

南華大學社會科學院傳播學系

碩士論文

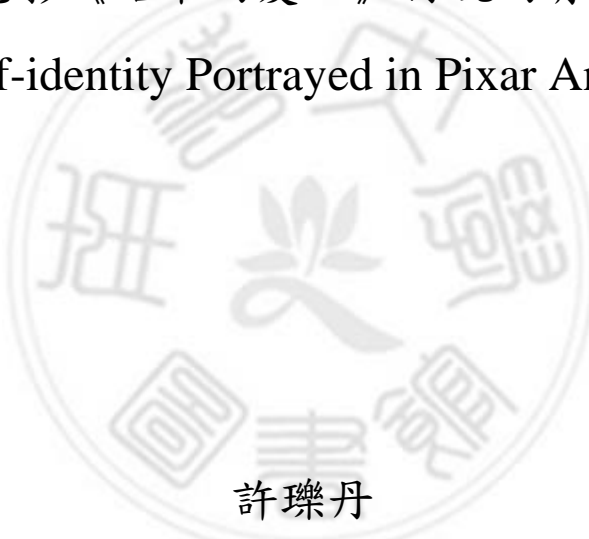
Department of Communication

College of Social Sciences

Nanhua University

Master Thesis

皮克斯動畫電影《路卡的夏天》再現的青少年自我認同
Adolescent Self-identity Portrayed in Pixar Animation "Luca"



許璫丹

Li-Dan Hsu

指導教授：張裕亮 博士

Advisor: Yu-Liang Chang, Ph.D.

中華民國 112 年 7 月

July 2023

南華大學

傳播學系

碩士學位論文

皮克斯動畫電影《路卡的夏天》再現的青少年自我認同
Adolescent Self-identity Portrayed in Pixar Animation "Luca"

研究生：許璫丹

經考試合格特此證明

口試委員：杜聖輝

張裕亮

張子揚

指導教授：張裕亮

系主任(所長)：張裕亮

口試日期：中華民國 112 年 6 月 26 日

謝詞

首先，誠摯的感謝指導教授裕亮博士，悉心的教導使我得以一窺傳播研究領域的殿堂，不時的討論並指點我正確的方向，使我在撰寫論文中獲益匪淺，教授對學問的嚴謹更是我輩學習的典範，能跟隨裕亮教授一起研究是我的福報造化。更要謝謝口試委員子揚教授、聖聰教授以及裕亮教授精準的指出我研究中的缺失，讓我得以用不同角度思考研究內容，並在我迷惘時為我解惑，因為有您們的引領與指導，使得本論文能夠更加完整而嚴謹。

本論文的完成，最要感謝碩班同學們：充滿教育愛的筱嵐、佩鳳、意文，一路走在前面，提醒我們許多完成論文需要注意的「眉眉角角」，尤其是最後階段筱嵐、佩鳳的鼎力相助，只能感恩再感恩。謝謝詠怡、嘉倫、政宏、秋薇、建蓉以及家勇的互相陪伴與打氣。兩年的日子，線上或假日共同研究的生活點滴，學術討論、日常閒談、各地美食點心、趕報告及論文的革命情感，因工作太忙論文沒有進度的自我譴責……，點點滴滴累積成絢麗多彩的研究生活，感謝大家的陪伴，你們加油打氣的笑語我銘感在心，不知道往昔累積多少功德才能跟你們在碩士班同班；還要感謝傳播所的全能系助梵韋幫忙處理論文發表的細節事項。

謝謝介紹我到南華大學就讀的同事昌明主任在硬體及軟體上的支援，以及文欣老師的經驗傳授。而好友敏慧、芸嬌、麗君、郁尹、晴宜、怡婷、芳妮、東嘉、品希、玉萍、幸慧姊、美馨姊以及臉書上的好友們不時傳來的溫暖訊息，更是令人感動，在此一併致謝。

老公跟孩子在背後的默默支持更是我前進的動力，謝謝你們的體諒與包容，讓我假日能心無旁騖撰寫論文。還有親愛的哥哥、嫂嫂及妹妹們，謝謝你們幫忙照顧遠在高雄雙親，讓久未返家探望雙親的我能安心做研究。最後，要謝謝日以繼夜堅持完成論文的自己，辛苦不會白費，我終於畢業啦！

謹以此文獻給我摯愛的家人與好友。衷心的祝福各位平安、健康、喜樂，期待有緣再相見。

學生 許瓏丹 謹誌
南華大學社會科學院傳播所
中華民國 112 年 7 月

摘要

本研究旨在探索皮克斯動畫電影《路卡的夏天》中的青少年自我認同與族群文化認同。這部電影描述了海怪少年路卡和他的朋友艾柏托在義大利海濱小鎮的冒險故事。通過分析角色、情節和象徵元素，本研究試圖深入了解這部電影呈現了哪些青少年自我認同與族群文化認同。

本研究探討動畫電影《路卡的夏天》中，主角路卡自我認同與族群文化認同的展現方式。首先，針對自我認同的探討，研究發現路卡的成長過程符應艾瑞克森心理社會發展論，透過主角路卡對於自身海怪與人類雙重身分的探索，展現了他在身分矛盾與掙扎中的自我認同與統合。此外，路卡不受海怪家庭與小鎮人類對彼此誤解的限制，努力突破並建立自我認同的獨特性。

其次，對於族群文化認同的呈現，電影描繪了特定族群的文化背景和地理環境，強調了族群文化的認同和歸屬感。透過呈現不同族群的日常生活方式、特定的傳統、價值觀和慶典活動，電影展示了特定族群的文化身分和傳統價值觀念。同時，電影也透過展示不同族群間的文化衝突和融合，揭示族群文化認同的多元性和變異性。

最後，本研究的發現對於理解動畫電影中的自我認同探索具有重要意義。它提供了對青少年在面對內在衝突和外界壓力時如何尋找和接納自己的過程的深入洞察。這對於青少年發展、教育和心理健康等領域具有實踐和理論意義。

關鍵字：皮克斯動畫電影、青少年自我認同、符號學分析、鏡頭分析

Abstract

This study aims to explore adolescent self-identity and cultural group identity in Pixar's animated film "Luca". The film narrates the adventures of a sea monster named Luca and his friend Alberto in a small Italian seaside town. Through analyzing characters, plot, and symbolic elements, this research seeks to understand the representations of adolescent self-identity and cultural group identity within this film.

Initially, this study explores how the protagonist, Luca, expresses his self and cultural identity in "Luca". Regarding self-identity, the research finds that Luca's growth process aligns with Erikson's psychosocial development theory. Through Luca's exploration of his dual identity as a sea monster and human, he manifests his struggle and integration within his self-identity. Moreover, Luca is not bound by the misunderstandings between his sea monster family and the human townsfolk. Instead, he strives to establish his unique self-identity.

Secondly, regarding cultural group identity, the film depicts the cultural background and geographical environment of specific groups, emphasizing cultural identity and a sense of belonging. By presenting the daily lifestyle, specific traditions, values, and festival activities of different groups, the film showcases their cultural identities and traditional values. Simultaneously, the film reveals the diversity and variability of cultural group identity by demonstrating cultural conflicts and fusion among different groups.

Lastly, the findings of this study hold significant implications for understanding self-identity exploration in animated films. It provides deep insights into the process of how adolescents seek and accept themselves in the face of internal conflicts and external pressures. This has practical and theoretical significance in the fields of adolescent development, education, and mental health.

Keywords: Pixar Animated Film, Adolescent Self-identity, Semiotic Analysis, Shot Analysis

目錄

謝詞.....	I
摘要.....	III
Abstract.....	V
目錄.....	VII
圖目錄.....	IX
表目錄.....	XV
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究問題與假設.....	5
第三節 研究流程.....	7
第四節 章節安排.....	8
第二章 文獻探討.....	9
第一節 皮克斯動畫電影發展歷程.....	9
第二節 青少年自我認同理論.....	19
第三節 族群文化認同.....	26
第四節 相關文獻探討.....	31
第三章 研究方法.....	35
第一節 研究對象.....	35
第二節 電影劇情及角色介紹.....	37
第三節 符號學分析.....	43
第四節 鏡頭分析.....	51
第四章 文本分析.....	65
第一節 《路卡的夏天》再現的青少年自我認同.....	65
第二節 《路卡的夏天》再現的族群文化認同.....	97

第五章 結論.....	105
第一節 研究成果.....	105
第二節 研究限制與建議.....	112
參考文獻	115
中文部分.....	115
英文部分.....	116



圖目錄

圖 1.1：研究流程圖	7
圖 3.1：索緒爾(Saussuer)的符號結構圖	45
圖 3.2：索緒爾(Saussuer)的符號兩軸關係圖	46
圖 3.3：皮爾斯 (Peirce) 的符號結構示意圖	47
圖 3.4：羅蘭·巴特(Roland Barthes)的符號學理論示意圖	49
圖 3.5：極遠景鏡頭	52
圖 3.6：遠景鏡頭	53
圖 3.7：全景鏡頭	54
圖 3.8：中遠景鏡頭	54
圖 3.9：中景鏡頭	55
圖 3.10：中特寫 (近景) 鏡頭	55
圖 3.11：特寫鏡頭	56
圖 3.12：極特寫鏡頭	57
圖 3.13：高角度畫面	58
圖 3.14：低角度畫面	58
圖 3.15：水平角度畫面	59
圖 3.16：側角度畫面	59
圖 3.17：鳥瞰畫面	60
圖 3.18：平移運鏡畫面	61
圖 3.19：提升運鏡畫面	61
圖 3.20：追蹤運鏡	62
圖 3.21：推軌運鏡畫面	63
圖 3.22：伸縮運鏡拉近畫面	63
圖 3.23：伸縮鏡頭拉遠畫面	64

圖 3.24：升降鏡頭畫面	64
圖 4.1：路卡看著水面上航行的船隻（近景鏡頭）	66
圖 4.2：路卡百無聊賴坐在石頭上吹泡泡（中景鏡頭）	67
圖 4.3：路卡抬頭望著船隻航行過的痕跡（近景鏡頭）	68
圖 4.4：路卡發現鬧鐘徘徊觀察（中特寫鏡頭）	68
圖 4.5：路卡又拾獲人類物品非常開心（全景鏡頭）	69
圖 4.6：路卡感到驚恐(近景鏡頭)	71
圖 4.7：路卡感到迷惘(近景鏡頭)	71
圖 4.8：路卡否認自身感受(全景鏡頭)	71
圖 4.9：路卡對陸地的不捨(全景鏡頭)	71
圖 4.10：路卡失眠(近景鏡頭)	71
圖 4.11：路卡決定再次探索陸地(全景鏡頭)	71
圖 4.12：路卡在上岸與回去牧魚兩難狀態中(特寫鏡頭)	72
圖 4.13：路卡決定奮力一搏，勇敢上岸(特寫鏡頭)	72
圖 4.14：路卡上岸後慢慢觀察手部變化(近景鏡頭)	73
圖 4.15：路卡的背部變化(特寫鏡頭)	73
圖 4.16：路卡尾巴變成腳的全景(全景鏡頭)	73
圖 4.17：路卡的足部特寫(特寫鏡頭)	73
圖 4.18：艾柏托教路卡走路(全景鏡頭)	73
圖 4.19：路卡自己練習走路(全景鏡頭)	73
圖 4.20：路卡向艾柏托坦言他很想上學(中景鏡頭)	74
圖 4.21：穿著人類怪異服裝的艾柏托從背後出現（近景鏡頭）	75
圖 4.22：艾柏托透過面罩凝視路卡（主觀鏡頭）	76
圖 4.23：路卡以為人類要對他不利極度驚恐（高角度鏡頭）	76
圖 4.24：路卡看著艾柏托上岸模糊的影像（低角度鏡頭）	77

圖 4.25：路卡凝視著上岸的艾柏托（中景鏡頭）	78
圖 4.26：艾柏托以路卡的牧魚杖將他拉出水面。（低角度鏡頭） ...	79
圖 4.27：路卡第一次看到陸上的景象（遠景鏡頭）	79
圖 4.28：路卡靜靜感受陸地上風景的表情（特寫鏡頭）	80
圖 4.29：路卡下定決心離家追夢(近景鏡頭)	81
圖 4.30：三人正式決定組隊參加後伸出手打氣（特寫鏡頭）	81
圖 4.31：艾柏托向茱莉亞自我揭露海怪身分（中景鏡頭）	82
圖 4.32：艾柏托心痛路卡否認自己的海怪身分(側角度鏡頭)	82
圖 4.33：路卡內疚的表情(中景鏡頭)	83
圖 4.34：路卡與茱莉亞擔心艾柏托的表情(全景鏡頭)	83
圖 4.35：艾柏托躲避攻擊離去時的心痛表情。（特寫鏡頭）	83
圖 4.36：同為海怪身分時的恣意奔放（遠景鏡頭）	84
圖 4.37：同為人類身分時的互相扶持（遠景鏡頭）	84
圖 4.38：路卡和茱莉亞一起看書（觀點鏡頭）	84
圖 4.39：茱莉亞帶給路卡全新的世界觀(側角度鏡頭).....	84
圖 4.40：媽媽擔心路卡安危不斷告誡(中景鏡頭)	85
圖 4.41：獲得家人支持去上學的路卡(客觀鏡頭)	85
圖 4.42：鎮上以捕殺海怪為目標的惡霸們(中景鏡頭)	85
圖 4.43：小鎮居民撕毀獵殺海怪的傳單(客觀鏡頭)	85
圖 4.44：海底藍綠清澈（遠景鏡頭）	86
圖 4.45：陸地鮮豔暖色（遠景鏡頭）	86
圖 4.46：路卡原是海怪外型（升降鏡頭）	86
圖 4.47：路卡變身人類中（升降鏡頭）	86
圖 4.48：路卡參加大胃王比賽（平視鏡頭）	87
圖 4.49：路卡參加自行車比賽（追蹤鏡頭）	87

圖 4.50：海洋的二元符號結構圖	89
圖 4.51：陸地的二元符號結構圖	89
圖 4.52：星星的二元符號結構圖	90
圖 4.53：路卡自揭露海怪身分（近景鏡頭）	91
圖 4.54：小鎮居民看到海怪吃驚的表情（低角度鏡頭）	91
圖 4.55：路卡的媽媽要他保證自身安全（客觀鏡頭）	91
圖 4.56：路卡驚喜馬上承諾（全景鏡頭）	92
圖 4.57：火車向前抬頭看見雨後的陽光（推軌鏡頭）	92
圖 4.58：路卡在學校老師及同學前顯露海怪身分（全景鏡頭）	92
圖 4.59：媽媽強調她知道什麼才是對路卡好（低角度鏡頭）	93
圖 4.60：路卡以玻璃杯探索周圍世界（平移鏡頭）	93
圖 4.61：三人即將分開的依依不捨（水平角度鏡頭）	94
圖 4.62：三人分享騎摩托車的喜悅（近景鏡頭）	94
圖 4.63：路卡徜徉在天文科技的知識幻想中（低角度鏡頭）	94
圖 4.64：義大利童話人物（中遠景鏡頭）	94
圖 4.65：路卡比游泳（中遠景鏡頭）	95
圖 4.66：路卡參加大胃王比賽（全景鏡頭）	95
圖 4.67：路卡騎自行車（近景鏡頭）	95
圖 4.68：路卡勇敢揭示海怪身分（近景鏡頭）	95
圖 4.69：路卡轉身迎向學校新生活（推軌鏡頭）	95
圖 4.70：海怪主食是海草（中景鏡頭）	97
圖 4.71：人類主食是義大利麵（特寫鏡頭）	97
圖 4.72：海怪的衣服是海草編織（全景鏡頭）	97
圖 4.73：人類的衣服是棉質（中景鏡頭）	97
圖 4.74：海怪住在海底岩洞中（全景鏡頭）	97

圖 4.75：人類住在房子裡（遠景鏡頭）	97
圖 4.76：海怪用尾巴游泳移動（中遠景鏡頭）	98
圖 4.77：人類用雙腳或交通工具移動（全景鏡頭）	98
圖 4.78：Vespa 摩托車的符號分析圖	99
圖 4.79：海怪們畜牧魚群、種植海草（遠景鏡頭）	99
圖 4.80：義大利濱海小鎮日常之一（平移鏡頭）	100
圖 4.81：義大利濱海小鎮日常之二（平移鏡頭）	100
圖 4.82：居民玩撲克牌（平移鏡頭）	101
圖 4.83：居民喝義式咖啡（平移鏡頭）	101
圖 4.84：波特羅梭港盃鐵人比賽（平移鏡頭）	101
圖 4.85：飼養螃蟹參賽（平移鏡頭）	101
圖 4.86：各種獵殺海怪的視覺意象（特寫鏡頭）	102
圖 4.87：艾柏托以不雅句問候大人（平移鏡頭）	103
圖 4.88：路卡以不雅句問候大人（中景鏡頭）	103
圖 4.89：茱莉亞帶路卡接觸書本（特寫鏡頭）	103
圖 4.90：茱莉亞希望路卡別再涉險（特寫鏡頭）	103
圖 4.91：茱莉亞用叉子吃麵（特寫鏡頭）	103
圖 4.92：艾柏托用手吃麵（近景鏡頭）	103

表目錄

表 2.1：2006 年至 2021 年皮克斯動畫電影與票房·····	11
表 2.2：艾瑞克森心理社會八階段理論·····	21
表 3.1：《路卡的夏天》角色介紹·····	37
表 3.2：皮爾斯符號三種類型·····	48
表 4.1：「海平面」的符號學隱喻分析·····	70
表 4.2：道具的符號學隱喻分析·····	87



第一章 緒論

本章節共分為四節，第一節針對研究議題說明研究背景與研究動機，說明為何研究《路卡的夏天》此動畫電影；第二節說明研究目的並提出研究問題與假設；第三節說明研究流程；第四節為章節安排。

第一節 研究背景與動機

隨著數位資訊時代的到來，環境中充斥著各種來路不明的訊息和未分級的影音資訊，例如：影音串流平台中的抖音、IG 等，或是有線電視的電影台，再家長忙於工作未能協助孩子分類觀看時，容易讓孩子接觸血腥暴力、色情以及歧視等議題，面對心智不成熟的兒童和青少年，這些都可能對他們的思考模式、行為和價值觀產生深遠的影響。英國社會學家 Livingstone 認為，網路媒體與青少年的日常生活已經深度融合，影響了他們的認知、情感和社會行為。同時，這種影響不僅存在於現實生活中，也存在於虛擬世界中，青少年在虛擬世界中的行為和互動也在不斷塑造他們的自我認同和社會角色¹。

進入數位科技時代，傳播方式與速度的變化，讓影音內容在全球範疇內更加普及。影音串流平台和有線電視台，是現代兒童及青少年最常接觸的兩種主要媒體形式，但是若家長及老師未加以把關協助分級分類，這些資訊會大大影響到兒童及青少年的行為、價值觀與自我認同。

因此，研究者發現在眾多傳播影音媒體中，以動畫電影最適合所有兒童及青少年觀看，因為動畫電影以生動的視覺表現，深入淺出的敘事方式，透過孩子的語言包裝各種議題，例如：自我認同、同儕友誼、社會文化、家庭衝突議題，以輕鬆愉快的故事呈現，讓孩子透過動畫電影在潛移默化中學習各種社會議題。根據 Gunter 的研究，動畫電影不僅傳達了豐富的故事內容，也包含了許多社會文化的價值觀和信念，對兒童和青少年的心智發展和社會化過程產生了重要影響²。

¹ S. Livingstone, "On the mediation of everything: ICA Presidential Address 2008," *Journal of Communication*, 59(1), 2009, pp. 1-18.

² B. Gunter. *Media research methods: Measuring audiences, reactions and impact*. Sage, 2000, pp.122-124.

Wells 在其著作《Understanding Animation》中提到，動畫電影通過其視覺化的語言，以直接且感性的方式傳達社會文化的訊息，並以此塑造觀眾的價值觀和認知結構³。

研究者在教導學生同儕間的相處時，曾播放相關動畫電影給學生們以觀賞，從學生的回饋中，發現透過動畫電影，學生能反省自身並學會與同儕相處；當發生衝突時，也能學會如何應應解決，所以研究者更加肯定動畫電影的教育功能。現今，動畫電影不再僅僅是兒童和青少年的娛樂工具，它的社會文化功能也變得越來越重要，因為動畫電影會以正向角度引導孩子學習各種可能面對的議題，例如：同儕相處、家庭衝突與社會關係等。

「動畫」一詞普及於台灣是近數十年的事。但「卡通」與「動畫」兩詞仍常被混淆使用。「動畫」一詞的中文翻譯源自於日本，在二次大戰結束之前，日本把以線條描繪的漫畫式作品被稱之為「動畫」。然而，英語中的"animation"一詞的涵義更為深遠。這個詞源於拉丁語的"anima"，意指"靈魂"，而"animate"則具有"給予生命"的含意。因此，「動畫」一詞可以精確地定義為「將無生命、無法活動的事物賦予生命和動態」。因為這需要大量的創意和技巧，所以動畫中經常出現誇張、變異和奇幻的元素⁴。

動畫電影的功用與傳統電影的功用大致相同，可以進行敘事、娛樂、教育、藝術創作等等。但動畫電影還具有其獨特之處：

一、無限的創造可能：由於動畫不受現實物理規則的限制，創作者可以創造出各種獨特和不可能的角色、場景和情節。《牛津兒童電影手冊》的作者 Buchan 在其書中提到：「動畫電影可以以視覺和聽覺的方式呈現獨特的故事和情感，激發觀眾的想像力和創造力，提供娛樂和消遣⁵。」例如，皮克斯的《海底總動員》將主角小丑魚擬人化，配樂使用鋼鼓和馬林巴琴既奇妙又奔放，充分體現了電影

³ P. Wells. *Understanding Animation*. Routledge, 1998, p.12.

⁴ 黃玉珊，余為政編，*動畫電影探索*（台北市：遠流，1997年），頁19。

⁵ S. Buchan. *The Oxford Handbook of Children's Film*. Oxford University Press, 2013, p.67.

的主題和情感，成功地創造了一種引人入勝的聲音風景，與海底世界的視覺風景相互映襯，不僅深受兒童喜愛，也讓許多成年人回味無窮。

二、教育與價值傳遞：根據國外學者 Pallant 在他 2010 年所著作的《動畫》一書中提到：「電影不僅可以教育觀眾，傳遞知識和價值觀，還可以啟發觀眾思考重要的社會和個人議題⁶。」動畫電影普遍也被用來傳達深遠的教育訊息和價值觀，尤其是針對兒童和青少年。例如，皮克斯的《玩具總動員》系列講述了自我認同、友誼、成長、忠誠和放下的故事，這部作品不只贏得了兒童的熱愛，也引起了許多成年人的共鳴。

三、跨文化交流：動畫電影是一種全球性的媒介，它可以跨越語言和文化的隔閡，將故事傳達給全世界的觀眾。國外學者 Crafton 在《動畫藝術：從米老鼠到美女與野獸》指出：「動畫電影作品不僅是娛樂，也是文化和歷史的重要保存者，反映著特定時代的價值觀和文化傳統⁷。」例如，日本吉卜力動畫的《龍貓》和皮克斯的《可可夜總會》都獲得了全球一致好評。

提到動畫電影，最讓人耳熟能詳的三大動畫產業巨頭是迪士尼、皮克斯以及吉卜力，各自有其獨特的風格和特色吸引廣大影迷；迪士尼動畫以改編自世界各地的民間傳說或童話為主，並帶有強烈的道德教育元素。皮克斯動畫以其高科技的電腦合成影像 CGI 動畫技術而著名（Computer-generated imagery，縮寫：CGI），故事創新和角色設計方面也獨樹一幟，故事內容具有深度的意涵，並帶有濃厚的人文關懷。吉卜力動畫以細膩的手繪動畫和深沉的敘事風格而聞名，並帶有濃厚的社會批判和環保主義的色彩。因此，這三個動畫公司都有各自的特色和風格，每一部動畫作品都有其獨特的藝術價值和觀賞價值。

研究者選取皮克斯動畫電影為主要研究對象，是因為皮克斯電影的魅力不止於視覺特效的獨特，其敘事內容和角色建構也深具層次。皮克斯動畫電影聚焦在

⁶ C. Pallant. *Animated Films*. BFI Publishing, 2010, p.8.

⁷ D. Crafton. *The Art of Animation: From Mickey Mouse to Beauty and the Beast*. Macmillan, 2013, pp.15-18.

家庭關係、友情的價值、自我接受的重要、個人成長的旅程以及變遷與適應等議題。加上皮克斯角色設計的多樣性，每個角色都有自己獨特的性格塑造和發展軌跡，這讓觀眾對故事和角色有更深的共鳴與認同。

皮克斯動畫電影於 2021 年推出了《路卡的夏天》，故事以青少年成長歷程為主題。故事設定在美麗的義大利濱海小鎮，描述了一個關於青少年成長、友誼與自我認同的奇妙冒險。在故事設定中，主角路卡（Luca）是一隻來自海洋的神秘生物，也就是小鎮上人類俗稱的「海怪」。然而，當他踏上陸地時，他就會變成人類少年的形象。這種海怪與人類的雙重身分將影響路卡在整個故事中的自我認同和成長經歷。路卡一成不變的牧魚生活在遇見另一位同樣身分雙重的海怪少年艾柏托（Alberto）時，產生了巨變。透過與艾柏托的友誼，路卡被引領進入人類的世界並開始了他們的夏日冒險。他們挑戰當地特有的鐵人三項比賽，與鎮上的居民建立聯繫，同時也必須面對他們真實身分被揭露的恐懼。

心理學家艾瑞克森（Erikson）認為，青少年階段是自我認同形成的關鍵期，他們需要在探索與承諾之間尋找平衡，以形成穩定的自我認同。而在多元文化的影響下，這個過程可能變得更加複雜。因此，透過分析動畫電影，我們可以了解這種主流媒體如何描繪和處理兒童和青少年面臨的自我認同問題，並探討動畫電影對兒童及青少年的教育功能。

研究者身為青春期的少年的媽媽以及高年級導師的雙重身分，觀賞這部影片時，劇情內容深深觸動我心。基於研究者的角色與責任，研究者試圖從《路卡的夏天》電影中，探究青春期的青少年們必須面臨探索自我身分，並依照個人經驗作出選擇、建立友誼、面對社會壓力以及處理面對這些壓力時種種的情緒變化的議題，並透過一連串鏡頭影像分析、符號學分析及文本分析，來理解青少年在自我認同、友誼以及抵抗社會壓力等方面所面臨的挑戰，並且尋找有效的方法來引導、尊重、接納與輔導這被大量網路資訊餵養長大的世代，陪伴孩子們一起度過青春風暴期。

第二節 研究問題與假設

近年來，許多皮克斯動畫作品深受全球觀眾的喜愛，並且透過這些作品，觀眾可以深入了解角色的內在世界、成長歷程及面對的困境。其中，2021 年上映的《路卡的夏天》，其故事背景設定在義大利沿海的一個小鎮，描述兩個海怪青少年路卡（Luca）和艾柏托（Albert）在夏天時來到人類世界的故事。在人類世界，他們化身為人類，體驗到了人類的生活和文化，並與當地一位女孩茱莉亞(Gulia)結識成為好友，並在她的幫助下參加了當地的鐵人三項比賽。

在參加比賽的過程中，透過路卡和艾柏托在人類世界的冒險歷程，探討了青少年在成長過程中可能面臨的挑戰和困境。三位主角路卡、艾柏托與茱莉亞在尋找自我定位和自我價值中經歷了各種影響自我認同因素的掙扎，包含個人經驗及選擇、家庭關係、同儕關係與社會文化壓力等，並且在這個過程中日漸成熟。

因此，本研究旨在深入瞭解電影《路卡的夏天》中影響青少年自我認同的因素。研究者希望透過對《路卡的夏天》電影中青少年角色的觀察和分析，更深入地了解青少年在尋找自我認同和接受社會認同的過程中面臨的各類議題，並且將這些理解應用到未來的教養與教學實踐中。

本研究問題如下：

研究問題一：探討動畫電影《路卡的夏天》中，主角路卡再現了哪些青少年自我認同？

1-1：動畫電影《路卡的夏天》中，主角路卡探索自我身分與價值的過程符應艾瑞克森(Erickson)心理社會發展論。

1-2：動畫電影《路卡的夏天》中，主角路卡對於自己海怪與人類的雙重身分，在矛盾與掙扎中，建立與統合自己的身分。

1-3：動畫電影《路卡的夏天》中，主角路卡不受海怪家庭與小鎮人類對彼此誤解的限制，嘗試突破並建立自我認同的獨特性。

問題二: 探討動畫電影《路卡的夏天》中，劇情如何呈現族群文化認同？

2-1：動畫電影《路卡的夏天》中，劇情描繪了特定族群的文化背景和地理環境，以強調族群文化的認同和歸屬感。

2-2：動畫電影《路卡的夏天》中，劇情透過呈現特定的傳統、價值觀和慶典活動，展示了特定族群的文化身分和傳統價值觀念。

2-3：動畫電影《路卡的夏天》中，劇情透過展示不同族群之間的文化衝突和融合，探討族群文化認同的多元性和改變。



第三節 研究流程

本研究以質性研究為基礎，透過鏡頭分析、符號學分析蒐集資料，最後分析資料形成有意義之議題。本研究流程共分為九個階段，如圖 1.1 所示。

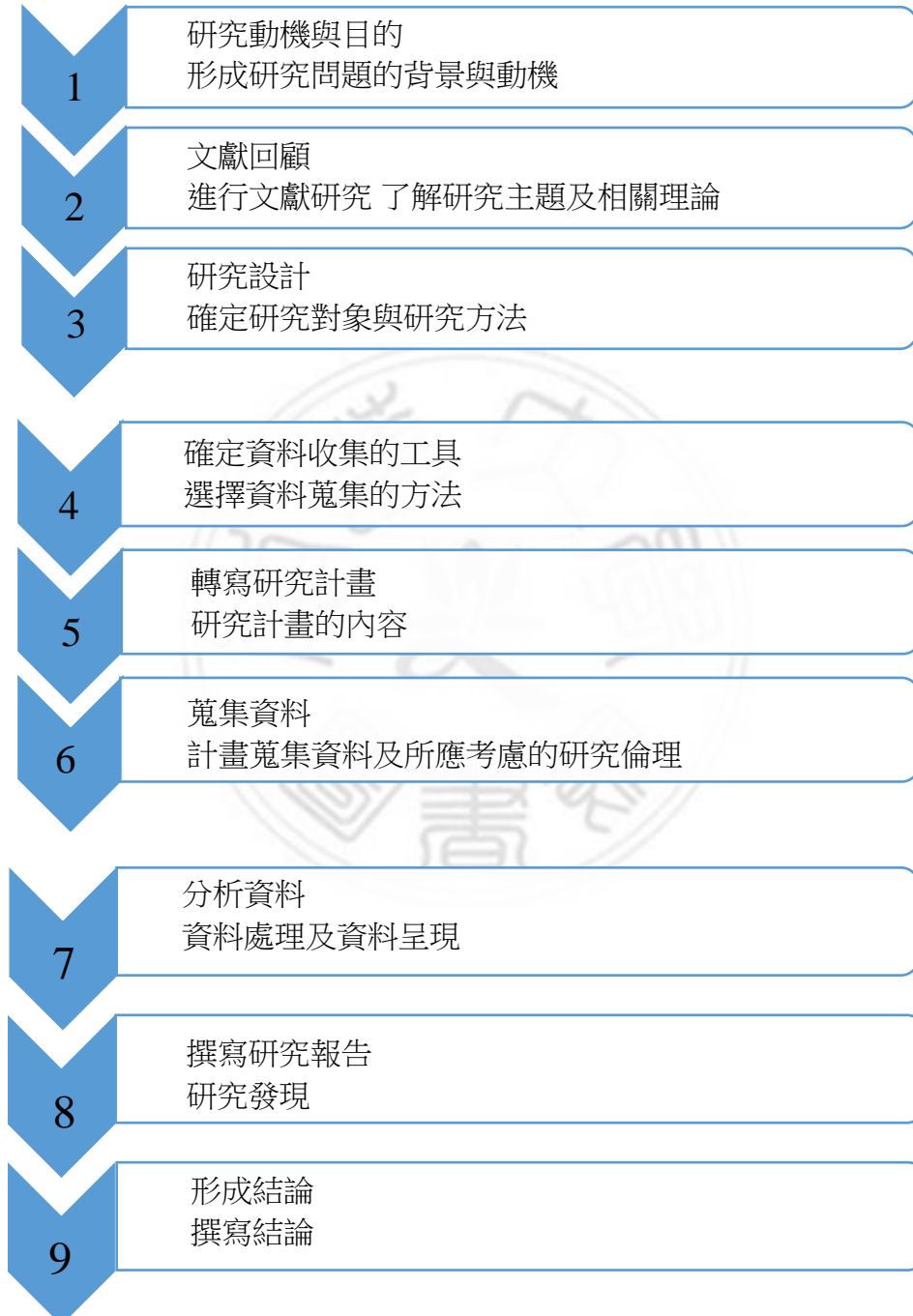


圖 1.1：研究流程圖

第四節 章節安排

本研究旨在探索《路卡的夏天》這部動畫電影中的自我認同議題，並以研究動畫電影為例，以深入瞭解自我認同在影片中的呈現和發展。

本文分為五個章節，第一章為緒論，透過研究背景的描述引出研究背景與動機，形成研究問題與假設，深入了解後提出研究流程圖與章節安排。

第二章為文獻探討，首先探討皮克斯動畫電影發展歷程，接著闡述青少年自我認同理論，再來是闡述族群文化認同理論，最後是回顧其他皮克斯出品的電影中的自我認同相關文獻。

第三章為研究方法，在闡述研究對象以及電影劇情介紹後，運用符號學分析和鏡頭分析，敘述動畫電影《路卡的夏天》如何具體呈現抽象的青少年自我認同形塑過程與族群文化認同意識。

第四章為文本分析法。透過文本分析，探討《路卡的夏天》這部動畫影片如何具體描繪呈現抽象的自我認同與族群文化認同。第一節首先分析影片劇情，觀察其如何再現青少年的自我認同，特別是路卡的自我探索歷程如何與艾瑞克森的心理社會發展論相互呼應，以及他在身份的矛盾與掙扎中，如何建立並統合自我認同。接著分析路卡是如何在不受海怪家庭與小鎮人類對彼此誤解的限制下，積極嘗試突破並建立自我認同的獨特性。接著第二節將探討《路卡的夏天》中劇情如何呈現族群文化認同。電影透過描繪特定族群的文化背景和地理環境，強調了族群文化的認同和歸屬感。此外，電影也透過呈現特定的傳統、價值觀和比賽活動，顯示出特定族群的文化身分和傳統價值觀念，以及不同族群之間的文化衝突和融合，反映出族群文化認同的多元性和改變。

第五章為結論，總結研究的主要發現，回顧研究的目的和問題陳述。同時，我們將討論研究的限制，並提出未來研究的建議。最後，我們將強調本研究對於理解動畫電影中自我認同的重要性和實踐意義。

第二章 文獻探討

本章節分為四個小節，首先由皮克斯動畫電影發展歷程，來探究皮克斯動畫電影為何能成為動畫電影的翹楚；接著是透過艾瑞克森的心理社會發展論，來探討青少年自我認同。；再探討族群文化認同，最後是相關文獻回顧。

第一節 皮克斯動畫電影發展歷程

皮克斯動畫公司的前身，是好萊塢導演喬治·路卡斯在創作《星際大戰》(STAR WARS)時成立的一個電腦圖像部門。初期是一家電腦硬體公司中的小小動畫部門，成員只有約翰·拉薩特(John Lasseter)和幾名技術人員，當時公司主要是開發和銷售動畫製作軟體，也製作廣告短片，但多次面臨解散。直到1986年，蘋果電腦的創始人史蒂夫·賈伯斯收購皮克斯公司(Pixar Inc.)。後來，皮克斯共同創辦人艾德·卡特莫爾(Catmull)認為並不需要「公司」兩字，很快就去掉了這兩個字，正式更名皮克斯(Pixar)。

皮克斯與迪士尼簽訂了長期發行協議，迪士尼將負責皮克斯電影的發行工作。在1990-1999年這十年間，皮克斯開創了電腦動畫時代，3部電腦動畫全球票房12.1億美元。1991年，拉薩特完成了《玩具總動員》(1995)劇情大綱，期間歷經無數次的修改，在1994年完成了新的腳本，皮克斯開始製作史上第一部長片動畫電影，然後製作開始後，故事劇情依然持續在做修正，因為皮克斯始終相信，故事是一部成功的動畫電影最關鍵的要素。1995年，《玩具總動員》上映，成為當年獲利最高的電影，也是第一部獲得奧斯卡最佳原創劇本提名的動畫，這榮耀是對皮克斯「故事為王」理念的肯定，拉薩特更在1996年獲得奧斯卡特殊成就獎，因此，拉薩特和他的團隊認為，動畫電影不一定非要有童話故事般的劇情，而《玩具總動員》印證了他們的看法，這部電影成為了皮克斯的轉捩點，不僅是全球首部由全數位技術製作的電影，也是皮克斯成立以來第一部成功的長片。。

2006年1月25日，皮克斯與華德迪士尼共同宣布，迪士尼將以76億美元收購皮克斯，皮克斯也不負所望，在短短五年內恢復了迪士尼在動畫界的龍頭地位，

製作出一連串賣座大片，包家喻戶曉的《汽車總動員》系列、《料理鼠王》（2007）、《瓦力》（2008）、《天外奇蹟》（2009）、《玩具總動員 3》系列、《海底總動員 2》（2010）等。

當時皮克斯的執行副總裁拉塞特（John Lasseter）在許多訪談中表示：「一部成功的動畫電影有三大要素：精彩的故事腳本、逼真的動畫場景以及打動人心的角色刻畫⁸。」觀眾之所以喜愛動畫電影，除了華麗的電腦動畫特效之外，更重要的是整體故事性足以打動人心，由此可見精彩的故事腳本乃是動畫電影成功的最重要因素。而皮克斯動畫電影已然成為全球動畫電影人的典範。無論是動畫特效技術、創造力、藝術管理的整合等，都已獨步全球。

皮克斯的黃金團隊由科技與藝術的先驅艾德·卡特莫爾 (Ed Catmull)、賦予動畫角色生命的約翰·拉薩特 (John Lasseter)、以及善用名人影響力促進創意發展的史蒂夫·賈伯斯 (Steve Jobs) 所帶領。加上娛樂行銷巨人迪士尼的支持，以及公司不斷精進、創意無限的員工，共同創造了皮克斯令人稱羨的動畫王國⁹。

皮克斯之所以能夠用動畫創造全球超過 150 億美元的票房，仰賴的是創新的製作內容與方式，不斷在故事腳本、角色刻畫、故事場景上精益求精，才能交出如此令人讚嘆的票房成績單。皮克斯的經歷，就像他的動畫電影一樣，過程充滿驚奇，最後以圓滿的歡樂做結尾。自 2006 年起，皮克斯動畫與迪士尼公司合併後，幾乎每年都會推出一部經典長篇動畫作品，截至 2021 年，皮克斯已推出多達 16 部長篇電影動畫，參見表 2.1。

⁸ David A. Price 著，黃維德譯，**皮克斯傳奇**(台北市：時周文化，2009年)，頁 3。

⁹ David A. Price 著，黃維德譯，**皮克斯傳奇**，頁 7。

表 2.1：2006 年至 2021 年皮克斯動畫電影及票房

NO	電影名/發行日	劇情介紹	導演	票房/主題 (美元)
1	<p>Cars 汽車總動員</p>  <p>2006.06.09</p>	<p>《汽車總動員》系列首部電影。主角閃電麥坤是一輛年輕而有野心的賽車，在一場重要比賽中意外迷路，來到雷迪亞特小鎮，認識了前賽車傳奇道森和保時捷莎莉、卡車拖線。與居民互動中，麥坤學會謙虛和與他人建立真正的友誼並共同成長。</p>	<p>約翰·拉薩特 Joe Ranft</p>	<p>461,983,149</p> <p>突破重圍/ 擊敗反派/ 成長/自我認 同 友情</p>
2	<p>料理鼠王 Ratatouille</p>  <p>2007.06.29</p>	<p>一隻名叫小米的小老鼠，他對烹飪有著非凡的熱情。在巧合下，他結識了年輕廚師小林，借助小林的手，小米展現了他的烹飪天賦，與廚房中唯一的女性樂樂一起實現食神夢想。</p>	<p>布拉德·博德 Jan Pinkava</p>	<p>623,722,818</p> <p>冒險/尋找 成長/自我認 同</p>
3	<p>天外奇蹟 Up</p>  <p>2009.05.29</p>	<p>電影敘述痛失老伴的獨居老人卡爾，為完成妻子生前夢想，在房屋面臨拆遷時將木屋改造成氣球屋，前往位於遙遠南美洲的天堂瀑布實現夢想，卻在路途中意外結識小胖子羅素，而後開展的奇妙冒險的故事。</p>	<p>彼特·達克特 鮑伯·彼德森</p>	<p>731,342,744</p> <p>冒險/尋找 成長/自我認 同 親情/愛情</p>

NO	電影名/發行日	劇情介紹	導演	票房/主題 (美元)
4	玩具總動員 3 Toy Story 3  2010.06.18	安迪將上大學，他必須處理童年玩具，玩具陰錯陽差被送到看似天堂幼兒園，實則是有獨裁玩具領導者和懲罰制度的地獄。胡迪與玩具們合作逃離幼兒園成功回到安迪家。劇末，安迪把他的玩具送給一個小女孩。玩具們找到新的歸宿的同時，安迪也學會成長和告別。	李·安克里奇	1,066,969,703 突破重圍/ 擊敗反派/ 冒險/尋找 成長/自我認同 友情
5	勇敢傳說 Brave  2012.06.22	主角梅麗達是一位堅強而勇敢的公主。她對自己的命運感到困惑，拒絕傳統的婚姻安排。為了改變她的命運，梅麗達做出了一個冒險的決定，卻不慎引發了一個古老的詛咒。為了解開詛咒，她必須克服困難並尋找到真正的勇氣。	馬克·安德魯斯 布蘭達·查普曼 史提夫·普賽爾	540,437,063 冒險/尋找 成長/自我認同
6	怪獸大學 Monsters University  2013.06.21	主角麥克和蘇利文他們是大學室友但互相競爭，後來被學院開除。為了復學，他們組隊參加比賽，學到團隊合作的重要。雖然最終沒有贏得比賽，但他們獲得了友誼、努力和自我發現與成長的寶貴經驗。	丹·斯坎隆	744,229,437 突破重圍/ 擊敗反派/ 冒險/尋找 成長/自我認同 友情

NO	電影名/發行日	劇情介紹	導演	票房/主題 (美元)
7	腦筋急轉彎 Inside Out  2015.06.19	故事描述 11 歲的女孩莉莉與她腦海中的五個情緒：樂、怒、憂、驚和厭。當她和家人搬到新城市時，情緒們面臨了困惑和挑戰。在一次冒險中，樂樂迷失在莉莉的記憶迷宮中，其他情緒必須合作尋找樂樂，並學會理解和接受各種情緒的重要性。	彼特·達克特 Ronnie del Carmen	857,611,174 冒險/尋找 成長/自我 認同
8	恐龍當家 The Good Dinosaur  2015.11.25	阿諾是一隻膽小的恐龍，在一次意外中與人類男孩斯皮克結為朋友。阿諾和斯皮克為了回到自己的家，展開了一個驚險的旅程。他們遇到了各種危險和困難，同時也認識了許多奇特而友善的生物。這個旅程讓阿諾發現自己的勇氣和力量，同時學會了關愛和接納他人。	Peter Sohn	332,207,671 冒險/尋找 成長/自我 認同 友情
9	海底總動員 2： 多莉去哪兒？ Finding Dory  2016.06.17	《海底總動員 2》朵莉與奈莉、馬林一起前往加利福尼亞的海洋生物保護所，在那裡遇到了各種有趣和危險的海洋生物。多莉運用她獨特能力，克服困難找到家人線索。在旅程中，朵莉學會相信自己，並體會到家庭的重要性。	安德魯·斯坦頓	1,028,570,889 突破重圍/ 擊敗反派/ 冒險/尋找 成長/自我 認同 友情/親情

NO	電影名/發行日	劇情介紹	導演	票房/主題 (美元)
10	Cars 3 :  閃電再起 2017.06.16	長江後浪推前浪，麥昆有將被淘汰的危機感。在一場嚴重事故後，他決心重新訓練自己。麥昆和一位有潛力的年輕賽車教練克魯茲合作，一起追求勝利和超越自我，經歷了艱辛的訓練和心靈的掙扎，最終展現了真正的競爭力。	布萊恩·費	383,834,481 突破重圍/ 擊敗反派/ 冒險/尋找 成長/自我 認同 友情
11	可可夜總會 Coco  2017.11.24	一個夢想成為音樂家的男孩米高，卻生活在一個禁止音樂的家族中。在墨西哥的「亡靈夜」，米高不小心進入了亡靈世界。他在那裡遇見已故的音樂家埃克托，與他一同解開家族秘密。米高必須獲得家人的祝福，回到現世。這個冒險帶領米高發現了家族的重要性，並學會珍惜家人的情感連結。	李·安克里奇	807,082,196 冒險/尋找 成長/自我 認同 親情
12	超人特攻隊 Incredibles 2  2018.06.15	家庭中的超能力英雄們面臨新的挑戰，以保護超能力者的合法地位。這次，海倫成為了超級英雄的代表，而鮑伯則照顧三個孩子。對抗敵人的過程中，他們發現一個關於未來超能力的家庭秘密。他們必須團結，才能擊敗敵人守護家庭。	布萊德·博德	1,242,598,825 突破重圍/ 擊敗反派/ 成長/自我 認同 親情

NO	電影名/發行日	劇情介紹	導演	票房/主題 (美元)
13	玩具總動員 4 Toy Story 4  2019.06.21	故事發生在安迪離家展開大學生涯，玩具們輾轉來到愛惜玩具的小女孩邦妮家。胡迪遇到了叛逆玩具蓋比，他們一起探索玩具的真正目的和價值，同時面臨了分離和放棄的抉擇。過程中遇到一群奇特而有趣的玩具，一起經歷了驚險刺激的冒險。	喬許·科雷	1,073,394,593 突破重圍/ 擊敗反派/ 冒險/尋找 成長/自我 認同 友情
14	½的魔法 Onward  2020.03.06	伊恩和巴利是一對精靈兄弟，生活在魔法已經逐漸消失現代世界，希望和已故的父親見面。他們發現使用魔法棒，可以帶回父親的靈魂，但過程出差錯，只重現了父親的下半身。為完成儀式，伊恩和巴利開始尋找寶藏並面對各種困難。過程中，兩兄弟更加了解彼此，並體會到家庭與自我認同的重要性。	丹·斯坎倫	141,950,121 冒險/尋找 成長/自我 認同 親情
15	靈魂急轉彎 Soul  2020.12.25	一個中學音樂老師喬，在意外事故中，喬和傑克進入了靈魂的世界。喬必須幫助傑克找回迷失的靈魂，同時他自己也學會了欣賞每個生命獨特的意義。這個冒險帶領喬探索音樂、夢想和生命的真諦。他領悟到真正的快樂來自於活在當下，而不僅僅是追求目標。	彼特·達克特 肯普·包沃斯	113,410,654 冒險/尋找 成長/自我 認同 親情

NO	電影名/發行日	劇情介紹	導演	票房/主題 (美元)
16	路卡的夏天 Luca  2021.06.18	故事背景發生在美麗的義大利濱海小鎮，主角路卡是一個海怪，他在海底與家人過著平凡的生活。路卡認識了另一個海怪朋友艾柏托，他引領路卡體驗陸地上的冒險。他們參加比賽、探索小鎮，並建立了特殊的友誼。這個夏天冒險的過程中，路卡學會了勇敢和接納自己的獨特性。	埃里康·卡薩羅薩	279,750,471 冒險/尋找 成長/自我 認同 親情/友情

資料來源：研究者整理自“Feature Films”, *Pixar.com*, February 20th, 2023,
<https://www.pixar.com/feature-films-launch>.

皮克斯動畫電影以其豐富的劇情和多樣化的故事主題聞名於世。這些電影不僅在視覺效果上逼真細膩，而且在故事情節和角色發展方面也深受觀眾喜愛。由於每部皮克斯電影都有其獨特的劇情元素和情感深度，研究者進一步將這些電影依據拍攝的主題內容進行分類。

一、突破重圍/擊敗反派：故事情節通常展示主角的成長和自我超越，強調正義和勇敢面對挑戰的價值觀。這類型的電影有《汽車總動員》(2006)、《玩具總動員 3》(2010)、《汽車總動員 2》(2011)、《怪獸大學》(2013)、《海底總動員 2》(2016)、《汽車總動員 3》(2018)、《超人特攻隊》(2018)、《玩具總動員 4》(2019)，共 8 部。

二、冒險/尋找：故事情節通常涉及主角踏上一段冒險旅程，發現新世界、面對挑戰並經歷個人成長。這類型的電影有《天外奇蹟》(2009)、《玩具總動員 3》(2010)、《勇敢傳說》(2012)、《恐龍當家》(2015)、《海底總動員 2》(2016)、《可可夜總會》(2017)、《靈魂急轉彎》(2020)、《路卡的夏天》

(2021)，共 8 部。

三、成長/自我認同：故事情節著重探索主角的自我認同和個人成長，他們面臨內在的衝突和外在的壓力，形塑自我認同。這類型的電影有《玩具總動員 3》(2010)、《料理鼠王》(2007)、《天外奇蹟》(2009)、《腦筋急轉彎》(2015)、《可可夜總會》(2017)、《玩具總動員 4》(2019)、《靈魂急轉彎》(2020)、《1/2 的魔法》(2020)、《路卡的夏天》(2021)，共 9 部。

四、親情/友情/愛情：故事情節強調家庭、友情或愛情的重要性和彼此支持的力量，關注在主角之間的感情連結和人性的情感體驗。這類型的電影有《汽車總動員》(2006)、《瓦力》(2008)、《天外奇蹟》(2009)、《玩具總動員 3》(2010)、《汽車總動員 2》(2011)、《怪獸大學》(2013)、《腦筋急轉彎》(2015)、《海底總動員 2》(2016)、《可可夜總會》(2017)、《超人特攻隊》(2018)、《玩具總動員 4》(2019)、《1/2 的魔法》(2020)、《路卡的夏天》(2021)，共 13 部。

由以上分類可發現，皮克斯動畫工作室的電影故事通常包含多面向的議題，並善用尖端動畫科技動畫風格和傳統敘事技巧。在動畫風格方面，皮克斯電影經常使用電腦合成影像結合手繪動畫科技來模擬逼真場景與人物。但是，3D 電腦技術並非皮克斯所有魅力的全部；皮克斯 3D 電腦動畫長期吸引人的原因主要有「故事」、「角色」、「世界」這三個面向¹⁰。故事的靈感通常來自於生活經驗的觀察和參考各類型的電影。為了打造出經過精心鍛鍊的經典故事，修改和刪減劇情是常有的事情。

皮克斯的動畫「角色」不僅有吸引力，更如同真實世界中有七情六慾、血肉之軀的真人演員，讓觀眾能夠完全投入情感，體驗一段跌宕起伏的故事旅程。在動畫中塑造出栩栩如生的角色，其難度和令人驚奇的程度遠超過真人演員。皮克斯的電影通常以擬人化的角色探索人類情感和問題，皮克斯的動畫故事中總是隱

¹⁰ 蕭淑文，余思穎執行編輯，**皮克斯動畫 20 年**（台北市：北市美術館，2009 年），頁 15-17。

含著一種珍貴的價值觀：「認識真正的自己」，使觀眾無論年齡大小都能理解和接受。

皮克斯的「世界」概念，不論是玩具世界、昆蟲世界、海底世界、都市世界，還是科幻世界，都是經由精心的藝術設計、色彩劇本、場景設計、場景建設、道具製作和影像處理等環節，最後透過鏡頭運用轉化成了充滿電影感的「銀幕世界」，令人贊嘆不已。因此，皮克斯的每一部新作都能引發不同年齡層觀眾的共鳴。

綜合上述原因，皮克斯動畫電影的成功是建立在其動畫繪製技術、故事情節和角色塑造的堅持，加上團隊腦力激盪不斷創新。這些原因讓皮克斯的電影作品得到了觀眾和影評們的高度評價，同時也為整個動畫電影產業帶來了影響和啟發。皮克斯的成功鼓舞了更多的動畫電影工作室和製片人投入到此領域的創作和研究當中，進一步帶動了動畫電影技術和故事表達的發展。此外，皮克斯還透過開發出一系列成功的品牌角色和周邊產品，為公司帶來了龐大的商業收益，同時也擴大了動畫電影在娛樂消費市場的影響力。因此，皮克斯才能在競爭激烈的動畫電影領域中脫穎而出。

第二節 青少年自我認同理論

青少年階段是自我認同發展的關鍵時期，這期間他們開始探索自身的身分和社會定位，並嘗試理解和接納自己的價值觀。自我認同理論提供一個完整架構來理解青少年如何透過探索、選擇和評估不同角色，以形成一個穩定、內外一致的自我認同。這些任務的成功完成有助於建立一個健康的自我認同，同時也對個人的心理健康和社會適應具有重要影響。認同也是個體在社會中定位和連結的重要標誌，當個體能夠接受並尊重自己和他人的認同時，將有助於社會的凝聚和多元價值觀的尊重。

一、自我認同的定義

自我認同是一種內在的、心理上的自我形象，是一種對自己的感知和理解，包括我們是誰、我們在哪裡、我們想要去哪裡以及我們如何與這個世界和他人連接。它也代表了我們的價值觀、信念、興趣和目標，以及我們對自己在社會和文化環境中的位置和角色的認知。簡而言之，自我認同代表了我們如何看待自己以及如何理解和定義自己在這個世界中的存在。

在心理學上，自我認同常常與艾瑞克森（E. H. Erikson）的發展理論相關聯。艾瑞克森認為，自我認同是一種不斷變化和發展的過程，自我認同在我們的一生中不斷形成和重塑。他認為，青少年階段是形成自我認同的關鍵時期，這一時期的人們面臨著自我探索和自我確認的挑戰，他們必須確定自己的價值觀、信念、興趣和目標，並確定自己在社會中的位置和角色¹¹。

自我認同不僅包括我們對自己的內在認識，也涉及到我們與他人和社會的互動。美國社會學家 George Herbert Mead 認為，自我認同是透過社會互動和角色扮演的過程來形成的。在這個過程中，我們學習如何看待自己，並根據他人的反應和期望來調整我們的行為和自我形象¹²。這意味著，我們的自我認同在很大程度上是由社會和文化環境塑造的。心理學家哈特（Harter）則指出：自我認同由個

¹¹ E. H. Erikson. *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company, 1968, pp.101-103.

¹² G. H. Mead. *Mind, self, and society*. University of Chicago Press, 1934, pp.321-323.

人的內在自我概念、社會上被他人所認知的自我形象以及情緒性的自我評價所構成¹³。

然而，自我認同不是固定不變的，它是一種動態的、發展性的過程。我們的自我認同可能會隨著生活經驗、年齡、生活階段以及社會和文化環境的變化而變化。例如，當我們的生活情況改變，或者當我們面臨新的挑戰和機遇時，我們可能會重新評估我們的價值觀、信念和目標，並調整我們的自我形象和自我認同。同時，我們的自我認同也會影響我們的行為和選擇，以及我們如何理解和應對生活中的挑戰和困難。

因此，自我認同是一種複雜的、多元的、動態的過程，它涉及到我們如何看待自己、如何與他人和社會互動，以及如何理解和處理生活中的變化和困難。進一步了解和研究自我認同的形成和發展，對於我們理解個人和群體的行為，以及理解社會和文化現象，都具有重要的意義。總而言之，自我認同是一個多向度的概念，涉及個體對於自己的認知、價值觀和身分的認同感受。

二、青少年自我認同發展理論

青少年自我認同發展是一個相當複雜的過程，許多心理學家和學者提出了各種不同的心理發展理論，以便解釋這一過程。在眾多的青少年自我認同理論中，本段落將介紹青少年自我認同最關鍵的理論—艾瑞克森的心理社會發展理論。

艾瑞克森是一位著名的發展心理學家，他提出了生命歷程發展理論，認為人的成長和發展是一個長期的、動態且持續的過程，從出生開始一直到死亡。這個理論強調了人的成長和發展是一個動態的過程，受到多種因素的影響，包括生理、心理、社會和文化等方面，此生命歷程發展理論又稱之為「心理社會發展論」。

¹³ S. Harter. *The construction of the self: A developmental perspective*. Guilford Press, 2012, pp.553-617.

艾瑞克森的心理社會發展論是一個強調人類個體終身發展的理論，他認為個體自我認同發展是一個終身的過程，並且這個過程可以被劃分為八個階段，每個階段都有一個發展危機，面對發展危機時，都要調適與重整過去的經驗與現在面臨的任務危機，才能順利往下一階段發展。同時，艾瑞克森認為認同形成的關鍵階段發生在青少年期。他指出在這一階段，個體通過探索和承諾的過程，建立起對自我和價值觀的認知和接納。這一過程涉及到個體的身分認同危機，個體需要通過尋找、嘗試和內省，以形成對自我的理解和認同，參見表 2.2。

表 2.2：艾瑞克森心理社會八階段理論

年齡	階段	發展任務	重要他人
0 到 1 歲	一、嬰兒期	<p>●發展任務：【信任 or 不信任】</p> <p>在這個階段，嬰兒需要得到關愛、關注和安全感，這樣才能建立基本的信任感和依賴感，否則他們可能會感到孤獨、不安和缺乏信任感。如果重要他人供給生理和情緒上的需求，幼兒即能發展出信任感。否則，他會對世界不信任，特別是不信任人際關係。</p>	母親
1 到 3 歲	二、兒童前期	<p>●發展任務：【活潑自主 or 羞怯懷疑】</p> <p>在這個階段，幼兒開始認識世界，並且需要獨立自主地探索，同時還需要得到成人的支持和指導，這樣才能建立基本的自信心和自主意識。這是發展自主的時期。幼兒們有自我信任和自我懷疑的掙扎。他們需要探索和經歷，要自己去嘗試錯誤和檢驗侷限性。如果父母親鼓勵依賴，會使得小孩自主受到抑制，懷疑自己適應世界的能力。</p>	父母或主要照顧者

年齡	階段	發展任務	重要他人
3 到 6 歲	三 、 學 齡 前 兒 童	<p>●發展任務：【進取 or 愧疚】</p> <p>在這個階段，孩子開始進入社會化和學習的階段，他們需要得到良好的指導和支持，以建立正向的學習態度和探索性的心理品質。主要任務是獲得創造力與能力。如果兒童能自由選擇有意義的活動，會傾向發展正向自我概念。如果不被允許自己做決定，就會發展出對創造力的罪惡感。他們後來會重覆表現同一種行為，讓別人為他們選擇。</p>	家庭
6 到 12 歲	四 、 學 齡 兒 童	<p>●發展任務：【勤勉 or 自卑】</p> <p>在這個階段，孩子需要建立良好的自尊和自我價值感，他們需要學會如何處理自我價值感受和自尊問題，以建立良好的勤勉和自信。兒童需要拓展對世界的了解，繼續發展適當的性別角色認同，並學習一些應付學校生活的基本技能，基本任務是有「勤勉」意識，就是個人目標的認同和達成。如果沒有學習到勤勉意識，就會有無力感。</p>	鄰居 學校 師長 與同 儕
12 到 18 歲	五 、 青 春 期	<p>●發展任務：【自我統合 or 角色混淆】</p> <p>此階段是青年期，是兒童與成人間的過渡期。青年檢視其缺失，擺脫依賴建立新認同。主要衝突核心在於自我認同、生活目標與生命意義的澄清。如果無法達到自我認同，將會造成角色混淆。主要任務是尋找自我身分和建立自我價值感，並開始面對生涯和角色選擇的問題。重要的發展任務是形成一個清晰的身分，理解自己的興趣、價值觀和長處，並學會承擔家庭和社區中的角色。</p>	同儕 角色 模範 (偶 像)

年齡	階段	發展任務	重要他人
18 到 40 歲	六 、 成 年 期 前 期	<p>●發展任務：【親密 or 孤立】</p> <p>此階段是成年期，主要任務是建立親密的人際關係，包括友誼、戀愛和家庭。重要的發展任務是學習如何與他人建立健康、穩定、成熟的關係，並克服孤獨和分離感。發展任務是形成親密關係，如果未形成親密關係，將導致疏離與孤獨。</p>	朋友 夥伴
40 到 65 歲	七 、 成 人 中 期	<p>●發展任務：【活力 or 頹廢】</p> <p>此階段是中年期，主要任務是尋求個人成就，對社會作出貢獻，並關注下一代。重要的發展任務是找到工作和興趣的平衡點，並將自己的經驗和知識傳遞給下一代。本期有超越自我及家庭的需求，並對下一代加以協助。這是調適個人夢想與實際成就間的不一致時期。如果無法成就活力創造的意識，就常會導致心理的頹廢。</p>	家人 同事
65 歲 到 去 世	八 、 成 人 晚 期	<p>●發展任務：【滿意 or 絕望】</p> <p>在這個階段，人們開始回顧自己的一生，回憶過去的經歷和選擇，並評估自己的成就，對自己的生活進行反思和評價。如果他們能夠接受自己的過去，並對生命感到滿意，他們會發展出自我完整性和智慧。反之，他們可能會感到絕望和沮喪。</p>	家人

資料來源：整理自 Philip and Barbara Newman 著，郭靜晃、吳幸玲譯，**兒童發展心理社會理論與實務**（台北市：揚智文化，1993年），頁 42-73。

青少年自我認同發展是心理社會發展論的第五階段，此階段是兒童與成人間的過渡期，也稱之為青春期的過渡期，通常介於 12 至 18 歲之間。主要發展危機在於自我認同、生活目標與生命意義的澄清。如果無法達到自我認同，將會造成角色混淆。

在這個階段，青少年開始思考和探索他們自己的身分和價值觀。他們努力瞭解自己是誰、他們想成為什麼樣的人以及他們在社會中的角色。這個階段的主要發展任務是尋找自我身分和建立自我價值感，並開始面對生涯和角色選擇的問題。

在青少年自我認同的發展過程中，他們面臨著以下幾項發展內容和任務¹⁴：

（一）探索身分：青少年開始主動探索自己的身分，嘗試不同的角色和價值觀。他們可能進行自我反思，思考自己的興趣、能力、價值觀和目標。這種探索可以涉及著名的身分危機，其中青少年可能經歷困惑、焦慮和不確定性。

（二）建立一個統合的身分：青少年需要整合他們的各種身分和角色，形成一個統一且一致的自我認同。這需要他們檢視和評估不同角色身分之間的一致性和相容性。他們逐漸確定自己的興趣、價值觀和職業目標，並建立對自己的正確認識。如果青少年未能達到一個穩定的自我認同，他們可能陷入角色混淆的狀態。這意味著他們對自己的身分感到困惑，無法確定自己是誰或該選擇什麼樣的道路。這可能導致情感不穩定和自我價值感的下降。

（三）建立獨立性：青少年需要發展獨立思考和自主決策的能力，並學會對自己的價值觀和信念負責。這有助於他們形成自己的身分，而不是被外界的期望和壓力所左右。

（四）建立穩定的人際關係：青少年需要建立健康的人際關係，找到能夠支持和接受他們的社交圈子。這些人際關係有助於青少年在建立身分時提供支持和指導。

艾瑞克森認為，成功解決青少年自我認同的任務可以帶來身分的清晰性、自信心和成熟性。這種身分的發展和成熟性對於青少年的個人和社會適應非常重要。

¹⁴ Philip and Barbara Newman 著，郭靜晃、吳幸玲譯，**兒童發展心理社會理論與實務**（台北市：揚智文化，1993年），頁 42-73。

在自我認同發展任務方面，艾瑞克森提出了發展危機理論，認為各階段的個體需要透過適應和解決角色認同危機，才能夠實現自我認同和發展。他認為，度過角色認同危機是人生必經的階段，只有度過危機才能往另一個階段發展。在青少年階段夠發展出自己的獨特性格和價值觀，是這時期最重要的自我認同發展任務。在心理社會發展方面，艾瑞克森強調了青少年的心理社會發展，認為青少年的發展不僅受到生理和心理方面的因素，還受到社會和文化方面的影響。他認為，青少年需要建立穩定的社會關係，從而建立自己的身分和價值觀。

艾瑞克森的心理社會發展理論在發展心理學和教育領域產生了深遠影響，並成為研究青少年發展的重要依據。他的理論讓教育工作者得以理解學生的心理和發展階段，並根據此設計適切的教學策略和課程內容，幫助學生實現自我認同和發展。同時，艾瑞克森的理論也為青少年輔導和心理治療提供了理論基礎和方向，協助他們面對身分危機和發展任務，對青少年的發展和成長產生了深遠的影響。



第三節 族群文化認同

族群文化認同是指一個人對自己所屬種族或種族群體的認同感和歸屬感，是個體對於自己的種族身分的接受程度、認同感和認同意識。種族認同可以包括個人對於自身種族特徵、文化、價值觀、傳統和歷史的認同，以及與同種族或不同種族人群之間的互動和歸屬感¹⁵。族群文化認同是一種個人和集體認同的形式，它可以在不同層面上展現出來，從個人對自身身分的認同到社會群體的認同。

族群文化認同是一個動態的過程，可以受到個人經驗、社會環境、文化影響以及家庭和教育的影響。族群文化認同可以給個人帶來自豪感、歸屬感和安全感，同時也可以塑造個人的價值觀和世界觀。但是，族群文化認同也可能引發一些問題和挑戰。它可能與其他族群產生對立和衝突，導致歧視、偏見和社會排斥。此外，族群文化認同可能與個體的其他身分認同，如性別、性取向、社會經濟地位等，產生交織和衝突，進一步複雜化個人的自我認同建構。

研究族群文化認同有助於深入了解個體和社會之間的互動關係、文化多樣性和社會結構。透過對族群文化認同的研究，我們可以探討族群文化認同的形成和變化過程，以及它們對個體和社會的影響。此外，了解族群文化認同的概念也有助於推動包容性和多元文化的價值觀，並促進跨文化的理解與溝通。

一、族群的含義

族群是指一群人根據其共同的文化、語言、宗教、民族血統或其他共享的特徵而被歸為一個集體身分或社會群體。族群的形成和存在通常建立在成員間的互動和認同基礎上。族群概念用於描述人類社會中的多樣性和差異性，並強調人們在社會中的歸屬感和認同感。

國內學者張茂桂先生的研究中指出，族群（ethnic group）通常指的是在大社會中形成的一個群體，他們主張或相信自身擁有某種血緣、體質、文化、意識或

¹⁵ J. W. Berry, J. S. Phinney, D. L. Sam, & P. Vedder, "Immigrant youth: Acculturation, Identity, and Adaptation," *Applied Psychology*, 55(3), 2006, pp.303-332.

其他共同特性，例如宗教信仰、語言、風俗習慣等，這些特徵足以對他們與其他人進行有意義的區分。另外，在近年來與「多元文化主義」相關的意義上，族群成為一種人群分類方式，讓人們能夠識別「我群」和「他群」之間的差異，以代表各群體的需求在社會上進行資源和權益的公平分配¹⁶。族群是一種多元的社會現象，涵蓋了個體和集體層面上的認同和差異，並強調了族群作為社會資源分配和權益的重要性。

國外學者 Robert Schermerhorn 指出：族群（ethnic group）可以被視為存在於大社會中的一個次團體，其成員擁有或被認為擁有共同的祖先，並共享著共同的歷史記憶。此外，族群也具有獨特的文化特徵，例如親屬模式、直接交往、地域主義與區域派系、宗教信仰、語言或方言、部族、國籍、生理特徵等等。這些文化特徵可以單獨存在，也可以相互結合形成一個族群的身分認同¹⁷。

此外，國外學者 John W. Berry 在他對「移民和文化適應」的研究中指出，族群在多元文化社會中扮演著重要的角色。移民經歷中的族群文化認同形成和適應過程對個體的身分建構和適應具有重要影響。族群文化認同的維持和發展有助於個體在新文化環境中找到歸屬感和社會支持¹⁸。

二、族群文化認同

群文化認同是個體對於自身所屬特定族群或文化群體的認同和歸屬感。它涉及到個體對自己的文化背景、價值觀、傳統習俗、語言和身分的認同程度。根據社會心理學家 Tajfel & Turner 的社會認同理論，族群文化認同可以看作是一種社會認同的形式，它是個體與自身所屬的族群相關聯的心理連結。當個體認同自己的族群身分時，他們會將自己與這個族群產生情感上的聯繫和歸屬感¹⁹。

此外，族群文化認同還涉及到個體對於自己的文化背景、價值觀、傳統習俗、

¹⁶ 張茂桂，王振襄、題海源編，*社會學與台灣社會*（台北市：巨流，2003年），頁216。

¹⁷ R. Schermerhorn, "Ethnicity and culture," *Anthropological Quarterly*, 47(3), 1974, pp.238-254.

¹⁸ J.W. Berry, "Immigration, acculturation, and adaptation," *Applied Psychology*, 46(1), 1997, pp.5-34.

¹⁹ H.Tajfel, & J. C. Turner, "An integrative theory of intergroup conflict," In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations*, Monterey, CA: Brooks/Cole, 1979, pp.33-47.

語言和身分的認同程度。個體透過族群文化的價值觀和信仰，形成對世界觀的理解和對事物的評價。這些價值觀和信仰對個體的行為和決策產生影響，並幫助塑造個體的道德觀和行為準則。

三、族群文化認同的影響因素

(一)家庭和社會化經驗

家庭和社會化經驗對個體的族群文化認同有著重要的影響作用。文化心理學家 Jean S. Phinney 在「青少年和成年人的民族認同」的研究中指出：家庭成員、親屬關係和家庭價值觀對於個體的身分認同和文化傳承有著關鍵的塑造作用²⁰。家庭中的社會化經驗和教育方式可以影響個體對自己所屬族群的認同和意識。

(二)同儕關係和社交環境

同儕關係和社交環境對於族群文化認同的發展也具有重要影響。社會學者 Rumbaut 在他的「拉丁裔和多元文化的意義」研究中提到：與同儕互動和社交網絡的形成有助於個體尋找同樣族群身分認同的成員，並加強對自己族群的歸屬感²¹。同儕間的社會影響和身分認同的共享有助於形成和強化個體的族群文化認同。

(三)社會價值觀和文化背景

社會價值觀和文化背景在塑造個體的族群文化認同中起著重要角色。社會的價值觀和文化認同框架影響著個體對於族群身分的理解和認同。社會中的文化標誌、宗教信仰、儀式和慣例等元素都可以影響個體對自己所屬族群的認同²²。

(四)媒體和大眾傳播

媒體和大眾傳播對於族群文化認同的形成和塑造也具有重要影響力。韓國學者 Lee S.Y.及 Yoon J. 在「文化適應與文化認同」的研究中提到：媒體的描繪和呈現方式能夠影響個體對不同族群的認知和觀點。媒體中呈現的族群形象、故事和

²⁰ J. S. Phinney, "Ethnic identity in adolescents and adults: A review of research," *Psychological Bulletin*, 108(3), 1990, pp.499-514.

²¹ R.G. Rumbaut, "Identity politics in the public schools: Latinos and the meaning of multiculturalism," *Social Science Quarterly*, 86(3), 2005, pp.592-608.

²² 同註 18。

價值觀能夠塑造和影響個體的族群文化認同²³。

四、族群文化認同的重要性

(一) 個體層面

1.身分建構和自我認識：族群文化認同有助於個體建立自我認識和身分建構的基礎。族群文化認同提供了對自我的理解和定位，幫助個體認識自己所屬的文化群體²⁴。

2.心理和情感層面：國外研究者 Sellers, Caldwell, Schmeelk-Cone, 及 Zimmerman 在「非裔美國年輕人的種族認同、種族歧視、感知壓力和心理困擾」研究中指出：族群文化認同對個體的心理和情感狀態有重要影響，族群文化認同提供了歸屬感、自尊心和情感支持的來源，並有助於個體建立積極的情感連結²⁵。

3.社會互動和關係：Verkuyten 在「人格與社會心理學雜誌」刊登的文章中也提到：族群文化認同對個體在社會互動和關係中扮演著重要角色，族群文化認同促使個體與同一族群成員建立聯繫，加強社交關係和集體合作²⁶。

(二) 社會層面

1.文化傳承和文化保護：族群文化認同有助於文化傳承和文化保護的過程。它促使族群成員傳承和保護其獨特的文化價值觀、傳統、語言和習俗，維護族群的獨特性和多樣性²⁷。

2.社會凝聚力和社區連結：族群文化認同有助於社會凝聚力和社區連結的形成。它促使族群成員之間建立聯繫和合作，加強社區的凝聚力和互助關係²⁸。

²³ S.Y. Lee, & J. Yoon, "Acculturation and cultural identity: Korean Americans' gender role identity," *Sex Roles*, 50(5-6), 2004, pp.347-360.

²⁴ 同註 20。

²⁵ R. M. Sellers, C.H.Caldwell, K.H. Schmeelk-Cone, & M. A. Zimmerman, "Racial identity, racial discrimination, perceived stress, and psychological distress among African American young adults," *Journal of Health and Social Behavior*, 43(3), 2003, pp.302-317.

²⁶ T.Yip, "Ethnic/racial identity and subjective well-being," In K. M. Sheldon, T. B. Kashdan, & M. F. Steger (Eds.), *Designing positive psychology: Taking stock and moving forward*, Oxford University Press, 2005, pp.293-304.

²⁷ 同註 22。

²⁸ M.Verkuynen, "Ethnic group identification and group evaluation among minority and majority groups: Testing the multiculturalism hypothesis," *Journal of Personality and Social Psychology*, 88(1), 2005, pp.121-138.

3.多元文化共存和社會公正：族群文化認同在促進多元文化共存和社會公正方面發揮著重要作用。族群文化認同鼓勵社會接受和尊重不同族群的存在，並推動平等、多元和包容的社會價值觀²⁹。



²⁹ J.W. Berry, "Globalisation and acculturation," *International Journal of Intercultural Relations*, 32(4), 2008, pp.328-336.

第四節相關文獻回顧

在當代的文化和娛樂領域中，皮克斯動畫工作室的電影已經成為一種獨特且有力的敘事工具。皮克斯的電影不僅是充滿想像力和創造力的藝術作品，更是反映和塑造社會價值觀與認同的媒介。尤其值得注意的是，這些電影透過故事情節、角色設定以及視覺元素展現了一種多樣化且多元的自我認同概念，對青少年觀眾的影響力十分強大。因此本節挑選三篇關於自我認同皮克斯電影論文，包含電影所描述之自我認同的敘事結構與表徵，及探討其想傳達的社會意義與教育意義等作為回顧。

「動畫人物在故事情節中的身分角色³⁰」一書中指出：《玩具總動員》系列著重於玩具角色們的自我認同和尋找屬於自己存在的目的。玩具們自我認同體現在它們對自身身分和價值的認知上。每個玩具在主人的心中都有自己獨特的地位和功能，玩具們在故事中努力理解自己的存在意義。在《玩具總動員》中，有認同危機的是巴斯光年，他是一個超能夠行動的太空玩具，他從一開始不認同自己只是個玩具，到意識到原來自己是個玩具，並對自己的特點和使命隨著故事的發展漸漸清晰。

續集《玩具總動 2》、《玩具總動 2》中，出現身分認同危機的是牛仔胡迪，一直以來胡迪都是個忠誠的朋友和領導者，他認為他的使命是保護和照顧其他玩具，巴斯光年的出現與小主人長大讓他開始對自己的身分認同產生懷疑。

而尋找屬於自己玩具生涯的目的地則體現在玩具們的冒險和探索中。他們不僅追逐著主人的愛和陪伴，也在尋找一個屬於自己的歸處。在《玩具總動 3》中，玩具們面臨主人安迪即將長大成人的現實，他們開始思考自己的未來去向。這引發了他們尋找新主人的旅程，希望能找到一個新的家和給予他們愛與價值的地方。這代表了玩具們尋求屬於自己的目的地和環境的自我探索。整個系列電影透過玩具們的冒險和成長，呈現了自我認同和尋找屬於自他們的旅程和努力，也帶給觀

³⁰ Soraia Mohamed Sobeih. *The Role of Identity of an Animated Character in the Story Line*. The Academic Research Community Publication, 2017, pp.1-4.

眾啟發，讓人思考自己的自我認同和追求屬於自己的目標和意義。

《海底總動員》中的主角小丑魚尼莫也在尋找自己的身分和證明自己的價值，尼莫在這部電影中面臨到了自己身體上的缺陷，讓他難以與其他小魚一樣游泳自如，他需要面對自己的缺陷和不足，並學習如何克服困難和挑戰。尼莫的父親馬林也在尋找尼莫的過程中，逐漸意識到自己過度保護尼莫的行為，會讓尼莫感到自卑和不安。馬林開始反思自己的行為，並且學會了放手讓尼莫自己去冒險和探索，讓兒子獨立成長。這部電影讓觀眾了解到，成長需要學習如何克服困難和挑戰，並且學會如何獨立和自主。不論是自己或是身邊的人，都會有缺點和問題，但是只要我們願意去努力，就可以克服困難，並且成長為更好的自己。尼莫和馬林藉由面對自己的不安和挑戰，學會了重新評估和重新定義自己的價值和意義，這也是一個重要的自我認同過程。

根據「英雄的旅程與皮克斯動畫中的三種隱喻³¹」一文中提到：《1/2 的魔法》整部電影圍繞在主角伊恩與巴利的青少年自我認同議題上。伊恩原是一個對自己魔法能力缺發信心的自卑少年，他覺得自己在現代世界中毫無用處。但在完成魔法儀式的過程中，伊恩漸漸發現自己其實擁有很強的魔法天賦，他只需要相信自己就能掌握它。過程中，伊恩提升了自我認同，也學會了尊重和欣賞自己的天賦。巴利是一個熱情洋溢有自信的人，他很自然地擁有魔法天賦，卻對此卻不太在意。在故事的發展中，巴利逐漸發現，他對魔法的熱情其實比他自己想像中還要深刻，只是被壓抑了。透由這個過程，巴利開始認識到自己真正的興趣和天賦，並對自己的魔法能力產生了更大的信心。透過他們的成長和學習，呈現出青少年在自我認識和自我肯定上的探索和挑戰。

「中國觀眾對中西文化雜糅電影的接受行為³²」的研究中提到《青春養成記》13 歲的美美在面對青春期的種種變化和母親的過度保護時感到困惑。青春期是探

³¹ Artem Prokhorov, "The Hero's Journey and Three Types of Metaphor in Pixar Animation," *Metaphor and Symbol*, 36(4), 2021, pp. 229-240.

³² Rui Chen and Yi Liu, "A Study on Chinese Audience's Receptive Behavior towards Chinese and Western Cultural Hybridity Films Based on Grounded Theory—Taking Disney's Animated Film *Turning Red* as an Example," *Behavior Science*, 13(2), 2023, pp.11-12.

索自我認同的重要時期，但對於這個年齡段的孩子來說並不容易理解。他們會在與家人和朋友之間尋求平衡，但這過程中可能會出現衝突和受傷。儘管如此，青春期的也是單純而多變的，情緒可以在瞬間轉變，如何了解及接納每個面向的自己並與之和平共存，是這個時期重要發展任務。

以上是目前國外學者研究過的皮克斯電影中，提到「青少年自我認同」部分的研究，目前國內尚無學者研究動畫電影中的青少年自我認同此部分。本論文選取 2021 年上映的皮克斯動畫電影《路卡的夏天》為研究對象，是因為看到主角這兩位處於青少年階段的海怪，他們同時具有海怪和人類的雙重身分，這種多元身分讓我們有機會去探討青少年如何在不同的社會與文化環境中理解和處理他們的多元身分。他們在面對人類世界的挑戰以及融入的嘗試過程中，展現了青少年自我認同的探索過程。透過角色的行為和電影情節，我們可以深入探討青少年在成長過程中面臨的自我認同問題。再者，這部電影是設定在 1950 年代的義大利，這樣的地理與時間背景，為我們提供了一個獨特的文化與社會語境，藉此我們可以觀察與討論青少年的自我認同如何受到文化與社會因素的影響。同時，這部影片利用強大的視覺敘事來呈現青少年的自我認同探索。研究者考量到動畫電影對青少年的影響與此階段正是青少年形塑自我認同的重要時期，希望透過分析這種視覺敘事如何描繪並塑造青少年的自我認同，未來能為引導高年級學童與青少年度過青春風暴盡棉薄之力。

第三章 研究方法

本研究針對皮克斯動畫電影《路卡的夏天》，利用符號學、鏡頭分析對文本再現的青少年自我認同進行探討。本章節分為四個小節，第一節以《路卡的夏天》作為研究對象進行論述，闡述選取的動畫背景與價值。第二節為電影劇情介紹及角色分析，透過詳細的說明使讀者對《路卡的夏天》能有深刻且具體的理解。第三節和第四節將分別從符號學、鏡頭分析的角度進行《路卡的夏天》文本分析。

第一節 研究對象

本研究的研究對象是皮克斯動畫電影《路卡的夏天》，該電影描述了兩位海怪少年在一個小鎮上的冒險故事，透過他們的經歷展現了青少年成長所面臨的挑戰和困境。本研究旨在探究該電影再現的青少年自我認同，分析其故事情節、角色塑造、情感表現、議題蘊含等方面，深入探討電影如何呈現青少年自我認同。本研究將運用質性分析方法，包括符號學分析、鏡頭分析等，對電影文本進行深入的解讀和詮釋。希望本研究能夠為理解青少年自我認同心理發展提供有益的啟示和參考。

皮克斯電影《路卡的夏天》於 2021 年 6 月 18 日在由華德迪士尼公司所開發和經營的串流媒體服務平台 Disney+ 上線，是一部關於兩個海怪少年在義大利小鎮上的冒險故事，該片探索了友誼、成長、自我接受和勇氣等議題。受到 Covid - 19 疫情影響，皮克斯電影在全球的院線上映時間較短，因此該片的票房表現相對較低。美國電影票房收入統計網站 Box Office Mojo 統計，《路卡的夏天》在北美地區獲得了 1700 萬美元的票房收入，全球總票房收入將近 2 億 8000 萬美元³³。根據爛番茄網站統計，《路卡的夏天》獲得了 90% 的支持率，平均評分為 7.7/10。該網站的評論一致認為：《路卡的夏天》是一部令人耳目一新的、認真的、動畫優美的成長故事，會引起所有年齡段觀眾的共鳴。」³⁴，網路電影資料庫（英語：

³³ “Luca (2021),” *Box Office Mojo*, Internet Movie Database, Retrieved from , November 29th , 2021, <https://www.boxofficemojo.com/title/tt12801262/>

³⁴ “Luca (2021),” *Rotten Tomatoes*, Retrieved from , https://www.rottentomatoes.com/m/luca_2021.

Internet Movie Database，簡稱 IMDb）觀眾評分為 7.4/10³⁵，觀影者 James Berardinelli 寫道：「《路卡的夏天》是一部充滿魔力和樂觀主義的電影，該片展現了皮克斯的獨特風格和藝術品質，向觀眾傳遞了有關成長、友誼和自我認同的深刻信息。」

除了觀眾的喜愛外，《路卡的夏天》還獲得了許多媒體的好評。《紐約時報》稱這部電影是「一部美麗的、動人的電影，展現了青少年成長的挑戰和勇氣」³⁶；而《綜藝》雜誌則稱讚該片「充滿了靈氣和陽光，是一部充滿活力和希望的電影」³⁷。然而，也有一些評論家指出該片在情節和議題上相對較簡單和常規，但仍不失為一部好片。例如，線上娛樂新聞網站 Screen Rant 影評 Adrienne Tyler 指出：雖然《路卡的夏天》故事和議題可能很熟悉，但它的魅力和風格讓人無法不被其感染力所折服³⁸。同樣地，英國電影雜誌 *Empire* 影評 Ben Travis 認為，儘管這部電影不是皮克斯最高格局的作品之一，但它依然是一個精心製作、心胸開闊的成長故事，劇情有著巧妙的轉折和舒適的熟悉感³⁹。此外，美國影音俱樂部(The A.V. Club) 影評 A.A. Dowd 也提到：「《路卡的夏天》不像皮克斯的其他電影那麼大格局，但這部影片也同樣令人愉快或感動」⁴⁰。《路卡的夏天》榮獲第 94 屆奧斯卡金像獎最佳動畫片獎提名，在爛番茄網站上得到 2021 年度的最佳評價電影第 17 名，兼最佳評價動畫電影第 4 名，整體上仍獲得了不少好評和觀眾的喜愛。

³⁵ “Luca (2021),” *IMDb*, Retrieved from, November 29th, 2021, <https://www.imdb.com/title/tt12801262/>.

³⁶ “A gorgeous, affecting movie that demonstrates the challenges and bravery of growing up,” *The New York Times*, Retrieved from, <https://www.nytimes.com/2021/06/16/movies/luca-review.html>.

³⁷ “Luca Review: Pixar Goes Italian with a Sea Monster Coming-of-Age Story,” *Variety*, Retrieved from, April 19th, 2023, <https://variety.com/2021/film/reviews/luca-review-pixar-disney-plus-1234992729/>.

³⁸ Adrienne Tyler, “Luca: Every Italian Location in Pixar’s Movie Explained,” *Screen Rant*, Retrieved from, June 21st, 2021, <https://screenrant.com/luca-movie-setting-italy-riviera-cinque-terre-portorosso/>.

³⁹ Ben Travis, “Luca: Pixar Reveals Mythical Coming-of-Age Film with Exclusive Image,” *Empire*, Retrieved from, June 19th, 2021, <https://www.empireonline.com/movies/news/luca-pixar-mythical-coming-of-age-exclusive-image>.

⁴⁰ A. A. Dowd, “The Little Mermaid Riff Luca Splashes Around in the Shallows,” *The AV Club*, Retrieved from, June 16th, 2021, <https://www.avclub.com/the-little-mermaid-riff-luca-splashes-around-in-the-sha-1847111081>.

第二節 電影劇情及角色介紹

《路卡的夏天》是一部 2021 年上映的皮克斯動畫電影，由恩里科·卡薩羅薩執導，麥克·瓊斯和傑西·安德魯斯共同撰寫劇本。故事的舞台設定於西元 1959 年的義大利濱海港口羅梭港城鎮，描述居住在附近海域的海怪男孩路卡與艾柏托以人類外型探索美麗的陸地世界的冒險旅程。這部電影融合了獨特的故事情節、精心設計的角色和充滿陽光、海洋以及地中海小鎮的溫暖視覺效果，呈現出關於成長、自我認同和友誼的感人故事。影片主要角色介紹詳見表 3.1。

表 3.1：《路卡的夏天》角色介紹

照片	角色: 中/外文名	角色介紹
	路卡 / Luca	本片主角，一個生活在海底世界的年輕海怪，他渴望像人類一樣生活在陸地上。他善良、好奇心強，對於人類的世界充滿著無限的好奇心，但也因此帶來了許多麻煩。
	艾柏托 / Alberto	帶著路卡上岸體驗人類生活的好友，同樣是一個海怪。他非常熱愛陸地上的自由生活，並且教導路卡許多人類的知識和技能，如騎腳踏車和賽車。
	茱莉亞 / Giulia	路卡和艾柏托認識的第一個人類朋友。她是一個勇敢而聰明的女孩，對於當地的賽車比賽有著熱情。她對待路卡和艾柏托的態度友善，並且成為了他們的好友和盟友。

照片	角色: 中/外文名	角色介紹
	馬西莫 / Massimo	茱莉亞的父親，身材高大健壯，但罹患海豹肢症、僅有左手，看起來嚴肅不苟言笑，內心溫暖而包容。
	羅蘭佐 / Lorenzo	路卡的父親，一個海底牧魚養蟹人，生活中他只關心他牧養的海底生物以及他的家庭。
	丹尼耶拉/ Daniela	路卡的母親，守護兒子的安危與海底世界是她生活中最重要的事。她對於路卡想去陸地上的行為感到擔心和困惑，並且一直試圖帶他回到海底世界。
	艾柯 / Ercole 奇奇歐 / Ciccio 貴多 / Guido	小鎮上的惡霸三人組，以艾柯為首，從第一次露面到最後一次露面，艾柯的表現都非常自大和固執、又自戀，只關心自己，有強烈的種族歧視。 貴多和奇奇歐是艾柯的跟班，一開始是助紂為虐的角色，後來意識到自己的錯誤，決定改邪歸正。

照片	角色: 中/外文名	角色介紹
	安哥伯父 / Uncle Ugo	住在深海裡的安哥伯父，他的外表特別，有些健忘，愛在黑暗中漂浮、吃鯨魚屍體和自言自語，過著喜歡安靜、簡單的生活。雖然出場時間很短，但是透明的身體和吸不到氧氣就呆滯的戲份很讓人印象深刻。
	帕古洛外婆 / Grandma Paguro	外婆非常支持路卡有探索陸地世界的好奇心。她自己也喜歡在陸地度過週末，但在慶祝路卡在波托羅梭港盃的勝利之前，她一直對家人保密。奶奶非常了解路卡在陸地上做什麼，沒有對路卡的媽媽丹妮耶拉說任何話，因為她知道女兒的過度保護將使路卡無法體驗海洋之外的生活。

資料來源：研究者整理自 “Luca Character Design”, *Pixar.com*, April 22th, 2023,
<https://www.pixar.com/luca>.

電影一開始，即以義大利傳統歌謠輕快而活潑的旋律伴著夜晚的海面，一艘小船從燈火通明的波多羅梭港（Portorosso）岸邊緩緩駛向一座小島附近。接著畫面轉暗，只剩下漁船上昏黃的燈光，年輕漁夫帶著忐忑不安的心詢問另一名老漁夫：「我們真的要到那座島附近嗎？如果傳說是真的呢？」老漁夫回答：「別擔心。那只是有心人不讓我們靠近那片漁場所造的謠言而已。」船上的老漁夫悠哉地播放起音樂，海面下卻出現一個矯健的身影，爬到船邊伸手拿取船上物品。年輕漁夫發現正在拿取物品的手大叫，海怪倉皇逃逸卻被漁網勾住，使船身晃動。兩人連忙拉起漁網，發現漁網空無一物後，屏息靜待海怪現身，調皮的海怪故意飛越海面，年輕漁夫向海怪丟擲魚叉。老漁夫喃喃自語：「真的有海怪，太恐怖

了……」

《路卡的夏天》故事描述在義大利海港城鎮波多羅梭港（Portorosso）附近的海域，有一群海怪族群，路卡就是其中之一。1959 年夏天，每天在海底「牧魚」的路卡（Luca）睡過頭，怕被媽媽罵，迅速將所牧的魚一隻一隻點名找回，路卡對其中一隻常常想脫隊的小魚 Giuseppe 說：「妳要像你的玩伴 Enrico 一樣失蹤嗎？他不是死了，就是去到某個地方。」路卡看向海面嘆了一口氣。覺得牧魚生活很無趣的路卡，偶然被一些船上掉落的人類物品所吸引，又看到一艘船從海面駛過，開始幻想起自己游出水面研究漁船的樣子，探索水面上的人類世界的種子在我心中萌芽扎根。

路卡的父的父親羅倫佐（Lorenzo）和母親丹尼耶拉（Daniela）十分保護路卡，擔心路卡被陸怪人類傷害，因此禁止他浮上水面或是上岸到陸地探索。有一天，路卡認識了獨居在陸地的海怪男孩艾柏托（Alberto），艾柏托向路卡展示海怪在身體乾燥時能擬態成人類模樣在陸地活動，但一接觸水，就會現出原形的特殊能力。鼓勵路卡探索海洋以外的區域，並邀請他前往自己位於馬雷島（Isola del Mare），認識艾柏托的秘密基地並一起探索人類世界。艾柏托的秘密基地裡有一張偉士牌機車海報深吸引著路卡。艾柏托邀請路卡一起組裝他們的偉士牌，組裝好後一起騎出去探險。路卡收受吸引，天天早出晚歸上岸組裝機車，樂此不疲。

但路卡探索陸地的舉動終究被發現，於是父母親決定安排路卡跟著安哥伯父（Uncle Ugo）居住在深海區域，杜絕路卡接觸人類世界。為了抵抗父母的安排，跟著艾柏托逃往他的藏身處尋找真正的偉士牌摩托車，準備展開環遊世界的旅程。當惡霸艾柯（Ercole）騎著他的紅色偉士牌機車出現時，路卡跟艾柏托都看呆了眼，兩人想要擁有一台偉士牌機車的念頭更加堅定。

當路卡回踢足球給當地兒童時，不慎讓艾柯的寶貝機車傾倒，引起艾柯不滿。當場遭到艾柯及他的兩名手下奇奇歐（Ciccio）和貴多（Guido）圍住，路卡險些被艾柯雷壓在噴泉底下現出海怪原形。此時一名路過的女孩茱莉亞·馬柯瓦多（Giulia Marcovaldo）幫助他們脫逃，兩人才化險為夷。路卡和艾柏托為了贏得

添購偉士牌機車的獎金，與茱莉亞組成隊伍參加包括游泳、義大利麵大胃王比賽、騎腳踏車項目的鐵人三項競賽，礙於不能顯露他們的海怪真面目，由路卡參加腳踏車項目，艾柏托參加大胃王比賽，茱莉亞則參加需要碰水的游泳項目。

路卡和艾柏托進行比賽訓練的過程中，和茱莉亞天生罹患海豹肢症、僅有左手的父親馬西莫（Massimo）建立良好關係，路卡的父母則為了尋找兒子的下落來到陸地世界。相處過程中，茱莉亞向路卡提到在學校求學的事情，並拿出望遠鏡跟天文書籍跟路卡分享，引起路卡對上學求知的高度興趣，他們經常熱烈討論著學校生活的一切，卻讓艾柏托感到被冷落，開始忌妒兩者的密切關係。當路卡開始忽略艾柏托的建議、決定改變原先環遊世界的計畫，準備前往學校進修時，路卡和艾柏托首次發生了爭執，艾柏托出於賭氣，故意在茱莉亞的面前揭露他的真實身分是海怪，不願就此死心的路卡假裝尖叫指向變回海怪形態的艾柏托，深感遭到背叛的艾柏托決定返回自己的藏身處，憤怒地將包含自己和路卡騎乘偉士牌機車的繪圖等物件全數撕毀拋棄。後來，茱莉亞不小心將一杯水潑灑在路卡的身上時，發現了路卡其實是海怪的真相，感到震驚卻也善良的茱莉亞顧及路卡的安全便決定將他送離陸地。

在路卡嘗試著和艾柏托和解的過程中，得知艾柏托在很久之前忽然被父親拋棄的往事，艾柏托認為一切的肇因皆出於自己身上，稱自己不配擁有友誼，拒絕和他合作。路卡為了改變這種情況，設下自己獨力贏得偉士牌機車的目標。路卡先以笨重的裝備不露出真面目參加游泳比賽，接著努力吃完義大利麵，最後騎上腳踏車奮力往終點前進。眼看路卡即將抵達終點，天氣卻驟變，突如其來的一場雨，讓路卡不得不停下來躲雨。這時原本自暴自棄的艾柏托出現，撐傘解救路卡，這時惡霸艾柯故意踢了艾柏托一腳，造成艾柏托不慎淋到雨水而原形畢露，同時路卡為了挺身保護艾柏托，不惜冒雨露出原型和試圖解決他們賺取獎金的艾柯對峙，拉著艾柏托逃跑。茱莉亞為了幫助路卡和艾柏托，騎著她的腳踏車撞向艾柯的腳踏車，受到部分皮肉傷，目擊此景的路卡和艾柏托義無反顧回頭幫助茱莉亞，挺身站在艾柯的面前。此時馬西莫現身維護路卡和艾柏托，還指出路卡剛才已經通過了終點線贏得此次競賽。包含路卡的父母在內、其他在場的海怪們紛紛現出原形歡慶比賽勝利，全城居民沉浸在歡樂的氛圍中。隨後奇奇歐和貴多將拒絕接

受事情這般轉折的艾柯扔進噴泉裡，表達他們對艾柯欺壓他們的不滿，在此刻表明立場不再和他狼狽為奸。

路卡和艾柏托如願買下了夢寐以求的二手偉士牌機車，但艾柏托明白路卡渴望能夠到學校求學，於是將機車轉賣，並用這筆錢購得火車票交給路卡，準備讓路卡和茱莉亞前往熱那亞的學校求學。路卡在替茱莉亞送行時，才知道艾柏托給他的驚喜以及家人的支持。路卡和茱莉亞與前來送行的親友們允諾保持連繫，兩人搭乘通往熱那亞的火車離開波多羅梭港。片尾，路卡在求學期間跟茱莉亞及她的母親一起居住，露出他原始海怪樣貌跟著茱莉亞透過電視轉播觀看阿波羅 11 號登陸月球。留在小鎮的艾柏托，則跟著馬西莫一起過生活，填補了艾柏托失去的父愛與家庭生活。此外，馬西莫與路卡一家經常兩地來往交流，一起適應彼此不同的生活型態。



第三節 符號學分析

符號學是一門研究符號和符號系統的學科，符號是指一個事物或行為所代表的概念或意義。符號學不僅涉及語言和文學等人文學科領域，還應用於廣泛的領域，如視覺藝術、廣告、音樂、電影、品牌等。透過分析符號的內涵和象徵意義，可以深入理解文化和藝術作品的內涵和表達方式。瑞士語言學家索緒爾（Ferdinand de Saussure）和美國哲學家皮爾斯（Charles Sanders Peirce）同為公認的符號學研究先驅，他們的理論奠定了現代符號學的基礎。

一、索緒爾的符號學理論（Semiology）

符號學理論最早由瑞士語言學家索緒爾（Ferdinand de Saussure）提出，他的理論符號學理論被視為現代語言學和符號學的基礎，其理論關注符號和意義之間的關係。

（一）符號的任意性和社會性

索緒爾認為，符號和所指之間的關係是任意的和社會建構的。也就是說，符號和所指之間沒有任何自然或必然的關聯，它們的關係是在社會上建立起來的，通過語言社群的共識而形成的。例如，在英文中，單詞 "apple" 的符碼和它所指的水果之間沒有必然的聯繫，這種聯繫是通過社會和文化的過程建立起來的。

符號任意性和社會性是索緒爾符號學理論的核心概念，這也是該理論與傳統的語言學習概念最大的不同之處。在傳統的語言學理論中，符號和所指之間的關係通常是自然、必然和穩定的，例如，樹木的符號和樹木本身的關係是自然和必然的，這種關係是不受社會和文化因素影響的。但是，在索緒爾的符號學理論中，符號和所指之間的關係是任意和社會建構的，符號和所指之間的關係是通過語言社群的共識而建立起來的。

（二）符號的構成

索緒爾認為，符號由符碼和所指兩部分構成。符碼是指語言中的聲音或文字形式，而所指則是符碼所代表的意義或概念。例如，在英文中，單詞 "apple" 的符碼是由五個字母 a-p-p-l-e 組成的，而它所指的是一種水果的概念或意義。

符號的符碼和所指之間的關係是任意的和社會建構的，這種關係是通過語言社群的共識而建立起來的。因此，不同符碼可以在不同的文化和社會背景中代表相同的概念和意義。例如，在中文中，單詞「蘋果」的符碼和英文中 "apple" 的符碼不同，但它們所指的都表示相同的意思，也就是一種水果的概念或意義。

索緒爾認為，語言是一個系統，符號是這個系統的基本元素。符號由兩部分組成，一部分是符號本身，屬於感官知覺的部分，稱為「符號形式」又稱「意符」(Signifier)，例如這個意符發出的聲音；另一部分是符號所代表的意義，那個聲音所傳達的東西、意義，是與感官知覺產生聯繫的概念，稱為「符號內容」又稱為「意指」(Signified)。符號形式和符號內容之間的關係是任意的，沒有必然的聯繫。符號的意義是由語言社群中的共識所決定的，而非由符號本身的內在特性所決定。這意味著，一個符號的意義只有在符號和其他符號之間的關係中才能被理解，只是社群中的習慣和社會約定促成了這種聯繫。具體來說，符號的形式是符號的音韻或形式，而符號所代表的意義則是符號與特定對象或概念之間的關係。

索緒爾進一步區分了語言中的兩個方面：語言的形式和語言的使用。語言的形式是指語言系統中的規則、規範和語法結構等，而語言的使用是指實際使用語言的過程，包括語境、情境、文化和歷史背景等因素。索緒爾的符號學理論提供了一個關於符號、意義和語言的綜合性理論，強調符號的任意性和符號意義的社會性，並且提供了一個架構來理解語言的形式和使用之間的關係。

索緒爾認為，語言是一個系統性、包含約定俗成符號的結構。他對於語言結構的研究是共時性 (synchronical)，而非歷時性 (diachronically) 的。這意味世界上縱使有著千百種語言，但索緒爾不是要研究它們演變的歷史，而是要研究共通於所有語言的基本結構。

索緒爾認為每個符號 (sign) 都是一體兩面的，分別可以作以下區分：(a) 意念 (concept) 與聲音－形象 (sound-image)；(b) 能指／意符 (signifier) 與所指

／意指 (signified)；(c) 例子：實際的樹與作為詞語的「樹」(法文：arbor)⁴¹。

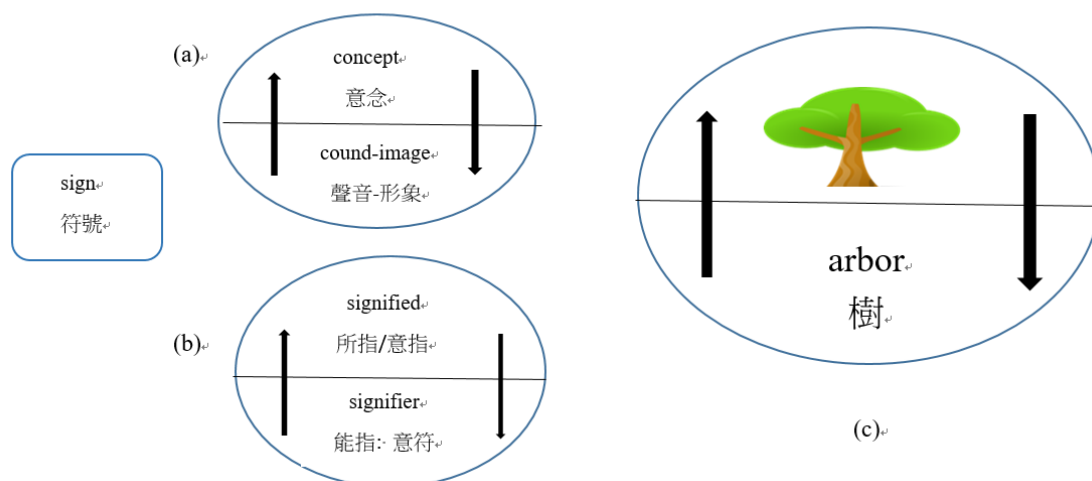


圖 3.1：索緒爾(Saussure)的符號結構示意圖

資料來源：鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，設計研究，第 3 輯（2003 年），頁 132-139。

索緒爾將語言的基本單位定義為符號 (sign)，其結構包含了兩個部分：能指／意符 (signifier) 和所指／意指 (signified)。能指即聲音－形象 (sound-image)，例如表示樹這種植物的符號，如「樹」、「tree」的文字或其發音；所指則指的是意念 (concept)，也就是上述文字或發音所代表的高大植物。根據任意原則，能指和所指之間的關係是任意的，也就是說高大植物並不一定要被稱作「樹」或「tree」，而可以用其他的聲音－形象來表示。

(三)、系譜軸和毗鄰軸

系譜軸和毗鄰軸是索緒爾符號學理論中的重要概念。垂直 (系譜) 軸由一組彼此有類似特質的符號所組成，著重於圖像議題的分析與歸納；水平 (毗鄰) 軸是橫向的符號鏈，其著重於造型上的賦予與擴展，彼此間組合構成有意義的符號表現。以日常穿搭來舉例，如圖 3.2 所示。

⁴¹Ferdinand de Saussure 著，高名凱譯，普通語言學教程 (台北市：五南，2019 年)，頁 22。

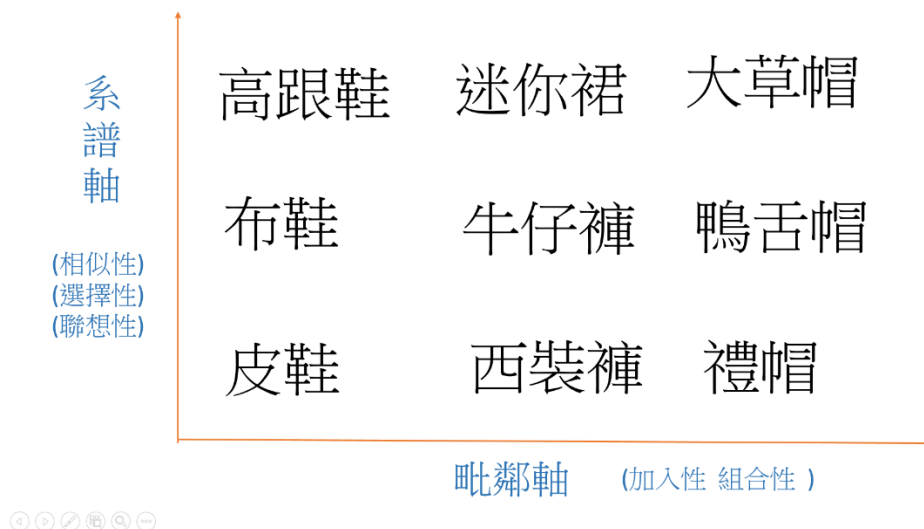


圖 3.2：索緒爾(Saussuer)的符號兩軸關係圖

資料來源：鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，設計研究，第 3 輯（2003 年），頁 132-139。

系譜軸和毗鄰軸是描述符號之間的替換關係和組合關係的概念。在系譜軸中，符號之間的替換關係是任意的，不同的符號可以互相替換。在毗鄰軸中，符號之間的組合關係是固定的，符號之間必須遵循一定的結構和邏輯關係。在語言中，系譜軸的聚合體是用來選擇的，而毗鄰軸的組合體是用來結合的。索緒爾認為，所有的語言和符碼都是從這兩種面向建立出來的。

索緒爾的共時性語言學與符號論，後來衍生出符號學（semiology）的研究，尤其影響了二十世紀的法國思想，比如羅蘭·巴特、拉岡與布希亞，都繼承了索緒爾的學說。

索緒爾的學生烏比·古恩特（Umberto Eco）進一步發展了符號學理論，將其應用於文化和藝術領域。他提出了「語境依賴性」（Context-Dependence）的概念，認為符號的意義取決於上下文，而且符號所帶有的文化內涵是不斷變化的。

二、皮爾斯的符號學理論（Semiotics）

皮爾斯（Charles Sanders Peirce, 1839-1914）是美國哲學家、邏輯學家、數學家，被譽為現代符號學（semiotics）的奠基者。他的符號學理論旨在研究符號及

其使用過程中的意義產生機制，以尋求各種現象之間的共性和差異。皮爾斯認為，符號不僅是一種具有表達功能的工具，更是一種能夠影響人類認知、行為與溝通的重要橋樑。皮爾斯的符號學理論還涉及到符號的認知和使用。他強調符號是人類認知和行為的核心，並且通過符號使用，人們能夠建立概念、進行推理和解決問題。

皮爾斯的符號學理論包含三個核心要素：代表項（representamen）、對象（object）和詮釋項（interpretant）。代表項是指具有代表性的符號本身，是對物件的描述或表達，通常是語言、文字、圖像、符號等。對象是代表所指涉的事物，可以是具體的現象、抽象的概念或情感等，是符號的客觀基礎。詮釋項則是符號在人腦中引發的思維反應，是符號的解讀者或使用者的理解和使用，也是符號與對象之間關係的表現。詮釋項的存在是符號得以產生作用的前提條件之一。在皮爾斯的符號學理論中，對象、代表物和詮釋項是相互依存的三個要素，只有三者共同作用，才能產生符號的意義和效力，如圖 3.3 所示。

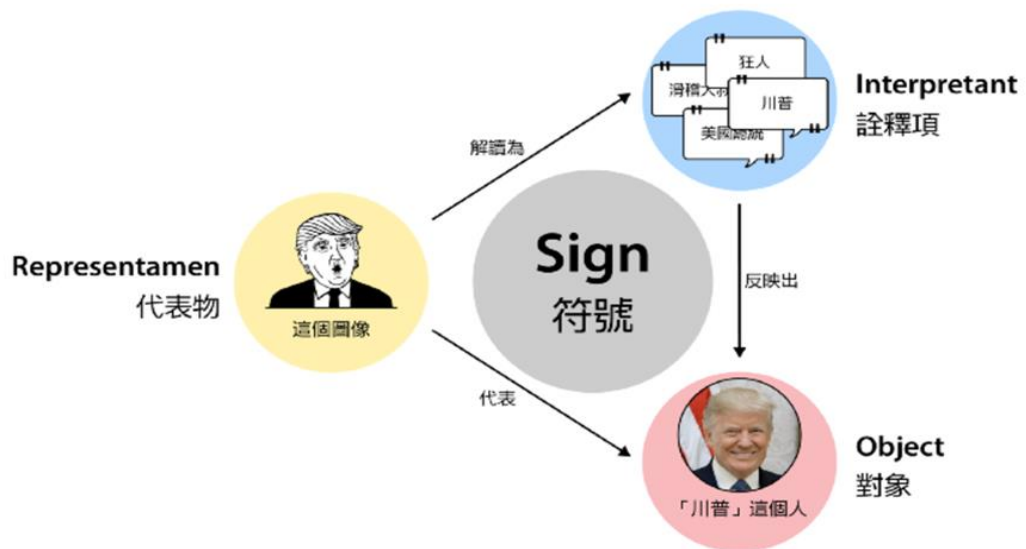


圖 3.3：皮爾斯（Peirce）的符號結構示意圖

資料來源：金彥良，「圖標（ICON）與符號學：為何這個圖示這樣被解讀」，檢索日期：2023 年 4 月 30 日，<https://www.yottau.com.tw/article/347>

舉例來說，「代表項」則指得是符號的模樣，即類似「符徵」；「詮釋項」則是符號使用者所理解的心理概念，即類似「符旨」；「對象」則是符號所指涉

的外部事實。

皮爾斯還將符號分為三大類：像似符號（icon）、指示符號（index）和指涉符號（symbol），稱之為三元符號說（trichotomy）。象徵符號是指基於相似性建立與對象之間關係的符號，如地圖、繪畫等。象徵符號是通過人們對物體的感知、經驗和文化知識的理解而產生的。例如，國旗就是一個象徵符號，它代表了一個國家的榮譽和自豪。指示符號是根據因果或空間關係指向對象的符號，例如指示牌、煙霧等。指示符號是基於純粹的物理關係來指示對象或事件。例如，指示符號可以是箭頭指向一個特定地點，或者一個圖片指示特定的事物。而指涉符號則是依賴於文化規範和共識建立與對象之間關係的符號，是一個特殊的象徵符號，它與它所指涉的對象之間有實際的關係。例如，單詞“狗”是指涉符號，因為它與真實世界中的狗有實際的對應關係。此外，語言、數字等都是指涉符號，詳見表 3.2。

表 3.2：皮爾斯符號三種類型

	Icon	Index	Symbol
表達方式	形象類似	邏輯關係	約定俗成
範例	相片、地圖	煙與火	字、數字
過程	可以目擊	可以想出	必須學習

資料來源：陳俊嘉，「從符號學角度探討設計物意義建構及解讀之差異」，國立雲林科技大學工業設計研究所碩士論文，2001年，頁 37。

皮爾斯的符號學理論為我們理解和分析各種符號現象提供了有力的理論工具。他的代表項、對象、詮釋項三要素；像似、指示、指涉三類符號概念，使我們能夠廣泛探討符號在人類認知、溝通和行為中的作用。

三、羅蘭·巴特(Roland Barthes)的符號學理論

羅蘭·巴特是法國知名的文化理論家、語言學家和哲學家，其符號學理論強調符號的文化建構和多義性，並將符號視為語言和文化的基本元素，通過符號學的應用，可以了解文化特點和意義，因此羅蘭·巴特的符號學理論被視為現代語言學和文化研究的重要理論之一。以下是羅蘭·巴特符號學理論的要點，如圖 3.4 所

示。

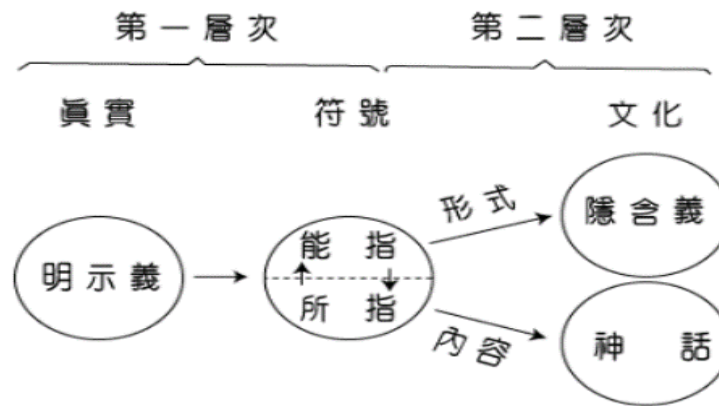


圖 3.4：羅蘭·巴特(Roland Barthes)的符號學理論示意圖

資料來源：吳照菁，「傳播符號學理論第五章」，檢索日期：2023 年 5 月 6 日

http://wjgnewdesign.blogspot.com/2009/04/blog-post_25.html

符號是指一個可以代表某個事物的符號物，例如單詞、圖像、手勢等。符號是語言和文化的基本元素，它們被用來傳達信息和意義。在巴特的符號學理論中，符號包含了兩個層次的意義：

首先是明示義（denotation），即符號所具有的字面上的意義，或是指一般常識。這個層次的意義描述了符號本身和它所指涉的外在事物之間的關係。

其次是隱含義（connotation）、神話（myth）和象徵（symbolic），它們是符號如何製造意義的三種方法。隱含義指的是符號與使用者的感覺、情感和文化價值互動的方式。隱含義是基於第一層次的符號具而產生的，同時也受到解釋者與符號或客體之間互動的影響。神話是一種文化思考事物的方式，也是理解事物的方式，它通常概念化事物。巴特指出，神話是具有「動態性」的，它會改變以順應文化價值的改變。象徵是指物體由於傳統的習慣性用法，而改代其他事物的意義。例如，美國國旗中的星條旗象徵著國家和自由。

符號在巴特的符號學理論中，包含了明示義和隱含義、神話和象徵等多種意義層次，通過這些意義層次的交互作用，符號能夠傳達豐富的信息和意義。

此外，符號具有二元性，即符號的意義不是由符號本身所固有的意義決定的，

而是由符號和它所代表的事物之間的關係所決定的。符號的二元性可以用 "signifier" 和 "signified" 來表達，其中 "signifier" 指符號的物理形式或聲音，而 "signified" 指符號所代表的概念或意義。這個二元性表示符號並非一種自然的物質，而是一種文化建構。值得注意的是，由於符號的二元性，符號具有多義性，即同一個符號可以代表不同的意義。這種多義性可能會導致理解上的混淆和誤解。

在文化中，還存在著特殊的符號，即文化符號。文化符號代表的不僅是物理上的事物，還包括一個文化中的價值觀、信仰、習俗等。文化符號是文化的基本元素，它們被用來傳達文化的特點和意義。文化符號不僅是文化特點的體現，也是文化傳承和社會結構的重要組成部分。舉例來說，白色在西方文化中通常代表純潔和善良，而在中國文化中則代表哀悼和悲傷。

符號學的應用廣泛，它可以應用於許多領域，例如文學、電影、廣告等，用來分析符號的多義性、文化意義等，以了解這些領域中的文化特點和意義。透過分析符號的多義性和文化意義，可以了解這些領域中的文化特點和意義。符號學的研究方法包括符號分析、符號解讀和符號建構等，這些方法可以幫助人們更好地理解和分析文化和藝術作品，並且為設計和行銷等實踐活動提供了有益的啟示。

總結上述，符號在語言和文化中扮演著重要的角色，符號能夠傳達信息和意義，並透過明示義和隱含義等多個層次製造意義。符號具有二元性和多義性，並且文化符號更是文化特點和意義的體現。符號學的應用廣泛，能夠幫助人們理解和分析不同領域中的文化特點和意義，並為相關領域的實踐活動提供指導。

第四節 鏡頭分析

攝影機的鏡頭猶如作家或詩人手中的筆，成為一種藝術創作的工具和語言⁴²。觀眾透過攝影鏡頭所捕捉的畫面，得以踏入一個充滿美感與想像力的世界。在影視作品中，藝術的成就與美學的層次，和鏡頭運用的巧妙與豐富有相當大的關聯性。正如文學作品中的文字組織和風格對讀者的感染力極為重要，電影中鏡頭語言的運用對觀眾的情感體驗和心靈觸動同樣具有決定性作用。

鏡頭語言（cinematic language）是導演說故事的方法，導演和攝影指導利用鏡頭的運用、構圖、視角、燈光、色彩等視覺元素來傳達故事情節、表達議題思想、塑造角色形象以及激發觀眾情感的一種視覺表現手法。影像觀眾所觀看到的畫面往往都是導演對於故事描述最忠實的呈現，也可說是導演的「觀點鏡頭」。觀點鏡頭首先取決於攝影機的位置，也就是攝影師對每個場景的觀察角度，從哪個角度看一個場景。沒有一個場景是中立的，每個擺放攝影機的位置都有不同的涵義⁴³。由於 3D 動畫的鏡頭是在電腦中架設的虛擬攝影機，能跳脫真實空間與攝影機之間的操控限制，在運用鏡頭傳達意念上甚至更能貼近導演的構想。鏡頭語言是電影製作的重要組成部分，可以透過不同的鏡頭、光線、色彩、音樂、聲音效果、編輯等手段來傳達故事情節、角色心理和情感等。

取鏡在動畫電影中占了非常重要的地位，甚至比繪圖更重要。觀看圖片的人可以從圖的這一端，看向另一端，完全隨個人喜好。但在電影中，觀眾除了看螢幕上的取景外別無選擇，因此取鏡完全取決於製作人如何呈現圖片。景框意即「影像的邊緣」⁴⁴，在景框內，利用動畫元素吸引觀眾目光，但同時取鏡也會限制能傳達的訊息。攝影範圍和角度不但能讓作品的重點集中在某個部分，它還能夠影響每一幕戲表達的流暢感⁴⁵。

簡言之，鏡頭語言就是電影中所使用的視覺語言。本節將從鏡頭景別、鏡頭

⁴² 簡政珍，**電影閱讀美學**（台北市：書林出版有限公司，2006年6月），頁33。

⁴³ Laurent Jullier & Michel Marie 合著，喬儀蓁譯，**閱讀電影影像**（台北市：積木文化，2009年），頁14。

⁴⁴ David Bordwell & Kristin Thompson 著，曾偉禎譯，**電影藝術：形式與風格**（台北市：遠流，1992年），頁249。

⁴⁵ 羅比·安格勒，**電影動畫工作坊**（新北市：藍海文化事業股份有限公司，2013年），頁133。

角度以及鏡頭運動加以探討：

一、鏡頭景別（shot size）：鏡頭景別是指攝影或電影中用來描述攝影機和被攝物體之間距離的術語，用於表示鏡頭中被攝物體在畫面中的大小和比例。不同的鏡頭景別可以產生不同的視覺效果和情感表達。以下分述常見的鏡頭景別：

（一）遠景

又細分為極遠景（Extreme Long Shot，縮寫為 ELS）、遠景（Long Shot，縮寫為 LS）及全景（Wide Shot，縮寫為 WS）。極遠景是指攝影機與拍攝對象的距離非常遠，畫面中捕捉到的背景和周圍環境範圍相對更大，通常用於展示廣闊的景觀、建築或自然環境，以營造氛圍或強調空間的廣度。極遠景能夠更為全面地呈現故事的背景，使觀眾對角色所處的環境有更清晰的認識。極遠景也可以用來呈現電影中的重大事件或壯觀的場面，營造出震撼人心的視覺效果。通常用來拍攝大地、城市的鳥瞰，或其他其他綿延的實體⁴⁶，如圖 3.5 所示。



圖 3.5：極遠景鏡頭

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

遠景（Long Shot，縮寫為 LS）是指攝影機距離拍攝對象較遠，畫面能夠捕捉到較寬闊的背景和周圍環境。遠景通常用來展示場景、角色與環境之間的關係，並營造出一個完整、連貫的空間。遠景有助於建立故事的背景，讓觀眾了解角色所處的位置和環境。同時，遠景也能突顯角色在整個空間中的位置，從而表達角

⁴⁶ David Bordwell & Kristin Thompson 著，曾偉禎譯，**電影藝術：形式與風格**（台北市：遠流，1992 年），頁 263。

色的情感狀態和故事情節的發展。此外，遠景還能為觀眾提供更多的視覺信息，使觀眾能夠更理解故事的背景和情境。極遠景、遠景會讓角色在畫面中顯得非常小，從而強調角色與環境的對比，或者表現角色在整個空間中的渺小和無助。在影片中，遠景通常被用來展示開闊的場景或者營造出懸疑和神秘感。例如，一開場小船從港口駛出，往海怪出沒的海域前進時，觀眾可以藉由漁船與岸邊的距離感受到年輕漁夫擔心海怪出沒的忐忑感與無助感，如圖 3.6 所示。



圖 3.6：遠景鏡頭

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

全景（Wide Shot，縮寫為 WS）是指攝影機與拍攝對象的距離適中，畫面能夠捕捉到角色的全身以及一定範圍的背景和周圍環境。全景主要用於展示角色的動作、姿態和位置，同時也能呈現角色與周圍環境之間的關係。通常人物膝蓋以上的部分會出現在畫面中，是使人物和背景呈現平衡的狀態⁴⁷。全景在電影鏡頭中具有重要的作用，它能夠讓觀眾對角色的行為和動作有較完整的了解，並能展現角色在故事中的角色定位。此外，全景也可以呈現角色與環境的互動，強調角色在特定場景中的地位和情感狀態。

與遠景和極遠景相比，全景提供的視覺訊息相對更加集中在角色本身，有助於觀眾關注角色的行為和動作。全景常常應用於電影的開場、場景轉換和重要情節中，以幫助觀眾更好地理解角色和故事的發展。這有助於理解電影如何運用不同的鏡頭技巧來營造氛圍、強調情感和推進敘事，如圖 3.7 所示。

⁴⁷ 同註 46。

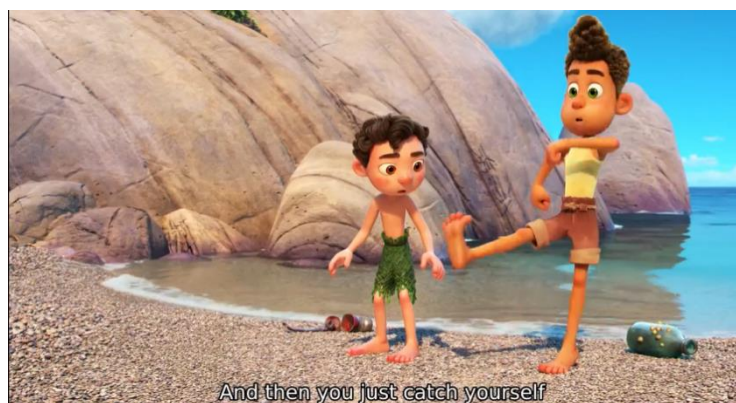


圖 3.7：全景鏡頭

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（二）中景

中景位於前景和遠景之間，包含中遠景（Medium Long Shot，縮寫：MLS）以及中景（Medium Shot，縮寫：MS）。中景與中遠景畫面皆呈現部分的主體。中遠景的鏡頭裡，觀眾能看到角色主體的四分之三左右，能表現人物大腿以上畫面及場景，主要功能是用來交代情節的發展，因鏡頭表現較為客觀、平穩、中性，因此呈現出的畫面較缺少情緒渲染力及視覺衝擊力，如圖 3.8 所示。



圖 3.8：中遠景鏡頭

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

中景鏡頭通常用於呈現場景的整體環境、角色和物體之間的關聯性。它能夠提供適度的距離，讓觀眾能夠看到更多的細節和背景元素，同時保持對議題的關注。中景鏡頭的選用和運用能夠平衡場景的廣度和細節，營造出豐富且具有層次感的視覺效果。藉助中景鏡頭，攝影師和導演能夠在視覺呈現上達到平衡和統一。中景能夠在場景的廣度和議題的聚焦之間找到一個黃金點，使得觀眾能夠在同時

感受到整體環境和細節之間的關聯性。中景通常被用來展示人物的動作和情感表達，例如友情、競爭和勝利。若以人物來大小來形容鏡頭範圍，中景大約是腰部以上⁴⁸，如圖 3.9 所示。



圖 3.9：中景鏡頭

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（三）特寫

特寫是指攝影機或攝像機對於被攝物體的特寫或近距離拍攝，分為中特寫（Medium Close Up，縮寫：MCU）、特寫（Close Up，縮寫：CU）以及極特寫（Extreme Close Up，縮寫：ECU 或 XCU）三種。中特寫亦被稱為近景，觀眾能看到角色主體的四分之一，能表現人物胸部以上的畫面⁴⁹，由於周圍空間背景已被弱化，因此更能呈現角色細膩的面部表情、神態、眼神、視線轉移等，能拉近觀眾與角色的距離，讓觀眾產生共鳴，如圖 3.10，主角們在尋找人類遺落物時，鏡頭使用了近景，讓觀眾可以看到他們的臉部表情和手勢。



圖 3.10：中特寫（近景）鏡頭

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

⁴⁸ 同註 47。

⁴⁹ David Bordwell & Kristin Thompson 著，曾偉禎譯，**電影藝術：形式與風格**（台北市：遠流，1992 年），頁 265。

在攝影和電影製作中，特寫通常用於突出或強調某個特定的物體、人物或細節。近景鏡頭通常選用較短的焦距，使攝影機或攝像機能夠靠近被攝物體，將其填滿整個畫面，以展示細節和特徵。特寫鏡頭能夠將觀眾的注意力集中在被攝物體上，創造出一種身臨其境的感覺。它可以凸顯人物的表情、物體的紋理，或者是故事中的關鍵元素。透過特寫鏡頭，觀眾可以更加細緻地觀察和感受被攝物體的細節和情感。特寫鏡頭的使用也能夠在視覺上創造出一種親近感和緊張感。當攝影機或攝像機靠近被攝物體時，觀眾能夠感受到與被攝物體的距離感，產生更加身歷其境的感受。近景也常被用來展示人物的面部表情和細節，以及強調場景的局部。如圖 3.11，路卡第一次上岸，海怪手部慢慢變成人類手部的畫面。

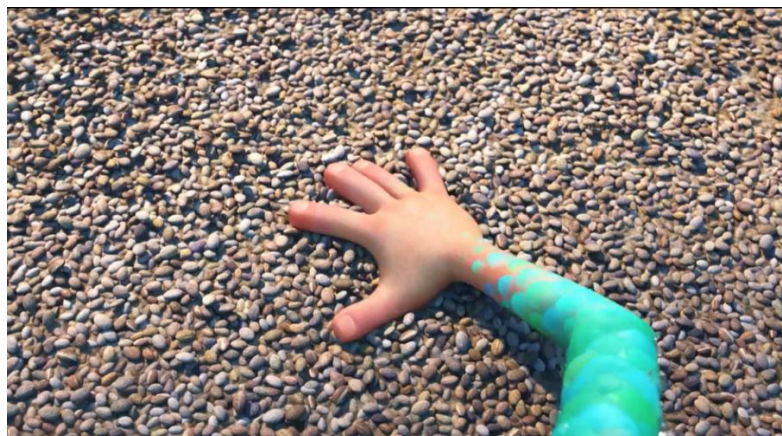


圖 3.11：特寫鏡頭

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

極特寫是指鏡頭選擇非常接近被攝物體，通常以特定的細節或部位為焦點，例如一個人的眼睛、一個物體的紋理等等。只單挑臉上的一部分，如眼睛或嘴唇；或將一個細節獨立出來，將細微的地方放大⁵⁰。它通常用於突出強調被攝物體的細節，創造出一種極度近距離的視覺效果。透過使用極特寫鏡頭強調物體的細節和情感以吸引觀眾的注意力，及創造出緊張和戲劇化的視覺效果。這種特寫鏡頭常常用於表達人物的情緒、細緻的動作、物體的紋理等等，以加強故事的表達力和情感的共鳴。如圖 3.12，路卡拿起漁船上掉落海底的玻璃杯，由杯內看出去的鏡頭。

⁵⁰ 同註 49。



圖 3.12：極特寫鏡頭

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

二、鏡頭角度 (shot angle)

景框不僅暗示了畫面外的空間，同時也暗示了畫面中影像被觀看的位置。在動畫中，每一格畫面的角度，都是依據透視關係畫出來的⁵¹。視角是指拍攝過程中攝影機與拍攝對象之間的相對位置關係，用於捕捉被攝物體的視覺呈現。不同的視角可以影響觀眾對角色和場景的感知，從而產生不同的情感效果。例如，高角度視角可能使角色顯得弱小，而低角度視角則可以使角色顯得強大。分析電影中的拍攝視角，包括高角度、低角度、平行視角等。不同的視角可以影響觀眾對角色和場景的感知，從而產生不同的情感效果，鏡頭角度可以影響觀眾對場景和人物的感知和情感反應。以下是幾種常見的鏡頭角度：

(一)高角度 (High Angle)

攝影機從較高的位置拍攝被攝物體，角度向下，通常呈傾斜角度 30 度~45 度，或是正上方⁵²。使被攝物體顯得較小或較無力，透過選擇高角度，攝影師和導演可以突出展示被攝物體的脆弱性、被支配感或無助感。這種角度可以用於表達角色的處境、強調權力關係，或創造出一種壓迫感。如圖 3.13，路卡發現船隻經過，指揮魚群到岩石下躲避等待上方船隻通過。從高角度俯視，可看出路卡與魚群的緊張不安。

⁵¹ David Bordwell & Kristin Thompson 著，曾偉禎譯，**電影藝術：形式與風格**（台北市：遠流，1992 年），頁 261-262。

⁵² 羅比·安格勒，**電影動畫工作坊**（新北市：藍海文化事業股份有限公司，2013 年），頁 137。



圖 3.13：高角度畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（二）低角度（Low Angle）

攝影機從較低的位置拍攝被攝物體，角度向上，使被攝物體顯得較大、較強大或更具權威性。攝影師和導演可以利用這種角度來塑造角色的英雄形象、強調其權威性，或展示場景的壯觀。如圖 3.14，茉莉亞的爸爸馬西莫拿菜刀剝魚的畫面。



圖 3.14：低角度畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（三）水平角度（Eye-Level Angle）

攝影機與被攝物體處於同一水平線上，角度平行，常用於平衡和一般情境的拍攝。它呈現一種中立和客觀的視覺角度，使觀眾能夠與角色建立更親密的聯繫。如圖 3.15，路卡發現自己乾燥後，就會擁有人類小男孩的身體時很驚喜。



圖 3.15：水平角度畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（四）側角度（Oblique Angle）

攝影機從一側或傾斜的角度拍攝被攝物體，創造出一種不平衡、不穩定或不尋常的視覺效果。側角度常用於表達角色的內心紛亂、緊張或劇情的不穩定性。如圖 3.16，艾柏托鼓勵路卡一起騎自組的機車，因為要從高處俯衝，路卡內心非常害怕，艾柏托說那是心裡的「布魯諾」在阻擋他。



圖 3.16：側角度畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（五）鳥瞰角度（Bird's-Eye View）

攝影機從上方俯視被攝物體，呈現一種鳥瞰的視覺角度。鳥瞰角度則可以展示場景的佈局、人物的位置關係或創造出戰略性的視角，可以用於揭示劇情的重要元素、呈現整體情景，或者營造出一種觀察者的感覺。如圖 3.17，路卡與茱莉亞站在高處，看到一列開往茱莉亞學校所在地吉諾瓦（Genova）的火車。



圖 3.17：鳥瞰畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

不同的鏡頭角度可以通過創造不同的視覺效果，影響觀眾對場景、人物和情節的感知和情感反應。攝影師和導演根據劇情需要、情感表達和視影效果，選擇適當的鏡頭角度。他們可以利用鏡頭角度來塑造角色的形象和情感，營造氛圍，強調劇情中的重要元素，以及傳達故事的議題和訊息。

三、鏡頭運動（Shot Movement）

鏡頭運動也稱之為運鏡，是指攝影機鏡頭在拍攝過程中的運動方式和技巧，鏡頭運動取鏡意即在景框的範圍內改變框內的景物⁵³。運鏡是攝影機在拍攝過程中的移動、位置變換和運動軌跡的選擇，對被攝物體的視角和位置進行了改變，以達到特定的視覺效果和情感表達。運鏡的目的是通過攝影機的運動來增強故事的張力，創造出更豐富、動態和引人入勝的視覺體驗。攝影師和導演可以運用各種運鏡技巧來引導觀眾的目光、強調重點、表達情感和創造戲劇張力。以下是一些常見的運鏡方式：

（一）平移運鏡（Pan Shot）

平移運鏡又稱橫搖，是最基本的動態運鏡，搭配腳架雲台或是手持皆可。攝影機位置不變呈水平移動，但鏡頭角度左右擺動，從一側到另一側，保持攝影機的水平角度，通常用於展示場景或跟蹤移動的物體。如圖 3.18，路卡、艾柏托及茉莉亞的爸爸，乘著小船從鏡頭水平由左方移動到右方。

⁵³ David Bordwell & Kristin Thompson 著，曾偉禎譯，**電影藝術：形式與風格**（台北市：遠流，1992 年），頁 271。



圖 3.18：平移運鏡畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（二）提升運鏡（Tilt Shot）

提升運鏡又稱之為直搖。攝影機垂直移動，向上或向下傾斜，保持攝影機的水平角度，用於改變視角或強調垂直元素。提升可以用於展示高度、強調物體的垂直性或改變視角。如圖 3.19，路卡從下方抬頭向上看向海面，同一場景，垂直高度不同看到的視野也不同。要注意的是無論是平移或提升運鏡，攝影機是在固定位置上沒有移動，像轉頭或抬頭運動⁵⁴。

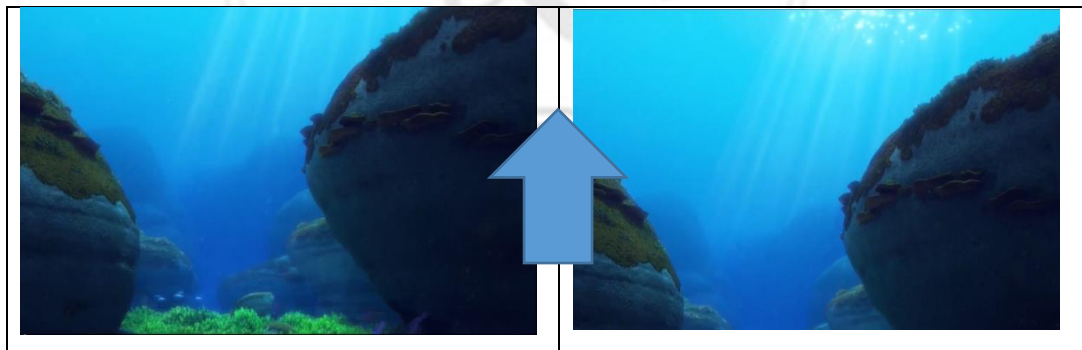


圖 3.19：提升運鏡畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（三）追蹤運鏡（Tracking Shot）

攝影機跟隨被攝物體的移動，保持對焦，用於追蹤移動的物體、跟隨角色的動作或創造出一種流暢的運動效果。如圖 3.20，路卡與艾柏托的自組車，藉著下衝的力量終於飛上了天空，並越過了正在飛行的海鷗。

⁵⁴ 同註 51。



圖 3.20：追蹤運鏡

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（四）水平軌道運鏡（Dolly shots）

攝影機放置在軌道或軌道系統上，以平穩移動攝影機和改變拍攝的視角除了左右橫移，也包含了前進或後退或繞圓圈，此時攝影機的位置改變了。搭配中廣角鏡頭與軌道，是最常用來拍攝空間環境的手法，藉著水平的運動，除了讓原本靜態的空間變得有動感，也可以讓觀眾更加容易感受空間感。推軌鏡頭的特點是攝影機的平穩移動，它可以向前或向後推動攝影機，讓觀眾感受到一種平滑的運動效果。這種移動可以創造出沉浸式的視覺體驗，使觀眾更貼近場景，感受到動態和參與感。推軌鏡頭可以在各種情境和目的，用於追蹤行進中的角色或物體，展示場景的廣闊，捕捉角色的行動和互動，或創造一種流暢的視覺效果。此外，推軌鏡頭還可以用於達到特定的情感效果，例如表現穩定、安靜或宏偉的場面。推軌鏡頭的運用需要攝影師和攝影團隊有適當的軌道或軌道系統，並需要精確的攝影機操作和平衡，以確保平滑的運動效果。透過巧妙的推軌運動，攝影師可以增強故事的視覺效果，提供觀眾一種動態而引人入勝的觀賞體驗。如圖 3.21，路卡幻想騎著偉士牌的畫面。



圖 3.21：推軌運鏡畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（五）伸縮運鏡（Zoom shots）

通過鏡頭變焦拉遠攝影機與被攝物體之間的距離，使場景看起來更近或更遠。拉近（Zoom in）運動可以用於展示廣闊的環境或強調被攝物體的位置，可以用於突出物體的細節、表達情感或引起觀眾的注意力。透過拉近鏡頭，攝影機可以專注於物體的特定部分或整體，強調其重要性或影響力。如圖 3.22，當攝影機拉近鏡頭時，觀眾可以更清楚地看到惡霸三人組的面部表情，手勢動作等細節，傳達故事的關鍵訊息。



圖 3.22：伸縮運鏡拉近畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

反之，當攝影機拉遠（Zoom out）鏡頭時，觀眾可以看到更大的範圍和場景，這可能用於展示物體的位置關係、環境的廣闊或場景的變化。這種運動也可以用於創造一種脫離感，將觀眾帶出細節並呈現更廣泛的視野。如圖 3.23，船隻在路卡牧魚處上方航行，鏡頭拉近再拉遠。

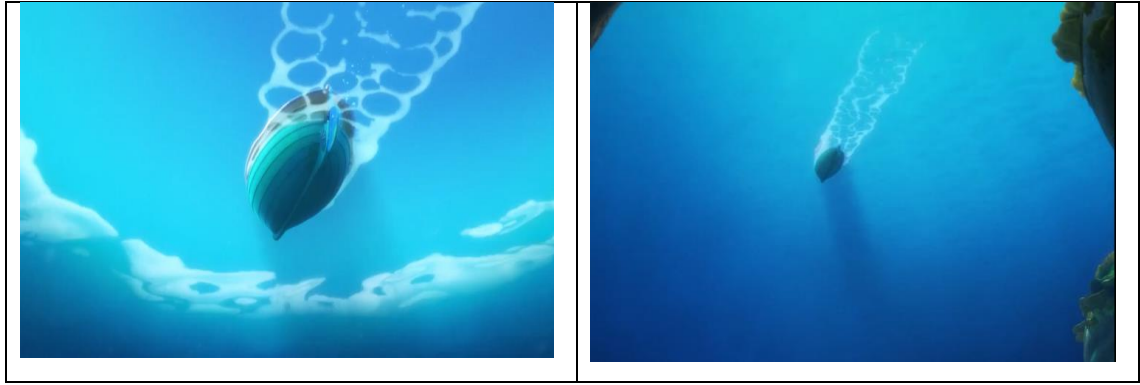


圖 3.23：伸縮鏡頭拉遠畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（六）升降運鏡（crane shot）

指的是攝影機使用機器吊臂上下移動拍攝，攝影機整個從地面攀高，然後可前後、上下、左右移動⁵⁵。如圖 3.24，路卡與艾柏托爬上茱莉亞的樹屋準備睡覺。此畫面垂直距離較長，需使用吊臂輔助垂直拍攝。

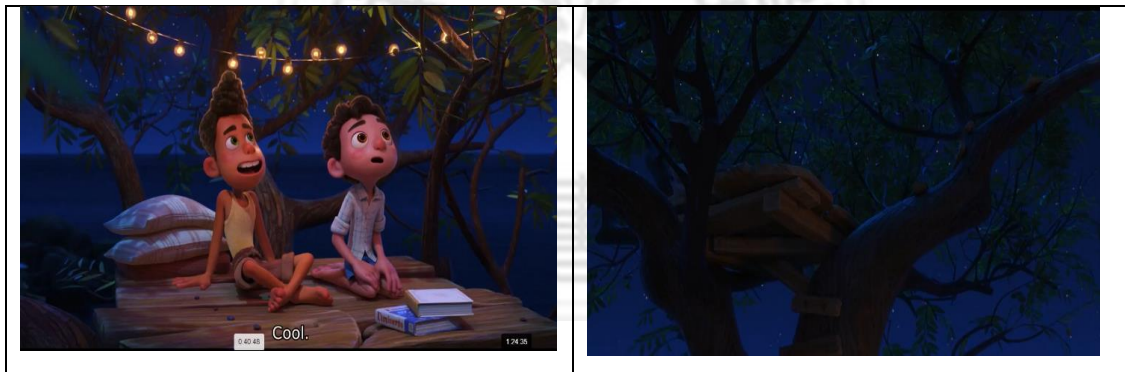


圖 3.24：升降運鏡畫面

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

鏡頭的運動是攝影和電影製作中非常重要的技巧，能夠透過改變攝影機的位置和角度來創造不同的視覺效果和情感體驗。透過適當運用鏡頭運動，攝影師和導演能夠強調物體的重要性、傳達情感和故事的關鍵訊息，使畫面中人或物的位置比固定畫面更生動、凸顯，推軌運鏡和升降運鏡提供畫面更多變的影像內容，吸引觀眾的注意力。

⁵⁵ David Bordwell & Kristin Thompson 著，曾偉禎譯，**電影藝術：形式與風格**（台北市：遠流，1992 年），頁 272。

第四章 文本分析

在本章節中，研究者針對動畫電影《路卡的夏天》中青少年自我認同與族群文化認同的描繪，結合符號學分析與鏡頭分析，並配合文字說明與電影畫面截圖，進一步對電影中自我認同探索的內容、形式與意義進行深入解讀。首先，研究者探究主角路卡如何表現青少年的自我認同，他的身分掙扎反映出青少年自我認同的困惑。最後路卡勇於面對不同文化的隔閡接受挑戰，形塑他的獨特自我認同。接著，分析電影如何展現族群文化認同，藉由描繪特定族群的文化和地理環境，傳統，價值觀，慶典活動，以及族群間的文化衝突和融合，來強調族群文化的多元與變遷。

第一節 《路卡的夏天》再現的青少年自我認同

皮克斯動畫品牌作為一個受歡迎且具有影響力的動畫品牌，在青少年的自我認同發展中扮演著重要的角色。透過精彩的情節、精心設計的角色和深刻的主题，皮克斯動畫深入探討了青少年所面臨的身分認同和價值觀的議題。研究者透過下列三點假設來分析《路卡的夏天》再現了哪些青少年自我認同：

- 一、主角路卡探索自我身分與價值的過程符應艾瑞克森(Erickson)心理社會發展論中的「自我統合與混淆」階段。
- 二、主角路卡對於自己海怪與人類的雙重身分，在矛盾與掙扎中，建立並統合自己的身分。
- 三、主角路卡不受海怪身分的限制，嘗試突破並建立自我認同的獨特性。

一、路卡探索自我身分與價值歷程

在青春期階段，青少年開始探索自我身分和價值觀，這樣的過程可能受到個人內心、社會環境和文化背景的影響，有時可能會出現角色混淆和不確定感。但是，隨著時間的推移和經驗的增長，他們逐漸塑造並認識自己，對自己的優點和價值有了更清晰的認識。他們的價值觀會隨著個人成長和社會經驗的增長而變化，並最終將各種角色和價值觀融合在一起，形成一個穩定的自我認識和價值系統，

幫助他們更加了解自己並在社會中定位自己。因此，研究者將由以下四個面向來分析路卡探索自我身分與價值的歷程：

（一）主角路卡角色設定和轉變

路卡是一個有禮乖巧的青少年海怪，從小就被父母告誡不得接近水面，因為陸怪會捕殺他們很危險。他的工作是把海底的魚群看好，不讓牠們被人類捕撈。在一成不變的牧魚生活中，路卡抱著既好奇又畏懼的心態，邊躲邊看著水面上航行的船隻，想像著水面上的世界。圖 4.1 是一個近景鏡頭，焦點放在路卡的表情和動作上，這可以幫助我們更深入地理解他的情感和內在狀態。他躲藏並觀看水面上的船隻，可能表現出他對未知世界的緊張、害怕、好奇以及嚮往。這種情緒複雜性是青少年自我認同探索過程中的一個重要組成部分。此外，躲藏的姿勢也暗示了他與人類世界之間的隔閡，這也反映了他身分認同的雙重性。

從敘事的角度來看，這個鏡頭可能代表了路卡探索身分和自我認同的早期階段。他對陸地生活充滿好奇和興趣，但他還沒有準備好去面對這個全新的世界。這種掙扎可能隨著故事的發展而進行，直到路卡找到他真正的自我並接受他的多重身分。以近景鏡頭呈現路卡細膩的面部表情、神態、眼神及視線轉移等，拉近觀眾與角色的距離(參見圖 4.1)。



圖 4.1：路卡邊躲邊看著水面上航行的船隻，好奇著水面上的世界（近景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

路卡獨自坐在石頭上吹泡泡，旁邊是正在吃海草的魚群。這個鏡頭透過較大的視野，凸顯路卡的孤獨和無聊，他與魚群的隔離也象徵他感到自我與周圍世

界的異化。此外，這個鏡頭也暗示了路卡的矛盾心理和對自我認同的探索。在他的世界裡，他被期待像魚群及海怪同族一樣吃海草，但他似乎並不滿足於這種單調的生活，他的內心深處渴望探索未知，追求自我。這種內在的掙扎和對自我認同的探索是路卡故事主線的重要組成部分，影片透過這樣的鏡頭，讓我們更深入地理解路卡的內心世界。這個鏡頭可能代表了路卡在面對自我認同和成長的問題上的掙扎與迷惘(參見圖 4.2)。



圖 4.2：路卡坐在石頭上百無聊賴地吹泡泡（中景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

有一天發現了水面上船隻掉落的物品鬧鐘及撲克牌，路卡的好奇心再度被勾起。路卡既興奮又害怕。在這個近景鏡頭中，路卡看著人類遺留在海底的鬧鐘，然後抬頭看向船隻航行過的痕跡，這個鏡頭象徵路卡對人類世界的好奇和渴望。

海底的鬧鐘是人類生活的物質證據，代表著路卡對人類生活的神秘感和吸引力。他可能會想像著這個鬧鐘是如何落入海底的，以及這個鬧鐘背後的故事。而船隻航行過的痕跡可能代表著人類世界與他的世界的界限。這個鏡頭顯示路卡不只是在觀察人類世界，他也在想像自己成為其中的一部分。

這個鏡頭反映了路卡在青少年階段的自我認同探索。他在嘗試找出自己是誰，以及他想成為什麼樣的人。他的好奇和想像力推動他去探索未知的世界，這可能是他個人成長和自我認同發展的重要部分(參見圖 4.3)。



圖 4.3：路卡抬頭望著船隻航行過的痕跡（近景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

圖 4.4 鏡頭揭示了路卡對於人類物件的深度好奇與複雜感知。當路卡發現人類遺落的鬧鐘，他沒有立即拿起來，而是徘徊並觀察了一會兒。這個動作反映了他的猶豫和好奇，象徵著他對未知世界的探索和擔憂。

臉部和鬧鐘的近景特寫，突顯了路卡的情緒變化和他對這個物件的深思。從這個特寫鏡頭，我們可以看出他的好奇、興奮和疑惑，這種細緻的情感描繪讓觀眾更深入理解他內心世界的掙扎。

前景的海草和背景的巨大岩石創造了一種和人類世界完全不同的氛圍，這更進一步強調了路卡在自我認同探索過程中的異質感。他在這個與人類世界截然不同的環境中發現了人類的物件，這種對比強調了他對人類世界的好奇和想象(參見圖 4.4)。



圖 4.4：路卡發現鬧鐘並沒有馬上拿起，而是徘徊觀察了一會兒（中特寫鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

圖 4.5 鏡頭揭露出路卡對人類世界逐漸產生的興趣和瞭解。路卡在大岩石間再次拾獲人類的物品，他的嘴角上揚顯示他現在對於發現人類物品感到開心和滿足。這樣的情緒變化與前一天他在發現鬧鐘時的猶豫和疑惑形成鮮明對比，顯示他對人類世界的好奇心已經開始變成了實際的興趣和欣賞。

他手中的工具扳手，以及他正在仔細端詳的動作，顯示他已經不再害怕這些物品，反而開始對它們產生瞭解和探索的興趣。這可能象徵著他對自我認同的探索已經進入了一個新的階段，從對人類世界的懼怕和遠離，到接受和想瞭解。

這個全景鏡頭提供了更大的視覺範圍，使我們看到路卡與周圍環境的關係。大岩石代表了他的海洋家園，而人類的物品則代表了他所嚮往的人類世界。這個鏡頭強調了路卡在這兩個世界之間的掙扎和轉變。透過這個鏡頭，觀眾可以看到路卡的內心轉變和自我認同的進一步發展，這也反映了青少年在成長過程中，如何逐漸接受並探索自己的身分與環境(參見圖 4.5)。

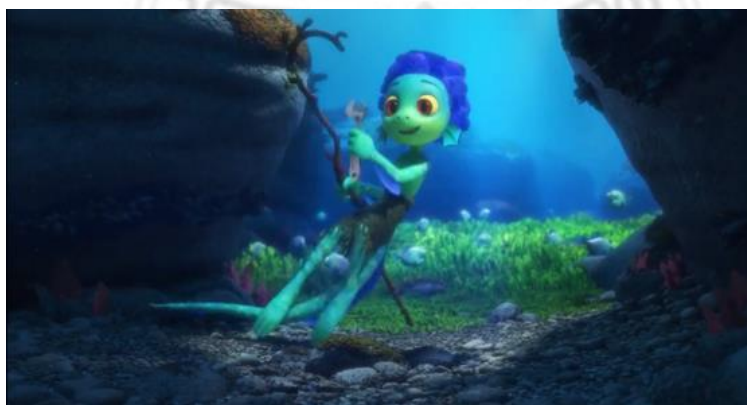



圖 4.5：路卡又拾獲人類物品非常開心（全景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

在表 4.1 中，路卡幻想自己游向海面，卻感到自己無法掙脫海洋的束縛。這是一個特寫的頭和手部鏡頭。特寫鏡頭在此處的運用，突顯了路卡在這個瞬間的內心動態。他的臉龐，尤其是眼神，反映出他對自由的嚮往與掙扎。而他手中的撲克牌，也可能暗示了他的夢想和慾望。撲克牌是人類世界的一個象徵，路卡拾起它可能代表他對於人類世界的好奇與嚮往。此外，他看向的陽光透入的海面也有其象徵意義。陽光照射到的部分代表自由、機會和未知的世界，這正是路卡所嚮

往的。然而，他感覺自己無法掙脫海洋的束縛，海洋在此可能代表他的恐懼、不安或是不敢勇敢跨出的舒適圈。

表 4.1：「海平面」的符號學隱喻

代表項	指涉物／指稱	解釋義／意義
	海平面 Surface	以海平面的區隔 隱喻 家庭期望的束縛

資料來源：研究者自製，動畫電影《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

圖 4.7 到圖 4.12 為路卡第一次上岸的場景，路卡的情緒變化是他自我探索與價值追尋歷程的縮影。從驚恐、迷惘、否認、不捨、睡不著到再次的探索，每一個階段都反映了他在確定自我身分與價值過程中的心路歷程。

(1) 驚恐：路卡對陌生的陸地世界感到恐慌與無助，這反映了他對未知的恐懼，也表現了他對自我身分的初步擾亂與尋找(參見圖 4.6)。

(2) 迷惘：路卡在陸地上感到迷惘，不知所措，這揭示了他在尋找自我價值與身分過程中的困惑與迷茫(參見圖 4.7)。

(3) 否認：路卡試圖逃避這個陌生的世界，這表現了他對新身分的排斥與否認，這是他對自我認知與接受過程的一種自我保護機制(參見圖 4.8)。

(4) 不捨：路卡對於陸地新鮮的體驗和感受的眷戀，即使他感到驚恐、迷惘，並且試圖否認這個新的環境，他的內心深處對於這個新世界的好奇和興趣讓他難以完全放手(參見圖 4.9)。

(5) 睡不著：路卡的失眠表現出他內心深處的掙扎與思考，是他在接受新自我過程中的反思與思索(參見圖 4.10)。

(6) 決定再次探索陸地：路卡以石頭與海草製作替身牧魚，因為他決定再次

探索新世界，體現了他開始接受並嘗試理解自己新的身分，這是他對自我價值與身分探索的堅定與勇氣(參見圖 4.11)。

這一連串的情緒變化與心路歷程，都緊密地與路卡的自我身分與價值的探索相連，它們形成了一個清晰的情感弧線，詮釋了角色在接受新身分與價值觀過程中的心理變化與成長。



圖 4.6：路卡感到驚恐(近景鏡頭)



圖 4.7：路卡感到迷惘(近景鏡頭)



圖 4.8：路卡否認自身感受(全景鏡頭)



圖 4.9：路卡對陸地的不捨(全景鏡頭)

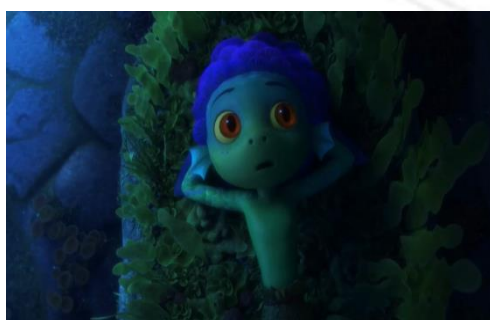


圖 4.10：路卡失眠(近景鏡頭)



圖 4.11：路卡決定再次探索陸地(全景鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

路卡遇到艾柏托後的隔天又來到岸邊。在回去牧魚繼續當好孩子，還是上岸滿足自己的好奇心的兩難狀態中猶豫不決。這兩個特寫鏡頭精確地捕捉到了路卡內心深處的掙扎和衝突。他的臉部表情和眼神都透露出他對兩種選擇的掙扎，這

種表情不僅增加了角色的深度，也使觀眾能夠更直接地感受到他的情緒。更重要的是，這個鏡頭將路卡的掙扎與他的自我探索與價值的追尋相連接，他的內心掙扎反映了他在面對自我身分的探索與確認的困難。一方面，他可能被期待繼續為了他父母的期望去牧魚；另一方面，他對新的世界充滿好奇和渴望，這也是他對自我價值和身分的追尋(參見圖 4.12、圖 4.13)。



圖 4.12：路卡在上岸與回去牧魚兩難狀態中 (特寫鏡頭) 圖 4.13：路卡決定奮力一搏，勇敢上岸 (特寫鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

在圖 4.14 到圖 4.17 中，路卡第二次上岸，這一次他冷靜地、仔細地觀察自己身體的每一個變化(參見圖 4.15)。這種變化的特寫和全景鏡頭，強調了他對自我身分認同的尋找與探索，對新的自我形象的接受與認識。

(1) 手部近景: 鏡頭緊密跟隨路卡的手部變化，他驚訝地看著自己的手從海洋生物的有蹼的手爪變成人類的手，這象徵著他對新身分的初步認知和探索(參見圖 4.14)。

(2) 背部特寫: 鏡頭拉近至路卡的背部，他感覺到背部的變化，由此感受到他在陸地和海洋之間身分的轉換(參見圖 4.15)。

(3) 身體全景: 鏡頭再次帶到路卡的全身，他跪在地上向後看著自己的尾巴變成人類的腿，這表示他正在接受和理解自己的新身分(參見圖 4.16)。

(4) 雙足特寫: 最後，鏡頭特寫到路卡的雙足，他看著自己的腳趾動彈，這表示他已經開始接受並適應他的新身分(參見圖 4.17)。

這四個連續鏡頭展現了路卡自我身分認同的演變過程，反映出他對於身分變化的感知，並揭示他在接受新自我過程中的心理變化。



圖 4.14：路卡上岸後慢慢觀察手部變化
(近景鏡頭)



圖 4.15：路卡的背部變化
(特寫鏡頭)



圖 4.16：路卡尾巴變成腳的全景
(全景鏡頭)



圖 4.17：路卡的足部特寫
(特寫鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

在圖 4.18、圖 4.19 中，我們看到路卡正在岸上學習走路。這是一個全景鏡頭，可能顯示了路卡在開闊的環境中試圖掌握走路的畫面，提供了他嘗試適應新環境，並努力在自我探索和價值追尋過程中成長的視覺展現。

鏡頭遠離路卡，以全景鏡頭展現出他在海岸邊、岩石或沙灘上學習行走的畫面。背景是寬闊的海洋與陸地，象徵著未知和無窮的可能性。路卡的形象可能比較小，顯示他與環境的強烈對比，突顯他的渺小和不安，但也凸顯他的勇氣和決心。他可能會摔倒和站起來，象徵他在探索新身分和價值過程中遭遇的困難，也象徵他的堅韌和不屈(參見圖 4.18、圖 4.19)。



圖 4.18：艾柏托教路卡走路(全景鏡頭)



圖 4.19：路卡自己練習走路(全景鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

圖 4.20 這個中景鏡頭在背景中描繪出巨大的岩石與廣闊的大海，象徵著路卡面對的挑戰與未知。他在自我認同與維持與艾柏托的友誼之間掙扎。而艾柏托，為了試圖改變路卡的想法，故意跌進海中，讓他的海怪身分暴露。這種行為揭示了他對變化的恐懼，以及他對可能失去與路卡的冒險夢想的憂慮。

路卡決定游向更遠的岸邊上岸以免被茱莉亞看到，也表現出他的自我保護和對他們海怪真實身分被發現的擔憂，這似乎也說明了他正在努力找到保護他與茱莉亞關係的方法。

路卡選擇背對艾柏托，向艾柏托坦言自己想上學的願望，這是他自我身分探索的重要步驟。儘管他與艾柏托有共同的冒險夢想，但他也意識到自己對學習的渴望，甚至超越了他對冒險的追求。這代表他在成長過程中逐漸理解自己的真實想法和價值，並願意去追尋這些想法，即使這可能導致他與艾柏托的關係產生變化(參見圖 4.20)。



圖 4.20：路卡向艾柏托坦言他很想上學(中景鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

(二) 關鍵事件與情節轉折

1. 艾柏托出現

在圖 4.21 中，我們看到的是一個近景鏡頭，艾柏托身穿怪異的人類服裝，從背後出現。近景鏡頭對角色的表情、動作和細節有著極佳的捕捉效果，以此強調艾柏托與初登場時的海怪形象截然不同的外表變化，怪異的服裝性加上他出其不意的出現，增加了此刻的戲劇張力。這種鏡頭選擇讓觀眾更直接地感受到路卡的

驚嚇和混亂。

此外，近景鏡頭也強調了艾柏托的孤獨和異質感。他穿著的人類服裝將他與海怪的本質產生了強烈對比，顯示出他嘗試融入但又顯得格格不入的情況。這種情境既帶有戲劇性的衝突，也讓人同情艾柏托的處境。

同時，近景鏡頭也能強化人與海怪、自我與他者之間的界限。艾柏托的出現不僅讓路卡驚恐，也使觀眾意識到人類與海怪之間的差異和衝突。此近景鏡頭成功地描繪了艾柏托的形象轉變，以及他的出現給路卡帶來的驚恐和混亂。它增強了角色間的對比和衝突，為接下來的劇情發展製造了更多懸念(參見圖 4.21)。



圖 4.21：穿著人類怪異服裝的海怪同類艾柏托從背後出現（近景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

圖 4.22 這個鏡頭中，我們看到艾柏托透過格狀面罩看著正在觀察留聲機的路卡。這個特寫鏡頭，是由戴著面罩的艾柏托的視角拍攝的，讓觀眾能從艾柏托的視點來看路卡，這種鏡頭方式也被稱為主觀鏡頭。面罩創造了一個象徵性的隔閡，象徵著艾柏托和路卡在對人類世界認知和瞭解上的差異。

艾柏托作為已經接受人類世界的海怪，透過面罩觀察路卡，好像他在透過自己的經驗和視角解讀路卡的行為。透過格狀面罩看向外面的視角，也可能象徵著艾柏托在觀察和理解路卡的同時，也在反思自己的身分和價值。畢竟，儘管他已經知道自己上岸就會變成人類的樣子，但骨子裡仍然是一個海怪，這種身分的雙重性可能讓他感到困惑和掙扎。

這個鏡頭透過視覺敘事的方式，展現了路卡和艾柏托在探索自我認同過程中的內心世界，並以一種理解青少年自我認同探索的視角，讓觀眾更深入地理解艾柏托如何看待和理解路卡對人類世界的好奇心，同時也揭示了他們兩者在對人類

世界的認識和理解上的差異，這是他們在探索自我認同過程中必須面對和克服的挑戰(參見圖 4.22)。



圖 4.22：艾柏托透過面罩凝視路卡（主觀鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

在圖 4.23 中，我們看到的是由上往下拍的高角度鏡頭，主角路卡正在對艾柏托尖叫並試圖逃離，表情與動作顯露出極度恐懼。這個高角度的鏡頭大大地強調了路卡在這個情境中的弱勢地位。由於鏡頭從上至下拍攝，路卡在畫面中顯得非常渺小，反映了他在這個時刻感到無助且驚恐的心理狀態。這種鏡頭角度讓觀眾能夠從第三者的視角感受到路卡的無力與艾柏托相對的威脅。

高角度的鏡頭也在視覺上製造出一種距離感，暗示著路卡與艾柏托之間的關係疏遠，路卡的逃跑和尖叫，進一步強化了這種分裂的感覺。這個富有張力的高角度鏡頭，有效地傳達了路卡在這個情節中的恐懼與困惑。這個鏡頭不僅顯示出他對艾柏托的誤解，而且也呈現了他對於未知的極度恐懼。可預期的是，這個鏡頭設置將為接下來的劇情帶來更多的衝突與轉折(參見圖 4.23)。



圖 4.23：路卡以為人類要對他不利極度恐懼（高角度鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

在圖 4.24 中，鏡頭從路卡的左側後方由下往上拍，這種由下往上的低角度鏡頭，強化了艾柏托人類形象神秘而遙不可及的權威和影響力。水面下，我們看到的是路卡的背影，他正看著艾柏托上岸；在水面上，我們可以模糊地看到艾柏托的人類形象。

路卡的背影在此刻應用具有深遠的象徵意義。我們無法看到他的表情，但我們可以由他的肩膀、頭部和身體的線條、以及他的姿勢，猜測出他的內心狀態。他的背影描繪出他的好奇、驚訝或是充滿期待的狀態。同時，這種方式也使觀眾更加好奇他的反應，產生更深的情感投入。

此外，水面的反射與折射使得艾柏托的形象變得模糊不清，使我們的視覺焦點集中在路卡身上，強化了他的情感與內心想法。這種模糊的視覺效果同時象徵著艾柏托的身分變化和角色的模糊性，暗示了可能的身分衝突和人性探索。艾柏托模糊的人類形象在水面上反映，不僅增加了神秘感，還增加了場景的戲劇性，也象徵著艾柏托身分的不確定性和他的變化。路卡望著這個影像，使我們可以感覺到可能對艾柏托的變化有著極度的好奇和敬畏(參見圖 4.24)。



圖 4.24：路卡看著艾柏托上岸模糊的影像（低角度鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

在圖 4.25 中，我們看到的是路卡凝視著艾柏托上岸，心裡充滿了無窮的嚮往。利用中景鏡頭，強調路卡臉上的表情，讓觀眾清楚地感受到他的情感變化。鏡頭可能會專注於路卡的眼神，透過他的雙眼，我們可以看到他對艾柏托的上岸行為充滿了強烈的好奇和敬畏。這個鏡頭展現了路卡的內心世界，讓我們看到他對於未知世界的好奇與渴望。這種心理變化將為接下來的劇情發展鋪路，我們可以預

期路卡可能會因為這種嚮往而做出一些重大的行為或決定（參見圖 4.25）。



圖 4.25：路卡凝視著上岸的艾柏托（中景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

在圖 4.26 中，艾柏托看出路卡的猶豫，拿走路卡的牧魚杖，路卡為了取回自己的牧魚棒跟著艾柏托來到岸邊，不意卻被艾柏托一把拉出水面。這是一個低角度從下往上拍的鏡頭，我們看到想要回牧魚棒的路卡，抓住棒子卻將被拉出水面。這種低角度鏡頭創造了一種張力與驚訝的效果。當鏡頭從水下看向水面，我們感到路卡被迫面對他的恐懼和不確定性，而艾柏托的行動成為一種驚喜的元素。

其次，牧魚杖在這裡作為一種象徵。它可能象徵著路卡的舒適圈的生活模式，也可能象徵著他的傳統或他的過去。艾柏托拿走並利用牧魚杖來將路卡拉出水面，暗示了他正在幫助路卡超越自我，面對未知和改變。此外，這個鏡頭選擇也讓我們感受到路卡的無助和猶豫。他想要抓住牧魚杖，卻被無情地拉向他未曾探索的世界。這種情緒的張力讓觀眾同情路卡，並對他接下來的選擇感到好奇。這個鏡頭巧妙地運用視覺語言和象徵元素，強調了角色之間的關係變化，並將路卡的內心矛盾和猶豫展現得淋漓盡致（參見圖 4.26）。



圖 4.26：艾柏托以路卡的牧魚杖將他拉出水面（低角度鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

2.路卡第一次上岸

路卡深呼吸冷靜後看著岸上的藍天、白雲、海浪、岩石與花草樹木等，聽到蟲鳴鳥叫，感受清風拂過，陸地上的一切對他而言都很新奇（參見圖 4.27）。鏡頭透過平移及全景方式，將路卡對這個全新世界的觀察和發現一一展現出來。藍天、白雲、清風、海浪、岩石和花草樹木等一切，每一個元素都透過鮮明的顏色和生動的細節，呈現出一種獨特而美麗的景象。鏡頭從路卡的視角出發，讓觀眾跟隨他的視線，共同體驗這一切新奇的發現。這種視角強化了路卡的視覺感受，使觀眾能夠共享他的驚奇和新鮮感。



圖 4.27：路卡第一次看到陸上的景象（遠景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

圖 4.28 這些特寫鏡頭讓我們得以細緻觀察路卡的臉部表情。由於視覺焦點集中在他的臉部，我們可以看到他的每一次微小的表情變化，例如眼神的閃爍、嘴

角的上揚或是眉頭的輕皺。他靜靜地觀察，他的寧靜和專注帶出一種深度的感受，並提供了一種和前一幕張力與驚訝形成鮮明對比的情緒。這些細節都對他內心的情緒變化提供了豐富的暗示。此外，由於特寫鏡頭使得觀眾與角色的距離拉近，我們可以更直接地感受到路卡的情緒。他對岸上新奇事物的好奇、驚訝或者歡喜，都能夠通過他的臉部表情清楚地傳達給觀眾。這種親近感使得觀眾與角色的情感連結更為緊密，增強了觀眾對劇情的投入感（參見圖 4.28）。

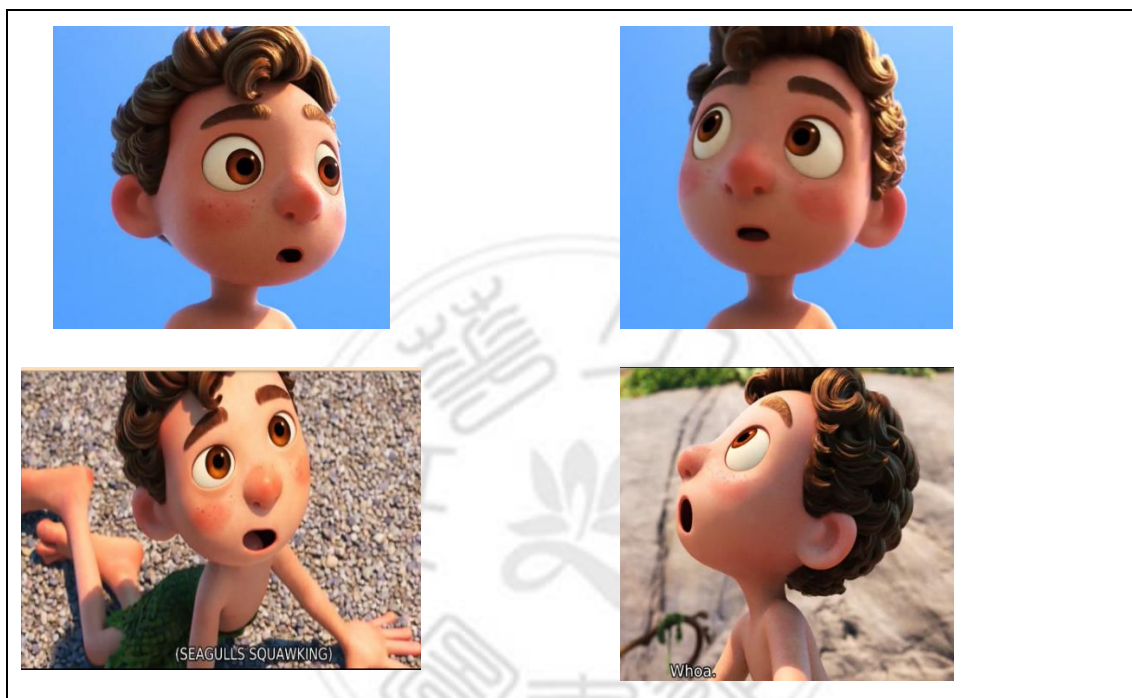


圖 4.28：路卡靜靜感受陸地上風景的表情（特寫鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

3.路卡決定逃家到陸地上探險

在圖 4.29 的中景鏡頭中，路卡因遭父母發現並反對他的冒險行為，選擇離家。他的身體在畫面中占據主要空間，突顯其內心掙扎和決定的重要性。背後的圓形洞口象徵著未知的未來和即將展開的自我探索。路卡的人性化透過他對價值與能力的追尋以及夢想的追隨而加深，豐富了他的角色設定和故事發展。此鏡頭透過路卡的姿態、表情，和背景的圓形洞口，傳達了他的掙扎、對未來的不確定感，以及他對探索自我身分與價值觀的決心（參見圖 4.29）。



圖 4.29：路卡下定決心離家追夢(中景鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

4.路卡參加小鎮鐵人三項比賽

圖 4.30 顯示的是三人決定組隊參加後伸出手打氣的畫面。這個手部特寫鏡頭凸顯了路卡、艾柏托和茱莉亞在小鎮比賽中的合作與團結。他們的手部動作象徵著他們努力尋找自我身分，並在過程中學習新技能、制定策略，並克服挑戰。透過這個特寫鏡頭，我們不僅看到他們的勇氣和決心，還看到了他們為追求目標所付出的努力和情感連結（參見圖 4.30）。



圖 4.30：三人正式決定組隊參加後伸出手打氣（特寫鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

5.艾柏托向茱莉亞自我揭露海怪身分

在圖 4.31 至圖 4.35 的情節中，艾柏托為了阻止路卡上學，選擇向茱莉亞揭露自己的海怪身分。這一情境呈現了一個重大的情節轉折，也是路卡身分認同掙扎的焦點。路卡必須在忠於自己的真實身分與保護與朋友之間的關係之間做出選擇。

這個困境和最終的抉擇不僅反映了他的成長，也呈現了他對自身價值的認識與認同。

當路卡選擇向茱莉亞隱藏他的海怪身分時，這對艾柏托來說是一個深深的傷害。這個側角度鏡頭透過臉部表情、身體語言、光線和鏡頭角度等視覺元素來呈現路卡的掙扎和內疚，以及艾柏托的失望和受傷。鏡頭專注在路卡臉部的矛盾表情，再轉到艾柏托受傷和驚訝的面孔。側角度視覺對比增加了情節的張力，並加深了觀眾對角色內心感受的理解和共鳴（參見圖 4.31 至圖 4.35）。



圖 4.31：艾柏托向茱莉亞自我揭露海怪身分(側角度鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。



圖 4.32：艾柏托心痛路卡否認他的海怪身分(側角度鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。



圖 4.33：路卡內疚的表情(中景鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。



圖 4.34：路卡與茱莉亞擔心艾柏托被傷害的表情(全景鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。



圖 4.35：艾柏托躲避攻擊離去時的心痛表情（特寫鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

（三）與其他角色的互動

在路卡尋找自我身分與價值的歷程中，透過與艾柏托、茱莉亞、路卡的家人以及鎮上居民的互動，來尋找和確定他的自我身分和價值。他們的關係不僅推動故事的發展，也深刻地影響了路卡的自我認知和成長。以下是一些關鍵的互動鏡頭：

1.路卡與艾柏托： 路卡與艾柏托的互動無疑是這部電影中最重要的一部分。他們在學習如何成為人類、參加比賽、以及面對真實身分被揭露以及對未來有不同期待而分開時的互動，展現了路卡在追尋自我價值與身分認同的過程（參見圖 4.36、圖 4.37）。

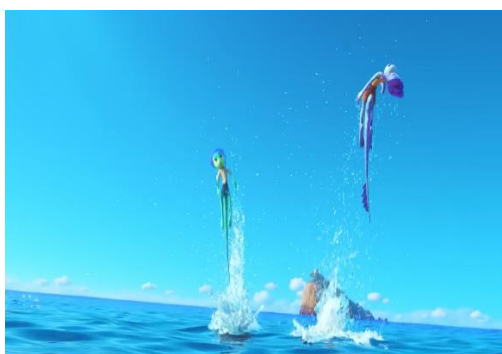


圖 4.36：同為海怪身分時的恣意奔放。

（遠景鏡頭）



圖 4.37：同為人類身分時的互相扶持。

（遠景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

2.路卡與茱莉亞： 茱莉亞對路卡的接納和友誼，給了路卡成為人類的勇氣。他們的互動，如朱莉亞教路卡閱讀和寫字，以及一起參加比賽等鏡頭，讓路卡進一步探索自我並確立了他的價值觀（參見圖 4.38、圖 4.39）。



圖 4.38：路卡和茱莉亞一起看書

（觀點鏡頭）



圖 4.39：茱莉亞帶給路卡全新的世界觀

（側角度鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

3.路卡與他的父母：路卡與他的父母的互動揭示了他的家庭氛圍和他的擔憂（參見圖 4.40、圖 4.41）。路卡的父母一直對陸地及人類抱持戒慎恐懼、不討論、不碰觸、能避則避的態度，讓路卡一開始也對上岸抱持著違背父母有罪惡感的態度，但當他們最終接受路卡的選擇並為他感到驕傲時，這讓路卡確認了自我並找到了屬於自己的價值。



圖 4.40：媽媽擔心路卡安危不斷告誡
(中景鏡頭)



圖 4.41：獲得家人支持去上學的路卡
(客觀鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

4.路卡與小鎮居民：小鎮居民的接受與否，對路卡來說是一種驗證自我價值的方式。在比賽的最後，當他揭示了自己的海怪身分，小鎮居民的接受讓他更加確信了自己的身分和價值。居民從一開始害怕並捕殺海怪，到後來接納（參見圖 4.42、圖 4.43）。



圖 4.42：鎮上以捕殺海怪為目標的惡霸們
(中景鏡頭)



圖 4.43：小鎮居民撕毀獵殺海怪的傳單
(客觀鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

這些角色互動透過不同的鏡頭呈現，向觀眾展示了路卡在尋找自我身分與價值的旅程中的挑戰與成長。

(四) 視覺元素：視覺元素如色彩、場景、道具，都能帶來豐富的象徵和隱喻，助於呈現主角路卡尋找自我身分與價值的歷程。以下是一些具有代表性的視覺元素。

1.色彩運用：在海底世界，畫面色調藍綠清澈，而陸地世界則以暖色為主，如陽光下色彩鮮豔的小鎮。這種色彩對比強調了路卡從熟悉的海底環境走向未知的陸地的轉變，並象徵他在尋找身分與價值的過程中的探索和變化（參見圖 4.44、圖 4.45）。



圖 4.44：海底藍綠清澈（遠景鏡頭）



圖 4.45：陸地鮮豔暖色（遠景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

2.變身的視覺描繪：當路卡和艾柏托遭遇水分時會從人形變回海怪形，這種視覺效果強烈地體現了他們內心的掙扎和身分認同的問題（參見圖 4.46、圖 4.47）。

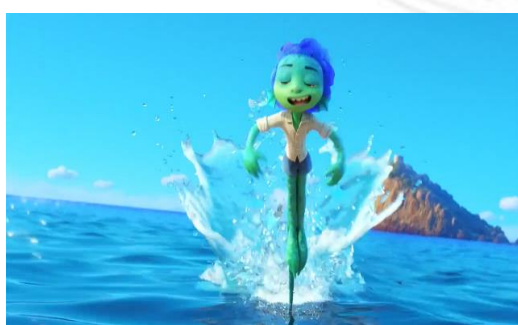


圖 4.46：路卡海怪外型（升降鏡頭）



圖 4.47：路卡變身人類中（升降鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

3.比賽的視覺呈現：三鐵比賽的過程展現了路卡面臨挑戰、克服困難的魄力，也象徵他們追尋自我認同和價值的過程中的努力與堅持（參見圖 4.48、圖 4.49）。



圖 4.48：路卡參加大胃王比賽（平視鏡頭）




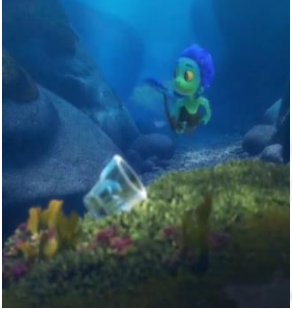

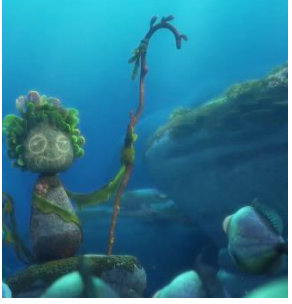
圖 4.49：路卡參加自行車比賽（追蹤鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

4. 道具的象徵：人類遺落物如鬧鐘、撲克牌、板手、玻璃杯、留聲機與板手具有深厚的象徵意義，代表了路卡對於人類世界的好奇、嚮往，以及他在探索自我身分與價值過程中的進步和轉變。牧魚杖等道具，不僅有助於推動劇情發展，也象徵了路卡的夢想與期待，以及他在追尋身分和價值過程中的掙扎和轉變。這些物件的象徵意義豐富了劇情，更加深了觀眾對路卡在探索自我身分與價值歷程中的理解（參見表 4.2）。

表 4.2：道具的符號學隱喻分析

符號載體／溝通媒介	指涉物／指稱	解釋義／意義
	鬧鐘	象徵了時間的過程和變化，進一步隱喻了路卡在自我探索旅程中的成長和變化。另外，鬧鐘也可能象徵著路卡對未知的喚醒和認識。
	撲克牌	撲克牌象徵了機會和風險，也暗示了路卡決定探索人類世界的勇氣和他在此過程中必須面對的風險。

符號載體／溝通媒介	指涉物／指稱	解釋義／意義
	板手	板手象徵著路卡自我建設和探索，代表他理解自身身分和價值的過程；板手也能看作是路卡克服挑戰，實現夢想的象徵，因為路卡需要運用工具去解決問題，實現他的夢想，就如同他需要克服恐懼，接受自己的真實身分，繼續在探索自我身分和價值的道路上前進。
	玻璃杯	玻璃杯可以象徵透明度和真實性，就像玻璃杯能讓人看清杯中的液體一樣，路卡可能正在尋求看清他自己和他周圍世界的真實面貌，他希望看穿表面的偽裝，了解事物的本質。與路卡在劇中逐漸揭示自己真實身分的過程相呼應。
	留聲機	留聲機象徵了歷史和文化，代表了路卡對人類世界的學習和理解。同時，這也可能代表了他在尋找自我身分和價值的過程中，對於自身與人類世界的聯繫和瞭解的深化。
	牧魚杖	是路卡原生生活與傳統的象徵，代表他的家庭、種族和他的原生文化，也是他的舒適區，代表他過去的生活和身分。同時，牧魚杖也是路卡對家庭和社群的責任和義務的象徵。

資料來源：研究生自行整理；《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

5.場景的象徵：在《路卡的夏天》這部動畫電影中，場景的象徵性運用極為重要，尤其是三大主要背景：海洋、陸地以及星星，都扮演了關鍵的角色。透過這三種背景的象徵，我們得以觀察到主角路卡自我認同探索的過程。

海洋象徵著路卡的舒適區。在片初，路卡身處於他熟悉的海洋，他在這裡擁有親情與熟悉的環境，卻同時飽受生活規範與未知恐懼的限制。此時的他，還處於自我認同的初始階段，未曾真正探索與瞭解自己的多元身分。（參見圖 4.50）

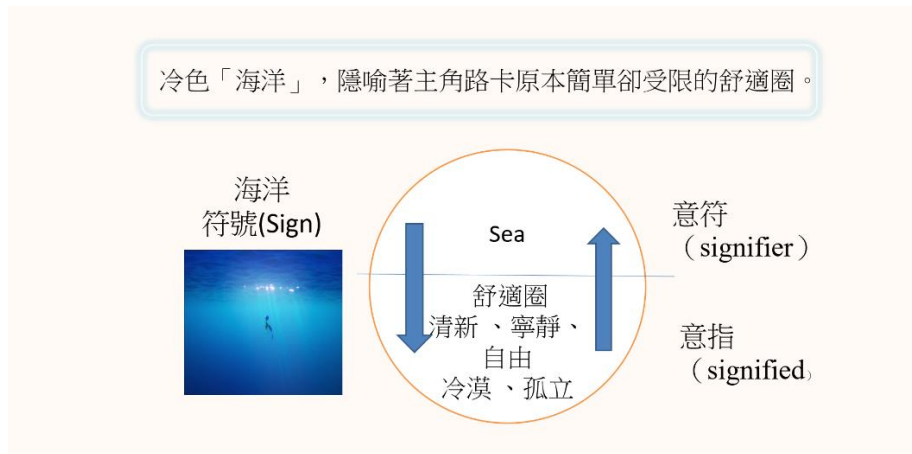


圖 4.50：海洋的二元符號結構圖

資料來源：研究生自行繪製。

陸地則象徵著新的挑戰與多元。當路卡遠離舒適區，進入陸地時，他被一個全新、多元的世界所迎接。陸地上的生活不僅挑戰了他的原有認知，更讓他接觸到不同的價值觀和人群。他開始嘗試理解和接受自我認同的多元性，透過與好友艾柏托的相處，和小鎮人們的交流，逐漸發現自己內在海怪與人類的雙重身分（參見圖 4.51）。



圖 4.51：陸地的二元符號結構圖

資料來源：研究生自行繪製。

星星象徵著知識和理解世界的追求。在片中，我們可以看到路卡對星星的痴迷，這不僅象徵他對未知世界的渴望，也象徵著他對於知識的追求與對自我身分的探索。當他最終選擇遠赴學校以追求知識時，這也代表他已經找到並接受了自己獨特的自我認同，並勇於為之付出行動（參見圖 4.52）。



圖 4.52：星星的二元符號結構圖

資料來源：研究生自行繪製。

這些場景的象徵性在青少年的成長與探索過程中，提供了深刻的意涵。從舒適區的離開、面對多元世界的挑戰，到最終對知識與理解世界的追求，都凸顯了新事物的面對、挑戰的克服、以及新知識的學習與接受的重要性，這些都是路卡，也是所有青少年在成長過程中，必須要經歷的階段。

二、路卡建立並統合自我認同的身分

透過以下鏡頭分析，可見路卡已經建立並統合自己的海怪與人類雙重身分。

(1) 面對社區的鏡頭：當路卡和艾柏托在比賽中淋雨變回海怪形態，面對驚恐的人群時，路卡選擇站出來保護艾柏托，並公開他的海怪身分。這個鏡頭顯示了他已經接受並認同自己的雙重身分，並願意為此而戰（參見圖 4.53、圖 4.54）。



圖 4.53：路卡為救艾柏托不惜在小鎮居民面前顯露海怪身分（近景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。



圖 4.54：小鎮居民看到路卡及艾柏托顯露海怪身分吃驚的表情（低角度鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（2）與父母的對話鏡頭：艾柏托告訴路卡的父母他想上學，路卡的父母雖然不捨，也願意讓他保證自身安全後讓他嘗試上學。這些鏡頭顯示了他已經完全接受了他的海怪和人類身分，並已經準備好迎接新的挑戰（參見圖 4.55、圖 4.56）。



圖 4.55：路卡的媽媽要他保證自身安全（客觀鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。



圖 4.56：路卡驚喜馬上承諾（全景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

（3）與艾柏托告別的鏡頭：路卡與艾柏托的告別，象徵他已經完全接受了自己的身分，並且準備向前看，繼續他的旅程。此時的他，已經是一個深入了解自己並認同自己的個體（參見圖 4.57）。



圖 4.57：火車向前，路卡抬頭看見雨後的陽光（推軌鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

（4）進入學校的鏡頭：電影的結尾，路卡選擇進入人類的學校學習，象徵他已經成功地將自己的海怪與人類身分融為一體，並進入成功自我認同的新階段（參見圖 4.58）。



圖 4.58：路卡在學校老師及同學前顯露海怪身分（全景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

透過以上這些鏡頭，我們可以看到路卡逐步建立並統合自我認同的過程，最後成為一個勇敢面對自我、尊重自我身分的個體。

三、路卡建立自我認同的獨特性

自我認同的獨特性強調的是個體在眾多他人中獨立出來的特質，這些特質使他在眾多人群中獨樹一幟，擁有不同於其他人的特色。研究者透過以下幾點來分析路卡自我認同的獨特性：

（一）與海怪原生家庭的關係：電影開始時，路卡在海底世界與他的家人過著被規範束縛的生活。他與家人的關係，以及他對於家庭期待和真實自我之間掙扎的描繪，都是路卡建立自我認同獨特性的部分（參見圖 4.59）。



圖 4.59：媽媽強調她知道什麼才是對路卡好（低角度鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（二）冒險精神與學習欲望：路卡擁有的對未知的好奇心和勇於冒險的精神，顯示他與其他海怪的不同。在圖 4.60 場景中，路卡使用玻璃杯作為放大鏡象徵他追求透明度、真實性，以及他的好奇心與探索精神。同時，以玻璃杯觀察外界的動作也暗示他對深入學習和對知識的渴望，表明他對自我成長與發展的期望，這也是路卡自我認同獨特性的象徵之一（參見圖 4.60）。

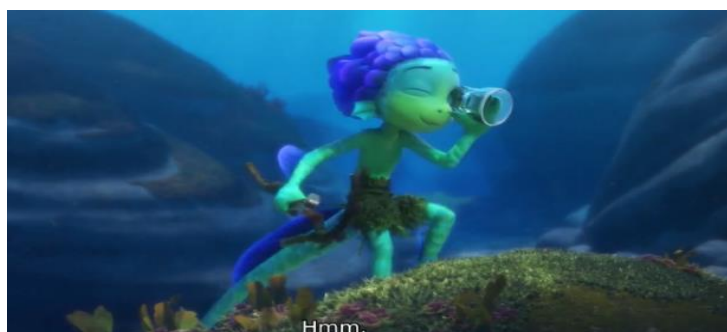


圖 4.60：路卡以玻璃杯探索周圍世界（平移鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（三）友誼觀念：路卡與艾柏托和茱莉亞的深厚友誼，也形塑出路卡自我認同的獨特性。他學會了如何欣賞並接受不同於自己的他人，並從這些關係中學習和成長（參見圖 4.61、圖 4.62）。



圖 4.61：三人即將分開的依依不捨
（水平角度鏡頭）



圖 4.62：三人分享騎摩托車的喜悅
（近景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（四）對自由的追求：路卡的自我認同獨特性也表現在他對自由的強烈追求上，他不僅渴望從海洋的束縛中逃脫出來，更希望自由地追求知識，實現自我價值。圖 4.63、圖 4.64 這兩個鏡頭是路卡幻想自己能夠徜徉在天文科技書裡的情節，從空中望下是另一本童話書本中的三個人物（參見圖 4.63、圖 4.64）。



圖 4.63：路卡徜徉在天文科技的知識幻想中
（低角度鏡頭）



圖 4.64：義大利童話人物
（全景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（五）參加比賽：最後路卡決定獨立參賽的鏡頭，展現了路卡的勇氣和決心。他不只是要為夢想贏得比賽，更要證明自己，展現出自我認同的獨特性（參見圖 4.65、圖 4.66、圖 4.67）。



圖 4.65：路卡比游泳（中遠景鏡頭） 圖 4.66：路卡參加大胃王比賽（全景鏡頭） 圖 4.67：路卡騎自行車（中遠景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（六）揭示真實身分：當路卡在比賽中被強迫變回海怪的形態，他沒有選擇逃避，而是勇敢地揭示了自己的真實身分。這是路卡接受並確立自我認同的獨特性的時刻（參見圖 4.68）。



圖 4.68：路卡勇敢揭示海怪身分（近景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

（七）選擇留在人類世界：最後，路卡選擇去學校繼續學習，顯示了他不僅接受了自己的雙重身分，也認識到自己的獨特性，證明了他有能力超越他人的期望，並決定跟隨自己的心去探索更大的世界（參見圖 4.69）。



圖 4.69：路卡轉身迎向學校新生活（推軌鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

透過以上這些鏡頭，我們可以看到路卡如何逐步建立自我認同的獨特性，並認識到自己的身分並非限制，而是自己獨特性的一部分。

第二節 《路卡的夏天》再現的族群文化認同

義大利濱海小鎮文化是《路卡的夏天》中的重要背景。同在小鎮上的有人類，也有一些因迷戀陸地生活而隱藏真實身分而化身為人類，在人類社會中生活的海怪一族。這個小鎮擁有自己的獨特傳統、價值觀和比賽活動，這種地方社區文化在影片中象徵一種歸屬感和凝聚力。長久以來，小鎮的人們對於未知的海怪誤解和恐懼；相對的，海怪對於人類動輒捕殺海怪的行為，也同樣因恐懼而產生偏見。這種外界的觀點和偏見反映了社會對於不同族群和文化的認同困境，並營造了主角們在尋找自我認同時所面臨的壓力和挑戰。在皮克斯的動畫電影《路卡的夏天》中，族群文化認同是一個重要的主題。電影透過鮮明的場景描繪、傳統與價值觀的表現，以及文化衝突與融合的呈現，讓觀眾可以深入地理解角色們的身分認同與成長過程。以下，研究者根據這些面向列出三個研究假設來分析：

一、動畫電影《路卡的夏天》描繪了特定族群的文化背景和地理環境，以強調族群文化的認同和歸屬感。

二、動畫電影《路卡的夏天》透過呈現特定的傳統、價值觀和慶典活動，展示了特定族群的文化身分和傳統價值觀念。

三、動畫電影《路卡的夏天》透過展示不同族群之間的文化衝突和融合，呈現族群認同的多元性和演變，以及在跨文化交流中的互動和學習過程。

一、族群場景與環境呈現

在《路卡的夏天》的影片鏡頭中，我們可以看海怪與人類兩個完全不同的世界，這兩個世界的食衣住行方式各具特色，彼此截然不同。海怪世界的生活方式與人類世界形成鮮明對比。在海洋深處，海怪們過著簡單而自給自足的生活。他們在大海中自由遊蕩，以海草為食，過著單純而安定的生活。鏡頭透過一種舒適而安逸的視覺風格，展現海怪世界的生活情境，一切都像是永恆且不變的。

但是當路卡踏入人類世界時，他被一個充滿生活細節和色彩的新世界所吸引。義大利小鎮的建築風格、各式各樣的美食攤販，包括道地的義大利麵和冰淇淋，

人們身上繽紛的服裝，以及他們使用的交通工具，如單車和機車，這些都展現了人類生活的多元與複雜。透過鏡頭，我們可以看到人類生活的細節和色彩，這與海怪世界形成了鮮明的對比。

這些元素不僅為劇情增添了色彩，也象徵著兩種截然不同的生活方式和文化背景。它們讓我們看見不同的生活模式，也讓我們更深入地瞭解這兩個世界的對立與融合。透過路卡的視角，我們得以深入體驗這兩種截然不同的生活方式與文化，並思考自我認同的多元與融合（參見圖 4.70～圖 4.77）。



圖 4.70：海怪主食是海草（中景鏡頭）



圖 4.71：人類主食是義大利麵（特寫鏡頭）



圖 4.72：海怪的衣服是海草編織（全景鏡頭）



圖 4.73：人類的衣服是棉質（中景鏡頭）

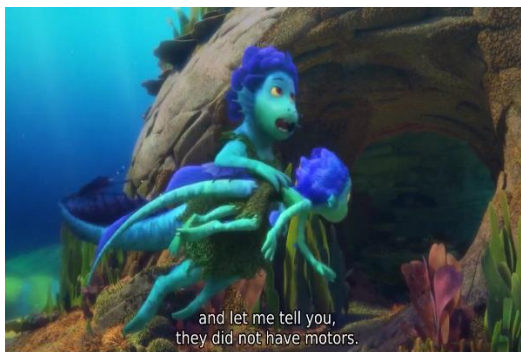


圖 4.74：海怪住在海底岩洞中（全景鏡頭）



圖 4.75：人類住在房子裡（中景鏡頭）



圖 4.76：海怪用尾巴游泳（中遠景鏡頭） 圖 4.77：人類用雙腳或交通工具移動（全景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

透過鏡頭的細膩捕捉，觀眾可以體驗到兩個截然不同的世界：海怪的簡單生活與人類的豐富文化。這不僅增加了劇情的層次感，同時也透過強烈的視覺對比，突顯出兩種生活方式的差異，使得觀眾更能感同身受到路卡所處的兩難局面，進而引領觀眾思考世界的多元與和諧共存的可能性。

另外，我們可以發現影片中常出現 Vespa 摩托車，以及主角們幻想中騎乘著 Vespa 在空中遨遊的畫面。在許多電影中，Vespa 摩托車在電影中經常被用作象徵或隱喻，這與其代表著義大利這個國家和獨特的機車外型設計風格有關。Vespa 被視為自由和冒險精神的象徵，主角們常會騎著 Vespa 在城市裡穿梭，無拘無束，象徵他們的自由精神和對冒險的渴望。同時，因為 Vespa 起源於義大利，也經常被用作浪漫和風情的象徵。在許多浪漫喜劇電影中，兩位戀人可能會一起騎著 Vespa，共享一次浪漫的騎行，這個畫面往往充滿了情懷和浪漫。在《路卡的夏天》片中，Vespa 代表著年輕和開朗活力，以及自由和冒險，反映出路卡和艾柏托對於探索未知世界的渴望。同時，它也代表成長和變遷，象徵兩位主角從孩子到青少年的轉變，以及他們自我實現的渴望。綜合上述，Vespa 在電影中不僅是一種實用的交通工具，更是一種強烈的符號和隱喻，象徵著自由、冒險、浪漫和活力與義大利特有的浪漫文化風情（參見圖 4.78）。

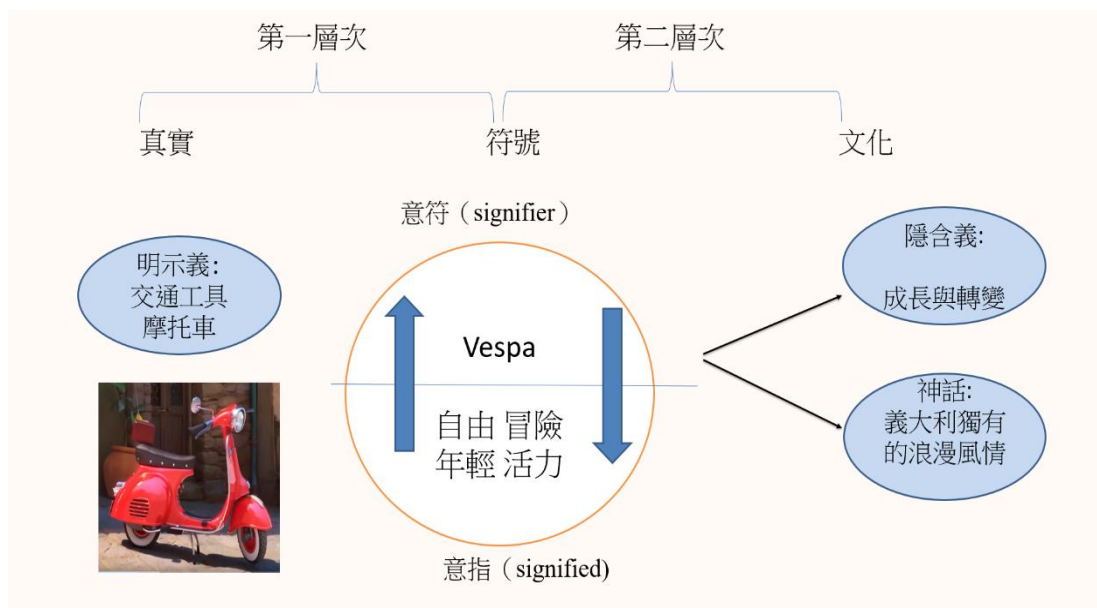


圖 4.78：Vespa 摩托車的符號學分析

資料來源：研究者自行繪製

二、族群傳統與價值觀的呈現

透過路卡第一次到小鎮探索的鏡頭，可以看出海怪族群與人類族群兩種截然不同的生活模式與價值觀。海怪族群的生活簡單且與大自然和諧。他們的日常生活是固定的，例如畜牧魚群、養殖螃蟹和種植海草。這種生活方式體現了他們尊重大自然和環保的生活觀，同時也顯示出他們的生活簡單、自給自足。然而，這種生活模式也意味著他們的生活中缺乏多元性和樂趣。片中的海怪族群並沒有明顯的娛樂活動，他們的教育方式是由上一代口耳相傳給下一代（參見圖 4.79）。



圖 4.79：海怪們畜牧魚群、種植海草（遠景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

相對於海怪族群的生活，人類族群的生活方式則顯得多元且活潑。小鎮的居民習慣於街頭閒談、喝義式咖啡、享用義式冰淇淋。大人們經常聚在一起打牌，而小孩們則在街上踢足球。這些都是小鎮居民的日常生活，透過這些鏡頭，我們可以感受到義大利豐富多樣的飲食文化，以及人類社會生活方式和享樂價值觀的象徵。此外，人類社會擁有學校供人們上學求知，這反映了人類文化中對知識、學習的重視，以及人類社會的多樣性和複雜性。（參見圖 4.80～圖 4.83）這兩種生活方式不僅在活動形式上有所不同，其傳統活動也截然不同。人類的傳統活動是一年一度的羅梭港盃鐵人三項，展現了他們對運動和競賽的熱愛；而海怪們的傳統活動則是飼養螃蟹大賽，表現了他們對大自然和生物的關懷與尊重。透過這些不同的活動，我們可以看到角色們如何在享受生活的同時，也內化了各自文化的傳統價值觀（參見圖 4.84、圖 4.85）。



圖 4.80：義大利濱海小鎮日常之一（平移鏡頭）



圖 4.81：義大利濱海小鎮日常之二（平移鏡頭）



圖 4.82：居民玩撲克牌（平移鏡頭）



圖 4.83：居民喝義式咖啡（平移鏡頭）



圖 4.84：波特羅梭港盃鐵人比賽（平移鏡頭）



圖 4.85：飼養螃蟹參賽（平移鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

在影片鏡頭的安排中，海怪與人類的對比突顯出兩種不同的文化與價值觀，並將觀眾的視線導向主角路卡的選擇和內心掙扎。觀眾在觀看過程中，不僅對「正常」或「應有」的生活方式產生質疑，更被激發深思多元文化和認同議題。

三、族群文化衝突與融合

透過細緻的描繪，展現了海怪與人類兩個族群間的認知與生活方式差異，而這種差異則導致了不可避免的衝突。然而，透過鏡頭，我們可以看到主角路卡嘗試去理解、適應並融入人類的世界。

在參加鐵人三項賽事的過程中，我們可以看到海怪與人類兩個族群的成員開始破冰，並學習互相理解和接受。影片描繪了他們如何一步步地克服種族與文化的隔閡，從最初的恐懼與誤解，進展到彼此理解、欣賞甚至是接納。尤其在比賽的過程中，他們逐漸意識到彼此並無意圖傷害對方，並開始學習尊重並接納彼此的差異。

比賽的過程不僅是一個實體的挑戰，也是一個象徵，描繪了不同文化間的衝突與融合的可能性。通過這種視覺敘述，觀眾可以看到，即使不同的文化和生活

方式可能會導致摩擦和誤解，但這些問題都可以透過相互理解、尊重和溝通得以解決。

在圖 4.86 中，展示了影片中各種對獵殺海怪的視覺象徵。這些視覺象徵再次強調了這種族群衝突的存在，但也暗示了這種衝突的可能解決之道。觀眾可以透過這些視覺象徵，了解到各種文化衝突的實質問題，並思考如何透過理解和溝通來解決這些問題（參見圖 4.86）。



圖 4.86: 各種獵殺海怪的視覺意象。(特寫鏡頭)

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023年6月10日。

在《路卡的夏天》的敘事中，海怪族群與人類族群間的文化衝突與融合也是劇情的另一主軸。當路卡與艾柏托首度踏入人類的世界，他們體驗到了一種前所未有的文化衝擊。這些衝突不僅源於他們外貌與行為方式的明顯差異，更體現在海怪與人類對世界的認知和理解。例如，艾柏托教路卡一句他從人類那邊聽來的問候語，但他們兩人都未能理解該句話的真正含意，而引起路人的側目（參見圖 4.87、圖 4.88）。

他們必須面對的不僅是克服自身的困惑與迷失，更要挑戰人類社會深根於文化之中對海怪的恐懼和誤解，要改變這種既定的認知，需要付出大量的時間和 effort。隨著故事的進展，他們如何透過參加鐵人三項比賽，向人類證明他們的能力和價值，並逐漸獲得人類的接受與認同。

這個變化的過程中，與茱莉亞的友情無疑是他們最重要的支持。透過與她的交流和互動，他們漸漸學會了理解人類的文化，並在這個全新的世界中找到了自己的位置。最終，他們成功地融入了人類的社會，並在這個過程中，找到了自己的自我認同。這種變化不僅體現在他們對人類文化的學習與接受上，更體現在他們如何接受和認同自己海怪的身分（參見圖 4.89）。



圖 4.87：艾柏托以不雅句問候大人（平移鏡頭） 圖 4.88：路卡以不雅句問候大人（中景鏡頭）



4.89：茱莉亞帶路卡接觸書本（特寫鏡頭） 圖 4.90：茱莉亞希望路卡別再涉險（特寫鏡頭）



圖 4.91：茱莉亞用叉子吃麵（特寫鏡頭） 圖 4.92：艾柏托用手吃麵（近景鏡頭）

資料來源：《路卡的夏天》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

同時，我們也看到了海怪文化在人類世界中的融合。例如，茱莉亞學習和理解海怪的生活方式，並接受了路卡和艾柏托的真實身分（參見圖 4.90）。主角們在與茱莉亞建立友誼的過程中體驗到了跨文化連結。茱莉亞代表著陸地文化，而路卡和艾柏托代表著海怪文化。這種互相理解和接受，讓兩種文化得以融合，並為兩個世界搭建了一座溝通的橋樑。這種融合並不是一方完全接受另一方，而是兩種文化在相互理解和接受中找到共同點，並學習尊重和欣賞彼此的差異。透過他們之間的交流和相互理解，他們能夠超越社會文化差異，建立真正的友誼和連結（參見圖 4.91、圖 4.92）。《路卡的夏天》呈現了海怪與人類兩個截然不同的族群，各自有獨特的文化與價值觀。藉由進入人類的世界，路卡和艾柏托不僅學習到新的技能，也開始理解並接受不同的文化價值。尤其在與茱莉亞共度的日子裡，他們了解到即便外在差異很大，彼此仍有共通之處，進而深化他們對人類文化的認同。

透過這樣的鏡頭分析，我們可以看到文化衝突和融合的重要性。這不僅是路卡成長和找到自我認同的過程，也是他們與周遭世界建立關聯和理解的方式。這些衝突和融合讓我們重新思考自身的文化認同，並學習如何在不同的文化中找到共通點和接受差異。

第五章 結論

《路卡的夏天》是一部令人心動的動畫電影，以其精彩的故事和迷人的角色而受到廣泛關注。其中，主角路卡的自我認同探索成為故事的核心元素之一。主角路卡所面臨的身份認同困境，以及他努力建立和統合自己的身份，對於青少年的自我認同發展提供了深刻的啟示。透過觀察和分析路卡的旅程，我們可以深入瞭解這部影片如何再現了青少年自我認同的關鍵特徵和過程。

第一節 研究成果

本論文援引符號學及鏡頭分析，從電影文本向度來探究《路卡的夏天》這部動畫電影。首先，回應本論文第一個研究問題，「**問題一：探討動畫電影《路卡的夏天》中，主角路卡再現了哪些青少年自我認同？**」研究者以艾瑞克森的心理社會發展理論為基礎進行分析，探索個體在成長過程中如何形塑對自我身分與價值的認知，尤其在青少年期這個人格關鍵形成階段。

一、艾瑞克森心理社會發展理論與路卡的自我探索

路卡的自我探索過程與艾瑞克森的心理社會發展理論相吻合。路卡，既是海怪又想成為人類的一部分，這種身分的掙扎與矛盾生動地揭示了在這發展階段自我認同的混淆與尋找的核心議題。路卡的海怪與人類的雙重身分，提供了他自我認同探索的起點。這種內心的掙扎與探索，最終使他有機會體驗並理解兩種截然不同的生活方式和價值觀，並找到一種能夠接受自己並與他人和諧共處的方式。

二、雙重身分與青少年自我認同的探索

路卡身為海怪，同時又想融入人類世界，他必須面對的身分掙扎與矛盾，深刻地呈現了此一發展階段自我身分的混淆與尋找的核心議題。路卡獨特的海怪和人類雙重身分，就是他自我認同探索的起點。他對自身的海怪身分和人類世界的嚮往形成了一種內心的掙扎，這種掙扎在他初次踏入人類世界時達到了高潮，形成了一個內在的拉扯。路卡必須處理的主要矛盾是自己的雙重身分，這種身分的衝突與混淆，反映了青少年如何在眾多可能的角色中找到自己真實自我的主要困

境，實際上就是艾瑞克森所描述的青少年期自我認同的重要挑戰。更重要的是，正是這種內心的掙扎和探索，讓路卡有機會去體驗並理解兩種完全不同的生活方式和價值觀，並最終找到了一種能夠接受自己並與他人和諧共處的方式。透過路卡的角色塑造，深入探討了青少年如何在面對自我認同的掙扎與混淆時，找到解決的方式。

三、家庭與自我認同的探索

路卡並未受到來自他的海怪原生家庭以及人類世界對彼此誤解的束縛。路卡的好奇心和求知慾促使他去探索水面上的世界，這種好奇心並不僅僅是對未知的渴望，更是他對自我身分的追尋。這種探索慾望與他的父母期待他遵循既定規則、避免涉險的要求形成了尖銳的對立。他內心的聲音告訴他，他不滿足於當下的牧魚生活，他希望尋找更多的可能性，探索更寬廣的世界。這種對自由的渴望和對規則的反抗，並非僅僅是個體的叛逆，而是青少年階段尋找自我認同的重要部分。這是他對自我身分的探索和確認的過程。當他違抗父母的期望，踏上了尋找自我的道路，他實際上是在探索自己的身分與價值，並在這個過程中逐漸建立起自我認同。

四、挑戰與自我認同的建立

路卡的故事反映出這種身分探索的過程充滿了困難與挑戰。儘管這兩個世界有著明顯的衝突和矛盾，但路卡選擇了嘗試理解並接受這兩個身分，並在這個過程中，逐漸找到了他的自我認同。路卡遭遇到來自家庭和外界的壓力和誤解，但他並未被這些阻礙所束縛，而是勇於突破並成功找到自我認同。他透過自我探索與實踐，成功地找到了自我認同的獨特性，並在這個過程中成長為一個更獨立、自信的個體。路卡勇於突破自我身分的界限，不斷嘗試、學習和成長，並最終成功地找到了他的獨特性，這種勇氣和決心是每一個青少年在面對自我認同挑戰時都需要的。

五、學習與自我認同獨特性的追尋

路卡並未因為自己的海怪身分而對人類世界的學習與探索產生畏懼或猶豫。

相反地，他對知識的渴望讓他勇敢地走出舒適圈，挑戰自我，嘗試融入陌生的人類世界。他甚至主動追求學習的機會，希望能在學校中學習到更多關於世界的知識。這不僅體現了他對未知的熱情與好奇心，也象徵著他在追求自我認同過程中對挑戰與困難的勇敢面對。更重要的是，這種求知的欲望和勇氣也促使他超越了族群的界限，嘗試理解並接納不同的文化和價值觀。這種跨文化的學習和接觸為他的自我認同建立帶來了更多的可能性和深度。路卡的故事讓我們看到，青少年的自我認同建立並不僅僅是對個人內在價值和能力的探索，也涉及到對社會、文化和多元價值觀的理解和接納。

六、《路卡的夏天》對青少年自我認同的啟示

路卡的故事不僅僅是艾瑞克森理論的應證，也提供了觀眾理解青少年自我認同發展的新視角。首先，路卡的雙重身分再現了青少年如何處理多重身分的掙扎。這種掙扎並不僅僅來自於他們的內心矛盾，也來自於社會的期待和壓力。但是，透過這種掙扎，青少年有可能找到自己獨特的自我認同。其次，路卡的勇氣和決心也為我們展示了青少年如何積極地參與自我認同的建立過程。他們可能會遇到許多困難，甚至可能感到迷失和困惑。但只要他們擁有足夠的勇氣和決心，他們就有可能突破障礙，並成功找到自我認同。路卡的故事再現了青少年階段的身分探索和認同建立是一個充滿挑戰與掙扎的過程，但也是一個潛力無窮、成長快速的階段。因此，我們需要對青少年的身分探索和認同建立過程給予充分的理解與尊重，幫助他們成功地度過這一重要的發展階段。

在電影《路卡的夏天》中，研究者進一步探討了「**問題二：探討動畫電影《路卡的夏天》中，劇情如何呈現族群文化認同？**」研究者觀察到，《路卡的夏天》劇情描繪了特定族群的文化背景和地理環境，強調了族群文化的認同和歸屬感。同時，透過呈現特定的傳統、價值觀和慶典活動，電影展示了特定族群的文化身分和傳統價值觀念。最後，電影透過展示不同族群之間的文化衝突和融合，揭示了族群文化認同的多元性和改變。縱使原本的狀態是人類獵殺和懼怕海怪，海怪也恐懼並逃避人類，但最後彼此的了解與接納帶來了和解與共享的快樂生活。

一、強調族群文化的認同和歸屬感

電影透過詳細描繪義大利濱海小鎮特定族群的文化背景和地理環境，強調了族群文化的認同和歸屬感。這種描繪使觀眾更深入地了解當地族群的生活方式、價值觀念和傳統，從而加強了他們對自身身分的認同感和歸屬感。

在電影中，研究者觀察到不同族群之間食衣住行育樂等方面的差異。海怪族群的飲食習慣以海底的各式植物為主，並以養殖螃蟹和牧魚為生。他們的衣著以單色海草編織，居住在海底岩洞中，使用尾巴游泳來移動。與之相對比的是，人類社區擁有多樣化的飲食文化，包括義大利麵、義式咖啡和義式冰淇淋，並擁有各種顏色和材質的衣著。他們居住在色彩繽紛的房屋中，使用雙腳和各種交通工具來移動。除了食衣住行方面的差異外，電影還顯示出不同族群在教育 and 娛樂方面的差異。人類社區擁有學校供人們接受教育和追求知識。同時，人類社會的娛樂活動如打牌和足球等成為社交和休閒的重要部分。相比之下，海怪族群主要通過世代口耳相傳來傳遞知識和文化，並沒有明顯展示娛樂活動，意味著他們的生活中缺乏多元性與樂趣。這種教育和娛樂方面的差異呈現了不同族群之間的多樣性和文化特色。綜合前述，電影《路卡的夏天》透過描繪特定族群的文化背景和地理環境，以食衣住行育樂等方面的差異到教育和娛樂方式，強調了族群文化的認同和歸屬感。

二、特定的傳統、價值觀和比賽活動呈現族群的文化身份與傳統價值觀念

電影透過呈現特定的傳統、價值觀和比賽活動，生動展示了特定族群的文化身分和傳統價值觀念。其中，海怪族群在電影中舉辦的螃蟹比賽以及人類參與的鐵人比賽是兩個具有代表性的例子。這些場景和情節不僅為觀眾帶來視覺上的享受，更重要的是透露出這些族群的特定文化活動和價值觀念的重要性，使觀眾更深入地了解 and 體驗其中的文化身分。

海怪族群在電影中舉辦的螃蟹比賽展示了他們對於海洋資源的依賴和傳統畜牧活動的重要性。這個慶典活動凝聚了整個族群的力量和合作，並展現了他們對於螃蟹養殖的技術和經驗的傳承。透過路卡父母親的對話，觀眾可以感受出海怪族群與其他海洋生物族群間彼此競爭的概念。另一方面，人類社區中舉辦的鐵人比賽展現了人類對於運動和競爭的熱愛，以及追求卓越和勇敢精神的價值觀念。

這個慶典活動彰顯了人類社會中對於體育運動的重視和推崇，並展現了人類對於超越自我的渴望和追求個人成就的精神。透過這個比賽，觀眾可以感受到人類社會對於體育精神和勇敢冒險的價值觀念。這些特定的文化活動和價值觀念的展示，使觀眾更深入地了解 and 體驗不同族群的文化身分。這種深入的理解有助於觀眾對於特定族群的文化價值和觀點保持開放和尊重，同時也能夠反思自身的價值觀和文化身分。透過這樣的觀影體驗，觀眾能夠在電影中感受到文化身分的多元性和豐富性，並以更加開放和包容的態度看待不同文化背景的人們。

綜觀上述，電影《路卡的夏天》透過呈現特定的傳統、價值觀和比賽活動，展示了特定族群的文化身分和傳統價值觀念。海怪族群的螃蟹比賽和人類社區的鐵人比賽成為了具有代表性的例子，通過這些場景和情節，觀眾能夠更深入地了解 and 體驗不同族群的文化特色。這種文化身分的展示有助於觀眾保持開放和尊重不同文化背景的人們，同時也能夠反思自身的價值觀和文化身分。透過這樣的觀影體驗，觀眾能夠更好地理解和欣賞文化多元性，並以更加開放和包容的態度看待世界上不同的文化群體。同時，透過海怪和人類兩種不同的文化，電影對自我認同的探索提供了更多元的視角。電影中的每一個鏡頭，無論是海怪的海底世界，還是人類的小鎮生活，都讓我們看到了自我認同的多種可能。透過這些鏡頭，我們看到了路卡如何在兩種文化中找到自己的位置，並建立起自己獨特的自我認同。

三、不同族群之間的文化衝突和融合

《路卡的夏天》透過展示不同族群之間的文化衝突和融合，探討了族群文化認同的多元性和改變。電影中呈現了人類對海怪的獵殺和恐懼，以及海怪對人類的懼怕和逃避，這種文化衝突凸顯了不同族群之間的誤解和隔閡。起初，人類社區對於海怪抱持著偏見和敵視的態度，將他們視為威脅和怪物。同樣地，海怪對於人類也存在著恐懼和逃避的心理，他們害怕被捕獵和遭受傷害。這種文化衝突讓族群之間的關係變得緊張和不和諧，阻礙了相互交流和理解的可能性。

隨著劇情的發展，主角路卡和他的朋友們逐漸打破了這種隔閡，開始相互交流和了解對方。透過他們之間的友誼和合作，人類和海怪開始認識到彼此並非想像中的敵人，而是擁有相似的梦想和渴望的個體。這種接觸和了解的過程讓他們

逐漸消除了對彼此的恐懼和偏見，並建立起彼此之間的信任和尊重。

人類社區和海怪族群在片尾達到了和解與共存的境界。他們共同創造了一個能夠容納不同文化背景的社區，並共同享受快樂的生活。這種改變和共存的實現，凸顯了族群文化認同的多元性，以及個體和社區如何在相互理解和尊重的基礎上進行改變和共同生活。《路卡的夏天》透過這樣敘事方式，向觀眾傳達文化認同是多元且變化的重要訊息。不同族群之間的文化衝突並非不可逾越的障礙，而是可以通過相互了解、接納和尊重來實現和解和共存。這種深入探討族群文化認同的多元性，對於現今社會的文化交流和多元共生具有重要的啟示和啟發作用。

《路卡的夏天》以一種細膩而深入的敘事方式，再現了青少年時期自我認同的掙扎和成長。電影將自我認同的問題放在一個多元文化的背景下，讓我們看到了青少年在面對自我認同問題時的困惑、掙扎，以及最終的成長和獲得。這不僅為我們提供了一個理解和關懷青少年自我認同問題的視角，也讓我們看到了自我認同的多元可能。在這個過程中，路卡的故事也讓我們反思自己的價值觀和生活方式，並學習如何接受和尊重差異，建立自我認同的同時，也與他人和諧共處。

研究者身為國小高年級學生的導師和一位國中一年級孩子的母親，在研究《路卡》中青少年自我認同的主題後，深感這是一個實際且具有啟發性的學習資源。本片對於自我認同的描繪，不僅有助於學生與家長理解並面對這一發展階段的挑戰，更重要的是，能讓他們從中找到一種鼓勵和勇氣，積極尋找自我認同，並接受自己的多重身分。

在教學上，研究者將把《路卡的夏天》納入課程中，作為開啟學生對青少年發展與自我認同的討論的引子。同時，我也會利用這部電影來幫助學生理解和欣賞多元性，並教導他們尊重並接納每個人的獨特性。

作為一位母親，研究者也將與我的孩子一同觀看這部電影，並透過討論，引導他理解青少年發展的困惑，並鼓勵他勇敢地面對並探索自我認同。我將藉此機會讓他知道，每個人都有他們的獨特之處，並且我們應該尊重並慶祝這種多元性。

綜合上述，《路卡的夏天》為老師及家長提供了一個極佳的平台，讓我們能

夠更深入地理解青少年的自我認同問題，並有機會將其應用到實際的教學與育兒實踐中，幫助我們的學生和孩子更好地過渡這一重要的發展階段。



第二節 研究限制與建議

在進行《路卡的夏天》中青少年自我認同的分析時，有幾項研究限制與建議值得討論，本文的研究限制如下：

- 一、本研究所使用的參考文獻，只限於可在國內取得的中、英文文獻。
- 二、研究者所選用的動畫版本為臺灣翻譯的中文版本，因此翻譯者對英語的解讀間接影響研究者對故事的詮釋，可能導致研究誤差。
- 三、研究者以當地文化背景來解讀動畫中的自我認同概念，然而東西方文化背景的差異可能會造成某些文化符碼的疏漏，在分析《路卡的夏天》中的族群文化認同時，必須考慮到觀眾可能對於義大利文化或海洋生物的認知有所限制。這可能會影響觀眾理解和解讀電影中的符號與隱喻的能力，這是本研究的最大限制。
- 四、本文主要聚焦在電影《路卡》中的自我認同議題。然而，自我認同的形成是一個涵蓋多個面向的複雜過程，包括性別認同、性取向認同，這些都未在本文的範疇內詳細討論。
- 五、分析電影鏡頭與符號學是有主觀性的，不同的觀察者可能會有不同的解讀和見解。因此，本研究的分析結果可能會受到研究者個人觀點的影響。

針對以上研究限制，以下是一些未來研究的建議：

- 一、擴大文獻資源範圍：未來研究可以考慮擴大文獻資源的範圍，不僅限於在國內能取得的中、英文文獻，也包括各種語言的文獻，以提供更全面的視角和解釋。
- 二、對比不同翻譯版本：研究者可以將不同地區或語言的翻譯版本進行比較，以探索翻譯過程中可能存在的文化偏差，這將有助於了解翻譯如何影響觀眾的理解與解讀。
- 三、文化背景的深度研究：因為文化背景差異可能影響對故事的詮釋，未來研究者可以進行更深度的跨文化比較研究，以揭示不同文化背景下觀眾的理解與解讀。

四、擴大自我認同的討論範疇：雖然本研究主要聚焦在自我認同的議題，但未來的研究可以進一步擴大討論的範疇，包括性別認同、性取向認同等方面，以獲得更完整的分析視角。

五、多元主觀解讀的集合：由於分析電影鏡頭與符號學具有主觀性，未來的研究可以考慮收集多元的主觀解讀，進行比較與分析，來提供更全面的觀點。

這些建議都能在一定程度上克服以上研究中提到的限制，並有助於未來在此領域的研究者更深入地理解和探討這個主題。



參考文獻

一、中文部分

(一)中文書籍

David A . Price 著，黃維德譯，**皮克斯傳奇**（台北市：時周文化，2009年）。

David Bordwell & Kristin Thompson 著，曾偉禎譯，**電影藝術:形式與風格**（台北市：遠流，1992年）。

Ferdinand de Saussure 著，高名凱譯，**普通語言學教程**（台北市：五南，2019年）。

Laurent Jullier & Michel Marie 合著，喬儀蓁譯，**閱讀電影影像**（台北市：積木文化，2009年）。

Philip and Barbara Newman 著，郭靜晃、吳幸玲譯，**兒童發展心理社會理論與實務**（台北市：揚智文化，1993年）。

黃玉珊，余為政編，**動畫電影探索**（台北市:遠流，1997年）。

張茂桂，王振襄、題海源編，**社會學與台灣社會**（台北市：巨流，2003年）。

簡政珍，**電影閱讀美學**（台北市：書林出版有限公司，2006年）。

羅比·安格勒，**電影動畫工作坊**（新北市：藍海文化事業股份有限公司，2013年）。

蕭淑文，余思穎執行編輯，**皮克斯動畫 20 年**（台北市：北市美術館，2009年）。

(二) 中文期刊

鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，**設計研究**，第3輯（2003年），頁132-139。

(三) 碩、博士論文

陳俊嘉，「從符號學角度探討設計物意義建構及解讀之差異」，**國立雲林科技大學工業設計研究所碩士論文**，2001年。

(四) 中文網頁資料

金彥良，「圖標（ICON）與符號學：為何這個圖示這樣被解讀」，檢索日期：2023年4月30日，<https://www.yottau.com.tw/article/347>

吳照菁，「傳播符號學理論第五章」，檢索日期：2023年5月6日

http://wjgnewdesign.blogspot.com/2009/04/blog-post_25.html

二、英文部分

(一) 英文書籍

Buchan, S. *The Oxford Handbook of Children's Film*. Oxford University Press, 2013.

Crafton, D. *The Art of Animation: From Mickey Mouse to Beauty and the Beast*. Macmillan, 2013.

Erikson, E. H. *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton & Company, 1968.

Gunter, B. *Media Research Methods: Measuring Audiences, Reactions and Impact*. Sage, 2000.

Harter, S. *The Construction of the Self: A Developmental Perspective*. Guilford Press, 2012.

Mead, G. H. *Mind, Self, and Society*. University of Chicago Press, 1934.

Pallant, C. *Animated Films*. BFI Publishing, 2010.

Sobeih, S. M. *The Role of Identity of an Animated Character in the Story Line*; The Academic Research Community Publication, 2017.

Tajfel, H. and Turner, J. C. "An Integrative Theory of Intergroup Conflict," *The Social Psychology of Intergroup Relations*, edited by W. G. Austin and S. Worchel, Brooks/Cole, 1979.

Wells, P. *Understanding Animation*. Routledge, 1998.

Yip, T. "Ethnic/Racial Identity and Subjective Well-Being," *Designing Positive Psychology: Taking Stock and Moving Forward*, edited by K. M. Sheldon, T. B. Kashdan, and M. F. Steger, Oxford University Press, 2005.

(二) 英文期刊

Berry, J. W. "Immigration, Acculturation, and Adaptation," *Applied Psychology*, Vol. 46, No. 1, 1997, pp. 5-34.

Berry, J. W., et al. "Immigrant Youth: Acculturation, Identity, and Adaptation," *Applied Psychology*, Vol. 55, No. 3, 2006, pp. 303-332.

Berry, J. W. "Globalisation and Acculturation," *International Journal of Intercultural Relations*, Vol. 32, No. 4, 2008, pp. 328-336.

Chen, R. and Liu, Y. "A Study on Chinese Audience's Receptive Behavior towards Chinese and Western Cultural Hybridity Films Based on Grounded Theory—Taking Disney's Animated Film *Turning Red* as an Example," *Behavior Science*,

Vol. 13, No. 2, 2023, pp. 11-12.

Lee, S. Y. and Yoon J. “Acculturation and Cultural Identity: Korean Americans' Gender Role Identity,” *Sex Roles*, Vol. 50, No. 5-6, 2004, pp. 347-360.

Livingstone, S. “On the Mediation of Everything: ICA Presidential Address 2008,” *Journal of Communication*, Vol. 59, No. 1, 2009, pp. 1-18.

Phinney, J. S. “Ethnic Identity in Adolescents and Adults: A Review of Research,” *Psychological Bulletin*, Vol. 108, No. 3, 1990, pp. 499-514.

Prokhorov, A. “The Hero's Journey and Three Types of Metaphor in Pixar Animation,” *Metaphor and Symbol*, Vol. 36, No. 4, 2021, pp. 229-240.

Rumbaut, R. G. “Identity Politics in the Public Schools: Latinos and the Meaning of Multiculturalism,” *Social Science Quarterly*, Vol. 86, No. 3, 2005, pp. 592-608.

Schermerhorn, R. “Ethnicity and Culture,” *Anthropological Quarterly*, Vol. 47, No. 3, 1974, pp. 238-254.

Sellers, R. M., et al. “Racial Identity, Racial Discrimination, Perceived Stress, and Psychological Distress among African American Young Adults,” *Journal of Health and Social Behavior*, Vol. 43, No. 3, 2003, pp. 302-317.

Verkuyten, M. “Ethnic Group Identification and Group Evaluation among Minority and Majority Groups: Testing the Multiculturalism Hypothesis,” *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 88, No. 1, 2005, pp. 121-138.

(三) 英文網頁資料

Dowd, A. A. “The Little Mermaid Riff Luca Splashes Around in the Shallows,” *The AV Club*, June 16th, 2021, <https://www.avclub.com/the-little-mermaid-riff-luca-splashes-around-in-the-sha-1847111081>.

Tyler, Adrienne. “Luca: Every Italian Location in Pixar's Movie Explained,” *Screen Rant*, June 21st, 2021, <https://screenrant.com/luca-movie-setting-italy-riviera-cinque-terre-portorosso/>.

Travis, Ben. “Luca: Pixar Reveals Mythical Coming-of-Age Film with Exclusive Image,” *Empire*, June 19th, 2021, <https://www.empireonline.com/movies/news/luca-pixar-mythical-coming-of-age-exclusive-image>.

“Feature Films,” *Pixar.com*, February 20th, 2023, <https://www.pixar.com/feature-films-launch>.

“Luca (2021),” *Box Office Mojo*, Internet Movie Database, November 29th, 2021, <https://www.boxofficemojo.com/title/tt12801262/>.

“Luca Character Design,” *Pixar.com*, April 22nd, 2023, <https://www.pixar.com/luca>.

“Luca (2021),” *IMDb*, April 29th, 2023, <https://www.imdb.com/title/tt12801262/>.

“Luca (2021),” *Rotten Tomatoes*, https://www.rottentomatoes.com/m/luca_2021.

“A Gorgeous, Affecting Movie That Demonstrates the Challenges and Bravery of Growing Up,” *The New York Times*,
<https://www.nytimes.com/2021/06/16/movies/luca-review.html>.

“Luca Review: Pixar Goes Italian with a Sea Monster Coming-of-Age Story,” *Variety*,
April 19th, 2023, <https://variety.com/2021/film/reviews/luca-review-pixar-disney-plus-1234992729/>.

