽的耳朵造型僅以微凸出側臉部的小半圓形表示，省略分界線，而與臉部融合一體，與龐大臉部相比，不成正常比例；此外，耳朵位置下降至約與嘴巴同水平，與正常的與眼睛同水平位置有所差異，使得整個臉部視線聚焦在嘴巴上；花媽通常只出現單邊耳朵，若非有特殊情緒或需求，例如：偷聽（見圖 3-1-15、圖 3-1-16），鮮少有雙邊耳朵同時出現，即使是正面特寫也是如此（見圖 3-1-13）。

⁴³ 《星相命理-嘴唇相法-圖文解析》，www.tiger168.com/hanface/u3fac06.html (2014.03.10)。

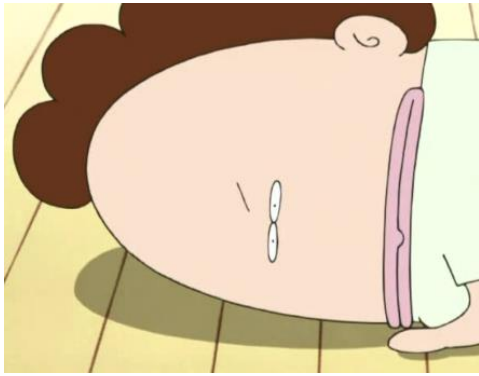


圖 3-1-15 耳朵刻意放大



圖 3-1-16 耳朵刻意放大

鼻子更是作者刻意忽略的地方！或許是較少用鼻子來表達感情，動畫中的主角幾乎都沒有鼻子，因此當角色面對面談話，便會出現相當有趣的畫面〈見圖 3-1-17〉；角色如果有鼻子，也僅以線條或是點呈現，簡單示意「鼻子在這裡！」。作者設計花媽以「聞味道」行為來引導閱聽者相信鼻子的存在〈見圖 3-1-18〉，以代替具象的形體，可是當花媽處於某種極端的情緒當中，例如：驕傲或是憤怒，鼻子就會刻意被誇張強調出來，雖然僅以圓圈搭配喘氣表現〈見圖 3-1-19〉卻達到強化情緒之外，更顯出滑稽的效果。

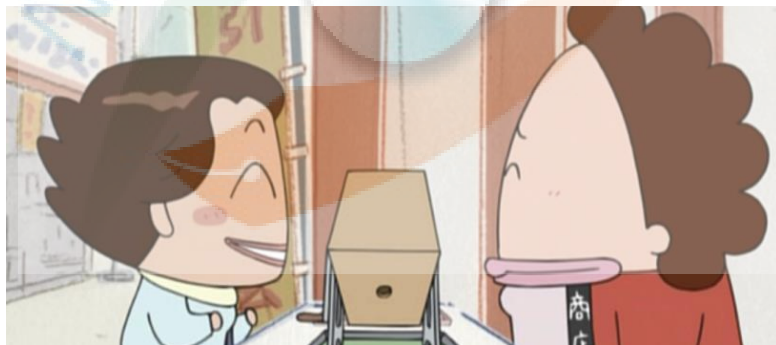


圖 3-1-17 角色缺少鼻子，人物缺少立體感

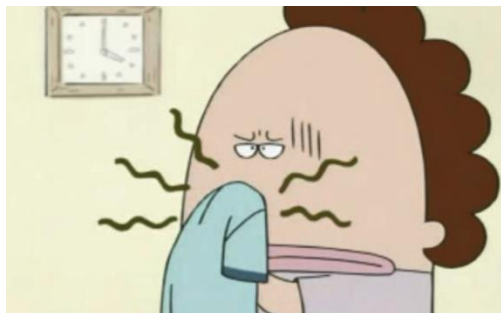


圖 3-1-18 以聞的動作暗示鼻子



圖 3-1-19 圓圈代表鼻孔，代表鼻子

〈二〉、身形比例

比例是人體特徵的第一描述，選擇合適的比例關係，能夠表現出角色特有的魅力。由於動畫角色的假定性，將比例合理誇張化來突顯角色特徵，是動畫表現常見的手法，藉由誇張變形的處理，將身形拉長或壓縮，以表現角色特點或美感，但是必須注意的是變形必須建立在人體基本結構基礎上。

以頭部與身體比例來看，現實標準人體比例是 7.5-8 頭身，改變頭身比例可以表現不同角色類型，頭身比例小強調嬌小可愛，反之則表現高大威猛；動畫中頭部與身體比例為 1：0.9，角色頭身比例約為 2 頭身〈頭身比 1：1〉，因此，頭部被誇張放大，身體感覺縮小，大頭配上小身體，展現 Q 版風格，相對於正常比例下的寫實複雜，更為顯得鮮明可愛〈見圖 3-1-20〉。

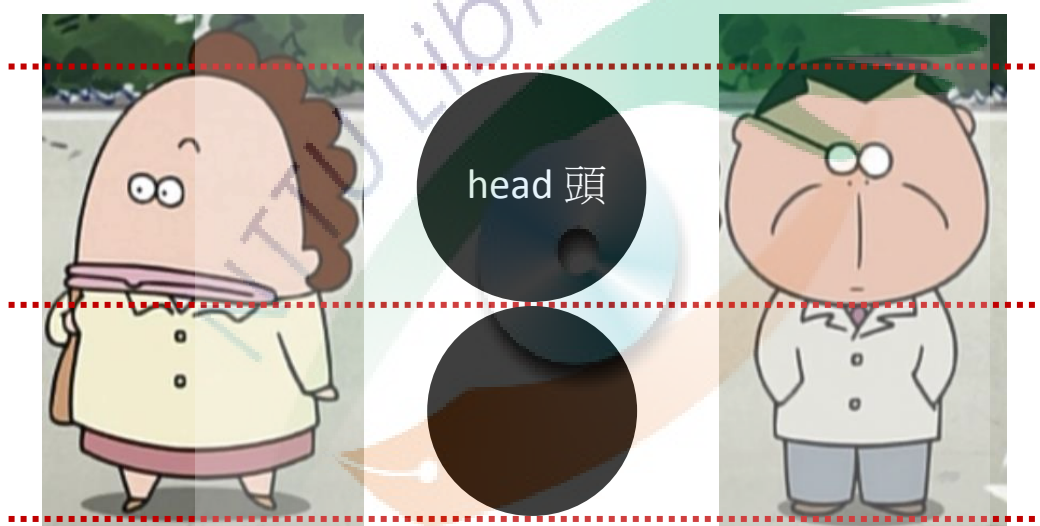


圖 3-1-20 動畫角色的頭身比例約為 2 個頭身〈本研究製〉

再看花媽與其他角色比較，花媽頭部輪廓線連著身軀發展，兩者看不出差別，僅以嘴巴和線段區隔，脖子和下巴融合不分，整體比例誇張，顯得滑稽有趣，其他角色可以看出頭部為一個獨立區塊，而身軀為另一個獨立區塊，再將頭部拼上身軀〈見圖 3-1-21〉，僅以衣領、圍巾或露出“半圓皮膚”簡單帶過脖子，刻意簡化脖子，讓人體比例顯得壓縮〈見圖 3-1-22、圖 3-1-23〉，整體顯得可愛。

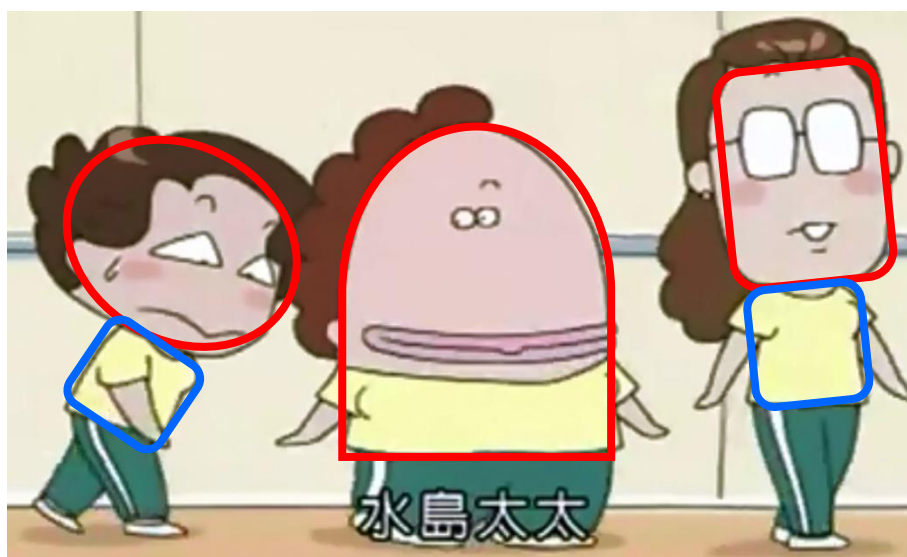


圖 3-1-21 花媽與其他角色的輪廓線比較〈本研究製〉

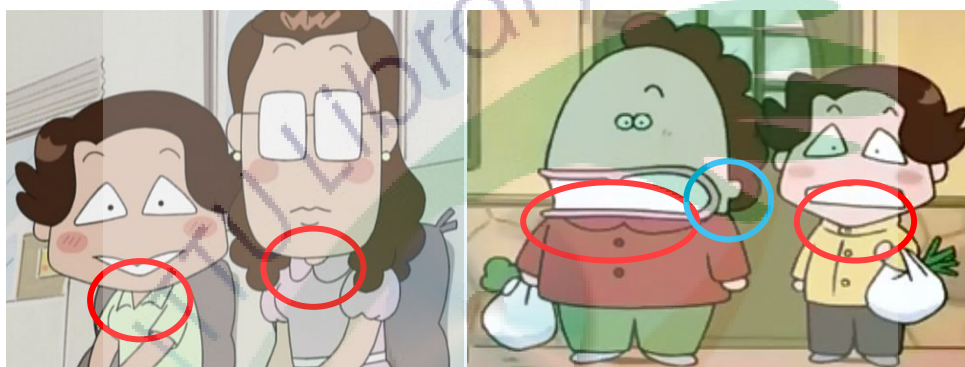


圖 3-1-22 簡化脖子，花媽的脖子出現臉與身軀的分界線(藍圈)，顯得相當怪異

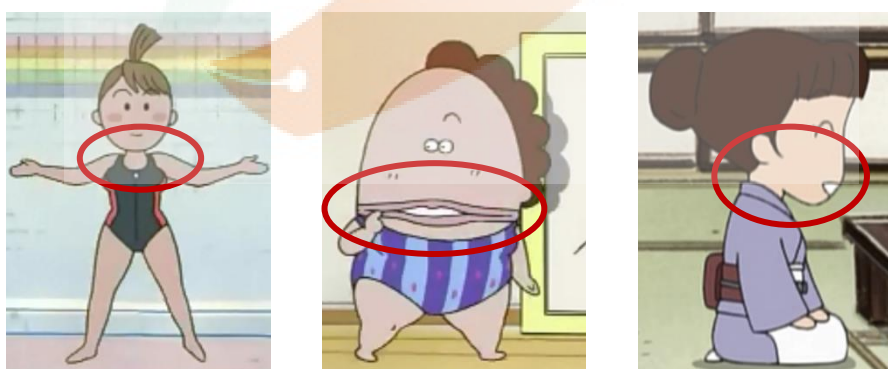


圖 3-1-23 脖子能夠拉長身體，簡化脖子則會壓縮身體，感覺較矮

筆者還發現，花媽的下巴似乎也被刻意簡化了！相較於其他角色的「嘴巴—下巴—身軀」模式，花媽卻變成「嘴巴—身軀」，少掉下巴的緩衝，花媽的臉型重心下降，視覺焦點放在嘴巴，而嘴巴也是作者刻意讓花媽展現個性的器官〈見圖 3-1-24〉；花媽的下巴並非完全消失，當遇到某種情境或是情緒，嘴巴的動作

會帶動下巴出現，例如：抿嘴思考、咬牙切齒的憤怒，這時下巴就會出現，強化情緒展演〈見圖 3-1-25〉。



圖 3-1-24 花媽省略下巴，嘴巴成為頭部與身體的分界，視覺聚焦嘴巴



圖 3-1-25 花媽的嘴巴變化帶動下巴出現，輔助情緒表演

〈三〉、手腳的變形表現

手部的表現，是角色心理活動、情緒活動與情感交流的直接反應，手所展現的不同角度與動作，不但要能表達角色的情緒變化，更進一步強化情緒。動畫中對於角色手部的造型相當豐富，手指可以簡化為三個、四個，例如：米老鼠，甚至沒有手指，手部的線條愈簡化，更能將閱聽者的注意力集中在角色的特徵。

觀察花媽的手部表現，可以發現大部分的手部都以簡化指頭的方式呈現，像是沒有手指頭的渾圓手掌〈見圖 3-1-26〉或是變形的手掌加上凸出單指頭，就像是漫畫版的豬蹄一樣〈見圖 3-1-27〉，雖然造型簡化，由於保留手部的雛型，

加上賦予手的功能性，例如：指認東西、拿筷子或是說話時的補助手勢〈見圖 3-1-28〉，仍然可以讓閱聽者直接聯想到「這是手喔！」而不會覺得奇怪。

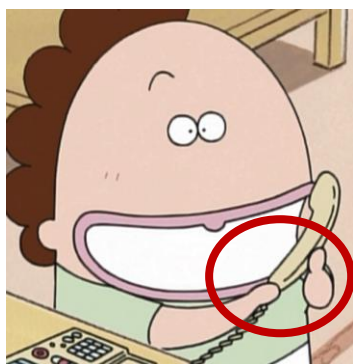


圖 3-1-26 圓狀手

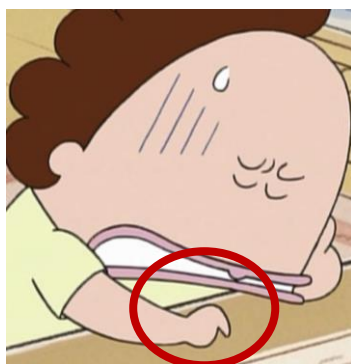


圖 3-1-27 單手指加手掌

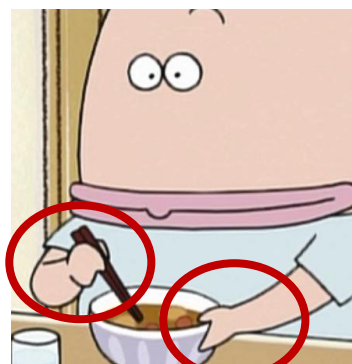


圖 3-1-28 雙手指加手掌

當花媽表現強烈的情緒，或是強調手部動作時，就會發現原本簡化的手部造型改以較複雜，或是說接近正常手部構造的方式出現，除了透過手部運動來強化角色情緒表達，例如：花媽焦慮時的抓頭動作，五隻手指頭就像是插入頭髮拚命抓頭的樣子，表現花媽的焦躁不安，或是激動時的手指抖動〈見圖 3-1-29、圖 3-1-30〉；另外，鏡頭拉近，視覺焦點聚焦手部，手部頓時成了表演主角，透過手部來強調故事的重點發展，而手就是其中關鍵，例如：花媽第一次體驗指甲美容，不但每根手指頭完整出現，連同每個指甲都必須出現，才能完整交待故事發展，而當花媽拿到夢想已久的旅館冰箱飲料，透過手指來表示當下的興奮與不安〈見圖 3-1-301、圖 3-1-31〉，但是有趣的是雖然手指、指甲都出現了，但是手掌心紋路並沒有描繪出來，藉此讓手部保持一定程度的簡化原則。



圖 3-1-29 手抓頭髮的焦慮



圖 3-1-30 手指誇張抖動表現嫉妒憤怒



圖 3-1-31 花媽貴夫人的手

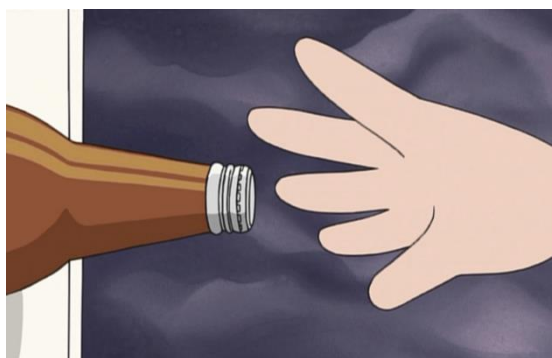


圖 3-1-32 手指表現當下的不安

腳的設計是動畫中較少說明表現的部分，也是極度簡化、變形的部分。花媽的腳部設計，可以分為兩點來說，一是腳與鞋子的關係，一是腳指頭的安排。由於作者刻意簡化腳的造形，因此可以發現鞋子的樣式也被簡化了，圓圓像饅頭一樣連著腿部，僅以顏色區分的代表穿著平底鞋，而出現前後兩端尖頭的則代表穿著高跟鞋，省略鞋子的花樣裝飾，卻另有一種簡化變形的趣味〈見圖 3-1-33〉。

腳趾頭的安排更是有趣，也是令筆者相當納悶的地方，對照手部設計來說，當腳成為故事的主角時，應該要刻意強調完整性；可是筆者發現，當花媽在電車上弄丟鞋子，光著腳丫時，鏡頭拉近花媽的腳，腳部一樣是呈現簡化的圓柱體〈見圖 3-1-34〉，但是，另一方面，當花媽教訓柚子不要浪費，穿上舊襪子時，卻發現腳指頭被完整呈現〈見圖 3-1-35〉！同樣的視覺焦點，同樣的故事主角，卻有細緻度不同的呈現，是筆者在觀看動畫過程中感覺相當有趣卻又不解的地方。



圖 3-1-33 簡化的腳，從左到右：平底鞋、高跟鞋、高跟靴子、平底鞋

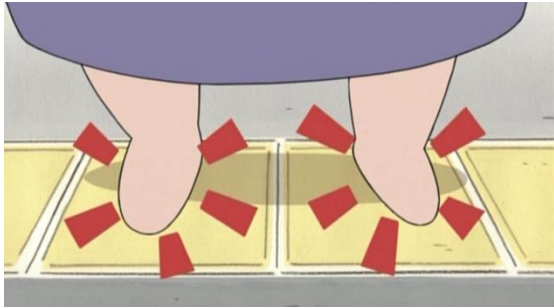


圖 3-1-34 沒有腳指頭的腳部特寫



圖 3-1-35 完整腳指頭的腳部特寫

二、角色的服飾分析

在進行動畫角色造形設計時，除了身體形貌、肢體語言的設計之外，最能體現角色身分和性格的就是服飾設計；透過角色的服裝，傳遞出兩個訊息，一是說明故事發生的時代背景、民族與地域特徵，一是展現角色的年齡、職業、社會地位，還有角色的愛好與性格；適當的服飾設計對突出角色性格、展現角色魅力有很強的襯托作用，甚至建立起角色的標誌性造型，讓閱聽者直接連結。這一節筆者將動畫中花媽的服裝穿著和顏色進行歸類，並且與其他角色比較，藉此探究從服裝和顏色所賦予花媽角色的個性特質。

〈一〉、因應場合的服裝搭配

服裝的樣式可以透露出許多有趣的訊息，從 310 集的動畫中，筆者發現花媽的穿著，無論是服裝樣式，或是顏色搭配，都透露出「重複性高」、「相似度高」的特點，因此，以下筆者試著將花媽的服裝樣式採用地點分類，分為家居服、外出服與特殊場合三類，此外也就其常用色進行分析，試圖循出花媽的服飾規則。

1、家居服

家居服係指花媽在家時所穿著的服裝，而這也是動畫中花媽最常出現的穿著，一般以兩截式〈上衣搭配下裙〉的裙裝為主〈見圖 3-1-36〉，有時會搭配褲子〈見圖 3-1-37〉，但是出現比例低；雙腳穿著白襪子，有時則光著腳，要視天氣而做變化。圍裙是家居服的重點，無論裙裝或褲裝，花媽腰間一定繫著白色短版圍裙，並在腰後打上蝴蝶結〈見圖 3-1-38〉，圍裙象徵主婦，而從花媽經常性的穿著家

居服這點來看，也暗示了其家庭主婦的身分，有趣的是在動畫中雖然花媽穿著圍裙，卻沒有發現用圍裙擦手的動作，讓「圍裙」的功能成為暗示角色身分的訊息。

除了圍裙之外，花媽在洗澡之後，會以睡衣裝扮出現〈見圖 3-1-39〉，暗示當下時間點，而有時會以身上包著浴巾的模樣出現〈見圖 3-1-40、圖 3-1-41〉，表現花媽大刺刺、不拘小節的個性，不過有時會過度放鬆而鬧出笑話，增加角色的滑稽感。



圖 3-1-36 圍裙裝扮



圖 3-1-37 圍裙裝扮



圖 3-1-38 圍裙裝扮



圖 3-1-39 家居服



圖 3-1-40 浴巾裝扮



圖 3-1-41 浴巾裝扮

2、外出服

外出服係指花媽外出時所穿著的服裝，包含裙裝和褲裝兩種款式。而與家居服相比較，外出服無論在樣式設計、色彩和服裝搭配上都顯得豐富許多。經過筆者的觀察發現，動畫中角色所設定的服裝樣式皆有其特色，除了反應身分，也反應角色個性，以下將透過花媽與其他角色比較，藉此展現花媽的特質。

花媽的外出服形式，以兩截式的多層次穿搭為主，上衣搭配裙子或褲子，再搭配小外套，顏色多採用融合型的配色方式〈見圖 3-1-42、圖 3-1-43〉，融合型的配色方式包含了同類色、鄰近色等類型，視覺上沒有強烈的對比效果，給人穩定、舒適、融合的效果⁴⁴。上衣剪裁簡單，素面質樸，沒有多餘複雜的花紋綴飾，整體感覺質樸簡單；除了質樸，花媽服飾也會加入經典的時尚元素，例如：夏天穿著海軍風格的條紋上衣，展現夏季悠閒風格〈見圖 3-1-44〉。此外，筆者發現花媽最常見的搭配是短版及腰小外套，可以從外套袖長和外套上的線條，推測季節和材質〈見圖 3-1-45、圖 3-1-46、圖 3-1-47〉；小外套屬於實用性高的單品，除了修飾，還能防曬保暖，是女性服飾中相當常見的單品，而作者安排花媽多以小外套為搭配單品，似乎想要傳遞花媽注重實用的角色特質。



圖 3-1-42 同類色單色調

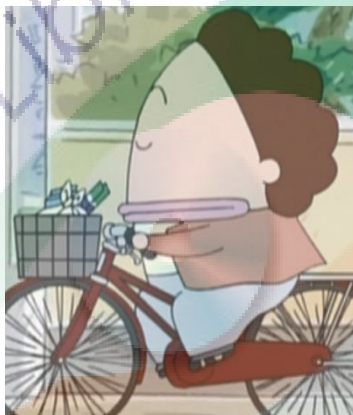


圖 3-1-43 相同明度配色

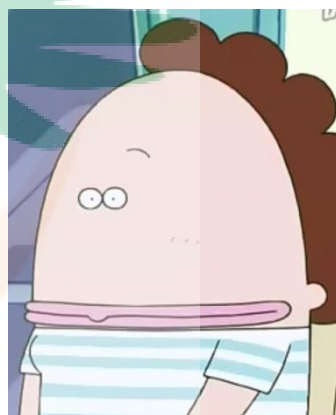


圖 3-1-44 海軍條紋風格



圖 3-1-45 短袖小外套



圖 3-1-46 針織材質外套



圖 3-1-47 翻領小外套

⁴⁴ ArtTone 視覺研究中心著，《幸福感的配色設計魔法》，台北市：佳魁資訊，2013，頁 2-2。

有趣的是將花媽得穿著與其他角色比較，似乎更能感受花媽的角色特質。花媽穿著運動外套和水島太太穿著長版風衣比較，運動外套附帽、附口袋的設計，強調功能性，整體表現休閒輕鬆，而長版風衣翻領的設計，則給人穩重時尚的感覺〈見圖 3-1-48〉。另外，將花媽與戶山太太比較，若是說花媽屬於實用簡約風，那戶山太太便是優雅浪漫風，戶山的穿著多以洋裝為主，常見公主蓬蓬袖，與花媽簡單的平口袖口設計比較，更顯複雜性；領口的設計非常多樣，有小圓領〈見圖 3-1-49〉、有荷葉式交叉〈見圖 3-1-50〉和波浪式立領設計〈見圖 3-1-51〉，強調柔軟曲線，顯示戶山溫柔內斂的個性，搭配上細皮帶，刻意整修的穿著，似乎說明戶山嚴謹、重視外人觀感的個性，這與花媽簡單、大刺刺的個性相當不同。



圖 3-1-48 運動外套與長版風衣



圖 3-1-49 戶山的小圓領和公主袖設計



圖 3-1-50 領口荷葉邊設計，強調浪漫



圖 3-1-51 戶山刻意強調衣服花樣設計

3、特殊場合服飾

服裝除了保暖、裝飾的功能之外，還具有表象民族文化的功能，透過角色服裝的呈現，即使沒有具體的歷史背景說明，閱聽者也能夠清楚故事發生的時間和地點。動畫中的角色穿著大多以現代時裝出現，單就服裝樣式的確無法釐清故事

的背景；但是，動畫中有幾幕卻出現角色穿著傳統服裝的畫面，花媽穿著參加婚宴的和服〈見圖 3-1-52〉和泡湯後穿著的浴衣〈見圖 3-1-53〉，這樣的視覺表象，清楚的透露出故事發生在現代的日本。

除了民族文化的訊息之外，透過花媽身上的傳統服裝，作者在無意間也透露出其他相當有趣的訊息，例如：花媽穿著黑色的和服準備參加婚宴，就台灣文化來說，黑色是代表喪事，代表不吉利，但是對日本文化來說，黑色底則是代表已婚婦女的最高級禮裝顏色，適合出席非常隆重的場合；而和服上的花紋也是有所講究，已婚婦女僅在下身裙襪處有織染圖樣，絕對不會在上身處，由此可知，僅是透過花媽的和服，便可以得知花媽是個已婚婦女，而且正準備要參加一場隆重的宴會，這樣的穿著顯示花媽是個重禮節、別身分的人；所以當花媽穿著正式服裝卻表現慌張誇張的舉止〈見圖 3-1-54〉，這種「不一致」所造就的滑稽便油然而生，讓人不覺莞爾！



圖 3-1-52 黑色底的和服



圖 3-1-53 罩著外套的浴衣



圖 3-1-54 穿著正式服裝，卻表現出不一致的行為

僅是透過角色服裝，便可以讀取許多有趣的文化符碼，但也讓筆者感到納悶，這樣細微的文化訊息，能夠刺激多少台灣的閱聽者呢？而在觀看的過程中，又有多少文化訊息是被忽略了呢？甚至是浪費了其中所製造的樂趣呢？

〈二〉、角色服飾的深層意象

關於服飾所表象的意義，動畫設計師克里斯(Chris)曾經提出這樣的說法：

服裝與飾品可以幫助加深角色的背景與人格特質；貧窮人物身上所穿的破舊衣服，沒有品味的有錢人身上所穿戴的金光寶石。飾品甚至比文字更能夠描述角色個性或遭遇，像是常看到在海盜身上的鸚鵡或食屍鬼骷髏頭裡的蛆⁴⁵。

由此可知，成功的服飾設計不但可以增強角色的視覺吸引力，更能夠清楚傳遞非視覺性信息，也就是具有象徵和標誌作用。作者透過外在的服裝安排，不但傳遞出花媽這一角色的特質，也間接說明角色的時代背景與民族性。動畫中，作者藉由角色間服裝的比較，呈現花媽喜愛簡約、實用風格的穿著搭配，對應到花媽言行大刺刺、不拘小節的角色特質，兩者相相呼應，加強烘托角色個性，使角色內心與外在達到完美統一，更能取信於閱聽者。

另外，花媽的服裝安排多以裙裝為主，服裝因應場合不同而作調整，輕鬆的家居服，端莊的外出服，隆重的禮服，就連裝飾品都會視場合而有所調整搭配，在日本一般婦女都會備有珠寶盒，收納出門搭配的首飾或裝飾品〈見圖 3-1-55〉，而外出時會從中選搭適合的配件，例如：外出聚會的項鍊或胸針，造型簡單大方〈見圖 3-1-56、圖 3-1-57〉，而參加重要宴會時的項鍊，則為貴氣豪華的珍珠項鍊，甚至施以濃妝，以示對宴會的重視〈見圖 3-1-58〉。

⁴⁵ AnimApp.tw 動畫社群，〈缺乏角色個性? 20 個角色設計要點〉，
<http://animapp.tw/blog/pre-production/character-and-art/> (2014.02.20)



圖 3-1-55 婦女用珠寶首飾盒



圖 3-1-56 外出前的搭配準備

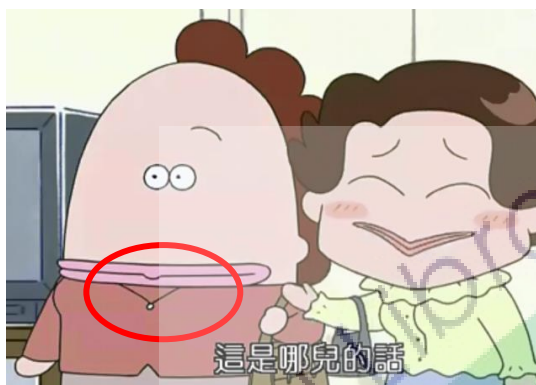


圖 3-1-57 外出聚會的項鍊

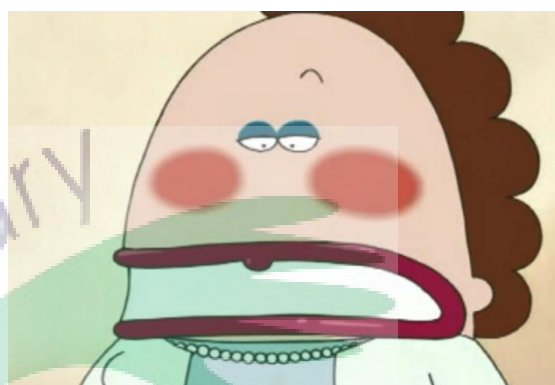


圖 3-1-58 重要宴會的裝扮

從花媽角色對於服裝搭配上的分界清楚，除了說明花媽「守禮」的角色特質，也傳遞角色當下所處「尊禮」的時代背景；若是納入花媽在動畫中所穿著的和服來看，更能清楚說明花媽所處地方為日本，到此，也就能充分說明花媽守禮尊禮的特質，或許深受民族性所影響，而貼合民族與時代背景的服裝設計，也增加花媽角色的真實性，讓閱聽者容易接受，產生共鳴。

角色服裝設計除了展現角色特質外，另一個層次則為材質的安排；觀察花媽，甚至其他角色的服裝，可以發現角色穿著的衣服並沒有彎曲或皺摺，順著身體形狀穿過去，衣服以平面色塊呈現，顏色濃淡一致，沒有漸層或明暗對比，無法顯現衣服的立體感，更無法顯示衣服質地觸感〈見圖 3-1-59〉，減少服裝設計能給與閱聽者的另一種視覺享受，相當可惜！

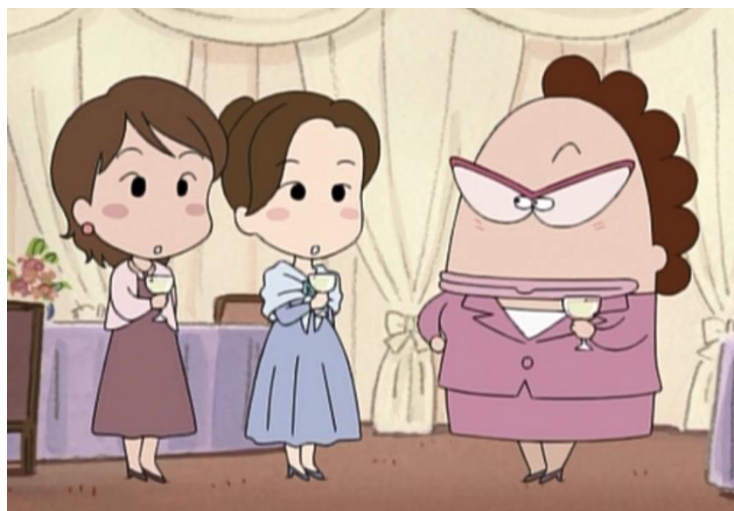


圖 3-1-59 衣服為平面色塊，無明暗、材質表現，缺乏空間深度

第二節 舉止動作的展現

人與人之間要如何互動，可以透過語言和動作兩種方式，語言是一種符號，動作則是一種表意符號；語言有文化上的限制，但是肢體動作卻可以跨越語言功能，跨越文化界限彼此進行交流。而動畫中的角色動作更有此功能，這誠如吳婕所說的：

動畫藝術中的動作是一種極具表現力又特殊化的形式語言，是對動畫中角色運動狀態的體現，也是對角色性格和動作特徵的定位，包括角色的運動狀態表現和表情傳達。而當我們為依部動畫片進行動作設計時，會以動畫的基本運動定律、角色的特徵以及影片風格為依據，也就是說動作設計要受到一定的邏輯約束，才會合理並為觀眾所接受。⁴⁶

動畫角色的個性除了透過靜態的身體形貌、服飾裝扮來呈現之外，透過動態的肢體語言以及表情變化，能夠清楚反映角色性格，完成角色內外的整體性塑造，得

⁴⁶ 吳婕著，〈淺談動畫片中動作設計的雙重性〉，《美術界》，2010年第12期，頁101，
<http://mall.cnki.net/magazine/magadetail/MSJZ201012.htm>(2013.12.25)

到閱聽者的認同。

在這一章節中，筆者將就花媽角色的肢體動作、表情傳達兩部分來進行說明，試圖從中歸納出花媽的動作特徵；另外，誇張是動畫藝術中最常見的表現手法，筆者將分析如何透過情境或氣氛營造，以具體表現手法，補強無言卻有意的圖像效果，以達到趣味性的表現；對於常規性的動作和表情，本章節將不予討論。

一、角色動作設計與表情傳達

動畫角色的動作設計是完成角色性格塑造的重要部分，是角色內在型格的外化關鍵。角色的動作依著角色性格、故事情境及情緒表現而有所不同展現，甚至會有針對角色的獨特個性所設計的動作，藉以強化角色特有形象。另外，角色動作設計透過誇張變形手法，表現戲劇性或喜劇性的效果，以其提供閱聽者深刻的感受。

〈一〉、花媽角色的肢體動作與姿勢表現

設計師湯姆·班克羅夫特這樣說：「我做的一件確保我用角色的身體，而不僅僅是他的臉來表達情緒的事就是最後才畫臉…姿勢表達了我要的情緒了嗎？」⁴⁷可以知道，動作是有表情的，有時候單憑背影，就能感受到角色的情緒，肢體語言甚至可能超越表情和對話，因為它是情緒的最自然體現。

花媽在動畫中的肢體動作，經由筆者觀察，發現角色受限於身材比例，角色的肢體動作較少透過身體曲線來展現，而將動作重點擺在手部和腳部，因此，限制肢體語言的可能性，造成手部、腳部動作的重複性高，對此，作者採用漫畫表現手法來加強肢體所欲傳遞的情緒，增加畫面的張力。如何運用誇張變形的手法，強化角色動作的表現和視覺效果是本章節所欲探討的重點，以下將就花媽的性格化動作與角色的運動動作變形兩部分進行分析。

1、性格化動作

角色設計中對於角色動作部分，為了凸顯角色特質，因此會設計該角色有其

⁴⁷ 湯姆·班克羅夫特著，《動畫角色設計：造型、表情、姿是、動作、表演》，頁 39。

特別的習慣動作，增加角色區別度，而這便是李振華所說的「性格化動作」。

性格化是動畫角色的生命，性格化動作設計是角色內在性格外化的關鍵，是根據角色特有個性而設計動作，最常以一些起伏與起落動作、習慣動作、定格式的呈現來反應角色性格，可說是角色的招牌動作⁴⁸。

動畫中，不少角色表現性格化動作，最明顯的當屬小青「抽菸-吐煙-倒煙灰」〈見圖 3-2-1〉的橋段，對高中生小青來說，「抽菸」屬於成年人行為，象徵成熟、象徵地位，因此，小青在發表一些很有深度的言論之後，假裝抽菸的大動作，加上嘟嘴、揚眉、翹起一隻腳的細節動作，肢體語言透露出小青對於自我獨到思想的炫耀，而橘子用雙手假裝遞出菸灰缸的動作，則是展現對於小青的認同與仰慕〈見圖 3-2-2〉，由此可以清楚看出小青成熟有自信的角色特質，這就是性格化動作。



圖 3-2-1 小青嘟嘴，假裝拿菸在吐煙



圖 3-2-2 橘子比出菸灰缸手勢模樣

關於花媽在動畫中的性格化動作，根據筆者觀察，並沒有像小青一樣具有獨特性、區別度高的動作，加上花媽的動作多集中在臉部的誇張情緒反應，因此，對於肢體動作似乎較難有特別突出的形式出現，更難以直接點出花媽的性格化動作。不過筆者在觀看 300 多集動畫後，歸納出花媽的習慣性反應，也就是直接的動作反應，有趣的是這樣的特定動作是連結著特定的情境空間，而且這樣的動作是其它角色沒有出現過的，筆者便將之定義為性格化動作，而「搖擺動作」〈見圖 3-2-3〉便是花媽特有的肢體動作展現。

⁴⁸ 李振華、劉洪祥著，《美術設計師完全手冊》，北京：清華大學出版社，2006，頁 339。

花媽的臀部依著節奏左右擺動，左右腳的重心隨著臀部改變，腳尖墊起-放下，規律循環〈見圖 3-2-4〉；裙擺順著力量左右飄逸，加強搖擺動作的視覺效果〈見圖 3-2-5〉，另外，最讓筆者感興趣的是當花媽在左右搖擺時，作者刻意設計花媽幾乎都以背面呈現，少有側面或正面時候，企圖隱藏臉部表情；而且花媽口中一定哼著歌曲，大多以動畫主題曲為主，有時會是當下的口白自哼〈見圖 3-2-6〉，但是旋律輕快，能夠搭配臀部搖擺的節奏；另外出現的場景多在家中，而且以廚房出現頻率最高；由此可以發現，雖然花媽的臉部表情被隱藏，但是透過花媽哼歌、搖擺臀部的動作，可以看出花媽雖然是母親身分，但是卻能拋開身分限制，甚至完全不在乎旁人的心情眼光，展現享受自我放鬆、自得其樂的角色特質〈見圖 3-2-7〉。



圖 3-2-3 花媽背面左右擺臀



圖 3-2-4 搖擺時，腳跟抬起墊腳尖



圖 3-2-5 搖擺時，裙尾飄揚



圖 3-2-6 哼唱口白



圖 3-2-7 花媽左右搖擺與橘子、柚子的無精打采，呈現對比的趣味

花媽的性格畫動作雖然獨特性不高，但是由於其出現頻率高，加上呼應當下情境，在潛移默化下，竟也讓閱聽者在經驗累積後產生了自動連結：花媽搖擺—花媽哼歌—花媽自顧自開心，雖然花媽並沒有秀出正面的表情，閱聽者無法直接讀取臉部表情訊息，但是閱聽者將因習慣性，能夠直接明白花媽當下的情緒是快樂的，甚至定義花媽自得其樂的角色特質，正如設計師湯姆·班克羅夫特所指的：姿勢表達了我要的情緒了嗎？深入點說，動作表現了角色的性格了嗎？

2、角色的運動動作變形

如何讓角色生動真實？除了模擬真實人體運動，符合物體運動定律之外，還必須添加誇張元素，將其動作變形，如此才能強化角色表現的畫面效果；關於動畫角色運動變形，劉萍提出這樣的看法：

動畫中角色的動作設計常運用誇張變形的手法來表現角色的慣性運動，角

色的運動速度愈快，慣性就愈大，誇張變形的幅度也就愈大；透過壓縮形

變的時間，體現角色動作的急迫性，強化角色動作的表現力與視覺效果⁴⁹。

動畫角色的動作設計有兩大特點，一是動作源於生活，必須符合運動規律，一是動作含有誇張變形的特點；花媽由於身材比例的限制，因此作者以表現情境中的

⁴⁹ 劉萍著，〈影視動畫角色動作設計初探〉，《藝苑》，2012 年第 1 期，頁 113。
[http://wuxizazhi.cnki.net/Magazine/YYYB201201.html\(2013.12.25\)](http://wuxizazhi.cnki.net/Magazine/YYYB201201.html(2013.12.25))

動作反應和局部肢體變形等手法，並加強誇張程度，藉以表現角色動作的張力。

就情境中的角色動作反應來看，花媽看見蚊子飛過，有別於生活中伸手拍打的慣性動作，花媽以如施展輕功般的一躍彈起〈見圖 3-2-8〉；另外，花媽被突如其來的廣播嚇到，有別於生活中摀耳閃躲的慣性動作，花媽以大字型的姿勢以拋物線方向彈射出去〈見圖 3-2-9〉，從以上例子可以發現，作者以日常生活的動作為基礎，利用身體瞬間伸展的效果，花媽身體因為運動而失衡，引誘閱聽者視線順著運動方向延伸，加上搭配誇張的肢體動作，大大強化視覺效果。



圖 3-2-8 花媽抓蚊子而飛躍



圖 3-2-9 花媽被聲音嚇到而彈跳

另外，同樣是情境動作的例子，花媽在積水的地板上滑倒，前一刻，花媽停半空中，雙手雙腳斜向上，表示滑倒的力量將花媽拉向上〈見圖 3-2-10〉，後一刻，花媽同樣姿勢不變，但是停在地上，表示重力將花媽拉倒在地〈見圖 3-2-11〉，比較前後畫面，可以發現雖然背景相同無變化，畫面的趣味來自於滑倒的距離和抹布的安排；花媽滑上跌下的距離，誇張表示花媽滑倒時的力量，也暗示閱聽者當花媽跌下時的力量將會是多大，也代表當然會有多痛！而抹布飛起停在最高點，扮演力量行進的方向，而當抹布落下時，並不是落在地板，而是覆蓋住花媽的臉，強化花媽悲慘倒楣的命運，但這樣的倒楣卻也製造出另一種滑稽趣味。



圖 3-2-10 花媽滑倒，誇張飛起



圖 3-2-11 花媽重摔，抹布蓋住臉

就肢體動作變形部分來說，花媽的情緒常透過擺動肢體來傳達，為表現動感，作者把手或腳變成一連串的手或腳的組合，重覆的、重疊的影像，藉以表示在運動中的概念。例如：花媽偷藏私房錢，差一點被橘子發現，極力拒絕橘子拿走盒子，雖然出現不同角度的手臂，為表現動態，運動範圍呈現放射狀的三角形，但還是看得出具體的手臂形狀〈見圖 3-2-13〉；另外，花媽在超市中大力教訓橘子，情緒激動而擺動雙手，作者將手變成一連串手的組合，幽默表現手的運動，而為了加強視覺效果，可以明顯發現與圖 3-2-13 比較，手部完全變形，脫離手原有造型，轉成一連串簡化的圓錐組合，而非原來正常的兩隻手，誇張變形強化了速度和動感〈見圖 3-2-14〉。

以變形方式表現運動模式，並非僅是動畫藝術的專利，這樣的表現手法早已出現在二十世紀初未來派的畫作當中，例如：義大利未來派畫家巴拉(*Giacomo Balla*)的《拴著皮帶的狗的動力》⁵⁰〈見圖 3-2-12〉，透過將持續運動的對象於各瞬間的形態層層相疊描繪，使得靜止的狗看起來有如連續動作一般⁵¹，這正如英國赫伯特·里德(*H.Read*)曾在《現代繪畫簡史》中評論說：「未來派畫家對運動問題的解決方法帶有幾分稚氣，他們說：『一匹奔馳的馬不是有四條腿，而是有二十條腿，它們的運動是三角形的。』於是他們畫馬、畫狗、畫人，都畫成多肢體的東西，處在連續的放射狀的安排之中。」⁵²透過變形，透過重疊手法，巧妙表現

⁵⁰巴拉 (*Giacomo Balla*)，《拴著皮帶的狗的動力》，1912 年。油彩·畫布。

⁵¹ <http://hep.ccic.ntnu.edu.tw/browse2.php?s=658>〈藝術史論-未來派〉《全人教育百寶箱》。

⁵² <http://baike.sogou.com/v4325897.htm> 赫伯特·里德(*H.Read*)著，劉萍君等譯：《現代繪畫簡史》，上

運動中速度感，引領閱聽者感受當下的動感經驗，與配角背景相比較，一動一靜下，更能顯現出運動所引發的趣味感。



圖 3-2-12 巴拉（Giacomo Balla），《拴著皮帶的狗的動力》



圖 3-2-13 一連串手的運動



圖 3-2-14 手部誇張變形

另外，從《媽媽再不搭公車就》這一單元中的三張連續畫面來觀察，一開始花媽左手慢慢拉起衣角，前傾彎腰，準備要外出〈見圖 3-2-14〉，接著花媽迅速轉動身體，運動速度快導致形體誇張變形〈見圖 3-2-15〉，最後花媽定格背面，翹腳攤手表示要外出〈見圖 3-2-16〉；三個畫面中，可以發現背景完全相同，甚至在旁的橘子，表情動作都一致，而再看花媽的口白，三個畫面，時間只花掉一句對白的時間，由此可知，花媽從正常—壓縮變形—回復正常，所花費的時間相當短暫，除了表示壓縮變形的誇張效果，另外也暗示角色動作的急迫性。



圖 3-2-14 花媽預備轉身



圖 3-2-15 轉動壓縮變形



圖 3-2-16 減速轉為背面

〈二〉、角色的情緒表情與動作傳達

在動畫中為了要強調角色表演，常常會加以動作的配合，使表情與動作融為一體，使得閱聽者可以透過動作清晰體會角色所要表達的意思。舉例來說，動畫中花媽的嘴角下垂，眼睛睜得大大的，眉肌收縮，表情說明花媽正在生氣，若再加上雙手插腰的動作，則是加強了生氣的力量，強化角色的情緒效果〈見圖 3-2-17〉；又如花媽和花爸在享用咖啡，單從表情來看，花媽眯著雙眼，嘴角微微上揚，而花爸張著小口，眉毛彎翹，眼睛被眼鏡擋住而看不出變化，這些表情訊息似乎對傳遞角色情緒沒有任何幫助，這時加入肢體動作來看，兩人的身體斜斜倚靠著流理台，感覺相當悠閒；而花爸一手拿著咖啡，一手插著腰，花媽同樣一手拿著咖啡，但是另一隻手卻比出了握拳翹出大拇指的動作，也就是「讚」的意思，這小小的動作，頓時傳遞出角色陶醉於喝咖啡的氣氛之中，而且相當愉悅優閒〈見圖 3-2-18〉。



圖 3-2-17 《媽媽是國際人》雙手插腰

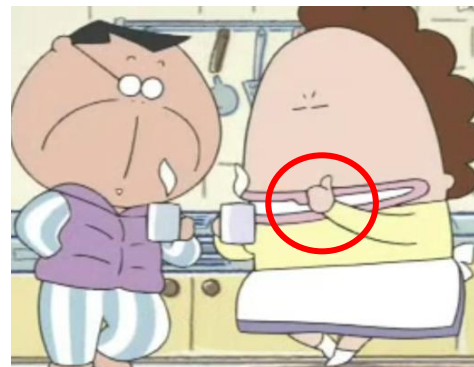


圖 3-2-18 《咖啡濾杯》手勢加強情緒

由此可知，表情與動作應是相輔相成的，雖然說表情能夠直接傳遞角色的心

理變化，最能夠體現角色性格和情感，若能夠加上動作的輔助，對於角色情緒表演將更顯張力。以下將就花媽的表情展現與動作搭配進行分析，由於花媽的臉部比例相當大，閱聽者的視覺焦點容易鎖定在臉部，因此臉部五官的動作表演效果遠遠大過於肢體動作；如何透過臉部五官動作，加上肢體動作的協助，運用誇張的手法技巧，傳達角色當下的情緒變化將是本章節討論的重點。以下將就花媽的非常態表情動作與誇張手法的運用兩部分來討論。

1、非常態的表情動作

非常態的表情是指角色在瞬間所展現的極度誇張的一種表情狀態，而當角色出現極端化的表情時，動作自然顯得誇張，才能合理表現角色當下的特殊情緒；如俗語中的「大驚失色」和「得意忘形」，其中的「失色」和「忘形」都是指改變了常態性的表情動作，而以外在誇張性的動作呈現，強化內在情緒的表達。與其他角色相較，花媽的臉和嘴的面積比例誇大，因此臉部成為展現非常態表情最重要的舞台，而花媽那龐大的嘴巴自然成為表演重點，所以當同樣的表情出現在角色身上，可以發現角色的表情動作都類似，但是花媽的表情特能展現出非常態表情下的誇張效果，也更增添另一種滑稽趣味〈見圖 3-2-19、圖 3-2-20〉。



圖 3-2-19 張大嘴表現吃驚表情



圖 3-2-20 加上握拳動作的吃驚表情

花媽透過五官的不正常蠕動、極度變形的運動，大幅度的動作變化將情緒表現到最極致，表現最具張力的舞台效果；在《橘子，參加派對去》單元中，橘子因為要將煮壞的食物倒掉，引起十分節儉的花媽一陣怒罵，花媽臉部瞬間放大，嘴巴更是張得大大的，幾乎可以一口把橘子吞掉，而眼睛誇張變形，眼珠消失，

眉毛直直豎起，雙手舉起撲向橘子，整張大臉逼近橘子，橘子整個縮到畫面角落，一進一退，一大一小，強烈對比下呈現出花媽憤怒的氣勢；觀察畫面中的線條表現，嘴巴內的交錯的直線，表示瞬間張大嘴巴的速度，下眼瞼的曲線，強化眼睛放大的極致，而花媽身後放射狀的線條更是展現花媽憤怒的氣勢壓人；適當線條的添加將為情緒展現加分〈見圖 3-2-21〉。同樣表現憤怒，在《不吉利的開場白》單元中，花媽的眼睛瞪得大圓，眉間肌肉緊縮，眉毛直直豎向上，而嘴巴嘴變形為蝴蝶狀，表演咬牙切齒的憤怒，搭配右手瞬間緊握的菜瓜布，還有背景射狀的速度線，展現花媽當下憤怒暴發的情緒，營造誇張的畫面效果〈見圖 3-2-22〉。



圖 3-2-21 花媽誇張的憤怒表情



圖 3-2-22 花媽的誇張情緒

除了憤怒的表達之外，在《不吉利的開場白》單元中，當花媽聽見水島太太訴說可怕的事情，花媽緊閉雙眼，眉毛變形挑向上，張大的嘴巴搭配抖動的線條，表現極度害怕的感覺，而有趣的是一向規矩的頭髮也變形，加上交叉緊抱身體的雙手，呈現出花媽毛骨悚然的害怕情緒〈見圖 3-2-23〉。當花媽在攪鏡塗口紅時，眼珠的方向展現主角視線，緊縮的眉間肌肉表示專注的眼神，而刻意加強放大的嘴唇，誇張而直接說明表演主體是嘴唇，畫面構成中，眼珠方向引出鏡子，鏡子對著極度誇張變形的嘴唇，三者間的位置關係構成畫面另一種滑稽的趣味性〈見圖 3-2-24〉。



圖 3-2-23 花媽表現害怕

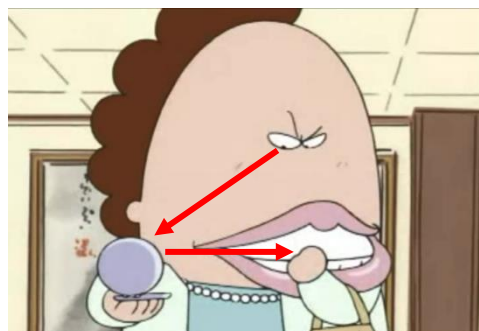


圖 3-2-24 花媽專注塗口紅

在《媽媽，花粉》單元中，花媽無論是在眼睛、眉毛和嘴巴上，都做了極度誇張的變形運動，整張臉就像是柔軟的麵糰，肆無忌憚的扭動五官肌肉，戲劇化展現花媽為了在孩子前維持健康的形象，打死也不願承認自己得到花粉症，而強迫自己忍受花粉症帶來的打噴嚏與眼睛癢，這種死要面子而選擇與生理反應的對抗，透過花媽臉部誇張的抽動、扭曲變形，還有不時冒出的汗珠，成功表現花媽當下痛苦不堪的情緒〈見圖 3-2-25、圖 3-2-26〉。



圖 3-2-25 花媽誇張變形的臉部



圖 3-2-26 花媽誇張變形的臉部

從圖中我們看見兩股力量，一股力量要堅持，也就是想要抓癢的慾望；另一股固執的力量要阻擋，也就是維持形象，兩力衝突，重複不止，而引出滑稽，這就誠如昂利·柏格森所說的：

假設在一個真實的人身上同時有這兩種無法改變而又將應不化的情操，在這兩者之間左搖右擺，而這搖擺又具有機械性質…你將得到在可笑的物體上發現了的形象，你將得到在活的東西裡面的機械的東西，將得到滑稽⁵³。

作者透過誇張及扭曲角色某一特徵，塑造出花媽的喜劇性格，成功吸引閱聽者的

⁵³ 昂利·柏格森(Henri Bergson)著，《笑，論滑稽的意義》，徐繼曾譯，台北：商鼎文化出版社，1992，頁 49。

注意力。

2、誇張手法的運用

擬物化是常見的動畫表現手法，把角色描寫為物或描寫為動物，讓閱聽者從比擬物中，連結到角色固有的某些內在或外在特徵，從中產生奇異又生動的聯想；但是並非所有的擬物化都會引人發笑，而是當比擬物的外表或特性會促使閱聽者想到人的某些否定性品質，擬物化才會產生所謂的滑稽，就如同柏格森所說的：

「只有那些具有類似人的否定性品質的動物，才適用於幽默和諷刺的比擬。⁵⁴」

因此，比擬物是否能夠一針見血的點出角色某部分的缺陷，引發閱聽者連結，比擬物的內在特質將是納入考慮的重點。

在《下雪的日子》單元中，花媽仿效電視節目〈貴婦人的聰明創意〉所推薦的品味佈置，將布蓋在家具和窗戶上，除了可以保住家中熱氣達到保溫效果，還能跟隨巴黎流行腳步，一舉兩得，促使花媽起而仿效，但是花媽選用的並非漂亮的花布，而是家中的白色舊床單，搞得家中一片慘白，非但沒有保溫效果，慘白色反而讓家裡顯得更加寒冷，柚子、橘子抱怨連連；花媽發現自己的一番巧思沒有得到認同，反遭嫌棄，忍不住和橘子吵起來；而花媽張開大嘴，直瞪雙眼，雙手揮舞的模樣，看在花爸的眼中，花媽身穿白色毛衣，搭配滿是白色床單的背景，花媽竟成了花爸口中的雪女，接著花爸又補上一句：「不，應該是大腳怪」〈見圖 3-2-27、圖 3-2-28〉，雪女和大腳怪雖然都屬於非人類的範圍，但是雪女在日本傳說中多被描寫為美麗、高挑而全身蒼白的美麗女妖〈見圖 3-2-29〉，而大腳怪則多半被描述為體型巨大、毛茸茸的野生猿人〈見圖 3-2-30〉，在外觀上兩者相差甚遠，一妖一怪，一美一醜，若要就花媽當下的角色形象來比擬，將雪女美豔的形象對照花媽的大嬸形象，的確較難讓閱聽者接受，因此，當花爸補上一句「不、應該是大腳怪。」時，畫面瞬間具體呈現花媽變成巨大威猛、張嘴嘶吼的大腳怪，憤怒的花媽變成憤怒的大腳怪，生動展現出花媽角色中粗魯易怒的性

⁵⁴ 普羅普(Henri Bergson)著，《滑稽與笑的問題》，杜書瀛譯，瀋陽：遼寧教育出版社，1998，頁 50。

格，就如同大腳怪一般，這樣的比擬，間接引出角色性格的特點，也藉由擬物化手法成功反諷角色性格的可笑，達到滑稽的效果。



圖 3-2-27 花媽全身白，被認為是雪女



圖 3-2-28 張牙舞爪得像是大腳怪

動畫中，花媽經常透過擬物化來傳遞內心情緒，製造不少趣味；在《媽媽的咒語》單元中，花爸帶著多年不見的好友-山田先生來家中作客，花媽直覺將山田「黑黑的、長長的、還有一點油油的」的臉聯想到「甜不辣」，動畫也以山田的臉慢慢轉化成甜不辣，最後定格在長著五官的甜不辣的畫面上，就像是個會喝酒說話的「甜不辣人」，花媽運用擬物法，引用家庭主婦熟悉的食材，貼切形容山田先生，最後還因為只記得甜不辣先生而忘記山田先生本名，引發一場鬧劇（見圖 3-2-29、圖 3-2-30），花媽的過度想像力，雖然替自己帶來麻煩，卻也替閱聽者帶來歡笑。



圖 3-2-29 花媽驚覺忘記山田的本名



圖 3-2-30 花媽被甜不辣先生所影響

昂利·柏格森如此說：凡是一個人給我們他是一個物的印象時，我們就要發笑…通過物來寫人，並不是什麼時候都是可笑的，只有在物與人具有內在可比性、並能表現出它的某些缺陷時，才是可笑的⁵⁵。當花媽在炎熱的太陽下曬得頭昏眼

⁵⁵ 普羅普著，《滑稽與笑的問題》，杜書瀛譯，頁 58。

花時，眼睛竟然顯示出當下的高溫，花媽成了溫度計，誇張表示當下高溫所帶給花媽的痛苦感受〈見圖 3-2-31〉；當花媽遭受打擊，花媽內心衝突之大，花媽頓時成了石雕，僵在當下的尷尬氛圍中，無話可說〈見圖 3-2-32〉；當花媽看見鄰居送來的高級哈密瓜，眉開眼笑的眼睛竟然成了兩顆哈密瓜，直接表現「花媽眼裡出哈密瓜」的興奮〈見圖 3-2-33〉；透過擬物化，角色當下的情緒無須再多說，僅需透過圖像傳達，閱聽者便能清楚明白角色的情緒轉折，也從中感受到擬物化所引發的滑稽趣味。



圖 3-2-31 《媽媽的做法》

圖 3-2-32 《媽媽的做法》

圖 3-2-33 《幸運與倒楣》

二、情緒表現與氣氛營造

動畫中角色的情緒表現，除了透過角色表情、肢體動作來呈現，透過氣氛營造也是個表現方式。氣氛，指在一定環境中給人某種強烈感覺的精神表現或現象，顧名思義就是外界環境傳達給人的感覺。在這一章節，筆者將針對角色處在情緒當下時的情境與氣氛營造，分析如何透過畫面設計，強化角色情緒表情的張力，傳遞閱聽者更為強烈的「感同身受」。

〈一〉、背景情境營造

透過外在情境營造，將會影響內在情緒感受，甚至是感動，動畫中常見以背景情境的營造，強化角色當下所欲表達的心情。由於動畫屬於視覺藝術，因此如何跨過文字限制，而能夠直接以圖像元素，例如：色彩、象徵物等，直接呈現情境氛圍，是情境營造是否成功的重要因素。情境營造元素相當多樣，筆者將分為

色彩與象徵物、擬聲字與擬態字兩部分來分析。

1、顏色和象徵物的運用

花媽在動畫中有許多情緒表現，藉由花媽誇張的角色動作，搭配背景情境，使得畫面更顯張力，閱聽者感受更為強烈；在《小小幸福，小小不幸》單元中，花媽到超市購物，身上零錢剛剛好不用找錢，花媽開心享受這個小確幸，此時，背景畫面轉為繽紛鮮明的花叢，還出現小天使〈見圖 3-2-34〉，幸福的氛圍渲染花媽開心的心情；反之，同樣的情況再次發生，但是花媽卻因為少一元而必須拿大鈔找零，對閱聽者來說，看似不起眼的小事，卻讓花媽頓時從天堂掉入地獄，整個畫面頓時陷入陰暗，憂鬱的漸層藍，曲折的線條，表現花媽心情的沉重，而畫面上的小惡魔〈見圖 3-2-35〉，似乎在宣告花媽的不幸；觀看兩圖，同樣的配置位置，雖然從角色的表情可以看出當下的情緒，但是明亮對比陰暗，天使對比惡魔，這些元素強化了花媽的情緒反應，畫面效果更加強烈。



圖 3-2-34 明亮、花叢、天使顯示幸福 圖 3-2-35 陰暗、曲線、惡魔顯示不幸

角色複雜的情緒轉折，要如何在短時間內“說清楚講明白”，透過背景情境的安排與畫面的連續變化，能夠明確傳遞並讓閱聽者隨之體驗角色複雜的心情起伏；當花媽因為撿到一塊錢而開心不已，背景換上幸福的明亮和天使，花媽想到若是早一點撿到，或許就省去找錢的麻煩，背景的明亮換成陰暗的藍，而天使的表情轉成驚訝，此時惡魔出現趕走了天使，接著花媽又想到撿到錢又不能占為己有，失望情緒高漲，小魔鬼變成大魔鬼，甚至移到前景，取代花媽成為畫面主角，花媽縮小的身影強烈展現角色失落透頂的糟糕心情〈見圖 3-2-36～圖 3-2-41〉。



圖 3-2-36 小小幸福



圖 3-2-37 開始失望



圖 3-2-38 失望加強



圖 3-2-39 失望加強



圖 3-2-40 加入另外的煩惱



圖 3-2-41 失望透頂的心情

從畫面上來看，可以分為前舞台，也就是花媽外在的情緒動作表現；還有後舞台，也就是花媽內在的情緒展演，透過顏色和象徵物來表現。前後舞台隨著花媽的情緒變化同時上演，前舞台僅有花媽一人，情緒表現僅透過花媽的嘴巴、眉毛和眼睛來呈現，誇張程度變化小，閱聽者或許只能了解角色的心情，卻難以感同身受；但是當焦點移至後舞台，顏色的對比，不用文字說明也能讓閱聽者發現「心情不同了喔！」而天使與魔鬼之間的互動，無論是在兩人表情的呈現或是惡魔踢開天使，囂張驕傲的模樣，後舞台的表演似乎較前舞台更為精彩，就像花媽心中的小劇場，清楚交代花媽心情的複雜變化，而在最後甚至讓心中的惡魔取代舞台，強化角色心中的失望情緒。情境營造的氛圍，不但成功輔助角色情緒的傳遞，也以誇張的手法透露出花媽對於重視小事和道德觀的角色個性。

顏色、象徵物可說是情境氛圍營造的重要元素；顏色部分，除了選用符合情緒的冷暖色之外〈見圖 3-2-41〉，運用同色相高低反差〈見圖 3-2-42〉，甚至攝影中的負片手法〈見圖 3-2-43〉，都能營造特殊的情境氣氛，強化角色情緒。象徵物能夠跨越文字限制，將其內涵意義與角色情緒結合，呈現角色心情，當花媽被滿是鮮豔的紅玫瑰圍繞，臉上帶著羞怯的微笑，相信大多數閱聽者都能推測出花媽正被愛情的喜悅所包圍，因為玫瑰代表愛情〈見圖 3-2-44〉。



圖 3-2-41 紅色代表憤怒



圖 3-2-42 高反差顯示震驚的威力



圖 3-2-43 運用負片強化驚訝的效果



圖 3-2-44 玫瑰強化浪漫喜悅的心情

2、擬聲字與擬態字的運用

擬聲字或擬態字的運用也有強化角色情緒的效果。擬聲字部分，畫面中佈滿“嘩-嘩-嘩”的冰箱警告聲，直覺將閱聽者的視覺焦點拉至畫面中，花媽手忙腳亂的誇張動作，冒汗氣憤的表情，被一堆擬聲字包圍，無形的聲音轉成有形的圖像文字，強化花媽緊張的情緒，營造混亂卻滑稽的畫面效果〈見圖 3-2-45〉；而擬聲字的排列或行進方式有助於角色情緒的表現，一串由小而大、不斷重複性的文字，如蛇般纏繞住花媽，就像詛咒的魔音，團團包圍花媽，擬聲字的行進方向雖然被畫面截斷，但是閱聽者依然可以感受漩渦般不斷擴張的文字，而畫面中的驚恐不已的花媽，對照冷靜的小愛媽媽，搭配擬聲字，閱聽者強烈感受花媽在面對小愛媽媽時的恐懼，而擬聲字也為畫面營造出詭譎有趣的氣氛〈見圖 3-2-46〉。



圖 3-2-45 擬聲字



圖 3-2-46 擬聲字

擬態字部分，畫面發散狀的集中線，消失點矗立著花媽，花媽高舉著竹輪，嚴肅的表情搭配擬態字“愛の力”，傾斜向右的畫面，引出花媽準備向前施力的方向，而粗大的字體則強化花媽內心醞釀那股為愛而戰的力量〈見圖 3-2-46〉；另一畫面中，花媽四平八穩站在消失點，驕傲表情，一手插腰，一手比著“V”，而背景粗大的“勝者”二字，採用方體粗重的字體，除了讓畫面看起來更具氣勢，也強畫花媽的角色動作所宣告的勝利而驕傲的心情〈見圖 3-2-47〉。



圖 3-2-46 擬態字

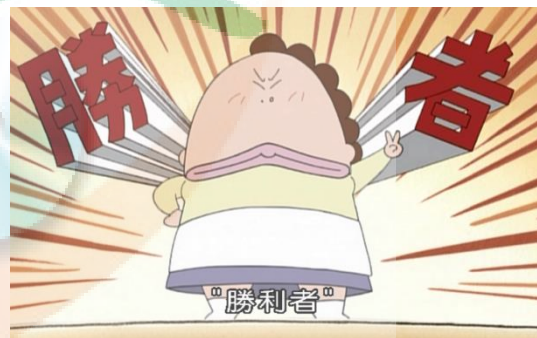


圖 3-2-47 擬態字

〈二〉、動態氣氛的營造

動畫中的氣氛是促使畫面生動有力的重要元素，若是將氣氛元素視為“活”的，相信必能增加畫面的活力，將角色的情緒展現拉至最高點。在動態氣氛營造當中，為順應角色情緒正在進行中，因此多採用線條或是氣流方式來表現。

動畫中常見的花媽發怒畫面，先前的分析可以發現花媽由於比例關係，因此誇張的臉部表情常是展現情緒最重要的部分，而搭配變形的肢體動作，強化角色情緒表演，此時，若再深入分析，可以發現背景多為紅色的流線，由下斜向上的

線條引導花媽怒吼的方向，閱聽者無形之中似乎感受到花媽向上衝刺的憤怒氣勢，強化畫面的情緒張力〈見圖 3-2-48～圖 3-2-50〉。



圖 3-2-48 發怒時的線條



圖 3-2-49 發怒時的線條



圖 3-2-50 驚訝時的線條

除了平行線，漩渦線也能營造特殊的氣氛，花媽眼神斜向上，不敢正眼看畫面，額頭上的汗珠，兩手交叉緊握，到此的動作說明花媽可能有不能說的秘密或是焦慮等多種情況，但是當背景搭配漩渦的曲線，大小不一的漩渦不停旋轉著，營造畫面懸疑的氣氛，強化花媽內心的猶豫，引導閱聽者推測花媽應該是處於心中藏著秘密的情況，為角色動作做一番解釋〈見圖 3-2-51〉。誇張的變形，能夠傳遞角色強烈的情緒，但若搭配動態的背景，相信更能夠為角色情緒表現加分，流動的漩渦，將陷入數字魔咒的花媽幾乎淹沒，流動的氣流圍繞流動的花媽，整個畫面呈現不穩定的波動狀態，強化角色當下不知所措的煩惱，營造畫面感染力〈見圖 3-2-52〉。



圖 3-2-51 漩渦線顯示花媽的猶豫

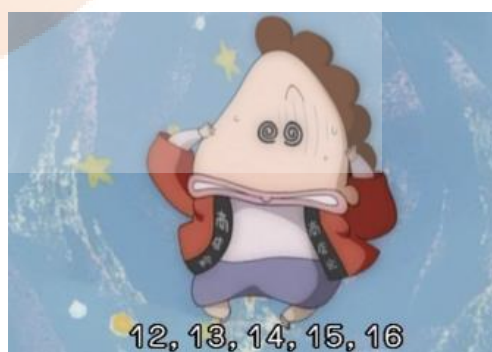


圖 3-2-52 流動的漩渦強化花媽的煩惱

三、角色動作與情緒間關係

從以上論述中可以發現，花媽角色的舉止動作雖然在形式上區分為動作設計與情緒展現，在表現手法上分為誇張變形和氣氛營造，但是其中兩兩間的互動關

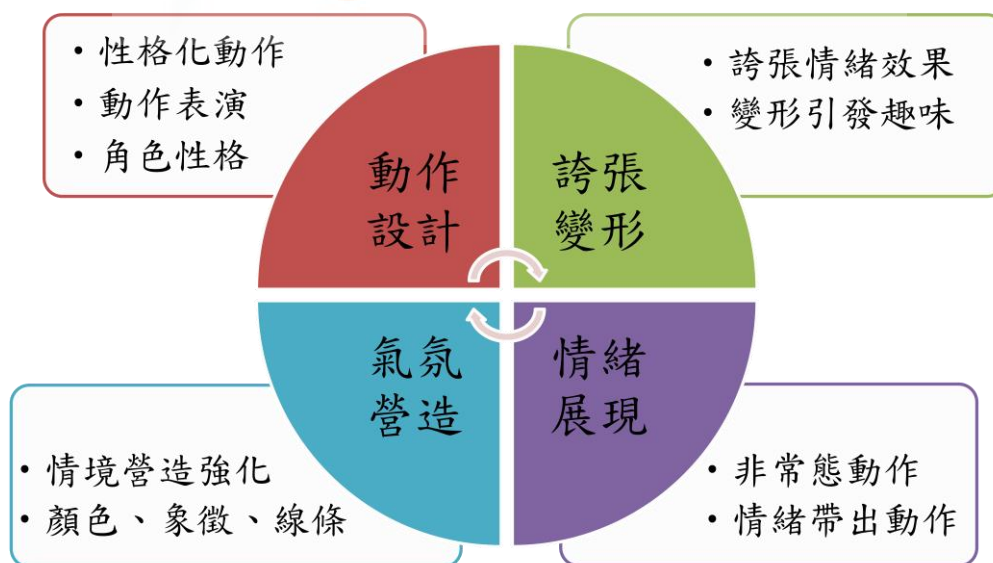
係卻是十分緊密的〈如表 3-2-1〉；在《媽媽的暑假》單元中，花媽因為橘子、柚子的抱怨而大發雷霆，花媽的五官誇張變形，右手握拳高高舉起，展現誇張的憤怒情緒，相較於兩人的身形，花媽的形體誇張變形，展現氣勢強弱的對比；背景的火焰線條，花媽額頭上的冒青筋，兩人的陰影線條和汗珠符號，提供花媽怒火中燒的情境輔助，強化角色情緒與動作展現的視覺效果〈如圖 3--2-53〉。



圖 3-2-53 花媽的憤怒的動作與情緒展現

綜觀其中，可以發現角色動作發展時會伴隨著情緒，而情緒展現時則會牽引出動作，兩者息息相關，相輔相成；誇張變形和氣氛營造則是動作與情緒展現時，無法脫離的表現手法。誇張變形，提供角色動作的最大可能性；氣氛營造，則給予角色情緒展現時的情境輔助；誇張變形，氣氛營造，兩者強化角色舉止動作效果，進而感染閱聽者，享受視覺畫面的表現張力。

表 3-2-1：花媽角色的舉止動作表現關係圖〈本研究製〉



第三節 聲音語言的傳達

「橘子喔~柚子啊~」台灣國語的腔調，略帶沙啞的中年婦女聲線，蓬鬆的大捲捲頭，香腸嘴型配上小眼睛，胖胖的身材，用熟悉的媽媽語氣呼叫孩子，這就是花媽！在台灣，花媽的角色形象，除了誇張鮮明的外型塑造，其極富特色的嗓音語氣，也為動畫角色增添強烈的生命力。綜藝節目「小宇宙 33 號」⁵⁶曾經邀請卡通配音員上節目分享，而當配音員王瑞芹用花媽的聲音發聲時，現場觀眾立刻猜出這是花媽的聲音，甚至可以聯想到花媽的角色樣貌，只有少數觀眾能夠馬上說出花媽是出自哪一部動畫；由此可知，角色因為聲音形象而成功被塑造了。

雖然《我們這一家》這部動畫來自日本，卻能夠跨越文化而在台灣創造優秀的收視成績，除了動畫內容貼近生活，角色造型滑稽，動作誇張逗趣之外，更重要的是通過動畫配音，經由聲音表演成功塑造角色形象，為角色注入生命力。在這一章節，將分為配音與聲音形象、配音與翻譯兩部分來分析，探討跨文化的動畫作品，如何透過聲音揣摩與文字翻譯，跨越文化限制，而終能為台灣閱聽者接受甚至喜愛。

一、角色的聲音形象

說到花媽，多數閱聽者除了聯想到花媽那矮胖身軀、大捲捲頭和招牌厚嘴唇的造型形象之外，另外必會聯想到花媽低沉沙啞的聲調和獨特有趣的台灣國語，而這就是聲音形象。聲音形象系指人們通過聽覺形成的關於發生物件的印象，對角色聲音的音色、音調、節奏和語氣進行誇張變形的處理，促使聲音具有一定象徵特質，以求符合角色的性格、情緒、氣質或強調特殊的動作效果，與角色造型形象產生連結，讓閱聽者能夠“聞其聲如觀其人”。

塑造角色聲音形象其最大功臣莫過於動畫配音員，配音員透過調整自身聲帶的發音呈現，形成獨特的聲音效果，展現角色性格特點，因此，配音可說是另一

⁵⁶ 台灣綜藝節目，由小宇宙娛樂製作公司製作，由 Selina 和納豆主持，節目特色以小宇宙聯萌的獨特觀點帶領大人們遨遊新奇世界，並且一起探討最夯的生活話題、流行事物。

種角色表演，而成功的配音員如同角色代言人，透過聲音賦予角色真實存在性。

〈一〉、動畫配音與角色詮釋

隨著整體知識水平提升，資訊流動迅速，大多數閱聽者漸漸習慣看字幕聽原音，對於配音的接受度不如以往，然而《我們這一家》卻是少數受到眾人大力支持的國語配音作品，貼近生活的題材，加上參與演出的台灣配音員活靈活現的聲音表演，將動畫中的“家庭味”確實呈現，感動多數閱聽者，甚至連原作漫畫家內榮子（けらえいこ）也表示，過去她曾在 Youtube 上看過台灣和香港等版本配音的《我們這一家》動畫作品，認為台灣的配音是其中最令她驚豔的，尤其是「橘子」的聲音讓她特別難忘⁵⁷；而這就如同郭麗娟在《國產動畫片需要聲命力》中所說的：「優秀的配音創作不僅可以使動畫片整體創作增色不少，更可以表現出角色的獨特個性與魅力，令人過耳難忘。觀眾能夠依靠聲音就幾乎可以判斷出動畫角色的性格特點。⁵⁸」雖然原作者表示對「橘子」角色配音的喜愛，但是就多數台灣閱聽者來說，花媽以日本婦女的身分，卻被搭上台語國語，並加上略帶粗啞的中年婦女聲線，文化元素的混搭，製造的不是衝突，而是趣味十足的親切感，藉此創造花媽獨特的角色魅力。而這樣的例子比比皆是，例如：《烏龍派出所》中的兩津勘吉，日本派出所員警卻被搭配成中年大叔的嗓音，對白還不時出現台語；《花田一路》中，台版配音不講中文，一路還變成台語嚇嚇叫的猴崽子；《櫻桃小丸子》裡，台版配音則直接替小丸子加上臭齡呆的咬字和發音；從兩津勘吉、花田一路、小丸子到花媽，證明雖然是日本卡通的角色，但是透過聲音的詮釋，他們反倒成了你我身邊會出現的小人物，更添真實性與親近感。

談起花媽的配音，就不得不提起花媽中文配音-王瑞芹⁵⁹，在《動漫我要聽-

⁵⁷ 巴哈姆特，〈專訪《我們這一家》台灣版花媽一家四口國語配音世界大揭秘〉，
<http://gnn.gamer.com.tw/0/53860.html>(2014.03.22)

⁵⁸ 郭麗娟著，〈國產動畫片需要“聲命力”-論動畫片中配音創作與角色的造型、性格和情緒相對位的重要性〉，《電影評介》，2008 年第 8 期，頁 13，<http://d.wanfangdata.com.cn>(2013.12.25)

⁵⁹ 台灣專業女性配音員，由於嗓音變化度大，配音作品橫跨動畫和韓劇，包括《我們這一家》

達人上菜》⁶⁰的專訪中，王瑞芹說到自己能夠為花媽配音，可是有段故事呢！原來當初片商代理《我們這一家》版權時，便設定花媽是說著一口台灣國語的歐巴桑。首先找來一位台語說得很溜的配音員嘗試，卻因為台語說得太順口，反倒讓片商覺得不適合；接著，又找來一位沒有接觸過配音工作的素人嘗試，結果雖然感覺對了，卻因為不會控制聲音起伏情緒而淘汰，最後找上她。王瑞芹說：「聽過他們想要的感覺之後，我就試著想像那種大咧咧個性的母親，忽然間我想到自己一個出身南部的朋友，她媽媽完全就是花媽的翻版，常常會做出許多令人噴飯的搞笑事情，於是我就將她做為範本，揣摩她給我的感覺去演出『花媽』，於是就成了大家看到的樣子了。」靈感來自於對生活中小人物的觀察，王瑞芹透過聲音，演繹角色個性，表現花媽獨特的“台灣歐巴桑”魅力。

同樣是媽媽的角色，王瑞芹同時也為《蠟筆小新》中的野原美冴配音〈第二代〉，但是論起聲音形象，花媽似乎更能引起閱聽者共鳴，原因為何？除了聲音特質、語氣表現、講話方式之外，最重要的就是“戲感”，也就是于正昌所說的「要為卡通人物設定角色聲音，賦予角色生命...對於角色，我們很少用語言去詮釋，而是用聲音的明顯變化去詮釋角色，如此，角色才是有個性，有生命。⁶¹」同樣的一句話，透過花媽說出來，必定與透過野原美冴說出來的感覺截然不同，王瑞芹賦予花媽特別的角色聲音，讓人難忘的聲音，透過聲音詮釋，成功表現花媽的角色形象。

〈二〉、花媽的聲音形象

由於中文版的花媽配音極具特色，因此，筆者希望透與日文版的花媽原音比較，分析原配和中配之間的差異性。由於在台灣電視台播放的動畫並沒有提供日

的花媽、《蠟筆小新》的野原美冴和《冬季戀歌》的鄭有珍等，素有「崔智友的代言人」稱號。

⁶⁰ 動漫我要聽，〈達人上菜迷人多變又有媽媽味的好聲音 王瑞芹〉，

<http://www.youtube.com/watch?v=4lp68q-Od84> (2014.03.22)

⁶¹ 《于正昌的聲優人生》，〈卡通配音篇〉，

<http://www.youtube.com/watch?v=BiRHdV1YKos>(2014.03.22)

文發音，加上市售的 DVD 光碟也僅有中文發音版本；因此，筆者嘗試透過 Youtube 搜尋該部動畫在日本撥出的原音，不過，或許是因為動畫在日本停播已有一段時間（2009 年 9 月停播），所以無法搜尋到完整動畫內容，讓筆者相當失望。筆者僅搜尋到一則以花媽為代言人的信用卡廣告，廣告內容描述花媽到超市購物，遍尋不到信用卡結帳的緊張過程，雖然時間較短，大致可以聽出花媽的聲音表現。與台灣中文配音比較之下，筆者發現，雖然原音與中文配音在角色音色表現上，都選擇略帶粗啞的中年婦女聲線，但是原音在語調上的變化表現似乎不如中文配音來得豐富多層次；另外，由於文化差異，筆者對於中文配音以融入國台雙聲帶的表現，加上趣味俗語的運用，自然是相當熟悉；而日文發音部分，筆者曾與指導教授討論過，教授表示一般日文卡通的配音會以地區分，也就是所謂的地方腔調，因此，僅會在腔調、發音有所改變，而翻譯內容並不會有所增減改變。

反觀中文配音，台灣國語的腔調，熟悉的流行用語，變化豐富的音調，貼近人心的配音，塑造出台灣特有的花媽角色形象，花媽就像生活中常見的大嬸，那樣自然親切；也正如李香生所說的：「要用聲音的快慢輕重來演繹角色，角色的個性要讓觀眾聽得出來。」⁶²花媽讓台灣閱聽者喜愛的原因除了誇張逗趣的造型，獨特的聲音表現更是關鍵因素，由於影響聲音形象的因素繁多，筆者將分為花媽說話的聲音表現方式和說話的用詞表現來分析。

1、說話的聲音表現

台灣國語是指帶有台灣話腔調的國語，是台灣特有的語言特色，花媽將其置入聲音形象，給予閱聽者一種親切自然的熟悉感，自然容易為閱聽者接受。花媽台灣國語的聲音表現相當複雜，經由筆者觀察發現有兩種表現方式，一種是有台語腔的國語，一種是國語中突然迸出的台語。

⁶² 《大學生了沒》，〈超經典配音高手現身〉，
<http://www.youtube.com/watch?v=G7NPr9ahvfg>(2014.04.20)

在台灣腔的國語方面，由於用北京音為底的「國語」音韻和「台語」音韻不同，發音自然無法像京片子般標準，例如「舒(ㄕㄨ)服(ㄈㄨˇ)」，花媽會念成「蘇(ㄙㄨ)湖(ㄏㄨˇ)」〈見圖 3-3-1〉；「減肥(ㄗㄟㄟ)」，花媽會念成「減回(ㄗㄟㄟ)」〈見圖 3-3-2〉，而這樣的發音方式曾經也讓花媽配音員王瑞芹鬧過笑話。王瑞芹回憶到在配花媽的同時，她也正在為韓劇《冬季戀歌》配音，那是最後一場戲，只要等著她錄完音便可以收工回家休息，原本是相當感人淒情的場面，可是她卻在最後一句突然腦袋轉不過來，直接冒出一句「偶費永演記得你滴〈我會永遠記得你的〉」全場立刻無言，接著捧腹大笑，「花媽上身」的經驗讓王瑞芹相當難忘，也證明花媽「台灣國語」的聲音形象深得人心。



圖 3-3-1 台灣國語發音



圖 3-3-2 台灣國語發音

在國語中突然迸出的台語方面，這部分也是王瑞芹在為花媽配音時的最大挑戰；由於配音員都有現場改稿的能力，因此，配音員會根據角色說話特質，在劇本中增減台詞，潤飾後的台詞不但念來更加順口，也更能表現角色個性，而花媽隨時神來一筆的台語串場，就是王瑞芹自己在配音時自行加上的。花媽的國台語雙聲帶，有時國語，有時台語，有時國語中適時添加台語常用詞，混搭出語言的趣味，強化角色台灣大嬸的特質；例如：花媽會把「不好意思」說成「歹勢啦」、「幹嘛」說成「衝瞎」、「沒關係」說成「無要緊」、「真的嗎」說成「缸安ㄟ」，而「怎麼樣啊」則是說成「安抓」等，透過台語發音，除了表現口語化的自然，也能表現出角色的語言情緒性，使得對話更為豐富〈見圖 3-3-3～圖 3-3-6〉。



圖 3-3-3 衝瞎



圖 3-3-4 無要緊



圖 3-3-5 缸安ㄟ



圖 3-3-6 安抓

除了直接迸出的台語，國台語的混合使用，也是花媽獨特的說話方式，以下用表格方式呈現，比較融入台語後的差異性〈見圖 3-3-7～圖 3-3-10〉。



圖 3-3-7 熊熊喝下去

〈範例 1〉

字幕：你這樣 **一口氣給它喝下去**，小心肚子會不舒服哦

配音：你這樣 **熊熊給它喝下去**，小心肚子會不舒服哦



圖 3-3-8 燒燙燙

〈範例 2〉

字幕：他們大概不會想要吃這種 **滾燙燙** 的東西

配音：他們大概不會想要吃這種 **燒燙燙** 的東西



圖 3-3-9 有的沒的

〈範例 3〉

字幕：好啦，**別盡說有的沒的**

配音：好啦，**賣共加烏 A 某 A**



〈範例 4〉

字幕： 哪有，我看她瘦得像隻猴子

配音： 奈烏，我看她山搭甘哪搞

圖 3-3-10 哪有-奈烏

藉由上述範例可以發現，字幕雖然秀出中文字，但是配音員卻以國台語混搭的方式表現，挑出生活中常聽到的用詞以台語方式說出，例如〈範例 1〉中的「熊熊給它喝下去」中，用「熊熊」這個詞能夠將語言情緒表現到位，而「給它喝下去」則是將台語特殊語法置入，增加語言趣味性；而〈範例 2〉中的「滾燙燙」若是用國語念，顯得拗口不自然，但若是改為「燒燙燙」則顯得順口熟悉；貼近生活的語言表現，讓花媽角色更顯得真實。花媽的台灣國語除了以上較明顯的特色之外，語助詞的使用頻繁也是花媽在聲音表現中的重點，例如：花媽說話轉折時，常會在句首加上「啊」字，將「還有」講成「啊還有」；發生開心或驚訝的時候，花媽會加上「唉呦」，像是將「真好」講成「唉呦呷後」；而常見的是在字尾加上「說」或是「的說」，像是「比較貴說」、「可愛的說」之類，這些語助詞的使用，常在不知不覺中出現，自然融入語句對話中，讓對話更顯活潑，也更顯花媽的“人味兒”〈見圖 3-3-11～圖 3-3-13〉。本土語的運用，增加角色聲音表演無限可能性，角色個性透過聲音展演更為真實，進而提高閱聽者接受度。



圖 3-3-11 句首加「唉呦」



圖 3-3-12 句尾加「的說」



圖 3-3-13 句尾加「說」

2、說話的用詞表現

除了聲音表演、本土語的使用之外，如何透過“文化滲透”來提高閱聽者對動畫的接受度，也是對動畫配音員的一大考驗，而最常見的手法便是在對話中融入“流行詞彙”；這些台灣社會流行的特殊詞彙大多來自媒體傳播、電視廣告或語言翻譯等因素，由於用詞趣味，節奏感強，適當融入語句使用，除了會讓整句話聽來不但活潑，表現說話的滑稽，有畫龍點睛的效果，另一方面，融入台灣流行用語，能夠引起閱聽者共鳴，提高接受度。花媽在流行用語的使用相當廣泛，大致可分為語句中的口語助詞和流行詞彙兩部分。

口語助詞方面，花媽會在說話當中加入這些口語助詞，強話說化情緒；例如花媽質詢橘子，原本單純「只是這樣而已」的一句話，若是在句首加上「最好」，則強化當下質疑不滿的程度，而「最好」一詞也是國語中常見的流行用語〈見圖 3-2-65〉；另外，花媽抱怨推銷電話時，原本「百分之百都是來推銷的」一句話中，改成「百分之百都嘛是來推銷的」，句中的「都是」變成「都嘛是」，這種把台語用語變成國語發音的方式，不但增加語言趣味，也讓整句話聽起來更加生動〈見圖 3-2-66〉。



圖 3-3-14 流行用語「最好」



圖 3-3-15 流行用語「都嘛是」

在流行詞彙方面，這部分在動畫中被廣泛使用，透過特殊詞彙的運用，讓整個語句更為活潑，雖然語法表達和語意呈現不盡完美，但卻能展現特殊的文化趣味，而讓人覺得親近。這些詞彙深受語言接觸的影響，部分來自外來語，部分則受國語和台語交相融合產生；例如開心過頭會說成「High 過頭了」，讚美人家很窩心會變成用台語說成「揪甘心」，以上雖然是透過不同語言的混搭使用，卻更

能發揮滑稽趣味的效果，讓人印象深刻〈見圖 3-3-16、圖 3-3-17〉。



圖 3-3-16 流行詞彙「High 過頭了」



圖 3-3-17 流行詞彙「揪甘心」

其它流行詞彙部分，例如「有夠機車」、「雞婆」、「低級」、「沒藥醫」、「有聽沒有懂」、「便宜沒好貨」…等〈見圖 3-3-18～圖 3-3-23〉，都是屬於將台灣特有的使用詞彙融入語句當中，或許不符合語法，或許名詞用意混亂，但是這種混搭轉化的手法，將語詞傳遞的功能用趣味的手法發揮，不正是台灣文化的特別之處；透過配音，轉換原音，角色用你我熟悉的口語說話，更增添親切，而這不也是《探險活寶》的聲音導演夏治世所說的：「動畫要試著在對白中融入社會現象，如果只是幫外國作品配音，照著原音、原句走，就只是模仿…透過加入其它台灣本地的元素，才能引起觀眾共鳴。⁶³」流行詞彙的運用，發揮語言傳遞的最大效用，而配音在地化，也讓動畫配音視野更為寬廣，更為精彩。



圖 3-3-18 流行詞「機車」



圖 3-3-19 流行詞「雞婆」



圖 3-3-20 流行詞「低級」

⁶³ 賴湘茹採訪，《台灣配音論壇》，〈配音，不只是配上聲音〉，

<http://www.taiwan-cv.com/cgi-bin/topic.cgi?forum=23&topic=648> (2014.04.20)



圖 3-3-21 流行詞「沒藥醫」



圖 3-3-22 「有聽沒懂」



圖 3-3-23 「便宜沒好貨」

在對白中添加時下流行詞彙是外來動畫要置入台灣最常見的推銷手法，不但容易引起閱聽者注意，運用得宜更有機會帶動風潮，成為閱聽者熱烈討論的話題，而這樣的情況從早期的《南方四劍客》、《辛普森家庭》，到近期當紅的《探險活寶》和《肥貓鬥小強》等，在配音上都有這樣的特點。在動畫中融入台灣當地的時事，例如：《探險活寶》，雖然是道道地地的美國卡通，卻使用到「犀利人妻、小三」「猴賽雷」等用語；而《肥貓鬥小強》甚至從只有音樂，沒有台詞的法國動畫，在台灣卻以一連串無間段的旁白播映，從中還可以聽到「李鞍」、「少年阿肥的奇幻飛行」、「弊案、內幕」等改編用詞，流行詞彙的置入，讓整部動畫更為活潑，結合時事的創意翻譯，也讓台灣閱聽者易於接受，產生文化共鳴。

但是，筆者在觀看這幾部動畫後發現同樣是置入流行詞彙，花媽的使用詞彙多在國台語轉換趣味上，偏重生活情境；而其他動畫則以時事是流行語為主，偏重嘲諷搞笑，兩者在動畫內容上差異甚大，而所帶動的收視群眾自然也不同；但是有趣的是當筆者詢問閱聽者，大多數的成人喜歡《探險活寶》和《肥貓鬥小強》等動畫，可是當筆者再次詢問是否推薦給兒童觀賞？幾乎都持反對意見，反而認為貼近生活的花媽比一口廣東腔的老皮更為適合，因為花媽不會說這些沒營養的話。如何達到趣味，而又能兼顧基本的社會教育，應該是選擇置入流行詞彙時所應該再三考量的重點。

二、配音與翻譯

《我們這一家》這部來自日本的卡通，要如何跨越語言差異、文化隔閡而能為台灣閱聽者所接受呢？“配音翻譯”便是其中關鍵點，加上卡通影片主要觀賞者是兒童，因此為了配合兒童的閱聽程度，影片仍然會以中文配音加上中文字幕，以滿足兒童需求，可見配音翻譯在台灣有其重要性。那配音翻譯的特點為何呢？游均雅對此提出這樣的看法：

配音翻譯是團隊工作，譯稿會經過多人之手，不斷改寫潤飾後才定案；

配音譯文必須配合影片的對白長度、人物口型；配音翻譯的風格要接近口

語，異文化成分也應該為閱聽人容易瞭解的方式傳遞；配音翻譯可以刪除

不想傳遞的訊息，也可以在譯文裡重新編造，傳達難以傳達的訊息。⁶⁴

值得注意的是當討論到語言文化中不可譯成分時，是可以透過刪除和改寫的方式，以閱聽者容易瞭解的方式傳遞，也就是置入閱聽者熟悉的當地文化和用語；由此可知，配音翻譯不僅僅只是單純的原文翻譯，“在地化”才是配音翻譯更需要考量的重點。相較於配音翻譯提供閱聽者聽覺需求，字幕翻譯則提供視覺需求；字幕翻譯透過“文字”協助閱聽者瞭解劇中人物對話和劇情內容，字幕翻譯講究言簡意賅，與配音翻譯同樣受限於對白長度、人物口型等原則，在字數和選字方面斟酌，以免造成字幕與聲音不同步的窘境。

從以上可以發現，無論是配音翻譯或是字幕翻譯，當有語言文化不可譯部分，是可以透過刪除改寫方式來處理，甚至融入當地文化用語，讓閱聽者易於接受，這是翻譯優先考量原則；但是，當筆者在觀看《我們這一家》時，除了感受到透過翻譯策略所營造的趣味之外，還發現翻譯原則在某些時候是無法完全配合進行的，也就是當“文化現象”透過畫面被忠實呈現時，翻譯的原則就可能被推翻。因此，筆者將就翻譯與娛樂效果，翻譯與文化差異兩部分來探討，並提供範例為佐證。

⁶⁴ 游均雅，《創譯於配音翻譯上之應用：以《探險活寶》為例》，天主教輔仁大學跨文化研究所翻譯學碩士論文，2013年。

〈一〉、翻譯與娛樂效果

雖然動畫中的角色說話時只會張口動作，並不是真正的說話，因此進行配音翻譯時並不用考慮口型的問題，但是卻需要計算角色張口閉口的時間差，也就是對白的時間長度，加上雖然字幕翻譯強調言簡意賅，但由於是兒童觀看的動畫，因此配音與字幕應該要同步進行，用字也必須易懂簡潔，甚至帶有趣味性，強調讓兒童易於瞭解，也樂於接受；因此在進行翻譯時，如何透過翻譯來增加娛樂效果，是翻譯時需要特別注意的地方。由於在討論花媽的聲音形象時，已經就花媽說話的用詞表現以圖像說明，因此這部分將就透過翻譯所製造的娛樂效果來說明，其中又分為描述方式改變和使用多元語言。

1、改變描述方式

何謂改變描述方式呢？簡單來說就是以「換句話說」的模式處理。在《想穿的衣服和適合的衣服》單元中，花媽和水島太太無意間走進名牌服飾店，當花媽看見漂亮的洋裝，忍不住讚嘆，但是瞄到價格時，馬上變臉驚訝說：「這件衣服竟然要十五萬八千塊錢」，接著是皮包，驚訝的說：「這個包包要二十三萬元」，但是當花媽看見櫥窗裡的雪紡紗禮服，卻不是說：「這件禮服竟然要二十五萬元」，而是換句話說：「飄來飄去的竟然要二十五萬元」，不說「禮服」，而改以說「飄來飄去」，名詞〈禮服〉變形成容詞〈飄來飄去〉，並且打破「名詞--價格」的句子原則，突然冒出「形容詞--價格」的變化句，不但增加語言的趣味與活潑，也讓閱聽者對花媽角色獨特的說話語法印象深刻〈見圖 3-3-24～圖 3-3-26〉。



圖 3-3-24 衣服



圖 3-3-25 包包



圖 3-2-26 飄來飄去

除了形容詞之外，花媽也常用物品的聲音來描述代表物，在《物品的名稱》單元中，由於馬桶塞住了，必須用「馬桶吸把」來處理，但是花媽卻說不出物品正確名稱，而是以使用時發出的「咻碰」聲來表示，引發一陣爭執，就大多數閱聽者來說，對「馬桶吸把」這個詞或許相當生疏，但是當聽見花媽說「咻碰」，甚至橘子反駁說要叫「咚咚咚」，將聲音轉成文字呈現，相信更能引發閱聽者同感，達到娛樂效果〈見圖 3-3-27〉；而這樣的手法也出現在《媽媽，很注意防噪音》單元中，花媽前一句說「夫妻吵架就要叫警察」，下一句卻說「每天都會聽到哦咿哦咿」，用「哦咿哦咿」來表示警車，透過配音和字幕，閱聽者自然將聲音與物品連結，不但文字顯得生動活潑，配音也更顯趣味〈見圖 3-3-28〉。



圖 3-3-27 馬桶吸把變成「咻碰」



圖 3-3-28 警車變成「哦咿哦咿」

2、使用多元語言

由於資訊發達，文化水準提升，簡單的異國語言對大多數的閱聽者而言都不成問題，因此，若是能在動畫翻譯中添加平時常聽到的簡單外語詞彙，相信必能為翻譯增加不少趣味。雖然花媽的聲音形象以台灣國語和台語為主，但是，偶爾也會製造讓花媽“賣弄外語”的機會，以增加動畫對話逗趣感；在《媽媽是國際人》單元，花媽因為被水島太太們稱讚有國際人的架勢，便開始說起英語來，不過，花媽的英語卻是以相當簡單的句子，例如：「oh my god」，或是國語參雜英語的方式進行，例如：「Welcome 來我們這一家」，翻譯者似乎想刻意製造花媽「半

調子」英語程度的可笑，而這樣的國英雙聲帶，錯誤的文法使用，不也是台灣人特別的說話方式嗎？相信閱聽者聽來被感親切有趣；由於英語句子相當簡單，無論是配音翻譯或是字幕翻譯，大多數閱聽者都能理解〈見圖 3-3-29、圖 3-3-30〉。

除了英語之外，花媽在《下雪的日子》單元中還說了法文，花媽對著橘子說出「晚安(bonsoir)」，怪腔怪調的法文搭配花媽扭捏誇張的肢體，製造畫面滑稽趣味〈見圖 3-3-31〉，但有趣的是，相較於英語是以英文字母拼出，法文卻是以中文字表示，配音和字幕出現不同狀態，因此，閱聽者是否能夠辨識出花媽所說的語言有所不同，又是否能夠察覺配音變化的趣味，這部分是需要再商榷的。



圖 3-3-29 英語



圖 3-3-30 英語加國語



圖 3-3-31 法語-晚安

〈二〉、翻譯與文化差異

動畫卡通的翻譯，除了原聲對白必須翻譯為國語配音、中文字幕之外，視覺畫面所出現的任何資訊也是需要被翻譯，如此，才能讓配音翻譯、字幕翻譯和畫面呈現所言一致，避免雞同鴨講的窘境發生。以目前國內正在播映的動畫來看，每部卡通的翻譯策略大不相同，例如引發話題的《探險活寶》，就是採取創意翻譯的策略，刪改原音，增添當地文化元素，引發台灣閱聽者共鳴，提高卡通收視率；而《肥貓鬥小強》則是僅考量畫面視覺訊息，完全置入台灣配音。比較之後，筆者發現《我們這一家》則屬於忠於原音的翻譯模式，僅在小部分修正原音，融入當地文化元素，希望提高閱聽者接受度，但大部分內容依然以原音翻譯為主。

進而探討《我們這一家》為何選擇忠於原音翻譯，而不採用創意翻譯呢？經

過筆者在觀看近 300 多集後，推敲出兩點可能性，一是日本動漫在台發展興盛，因此大多閱聽者已經十分熟悉日本文化，也習慣接受日本卡通，而忠於原音的翻譯策略是可以被閱聽者接受；二是視覺畫面的限制，由於忠於原創，加上畫面傳遞的圖像文字訊息十分明確，因此，為了讓配音、字幕、圖像訊息一致，必須限制翻譯的再創性，僅仍在少部分以修改原音，添加熟悉的文化元素，提高閱聽者接受的可能性。

在《媽媽的用詞》單元中，三個畫面皆出現貼著「名古屋名物ひつまぶし」的桶子，畫面呈現的文字訊息明確肯定，進一步拆解「名古屋名物ひつまぶし」這句話，閱聽者可以指出這是名古屋特產，但是對於「ひつまぶし」則有可能產生文化理解困難，因此當花媽說出「名古屋名產，饅頭飯」時，閱聽者或許會對「饅頭飯」產生懷疑，不確定花媽所指何物，但是當接下來畫面出現「名古屋特產，鰻魚飯」時，相信大多閱聽者這時必定哈哈大笑，因為「饅頭」對上「鰻魚」，相似音的文字趣味便跳出來了，配音和字幕產生連結，可是對於不懂日文的閱聽者而言，「ひつまぶし」也許只能稱為圖像訊息，而非有意義的文字訊息〈見圖 3-3-32～圖 3-3-34〉。



圖 3-3-32 饅頭飯



圖 3-3-33 鰻魚飯



圖 3-3-34 鰻魚飯

除了語言造成理解困難之外，文化風俗的差異也會造成閱聽者理解上的落差，即使有字幕翻譯和配音協助，但是文化理解必須建立在閱聽者對該文化認識深淺的基礎上，即使有視覺畫面呈現，也無法讓閱聽者明白畫面完整的內涵意義，甚至讓人匪夷所思。在《媽媽只愛名牌》單元中，花媽為了激勵橘子考上大學，使出激將法對付橘子，卻遭到橘子反駁花媽只會看名校，而忽略非名校的好處，讓

花媽忍不住說出「這就叫作戰敗犬遠遠的叫」，接著畫面便出現穿著橘子穿著敗犬衣服，在月下吠叫的畫面，但是這樣的畫面對於閱聽者而言，是否能夠完整了解日本流行語「敗犬遠吠⁶⁵」的道理呢？試著想像，如果沒有橘子犬在月下吠叫的畫面，花媽的翻譯或許就會採取台灣閱聽者較為熟悉的諺語，不但解釋到位，閱聽者也更為接受〈見圖 3-3-35、圖 3-3-36〉。



圖 3-3-35 戰敗犬遠遠的叫



圖 3-3-36 敗犬遠吠

而在《信我者得永生》單元中，花媽說出「晚上的蜘蛛就算長得像父母也要殺死他⁶⁶」，接著畫面出現人頭蜘蛛身的花媽在爬行的畫面，雖然字幕和配音都清楚說出畫面內容，而透過劇情安排，閱聽者或多或少也能猜測這必定是日本的風俗禁忌，但是為何花媽要這樣說？蜘蛛跟殺死父母有什麼關聯？在此，又是文化差異所引起的理解困難，雖然字幕翻譯和配音都是閱聽者能夠了解的，但是僅透過區區兩張分鏡圖，實在無法讓閱聽者理解圖像背後所代表的意義，閱聽者僅有聽懂翻譯的文字，卻無法享受理解諺語所帶來的故事趣味，相當可惜〈見圖 3-3-37、圖 3-3-38〉。不過，有時候也會出現雖然是不同民族，卻會有相似的風俗禁忌，

⁶⁵ 根據《廣辭苑》中記載敗犬一詞含意為：「鬥爭中失敗，夾著尾巴逃跑的狗。引申為在競爭中失敗退場的輸家」（けんかに負けて、しっぽを巻いて逃げる犬。競争に敗れてすごすごと引き下がる人にたとえる。）<http://zh.wikipedia.org/wiki> (2014.04.26)

⁶⁶ 來自於日本民間故事《二口女》，二口女（ふたくちおんな）是日本妖怪中的一種後腦勺長了一張口的女性妖怪。相傳二口女的正體是蜘蛛，當她知道抓來的男子想要逃跑，便和同伴說道「今天晚上會讓蜘蛛殺了他」，沒想到卻被男子偷聽到，於是夜裡用圍爐裡的火將家裡出現的蜘蛛全殺了。這也是日本諺語「夜のクモは親に似ていても殺せ」（夜裡出現的蜘蛛即使像親人一樣也要把它殺了）的由來，<http://zh.wikipedia.org/wiki> (2014.04.26)

這時閱聽這便會有熟悉的感覺，自然也較能理解畫面故事意涵；例如：花媽警告橘子不可以在晚上剪指甲，會有不幸的事情發生，但是當橘子進一步詢問會有什麼後果時，花媽竟然被一堆風俗禁忌搞混，隨便搭上一個禁忌後果來敷衍橘子，接著就出現大蛇出沒的畫面，卻被橘子反糾正胡說一通，最後才由柚子說出晚上剪指甲會有見不到父母的後果〈見圖 3-3-39～圖 3-3-42〉。這段劇情對台灣閱聽者而言，相信並不陌生，因為台灣也有這樣的風俗，所以當花媽胡扯瞎扯時，閱聽者是可以理解橘子生氣的理由，也對花媽的行為感到滑稽，由此可以發現，文化的理解障礙是無法完全透過翻譯來克服，但是樂觀來看，如果能夠透過翻譯來引起閱聽者對文化差異的興趣，相信會比完全刪除原音，而全部採用台灣文化原素來得有意義，因為動畫在此有了文化傳遞的功能。



圖 3-3-37 日本諺語-蜘蛛

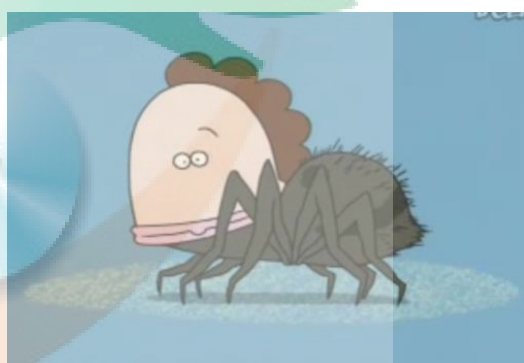


圖 3-3-38 日本諺語-蜘蛛



圖 3-3-39 晚上不可以剪指甲



圖 3-3-40 花媽胡扯會有大蛇出沒



圖 3-3-41 橘子反駁花媽說法



圖 3-3-42 柚子說出正確的禁忌後果

三、動畫配音、翻譯與文化關係

花媽雖然是來自日本文化的動畫人物，透過在地化的配音設計，儼然成為台灣環境下常見的大嬸人物，令人倍感親切；聲音一成功推銷花媽在台灣閱聽者心目中的形象，而在地化的翻譯原則，以及趣味化的描述手法，讓這部動畫與台灣閱聽者間產生共鳴，產生文化轉化的連結，進而接受、認同，甚至對於動畫中的圖像訊息，所產生的文化轉譯困難可以產生忽略；探究花媽的聲音形象塑造，可以從表 3-3-1 中發現，聲音、翻譯、文化理解是動畫在呈現角色形象時，息息相關的表現因素，也呈現出外來動畫在進入台灣文化中，勢必遭遇的問題，如何拿捏、取捨其中進退關係，是在進行角色形象設計時所需考慮的重點。

表 3-3-1 花媽角色聲音形象與翻譯策略關係〈本研究製〉



第四章 探究花媽角色的內在性格

關於動畫角色性格，米老鼠之父華德·迪士尼曾經說過：

只有角色變得人性化，才能讓人覺得可信。沒有個性的人物可以做一些滑稽或有趣的事，但除非人們從這些角色身上看到自己，否則它的行為只會讓人感到不真實。⁶⁷

如何讓人感到角色的「真實可信」，筆者認為從角色的外在形象切入觀看是一種方式，但總不如從觀察角色與角色他人的互動來得貼切，角色間的互動關係塑造出角色內在性格，而角色互動的模式取決於情境；而在筆者觀看300多集動畫後，發現動畫《我們這一家》除了滑稽逗趣的角色表演、幽默趣味的語言對白等特點，更重要的是動畫中的場景幾乎是固定的，重複的角色互動，故事簡單生活化，呈現循環式的敘事狀態，雖然每集都有獨立的故事，但仍有貫穿全劇的整體性，符合情境喜劇的特點；因此，本章將就情境喜劇中的情境安排、敘事手法與角色互動來討論。

本章節依著情境喜劇的特點，分成三部分來討論花媽角色的性格特質，第一節是從「家庭互動模式」切入，第二節以「社交活動」為主，第三節則著重「歐巴桑現象的驗證」；企圖從花媽在家庭、社群、社會三種角色情境下，尋出與角色他人的互動模式，以及在特定空間內喜劇情境的展現，藉以引出花媽的角色形象及角色互動中的衝突與矛盾所營造出的喜劇效果。

⁶⁷ 傑森·瑟瑞爾(Jason Surrell)著，《迪士尼的劇本魔法》，林欣怡譯，新北市：稻田出版有限公司，2011年12月，頁120。

第一節 家庭互動模式中的性格呈現

日常生活故事構成了情境喜劇的基礎，正如呂曉志評論美國 20 世紀 90 年代最成功的喜劇《辛菲爾德》(*Seinfeld*)⁶⁸ 時所說的：「情境喜劇的高明之處在於善于從最平凡的日常生活中找出笑料，舉凡一個到洗衣店洗衣的過程、一個擠牙膏的動作都可以支撐一個火爆的情節線索。⁶⁹」而這也是情境喜劇有別於其他戲劇的特點。其中，家庭情境喜劇是情境喜劇中相當重要的一種類別，情境大多設置在家中，以家庭成員間不同的性格或彼此之間的小矛盾、小摩擦來製造喜劇感，有時會穿插鄰居和朋友；動畫《我們這一家》的喜劇性便是建立在這類情境之上。

分析立花一家人，花媽明顯是家中的核心人物，圍繞花媽所展開的家庭事件，包括親子互動到夫妻相處，花媽與家庭不同成員的互動，因為角色性格差異而發展出不同的互動模式，而互動中所呈現的喜劇衝突和喜劇矛盾，除了巧妙展現花媽角色的內在性格，也因為符合真實的生活邏輯，更加能夠引起閱聽者共鳴。由於空間場景以家中為主，探討家庭角色置身其中所引發的喜劇效果，筆者將其分為「母女戰爭」與「夫妻相處」兩部分進行討論。

一、母女戰爭

母女衝突是《我們這一家》常見的家庭事件，作者內榮子曾表示她將自己化作橘子一角，把自身的家庭生活化作故事典範，以幽默細膩的手法描繪出來，特別是母女關係，作者透過漫畫，把青春期與母親間的爭執、厭煩母親管教的心情，透過漫畫爽快的宣洩出來；因此，花媽與橘子間的角色互動，由於性格差異與世

⁶⁸ 美國國家廣播公司播出的情景喜劇，每集約 20 分鐘，於 1989 年 7 月 5 日開始播出，至 1998 年 5 月 14 日結束，共九季，180 集。最大的特點就是“A show about NOTHING”，沒有主題，每集故事自成一體，主要情節即是四位主要人物的日常生活、工作、異性關係等等，笑料也在這其中鋪設。該劇在播出後獲得極大成功，收視率連年居高，曾獲艾美獎、金球獎和影視演員協會獎，其中創製的不少短語已融入美國口語之中。2002 年美國《電視指南》雜誌將其評為有史以來最偉大的電視節目。2008 年，《娛樂周刊》雜誌評出近 25 年來最受歡迎之電視劇。

⁶⁹ 呂曉志著，《中美情境喜劇喜劇性比較研究》，北京：中國電影出版社，2008 年 9 月，頁 82。

代落差，對生活大小事各有各的堅持，因而常常引發緊張衝突，但是歷經一連串磨合，終究能夠取得平衡，再次回歸原點。花媽與橘子的母女衝突事件在動畫所佔比例相當高，無法就每一單元討論，本章節僅就透過便當事件，而表現出兩代文化認知的差異進行分析。

兩代文化認知的差異主要反映在母女對於「便當文化⁷⁰」的看法上。在《我不是這個意思啦》單元中，橘子向花媽抗議便當菜色，指出每天的便當只有白飯、梅子和一道菜，讓她在同學面前感到丟臉，沒想到卻引來花媽的不滿（見圖 4-1-1、圖 4-1-2）；橘子費盡心力爭取花媽的善意回應，花媽卻無動於衷，於是橘子選擇妥協，希望便當裡應該可以多放個一兩樣菜，花媽表示願意改變，依著橘子的意見，在便當中多放一兩樣菜（見圖 4-1-3、圖 4-1-4）。縱使如此，菜色內容還是讓橘子感到丟臉，回到家自然又是與花媽爭執；橘子希望花媽參考同學的便當增加配菜組合，但是花媽仍無法達到她的要求，讓橘子一改之前低姿態動作，選擇與花媽強烈爭執，直到橘子明說：「總而言之不能都是醬油色，那樣不好看啦！啊！要五顏六色！」聽到「五顏六色」，花媽頓時領悟說：「原來是為了顏色！」「你早點跟我說我就聽懂了。」正當橘子歡欣鼓舞終於與花媽有了共識，但是花媽唱歌的輕鬆樣貌卻讓橘子忍不住冒冷汗，果不其然，花媽給了橘子五顏六色的便當，卻是白飯、梅子加冷凍綜合蔬菜；終於，橘子對花媽的解讀能力徹底感到崩潰，黯然接受花媽對便當的主導安排（見圖 4-1-5、圖 4-1-6）。



圖 4-1-1 花媽不滿橘子



圖 4-1-2 橘子的便當



圖 4-1-3 花媽的理由

⁷⁰ 《美食杰》〈日本便當文化〉，<http://www.meishij.net/haiwai/ribenbiandangwenhua.html> (2014.06.10)



圖 4-1-4 橘子的便當



圖 4-1-5 橘子的要求



圖 4-1-6 橘子的便當

以上的便當事件常見於日常生活，場景只有學校和家裡廚房，情節部分採取“出現問題—解決問題”的模式發展，細分為三階段進行，第一階段中，橘子提出便當配菜數量的問題，花媽改以增加為兩樣配菜解決，橘子不滿意。第二階段中，橘子提出便當配菜樣式組合問題，花媽解讀成要指定菜色，橘子不滿意。第三階段中，橘子提出便當配色要五顏六色，花媽卻以冷凍綜合蔬菜處理，直接達到五顏六色的要求，最後橘子放棄要求，便當主控權回歸花媽手上，事件回歸到原點。

而在《便當攻防戰》單元中，母女再度因為便當問題而產生衝突，也以同樣的互動模式進行；由於橘子的便當內容被同學嘲笑，開始在意便當菜色，甚至斷定是花媽的品味有問題，決定向花媽抗議。她回憶起跟花媽爭執便當菜色的慘敗經驗，發現最大原因在於“花媽完全誤解自己的想法”，因此決定省略過多形容說明，直接買便當食譜給花媽。無奈便當食譜對花媽起不了作用，橘子只得到花媽敷衍回應，第二天的木炭便當更讓她滿心期待落空（見圖 4-1-7、圖 4-1-8）；為了改變花媽，她改採主動早起幫忙做早餐，希望藉此減輕花媽的負擔，願意參考食譜做便當，花媽這時想起戶山太太分享在幫女兒做便當食會特別注意菜色搭配，因此決定仿效而行，不知情的橘子還暗自竊喜自己的努力終於感動花媽（見圖 4-1-9、圖 4-1-10）；但是花媽最後竟然把自己的臉複製在便當中（見圖 4-1-11），讓橘子大受驚嚇，受不了哭喊著：「老媽她完全誤解造型便當的意思！」耐不住情緒與花媽爭執，沒料到花媽卻對自己的創意相當自豪，還說出如果橘子能夠繼續幫忙做早餐，那自己也會繼續努力做便當，而花媽這股挑戰做便當的決心，反

而讓橘子卻步，不知是否該繼續要求花媽〈見圖 4-1-12〉。



圖 4-1-7 橘子送花媽食譜



圖 4-1-8 黑漆漆的便當



圖 4-1-9 橘子主動幫忙



圖 4-1-10 花媽的想法



圖 4-1-11 花媽造型便當



圖 4-1-12 便當攻防戰

兩次的便當事件中，都是以“出現問題—解決問題”模式進行，問題同樣圍繞在橘子和花媽兩人對便當的期望有所落差；不同的是橘子由之前的經驗中發現，光是口頭爭執是無效的，反而會讓花媽更加抗拒；因此，解決問題的方式從消極的抱怨，轉換成積極的行動，以具體的食譜說明代替籠統的口頭表述，用主動做早餐減輕花媽負擔，取代不停抱怨增加花媽壓力，只是兩人對便當的期望在經過一連串的往返互動後，結局又回歸原點，依然沒有達成橘子心中的理想狀態。

分析母女間的便當戰爭，“喜劇性”是其中的關鍵點，而“重複性”更是引出喜劇性最重要的手法；在情境部分，柏格森認為：情景的重複，也就是某些景況的組合的反覆出現〈這是違反不斷變化的生命之流的〉。經驗已經向我們提供這樣一種滑稽⁷¹。看似簡單的生活小事，透過重複敘事傳遞閱聽者更為生動深刻的印象，橘子屢戰屢敗的固執行為，花媽老是會錯意的回應，你來我往，反反覆覆，最後橘子的一番努力總會被花媽的驚人之舉徹底消滅，結果總是千篇一律回到原點；而閱聽者從便當事件的重複性中，不難看出母女角色互動模式，無論橘

⁷¹ 昂利·柏格森 (Henri Bergson) 著，《笑—論滑稽的意義》，徐繼曾譯，台北：商鼎文化，1992 頁 57。

子想方設法改變，短暫失衡的互動關係總會恢復原樣，而重複的敘事節奏則提供閱聽者角色互動中可預測性的趣味。

喜劇性則是展現在角色性格上，角色性格透過角色行為而來；從花媽與橘子的互動中看來，最大的問題關鍵在於花媽過度自我中心的解讀方式，表面看似配合橘子，實際上卻還是以自己的方式進行，結果自然與橘子期望相差甚大，而對對比橘子的失望，花媽的自我感覺良好反而更顯得滑稽。「自我感覺良好」是花媽被刻意塑造的缺點，透過與橘子的互動中不斷被強調，但是這樣的缺點並不會引起閱聽者對花媽的反感，相反的，小缺點的存在反而讓花媽角色顯得更加真實，也更加可愛，角色的喜劇性格展現，更能引起閱聽者的共鳴。

二、夫妻相處

《東方新聞》針對日本夫妻關係的報導指出：有人說，日本夫妻關係如同空氣，這話說得很形象，空氣就是看不見，但又不能少了它⁷²。用這段話來形容花媽和丈夫花爸之間的互動情節，可說相當貼切，而且耐人尋味。經濟科技發達的日本，對於文化倫理的要求卻十分傳統，特別是在夫妻關係上。

花家夫妻和大多普通家庭一樣，在家庭職掌分配上，花爸在外工作養家，花媽則負責家中大小事，包括孩子教養、日常生活開銷控管，夫妻各自管哩，互不干擾；在家庭權力結構上，花媽熟悉家務，家庭主導性高，看似位居家庭金字塔地位頂端，實際並非如此；原因在於花媽仍保有傳統男尊女卑的觀念，對於花爸多所包容、百依百順，努力做好妻子的工作，因此，花爸才是家中地位最高者。動畫中，對於花家夫妻間的相處模式，由於角色性格不同，常常透過對比手法來表現，反而更能引出夫妻互動的趣味，本章節將就花媽與花爸的夫妻相處模式進行分析，並試圖從中推敲出花媽角色性格。

⁷² 李丹楓採訪，《東方新聞》〈離婚率亞洲最低日本夫妻關係如空氣〉

<http://news.eastday.com/epublish/gb/paper148/20030101/class014800004/hwz857118.htm> (2014.05.11)

〈一〉、不解風情的花爸

在《爸爸媽媽要外出》單元中，花媽因為要和花爸出門逛街而雀躍不已〈見圖 4-1-13〉，花時間精心打扮卻被花爸催促，甚至差點被放鴿子；夫妻倆走在街道上，花媽望向花爸，心中忍不住讚嘆起花爸帥氣，花媽臉紅心跳，陷入少女綺麗般幻想中〈見圖 4-1-14、圖 4-1-15〉。花媽在公廁中發現自己夾著髮捲出門，又氣又羞得向花爸抱怨說：「真是的啦，你幹嘛都不告訴我，真是討厭啦！」花爸卻滿臉狐疑，無法理解，引得花媽幾乎發火〈見圖 4-1-16〉；接著花媽又發現自己的褲管沒有拉下來，成為旁人取笑的焦點，忍不住又對花爸抱怨，她嬌嗔說：「你喔，討厭啦討厭啦，真是丟臉丟到家了啦！」花媽不停抱怨，語氣又氣又喜，甚至害羞地說「真是受不了啦，老爸。」〈見圖 4-1-17、圖 4-1-18〉，一連串看似撒嬌的抱怨卻被花爸冷冷一句不知道給澆了冷水，花媽好不生氣。而花爸見狀挑起花媽蜻蜓胸針的毛病，更是引起花媽怒火，生氣花爸的不解風情〈見圖 4-1-19〉。花媽把泡芙忘在電車上而整個人驚訝不已，忍不住抱怨花爸沒有提醒她，花爸卻鎮靜抽菸，不為所動，花媽忍不住揮拳大叫：「老爸真是的，討厭討厭啦！」花媽整個人相當無奈〈見圖 4-1-20、圖 4-1-21〉。



圖 4-1-13 喜悅的花媽



圖 4-1-14 嬌羞的花媽



圖 4-1-15 花媽的遐想



圖 4-1-16 花媽指責花爸



圖 4-1-17 花媽故做生氣



圖 4-1-18 花媽故做生氣



圖 4-1-19 花爸不解風情

圖 4-1-20 花媽遺落東西

圖 4-1-21 花媽十分無奈

故事場景以車站為主，採取單線索敘事，結構清楚簡單，內容描述花家夫妻拌嘴吵架的經過，主題生活化，以誇張對比的方式演出，普通的情境更顯得趣味十足；而熟悉的場景，固定的角色，生活主題的發揮，符合情境喜劇的精神。故事的敘事節奏採取“開始—發展—高潮—結束”，而角色互動可以從敘事模式來分析，從開始到發展階段，也就是夫妻出門到花媽抱怨褲管，角色互動上一直保持花媽主動，花爸被動的狀態，而花媽情緒從喜悅、害羞到生氣，表現層次豐富多變，相較於花爸淡定少有情緒變化，兩者對比鮮明，也顯現角色性格的差異。

故事高潮落在花媽和花爸爭執胸針的方向，角色互動上花爸從被動採取主動，挑出花媽胸針方向有問題，而花媽生氣花爸不解情又故意找碴，忍不住和花爸拌嘴，你來我往，角色互動活絡，有趣的是角色對話中，花爸話語冷靜平穩，而花媽則顯得急躁不安，從中發現，角色互動雖然活絡，但是角色在情緒表現則維持前段風格，沒有多大變化；結束的場景轉到家中，角色互動回復到花媽主動，花爸被動模式，而當花媽因為弄丟泡芙而驚嚇不已，花爸仍表現淡定優閒，與花媽的情緒形成強烈對比。看似普通的生活情境，透過對比的手法，誇張展現角色性格的差異，反而帶給閱聽者更多趣味；而故事中，花媽在花爸面前所展現的小女人，與花媽在孩子面前所展現的強勢可怕的模式，溫柔害羞對比嚴格兇猛，不同角色互動下的呈現的角色性格反差，同樣提供閱聽者看見花媽多樣貌的角色形象，展現花媽豐富的人格特質，相當有趣。

〈二〉、花媽不說出的溫柔

在《爸爸不剝柑仔》單元中，由於花媽外出，花爸懶得做事，整個人癱在沙發上等花媽回來，誇張的懶模樣引起橘子不滿。花媽回到家，聽見孩子們的抱怨非常生氣，認為孩子不夠體貼，可是當橘子提及花爸肚子餓得厲害，都到極限了，花媽態度馬上轉變，急忙準備晚餐，花媽的差別待遇讓橘子忍不住抱怨：「只有爸說的話，媽才會馬上聽進去。」晚餐時刻，餓到不行的老爸卻遲遲不動手，悶著頭不說話，花媽覺得奇怪，進一步詢問，花爸只回答：「沒辦法吃！」這時，花媽瞄到花爸空著的筷子，又急又氣說：「真是的，沒筷子告訴我一聲嘛！」馬上準備筷子給花爸才解決〈見圖 4-1-22、圖 4-1-23〉。花爸因為沒宵夜可吃生悶氣，花媽關心問原因，花爸只有回答「不知道。」肚子咕嚕聲洩了底，花媽拿出柑仔給花爸卻不被接受，花媽沒有生氣，反而轉身進入廚房開始剝柑仔〈見圖 4-1-24〉，一片片柑仔肉放在盤子裡端到花爸前，接著說：「柑仔很好吃，現在是盛產季。」說完後就離開客廳〈見圖 4-1-25、圖 4-1-26〉，花媽的舉動引起橘子的疑惑；等花媽回到客廳，看見空盤，花媽竟然笑著說：「我打算要好好享受柑仔的說，竟然都沒了！」〈見圖 4-1-27〉，花爸這時問了一句：「還有嗎？」花媽開心地遞了顆柑仔給花爸，他卻面有難色推給花媽，皺眉說：「這樣叫我怎麼吃？」〈見圖 4-1-28〉，而花媽雖然覺得無奈，還是替花爸剝柑仔皮，甚至開心地抱怨說：「老爸也真是的，只要我在家就什麼也不做啦！」〈見圖 4-1-29〉，花媽對花爸的所作所為，讓橘子忍不住問柚子說：「你覺不覺得媽實在太寵爸了。」兩人一臉無奈〈見圖 4-1-30〉。



圖 4-1-22 花爸鬧脾氣



圖 4-1-23 忘記放筷子



圖 4-1-24 替花爸剝柑橘



圖 4-1-25 好吃的柑橘



圖 4-1-26 花爸不吃柑橘



圖 4-1-27 花媽假裝失望



圖 4-1-28 依賴成性的花爸



圖 4-1-29 花媽樂在其中



圖 4-1-30 花媽寵壞花爸

從生活中最簡單的小事“剝柑仔皮”為起點，細膩而清楚描繪出花家夫妻的角色互動，展現出夫妻相處中的“依賴感”；而這份依賴感也是讓夫妻感情維持溫度的重要元素。花爸被動怕麻煩的個性，讓他面對生活大小事時，都必須依賴花媽，即使是簡單的拿筷子、剝果皮這種小事，他寧願忍著苦等待花媽主動協助，也不願意自己動手，花爸對花媽依賴程度之高，將其封為「妻寶」也不為過。花媽則在情感上相當依賴花爸，花媽身為家庭主婦，熟悉家務是她的強項，而妥善照顧家人更是她的責任；對於花媽來說，孩子需要嚴格訓練才會成長，絕對不能寵愛，但是丈夫是經濟來源，如何讓丈夫工作之餘，回到家能夠放鬆休息，花媽身為主婦，責無旁貸。有趣的是，花爸看似依賴花媽照顧，但是相對來說，花爸對花媽愈依賴，花媽從中得到的成就感就愈強，而對家庭的使命感就越強，對自我肯定當然更為堅定，而這或許是花媽寵愛花爸，依賴花爸最深層的原因。

角色互動中，夫妻間依然維持花爸被動，花媽主動的模式，而引發故事趣味點從何而來？筆者認為從角色性格中的“矛盾”而來；。花爸肚子餓卻不吃飯，因為花媽忘記準備筷子；花爸肚子餓卻不吃柑仔，因為花媽沒有剝柑仔皮，以上事件明顯看出花爸對生活的僵直的態度，迫使自己陷入矛盾兩難，依然不肯改變，

執拗不屈的模樣引出角色的滑稽；而相較於花爸性格中的矛盾，花媽所展現的矛盾似乎可愛多了。十分了解花爸個性的花媽，為了化解花爸矛盾的情緒，刻意製造不在場，心中明明知道花爸會把柑仔肉吃完，卻還裝瞎表示沒吃到柑仔肉的失望心情；而花媽在故事結尾時，雖然嘴裡抱怨花爸都不做事，手裡卻還是忙著替花爸剝柑仔，心裡甚至滿懷喜悅，這些看似矛盾的情節，讓閱聽者感受到的不是難堪、尷尬，而是花媽對於花爸那股溫暖的感情，以及在處理夫妻相處關係時所展現出的智慧。

第二節 社交活動中的性格呈現

除了家庭生活的描寫之外，花媽的社交生活點滴，可說是《我們這一家》這部作品中另外一個令人深刻的部分。不管是人物形象、社交活動或是情誼傳遞，都讓閱聽者有一種熟悉感，彷彿生活中常見的婆婆媽媽們，栩栩如生地在身邊。

團體，是花媽社交生活中相當重要的起點；最初，花媽和水島太太因為孩子同班的關係，相識後意氣相投而成為好友，團體有了開始，接著戶山、三角太太、町子太太陸續加入，至此，花媽的社交團體已然成型，而花媽、水島和戶山太太的互動較為密切，因此花媽自己、水島和戶山太太合稱為「三大美人」，隱然表示團體中角色互動的關係不同。由於都是全職家庭主婦，閒聊的話題不外乎家庭、子女、生活各方面小事，看似普通的對話，由於同質性的身分和共同的經歷，讓團體成員對話的同時，也進行著理解、支持和關懷等行動，無形中強化團體凝聚力，強化成員之間的相互依賴。

花媽的社交活動以喝茶聚會為主，定期舉辦旅遊和才藝學習則是花媽最期待的時間；活動場景多以咖啡廳、茶館或客廳為主，團體成員由於性格不同，加上人情禮儀的考量，成員在團體中常扮演不同的角色，互動中彼此的反應和回饋也不同，甚至會出現角色內心的自我掙扎，但最後總能回歸皆大歡喜的原點，讓這

個“歐巴桑團體”能夠順利開心的運作著。花媽與團體成員相處時，互動的頻率及內容，因人而異，像是花媽與水島太太互動的頻率，明顯高過於花媽與三角太太的互動，其中原因除了角色個性差異之外，生活環境的不同，角色處事態度以及價值觀也有所影響；因此，筆者依其角色互動頻率，將其分為「水島太太」及「花媽與歐巴桑團體」兩部分進行討論。

一、水島太太

若要說起花媽最麻吉的朋友，非水島太太莫屬；動畫中，常見花媽與水島太太兩人相互扶持，彼此鼓勵，一搭一唱的良好互動，除了提供閱聽者許多趣味，也讓人不禁想要了解，到底這兩個歐巴桑成為麻吉的原因是什麼？筆者認為是「從對方身上看見自己」，這部分可以從以下幾點來探討。

論外型，兩人都曾對彼此的外貌有過想像，花媽因為水島的髮型和一雙三角眼，而將水島誤認為河童現身，而水島則將花媽看成半人魚，而對彼此的第一印象，即使在兩人成為好友之後，仍是彼此心中的秘密；論家庭背景，兩人都是全職家庭主婦，家中都有上高中的孩子，特別的是他們還是小學同班同學，因此，對於子女教養、家庭生活各方面，有著共同的話題內容，彼此能夠理解溝通；論個性，兩人都屬於樂觀活潑的個性，常用正向態度支持對方的想法，而當彼此心意相通的那一瞬間，突然會相視大笑，尖銳的音量時常引來旁人側目卻不為所動。由此發現，兩人的高頻率互動來自於彼此間種種的相似。

由於角色性格相似，為了製造故事喜劇效果，必須將角色性格中最為鮮明的一點抓出來，加以誇張渲染，使其成為角色的標誌性性格；因此，花媽與水島的相處中，便常以重複、巧合手法來強化兩人互動的特點，藉以表現角色的性格特質，也帶出角色互動的公式規則及趣味性。本章節將就花媽與水島太太的互動模式進行分析，從中推敲出花媽與水島太太在團體中的相處關係。

〈一〉、錯過的偶然

在《媽媽約好要外出》單元中，水島太太收到朋友贈送的虎頭柑，因此邀請花媽下星期到家裡一起享用〈見圖 4-2-1〉，卻在掛斷電話後，才猛然想起自己下星期有要事，卻連絡不到花媽。花媽到美容院整理頭髮，前腳剛離開，水島太太後腳接著到，兩人無奈錯過〈見圖 4-2-2、圖 4-2-3〉。花媽發現未接來電，聯絡水島太太，不是無人接聽就是講話中〈見圖 4-2-4〉；兩人心中同時感受不安，總覺得好像遺忘什麼事〈見圖 4-2-5〉？竟發現都忘了買蛋，兩人匆匆趕到超市，卻因為被貨架擋住而錯過彼此〈見圖 4-2-6〉。水島太太回到家急忙與花媽聯絡，電話占線撥不進去，另一頭的花媽，也正因電話不能連絡，無奈說：「真正有事情想要聯絡的時候，反而還很難聯絡得上。」道出兩人心中的煩惱；第二天早上，兩人終於搭上線，協調聚會的日子，暫定在 30 日；掛上電話，花媽和水島太太對 30 日這個日子卻抱著疑惑，覺得自己似乎忘了什麼？終於，水島太太想起 30 日這天是火腿的賞味期限〈見圖 4-2-7〉，花媽則想起 30 日這天是超市折扣日〈見圖 4-2-8〉；看似恢復平靜的日子，花媽卻在寫完書法發表會上的作品時，驚覺發現，原來最重要的書法發表會也是 30 日那天，花媽陷入呆滯，而水島太太的話言猶在耳〈見圖 4-2-9〉。



圖 4-2-1 水島太太的邀請



圖 4-2-2 花媽離開美容院



圖 4-2-3 兩人偶然錯過



圖 4-2-4 播不通的電話



圖 4-2-5 花媽的驚覺



圖 4-2-6 再一次錯過



圖 4-2-7 30 號的意義



圖 4-2-8 30 號的意義



圖 4-2-9 突來的意外

看似普通的「朋友聯絡」這種小事，刻意添加「錯過」的意外元素，簡單的故事也能引出喜劇效果，提供閱聽者更多趣味。分析故事結構，可以發現花媽與水島太太的交集點，僅出現在故事開始與結尾，而中間段部分，則採兩條敘事線進行，進行中則安排意外，製造兩人無法見面的情境，例如：花媽和水島太太都到美容院洗頭，卻因為前後時間差的關係，讓彼此錯過；兩人都到超市買雞蛋，卻因為貨架隔開，外力介入因素，讓兩人再次錯過；更別說花媽與水島太太打電話時，老是出現的“講話中”“沒人接”的情況；一波三折的安排，讓這兩條敘事線始終無法產生交集，陰錯陽差的意外，使得角色互動更添緊張趣味。另外，故事一開始，刻意呈現的「30 日」，也為整個故事埋下伏筆；當花媽與水島太太好不容易約定相聚日子，卻又為「30 日」感到疑惑，當彼此解除對「30 日」的危機，感覺故事終將落得完美結局時，花媽卻驚覺「30 日」所代表的重要性，再度打破平衡，而這「意料之外」的插曲，也讓閱聽者享受到意外的心靈震撼。

角色互動中，雖然花媽與水島太太從開始到結束，沒有直接正面接觸，但是，透過「拼命打電話」行為，可以看出兩人在性格上的相似程度。水島太太擔心花媽期待落空，花媽擔心水島太太有急事，兩人拼命打電話聯絡的行為，表現出兩人都有重視朋友，重視承諾的性格；而其中有趣的是，電話打不通，花媽和水島太太卻不會利用「語音留言」的方式處理，筆者推敲可能因素有二，針對敘事手法來說，透過語音留言方式，故事情節中關於電話意外的趣味，勢必難以發揮；針對角色互動來說，直接對話可以展現對彼此的重視，傳達自己的心意，藉此表現角色重視禮儀的民族性格。

〈二〉、互補的和諧

在《媽媽的貴婦人時間》單元中，花媽和水島太太兩人來到新的咖啡店，咖啡店獨特的裝潢風格，讓兩人相當驚訝；兩人對咖啡價格，忍不住斤斤計較，甚至懷疑闖進黑店，卻又不好意思離開，只得勉強自己留下〈見圖4-2-10、圖4-2-11〉；兩人試著轉換心情，想像自己是貴婦人，享受當貴婦人的感覺；兩人沉浸在咖啡香味中〈見圖4-2-12〉，水島太太忍不住稱讚對咖啡有所堅持的人，會煮出好咖啡，卻遭到花媽反駁不切實際，都是心理作用。接著，兩人開始猜測店長的年齡，甚至開始編想店長賣咖啡的悲慘故事，兩人還要繼續光顧支持，沾沾自喜自己的貴婦人身分，忍不住相視大笑〈見圖4-2-13、圖4-2-14〉。這一切的美好，卻在花媽看見濃縮咖啡後完全破滅；花媽不滿小小一杯卻要價不斐，甚至拿出特價牛肉來比較〈見圖4-2-15〉，失控的情緒卻被水島太太的「貴婦人享受悠閒下午茶，是不會大口大口喝咖啡的。」安撫，勉強自己進入貴婦人的想像世界〈見圖4-2-16〉；但是，濃縮咖啡的苦澀讓花媽再度崩潰，忍不住加入大量的糖、奶精，卻依然抵不了苦，當花媽忍不住要加水，水島太太及時阻擋，激動說：「我們可是貴婦人，怎麼可以加水進去！」〈見圖4-2-17〉為了貴婦人形象，为了不浪費，花媽只得忍耐喝下，最後「享受優雅的下午茶還真是辛苦。」道出花媽心中的無奈。最後，兩人結束貴婦人時間，蓄勢待發，準備挑戰超市特價時間〈見圖4-2-18〉。



圖 4-2-10 對價格的計較



圖 4-2-11 兩人開始擔心



圖 4-2-12 想像當貴婦人



圖 4-2-13 店長的背後故事



圖 4-2-14 兩人相視大笑



圖 4-2-15 咖啡與牛肉價值



圖 4-2-16 貴婦人的優雅



圖 4-2-17 忍耐當貴婦人



圖 4-2-18 主婦作戰開始

故事場景安排在咖啡廳，採取單線索敘事，結構清楚簡單，故事安排多個衝突點，包括花媽對咖啡價格的衝突、對咖啡份量的衝突還有對咖啡口味的衝突，這些衝突點除了營造出意外的喜劇性，更重要的是引出角色性格差異，尤其當花媽暴發不滿情緒時，水島太太卻透過貴婦人想像方法，成功將花媽的情緒安撫下來，甚至讓花媽轉換成貴婦人心情，衝突點的危機解除，情節雖有波折，卻終能回歸和諧平衡，而兩人的角色性格特質，透過角色互動呈現相當的趣味。

角色互動中，最讓筆者感到有趣的部分，莫過於兩人互動中的互補現象。當正向的情緒發展，另一方會給予正向情緒支持；但是當負向情緒發展時，另一方會提供正向情緒，以維持平衡。當花媽開心聊著店長是非，或是水島太太愉快想像貴婦人時，彼此都能給予回應，強化想像的空間；而當花媽展現不滿情趣時，水島太太則會提供正向情緒，將花媽的負向情緒轉移，調適心情，讓衝突緩和。這樣的互動模式也展現兩人的性格中，存有凡事和為貴的特質，如何維持當下的和諧，是角色互動中相當重要的任務。

〈三〉、讓人困擾的誤解

雖說花媽與水島太太，兩人在角色性格上有互補的特質，但是在某些狀況下，這樣的特質反而會適得其反，引發讓人難堪的情況。在《膨脹，臃腫》單元中，花媽因為巧遇老友，誤解老友說「妳一點也沒變，好像很有精神！」的意思，甚至將其解讀為對自己年輕的讚美；花媽的自我膨脹看在家人眼裡，感覺可笑卻無可奈何。而花媽碰見水島太太，花媽的自我膨脹，因為水島太太一句「搞不好會讓人家以為只有三十左右。」而達到巔峰，甚至和水島太太相互激勵說「我們只有二十幾歲都騙得過去。」兩人相視大笑，完全贊同這樣的遐想〈見圖 4-2-19、圖 4-2-20〉，讓一旁的柚子，也忍不住對兩人搖頭〈見圖 4-2-21〉。



圖 4-2-19 水島太太讚美



圖 4-2-20 兩人相互讚美



圖 4-2-21 膨脹的謠言

由此發現，花媽與水島太太的性格互補，除了緩和衝突點，另一個重要功能便是誇大故事趣味，將角色性格中，那種缺乏自知之明的缺陷，自我感覺良好的滑稽本質表現出來，成功展現人物喜劇性格，提供閱聽者深刻的角色性格印象。

二、花媽與歐巴桑團體

花媽的社交團體，除了水島太太之外，其它常見成員還包括戶山太太和三角太太，而其中花媽、水島和戶山太太三人，曾被花媽稱為「三大美人」，會定期舉辦旅遊，因此被橘子稱為「歐巴桑三人遊」；而三角太太與其相較，由於個性和生活背景的差異性大，僅出現在某些場合中，與花媽的互動頻率明顯較少。

社交活動對歐巴桑團體來說，可是增進彼此感情、交流資訊的重要時刻；常見的社交型態以喝咖啡、聊天為主，由於花費較少，時間彈性，因此出現頻率最

高，但是參與的成員則多以花媽熟識的水島、戶山太太為主，談論的話題也較為生活化。其次，則是有特定目的性社交活動，例如：共同出遊、參觀美術館或是品嚐豪華料理，參與的基本成員除了花媽三人，還會包括三角太太；有趣的是當三角太太參與，常會發生格格不入的情況，原因為何？角色性格差異是最大的因素。出身富有家庭，個性謹慎，要求高品味的三角太太，碰上「三大美人」就完全亂了原則，特別是對於花媽迷糊的態度，竟然能夠安全存活到現在，特別感到不可思議；但是，這群歐巴桑團體卻能夠提供最穩固的支持與安慰。

花媽參與社交活動，透過團體，經營屬於自己人際脈絡；團體成員間的互動，由於角色性格差異，彼此產生的回應必然不同，本章節將就花媽與團體的互動模式進行分析，從中探討花媽在社交活動中所展現的角色性格。

〈一〉、不斷變動的標準

在《媽媽的冰塊戰爭》單元中，花媽、水島和戶山太太三人，相約到咖啡廳喝飲料，發現店裡端來的冰咖啡，冰塊很多，飲料卻很少，三人忿忿不平，認為店家貪圖暴利〈見圖 4-2-22〉。因此，決定測試店家的良心，不管店家建議，要求店家把冰塊全部拿掉，沒想到回來的冰咖啡剩不到半杯量〈見圖 4-2-23、圖 4-2-24〉，加上店內冷氣開得很強，三人認為是店家想要把顧客趕走，好多讓一些客人進來，所以，決定和店家抗爭，忍著寒冷在店裡久坐，表示對店家的抗議〈見圖 4-2-25、圖 4-2-26〉。另一天，花媽三人來到另一家咖啡店，有鑒於之前的不愉快經驗，決定直接向店家點不加冰塊的冰咖啡；雖然要求不加冰塊，卻又對讓店家省去製作冰塊的電費，而感到吃虧〈見圖 4-2-27〉。沒想到店家端來滿滿一杯冰咖啡，瞬間化解花媽三人對店家的不滿，而對自己的偏見感到不好意思〈見圖 4-2-28〉；但話鋒一轉，三人又開始對店家的經營方式感到生氣，認為店家服務過頭，根本不懂得做生意，甚至預言店家可能倒閉；雖然對店家有所埋怨，但是三人還是開心地享用冰咖啡〈見圖 4-2-29、圖 4-2-30〉。



圖 4-2-22 整杯滿滿冰塊



圖 4-2-23 要求店家去冰



圖 4-2-24 花媽的不滿



圖 4-2-25 三個人的推測



圖 4-2-26 歐巴桑反擊



圖 4-2-27 歐巴桑的意見



圖 4-2-28 歐巴桑的意見



圖 4-2-29 花媽的想法

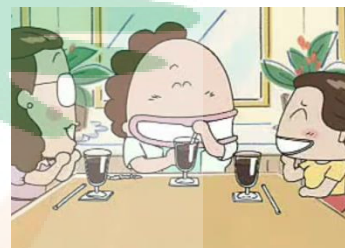


圖 4-2-30 三人相視大笑

場景以咖啡廳為主，花媽三人透過對冰咖啡，以自我的想法，評斷店家的好壞，而其變化無常、沒有原則的標準，展現出歐巴桑事事看不順眼，自尋煩惱的矛盾心情。對比的敘事手法，引出故事情節的變化趣味。在角色互動中，可以明顯發現角色性格影響團體的處理方式；花媽三人雖然對冰咖啡中的冰塊不滿，盛氣凌人地要求店家拿掉冰塊，可是只有花媽敢講出要求，而且口氣還和緩許多，不同於之前的氣勢；但是相較於水島和戶山太太，花媽的角色性格明顯較為積極；花媽積極的性格，從她寧願披著報紙丟臉，也不願向店家認輸的態度更能明顯看出，即使這樣的抗爭並不會對店家造成威脅，花媽也沒有改變態度。

而花媽的「無原則標準」也是角色性格的特點，無論店家如何回應，花媽等人總有理由反駁，冰塊多的冰咖啡，便批評店家的黑心暴利，整杯滿滿的冰咖

啡，就批評店家的不善於經營；對花媽來說，評斷的原則，似乎無所謂標準可言，而這樣的性格特點，反而展現角色的真實存在感，提供閱聽者更多滑稽的趣味。

〈二〉、不同的生活品味

在《法國式的媽媽》單元中，因為接受三角太太的邀約，花媽拼命練習使用刀叉，準備和朋友一起品嚐法式料理〈見圖 4-2-31、圖 4-2-32〉。花媽和水島、戶山太太三人，對於法國餐廳裡的一切相當好奇，尤其是法國菜的味道；花媽喝了白葡萄酒，忍不住聯想到日本玄米茶〈見圖 4-2-33〉，此話一出，立刻引起水島和戶山太太的回應，搞得三角太太十分尷尬。而接下來的每道料理，花媽等三人開始將其與日本食物聯想，法式陶罐肉(*terrine*)成了魚肉香腸〈見圖 4-2-34〉，高級的松露竟成了味噌和納豆，三人的誇張行徑，讓三角太太忍不住說：「這可不是在玩味道類似大會的遊戲！」道出心中的無奈〈見圖 4-2-35、圖 4-2-36〉。當橘子問起花媽法式料理的內容時，花媽卻回答有像玄米茶的東西、像魚肉香腸和像烤焦的東西，誇張的答案讓家人聽得霧煞煞，完全摸不著頭緒。



圖 4-2-31 花媽不用刀叉



圖 4-2-32 三角太太邀請



圖 4-2-33 白酒變玄米茶



圖 4-2-34 魚肉香腸味道



圖 4-2-35 味道聯想



圖 4-2-36 三角的無奈

一頓法式料理，透過角色互動，充分展現角色性格的特點。故事中的角色互動受情境主導，一開始，花媽三人由於不熟悉環境，因此角色互動拘謹，受當下優雅的情境主導，花媽表現甚至呈現僵化；而當花媽開始玩起猜味道時，水島和戶山太太加入回應，原本拘謹的模樣消失，花媽三人互動顯得活絡，而三角太太顯得尷尬，情境主導權回到花媽手上。角色性格上，花媽三人的性格，對比於三角太太的拘謹優雅，誇張之中所帶出的衝突，讓閱聽者從中能夠體會情境轉換中所引出了故事趣味性。

第三節 歐巴桑現象的驗證

歐巴桑，一提到這個名詞，大多數人的腦海中多半會浮現出一個經典的樣子，她們的外貌大多頭髮燙得蓬蓬的，身材胖胖的，穿著花衫，斜背胸前的皮包，隨身攜帶雨傘和礦泉水的女性；而她們的行為多半是臉皮厚、碎碎念、喜歡講八卦、貪小便宜和不在意他人眼光，以上種種，顯示一般人對於歐巴桑的形象先入為主，或者說這是對歐巴桑的一種歧視與標籤化。

觀看各國動畫中，有許多歐巴桑形象的人物代表，美國動畫《辛普森家庭》〈*The Simpsons*〉裡的美枝，日本動畫《花田一路》裡的壽枝、《蠟筆小新》裡的美冴，還有最有名的歐巴桑——《我們這一家》裡的花媽，她們在外型上正如一般大眾所談論的大嬸樣貌，但是些角色背後的歐巴桑性格又是如何被塑造的呢？進一步思考，當這些角色以歐巴桑的形象出現在螢幕上，他們希望傳遞給閱聽者什麼樣的訊息呢？又或是哪一種價值觀呢？由於本研究以動畫《我們這一家》為重點，因此，筆者將透過探討花媽與歐巴桑之間的形象塑造，進而從動畫中找出花媽的歐巴桑症候群，並藉此肯定花媽身為歐巴桑所代表正面形象。因此，本章節先從「歐巴桑的定義」切入，再從「花媽的歐巴桑症候群」來進行分析。

一、歐巴桑的定義

歐巴桑一詞源自於日語，是日本人對年長婦女的兩種稱謂「おばさん」(obasan)及「おばあさん」(obaasan)。前者漢字寫成「叔母さん」或「伯母さん」，意為「阿姨、姑姑」，也可以指一切婦女，年齡基本上介於三十～五十九歲之間；後者漢字寫成「お祖母さん」時，意指「祖母」，而寫成「お婆さん」時，則泛指六十歲以上的老太太，這是字面上的定義。隨著時代演進，今日所謂的歐巴桑，絕不能單單用年齡數字來定義，還必須納入當下文化意識、社會價值等因素，才能完整解釋歐巴桑所代表的時代意義。

〈一〉、台灣的延伸說法

台灣歷經日據時代，歐巴桑一詞早已融入台語之中，經過近百年的使用，已成為國台語通用名詞，語意上也衍生出複雜的含意，逐漸轉化為對中年以上婦女略帶貶損意味的稱謂。網路上延伸出火星文「OBS」的英文縮寫，指涉對象從年長女性擴展至特定行為模式，例如：貪小便宜、大嗓門、愛說八卦…等，只要出現這些特徵，即便是三十歲以下的女性，都會被貼上歐巴桑的標籤；而近日來網路流傳的「歐巴桑症候群」或是「後天歐巴桑症候群」，簡稱「歐式症候群」⁷³，更是明目張膽將歐巴桑視為一種病症，甚至表列出近二十多種症狀，警惕三十歲以上的女性朋友，要做熟女，不要做歐巴桑。

不過，時至今日，對於歐巴桑的定義有了新的轉變，筆者從《超級歐巴桑》⁷⁴一書中發現這樣的定義，歐巴桑就是擁有「不在乎他人眼光」、「開朗不做作」、「務實生活」等特質的女性；部分女性不刻意掩飾自己的歐巴桑性格，會將有趣的經歷分享他人，甚至將歐巴桑視為是一種審美標準，展現獨特的自信美，例如：

⁷³ 李佳瑜編輯，《三立新聞網》〈大方承認吧！這些歐巴桑症候群，你中了幾項？〉，

<http://www.setnews.net/News.aspx?PageGroupID=4&NewsID=20342&PageType=3> (2014.05.23)

⁷⁴ 栗子(孟繁荔)著，《超級歐巴桑》，台北市：華成圖書，2006，頁11。

藝人陳美鳳⁷⁵便以「台灣最美麗的歐巴桑」自稱，破除歐巴桑原來醜陋粗俗的定義，而歐巴桑這個名詞，乘載著多元價值觀，成為台灣社會裡特殊的文化符號。

〈二〉、經濟學的延伸說法

女人從幾歲開始會出現歐巴桑的特質？這個問題並沒有標準答案，但是隨著年齡的增長，女人要維持女人味的成本勢必跟著增加，而決定付出多少成本，也就間接決定是否成為歐巴桑。因此，關於歐巴桑的定義，日本慶應義塾大學的中島隆信教授便透過經濟學角度來說明，他這麼認為：

女性有各種稱呼，例如：母親、姑姑、阿姨、太太、小姐等，這些稱呼絕大部分都是根據家中的角色而來；其中，只有「歐巴桑」這種稱呼是含混不清的，因為這個稱呼是由女性自己所醞釀的氣氛而來的，和女性的社經地位或在家中所擔任的職務無關。⁷⁶

經過多方觀察，中島教授認為“生理的老化現象”並不能做為歐巴桑的評斷標準，但卻可以透過女性對“女人味的執著”這部分來判斷；來自生理特徵的女人味，不但可以讓女性充滿魅力，吸引異性，甚至在人際關係上也具加分作用，相對來說，維持女人味是需要付出成本的，例如：在異性面前要刻意維持必要的形象，還有抵抗老化的美容保養花費。而對歐巴桑來說，這樣的成本付出卻是不必要的，甚至不符合經濟效益的，因此，正如中島教授所說：

我給歐巴桑下的定義就是放棄維持女人味，意思就是不要在乎異性，或者是不要意識自己是女性。換句話說，歐巴桑就是爭脫女人味的束縛，活得自然不做作⁷⁷。

筆者認為歐巴桑一詞，已然跳脫字面上的意義限制，重新解讀為當今文化現場的

⁷⁵ 台灣維基百科，〈陳美鳳〉，

[http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%99%B3%E7%BE%8E%E9%B3%B3_\(%E5%8F%B0%E7%81%A3\)](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%99%B3%E7%BE%8E%E9%B3%B3_(%E5%8F%B0%E7%81%A3))
(2014.05.17)

⁷⁶ 中島隆信著，《歐巴桑經濟學》，劉錦秀譯，台北市：商周·城邦文化出版，2008年9月，頁19。

⁷⁷ 中島隆信著，《歐巴桑經濟學》，劉錦秀譯，頁29。

名詞，是一種不可忽視的社會現象；而動畫中的花媽，號稱卡通界的歐巴桑代表，其歐巴桑的身分，除了生理年齡的限制，也包含角色行為和意識型態的表現。

〈三〉、歐巴桑的正能量

歐巴桑除了上述特徵之外，也能變成鼓舞人心的正向力量；日本大阪有一個由 50 歲以上的大嬸們組成的團體，名叫「歐巴將」〈オバちゃん Obachaaan〉，她們把大阪婦女喜歡畫大紅口紅、穿豹紋服裝的特色搭在一起，憑藉貼近生活的說唱歌詞和幽默的表演，讓人們眼睛一亮，讓人感到大嬸們的活力四射，也難怪乎《環球時報》這麼形容歐巴將：「雖然她們多數情況都在搞笑，甚至被媒體戲謔為“可以隨時纏住你的偶像”“從未有過的視覺衝擊”，但是她們卻帶著滿滿的能量⁷⁸。」而對於東京等關東地區的人們來說，大阪歐巴桑的固定形象就是衣著俗艷、說話大聲、很會講價的小市民形象，但是不可否認的，她們的古道熱腸、富正義感和不被世俗束縛，堅持做自己認為正確的事，以上種種，塑造出大阪歐巴將獨特的風格魅力。日本媒體曾經探究過大阪歐巴將團體走紅的原因，發現經濟低迷、壓力沉重的當今社會，人們從大阪歐巴將那直來直往、不願服輸的生活態度中，感受到正向的鼓勵，而中島隆信也在書中採用大阪研究家，前垣和義⁷⁹對於大阪歐巴將的看法：「我認為『大阪歐巴將精神』，在經濟泡沫化後，為產業萎靡不振的日本注入一股活力⁸⁰。」正如報導中所說的：「歐巴桑實際上都很可愛，有時候他們的鼓勵會比父母的鼓勵更讓人心頭溫暖。⁸¹」

藝能界有大阪歐巴將，政治圈則有大阪歐巴桑黨⁸²，不同的領域發揮，卻都

⁷⁸ 李珍報導，《環球時報》〈日本大媽組合，傳播正能量令日本人著迷〉，
<http://world.huanqiu.com/exclusive/2014-05/4989891.html> (2014.05.02)

⁷⁹ 前垣和義(マエガキカズヨシ)，1946 年生，大阪研究家，現為相愛大學專任講師，著有《大阪のおばちゃん学》《喂！大阪的歐巴將學》2010 年 4 月出版。

⁸⁰ 中島隆信著，《歐巴桑經濟學》，劉錦秀譯，頁 28。

⁸¹ 李珍報導，《環球時報》〈日本大媽組合，傳播正能量令日本人著迷〉。

⁸² 李威撰報導，《台灣立報》〈動搖男性政治，日組歐巴桑黨〉，
<http://www.lihpao.com/?action-viewnews-itemid-133669> (2013.12.18)

有著改變社會的正向能量，而這股能量逐漸感染群眾，重拾對生活的信心。從大阪歐巴將看動畫中的花媽，同樣的理直氣壯，同樣認真生活的態度，訂定花媽角色的功能以及展現的角色魅力。

二、花媽的歐巴桑症候群

花媽的歐巴桑特徵，透過對生活大小事的描述，透過誇張表現手法，呈現出花媽獨特的角色性格。對於歐巴桑特質，雖然網路或報章雜誌都有不少討論，仔細檢索後發現，這些資訊不是看法過於獨斷，就是內容缺乏重點，似乎無法將歐巴桑特質完整描述出來。因此，筆者以資料擷取方式，整理出動畫中所看見的「花媽的歐巴桑特徵」，期望透過圖片文字說明，將花媽所內涵的歐巴桑形象完整呈現，並探討從花媽的歐巴桑形象所展現的影響力。

〈一〉、花媽的歐巴桑特質

綜前所述，筆者擷取動畫內容，並根據動畫中花媽的歐巴桑特質，筆者試著將歐巴桑的特質分為強調節儉不浪費、名牌無用，實用價格最重要、發揮最大功能收納、據理力爭不退縮、不在乎他人眼光的厚臉皮等項目，並且逐一探討。

1、強調節儉不浪費：

俗話說：節儉是種美德，但是對花媽來說，節儉不但是種習慣，也是種生活技能。花媽雖然掌控家中經濟大權，但是，如何控制開支，並且不出現赤字，是家庭主婦必須面對的現實問題；為此，花媽發揮歐巴桑堅強的求生本能，展現許多節儉持家的技能。

為了省錢，花媽最喜歡收集報紙內的廣告單，超市的有哪些促銷商品，百貨公司哪天會有打折活動，花媽一定記得清清楚楚，並且在活動當天投入主婦戰場，廝殺一番；這場折扣戰對花媽來說，值得炫耀的除了省下的金錢額度之外，從中所獲得的成就感才是讓她最值得驕傲的地方〈見圖 4-3-1～圖 4-3-3〉。另外，由於

日本超市每天從下午 5 點以後到關門打烊之前，都會以優惠折扣的方式，陸續處理掉快到期的食物或生鮮食品，因此，花媽會守在食品櫃前，等待售貨員一給食物貼上打折標籤，馬上下手，才能用最優惠的價格買到食材〈見圖 4-3-4～圖 4-3-5〉，替家計省下荷包。



圖 4-3-1 主婦大搶購



圖 4-3-2 花媽搶到對折



圖 4-3-3 花媽的打折記錄



圖 4-3-4 花媽等打折時間



圖 4-3-5 花媽祈求神明



圖 4-3-6 花媽努力有所得

對花媽來說，掌握購物資訊，搶購物超所值的商品，成功達到省錢目的，是主婦必備的生活技能，而發揮創意，廢物再利用，則是考驗主婦勤儉持家的另一大挑戰。在《柚子快被襪子搞瘋》單元中，柚子對只有 4 隻落單的襪子感到納悶，花媽解釋落單的襪子，可以搭配相似花色的襪子再湊成一對〈見圖 4-3-7、圖 4-3-8〉，這樣的看法卻被柚子反駁，堅持丟掉襪子，花媽發揮不浪費的性格，接收這些襪子，義正嚴詞表示這是一種「廢物利用」，並且宣稱自己不覺得混搭襪子有什麼問題〈見圖 4-3-9、圖 4-3-10〉。而當花媽應水島太太邀約，同去品嚐美味蘋果派，卻猛然發現自己正穿著花色不同的襪子，為了怕出糗，只能狠心拒絕，跟無緣的美食說再見〈見圖 4-3-11、圖 4-3-12〉。



圖 4-3-7 柚子落單的襪子



圖 4-3-8 花媽指責柚子



圖 4-3-9 花媽收容襪子



圖 4-3-10 廢物利用哲學



圖 4-3-11 驚覺不同襪子



圖 4-3-12 花媽不敢起身

花媽處理「落單襪子」的態度，相較於柚子選擇丟掉的做法，對比之中，更能展現花媽節儉的個性，而從花媽不顧美醜，堅持穿上不同花色的襪子的行為，筆者發現花媽已然將節儉變成習慣，機械地遵守節儉行為而不自覺，因此，當花媽驚覺自己因為穿著不同襪子，正要出糗時，這出乎意料的結果，讓原是節儉的優點，反成為嘲弄自己的笑話。

2、名牌無用，實用價格最重要：

對歐巴桑來說，買東西首要考慮品質和價格，努力在兩者之間達成平衡，歐巴桑才會進行購買，名牌對歐巴桑來說，意義並不大，因為名牌的功能只是為了向他人炫耀，為了炫耀而要多花錢，這對歐巴桑來說是一種浪費的行為，衡量之下並不符合歐巴桑的消費成本。

在《在媽媽的時髦感》單元中，橘子將花媽的消費考量定義為「只有輕鬆的和高尚的」兩種；花媽購買包包，會考慮包包的功能性，像是開口大、有內外口袋、帶長可以調整等因素，確定包包的功能性後，更重要的是價格的考量，品質與價格達成平衡，也就是「物超所值」，花媽就會購買，而高尚的包包由於價格因素，花媽並不會考慮（見圖 4-3-13～圖 4-3-15）。髮型同樣如此，花媽要求再

剪短一點，再燙捲一點，企圖讓髮型維持的時間拉長，延遲頭髮修剪的時間點，降低時間成本，而髮型的流行趨勢，髮型的美或醜，對花媽來說並不是考慮重點〈見圖 4-3-16～圖 4-3-18〉，好整理、不花錢的髮型，才是最理想的髮型。



圖 4-3-13 包包要開口大



圖 4-3-14 要長度可調整



圖 4-3-15 花媽重視價格



圖 4-3-16 花媽剪髮要求



圖 4-3-17 花媽燙髮要求



圖 4-3-18 花媽消費原則

綜合花媽的消費行為，符合中島隆信所說：

歐巴桑消費的特點，一是對價格非常敏感，一是沒有羞恥心〈交易成本低〉…因此，歐巴桑採取行動時，不會受到「他人如何看」的感情牽絆，而讓自己獲得最大的滿足⁸³。

由此可知，在歐巴桑的消費哲學中，買到物超所值的東西，遠比得到旁人注目的眼光，更能帶給歐巴桑滿足感。

3、發揮最大功用收納：

歐巴桑喜歡塞東西，也很會塞東西，對她們來說，塞東西的意義有兩種，一種是將空間視為一種成本，不要浪費任何空間，就是省下成本支出；一種是省下麻煩。在《媽媽靠意志力收納》單元中，花媽想盡辦法，也要將燒賣塞進冷凍庫裡的小空間，任務成功，花媽還驕傲的向家人說：「我雖然沒有丟東西的技巧，

⁸³ 中島隆信著，《歐巴桑經濟學》，劉錦秀譯，頁 103。

但是有塞東西的技巧。」〈見圖 4-3-19～圖 4-3-21〉；另外，花媽收納換季衣服，明明箱子已經裝滿了，花媽卻不輕言放棄，發揮「哪裡有空，哪裡塞」的意志力，竟也將所有的衣服都塞進箱子裡，看著快要爆炸的箱子，花媽露出驕傲滿意的微笑〈見圖 4-3-22～圖 4-3-24〉。



圖 4-3-19 花媽硬塞冰箱

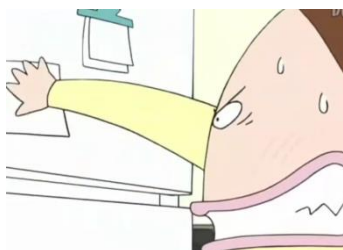


圖 4-3-20 使勁關上冰箱



圖 4-3-21 塞東西的技巧



圖 4-3-22 花媽的意志力



圖 4-3-23 不浪費小空間



圖 4-3-24 爆滿的箱子

而在《媽媽喜歡整理》單元中，花媽不想浪費垃圾袋，也不想浪費錢，即使垃圾袋已經裝滿，花媽想盡辦法也要從中挪出空間，塞進其它垃圾；不顧孩子反對，花媽對垃圾袋是又壓又擠，甚至使出利用離心力擠壓垃圾，爭取空間；誇張的行為，只為了省下再拿一個垃圾袋的錢，省下再裝一次垃圾的麻煩〈見圖 4-3-25～圖 4-3-27〉。



圖 4-3-25 花媽塞垃圾



圖 4-3-26 用盡力氣壓扁



圖 4-3-27 利用離心力

由於日本一般家庭空間不大，因此，空間的利用顯得非常重要；如果將空間

視為成本，那麼對於花媽愛塞東西的行為，便可以解釋為「不浪費空間成本支出」；再說，花媽從中省下的不只有空間成本，還包括省下多個箱子、袋子的錢，還有省下重複整理所帶來的麻煩。

另外，筆者依著花媽「不浪費空間成本支出」的模式，看待花媽擠公車的行為〈見圖 4-3-28～圖 4-3-30〉，便可以理解為何歐巴桑都喜歡擠空位、搶位子，只有當空間資源平均分配，空間成本才有節省可言，加上歐巴桑對外在形象沒有顧忌，自然就會發揮「省」的本能，不管他人目光，奮力爭取空間成本。



圖 4-3-28 擠滿的公車



圖 4-3-29 花媽往後退



圖 4-3-30 橘子覺得丟臉

4、據理力爭不退縮：

歐巴桑有一個重要的特點，就是富正義感，對於自認為正確的、合理的事情，絕對會據理力爭，發揮碎碎念的功力，不會輕言退讓，以求滿足自己的需要。在《媽媽是國際人》單元中，花媽陪戶山太太去買熱水瓶，結帳時，戶山太太忘了帶會員卡而不能享受優惠價，水島太太建議店員查資料便可以確定會員身分，店員推說規定而直接拒絕；當花媽借出自己的會員卡要付帳，店員卻以「會員卡一定要本人使用」的規定拒絕花媽，反而激怒花媽，發揮不停碎碎念功力，開始與店員爭論，雖然最後成功擊退店員，卻也讓一旁的水島和戶山太太，尷尬不已〈見圖 4-3-31～圖 4-3-36〉。



圖 4-3-31 會員卡的優惠



圖 4-3-32 死板的店員



圖 4-3-33 花媽秀出卡片



圖 4-3-34 店員的堅持



圖 4-3-35 花媽碎碎念



圖 4-3-36 花媽有所堅持

雖然說花媽據理力爭的行為，是為了滿足自認為的正義，但是相對來說，若是花媽今天不採取積極面對，她能夠爭取到會員優惠價嗎？答案是否定的。就如同大阪的歐巴將，曾經為了抵制黑心商人哄抬牛肉價格，組織家庭主婦發起「不買牛肉運動」，各地群起仿效，不但有力打擊了黑市，大阪歐巴將也讓消費者明白一個道理：自己的權益要靠自己捍衛。從大阪的歐巴將來看花媽，在據理力爭的背後，都散發著一股不願服輸的氣勢，這就是歐巴桑精神。

5、不在意他人眼光的厚臉皮：

俗話說：「樹不要皮，必死無疑，人不要臉，天下無敵。」用這句話來形容歐巴桑，應是相當貼切的；歐巴桑對於旁人的目光毫不在乎，也不具有羞恥心，因此能夠拋開「他人如何看」的感情牽絆，恣意行動，讓自己獲得最大的滿足。

在《暖和的歐巴桑衛生衣》單元中，花媽為了拿到免費吐司，即使強勁寒流來襲，花媽和水島太太不畏寒冷，堅持在寒風中排隊，爭取那 50 名的免費名額〈見圖 4-3-37、圖 4-3-38〉。花媽和水島太太互相分享身上的禦寒法寶，有歐巴桑衛生衣和老公的衛生褲，兩人相視大笑，無畏旁人目光〈見圖 4-3-39、圖 4-3-40〉。寒風刺骨，正當水島太太想要放棄，花媽秀出自己的秘密武器：腳底貼辣椒，兩人甚至帶上大墨鏡、大口罩〈見圖 4-3-41、圖 4-3-42〉，奇異誇張的造型，引起他人指點，兩人毫不在意，而厚臉皮和不認輸的精神，讓兩人拿到免費的吐司。

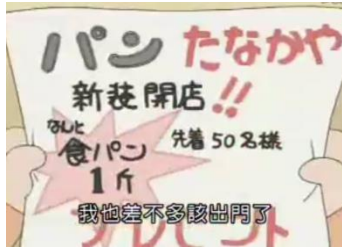


圖 4-3-37 新店開張活動



圖 4-3-38 大排長龍



圖 4-3-39 歐巴桑衛生衣



圖 4-3-40 老公的衛生褲



圖 4-3-41 貼辣椒保暖



圖 4-3-42 終極作戰打扮

對花媽來說，別人怎麼看我不重要，最重要的是達到目的，完成目標；同樣的情況發生在《媽媽的冰塊戰爭》單元中，花媽為了抗議店家的小氣冰咖啡，加上不滿店家設計用超強冷氣，趕走逗留的客人的做法，大夥兒決定賴在店裡吹冷氣也不要離開；而花媽為了抵擋冷氣，竟然將報紙披在身上禦寒，誇張的手法，雖然不對店家構成威脅，但是，花媽認為雖然「冰咖啡給很少」是一種虧損，但是「冷氣吹很久，時間待很長」卻是一種「賺到的感覺」，兩者一負一正，終究取得心理的平衡〈見圖 4-3-43～圖 4-3-45〉。



圖 4-3-43 花媽捍衛權益



圖 4-3-44 花媽準備報紙



圖 4-3-45 旁人的驚訝

花媽經典的歐巴桑行為，也表現在異於常人的問題解決上，像是《有其母必有其女》單元中，橘子和小清在路上看見一個打扮怪異的人，正當兩人忍不住嘲笑時，橘子卻發現，那個頭上套著塑膠袋，手裡提著兩大包東西的人竟然是花媽！

橘子指責花媽為什麼要頭套著塑膠袋走路？感覺很奇怪耶！花媽卻辯稱是為了遮雨，套塑膠袋頭髮才不會淋濕，也不用浪費時間等雨停；這樣的回答讓橘子和小清不知該如何回應〈見圖 4-3-46～圖 4-3-48〉。



圖 4-3-46 雨中的花媽



圖 4-3-47 頭套著塑膠袋



圖 4-3-48 橘子很難為情

綜合花媽種種無所謂他人的行徑，套用中島隆夫所說的：

歐巴桑在精神上是超脫的，所以她們不在乎外人的眼光。此外，由於她們已經不受養兒育女的束縛，所以有的是閒暇的時間。就是這兩個條件，讓歐巴桑可以不受限制，盡情發揮自己認為理所當然的一面⁸⁴。

或許花媽的行為讓人難以接受，甚至覺得滑稽好笑，但是，仔細思考花媽行為的意義，筆者認為，除了展現歐巴桑厚臉皮的特徵外，還有歐巴桑驚人的解決問題能力；抵擋風寒拿免費吐司的作戰裝備，彌補消費虧損的抗議行動，還有爭取時間所想出的遮雨妙招，這些不都表現出歐巴桑在面對問題時，與其坐以待斃慢慢等，還不如拿出行動力，立刻執行，而這或許是歐巴桑的厚臉皮下，另一種值得學習的態度。

〈二〉、歐巴桑帶來的影響

花媽是歐巴桑嗎？相信答案是肯定的，而且是可愛的歐巴桑。花媽這個角色之所以受歡迎，除了角色外在形象的趣味化，最重要的是角色內在的性格表現，而花媽的歐巴桑特質，成功展現花媽獨特得角色性格，讓閱聽者印象深刻。

對於歐巴桑的種種行為，絕大多數人都無法接受，甚至給與負面評價，探討

⁸⁴ 中島隆信著，《歐巴桑經濟學》，劉錦秀譯，頁 130。

其中原因，可以參考中島教授所說的：

大多數人對歐巴桑的這種形象，會皺眉、會嗤之以鼻，這是因為歐巴桑把人類因為羞恥心而隱藏的那一部分，全都露骨的呈現出來。也就是因為歐巴桑的態度迫使人們去確認自己真實的那一面，所以才會被人嗤之以鼻。但是，絕對不要小看歐巴桑，歐巴桑的存在並不特別，指是他們存在的條件比較不一樣。⁸⁵。

換個角度去思考歐巴桑行為的意義，或許可以有不同的解讀；歐巴桑對金錢的觀念，不就是一種節儉的美德，歐巴桑的多管閒事，不就是表達相互的關心，歐巴桑不在意他人眼光，隨心所欲的舉動，不正是提醒大家唯有積極爭取，才能得到自己想要的結果。從花媽的歐巴桑行為中，筆者看見的是角色對家庭的關懷，對朋友的情意相挺，還有對自我價值的肯定，透過花媽，閱聽者感受到花媽所傳遞的歐巴桑精神。

⁸⁵ 中島隆信著，《歐巴桑經濟學》，劉錦秀譯，頁 130-頁 131。

第五章 結論

第一節 花媽角色的定位

一、作者創作的背景與故事發想

作者蜷川內榮子（けら えいこ）自從 1994 年在開始在《讀賣新聞》星期日版上刊登連載《我們這一家》，內容雖然僅是描述立花一家人普通的生活瑣事，但是平凡中卻帶點溫馨，簡單又十分踏實的風格，卻讓這部作品成功抓住廣大閱聽者的心，成為轟動一時的作品。探究其成功的原因，筆者認為就是那平凡實在的故事情節，熟悉生動的人物互動，以及貼近人心的情感交流，讓閱聽者在收看動畫時，就如同在瀏覽自家生活一般，倍感親切；作者以生活日常小事為題材，添加誇張成分，透過性格特殊的角色互動，將日常生活瑣事變成有趣又意外的事件，加上採用固定場景，敘事結構簡單，單元式發展情節，符合情境喜劇的表現手法，動畫所要展現的真實生活也正好符合情境喜劇的精神。

作者內榮子曾經表示，在連載初期，她將自身化作橘子的角色，自家生活故事為背景，以幽默細膩手法描繪出來，特別是母女關係，作者將青春期與母親之間的爭執和複雜的心情，透過漫畫宣洩出來，但是經過 16 年的連載，作者表示當年齡接近漫畫中母親的年齡，心境似乎也改變了，無法再度感受當年母女衝突的激昂心情，因而選擇在 2012 年停止連載。透過內榮子的創作發想，筆者回歸動畫中觀察，可以發現正如作者所說，動畫內容中，母女互動場景的比例相當高，而母女互動中明顯可以發現，雖然內榮子表示透過漫畫來宣洩與母親之間的衝突，但是對閱聽者而言，觀看這樣的母女互動，反而更能夠融入其中，理解當中的母女情感，甚至藉此得到抒發；而隨著動畫發展，劇中主角似乎從橘子轉移到花媽身上，也證明內榮子所說的隨著年齡的成熟，反而更能夠理解當時母親的心情。

二、花媽形象外在的圖像傳遞

動畫角色造型與性格緊密相連，不同性格的動畫角色會直接體現在角色造型上；而花媽的角色形象，透過外在的圖像傳遞可以分為角色身體形貌描繪、舉止動作展現以及聲音語言傳遞。從身體形貌描繪來分析花媽角色，無論是頭部造型、五官表現，乃至於身形比例，皆透過各種比例誇張變形來突顯特徵，製造趣味感。花媽的頭部與五官線條刻意簡化，眉毛、鼻子甚至被省略，相較之下，嘴巴反而被誇張放大，成為視覺焦點中心，透過嘴巴運動所展現的角色情緒，卻更能夠吸引閱聽者注意；搭配兩頭身的身形比例，角色整體造型呈現出滑稽的趣味。另外，觀察花媽的服飾造型，場合是角色選擇服裝樣式的重要關鍵，在家的圍裙裝扮，外出的套裝搭配，參加盛宴的傳統服飾，服裝因應場合改變，在在顯示出花媽角色對於「守禮」的嚴謹態度，進而感受其中所傳遞的民族特性。

動畫角色形象形塑中，動作做為一種表意符號，可以跨越語言限制進行交流；而透過角色肢體語言及表情變化，能夠清楚反映角色性格，完成角色內外整體塑造。花媽的動作表現，透過誇張變形手法，強化角色的情緒展現，而運用比擬物，透過擬物化的聯想模式，轉化對角色性格中的缺陷的否定，反以滑稽效果呈現。

聲音形象可說是花媽角色的最大特點。透過聲音詮釋角色形象，必須依據角色性格以及角色所處情境來加以考量。花媽角色配音無論是在聲音或是用詞表現，皆以融入在地語言為其特點，透過國台雙聲轉換，或是台灣流行語詞，成功展現花媽的在地文化風格，因而獲得閱聽者的喜愛與接受；反之，透過翻譯角度來檢視花媽角色，從中所不可避免產生的文化差異，可能讓閱聽者產生理解上的困難，無法明白其中所欲傳遞的意涵，顯示出動畫配音翻譯的困難之處。

三、花媽形象內在的性格彰顯

角色的外在造型，必須透過內在性格的營造，才能完整建立角色形象。透過角色間的互動關係塑造出角色內在性格，而角色互動的模式取決於情境。花媽形

向內在的性格彰顯，依其情境不同而分為家庭事件與角色互動模式，還有社交活動與心理認同。家庭中的母女互動，由於世代文化差異，母女對於便當的看法截然不同，花媽著重準備便當時的便利性，而女兒橘子則將便當視為個人外在形象表徵，透過便當戰爭透視母女關係，展現角色性格差異；以生活小事出發，重複性的趣味手法表現母女互動，呈現情境喜劇的趣味幽默。夫妻相處中，花媽與花爸的互動中，在行動上雖然呈現對比關係，情感上卻是彼此相互依賴，看似花媽凡事以花爸為先，表現以夫為貴的傳統觀念，但是對花爸而言，花媽掌控家中大小事，相對也提供其絕對的安全感和依賴；而透過夫妻間的互動，生活主題的發揮，規律的敘事結構，趣味性的情境安排，符合情境喜劇精神。

社交活動則將重點放至花媽的社交團體，透過花媽與朋友社交團體的互動，展現團體角色的差異性；花媽與水島太太的相知相惜，透過角色互動模式，減緩因角色性格差異所引發的衝突，而改以互補，達成和諧；花媽與歐巴桑團體互動中，則展現「三人成虎」的團體效應，而透過歐巴桑視點出發，展現其自以為是的處理方式，產生與情境衝突的趣味，製造不少笑點。

四、花媽與歐巴桑精神

花媽角色形象中，除了母親和妻子的角色，最為鮮明的當屬歐巴桑形像。歐巴桑的定義並沒有統一準則，從最初的日文中的對於年長婦女的稱謂，延伸至今對於婦女某種層面的價值評斷，甚至出現「歐巴桑症候群」等名詞，將歐巴桑視為一種病症，明顯表達對其貶損之意。時至今日，歐巴桑的定義有了新的轉變，透過大阪歐巴將的精神擴散，歐巴桑成為認真生活、不在乎他人看法的代名詞。另外透過經學定義歐巴桑，則將其歐巴桑的行為以消費中的成本觀念帶入，解釋歐巴桑行為是一種經濟行為，以求成本平衡，達成資源平均。

花媽的歐巴桑特質強烈展現出花媽角色性格，透過角色間互動，展現花媽節儉、富正義感以及不在意他人眼光的角色個性，也為歐巴桑特質做了另一番詮釋，

嘗試以正面角度思考歐巴桑行為所帶來的影響，以及歐巴桑精神所傳遞出的正向能量。

第二節 透過動畫傳遞的家庭意識

家庭是社會組織的基本單位，是由婚姻、血緣或收養關係形成身分相互作用和交往，創造一個共同的文化。受到人口結構價值觀轉變，使得家庭關係與結構逐漸產生變化，家庭的組成方式產生轉變，家庭意識也有所不同。戰後日本的家庭制度，由於西方文化以及修法影響，隨著社會變化發生了幾點顯著變化；首先，家庭類型從直系家庭轉向核心家庭、少子化趨勢顯著、單親家庭(離婚或分居夫妻)出現增長趨勢，以及不婚族、晚婚族增加，以上種種現象反映家庭結構改變，而家庭意識也有所變化。而隨著 90 年代經濟泡沫化，日本陷入長期蕭條，社會經濟環境動盪不安，迫使日本價值觀面臨新的考驗；而家庭問題透過媒體炒作，大量負面性報導充斥媒體版面，給予人們家庭結構崩潰、家庭意識消滅殆盡的印象，人們逐漸對家失去應有的向心力；因此，如何重整家庭結構，提升家庭意識，是當前重要的社會課題。

近年來，人們開始從動畫片中去尋找答案，無論是美國動畫《辛普森家庭》(The Simpsons)，或是日本動畫《櫻桃小丸子》，甚至是有日本國民動畫之稱的《サザエさん》(台灣翻譯《蠟螺小姐》)，或許內容層次不同，但是透過動畫所傳遞的家庭意識，促使這些動畫至今仍然占有重要地位。由此來看《我們這一家》，以立花一家生活點滴為主軸，描寫家庭成員間的親情、友情、價值觀，以及平凡不過的生活點點滴滴，簡單的故事情節，逗趣的角色互動，貼近生活的熟悉橋段，將家庭生活的樣貌，真實呈現出來，讓閱聽者在觀看同時，就如同在回味自己的家庭一樣。

動畫中，最常出現的畫面應該就是晚餐時刻；一家四口，共同圍坐在餐桌旁，

花媽為大家添飯，花爸啜飲著啤酒，橘子和柚子則是七嘴八舌對晚餐的菜色提出意見，因此，立花家的晚餐時刻總是熱鬧十足；透過一起吃晚餐，家人傳遞彼此的心情和想法，晚餐成為凝聚家庭意識的重要時刻。家庭意識凝聚在於家庭成員間的彼此依賴，而這正如網友黑色情人節所評論：動畫片頭曲《期待再相逢》畫面所描述，一開始，立花一家人鮮明的照映在畫面中央，可是隨著歌曲漸進，花家眾人卻又變成他人背景的一部份，片頭這樣的安排代表著什麼呢？人的一生本來就是人與人之間的關係交織而成，我們需要他人的襯托，才能證明自己的價值。⁸⁶就同花媽依賴孩子那份需要花媽的依賴，藉此來展現自己的母愛一般，展現自己的光采；而透過家人間的依賴，重整家庭成員間的情感親密，尋回家庭意識的價值。

第三節 檢討與建議

一、透過翻譯所呈現的文化理解問題

《我們這一家》以其平凡生活瑣事點滴出發，描述花媽以及家人間的情感交流，簡單的題材卻能夠深深擄獲台灣閱聽者的心，正如以上所述，花媽角色形象鮮明而獨特的展現，是動畫成功推銷的原因之一，而其中，動畫的配音是值得討論的。筆者在分析花媽角色的聲音語言傳遞時，曾經就動畫的翻譯策略提出疑問，而這也是筆者希望進一步探討的地方。

動畫翻譯一般分為配音翻譯和字幕翻譯，由於國內卡通閱聽者一般為兒童，因此，大多數動畫為了配合兒童，大多收都會搭配中文配音，而花媽獨具特色的中文配音，國台語雙聲帶，加上在地台灣味的語言表現，塑造花媽「台灣歐巴桑」的獨特魅力。但是若是回到動畫翻譯，筆者則認為，由於文化差異，在進行翻譯之時，為了完全保持原創精神，有時必須犧牲掉許多文化內涵的趣味之處。

⁸⁶ 達人專欄，《日常生活裡的平凡幸福・我們這一家》，

<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2146263> (2014.04.20)

筆者在觀看動畫之時，可以發現動畫《我們這一家》的翻譯策略受限於視覺畫面呈現，也就是動畫進行中，出現許多代表文化意識的視覺畫面，例如：文化服裝、日文招牌、習俗故事圖案等，這些視覺畫面，清楚明白呈現在閱聽者眼前，而當閱聽者接受視覺刺激，又同時接受中文配音，是否能夠完全理解視覺所代表的意義為何？舉例來說，當閱聽者看見畫面上出現「百圓商店」時，對於閱聽者來說，理解「百圓商店」是需要透過兩步驟的翻譯，第一、要能夠知道日幣百元的價值等同於台幣多少價值；第二、要能夠將日本百圓商店所代表意義，與台灣十元商店有所連結，如此，視覺畫面的刺激對閱聽者來說才有所意義，而其中的文化理解，甚至文化意象轉換翻譯就顯得相當重要。不過，對於多數閱聽者來說，大多缺乏這樣的文化理解層次，也因此常常錯失動畫中屬於文化層面的趣味。以目前的翻譯策略來看，字幕翻譯會遵照畫面圖像呈現，閱聽者或許可以看懂、聽懂配音和字幕，但是對於圖像與文字，圖像與聲音之間的關係連結，文化的差異產生的理解障礙，似乎就無法面面俱到，完全克服。

對此，筆者認為，既然文化的理解障礙無法完全透過翻譯來克服，是否可以透過翻譯策略的修正，使其一方面能夠保留畫面傳遞的文化訊息，一方面能夠讓閱聽者瞭解畫面意涵；動畫做為視覺藝術的一部份，圖像能夠傳遞的訊息，或許是無法完整用聲音或是語言簡單描述出來的，但是，若是因為文化差異，而全面否定圖像訊息，或是草率進行翻譯策略，如此，就白白浪費一部好的動畫的存在價值，因此，如何能夠在翻譯策略上進一步思考衡量，甚至透過翻譯來引起閱聽者對文化理解的興趣，相信會比完全鄙棄原音內容，而完全採用台灣元素來得有意義，因為動畫在此有了文化轉移、文化傳遞的功能。

二、對於日本動漫文化輸入的自我反思

台灣身處後現代的今日，接受著普同化的概念與全球化的美景，為了追求一個地球村、世界公民的身分，大量的接納各國文化植入，看似豐富的多元文化洗

禮，對於異國文化的過分認同，卻可能造就另一種型態的殖民模式，也就是文化殖民。日本動漫文化自 20 世紀以來，在世界各國大受歡迎，成為引領世界潮流的強大力量，「哈日」成為一種潮流，順著這股勢力，2010 年日本政府甚至喊出「酷日本」⁸⁷，企圖通過輸出流行文化產品，也就是所謂的「日本文化軟實力」來挽救落後的經濟；而台灣，由於歷史與地緣關係，自然首當其衝，成為日本動漫文化輸出的重點目標。日本動漫依著圖像訊息的簡明易懂特質，周邊商品的行銷策略，在無形中，台灣閱聽者跨越文化異質的鴻溝，進而接受動漫中所呈現的日本文化型態，甚至是日本文化意識，潛移默化中對日本產生文化上的認同，而未能加以思索與判斷，以至於對於在地文化、自我民族意識產生排擠，促成另一種文化侵略。

因應這般的「哈日情懷」，台灣社會開始出現了反省思考的聲音，提出對於日本動漫文化的反動，提醒台灣閱聽者是否在全面認同之前，應該重新審思，藉以喚醒閱聽者對在地文化的認同，尋回對自我民族的意識價值。日本動漫文化所提供的無國界想像世界，帶給人們歡愉滿足之時，是否也挾帶著無形的文化意識形態，潛移默化地改變在地的文化型態，要如何在接納與拒絕之中，文化進退中取得平衡，相信是台灣閱聽者在面對外來文化時都應該好好思考的問題。

⁸⁷ 酷日本(Cool Power)，是日本大學校長杉山知之提出的，是描繪日本現代文化的新詞彙。是把出口「酷日本」文化當成國策，在世界上培養更多的「日本遊戲迷」和「日本動漫迷」。日本希望通過發展新文化產業，變產品輸出為文化輸出，推動日本經濟發展。酷日本戰略旨在向海外推介以動漫、遊戲為首的日本內容產品及食品等領域的國內獨特文化。

參考文獻

一、嵯川内栄子〈けら えいこ〉作品參考：

漫畫《我們這一家》(あたしンち)，1～4 集，何力譯，東立出版社，2003。

漫畫《我們這一家》(あたしンち)，5～18 集，蔡孟芳譯，東立出版社，2004。

漫畫《動畫版我們這一家：今天天氣晴》，蔡孟芳譯，東立出版社，2011。

漫畫《動畫版我們這一家：呀！呀！呀！立花家來了》，張益豐譯，東立出版社，2013。

漫畫《動畫版我們這一家：1 萬元的巴士旅行大騷動》，張益豐譯，東立出版社，2013。

漫畫《電影版我們這一家：媽媽變橘子，橘子變媽媽》，蔡孟芳譯，東立出版社，2012。

漫畫《赤裸裸的結婚生活》，蔡孟芳譯，東立出版社，2011。

漫畫《戰鬥的新娘大人》，張芳馨譯，東立出版社，2011。

漫畫《一起上超市》，張芳馨譯，東立出版社，2011。

動畫《我們這一家》在台灣發行的中文發音動畫版，木棉花國際出版，DVD 第 1 季～第 7 季，共計 331 集。

二、中文專書(依作者姓氏筆畫順序排列)

ArtTone 視覺研究中心著，《幸福感的配色設計魔法》，台北市：佳魁資訊，2013。

Max Ziang 著，《酷日本-跟著哆啦 A 夢穿梭文創商機》，台北：御璽出版，2009。

于靜宜、張淵著，《動畫角色與場景設計》，瀋陽：遼寧美術出版，2013。

中島隆信著，《歐巴桑經濟學》，劉錦秀譯，台北市：商周.城邦文化出版，2008。

尼爾森媒體研究處，《尼爾森媒體研究月刊 2013 年 5 月刊號》，台北：尼爾森行銷研究顧問股份有限公司，2013。

多田道太郎著，《身邊の日本文化》(《身邊的日本文化》)，汪麗影譯，南京：南京大學出版社，2008。

李振華、劉洪祥著，《美術設計師完全手冊》，北京：清華大學出版社，2006。

呂曉志著，《中美情境喜劇喜劇性比較研究》，北京：中國電影出版社，2008。

昂利·柏格森(Henri Bergson) 著，《笑—論滑稽的意義》，徐繼曾譯，台北：商鼎文化，1992。

保羅·葛拉維(Paul Gravett) 著，《日本漫畫 60 年》，台北：西遊記文化，2006。

派翠克·卓森(Patrick Drazen) 著，《日本動畫瘋：日本動畫的內涵、法則與經典》，李建興譯，台北市：大塊文化，2005。

柯珊珊著，《日本，So Desu》，台北市：上旗文化，2005。

袁信忠著，《創意 3D 動畫短片製作》，台北：碁峰資訊，2006。

栗子(孟繁荔)著，《超級歐巴桑》，台北市：華成圖書，2006。

許麗雯總編輯，《小古典音樂計畫Ⅱ：浪漫(下)、國民樂派篇：孩子的第一場古典盛宴》，台北：高談文化，2004。

許盛著，《動畫角色造型設計》，北京：清華大學出版社，2013。

陳仲偉著，《日本動漫化的全球化與迷的文化》，台北市：唐山文化，2004。

普羅普(Владимир Яковлевич Пропп) 著，《滑稽與笑的問題》，杜書瀛譯，遼寧：遼寧教育出版，1998。

傑森·瑟瑞爾 (Jason Surrell) 著，《迪士尼的劇本魔法》，林欣怡譯，新北市：稻田出版有限公司，2011。

湯姆·班克羅夫特 (Tom Bancroft)著，《動畫角色設計：造型、表情、姿是、動作、表演》，北京：清華大學出版社，2014。

游珮芸著，《宮崎駿動畫的『文法』：在動靜收放之間》，台北市：玉山社，2010。

黃玉蓮著，《幸福的卡通之旅-八場追尋美好記憶的日本卡通主題之旅》，台北：大塊文化，2005。

楊鵬著，《卡通敘事學》，台北：漢欣出版有限公司，2003。

蔡辰男著，《中文百科大辭典》，台北市：百科文化，1984。

蔡琰著，《電視劇：續劇傳播的敘事理論》，台北市：三民書局，2000。

蕭颯、王文欽、徐智策著，《幽默心理分析》，台北市：智慧大學，1999。

三、參考論文（依出版年份排列）

李敏綺，〈動畫與日本文化學習之探討-以《我們這一家》為例〉，國立高雄第一科技大學應用日語研究所，1999。

徐佳馨，〈漫步圖框世界：解讀日本漫畫的文化意涵〉，輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文，2000。

陳柏拯，〈以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性〉，中原大學商業設計研究所，2005。

許雅雯，〈櫻桃小丸子電視卡通作品研究〉，台東大學兒童文學研究所，2007。

蔡穗如，〈動畫《櫻桃小丸子》角色形象與人際關係之研究〉，台東大學兒童文學研究所，2008。

林秀春，〈《花田少年史》漫畫中的情感與成長〉，台東大學兒童文學研究所，2008。

陳俊霖，〈卡通人物造型與性格設計之研究創作〉，台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所，2009。

馬新程，〈動畫電影幽默角色之設定與運作探討—以《佳麗村三姊妹》為例〉，台中技術學院商業設計研究所，2010。

黃于倩，〈中國風格動畫角色設計之研究—以《西遊記》為例〉，台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所，2011。

林芝安，〈林明子圖畫書中女童形象之研究〉，台東大學兒童文學研究所，2011。

朱淑華，〈愛德華·李爾(Edward Lear)無稽美學研究〉，台東大學兒童文學研究

所，2012。

游均雅，《創譯於配音翻譯上之應用：以《探險活寶》為例》，天主教輔仁大學跨文化研究所翻譯學碩士論文，2013 年。

四、期刊文章(依作者姓氏筆畫順序排列)：

朱靜美，〈迪士尼動畫中的丑角表演〉，《藝術學報》，2007 年 10 月，第 81:2 期，頁 195-210。

吳婕，〈淺談動畫片中動作設計的雙重性〉，《美術界》，2010 年第 12 期，頁 101。

郭麗娟，〈國產動畫片需要“聲命力”論動畫片中配音創作與角色的造型、性格和情緒相對位的重要性〉，《電影評介》，2008 年第 8 期，頁 13。

劉萍〈影視動畫角色動作設計初探〉，《藝苑》，2012 年第 1 期，頁 113。

五、網路資料(依筆畫順序排列)：

あたしんちラボラトリー，〈あたしんち・舞台研究〉（我們這一家實驗室，〈我們這一家・舞台研究〉）

網址：<http://www.geocities.co.jp/AnimeComic-Cell/8992/stage.html> (2013.12.10)

AnimApp.tw 動畫社群，〈缺乏角色個性? 20 個角色設計要點上、下〉

網址：<http://animapp.tw/blog/pre-production/character-and-art/> (2014.02.20)

LUCKY TOP 星象命理，〈星相命理-嘴唇相法-圖文解析〉

網址：www.tiger168.com/hanface/u3fac06.html (2014.03.10)

keraeiko.com ホーム，

網址：<http://www.keraeiko.com/category/news/page/3> (2013.10.10)

《于正昌的聲優人生》，〈卡通配音篇〉

網址：<http://www.youtube.com/watch?v=BiRHdV1YKos> (2014.03.22)

大學生了沒，〈超經典配音高手現身〉

網址：<http://www.youtube.com/watch?v=G7NPr9ahvfg> (2014.04.20)

巴哈姆特，〈專訪《我們這一家》台灣版花媽一家四口國語配音世界大揭秘〉

網址：<http://gnn.gamer.com.tw/0/53860.html> (2014.03.22)

台灣維基百科，〈陳美鳳〉

[http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%99%B3%E7%BE%8E%E9%B3%B3_\(%E5%8F%B0%E7%81%A3\)](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%99%B3%E7%BE%8E%E9%B3%B3_(%E5%8F%B0%E7%81%A3)) (2014.05.17)

全人教育百寶箱，〈藝術史論-未來派〉

網址：<http://hep.ccic.ntnu.edu.tw/browse2.php?s=658> (2014.04.10)

李珊珊，〈解讀動畫角色設計的雙重性〉

網址：<http://www.studa.net/yishu/090225/14015858.html> (2013.12.10)

李丹楓採訪，《東方新聞》，〈離婚率亞洲最低日本夫妻關係如空氣〉

<http://news.eastday.com/epublish/gb/paper148/20030101/class014800004/hwz857118.htm>
(2014.05.11)

李佳瑜編輯，《三立新聞網》，〈大方承認吧！這些歐巴桑症候群，你中了幾項？〉

<http://www.setnews.net/News.aspx?PageGroupID=4&NewsID=20342&PageType=3>
(2014.05.23)

李珍報導，《環球時報》〈日本大媽組合，傳播正能量令日本人著迷〉

網址：<http://world.huanqiu.com/exclusive/2014-05/4989891.html> (2014.05.02)

李威撰報導，《台灣立報》〈動搖男性政治，日組歐巴桑黨〉

網址：<http://www.lihpao.com/?action-viewnews-itemid-133669> (2013.12.18)

美食杰，〈日本便當文化〉

網址：<http://www.meishij.net/haiwai/ribenbiandangwenhua.html> (2014.06.10)

張法，〈美學和文化視野中的丑〉

網址：<http://www.npopss-cn.gov.cn/GB/219567/219572/15431178.html> (2013.12.10)

動漫我要聽，〈達人上菜迷人多變又有媽媽味的好聲音 王瑞芹〉

網址：<http://www.youtube.com/watch?v=4lp68q-Od84> (2014.03.22)

彭啟貴，〈美國情境喜劇探源〉

網址：http://d.wanfangdata.com.cn/periodical_zgds200605022.aspx (2013.12.10)

論文網《設計》，〈淺析動畫中的造型設計〉

網址：<http://www.xzbu.com/7/view-4369209.htm> (2014.03.10)

達人專欄，〈日常生活裡的平凡幸福・我們這一家〉

網址：<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2146263> (2014.04.18)

新浪新聞一分鐘看頭條，《日本大阪女性成立「歐巴桑黨」，聲明拒絕可愛》

網址：<http://news.sina.com.tw/article/20130403/9298204.html> (2013.10.10)

賴湘茹採訪，《台灣配音論壇》，〈配音，不只是配上聲音〉

網址：<http://www.taiwan-cv.com/cgi-bin/topic.cgi?forum=23&topic=648> (2014.04.20)

蘋果日報副刊，《看漫畫 我們這一家 今起獨家連載》

網址：<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/property/20060518/2613937/>
(2013.10.11)

蘋果日報頭條要文，《母親印象 2 成童：花媽》

網址：<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20100504/32486332/>
(2013.10.11)