**以英雄歷程探討動畫《神隱少女》主角歷程分析**

黃智勇

南台科技大學視覺傳達設計系數位內容與應用設計碩士班

**摘要**

日本動畫大師宮崎駿以動畫《神隱少女》於2002 年奪得柏林影展金熊獎，成為世界影史上第一次得到三大影展最高榮譽的動畫導演。此動畫並在日本國內創下了304 億日幣的票房，成為日本史上最賣座的動畫電影[4]。本研究藉由觀察動畫《神隱少女》中主角「千尋」在本動畫中的冒險歷程，運用神話學大師喬瑟夫．坎伯的成名作《千面英雄》中所提出的看法：「無論我們擁有多麼不同的背景、不同的面貌，要想成為戰勝自我宿命的「英雄」，都必須歷經一段啟程→啟蒙→回歸的旅程。」以此理論為依據來做內容分析，希望將英雄歷程的原型過程從古典故事，轉變成貼近現代生活中人的故事，讓人們可以開展書寫自己當代傳奇的依據，為大眾鋪陳出一條喚醒個人內在沉睡英雄的心靈探索之道，也為動畫故事敘述結構提供一個劇本編劇的參考。

關鍵詞：神隱少女、宮崎駿、英雄歷程、動畫、故事結構

1. **緒論**

**1.1 研究背景**

日本動畫大師宮崎駿以動畫《神隱少女》於2002 年奪得柏林影展金熊獎，成為世界影史上第一次得到三大影展最高榮譽的動畫導演。此動畫並在日本國內創下了304 億日幣的票房，成為日本史上最賣座的動畫電影[4]。長久以來，日本的漫畫與卡通一向在國際間享有聖譽，不但能引領世界流行風潮，更對臺灣的娛樂視訊與大眾傳媒帶來相當大之影響與衝擊。1990年代歷時十年的泡沫經濟，使得日本經濟大國的國際聲譽頓時黯然失色。儘管如此，並未消減日本原本擁有之雄厚經濟力量資源。事實上，我們不難發現，當日本走向經濟衰退期之同時，日本動畫已成功地向海外輸出，不僅打敗了電子產品領先之重要角色，並且早已逐漸在英語系國家蔚為流行。從七○年代開始，到遍及全球的九○年代早期，大為風行的日本動畫，從原本不被看好的次要市場變成主流。尤其到了近期2000 年以來，日本動畫大師宮崎駿執導之幾部動畫，諸如之前的《魔法公主》或是本論之《神隱少女》等大作，更進一步展現並傳達了日本動畫之無限魅力。因為，這些日本知名動畫家畫的不僅僅只是卡通，而是一個有具體概念、視覺良好的娛樂主題，其中不僅具有雄厚之經濟力，而且更充滿了無限之創意[4]。

**1.2 研究動機**

動畫是一種充滿幻想和奇幻的創作，可以創造出絢爛亮麗的場景，也可以呈現超越現實傳統的想像空間[12]。觀賞動畫不僅是消遣娛樂，近年來，除了真人電影，電視劇，新聞等各種視覺媒體外，動畫也是一種傳遞價值觀的工具之一，曾家駿(2006)研究指出，動畫可以產生強烈的集體無意識或是形成集體記憶，觀眾在集體觀賞與體驗之際，潛移默化中形成價值觀，因此動畫做為一種傳播媒介，不僅提供訊息，更可視為主導時代價值觀的工具之一，可以對社會產生深遠的影響。這顯示動畫除了藝術、美學、娛樂與商業功能外，更可能隱含著特殊的動機與目的，製作者可以透過動畫來實踐對於社會的關懷或是倡導觀念與營造社群[13]。宮崎駿(2002)強調：「我希望能夠再次藉著具深度的作品，拯救人類墮落的靈魂。」為了提醒世人回歸到對大自然的關懷，片中運用許多象徵手法呈現社會病態。他認為過剩的娛樂已麻痺了現代人心靈，感嘆人們缺乏解決問題的能力，對於小孩更是保護過當。因此，希藉由一個十歲平凡小女孩的故事，喚醒大家沈睡已久的心靈，並找回人類原有的生命力與善良純真。

我們在現今瞬息萬變及科技的日新月異下的世界，情緒散落了太多東西，而內心也在紛紛擾擾與現實的塵污中被層層的掩藏，逐漸的隱匿了其原有的光輝。而堅持理想與朝目標邁進，不可否置是《神隱少女》中，所帶給大家的感動。在《神隱少女》所述說的「在迷失中找回自我的過程，值得我們去找尋了解答案。」神話學大師喬瑟夫．坎伯(1949)曾說過，其實從全世界及許多歷史階段的故事中，我們可以找出一種特定、典型的英雄行動規律。基本上，它甚至可以說是只有一個原型的神話英雄，它的生命被許多地方民族複製，而坎伯也在書中提到，我們發現的故事儘管型態不斷變化，但主題卻是令人訝異的恆常不變。坎伯認為，神話中的英雄歷程乃是宇宙與文化生命永續不朽的主題，儘管描述它的文字、名相或角度必隨時代的演變而有更動，各個文化和社會也因需求的差異而強調不同的英雄類型，但是人類社會之需要英雄，以及英雄之所以為英雄的素質是放諸四海皆準的[3]。

**1.3 研究目的**

在《千面英雄》一書中，作者神話學大師喬瑟夫．坎伯(1949)說:「每個人都注定要成為英雄的，但是只有部分人願意承接。」坎伯對神話的見解，是屬於榮格一派的，坎伯把心理分析，當成是人類生長過程中靈魂引導者的角色，同時把原始人類的宗教儀式，當成是引導人們跨越艱困的轉化門檻。換句話說，坎伯用榮格的「個體化」，來解釋儀式背後的「轉化」象徵，這種「轉大人」的過程，是每個成年人必經的心靈成長之路。他歸納出了一個古今中外都共同的歷險模式，那就是任何一位具備英雄素質的人，其成長階段必會經歷三段過程：啟程→啟蒙→回歸。它提供了一種看待神話的方法，並且幫助我們在欣賞各類型故事時，去掌握，並比較彼此之間相同和相異的元素[3]。它包括超越種族、年齡與性別的典型人物角色類型，這些角色類型可以毫無困難的被各種文化背景的人接受，也因此讓坎伯先生認為可以歸納出一組共通性的故事結構，是可以被幾乎所有的文化背景的讀者或觀眾所接受的。其實現今社會的主流媒體裡，就存在這這樣的例子，像很多好萊塢的電影編劇，就充分運用了這種故事發展形式。當然它不保證創造出最好的故事，但是它可以確保大多數的消費觀眾能夠接受，並且容易了解故事的發展進行，並且在故事完結後讓觀眾覺得圓滿。藉此本研究希望探討出《神隱少女》主角在整齣戲旅程中的成長與轉變，以此歷程來期勉現代人也能學習「千尋」的精神面對現今社會的諸多不公與困境。之所以選「千尋」這角色，除了該片的高知名度外，最主要原因是因為她是個極為平凡的十歲小女孩，最貼近我們一般大眾，沒有特別的能力，個性也慵懶，因此更能達到說服的效果，如果「千尋」能成功，我們亦更有理由相信，相信自己能更克服困境，活出內在的英雄，揮灑出一幅壯麗絢爛的生命圖像。研究目的如下；

1. 分析神隱少女主角歷程是否符合坎伯的英雄歷程模型並找出其差異
2. 以創作者觀點找出英雄歷程在非英雄故事情節互動中，如何安排敘事結構發展，以神隱少女主角故事情節發展來了解此歷程可行性。
3. **文獻探討**

**2.1 千面英雄**

《千面英雄》是神話學大師喬瑟夫．坎伯的成名作。全書環環相扣而結構嚴謹，首先確立神話主題的一元性，然後在此基礎上漸次開展英雄歷險的各個層面。在個人的層次上，坎伯以啟程→啟蒙→回歸為基本架構，適切填入取材自各大宗教文化傳統中的神話故事，對比之餘也有相互補充發揮之處。然而，英雄的歷險並不止於個人的層次，它同時也是宇宙的事件：就此意義而言，整個宇宙發生的循環過程，不僅是英雄歷險效法的模範，也是古今所有英雄終極歸宿之處。因此，英雄在完成身心轉化後的離世，乃是大小宇宙最終必然消解的註腳。最後，坎伯以神話與社會間的互動和今日英雄所扮演的角色作結，評析當代神話與英雄的可能發展。

坎伯認為，英雄是那些能夠了解，接受並進而克服自己命運挑戰的人。放眼各大文化與宗教傳統的文獻，英雄或以史詩般可歌可泣的事蹟留名青史，或在詭譎奇變的冒險歷程中亦莊亦諧的過關斬將，或甚至跨越人類身心的極限而臻於超凡入聖之境，種種類型的英雄事蹟可說是不絕如縷，俯拾即是。但是坎伯認為，英雄個人的命運繫乎更基礎、更廣大的宇宙生命，要成就前者，必須仰賴後者。因此，坎伯把英雄個人發展的心理層面和宇宙發生的形上層面，在理論上連繫起來，這可說是全書的精要所在。根據這個觀點我們可以說，個人對浩瀚宇宙運行之道領會的深淺，直接關係到英雄歷險的成功與否。換言之，我們每個人都是人生旅程上接受試煉的潛在英雄，要完成生命賦予我們的神聖使命，成就英雄的事業，便有待我們對廣大深刻的宇宙生命有所醒悟[3]。

**2.2 英雄定義**

在1967年，Carlyle在其著作《英雄與英雄崇拜》中，提到英雄是被視為領袖群倫、具有超凡入聖之精神特質的先知或神人。Butler(1979)將英雄的類型區分為超越凡人所能和能滿足社會需求的人二種[11]。

Benes與 Steinbrihk(1998)認為英雄以個人主義聞名，創造新標準，挑戰傳統智慧，超越同族壓力與習俗。而Sanchez(1998)強調所謂的英雄是其自發性的行動能反映了當時的倫理道德標準與文化價值的人，且其行為所顯現的價值超越了特定的時空與一般人普遍的視野[19]。

Jung更曾於1999年時，以分析心理學的角度提出論點，Jung認為英雄形象的出現，將可以協助人們平衡其「意識」與「精神」此兩種狀態。因為英雄形象能填補心靈上的不足或抑制心靈上的過度膨脹，進而讓心靈達到一個平衡的狀態，所以英雄形象的出現對整個社會確有其心理層恩上的意義[5]。

國內學者黃勝鳴(2003)針對國小六年級學生，探討其英雄的主要概念，並將其分為身心特質，行為與貢獻與英雄人物三部分，其中在身心特質上更加以細分為心理素質和個人才智兩種層面，依據其研究結果，學生們所在意的英雄心理素質層面依序為；知錯能改、真實誠懇、有信心、有擔當，不推卸責任、有熱誠的心，及不屈不饒等特質，而才智依序層面為:有辨識力與洞察力、有足夠的智慧、冷靜沉著、勇敢與膽識過人等[10]。

學者曾曬淑(2004)更進一步說明，人物塑造在一個時代或文化中，所呈現的形象是人們將自我的願望與想像加之於造型中，換而言之，人物被作為一個概念與需求的表象，而英雄人物形象，也就是人們將其自我的願望加上想像並反映了當時社會的背景與需求而生成的一種人物塑造，更是一種激勵人心的作用存在[9]。

* 1. **故事結構**

故事結構最基本最常用的為「三幕式結構」，由來為古典希臘時代，亞里斯多德利用戲劇原理，而發展出的說故事方法(Ford & Clark, 2006)，是現今架構故事最標準的公式[17]。

故事組成的四大基本要素包含了劇情、角色、背景、衝突。想要有效的組成故事，遵循相關的原則，將這些公式配合上自己的想法，作不同的應用，就能使整體結構更加緊密，劇情更有張力的呈現。一個好故事會不斷的丟出一些線索，讓觀眾思索，卻讓你猜不到劇情，讓人一直想看下去。將和故事最具關聯性、最重要的原則分為五種：包含保持主題的單純、故事組成的四大基本要素、故事結構、故事構想、故事的檢驗步驟及公式，有這些原則可以很容易掌握住故事整體的結構及精隨[16]。

**2.4 神隱少女**

日本動畫大師宮崎駿以動畫「神隱少女」於2002 年奪得柏林影展金熊獎，成為世界影史上第一次得到三大影展最高榮譽的動畫導演。此動畫並在日本國內創下了304 億日幣的票房，成為日本史上最賣座的動畫電影。本部動畫電影之特色，首先在於其題材內容多元豐富，舉凡有關大自然、人性、夢想、環保、生存以及未來世界等，諸多令人反思之訊息皆融合其中。再者，在生動活潑、節奏緊湊之動畫情節裡，亦陪襯著獨特的恬靜、溫馨、冷靜與沈思，加上許多吸引人之可愛、怪異人物造型與設計巧思，綜合大成了這部引人矚目且令人感動，回味再三之偉大創作。綜而言之，我們可以說「神隱少女」是一部以神秘主義的世界來呈現“人獸跨越疆界”的現象、資本主義城市奢靡和自然的糾結，以及以“愛心”作為救贖良方的難得作品。動畫中不但彰顯出文明教條的虛偽、沈悶和沒有元氣，也肯定了涵納自然野性之文化價值以及淨化心靈的重要性[7]。

其動畫主角如下:

**2.4.1 荻野千尋**

「神隱少女」傳達出宮崎駿一種認知：人與自然是互助的，互助和關愛是打破孤獨、尋回自我的鑰匙。女主角(主人公)的名字，叫「荻野千尋」，「荻野」是指長滿高荻草一望無際的原野，「尋」字，是尋找一個「千」字是廣闊，可以想像在長滿高過腰際的草的的那寬廣草原中，我門不小心遺失了一個精緻小巧卻又重要的東西，而這東西又是半透明的(接近無形)在這尋找的過程中相信是不易和難辛的，小小的名子完整穩喻出《神隱少女》中所最主要元素「尋找自我」以及偷偷透露在其中的困難。平凡富裕的生活已把她與生俱來的天賦潛能給丟懶了，使她失去了自信和原始生存力量，也失去了自我存在價值，總是毫無生氣，《神隱少女》中的主人公「荻野千尋」就是標準的現代少女樣本，她們不知道自已為了什麼生存，也不曉得未來要作一些什麼「空虛、無聊」就是她們的人生寫實[8]。

在劇中，千尋原先帶有一點的冷漠與依賴。在故事的起始有著一雙對世界淡漠的眼睛，和在搬家時悶悶不樂的神情 還有對父母的處處依賴。在闖入神靈聚集的人類禁地後，千尋在這逆境中發揮求生適應力，慢慢的建立起無比的勇氣，甚至變得堅強起來。而千尋在這趟可謂是生命的修練之旅，一開始在油屋的行動，無論是走路、跑步或是工作都是跌跌撞撞。直到從洗乾淨的河神離去，千尋開始有堅定的步伐；在這過程中，她學會如何付出，如何去愛，悟得了在施予時的那種個人存感[16]。

在宮崎駿導演答記者問中有說到：「這一次的電影裡，並沒有畫出一貫被大喜愛的、一眼便覺得可愛活潑的形象，因為我想換一種創作方式，讓大家看見並不太美的小姑娘的故事，美君固然是個美女，可是包括我在內的大家，初次結識的那個小女友未必一定漂亮吧？可是還是一樣的可愛。就是要給大家這樣的感覺：一見之下不過爾爾，發展下去覺得“還是有些可愛”，最終歷經千山萬水走到她身邊，發覺“啊！原來她擁有這樣的魅力”大吃一驚而記憶深刻，雖然一直是想做這類女孩形象的動畫，可是製作出來後我還是嚇了一跳，看起來這個女主角實是太虛弱了，完全不是“娜烏西卡”式的人物。不過電影當然不僅是表達她的無力感，大部分的篇富都在講述她如何振作和學會奮鬥」[2]。

在《神隱少女》中宮崎駿大師利用＂哭泣＂來分隔千尋的成長，在劇中千尋哭了四次：圖1為第一次為趕不及離開異域時在河邊失聲痛哭，其時為不知所措的惶恐表現。圖2為第二次為千尋重見已變成豬的父母後，在吃著白龍給他的飯團終於忍不住流下淚來，這時刻在千尋的心理應該有著多種情緒吧，自已還活著的幸福以及失去父母的傷痛，以及知道自已並非孤獨而產生的勇氣，在這一幕的哭泣是千尋在劇中最大也最強烈的成長，在《神隱少女》動畫設定大全集中(宮崎駿，2001)提到宮崎駿利用重重相疊的方式來特別突顯那大顆又晶瑩的淚水，「雖然有點誇張，但是效果特別的好」可見宮崎駿大師對這一次器泣的重視，在這一次的哭泣後可以明顯的發現千尋已經立下心來要救回父母，是否有種雨過天晴的明朗感呢？而這放晴的世界是千尋的內心。圖3為第三次在錢婆婆家中，她不再有任何恐懼，不過因擔心白龍而急得流下淚來由此已見到千尋由個人導向(受自已的情緒控制)，轉化成長為他人導向。圖4為最後一次流淚為於乘在白龍身上而飛翔，那一次是喜悅之淚，讓人感受到她成長後的真正快樂[18]。

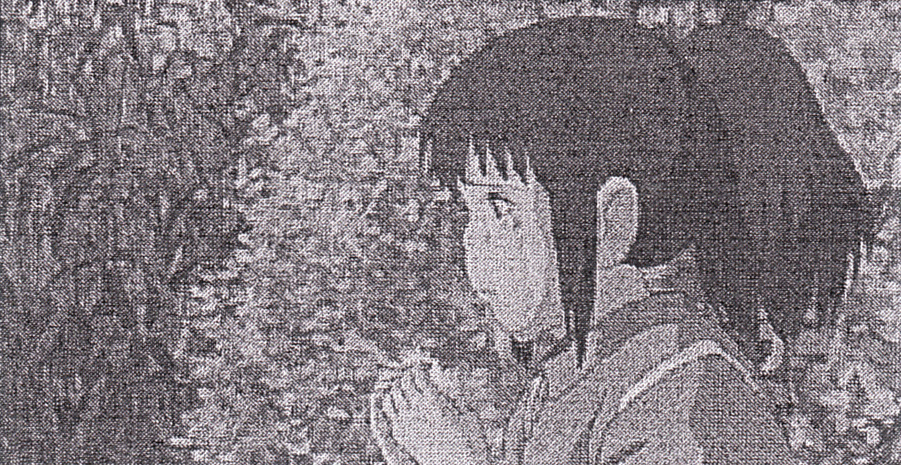
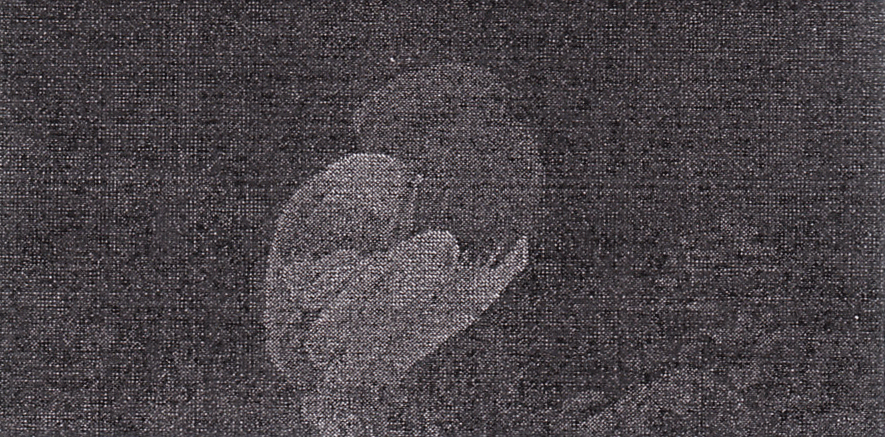


圖1第一次流淚(圖片來源:[18]) 圖2第二次流淚(圖片來源:[18])

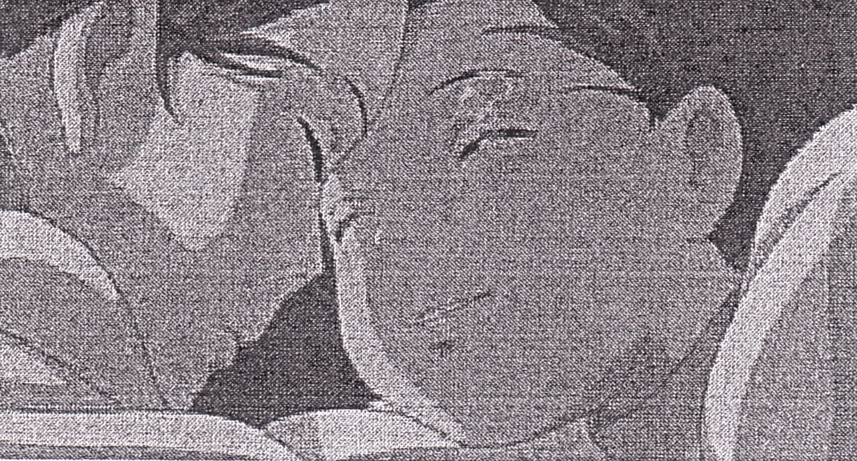


圖3第三次流淚(圖片來源:[18]) 圖4第四次流淚(圖片來源:[18])

**三、研究方法**

本研究採內容分析法。透過對動畫片《神隱少女》的賞析，事後作故事內容分析，找出問題點，在搜索相關文獻作分析，比較各文獻的差異來做重新歸納，運用神話學大師坎伯《千面英雄》中所提出的看法：「無論我們擁有多麼不同的背景、不同的面貌，要想成為戰勝自我宿命的「英雄」，都必須歷經一段啟程→啟蒙→回歸的旅程。」以此理論為依據來分析，藉此探討之。

**3.1分析流程步驟**

參考神話學大師坎伯的英雄冒險歷程模型，我們可以將本研究的分析類目歸納為三個階段，依序為啟程→啟蒙→回歸，作為本研究分析類目的定義。藉此對神隱少女主角歷程做比對，探討出神隱少女動畫在整個歷程中呈現的意涵以及其中所包含的元素是否有所差異，並希望藉由比對進而探求坎伯的英雄歷程對於一般動畫編劇在使用上是否有限制。

**3.1.1啟程**

在這個階段中，英雄會由一個已知、安穩的世界，藉由某些未知外力或是外在環境的改變，甚至只是單純的走上另一條岔路而踏入未知世界的旅程。這也說明了為何許多神話故事的起源，均開始於小小的一個危機發生或是一次大錯的鑄成，並藉由這次絕無僅有的機會，展開一個意料之外的冒險旅程[19]。

坎伯 (1949)在英雄歷險的「啟程」中，則將之細分為幾個階段，分別為「歷險的召喚」、「拒絕召喚」、「超自然的助力」、「跨越第一道門檻」、「鯨魚之腹」。

**3.1.1.1歷險的召喚**

代表著英雄藉由某種不預期的改變，進而踏上了嶄新的旅途，在這個階段中，常出現所謂的「先鋒」的角色，該角色在醜陋、恐怖甚至是邪惡的外表下，蘊含著未來偉大冒險以及豐碩生命歷程的到來，亦即「英雄」與「先鋒」交會，讓「自我的覺醒」得以開始。

**3.1.1.2拒絕召喚**

並非所有的英雄均有個偉大的開始，在某些英雄神話中，亦出現過「拒絕召喚」的情況發生，這導致了歷險的召喚被轉化成為負恩活動，坎伯亦指出，拒絕召喚的舉動，表示其故事主角放棄了可據為己有的利益，但拒絕召喚的主角，或許在故事的開端放棄了轉變的機會，故事卻並非就此打住，神聖的力量仍持續的在暗處運行，英雄最終仍將踏上旅程，並帶著豐碩的寶藏或萬靈丹歸來。

**3.1.1.3超自然的助力**

對於接受歷險召喚並踏上歷程的英雄們，首先將會遇到所謂的超自然助力，也就是所謂的「救援者」，此超自然助力代表歷程中的和善與保護，藉此英雄得以安全平安度過歷險初期的各種危險。

**3.1.1.4跨越第一道門檻**

接受命運的引導所出發的英雄，在救援者的協助下，將會順利的抵達第一道門檻，這個門檻所代表的是英雄現有領域或生命視野的侷限，而跨越此門檻之後，英雄便進人了一個不曾探索、充斥著未知危險與黑暗的新世界，而英雄再跨越門檻的同時，會遇到所謂的「門檻守衛」，該守衛所保護的是既定的界線，喝斥著那些想要跨越的人們，但真正的英雄並不會因此畏懼，反而正步前進越過那門檻，並藉由強烈的毀滅、自我的否定，讓自己的世俗性死亡做進入門後那全新的經驗領域。

**3.1.1.5鯨魚之腹**

一旦英雄跨越了門檻，便超越了有形世界的侷限，進入了鯨魚之腹，此處為世界的軸心、世界的子宮、萬物萬有之起源，在那神聖廟堂之中，英雄的物質身軀將會被消滅，意即滅除我執，進而引導出不生不滅的真實以及再生的可能。

**3.1.2啟蒙**

英雄跨越門檻後，便正式踏上「試煉之路」，一個充斥著一連串詭譎莫測與魔幻遭遇的旅行，這也是整個英雄神話中最引人入勝的一個階段，在這個階段中，英雄將會踏上試煉之路，並且「與女神相會」進而完成神聖婚姻或經歷所謂的「狐狸精女人」，然後是「對父親的贖罪」，最後「神化」並獲得「終極的恩賜」[19]。

**3.1.2.1試煉之路**

在試煉之路上滿是黑暗危險且困難重重的任務中，英雄進入自己心靈迷宮的崎嶇巷弄，此時英雄將會消解、超越、轉變過去嬰兒期的意象以達到淨化自我的目的。在這個過程中，英雄將會發現、同化其對立面，換言之英雄必須拋棄原先的驕傲、美德、外貌等等一切外在善的一恩，並向那對立的邪惡、醜陋、卑賤低頭，然而到最後英雄會發現這一切都是一體的。

**3.1.2.2與女神相會**

英雄在克服一切的障礙，將會以勝利英雄之靈的姿態與世界皇后女神進行一場神聖的婚姻，這表示了英雄完成了試煉後，對生命的完全掌握，並重拾那過去已經遺忘的喜悅，這種喜悅暗喻著好的母親意象，同時也表示了女性在創世上所代表的重要意義，因為母親孕育了萬物、滋養了生命，但此同時母親的意象中亦有壞的一面，因創生萬物的母親亦為帶來所有會死亡事物的死亡，所以母親的意象即為整個存在的循環，且均為其所完成。

**3.1.2.3狐狸精女人**

原本英雄與世界皇后女神的神聖婚姻，背後意味著英雄掌握了生命，因為世界皇后女神最初的神聖意象及代表生命，但人類意識對生命的期待，往往與現實相違背，此時的神聖女神，便不再偉大，反而陷入了情慾污名之中，變成了純潔生命所不可承受之惡，就如同伊底帕斯的亂倫，原本神聖的女性，轉化成了感官慾望無可救藥的沉溺，此時的神聖女性已經不再是勝利的象徵，而是失敗的代表，而神聖女神則變成了罪惡之后。

**3.1.2.4對父親的贖罪**

父親的食人魔面向，暗喻兒子(或女兒，均為英雄本身)在歷經受難過程中的自我反映，同時也是嬰兒期的延伸，也因為這個食人魔的影響，讓人們的心靈無法獲得平衡，無法以理性的角度來恩對父親的存在，更無法平時的看待目前的世界。而唯有揚棄自我，唯有向父親贖罪，才可能超脫罪惡的枷鎖、自我的固執，並獲得上帝的慈悲，而英雄－旦向父親贖罪後，便會發現，食人魔父親與神聖女神母親的角色是相互呼應的。但英雄若在啟蒙的過程中，遭遇不當的啟蒙，此時食人魔父親便會與兒子爭奪宇宙的統治權，若是女兒則會與母親爭奪成為被統治的世界，這是起因於兒子在精神上已經啟蒙轉並開始恩對特殊的成人世界，而且兒子已經進入父親的角色。要避免這不當的啟蒙，唯有身為兒子的英雄能敞開心靈、超越恐懼，成熟的了解才能達到和諧的一致。

**3.1.2.5神化**

最高啟蒙(神化)是超越最後無知恐懼所達的一種神聖模式，就如同雌雄同體的神祇菩薩般，超越了成雙對立的限制，拋棄了二元而復歸為太初。英雄所需經歷的最高啟蒙(神化)，將會目睹所謂的食人魔父親的真實恩貌，進而了解到毀滅的意義在於引導出奇蹟似的再生，最後使英雄將與女神相會和向父親贖罪合二為一以跨越時間與永恆的界線，進而達到神化的境界。

**3.1.2.6終極恩賜**

嬰兒期對無窮無盡豐盛饗宴(永不滅意象)的幻想，使得英雄在追求終極恩賜時，多半會參雜入所謂永不滅生命的追求，但在追求永不滅意象的同時，亦出現了所謂的精神替身來替代真實的自我，亦即以一個能代替自已成就永恆生命的外在靈魂。對一般人而言，這樣的意象將營造出一種安定的感覺，就如同目前肉眼所見均會毀損，但自己已經藉由替身邁入不朽，進而同時抗拒了任何超越的努力，最後反喪失了追求真正自由的可能。因此，神和女神都不是英雄所欲追求的終極目標，英雄所探求的，是這些至高神祇背後支撐其神化的本質力量，唯有這些力量才是真正不朽的。

**3.1.3回歸**

英雄在歷經修煉後，超脫過往意識與成雙對立意象的限制，最後必須帶著終極的恩賜返抵社會，以便能更新塵世，除非在某種情況下，英雄會選擇「拒絕回歸」，但其餘的大部分英雄均會攜帶著濟世的萬靈丹返抵世問，而返抵的過程中，便會出現所謂的「魔幻脫逃」，或藉由「外來的救援」進而「跨越回歸的門檻」，達成「兩個世界的主人」。

英雄完成了奇幻的旅程並且超越了一切有形事物進而歸返，接著的結果是什麼呢？一旦擁有超絕的視野，如何能再次屈就於至今仍遭蒙蔽的殘酷窘境呢？洞悉一切的神話英雄最終將調和個人的意識以及宇宙的意識，進而破除對生命的欲求，以達到「自在的生活」[19]。

**3.1.3.1拒絕回歸**

英雄歷經了探險後，獲得了終極恩賜，則被賦予必須回歸塵世以更新世界的任務，但英雄在踏上回歸的路途時，往往會先歷經迷惘，甚至拒絕回歸，其所抱持的理由，多半為英雄已經獲得了心靈上的淨化(覺悟)甚至已經從有形相的執著中脫離，但世人難以理解其中奧妙無邊的恩賜，換句話說，英雄在獲得靈性滿足後，如何能再把無常的苦樂、心靈的陳腐以及人們墮落的喧鬧視為真實，所以在某些情況下，英雄會選擇拒絕回歸，讓自己永久停留在自身的圓滿境界中。

**3.1.3.2魔幻脫逃**

一旦英雄決定了要將終極恩賜帶回塵世，那麼他在歷險的最終階段將會得到超自然力量的支持，但倘若此恩賜是英雄從神祇或是女神手中偷來的，則英雄便會面臨該恩賜守護神的追逐，英雄必須擁有足夠的機警與勇氣，運用其智慧逃脫出這場競逐，更深一層來看，這樣的魔幻脫逃，其實就是英雄緊握自我不放或解救自我，只是在脫逃過程中，有時是很滑稽、很生動活潑的，其中將會參雜許多魔幻的驚奇障礙與躲避，最後使得這場魔幻的脫逃變成萬分複雜，例如常見的魔幻脫逃方式，便是英雄會設置許多障礙物以阻擋守衛的追捕。

**3.1.3.3外來的救援**

有的時候，英雄必須藉由外在的助力才能順利的從超自然的歷程中歸返塵世，完成更新，而會有這外來助力的出現，主要是因為人們需要有英雄將萬靈丹帶回世上以解救他們的煩惱，換言之，英雄的歷險過程中，一直都會有超自然助力的幫忙，縱然歷險已經到了最後的緊要關頭，這樣的超自然助力仍扮演的平衡神話歷程的角色，讓英雄能再度回到原來的世界。

**3.1.3.4跨越回歸的門檻**

英雄歷程的最後關頭，便是要跨越回歸的門檻，而這也是整個歷程中最為重要的最後關頭，英雄若沒有辦法成功跨越此門檻，則其手中緊握，用以救贖生命的萬靈丹便無法用於塵世之中，而英雄所歷經的一切，便成了個人的恩賜而無法用於濟世世人的恩賜，所以在這跨越回歸門檻的階段上，英雄將面臨極大的困難，英雄藉由跨越了回歸門檻，表示神明的領域其實是我們所知世界的被遺忘恩，也就是說神明的領域與我們現存的世界兩者本為一體，但卻被我們刻意的遺忘了，而英雄冒險的意義即在於發覺並探索這遺忘的過去，縱然其所引導出來的智慧已經不適用於塵世間的準則。

**3.1.3.5兩個世界的主人**

跨越了回歸門檻的英雄，將能自在的穿梭於不同的世界之中，但在英雄神化的故事中，英雄歷險背後的奧秘往往不會只由單一意象來呈現，但一旦故事中出現了所謂的單一意象，則必蘊含寶貴的象徵，意即變形，此一變形象徵了萬物萬有一切的展現，是至高無上的存在為了彰顯其威力而現形於人世間的表徵，而唯有英雄才能夠擁有足夠的清明之心去接納這樣無窮無盡的展現。

**3.1.3.6自在的生活**

英雄完成了奇幻的旅程並且超越了一切有形事物進而歸返，接著的結果是什麼呢？一旦擁有超絕的視野，如何能再次屈就於至今仍遭蒙蔽的殘酷窘境呢？洞悉一切的神話英雄最終將調和個人的意識以及宇宙的意識，進而破除對生命的欲求，以達到自在的生活。

**3.2英雄歷程分析表**

表1英雄歷程分析表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **啟程** | **歷程的召喚** |  |
| **拒絕召喚** |  |
| **超自然的助力** |  |
| **跨越第一道門檻** |  |
| **鯨魚之腹** |  |
| **啟蒙** | **試煉之路** |  |
| **與女神相會** |  |
| **狐狸精女人** |  |
| **向父親贖罪** |  |
| **神化** |  |
| **終極恩賜** |  |
| **回歸** | **拒絕回歸** |  |
| **魔幻逃脫** |  |
| **外來的救援** |  |
| **跨越回歸的門檻** |  |
| **兩個世界的主人** |  |
| **自在的生活** |  |

**四、解析**

**4.1啟程**

**4.1.1歷程的召喚**

荻野一家搬到偏僻的鄉鎮地區，太太抱怨新家顯然屬於購物不方便的鄉下，女兒也抱怨因為搬家而與同學朋友分離，而一家之主的荻野先生則安慰太太習慣就好了，他們對於女兒因為遷居而不滿的情緒則不置可否。外表看起來自信滿滿的荻野先生在車子開入人煙稀少的山區公路後似乎迷路了，新家近在眼前的山坡上，但卻不著邊際，他不顧太太的疑慮，決定嘗試走一條陌生而沒把握的路，他握穩四輪傳動車的方向盤，載著妻女疾駛於蓊鬱的山道林木間，車在顛簸的山林小徑上奔馳著。滿地落葉與崎嶇不平的碎石礫，這條看起來已經很久沒人走過的小路，真的是通往新家的方向嗎？沿途，千尋從車窗內看見了路邊有石製的小房子，凌亂堆疊著，媽媽說那叫「石祠」是神明住的房子。車子最後終於在一個石像前停下，正後方則是一個山洞口。起初千尋是不願下車的，但又不敢一個人待在車上，所以便跟著跑了下去。佇立在山洞口前，爸爸撫著橘紅色的泥牆，似乎很感興趣。突然，一陣怪風從三人的後方吹來，輕柔，卻猶如要將他們推向山洞。千尋感到有些陰涼，但爸爸卻提議往更裡頭走去瞧瞧。當爸媽都走進山洞後，只留下千尋在後頭直跺腳，但在瞥了一眼身旁的有點嚇人的石像後，千尋最後還是咬牙跟上前去。

分析: 路邊的石祠暗示了這裡住著許多神明，凌亂堆疊則象徵遭到世俗遺忘了，也意指故事接下來的發展將與神祇有所關聯。而在本劇中，那陣風出現了兩次，每一次都讓千尋感到有些不寒而慄。而且風的力道一次比一次強勁，就好像有一隻手在千尋後面推她一把，又或者像一種未知的力量在吸引著她，希望她繼續往前走。再來是食物，任人都會被美味的香氣所吸引，我想千尋也不例外，只是因為害怕被老闆罵而抗拒了。而巨大的建築物－湯屋，是個具有魔法存在的地方，也吸引了千尋走向前去。

**4.1.2拒絕召喚**

荻野一家進入隧道，裡面雖空無一人，但可以看到人工裝潢，包括公園椅、吊燈、拱形窗，還可聽到電車聲。出了隧道也是空無一人的主題公園，這些場景都是人類開發的遺跡，已荒廢乏人問津。荻野一家穿過隧道進入主題公園，逐步踏進不屬於於人類的神靈世界。荻野先生(爸爸)帶著太太和千尋聞香探路進入「不思議街」，兩個大人對於這空無一人的街巷竟然毫無警覺，只顧著尋找食物香味的來源，看到一盤盤豐盛的料理，夫婦倆竟然大剌剌地朝店家裡面一坐，吃喝起來。埋首於食物中的爸媽不理會千尋的叫喊，千尋則不願意吃這些食物，當她不安的環顧四週時，發現前方階梯上似乎另有什麼東西，於是她步上階梯，發現湯屋（油屋），突然間她遇到一位長相俊美的男孩，他大聲喝斥這裡並不是她應該來的地方，並要求千尋在天黑之前快點離開。不明就裡遭到驅趕的千尋循著原路往回跑，此時時空也在瞬間轉變，不思議街迅即進入黑夜，夜幕低垂下，此時吊掛路邊的紙燈籠都緩緩亮了起來。

回到食舖，千尋拍著爸爸的肩，一轉頭卻發現眼前原先在大吃大喝的爸爸媽媽，變成豬頭人身，還被透明黑影的執鞭者鞭打，千尋不斷尖叫，並迅速逃離了那家食舖，她流著淚在街道上快步跑著，來回找尋爸爸媽媽的身影，卻只見路上越來越多黑色的影子正向她招手，無助的千尋遵照先前男子指示逃到街口階梯下面，卻發現該處已變成河，自己也慢慢變成透明狀，找不到爸爸媽媽，回去的路又成了一片汪洋，孤單害怕的千尋一個人蜷曲在角落。她將小小的臉龐埋在雙膝之間，嘴裡呢喃著這絕對是一場夢，但隨著時間的流逝，她的身體正逐漸變成透明的。

分析: 遭遇諸多突如其來的各種危急狀況，因為感到害怕，千尋不斷告訴自己，眼前的這一切全都是夢，不願面對這殘酷的事實，直到身體慢慢變成透明，才慢慢醒悟。

**4.1.3超自然的助力**

就在這個時候，一名有著及肩黑髮的男孩向千尋走了過來，他就是千尋早上在橋上看見的那個男孩。這名男孩蹲下並搭著千尋的肩，表明是來幫助她的，並要她吃下手中的這顆藥丸。若不吃這個世界的食物，那麼千尋便會消失。告訴他必須進入湯屋工作，才有機會逃脫，重返原來的世界。

男孩牽著千尋來到早上那座橋前，此時已經入夜了，橋上來來往往都是一群帶著紙面具的奇怪生物。男孩要千尋在過橋時憋住氣，免得被發現。但因為在過橋的途中被一隻跳起來的青蛙給嚇到，千尋不小心吸了一口氣。這一口氣可不得了，整個湯屋上下頓時鬧得沸沸揚揚，大家都在傳：有人類跑來這個世界了。

兩人迅速躲到湯屋後院，男孩並沒有責備千尋，那座橋的確是太長了。但此時他不得不出去收拾整個混亂的場面，雖然千尋很希望他能留下來陪著自己。男孩向千尋自我介紹，說他的名字叫做白龍，並且告訴她接下來該如何行動。他要千尋等外頭稍微平息之後，從後面的小門出去，下了樓梯之後會來到鍋爐室的路口，進去找一位鍋爐爺爺，並請他答應讓千尋在這裡工作。在這裡不工作的人，都會被湯婆婆變成動物的。最後，白龍告訴千尋自己是站在她這一邊的之後，就離開了。

千尋順利來到鍋爐室，她推開鐵門走了進去。這裡的溫度要比外頭熱上太多了，到處都是冒著蒸氣的鍋爐器具。穿過長長的廊道，千尋看見了一位留著大鬍子，有著八隻手的老爺爺正在工作，想必他就是鍋爐爺爺。地上還有很多毛球形狀的小黴菌，他們各搬著小煤塊，一步一步走向燒水的鍋爐並丟進去。鍋爐爺爺拒絕雇用千尋，因為他這裡的人手已經夠了，並要她到其他地方找工作。無論怎麼求情都無動於衷，千尋顯得有些失望的坐在一旁的角落。忽然眼前有一個小黴菌，大概是煤塊太重所以被壓住了。千尋好心將煤塊抬起，不知該如何是好，鍋爐爺爺卻大聲喝斥她竟然都拿了起來，就要做到底！千尋牙一咬，便抬著非常重的煤塊，一步一步慢慢走向鍋爐，費了九牛二虎之力才將煤塊丟進去。

沒多久，有一個女孩走了進來。她叫小玲，是來給鍋爐爺爺和小黴菌們送飯的，只是在看見千尋之後便驚慌的大叫了起來，並說樓上就是因為千尋而鬧得雞飛狗跳。千尋嚇得不知該怎麼回答，只見鍋爐爺爺開口，說千尋是她的孫女，並希望小玲能夠帶她去見湯婆婆，讓她在這裡工作。既然鍋爐爺爺都這樣拜託了，小玲也沒再拒絕，便答應會帶千尋去找湯婆婆。不明白為何會稱自己是孫女，但千尋知道鍋爐爺爺正在幫助她。在謝謝鍋爐爺爺的幫助後，千尋便跟著小玲離開鍋爐室，往最頂樓－湯婆婆的辦公室去了。

分析: 白龍、鍋爐爺爺、小玲擔任「救援者」，此超自然助力代表歷程中的和善與保護，藉此幫助千尋得以安全平安度過歷險初期的各種危險。

**4.1.4跨越第一道門檻與進入鯨魚之腹**

在「湯屋的運作」情節發展中，場景主要以魔女湯婆婆經營的湯屋為主。搭乘電梯來到頂樓，那扇大門後方便是湯婆婆的辦公室。當大門自動打開後，裡頭傳來了聲音，要她快進去，但千尋卻依舊害怕得不敢移動半吋，最後是有一股魔力硬揪著她的領子才被拖了進去。滑過長長的走廊，魔力在經過一扇門之後戛然消失，千尋呀的一聲摔倒在柔軟的地毯上。她坐起身子，撫著發疼的後腦杓。這裡是一個富麗堂皇的辦公室，千尋抬頭一看，正坐在辦公桌前埋首於文件堆的那個人，應該就是湯婆婆。她鼓起勇氣，就像對鍋爐爺爺那般，要求湯婆婆讓她在這裡工作。只見湯婆婆手指輕輕一揮，千尋的嘴巴就像拉上拉鍊一般說不出任何一句話。湯婆婆輕蔑一笑，告訴她這裡是四方神明來泡湯放鬆的地方，根本不可能雇用好吃懶做的人類，並不斷羞辱千尋的爸媽，或是出言恫嚇她在這裡工作是多麼的辛苦。但白龍告訴過千尋，想在這裡生存就必須與湯婆婆訂定契約，儘管她百般刁難，也要堅定自己的立場絕不放棄。最後湯婆婆終於受不了千尋一再大聲嚷嚷而吵醒了自己的兒子，於是便答應與她訂定契約，但只要千尋膽敢喊累或是偷懶，就要將她變成小豬。簽下契約的千尋，由白龍介紹給全湯屋的所有員工認識，只是一個人類竟然跑到這裡工作，這讓大夥都非常的不以為然。

終於正式成為湯屋的一份子，面對前方未知的一切，千尋知道這是唯一能夠解救爸媽與自己的道路，儘管再不安定，她也只能勇敢的走下去。此時的爸爸媽媽已被變成豬，圈養在湯屋的豬欄。千尋為了生存與拯救父母，在白龍的指導與幫助下，與湯婆婆談好條件，簽約成為湯屋員工，開始在湯屋的工作。

分析:湯婆婆在此擔任門檻守衛的工作，對千尋百般刁難，湯婆婆是掌管整個湯屋的一個老女人，視錢如命。而千尋能夠謹記白龍的話，不斷請求湯婆婆讓她在這裡工作，可見她的意志堅定，抑不像之前那般的怯弱。最後湯婆婆答應訂定契約，千尋成功跨越了第一道門檻，象徵了千尋終於正式踏入鯨魚之腹(湯屋)，正式走上解救爸媽的艱辛旅程。

**4.2啟蒙**

**4.2.1試煉之路**

簽約後的隔天，千尋和小玲被指派清掃大浴池，這是份苦差事，因為大浴池是專門給那些很髒的客人們使用，上面的陳年汙垢是任何人都不想去碰的。就在當晚，腐爛神來到了湯屋，而千尋的第一份工作，便是在大浴池為臭氣沖天、人人都不願意接近的腐爛神服務，千尋雖然也怕臭，卻只希望為對方洗淨身心的疲憊。在清洗的過程中，千尋竟然意外發現腐爛神的身體上有根刺，湯婆婆見狀猜測這名客人並不是腐爛神，進而發動全體員工替他拔除，從刺中拔出大量垃圾，原來這位客人不是腐爛神，而是受到太多垃圾污染的河神。河神在洗滌之後身心俱淨，感到非常的高興，並以「靈丹」作為回報千尋的禮物。

然而，孤獨寂寞、帶著面具的無臉男不知自己究竟要尋找什麼、想要什麼，在湯屋裡頭大吃大喝也填不飽肚子，面對不斷向他要金子，眼中盡是貪婪的湯屋員工，無臉男終於兇性大發。無臉男真正在意的其實是當初唯一會跟他說話，並邀請他進來的千尋。無臉男以為用金子及美食也能討千尋歡心，但他錯了。千尋為了帶他離開這個只認得金錢的惡劣環境，便給他吃了半顆靈丹，只有純真善良的千尋真正關心他。

分析: 正式成為湯屋的一員，千尋必須從最根本做起。就像一個打雜的，什麼事都得做。但像她這樣一個從都市來的小孩，哪裡會做這些粗活呢？用濕抹布擦地板，當其他人都已經來回第二趟時，千尋才剛從跌倒中撐起身子，笨手笨腳的她在全湯屋人眼裡，就像是一個笑話。而當所有人都不敢接近腐爛神、避之唯恐不及的時候，大家都把責任推到了千尋這個菜鳥身上。當千尋在臭氣沖天的大浴池裡忙得焦頭爛額時，全湯屋的人都只佇立在樓上圍觀，他們全都在看好戲，想看千尋究竟會如何處理。千尋當然也怕臭，但她依舊接下這個艱難的任務，並且用心完成。也之所以這樣，千尋在將腐爛神淨化回河神後，便得到了作為謝禮的靈丹。

**4.2.2向父親贖罪、神化與終極恩賜**

白龍偷錢婆婆的印璽被追殺受傷，千尋為了救重傷的白龍而前往沼底，希望錢婆婆能原諒白龍，解除魔咒讓白龍恢復元氣。白龍和千尋一樣，某天誤入了這個世界。為了學魔法，而成為湯婆婆的徒弟，名字遭到剝奪並忘了自己是誰。湯婆婆對白龍下了魔法，利用他為自己做壞事，指使他去偷了姊姊錢婆婆的印章。錢婆婆為追討印章，侵入湯婆婆住宅，把她的胖兒子變成小胖鼠。白龍受傷生命垂危，湯婆婆覺得白龍已無利用價值，便打算要處理掉他。千尋極力維護，並給白龍吃剩下的半顆靈丹。千尋為了幫助白龍，自告奮勇去找錢婆婆，要把印章還給她並請求她原諒白龍。錢婆婆是劇中善良的代表，住在寧靜安詳的遠方，開心的接待千尋和她的同伴們。錢婆婆為了給千尋前進的勇氣，和大家一起編織幸運髮帶送給千尋。帶著錢婆婆的祝福一起離開沼底準備返回湯屋，在要離開時，已痊癒的白龍來接千尋回去。當千尋騎在白龍的身上時，一股熟悉的感覺從心底深處油然而生，喚起了千尋對白龍兒時的回憶，原來小時候掉進的河裡，就是白龍將她救起來的。白龍也因為記起了自己的真實名字，得以離開這個世界，並答應千尋將來一定能在人間重逢。

**4.3回歸**

**4.3.1魔幻脫逃、外來的救援**

千尋一行人順利回到湯屋，外頭已站滿了人，他們都是在等千尋平安歸來。其中最開心的，應該就是湯婆婆了吧。白龍依照約定，將湯婆婆的兒子給平安帶回來，條件便是要她將千尋的父母變回人類，並讓他們回到人間。千尋透過猜謎的方式，破解湯婆婆的魔咒，因而解救了自己和父母，一家終於能離開神靈世界。

　　白龍牽著千尋的手，來到當初那片大草原，此時的水已經退了。微風輕拂，還帶有草原特有的清新芬芳。面對即將到來的分別，兩人並沒有流露出哀傷的神情。白龍已重新找回自己的名字，他會和湯婆婆商量不再做他的徒弟，如此便能重新返回人間。

分析: 故事來到了尾聲，千尋等人平安的回到湯屋，也依照約定將湯婆婆的兒子給平安帶了回來。此時我看見全體湯屋的人，在看見千尋等人歸來後無不歡欣鼓舞，我想是千尋改變了大家，她從一個什麼都不懂事的小女孩，藉由自己的努力而獲得了大家的認同與關愛，這是她在湯屋所學到最寶貴的一課。

**4.3.2跨越回歸門檻**

　　白龍告訴千尋，接下來的路只能自己走回去，照著原路走就好。但千萬切記，途中絕對不能回頭，直到出了山洞口。他們兩人相視一笑，相約人間重逢，白龍便輕輕鬆開千尋的手，目送著她一步一步遠離自己的視線，過了小溪之後，越走越遠，穿越原先走過的廢棄主題公園到隧道前，千尋終於看見了變回人類的爸爸媽媽。她開心的抱著爸媽，眼淚幾乎要奪眶而出，但爸媽卻像是什麼事情都沒發生一般，不知道自己的女兒歷經了多少風風雨雨。在即將進入隧道前，千尋曾短暫佇足了一會兒，本想回頭的她立刻想起白龍的微笑，便深吸了一口氣繼續向前走。

**4.3.3自在的生活**

　　穿過長長的隧道，畫面與最初他們進來時相同，彷彿甚麼都沒發生一樣，走出山洞口，爸爸便發現停在前方的轎車上面佈滿了枯枝落葉，車內皮椅上也全是灰塵，爸爸呢喃著不知是誰在惡作劇。但千尋清楚的知道，看樣子他們是真的消失一陣子了。

　　爸爸媽媽都上了車，發動引擎，他們催促著還佇立在山洞口前的千尋快上車。而千尋只是注視著眼前這個山洞口，想起這幾天她所經歷過的。微微一笑，在她轉頭離開的瞬間，還能清楚看見當初那條大家一起編織的髮帶，在陽光的照射下，漾著微微的光芒。

**五、結論與建議**

**5.1結論**

經由以上分析後，統整為表格顯示，有紅點表示符合的歷程

表2神隱少女歷程比對分析表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **啟程** | **歷程的召喚** |  |
| **拒絕召喚** |  |
| **超自然的助力** |  |
| **跨越第一道門檻** |  |
| **鯨魚之腹** |  |
| **啟蒙** | **試煉之路** |  |
| **與女神相會** |  |
| **狐狸精女人** |  |
| **向父親贖罪** |  |
| **神化** |  |
| **終極恩賜** |  |
| **回歸** | **拒絕回歸** |  |
| **魔幻逃脫** |  |
| **外來的救援** |  |
| **跨越回歸的門檻** |  |
| **兩個世界的主人** |  |
| **自在的生活** |  |

在分析完神隱少女主角歷程後，發現，在啟程階段五個歷程都相符合，而啟蒙階段，並沒有與女神相會、狐狸精女人的歷程，而最後的回歸階段，也沒有拒絕回歸，和兩個世界的主人的歷程。大致上來說，神隱少女與坎伯的英雄歷程的十七個歷程中僅有四個沒有，有76%符合坎伯的英雄歷程，所以拿坎伯的英雄歷程來做非英雄動畫劇本發想，也是可行的。

如果讀者看過夠多的電影，就會發現很多編劇並不滿足於傳統的結構。他們會故意將其中幾個階段顛倒，或是把後面的階段提到前面，以提升戲劇的效果。最常見的例子就是英雄的歷程中，許多作品喜歡把第二個階段「拒絕接受召喚」拉到故事開頭，然後才回頭去講述第一個階段。這種做法的好處是故事的開場就會很緊張，而不是都從「平凡人的世界」開始。

千尋由於從小受到父母的保護和溺愛，她在故事一開始表現相當膽小懦弱與任性。喜歡黏著母親，就像個長不大的小女孩，簡直是現代社會許多家庭的孩子縮影，在父母的嬌寵下，不懂的人與人之間相互尊重的道理與感謝之心。在父母雙雙失態發生錯誤面臨困境，面對未來的不知所措，在這逆境之下發揮求生存的堅強意志，慢慢的建立勇氣變得堅強，千尋這趟旅程可謂之生命的修練之旅，在其中學會付出，學會感恩及幫助別人與如何去愛，以及應付大大小小困境的不氣餒的勇氣，對現代人而言真的是一個非常正面的成長例子。經由分析的結果，千尋的確符合坎伯理論中英雄旅程的定義，她也能稱為小小英雄的代表之一。

**5.2建議**

1. 本研究是採內容分析法，內容大多以現有的文獻來做分析，並沒有實地去運來坎伯的英雄歷程來做動畫劇本的構想，希望未來能朝自己構想劇本來做研究，動畫創作與其紙上談兵，還不如實地操作來的有用，畢竟經過實地去做動畫，才能實地去體會動畫創作的各總深奧理論。
2. 由於時間有限，本研究只單方面探討神隱少女主角歷程作分析，希望往後能在多分析幾部動畫，才能來做分析比對，這樣出來的結論才能更加趨於客觀。

**參考文獻**

1. 宮崎駿，神隱少女動畫設定大全集，德間書店，2001
2. 宮崎駿，折返點1997~2008，東販出版，2010
3. Joseph Campbell著，朱侃如譯。千面英雄，立緒出版，1997。
4. 林麗娟。宮崎駿日本動畫作品賞析－以「神隱少女」為例，嘉義大學通識學報5期，2007。
5. Jung Carl著，鞏卓軍譯，人及其象徵，立緒出版，1999。
6. 湯禎兆。「神穩少女」的大千世界，電影欣賞，2002。
7. Murray Stein著，朱侃如譯，榮格心靈地圖，立緒出版，1999。
8. 山中康裕，王真瑤譯。哈利波特與神隱少女－進入孩子的內心世界，心靈工坊。2006。
9. 曾曬淑。身體變化：西方藝術中身體的概念與意象，南天出版社，2004。
10. 黃勝鳴。國民小學學生英雄概念之研究--以台南地區六年級學生為例，國立花蓮師範學院社會科教學碩士論文。2003。
11. Carlyle T著，何欣譯。英雄與英雄崇拜，國立編譯館。1997。
12. 王君玲。動畫電影之價值認知結構研究，成功大學企業管理研究所碩士論文，2005。
13. 曾家駿，日本超現實動畫之敘事建構-以《火影忍者》為例，世新大學資訊傳播研究所碩士論文。2006。
14. 周鮚。動畫電影分析，暨南大學出版社，2007。
15. 徐嘉廉。美國好萊塢超級英雄電影之研究，淡江大學美國研究所碩士班論文。2008。
16. Paul Wells，張裕幸、黃俊榮譯。《動畫達人二部曲─劇本寫作》，台北:胡同書局。頁6，2007。
17. 翁毓欣。動畫故事發想的創意方法，畢業碩士論文。國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系碩士班，頁13，2009。
18. 千與千尋-千之神隱，上網日期:2012年12月7號，<http://www.geocities.jp/sentochihironokamikakushi_hk/>
19. 莊絢淳。英雄角色的創造與歷程-神劍闖江湖以及幽遊白書之內容分析，國立台灣科技大學 設計研究所畢業碩士論文。2009。