

新世紀福音戰士

鍾世閔、劉秋固

E-mail: 313869@mail.dyu.edu.tw

摘要

在當代藝術的脈絡之中，動漫創作與純藝術之間有著很大的關聯性，而筆者研究主題《新世紀福音戰士》為當代動漫頗富爭議的經典之作。本論文試圖透過此一作品的形式與內涵進行解構分析，進而確立其藝術層面的價值與影響。本文內容共分九章：第一章緒論，敘述研究背景與動機、目的、範圍與限制、方法以及名詞解釋；第二章為動漫創作之現象探討，藉由日本動漫發展之歷史脈絡為《新世紀福音戰士》進行定位與分析；第三章為劇情之內容架構，概述作品劇情與解釋專有名詞；第四章為作品的形式與內容分析，對於作品中角色外觀設定進行描述，故事內容架構與宗教神話之間的關聯性，以及其創新之意識流手法之剖析；第五章為角色人物之心理分析，剖析劇情中三個主角的性格表徵、以及主角所顯示出的孤獨與焦慮；第六章為作品與宗教之啟示，以基督神學角度剖析人之所以痛苦的根源；第七章為作品之哲學意涵，對作品分析生死觀點與存在思想；第八章為此作品對於藝術創作之啟示，描述其引發之社會現象、商業與行銷手法；第九章結論中分析歸納此作品的創作藝術性，描述其影響與價值。作者庵野秀明以其獨到的動漫手法，表達出其所關心「人」這個議題，同時也利用劇情結尾之鋪陳，對觀賞者產生啟發，突顯出此一創作獨特的藝術性格。

關鍵詞：庵野秀明，意識流，動漫，御宅

目錄

封面內頁 簽名頁 授權書	iii 中文摘要
iv 英文摘要	v 誌謝
vii 目錄	viii 圖目錄
x 第一章 緒論	1 第一節 研究背
3 第二節 研究目的	6 第三節 研究範圍與限制
7 第四節 研究方法與內容	8 第五節 名詞解釋
9 第二章 動漫創作之現象探討	20 第一節 日本動漫之發展沿革
20 第二節 動漫盛行之背景	34 第三節 新世紀福音戰士所引發的熱潮
38 第三章 新世紀福音戰士劇情之內容架構	42 第一節 作品劇情架構之解析
43 第二節 劇情專有名詞與詞彙	51 第四章 動漫形式與內容之表現手法
60 第一節 引用宗教神話之劇情架構	60 第二節 主角人物與使徒之外觀設定
三節 後半段劇情之荒謬與突破	88 第四節 意識流技巧
世紀福音戰士人物之心理學分析	94 第五章 新
物的自我認同探討	98 第二節 人
戰士與宗教之?坏陞@	108 第六章 新世紀福音
意涵	116 第二節 人與神
119 第三節 疏離與救贖	121 第七章 新世紀福音戰士之哲學
125 第一節 生死之觀點分析	126 第二節 新世紀福音戰士之存在思
131 第八章 動漫商品對藝術創作者的啟示	137 第一節 社會現象之引發
137 第二節 動漫族群之供需關係	139 第三節 行銷與話題性
142 第九章 結論	147 附圖
153 參考文獻	167

參考文獻

一、中文部分 1.arthes, R. / 許薔薔、許綺玲譯 (1997)。神話學。台北:桂冠。 2.arthes, R. / 許薔薔、許綺玲譯 (1997)。神話學。台北:桂冠。 3.Jane Billinghamurst, 莊靖譯 (2006)。魅惑:從妖婦、情婦到蕩婦的禍水紅顏史 (Temptress: From the Original Bad Girls to Women on Top)。台北:三言堂。 4.Oswald Spengler中野晴行Decline of the West。台北:書林出版有限公司, 頁12。 5.川口盛之助著, 江裕真譯 (2009)。日本創意·萌經濟。台北:商周出版。 6.中野晴行著, 甄西譯 (2007)。動漫創意產業論 (原名: ?業論)。台北:國際文化出版公司。 7.引自《老子 道德經》第十三章 8.王琨 (2008)。新世紀福音戰士 - 日本動畫心理分析的先河之作。電影評介, Movie Review, 編輯部郵箱年20期, CNKI:SUN:DYPJ.0.2008-20-033。 9.王鼎鈞 (2003)。意識流。台北:爾雅。 10.北也太乙 (1998)

。日本動漫史學研究序說。日本:株式會社八幡書店 11.任琳,蘇百義(2009)。尚-保羅 沙特的存在主義人學理論及啟示。青島農業大學學報社會科學版第21卷 第2期,文章編號:1674-1471(2009)02-0079-04。 12.吳占軍(2002)。日本動漫史概觀。大陸:吉林藝術學院學報 - 世界動漫論壇2002年第2期。 13.李維(1998)。人格的層次。台北:桂冠。 14.李震(1995)。由存在到永恆。台北:台灣商務印書館。 15.李姿瑤(2004)。「動漫」御宅族的幻想世界 - 以台灣的同人創演活動為研究對象。輔仁大學大眾傳播研究所,碩士論文。 16.李道明(1990)。歐美日動畫簡史。台北:電影欣賞,46:4-23。 17.沃夫林(Heinrich Wölfflin)著,潘耀昌譯(1987)。藝術風格學 - 美術史的基本概念。遼寧:遼寧人民出版社。 18.車文博(2001)。人本主義心理學。台北:東華書局。 19.林佳蓉(2004)。東京動漫畫攻略地圖。台北:西遊記。 20.臥白雲(1980)。漫畫的藝術。台北:藝術圖書公司。 21.威廉 詹姆斯(James, W.)著,李紅艷譯(2009)。心理學原理。台北:中國商業出版社。 22.施百俊(2009)。宅經濟全攻略。台北:商周出版。 23.柳澤貴子著,呂美汝譯(2004)。生死書:死亡的生命科學。台北:究竟,頁28。 24.胡依紅(1990)。兩種不同美學意義的動畫規範,《電影欣賞》,46:30-35。 25.夏學理主編(2009)。文化創意產業概論。台北:五南。 26.高宣揚/曾淑正(1993)。存在主義。台北:遠流。 27.國際聖經協會編。聖經。台北:Chinese Bible International Ltd。 28.張春興(1993)。心理學。台北:三民書局。 29.張春興,楊國樞(1998)。心理學。台北:三民書局。 30.郭輝勤(2008)。創意經濟學。台北:我識出版集團。 31.野村總合研究所、御宅族市場預測小組,江裕真譯(2006)。瞄準御宅族。台北:商周出版。 32.陳仲偉(2004)。日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北:唐山出版。 33.陳仲偉(2004)。日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北:唐山出版。 34.陳仲偉(2009)。日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北:唐山出版。 35.陳奇佳 宋暉 主編(2009)。日本動漫影響力調查報告:當代中國大學生文化消費偏好研究。大陸:人民出版社。 36.陳俊輝(1994)。海德格論存有與死亡。台北:台灣學生出局,頁1。 37.陳俊輝(2008)。超越生死的智慧。台北:宇河。 38.彭運石(2001)。走向生命的巔峰:馬斯洛的人本心理學。台北:貓頭鷹。 39.曾毓蘭(2008)。第一代福音戰士。台北:校園書房。 40.黃玉珊(1997)。動畫的起源和發展 - 動畫電影探索。台北:遠流。 41.黃希庭(1998)。人格心理學。台北:東華書局。 42.黃業強(2001)。舊約聖經研讀。台北:校園書房。 43.傻呼嚕同盟(2001)。動漫2000。台北:作者自印。 44.傻呼嚕同盟(2001)。動漫2000 = Animation comic 2000。台北:藍鯨。 45.傻呼嚕同盟(2001)。動漫2001 = Animation comic 2001。台北:藍鯨。 46.傻呼嚕同盟(2003)。因動漫畫而偉大。台北市:大塊文化。 47.傻呼嚕同盟(2006)。日本動畫五天王。台北市:大塊文化。 48.楊韶剛(2006)。超個人心理學。大陸:上海教育出版社。 49.葛拉維(2006)。日本漫畫60年。台北:西遊記文化。 50.賈馥茗(1966)。幾個重要的人格心理學說的論述。師大學報11期。 51.劉燁(2006)。馬斯洛的智慧:馬斯洛人本哲學解讀。台北:正展。 52.蔡源煌(1990)。從浪漫主義到後現代主義。意識流 - 剎那到永恆。台北:雅典出版社。 53.鄭曉江(2006)。生死學。台北:揚智文化。 54.鄧林編著(2008)。世界動漫產業發展概論。大陸:上海交通大學出版社。 55.噶林著,何欣譯(1991)。存在主義導論。台北:水牛圖書出版事業有限公司,頁9二、英文部分 1. Tobias Lachs, Samuel.(1973).The Alphabet of Ben Sira, Gratz College Annual of Jewish Studies 11. 2. Concept sketch of the mass-production EVAs (1997) . NEWTYPE 100% COLLECTION: NEON GENESIS EVANGELION. Kadokawashoten. ISBN 4-04-852700-2. 3. Wells, P. (2002) . Animation: Genre and Authorship. London: Wallflower. 4. James, William (2006) . The Principles of Psychology. USA: Lightning Source Inc. 三、網路部分 1. 「子大人?傑s」 888億?L「萌」市場, (2005/5/20), 網址:<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0505/20/news059.html> 2. Guy Hepner Contemporary, Time Boken Pink(Mushroom Bomb PINK), 網路:<http://www.guyhepner.com/pieces/takashi-murakami-prints-mushrooms-time-bokan-pink-mushroom-bomb-pink> 3. Japan Foundation , OTAKU persona=space=city, 網址: <http://www.jpff.go.jp/venezia-biennale/otaku/j/index.html> 4. Japan, Ink: Inside the Manga Industrial Complex , WIRED , (2007/10/22) , 網址: http://www.wired.com/techbiz/media/magazine/15-11/ff_manga 5. Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture , 網路: <http://www.asianart.com/exhibitions/littleboy/index.html> 6. Manga as a Cultural Form, Its Regulation, and Its Place in Japanese Society/National Identity , 網址: <http://www.userdefender.com/independentstudyrd1.htm> 7. Otaku Unmasked: The Life, Death and Rebirth of Japan ' s Pop Culture , Japan Society , (2005/11/30) , 網址: http://www.japansociety.org/otaku_unmasked 8. Otaku: Japan's gadget geeks dictate tech future , CNN.com , (2001/7/13) , 網址: <http://edition.cnn.com/2001/BUSINESS/asia/07/12/tokyo.otaku/> 9. 手塚治虫官方網站, 網址: <http://tezukaosamu.net/> 10. 日本藝術100選, 網路: http://plaza.bunka.go.jp/hundred/bumon_manga.html 11. 動漫Comic and Animation及動漫產業the cartoon industry , (2009/11/22) , 網址: http://blog.sina.com.cn/s/blog_4c11b9cf0100g215.html 12. 普威爾國際股份有限公司官方網站, 網址: <http://www.prowaremedia.com.tw/> 13. 新世紀福音戰士名詞列表, 網路: <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/新世紀福音戰士名詞列表> 14. 論萌、論殺必死, 網路: http://www.format-acg.org/anime/forum/moe_service.html 15. 關於死海文書, (2007/4/3) , 網址: <http://aiyama.ycool.com/post.1649733.html>