

國立臺灣師範大學科技與工程學院圖文傳播學系

碩士論文

Department of Graphic Arts and Communications

College of Technology and Engineering

National Taiwan Normal University

Master's Thesis

從童話文本到真人電影：

分析迪士尼電影改編中人物角色轉向與社會文化意涵

From Fairy Tales to Live-Action Films:

An analysis of Characters' Transformation and Its

Sociocultural Significance in Disney Film Adaptations

林芊佑

Chien-Yu Lin

指導教授：張晏榕 博士

Advisor : Yen-Jung Chang, Ph.D.

中華民國 114 年 8 月

August 2025

摘要

迪士尼作為當代動畫電影的領頭羊，透過改編傳統文學與童話文本，賦予童話角色形象，動畫補足了文字，創造出一個個家喻戶曉的IP，同時也定義了人們對文本中童話角色形象的想像。經過時代的更迭，人文背景與社會思想已然改變，傳統文本下產出的內容也受到了當代思潮的批判，因此迪士尼後期透過改變角色形象，加入現代思維，以新的文化描繪角度，讓膾炙人口的原創作品有新的改變。近代迪士尼更是將原創動畫電影逐漸改編為真人版，也因為選角、劇情的顛覆，常造成閱聽人的認知不協調，進一步造成觀影評價的反彈。

本研究透過內容分析法，探究「迪士尼真人版重製電影」如何與過去之「迪士尼經典動畫電影」、以及「傳統童話文本」三者敘事結構與角色形象上作對話與抗衡，分析其異同之處。其次分析迪士尼電影過去由傳統童話文本改編至動畫，到今由動畫改編至真人電影的人物角色形象的轉向過程，並透過理論的爬梳，觀察各時期的演變、轉折、改編內容與當代社會意涵之關聯性。

研究發現，隨著時代變遷，迪士尼在角色設計上呈現出從單一族群向多元族裔的轉變，尤其在精靈等非人類角色中更為顯著，顯示其對全球化與文化多樣性的重視。此外，女性角色的塑造也經歷重大轉變，從早期的被動形象轉向具自主意識與多面性的角色，強調個人成長、領導力和社會責任，符合現代價值觀的需求。敘事結構上，迪士尼從傳統的「幸福結局」轉向更注重個體自我實現與多元價值，反映出當代社會對自由、平等與多樣性的認同。儘管如此，這些改編作品在文化再現與商業化策略上仍面臨文化帝國主義的挑戰，部分作品被視為市場操控的工具，並引發種族與文化的爭議。綜合而言，迪士尼的角色轉向不僅是視覺與敘事的改變，也揭示了其在全球化與文化敏感性間尋求平衡的商業策略與文化調整過程。

關鍵詞：迪士尼、改編研究、角色形象

Abstract

As the leader in contemporary animated films, Disney has redefined fairy tale characters by adapting traditional literature and fairy tales, filling in the gaps left by text with animation and creating iconic IPs that are widely recognized. These adaptations have also shaped how audiences envision these characters. Over time, as societal ideologies and cultural values have evolved, traditional texts have been critiqued, prompting Disney to modify these characters and introduce modern perspectives. More recently, Disney has adapted original animated films into live-action remakes, which, due to casting choices and narrative changes, have often led to cognitive dissonance among audiences, resulting in mixed reactions.

This study employs content analysis to explore how "Disney live-action remakes" engage with and contrast against the "classic Disney animated films" and "traditional fairy tale texts" in terms of narrative structure and character design. The study also examines the evolution of character transformations from traditional fairy tales to animation, and more recently to live-action films, analyzing the changes, turning points, and their connection to contemporary societal values.

The research finds that over time, Disney's character design has evolved from a homogeneous, predominantly white portrayal to a more diverse representation, especially in non-human characters like fairies, highlighting Disney's commitment to globalization and cultural diversity. Additionally, female characters have undergone significant changes, shifting from passive figures to more autonomous and multi-dimensional characters, emphasizing personal growth, leadership, and social responsibility in line with modern values. In terms of narrative structure, Disney has moved from traditional "happily-ever-after" endings to focusing more on individual self-realization and diverse values, reflecting contemporary society's recognition of freedom, equality, and diversity. However, these adaptations still face challenges in cultural representation and commercialization strategies, with some works criticized as market-driven tools that spark debates over race and culture. Overall, Disney's character evolution reflects not only changes in visual style and narrative but also deep adjustments in its business strategy and cultural sensitivity, navigating the balance between globalization and cultural awareness.

Keywords: Disney, adaptation studies, character image

目錄

摘要.....	ii
Abstract.....	iii
表次.....	vi
圖次.....	vii
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題.....	4
第三節 名詞解釋.....	5
第四節 研究流程.....	6
第五節 研究範圍與限制.....	7
第貳章 文獻探討.....	11
第一節 從童話文本到迪士尼動畫電影的發展.....	11
第二節 從迪士尼動畫電影到真人化重製電影的發展.....	14
第三節 改編研究與敘事理論.....	17
第四節 迪士尼企業發展與文化背景.....	22
第五節 文獻探討小節.....	25
第參章 研究設計.....	26
第一節 研究方法.....	26
第二節 研究架構.....	28
第三節 研究對象.....	29
第四節 研究工具與實施.....	31
第肆章 研究結果與討論.....	34
第一節 故事分析.....	34
第二節 角色形象分析.....	44
第三節 故事場景分析.....	56
第四節 角色轉向模式.....	65
第伍章 結論與建議.....	71

第一節 研究結論.....	71
第二節 研究建議.....	73
參考文獻	74
中文文獻	74
外文文獻	76
附錄一：故事分析表	78
附錄二：角色分析表	95
附錄三：場景分析	105



表次

表 1-1 華特迪士尼動畫工作室電影列表	9
表 3-1 迪士尼影業改編童話作品一覽表	31
表 3-2 故事分析表之範例	32
表 3-3 角色分析表之範例	32
表 3-4 場景分析表之範例	33
表 4-1 真人版重製作品的角色轉向模式與年代對照表	69
表 4-2 角色轉向—企業策略—政治意涵三層對照表	70



圖次

圖 1-1 研究流程	6
圖 3-1 研究架構	29
圖 4-1 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的皮諾丘	45
圖 4-2 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的藍仙女	45
圖 4-3 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的傑佩托	46
圖 4-4 經典動畫電影版（左）仙度瑞拉 與 真人版重製電影（右）艾拉	47
圖 4-5 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的愛麗絲	48
圖 4-6 經典動畫電影版的彼得、溫蒂、小叮噹、虎克（由左至右）	49
圖 4-7 經典動畫電影版的彼得、溫蒂、小叮噹、虎克（由左至右）	50
圖 4-8 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的奧羅拉	50
圖 4-9 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的梅斐爾	51
圖 4-10 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的愛麗兒	52
圖 4-11 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的烏蘇拉	52
圖 4-12 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的倍兒	53
圖 4-13 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的阿拉丁	54
圖 4-14 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的茉莉	54
圖 4-15 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的木蘭	55

第一章 緒論

第一節 研究背景與動機

一、以動畫化再現的童話文本

童話文本隨著故事傳播媒介的轉變而改變，從口頭敘述到十六世紀開始的印刷品傳播。如今，傳播媒體日益更迭，人們不再滿足於文字的想像，將深受喜愛的童話文本轉變為影像，它們透過新媒體被重新講述。電視電影中的童話文本既可以遵循原本，滿足忠實讀者所熟悉的內容，以獲得廣泛的吸引力，又可以重塑故事，帶給讀者跳脫框架的觀感。在動畫產業蓬勃發展的 1930 年代，迪士尼第一部經典動畫長片《白雪公主》誕生，自此開始了迪士尼影業一連串改編經典童話文本作為故事基礎的策略。迪士尼影業網羅世界各地傳統童話文本，試圖以動畫重新演繹和呈現這些故事，開始以用童話電影說故事的公式，主導了童話電影市場，在當代成為了童話故事的集大成者（Zipes, 2010）。

雖然迪士尼成為當代童話動畫化的指標，但各國的童話文本經過迪士尼公式的產出後，也改變了其故事內容以及角色塑形。迪士尼雖然將童話故事詮釋得更加「闔家觀賞」，但身為一個於美國資本主義文化下壯大的跨國媒體集團，迪士尼化後的童話塑造更是參雜了濃厚的美國商業文化色彩。Ariel Dorfman 與 Armand Mattelart 在《如何閱讀唐老鴨》（How to Read Donald Duck）一書就曾指出迪士尼動畫電影將充滿了帝國主義（Imperialism）的意識形態隱藏於天真無邪的童話外衣之下。例如其動畫長片就因多以白人角色為中心、延續種族主義、性別歧視等刻板印象問題而屢次受到批評，而在此過程中也展現了各文本以及媒體的再現都具有其文化意涵與時代意義。

二、近代動畫電影改編真人化電影的發展與影響

隨著種族、文化與性別意識的抬頭，迪士尼通過在其公主系列中融入有色人種角色，努力向觀眾展現其包容性和進步的理念。而 2019 年 Disney+ 正式上

線，華特迪士尼公司推出了以自家作品為主的線上串流媒體隨選視訊平台，為建立觀眾的忠誠度並鼓勵家長訂閱，除了開發現有以及全新的原創節目，Disney+也上架了其過去經典動畫作品，因此Disney+也成為影迷們回顧過去迪士尼經典動畫作品的直接管道。截至迪士尼2023會計年度第三季（截至2023年7月1日為止）財報數據可看出，Disney+目前已有1.461億用戶，可見其強大的影響力。因此迪士尼在Disney+上線前開始了「Stories Matter」計畫，審查公司過往的影音內容、產品、書籍、音樂和體驗放至當代時代氛圍是否適切。其中遭審查的作品包含：影射錯誤描繪美國黑奴的《小飛象》；對原住民文化、形象嘲弄及挪用的《小飛俠》；描繪東亞民族的種族主義、嘲弄華人文化的《貓兒歷險記》等等。迪士尼於這些審查後的作品開頭字幕加上「過時的文化描繪」免責聲明：「該節目包括對人或文化的負面描述和/或虐待。這些刻板印像在當時是錯誤的，現在也是錯誤的。我們不想刪除這些內容，而是想承認其有害影響，從中學習並激發對話，共同創造一個更具包容性的未來。迪士尼致力於創作具有鼓舞人心和令人嚮往的主題故事，希望反映全球人類經歷的豐富多樣性。」根據《紐約時報》報導，Stories Matter團隊也曾私下提出註記並警告以下內容：在動畫電影《小美人魚》中，其反派角色烏蘇拉被設計為深色皮膚，而外型與聲線則曾經參考變裝皇后，這可能被視為有醜化非白人族群以及酷兒族群的意圖；另一部動畫電影作品《小飛俠》則因虎克船長是擁有鐵鉤手的反派角色，並在其故事中欺侮孩童主角，這樣的角色形象疑有影射且歧視殘疾人士的可能性。

媒體市場競爭激烈，閱聽人的口味日趨多樣，電影、電視媒體業者新興的內容產製與行銷策略開始轉為尋求將既有的、受歡迎的內容「改編」並以不同媒體形式，藉此降低市場的不確定性（Aarseth, 2006；Hutcheon, 2006）。在童話文本改編成動畫電影已然成功的基礎下，再加上IP（智慧財產權 Intellectual Property，以下簡稱 IP）的經營模式發展，迪士尼近年來也將其影史中的重要IP透過不斷改編熱門作品或拍攝熱門電影續集以賺取收益，陸續推出了二十多部真

人版重製作品，並以現代思維加入以新的文化描繪，將過往閱聽眾熟悉的經典角色再次展現在眼前。從 2010 年改編自《愛麗絲夢遊仙境》的《魔境夢遊》，創下十億美元全球票房，而後《黑魔女》、《仙履奇緣》、《美女與野獸》等片也屢創佳績，2019 年推出的《獅子王》、《阿拉丁》更登上全球票房第二、七名。

然而這些真人版重製作品，社會評價對其褒貶不一，有人對其改編後的新嘗試內容表示讚賞，但也有人批評迪士尼「利用其種族主義的過去獲利」（Breux, 2010），更是重新確立了種族階層，扭曲了電影的社會政治歷史背景。例如，2020 年上映的真人版《花木蘭》被評價為誤解中國文化，在對建築、歷史或是服裝上的考究，都是西方對於東方的文化想像。近年來選角思維的更新更是在現代社會被廣受討論，2023 年上映的真人版《小美人魚》因為由非裔美國女演員 Halle Bailey 飾演原動畫原本為紅髮白皮膚的主角愛莉兒，造成各方議論紛紛。此外，於 Disney+ 上架的真人版《木偶奇遇記》、《彼得潘與溫蒂》，也因藍仙女、Tinkerbell 小仙子由非裔演員飾演，選角外在形象與其動畫原作相差甚遠，而引發影迷反彈。除了種族問題，預計於 2024 年上映的真人版《白雪公主》中的七位小矮人角色，也為避免強化原版動畫電影對侏儒社群的刻板印象，而將小矮人角色改為用 CGI 創造的「魔法生物」，因此也有部分迪士尼內部人士擔心這些自我審查過分敏感，認為透過「政治正確的過濾器」來看待藝術創作可能會抑制創造力。

三、文本、電影與社會文化的相互影響

借鑒於 Zipes（2012）的觀點，他認為童話故事「受到人類行動的影響」，Bacchilega（2013）則在《Fairy Tales Transformed?》一書中主張「童話故事喚起我們在消費者和製造者之中轉變」。而身為說故事的人，迪士尼 Stories Matter 團隊也表明：「故事塑造了我們如何看待自己和周遭的人。因此，我們不僅有權

力和責任去提升和啟發，而且還要有意識地、有目的地、堅持不懈地捍衛我們世界上的各種聲音和觀點。」因此在探究迪士尼公司對童話文本到真人版電影的改編內容時，這些概念在當代融合文化的背景下更加多層次。美國電影史學家 Mast（1971）指出文化條件將會影響當時電影的品質與產量，若是某部電影在特定的時期、文化背景下成為當代重要電影，就意味著在當時的文化背景下，有許多觀眾有感於那部電影，或是有充分的觀眾需要那部電影。而任何文化現象、作品的解讀與詮釋都是歷史化的過程（Historisierung），都是以當代的觀點「看」過去的文本（林愛華，2015）。童話改編電影在不斷改編發展的過程中，已經不再僅僅是傳統意義下流傳的童話故事，它經過層層包裝後行銷到全球，吸引的族群是全球各地不分年齡的閱聽人。在此影響下如何還原文本的原始面貌，釐清各版本的改編歷程，進而發覺其背後所隱含的社會意涵與文化價值，已成為當代顯學。因此本文將嘗試透過歷史背景、敘事理論、社會學等角度審視迪士尼從童話文本改編至動畫電影再到真人版重製電影中經典作品的角色轉向歷程，分析其背後的不同的時代意義與文化意涵，進而探討其作用及影響。

第二節 研究目的與問題

根據前文所述，可以發現人們對童話電影的需求並沒有隨著時代演變減少，製片商也跟著當代文化潮流尋求閱聽人的共鳴與認同並呼應其需求。

因此，本文的研究目的如下：

- 一、探究「迪士尼真人版重製電影」如何與過去之「迪士尼經典動畫電影」、以及「傳統童話文本」三者敘事結構與角色形象上作對話與抗衡，分析其異同之處。
- 二、分析迪士尼電影過去由傳統童話文本改編至動畫，到今由動畫改編至真人電影的角色形象的轉向過程，並透過理論的爬梳，觀察各時期的演變、轉折、改編內容與當代社會意涵之關聯性。

根據上述研究目的一，本研究試圖回答下列相關問題：

- (1) 「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三者中各別角色在性別、種族、形象上有何異同？
- (2) 「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三者中的角色經歷哪些事件？其包含：發生了什麼事情？以何種行動解決？結果為何？

再根據上述研究目的二，本研究試圖回答下列相關問題：

「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三者中各別如何建構故事背景？其空間場景與故事發生年代為何？內容製作的時空背景為何？

最後統整上述發現與問題，本研究試圖回答下列主要問題：

- (1) 「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」在其改編歷程中角色轉向模式為何？
- (2) 研究結果揭示了迪士尼電影中角色轉向與當代社會意涵有哪些關聯性？

第三節 名詞解釋

一、傳統童話文本

本研究所指的童話不僅僅屬於兒童文學的俠義範疇中，而是針對後代電影所參考的原型文本，其中包含了古典童話、神話故事、民間傳說、寓言故事等，強調其閱聽眾的年齡層不限縮於兒童。

二、迪士尼經典動畫電影

係指迪士尼自1930年代起，以傳統童話文本為劇本基石而創作的題材，迪士尼自《白雪公主》為首，後續以一套經典敘事模式所創造的動畫電影。

三、迪士尼真人版重製電影

迪士尼改編自其經典童話電影，尋求真人飾演的電影作品，其角色設定、故事情節或有改編，但仍不離原有IP之母題。

四、轉化或轉向

本研究所稱「轉化」與「轉向」，係指童話文本於改編為動畫或真人電影過程中，在敘事結構、敘事模式、敘事特徵及角色形象上出現之顯著變化。「轉化」著重於內容或形式的調整與再建構；「轉向」則指敘事焦點、價值觀或詮釋方向的明顯改變。

第四節 研究流程

發想研究主題與釐清相關背景後，提出研究問題並訂定研究目的及研究方法。選取研究樣本並進行分析以及資料整理，最後將結果進行統整以回應研究問題，再提出研究結論與建議。依照上述流程，本研究流程圖如下圖（1-1）所示：

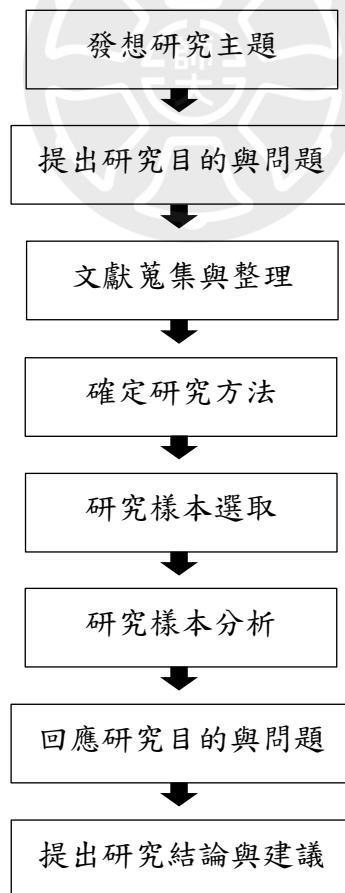


圖1-1 研究流程

第五節 研究範圍與限制

一、研究範圍

本研究以迪士尼影業出品之童話改編作品為研究範圍，其中「童話改編電影」係指其原劇本改編自童話文本，童話文本的來源包括神話故事、民間故事、寓言故事等等，並由動畫、真人演出等製作方式進行改編，另改編作品的相關研究有許多討論角度，本研究聚焦於作品改編歷程中角色的轉化。

由於迪士尼出品之作品豐富，本研究整理下表為曾進行改編的華特迪士尼動畫工作室作品列表（1-1）：

編號	傳統童話文本	迪士尼經典動畫電影	迪士尼真人版重製電影
1	格林童話 《白雪公主》	Snow White and the Seven Dwarfs 《白雪公主》	《白雪公主》
2	無	Fantacia 《幻想曲》	《魔法師的學徒》
3	卡洛·科洛迪 《木偶奇遇記》	Pinocchio 《木偶奇遇記》	《木偶奇遇記》
4	無	Dumbo 《小飛象》	《小飛象》
5	菲里斯·沙頓 《小鹿斑比》	Bambi 《小鹿斑比》	《小鹿斑比》（尚未上映）
6	夏爾·佩羅 《仙履奇緣》	Cinderella 《仙履奇緣》	《仙履奇緣》
7	路兒斯·卡羅	Alice in Wonderland	《魔境夢遊》

	《魔境夢遊》	《魔境夢遊》	《魔境夢遊：時光怪客》
8	詹姆斯·馬修·巴利 《彼得潘》	Peter Pan 《小飛俠》	《小飛俠與溫蒂》
9	沃德·格林 《快樂的丹，憤世嫉俗的狗》	Lady and the Tramp 《小姐與流氓》	《小姐與流氓》
10	路易斯·卡羅 《睡美人》	Sleeping Beauty 《睡美人》	《黑魔女：沉睡魔咒》 《黑魔女2》
11	多迪·史密斯 《第101隻斑點狗》	101 Dalmatians 《101忠狗》	《101真狗》 《102忠狗》 《時尚惡女：庫伊拉》
12	T·H·懷特 《石中劍》	The Sword in the Stone 《石中劍》	《石中劍》（尚未上映）
13	吉卜林 《叢林之書》	The Jungle Book 《森林王子》	《與森林共舞》
14	湯姆·麥高恩 湯姆·羅維 《貓兒歷險記》	The Aristocats 《貓兒歷險記》	《貓兒歷險記》（尚未上映）
15	英國民間故事 《羅賓漢》	Robin Hood 《羅賓漢》	《羅賓漢》（尚未上映）
16	無	The Many Adventures of Winnie the Pooh 《小熊維尼歷險記》	《摯友維尼》

1 7	漢斯·克里斯蒂安·安徒生 《美人魚》	The Little Mermaid 《小美人魚》	《小美人魚》
1 8	珍妮·瑪麗·勒普蘭斯·德博蒙 《美女與野獸》	Beauty and the Beast 《美女與野獸》	《美女與野獸》
1 9	《一千零一夜》中的《阿拉丁 與神燈》	Aladdin 《阿拉丁》	《阿拉丁》
2 0	威廉·莎士比亞 《哈姆雷特》	The Lion King 《獅子王》	《獅子王》
2 1	維克多·雨果 《巴黎聖母院》	The Hunchback of Notre Dame 《鐘樓怪人》	《鐘樓怪人》（尚未上映）
2 2	希臘神話 《大力士》	Hercules 《大力士》	《大力士》（尚未上映）
2 3	《木蘭辭》	Mulan 《花木蘭》	《花木蘭》
2 4	無	Lilo & Stitch 《星際寶貝》	《星際寶貝》（尚未上映）
2 4	無	《海洋奇緣》	《海洋奇緣》（尚未上映）

表 1-1 華特迪士尼動畫工作室電影列表

二、研究限制

童話改編電影於近年發展甚廣，單論迪士尼即有八部相關作品正在進行製作，其他好萊屋製作公司也有相關改編作品，因此本研究所討論之樣本將有所侷限。另本研究聚焦於改編歷程與其社會意涵的討論，無法探討到電影文本、產業

機制、閱聽眾反應等等相關互動關聯性。隨著時代的更迭，社會文化也會有所改變，電影作品也將反映不同的觀點，本研究結果不宜過度推論。



第貳章 文獻探討

本章節將透過爬梳從童話文本到動畫電影再到近年來的真人化重製的發展歷程，了解其如何根據時代背景與閱聽眾需求進行了角色與故事情節的調整，更如何顯示出社會文化的變遷及價值觀的轉變。

隨著數位技術的進步與電影市場需求的變化，這不僅是視覺呈現的轉變，也牽涉到敘事手法、角色發展及社會文化意涵的深刻變化。這些改編作品試圖在保留經典故事元素的同時，加入現代觀眾所期待的、體現當代社會的價值觀。因此本章節也將爬梳改編研究與敘事理論為理解這些變遷提供有力的框架，後結合迪士尼企業發展歷程，更深入地理解電影改編歷程在社會文化上的變遷。

第一節 從童話文本到迪士尼動畫電影的發展

一、童話電影的起源與發展

童話文本包含希臘神話、《格林童話故事集》（Kinder-und Hausmärchen der Brüder Grimm）、《安徒生童話》（Hans Christian Andersen）等等，傳播歷經諸多媒體，由口述到書本，由書籍到戲劇、錄音帶、電視、動畫電影、電影等，各媒體本身之形式與目的不同，為符合其媒體特性，呈現時會對原文本進行改編，而依據改編形式不同，都會引起不同的反響，就連最早期的經典童話轉述也受到社會的檢視，如 Knoch（2000）形容格林兄弟將流傳於民間的口頭敘述故事，筆錄下來再集結成冊的行為是「原是活生生的語言保存下來的卻是死文字」。傳統童話文本反映了當時的社會文化價值，經過時代演變，學者們自然提出了不少質疑或批判，這樣的變化更直接反映在文學及童話的內容呈現方式，更有文人作家、藝術工作者、女性主義者等以各種形式如散文、反諷詩甚至漫畫改寫或顛覆童話。林愛華（2015）也整理出八點作品顛覆傳統的原因，大致如下：

1. 改寫殘忍、情色、不道德的內容

2. 從女性主義的角度改寫
3. 從政治社會的角度改寫
4. 從企業管理之角度改寫童話
5. 從環保意識的角度改寫
6. 從兒童心理學的角度改寫
7. 傾向性與暴力之改寫
8. 改變成動畫電影與真人飾演的童話影片

根據 Zipes (1997) 論述的童話電影發展歷程，最早可以追溯到1896至1920年代期間，童話類型或幻想文學相關的母題大多被融入於無聲影片中，如法國製片人 Georges Méliès 以童話故事為母題，證實了製片者能夠透過電影創造出魔法世界。但當時期童話電影大多遵循於傳統文本，雖然童話文本在當時能夠結合影像被傳遞，但情節與角色也較單一且薄弱，一直到十九世紀末電影攝影技術也帶動了動畫產業蓬勃發展，其中以電腦動畫 (Computer Animation) 的普及與日益更新的技術更是革新了動畫的製作和表現方式，這也造就了迪士尼成為動畫王國的契機。

二、迪士尼童話動畫電影的發展

當童話文本不再受限於媒體特性，因此在重新詮釋成動畫電影中的過程中必然要增加許多情節，角色的功能也有所改變。以《白雪公主》來說，在原版格林童話文本中較無敘述的配角七個小矮人，在迪士尼動畫電影中卻成為影響故事的關鍵角色，他們被一一介紹出場，各自擁有了姓名並被賦予了不同的性格。情節設定上，在格林童話的版本中，白雪公主復活是因為僕人搬運玻璃棺木時不小心絆倒而導致公主吐出毒蘋果；而在迪士尼電影裡，將其更改為王子深情的一吻，與原作相比成為畫面美麗且浪漫的情節。再來是迪士尼的《睡美人》捨棄了格林童話故事中，百年後包圍城堡之荊刺圍籬會自動消失，原版故事中的王子將會靠

著這「自然奇蹟」找到沈睡的公主的情節設定，將其更改成三仙女與王子一起衝破重重難關，最後戰勝反派梅菲瑟所變的噴火巨龍，其中原版中的配角三仙女，在迪士尼動畫版本中功能也被加重。Schmitt（2000）認為迪士尼電影的改編使童話故事裡最基本的要素「自然顯現的奇蹟」（selbstverständliches wunder）消失，惋惜格林童話裡的奇蹟被英勇的王子的戰績所替代，但迪士尼做此情節改編也傳遞給兒童沒有不勞而獲的「奇蹟」的觀點。

迪士尼也常改變童話文本原有的文化和地理背景。在地理背景上，如 2009 年發行的動畫電影《公主與青蛙》故事發生在美國南方的紐奧良，一位餐廳的女服務生在一場化妝舞會遇上了一位被巫師詛咒成青蛙的王子，女孩吻了他，結果她也變成了青蛙。而《公主與青蛙》只取用了格林故事《青蛙王子》裡「變形」的母題，從影片的角色、情節都不是單單的「改編」而是「創新」，也融入了許多的現代元素，例如融合美國黑人爵士樂變成音樂歌舞片，使原有的童話架構已不存在。

在文化上，如 1998 年取材於中國民間故事木蘭辭之《花木蘭》，原本以描繪中國傳統婦女之「三從四德」以及「克盡孝道」流傳古今，而動畫《花木蘭》中卻賦予了西方社會喜愛之活潑熱情、樂觀積極之性格，迪士尼一方面向父權至上的傳統故事取材，一方面又要融入現代女性主義的價值觀，這也使許多學者批判迪士尼為了市場取向常偏離童話原始的故事主軸，過度重視娛樂效果而抹煞了故事的核心元素，僅凸顯了某些角色，將美國人的價值觀注入了各民族的經典兒童文學，進而「褻瀆了童話故事既有的文學版本」（Wasko, 2001），產生出來的是一個個拼不起來的文化拼圖。

許多學者也表示迪士尼動畫長片中的種族問題和白人至上主義一直是文化研究學者的重要課題，事實上，這些電影中的種族表徵在歷史上一直是有問題的（Lehman, 2007；Sampson, 1998；Willets, 2013）。1940年代和1950年代的早期迪士尼電影充滿了對黑人（例如《小飛象》中的烏鴉和《奇幻森林》中的猩

猩)、亞洲人(例如《小姐與流浪漢》中的暹羅貓)和原住民的錯誤描繪。

Bacchilega (2013) 針對童話故事在二十一世紀初被改變進行了改編研究,發現這些童話故事的想像與不同的社會文化相互聯繫,它們在多種流派、政治和媒體中參與和競爭,童話文本作為一個閱讀和寫作實踐的網絡,其悠久的歷史受到性別政治、資本主義和社會力量的影響。Bacchilega 將改編視為「激進主義反應」,並將童話電影的改編視為融合文化中的補救措施,更討論了各個文化流派的混合空間,針對全球化文化中的「媒體文本」,學者們更表示應加強對童話、民間故事與其他文化類型之間關係的關注。

由前述可見,迪士尼將經典童話文本製作成全球發行的動畫電影,主要並非是為了要傳達原文本的社會背景或文化意涵,而是要採用這故事的基本題材,藉由高品質的動畫技術,包括繪圖、顏色、科技、配樂、音效等展示一個動畫電影工業的產品,進而謀取全球性的商業利益。童話文本改編行之有年,迪士尼改寫童話的原因當然不能與十七世紀末的法國培羅或是十九世紀初的德國格林兄弟相比較,審視歷史文獻也會發現培羅與格林兄弟也改變了不少口頭版本的內容或角色,他們將其原版本民間故事較不適合兒童的部分移除,使「格林體」的敘事方式對 19 世紀以來的世界兒童文學產生了深遠的影響,而迪士尼則是直接重新定義了童話文本,使其成為文化再傳播的工具。

第二節 從迪士尼動畫電影到真人化重製電影的發展

童話改編電影自 1970 年代起逐漸呈現新的發展方向。角色設定、故事發展和情節鋪陳等方面,較之以往單純而直接的敘事模式,變得更加多樣化且複雜,賦予原本簡單的童話故事更多的戲劇張力 (Zipes, 1997)。隨著觀眾對迪士尼動畫的熟悉和成長,迪士尼開始逐漸放棄傳統童話故事作為創作來源,轉而開發原創劇本或重新製作過往的經典動畫電影 IP。在這一階段,改編電影已不再僅僅追求「闔家觀賞」,而是逐步脫離迪士尼原有的創作框架,除了兒童觀眾外,也將成

年人納入主要受眾之一。正如 Zipes 所指出的，童話改編電影的受眾群體並不局限於兒童，這類影片可分為適合兒童的版本以及專為成人設計的版本。

為了滿足更廣泛年齡層的需求，童話改編電影逐漸擺脫傳統動畫的形式，轉而使用實景拍攝和真人演出來呈現故事（Greenhill & Matrix, 2010）。2001 年以後，童話改編電影開始表現出「後現代」的特徵。Greenhill 和 Matrix（2010）指出，探討現代童話改編電影時，應關注其後現代元素的呈現。呂妮霖（2008）在研究中總結出後現代電影的敘事特徵，包括顛覆、諧擬及反諷。

第一，顛覆（subversion）是一種創新行為，透過「深度改寫」改變原有的故事特質，挑戰固有的影響力和讀者對文本的既定印象。它可能對角色形象、情節、敘事結構、結局、主題意識或語言進行扭曲、轉化，甚至徹底顛倒，從而給觀眾帶來驚喜與震撼（洪淑苓，2000）。第二，諧擬（parody）是對既有文本的間接模仿或轉換，這種創作方式不同於簡單的模仿，而是通過幽默和矛盾的情感對經典文本進行深層次改寫，最終衍生出全新的作品。第三，反諷（irony）則是通過與原意相反的方式表達批評或幽默，常見於對當代文化議題的嘲諷。反諷的表現形式包括角色對白、表演、音樂、場景設計及剪輯等。反諷效果的產生需要觀眾具備一定的背景知識，角色本身可能並未意識到反諷的存在。例如，迪士尼近期動畫中常由配角吐槽主角，以此來顛覆觀眾對經典公主形象的固有認知。

此外，劉瑩（2007）認為，後現代童話電影不僅主題更加「成人化」，還表現出顛覆、幻想、驚豔、沉重和童心五大特徵。

1. 顛覆（Subversion）

後現代童話打破了經典故事中固定的角色與價值設定。例如《魔髮奇緣》與《冰雪奇緣》顛覆了傳統「王子拯救公主」的敘事，讓女性角色成為行動的主體，挑戰父權童話的權力結構。

2. 幻想 (Fantasy)

雖然脫離現實，幻想元素卻被賦予更深層的隱喻功能。《腦筋急轉彎》透過擬人化情緒構建出抽象世界，既滿足觀眾對奇幻的想像，也隱喻心理成長的複雜過程。

3. 驚豔 (Spectacle)

後期迪士尼動畫以視覺奇觀吸引觀眾，《大英雄天團》與《海洋奇緣》在場景設計與特效上展現強烈的視覺震撼，營造出讓觀眾沉浸其中的體驗。

4. 沉重 (Gravity)

後現代童話電影不再迴避現實議題，而是融入沉重的社會與情感命題。例如《可可夜總會》探討死亡與家族記憶，《動物方城市》則直面歧視與偏見問題，讓童話承載成人化的社會反思。

5. 童心 (Childlikeness)

儘管涉及深刻議題，這些電影仍保有純真與遊戲精神。例如《無敵破壞王》以遊戲世界為敘事背景，保留童趣元素，同時引發對自我價值的思考。

Greenhill 和 Matrix (2010) 指出，面向成人的童話改編電影為迎合其目標觀眾，通常更加注重視覺效果，並融入驚悚、浪漫喜劇及奇幻等多種類型電影元素。這些電影經常打破傳統童話的框架，引入觀眾未曾預期的元素。例如，改編自《睡美人》的《黑魔女：沉睡魔咒》和續集《黑魔女2》，顛覆了善惡對立的概念，改以反派黑魔女作為故事主角進行敘事，將角色間的「好人」與「壞人」定位進行重新分配，為觀眾呈現一個截然不同的世界觀。

這類後現代童話電影往往具備顛覆、幻想、驚豔和沉重等特色，並在故事主題上呈現出更加「成人化」的傾向。同時，改編電影經常融入觀眾對原動畫的情感記憶和童年懷舊情結 (Zipes, 2010)，這使得此類作品即使在電影市場中競爭激烈，依然能穩占一席之地。

經典童話的母題和敘事模式在流行文化中不斷被解構和再組合，觀眾能夠從這些改編作品中辨識出熟悉的童話元素，並與自己的過往觀影經驗建立連結。對於看過原版動畫的觀眾而言，改編電影既是懷舊情懷的延續，也是重新評價的契機；而對於從未接觸過原版故事的觀眾，則更多抱持著從眾心理和好奇心（謝宛蓁，2017）。石安伶與李政忠（2014）的研究進一步指出，與未曾接觸過原始文本的觀眾相比，「知情閱聽人」的主要觀影動機在於探索改編中未知的部分，以及重溫熟悉的情節帶來的愉悅感。

童話改編電影從角色設定到敘事模式的變化，逐步擴大了其受眾範圍，不僅滿足兒童，也對成年人產生深遠吸引力。這種電影形式不僅反映了當代文化與價值觀的轉變，也展現出童話改編作品在敘事創新和觀眾連結上的無窮可能性。

第三節 改編研究與敘事理論

一、改編研究的探討

各界對於神話、寓言故事、小說、童話等等文學原著作品改編成影視作品的探討與研究，從1940年代至今，大致經過了三個典範時期：

- ◇ 第一代典範時期：媒介導向研究，強調改編電影要忠於原著
- ◇ 第二代典範時期：比較導向研究，主張改編電影也是創作
- ◇ 第三代典範時期：互文性研究，是目前廣受援引的研究

改編電影分為兩派學說，其一是本質論，另一個則是多意論。兩派差別是依據是否要忠於文學原著來討論。其中本質論傾向忠於原著，這呼應了媒介導向研究的立場，也是文學改編電影研究中的第一代典範；而多意論則包含了文學改編電影的第二代典範比較導向研究與第三代典範互文性研究（賴祥蔚，2014）。

早期的媒介導向研究，主要關注於將紙本裡的文字轉換成影像作品時，兩者之間所出現的轉變與異同，媒介導向的研究通常傾向電影能以文學為根本，因此

經常圍繞著改編成電影之後的劇情故事是否仍然忠於文學原著進行討論。但 Bluestone (1957) 曾指出，文學作品改編為電影後，應該被視為擁有獨立藝術價值的創作，而不應局限於原著小說的框架。這一觀點影響深遠，此後，許多電影研究者也開始強調，改編電影與原著小說應該各自擁有自由表達藝術的空間，而非僅作為一種相互依附的關係。

此外，羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 在 1967 年提出的「作者之死」概念，對改編電影的研究也具有重要啟發性。他強調，改編電影應該擺脫原著作者的束縛，根據電影自身的特性進行自由創作。他進一步指出，整個社會都可以被視為文本的來源，任何文本的產生都是創造性的建構，而非對原有文本的簡單複製。這一觀點深化了改編研究對於創作過程的理解，將其視為文本、社會與文化相互交織的結果。

到了 1970 年代，隨著敘事學和符號學等新興理論被引入，改編研究逐漸展現出全新的分析視角，並進一步推動了該領域的發展。在這些新理論的影響下，1970 年代以後的改編電影研究進入了一個以比較為主的階段。比較導向的研究將媒介視為一種語言或符號系統，並以此為基礎進行深入分析。這類研究通常借助敘事學的工具，例如敘事結構、故事框架、情節設計、敘事視角、時間操作、聚焦方式等，來解讀改編電影與原著之間的關係與表現手法。

在 1990 年代，Robert Stam 將互文性理論引入了電影研究領域，進入了第三代典範時期。從互文性的視角來看，文學改編並非單純地模仿或翻譯原著，而是一個更為複雜的過程，涉及對包括原著文本在內的多種文本進行選擇、增補、刪減、重新組合和轉化的過程。這種觀點突破了傳統改編的限制，賦予改編過程更多的主動性與創造力。

當代支持多意論的研究者同樣重視互文性的概念，認為應以多意論的方式來探討原著小說與改編電影之間的互文關係。他們進一步指出，互文性並不僅僅存在於原著小說與改編電影的直接對話之中，而應該擴展至考慮電影拍攝時所處的社會背景與時代情境。這種分析方式反映了文本與社會之間的雙向影響，突出了改編作品在不斷變化的社會文化脈絡中的動態意義。

二、電影敘事理論

1979年 Bordwell 與 Thompson 將敘事理論應用於電影學上，指出「故事」中發生的所有事件稱之為劇情，而稱「情節」為所有觀眾於觀影時聽見、看見的一切事物。情節包括了所有演出來的事件，或故事中不相關的事物，例如演職員表和與劇情無關的音樂，這些是可以為了增加喜劇效果，而在故事中加入其他元素。

Chatman 於 1978 年所著的《Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film》書中表示，敘事架構是由表現、內容、形式及本質四種構成，Chatman 提出的分析架構，故事必定要藉由某種符號系統表現出來，傳遞敘事的媒介或許不同，但是敘事內容所包含的必要元素，如故事本身、事件、動作、人物、場景、情節或時間關係等都必定存在，這也提供了晚近學者在觀察與解析敘事的角度的參考點。

依據 Chatman 的說法，若從結構主義內容的形式及表現來說，每一則敘事都可以分為「故事」和「論述」兩個部份。從敘事內容的形式及表現來說，「故事」在交代敘事的主要情節，包含了「動作」和「發生何事」；而「論述」則是故事表現的方式，即敘事傳送的結構，包括敘事觀點及敘事者兩個部份。所以一則敘事文本可以理解為「故事」和「論述」兩部份共同組成，其中「故事」不可或缺的是「事件」（包括動作及發生何事）與「存在物」（角色及場景）。

電影敘事研究除了探討故事與情節之間的關係外，角色分析也是敘事研究中的重要元素之一。回顧到 1928 年，Propp 在其著作《故事形態學》

(Morphology of Folk Tale) 中，對俄國民間故事進行了系統性研究，試圖從多樣的故事中挖掘出共通的結構特徵。他專注於分析這些故事在敘事結構中共同出現、重複使用，或偶爾缺失的元素、成分和項目，並將其歸納為角色及其行動的功能。

Propp 最終總結出七種主要的「故事角色」以及三十一種功能。這七種故事角色包括：

1. 英雄 (hero)：主要的冒險者或任務執行者。
2. 反派 (villain)：製造衝突和阻礙的對立角色。
3. 贊助者 (donor)：提供英雄關鍵幫助或禮物的角色。
4. 協助者 (helper)：幫助英雄完成任務的角色。
5. 公主及她的父親：故事中需要被拯救或是任務目標的角色，或公主的守護者。
6. 信差 (dispatcher)：啟動故事，派遣英雄前往完成任務的角色。
7. 假英雄 (false hero)：表面上看似英雄，實際卻與英雄對立或帶來誤導的角色。

這些角色並不僅僅是人物的分類，而是基於其功能在故事中的行動範圍 (spheres of action) 進行定義。不同的角色負責完成不同的行動範圍，協助推動故事情節的發展。同時，故事中的人物並不一定與單一角色相對應，一個人物可能承擔多種角色的功能，而這些角色的功能最終都是為了推動故事劇情向前發展。

此外，Propp 還總結出四種公式化的敘事規則，這些規則進一步強調角色與行動範圍之間的關係，並為故事敘事結構提供了一個清晰的框架。

Propp 列出四種公式化的規則：

1. 角色的功能是故事中穩定且持續的要素，至於如何達到其功能或由誰來完成，並沒有一定的規範，角色功能是構成故事的基本要素。
2. 童話故事中可知的功能數目是有限的。
3. 功能的順序永遠相同。
4. 所有童話故事的結構也都相同。

三、迪士尼電影的改編與敘事公式

迪士尼將原童話文本改編為動畫電影時，通常對其主要情節進行較少改動。然而，在敘事中迪士尼常著重於鮮明地刻畫性別角色。例如，女性角色通常與家庭生活聯繫在一起，而男性角色則被賦予活力與權力。主角大多是俊男美女，而反派則經常被描繪為醜陋的形象，可能是極度肥胖或過度消瘦，並且具有誇張的臉部表情。為了讓角色形象易於辨識，這些角色的性格設定通常維持不變，善良的角色不會變成邪惡，邪惡的角色也不會轉為善良。同時，配角經常以滑稽、可愛、幼稚和淘氣的形象來呈現其趣味性（Zipes, 1997；Wasko, 2001）。

傅鳳琴（2003）對迪士尼動畫電影進行分析，認為無論是改編自小說、民間故事，還是完全自創，迪士尼最終呈現的電影結構仍然符合「童話」的框架。她總結了迪士尼類型電影的創作規律，主要包括以下幾點：

1. 故事以聲音或影像開場，常使用「從前」、「很久以前」的形式，將觀眾引入一個遠離日常生活的不同時空。
2. 英雄的無意違規行為成為故事發展的起點。
3. 故事基於善與惡的二元對立，英雄象徵正義，反派代表邪惡，最終「惡」總會受到懲罰。
4. 英雄需要經歷一系列挑戰，魔法的介入帶來轉機並推動故事達到高潮，使英雄克服所有障礙。

5. 故事以英雄的勝利作為結尾，並承諾「從此以後過著幸福快樂的生活」。

在角色塑造上，迪士尼也多遵循經典好萊塢的既定模式。陳儒修（1994）指出，好萊塢電影中的角色需具備以下條件：

1. 觀眾已有的知識：角色應來自廣為人知的故事或是被熟知的人物，並通過宣傳、影評和明星效應吸引觀眾。
2. 角色名字：角色的名字應該具有暗示性、諧音效果或能讓觀眾留下深刻印象。
3. 角色造型：角色的服裝、外貌、談吐、行為及其生活環境需突出其特徵。
4. 場面調度：故事背景、節奏及其他角色的配合需與角色設定相輔相成。

由此可見，多數迪士尼已成功掌握並實現了符合經典好萊塢模式的角色塑造。然而，Wasko（2001）提醒，上述特徵雖然普遍存在於迪士尼作品中，但並非每部作品都完全符合這些模式。此外，近年來，不論是在新的原創動畫電影，或是後期真人化作品中，迪士尼逐漸跳脫固定公式，角色呈現出新的發展方向，這也成為本研究聚焦的重點，即探討迪士尼角色轉變的模式與意涵。

第四節 迪士尼企業發展與文化背景

The Walt Disney Company 自 1923 年成立以來，從動畫工作室起家逐漸發展為全球娛樂巨擘，其企業策略與文化實踐深刻受到不同時期的國際政治、文化思潮與市場結構影響（Wasko, 2001；Bryman, 2004）。本節對其發展歷程大致分為五個階段，反映出迪士尼如何在不斷變動的文化與經濟環境中調整策略，以維持其全球文化影響力與市場主導地位。

一、戰後至冷戰時期（1940 年代到 1960 年代）

迪士尼的發展與美國國族意識形態緊密相連。二戰後，美國社會進入重建與冷戰的雙重氛圍，家庭價值、勤奮精神與美式民主成為主流意識形態（Giroux, 1999）。在此背景下，迪士尼透過經典動畫如《仙履奇緣》與《小飛俠》，以及1955年開幕的迪士尼樂園，構建了一種以出口為導向的「美國夢」體驗（Wasko, 2001）。此外，Giroux也指出與政府合作製作愛國題材動畫，使迪士尼成為冷戰文化外交的「重要代理人」，以娛樂的形式將美國的國族敘事滲透到全球流通的影像產品之中。

二、全球化擴張與文化帝國批評階段（1970年代 - 1990年代）

迪士尼從文化輸出者轉向在地化調整，並開始發展體驗經濟。後冷戰時期的文化全球化與新自由主義經濟推動娛樂產業跨國經營，迪士尼藉此機會分別於1983年與1992年開設東京與巴黎迪士尼樂園，並在電影製作與商品授權上實施多角化策略（Bryman, 2004），此策略沿用到現在，迪士尼截至目前共在全球設立了六座樂園，並持續擴張中。然而，這一擴張也引發了文化帝國主義的批評。Schiller（1991）及 Dorfman 和 Mattelart（1971）指出，迪士尼的國際化實質上是美國文化霸權的延伸，透過影視與樂園輸出美式價值；Bryman（2004）則提出「迪士尼化」（Disneyization）概念，揭示其主題化、情感勞動與混合消費模式對全球服務經濟的滲透。然而，部分學者觀察到迪士尼在此時期開始嘗試文化調整，例如在各國樂園融入當地飲食文化，以當地語言講述故事來降低文化排斥感（Zhang, 2020），顯示其在文化霸權與在地文化適應間的策略性平衡。

三、媒體壟斷與跨媒體合作階段（2000年代到2010年代）

全球媒體整合浪潮與數位化挑戰促使娛樂公司強化內容生態系統，迪士尼透過收購美國廣播電視網ABC（1995）、皮克斯（2006）、漫威（2009）、盧卡斯影業（2012）及二十一世紀福斯（2019），建立起龐大的跨媒體內容帝國，擴大

IP 庫並實現品牌合作。然而，這一策略也引來批評，2019 年福斯收購案引發美國與歐盟的反壟斷調查，顯示其擴張已進入國際政策與競爭法的敏感領域。

McChesney (2004) 也認為，媒體集中化削弱了文化多元性與公共話語空間。

四、數位轉型與串流競爭 (2010 年代 - 2020 年代)

面對串流媒體的崛起與傳統分發模式的衝擊，迪士尼於 2019 年推出 Disney+，轉型為直接面向消費者 (DTC) 的媒體企業，並利用前期併購的 IP 強化平台內容優勢 (Sturgill, 2019)。Sturgill (2019) 指出，這一轉型不僅提升了品牌與用戶的直接連結，也改變了全球媒體產業的競爭態勢，但同時帶來內容管控與市場競爭的新挑戰。

五、文化戰爭與地緣政治兩難階段 (2020 年以後)

在後全球化時代，迪士尼的多元化策略引發新的爭議與挑戰，文化多元與國際地緣政治競爭日益加劇，迪士尼在動畫與真人電影中增加女性、少數族裔與 LGBTQ+ 角色，公司高層推動的整體品牌與內容策略，如 Bob Iger (前 CEO，2005 到 2020，2022 到迄今) 與 Bob Chapek (2020 到 2022) 任內，都強調多元化與國際化是公司內容發展的重要方向。其出發點來自全球市場結構變化、品牌文化維護，以及回應國際社會與政策的文化要求。Giroux (1999) 指出，迪士尼作品一直承載文化與意識形態功能；隨著全球文化議題轉向多元與平權，更新角色與故事敘事可讓品牌保持文化相關性，避免被認為「過時」。如 Marvel 就在電影《黑豹》、《驚奇隊長》等作品中，成功實踐了「文化代表性即市場競爭力」的模式，證明多元化策略能轉化為票房效益。另外，美國內部的多元文化運動 (如 #MeToo、Black Lives Matter) 推動娛樂產業自我調整，加上迪士尼作為媒體巨頭，常被批評壟斷與文化保守 (McChesney, 2004)，多元化策略有助於回應公眾與監管機構的期待。然而，這也在美國國內引發保守派的抵制，被視為「文

化戰爭」與「政治正確」的焦點。同時，《花木蘭》因新疆取景問題而受到國際人權批評（Han, 2024），顯示跨國娛樂企業在全球市場利益、文化價值與地緣政治壓力之間的艱難平衡。

迪士尼的企業發展展現出從創意作品到體驗經濟、從文化輸出到在地調適、再到數位轉型與全球政治博弈的多層次演進。其作為文化企業的特殊性，使其不僅是娛樂內容的生產者，更是全球文化意識形態建構與政治經濟互動的重要參與者。

第五節 文獻探討小節

本章透過文獻回顧，梳理了童話文本從口述到文學、再到動畫電影與真人化重製的發展脈絡，指出其隨著時代背景與觀眾需求所進行的角色與情節調整，並反映了社會文化價值的轉變。在改編研究方面，從早期強調「忠於原著」的媒介導向，到後期互文性視角的多意論，顯示改編作品不僅是再現，更是跨文本、跨文化的再創造；同時，敘事理論提供了分析角色功能與情節結構的框架，有助於理解迪士尼作品的創作模式與公式化特徵。進一步而言，迪士尼企業發展歷經從冷戰文化輸出、全球化擴張、媒體整合，到數位轉型與文化多元策略，展現其在文化霸權、在地化調適與國際政治經濟博弈間的平衡。綜上所述，迪士尼的改編與企業策略不僅塑造了全球流行文化，也反映出當代社會文化與意識形態的動態變遷，為後續分析其角色轉變及文化意涵提供了理論與歷史基礎。

第參章 研究設計

本研究為一質性研究，旨在探討迪士尼近代動畫電影到真人重製電影改編歷程中所代表的社會文化意涵，探究其改編模式以及角色轉化原因，藉此分析這些電影文本的意識形態，發掘隱含在文本中的當代思潮。經過前述文獻探討梳理資料後，本研究於本章依序提出「研究方法」、「研究架構」、「研究對象」以及「研究工具與實施」。

第一節 研究方法

歷史潮流或事件通常透過文本的形式呈現，因此文本也成為了理解歷史潮流或事件的途徑。以文本分析探究電影符碼（如鏡頭、台詞）以及電影之外的符碼（如文化、性別等思想體系），此分析方法受到各種理論、基模、電影內外原則的影響（Stam, 2000）。在社會研究中，文本分析通常專注於某一類社會產物，透過分析和詮釋其意義來進行研究。例如，研究對象可能是新聞報導、文學作品、電影或海報圖片等。這種方法主要關注文本本身的結構和內容。然而，近年來的學者更強調論述分析在社會研究中的重要性。

與傳統文本分析不同，論述分析的範圍更加廣泛，它不僅僅是對文本表面內容的檢視，而是深入探討構建這些文本所使用的論述背後的運作方式。這包括對相關社會場址（如機構或媒體的運作環境）以及文本形成的歷史和文化脈絡進行分析。論述分析試圖揭示文本如何在特定的社會、歷史和文化條件下被塑造，以及這些條件如何影響文本的形式和意義（游美惠，2000）。

本研究在探討迪士尼改編童話文本至真人電影的三階段的歷程，主要關注於其反映的文化現象與社會結構，因此試圖先以文本分析法回歸到文本中檢視，再以論述分析法深入到文化分析，並透過三種研究取徑層層拆解。

第一種取徑採用敘事學 (Narratology)，敘事學分析能夠透過分解文本中的元素並一一確定其功能以及其相互之間的關係，藉此來協助研究者更深層理解敘事作品的結構。本研究引用 Chatman 的敘事理論，將故事的發展情節分為「核心事件」與「次要事件」，前者為推動故事發展的主軸，後者為隨著劇情推進促成故事轉折的單一事件，因為本研究的研究對象來自同一童話文本，援引敘事理論分析新舊文本的故事發展與結構，以便進一步以下述第二種研究取徑社會學進行觀察與討論。

第二種取徑是社會學，電影的誕生如同當代社會縮影，由特定社會成員製作，過程發生於某種社會環境中並臣服於社會規範，在資本主義驅使下，製片人為求票房佳績，勢必迎合大眾胃口，也因此受歡迎的電影題材、情節、人物等等在當今電影產業中不斷地重複使用，以確保電影的成功，因此也可以說電影的製作更是社會進行交流的媒介 (Allen, 1984)。Ian Jarvie 於《電影與社會》

(Towards a Sociology of the Cinema) 一書中也指出以社會學觀點來分析電影文本時需要思考：誰製作了電影？誰看了電影？電影中的元素有哪些？觀眾們如何評價電影？本研究也以此四個問題為出發，並參考 Allen 的建議先界定出符合研究範圍的文本類別（在本研究中為電影類型）再從中選出特定文本分析之（在本研究中為反映當代社會文化之電影），並進行各個角度的分析。

第三種取徑為文化研究，文化包含社會型態、大眾形成的共同生活意識、價值觀、傳統、信仰、藝術與文學，是集體社會形成的精神與物質方面的共有觀念與行為 (陳澄巧, 2006)。透過文化研究，我們可以深入了解不同文化背景下的社會結構、意識形態、與日常生活，以及文化之間的互動和影響。文化研究有幾個主要目的：

- ◇ 理解文化多樣性：文化研究幫助人們理解不同社會和文化背景下人們的價值觀、行為模式和社會組織形式，從而促進文化間的尊重和理解。

- ◇ 揭示權力關係：文化研究探討文化如何受到權力、政治和經濟結構的影響，揭示社會中的權力關係、壓迫和抵抗。
- ◇ 研究文化變遷：通過研究文化的演變和變遷，我們可以了解社會的發展和變化，並預測未來可能的趨勢。
- ◇ 評估文化產品：文化研究分析和評估文化產品（如電影、音樂、文學作品等）對社會的影響，探討其背後的意義和價值觀。
- ◇ 推動文化創新：透過對文化的深入研究，可以激發文化創新和創造力，促進社會的進步和發展。

總的來說，文化研究有助於我們更全面地理解人類社會的本質和運作方式，並促進不同文化之間的交流和對話。藉由文化研究反映出社會當時某些意識形態及童話電影製作下的語境。而意識形態是研究觀念、觀念成因及觀念影響的學問，在某種特定的文化下所形成的觀念，形態往往會與社會的政治、經濟、團體等因素作探討與在社會變遷下形成新的觀念，也可以說當出現新的價值觀時會凝聚社會進行溝通。但是意識形態雖然可以達到群體的共識，卻有著表面、虛假等的現象，其看起來合理也有些漏洞在觀念當中，這時思想就會受到限制。

第二節 研究架構

依據前述研究方法，本研究以文本分析為基礎出發，再進行敘事分析以及論述分析兩部分做主要分析內容，前者敘事分析以分析文本中的元素，包含故事敘事（事件與情節）以及角色分析（性別、形象、種族、功能）為主要內容。後者則以社會學、文化研究進行論述分析，其分析內容主要包含故事場景、歷史背景、文化、象徵，自上述本研究列出研究架構圖（3-1）如下：

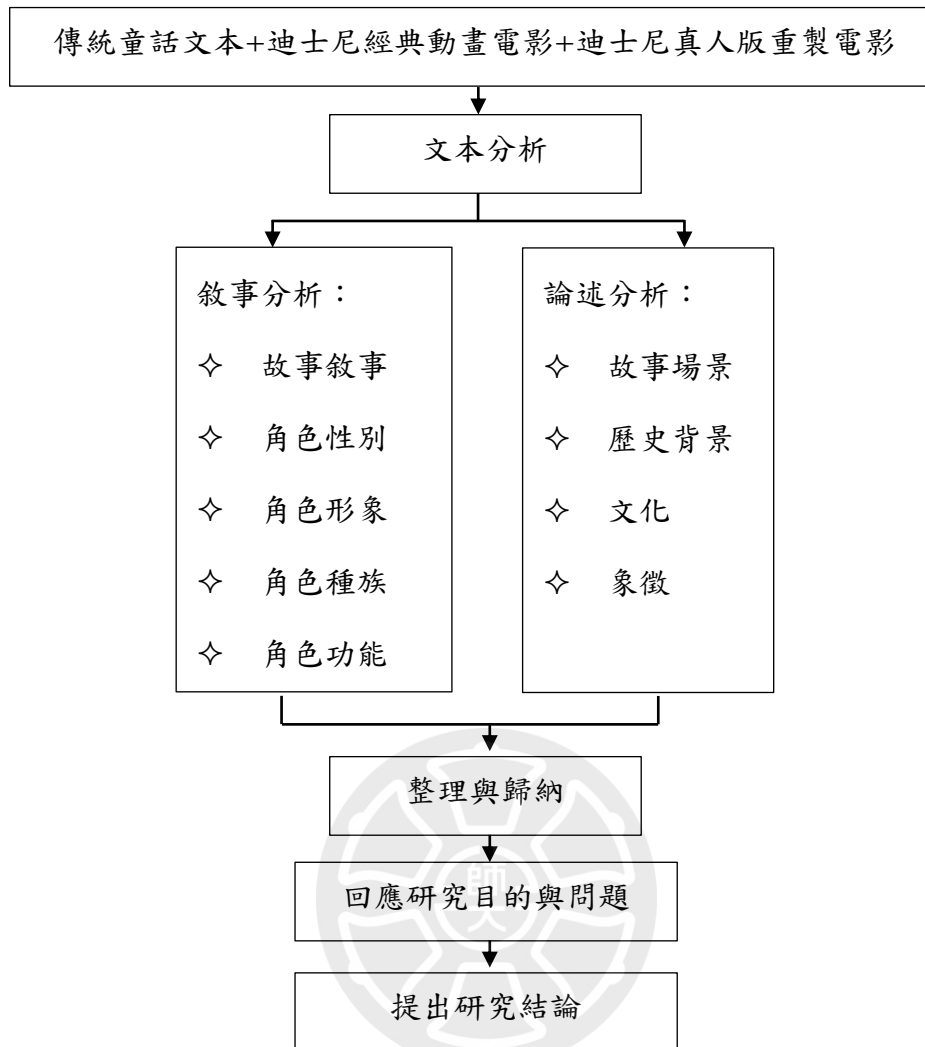


圖3-1 研究架構

第三節 研究對象

本研究主要研究範圍為從 1937 年至今迪士尼影業改編作品中多個角色形象的分析，尤其是如何理解和理論化這些作品的改編歷程。然而，為了更詳盡的分析各個時代的社會意涵，本研究採取立意抽樣法，根據迪士尼公司官網資料，選擇同時具有原文本、動畫電影、真人重製作品的樣本進行研究，討論到改編特性，樣本以人物角色為主要研究對象，總共9部，如下表（3-1），所選的樣本也旨在說明文中理論如何貫穿古今，並且可以代表不同文化時期電影的社會意涵。

傳統童話文本	迪士尼經典動畫電影	年份	全球票房（含重映）	迪士尼真人重製版電影	年份	全球票房
卡洛·科洛迪 《木偶奇遇 記》	Pinocchio 《木偶奇遇記》	1940	1.22億 美元	《木偶奇遇記》	2022	無院線票房 (Disney+)
夏爾·佩羅 《仙履奇緣》	Cinderella 《仙履奇緣》	1950	0.96億 美元	《仙履奇緣》	2015	5.42億 美元
路易斯·卡羅 《魔境夢遊》	Alice in Wonderland 《魔境夢遊》	1951	0.05億 美元	《魔境夢遊》	2010	10.25億 美元
詹姆斯·馬 修·巴利 《彼得潘》	Peter Pan 《小飛俠》	1953	0.87億 美元	《彼得潘與溫蒂》	2023	無院線票房 (Disney+)
雅各布·格 林、威廉·格 林 《睡美人》	Sleeping Beauty 《睡美人》	1959	0.52億 美元	《黑魔女：沉睡魔咒》	2014	7.6億 美元
漢斯·克里斯 蒂安·安徒生 《美人魚》	The Little Mermaid 《小美人魚》	1989	2.11億 美元	《小美人魚》	2023	5.7億 美元
珍妮·瑪麗·勒 普蘭斯·德博 蒙 《美女與野 獸》	Beauty and the Beast 《美女與野獸》	1991	3.31億 美元	《美女與野獸》	2017	12.6億 美元
《一千零一 夜》《阿拉丁 與神燈》	Aladdin 《阿拉丁》	1992	5.04億 美元	《阿拉丁》	2019	10.51億 美元

《木蘭辭》	Mulan 《花木蘭》	1998	3.04億 美元	《花木蘭》	2020	無院線票房 (Disney+)
-------	----------------	------	----------	-------	------	---------------------

表 3-1 迪士尼影業改編童話作品一覽表

第四節 研究工具與實施

經本研究反覆觀看電影後，以敘事分析出發，從故事內容將各個樣本的敘事元素分析出來，比對樣本中所出現的形制，再聚焦於角色形象分析，將電影中主要角色的外在形象、性別表徵、行為態度、情緒表現與角色功能轉換為文字描述，填入文本分析表後，以文字記錄形象轉變前與轉變後的對比並統整角色形象，同時透過引述性工具搭配改編前後畫面、時間點和文字說明來論證角色形象的轉變。以此為論述依據，提出主要角色的形象轉變之結果，並透過社會學、文化研究觀點探討迪士尼改編電影如何再現原文本及其代表的社會文化意涵。

根據 Chatman 的敘事理論架構，分析步驟如下：

一、故事之分析：

首先以分析故事事件為出發，分析角色所經歷之事件、問題、如何解決以及結果。為回應研究目的一之相關問題：「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三者中的角色經歷哪些事件？其包含：發生了什麼事情？以何種行動解決？結果為何？

本研究列出下列故事敘事分析表3-2：

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本					
迪士尼經典 動畫電影					
迪士尼真人版 重製電影					

表 3-2 故事分析表之範例

二、角色之分析：

本研究以角色轉向為主要探討重點，並結合了 Propp 的七種主要的故事角色進行歸類，此步驟分析重點以角色形象為主。為回應研究目的一之相關問題：「傳統童話文本」、「迪士尼經典童話電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三者中各別角色在性別、種族、形象上有何異同？

本研究列出下列角色分析表3-3：

分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	形象	故事角色
傳統童話文本					
迪士尼經典動畫電影					
迪士尼真人版重製電影					

表 3-3 角色分析表之範例

三、故事場景之分析：

從電影中所呈現的世界景象、空間、時間與故事主題的關聯性分析，為結合後續以社會學、文化研究等觀點分析，本研究加上電影/文本所誕生的時空背景加

入探討。為回應研究目的之二之相關問題：「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三者中各別如何建構故事背景？其空間場景與故事發生年代為何？

本研究列出下列場景分析表3-4：

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本			
迪士尼經典 動畫電影			
迪士尼真人版重 製電影			

表 3-4 場景分析表之範例

根據上述敘事分析之結果，進行異同比對提出改編歷程中角色轉向模式，試圖回應主要研究目的及問題：「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」在其改編歷程中角色轉向模式為何？最後，以社會學與文化研究觀點進行討論，試圖回答研究問題：迪士尼電影中角色轉向與當代社會意涵的哪些關聯性？

第肆章 研究結果與討論

第一節 故事分析

根據Chatman的敘事理論架構，本節將依序分析九部作品之故事事件，分析角色所經歷之事件、問題、如何解決以及結果。以回應研究目的一之相關問題：「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三者中的角色經歷哪些事件？其包含：發生了什麼事情？以何種行動解決？結果為何？

一、《木偶奇遇記》Pinocchio（附錄一：故事分析表一）

在傳統童話文本的核心事件中，皮諾丘的故事寓意著道德教訓，核心圍繞他從木偶變成真正人類男孩的成長歷程。皮諾丘的生命由傑佩托創造，並受到藍仙女的賦予。他必須通過種種試煉，學會誠實、勇氣與責任感，才能獲得真正的生命，迪士尼經典童話電影版及真人版重製電影皆延續了其原著主要情節。

在傳統童話文本的次要事件中，皮諾丘受到狐狸與貓的欺騙，進入了歡樂島，並面臨了道德上的重大挑戰。這一系列事件不僅是冒險的情節，更充滿警示意味，提醒人們不要輕易相信他人，不要走入錯誤的道路。而在迪士尼的經典動畫電影版中，這些情節則採取了更為溫和與娛樂化的表現方式，故事中融入了更多的家庭與冒險元素，並引入了吉明尼蟋蟀作為皮諾丘的良心，讓故事增添了幽默與溫暖的氛圍，也因為這樣的處理讓動畫片更加適合家庭觀眾，強調了親情、勇氣和誠實等正向價值觀。

真人版重製電影則在情感深度與現代價值觀的探索上進行了更深入的挖掘。這一版本強調了親情的主題，特別是父愛的無私與偉大，並深入刻畫角色的內心世界。在次要事件中皮諾丘的行為不僅是受到誘惑，更是與社會背景、教育問題

以及同齡人的壓力有著密切關聯，這讓他的誤入歧途顯得更為合理與複雜。例如，電影中皮諾丘被老師趕出學校的情節，隱喻了種族或階級歧視，展示了社會對個體的偏見。而動畫版中的「歡樂島」場景，原本隱喻著毒品氾濫的問題，皮諾丘在這裡學會了抽煙（吸毒），這一過程極具象徵意義，暗示了青少年容易受到不良影響，並走向自我毀滅的危險。動畫中藍普維克抽煙後，變身為驢子且無力控制身體，暗指毒癮者發作時的激烈反應，表現了毒品對身心的摧殘。而在真人版中，這一場景被刪除，未過多強調毒品的象徵。

最後，真人版在結局的處理上也有所不同，故事的結局則更為開放，藍仙女對皮諾丘說：「當小男孩變得勇敢、誠實、不自私，就能讓他父親感到驕傲。做一個真的男孩，最重要的事情不是外表，而是你的內心。」強調了接受「真正的自己」比刻意模仿他人或者改變外貌來得重要。這一改編使得真人版的核心精神與動畫版存在著根本的差異，將焦點轉向了內心的真誠與成長，而不僅僅是外在的變化，在呈現故事時更符合現代思想與議題。

二、《仙履奇緣》Cinderella（附錄一：故事分析表二）

《仙履奇緣》在三個版本的基本情節和核心事件大致相同：仙度瑞拉在繼母與繼姐的壓迫下，通過神仙教母的幫助，成功參加舞會，並最終與王子結婚。然而，這些版本在情感表現、角色發展和主題深度方面卻有所區別。傳統童話文本側重於命運和奇蹟的轉折，仙履奇緣的內心掙扎較少強調，故事更簡單；迪士尼經典動畫電影則增添了更多的浪漫與奇幻元素，並強調仙度瑞拉的美麗和外在魅力；迪士尼真人版重製電影則更加注重角色的內心世界與成長。

在傳統童話文本中問題與挑戰體現在仙度瑞拉如何打破困境並參與舞會的過程中，神仙教母的出現提供了她走出困境的契機，並使她能夠以華麗的形象出現，從而與王子相遇。這一版本的故事更多強調命運的轉折和魔法的奇蹟。最終，仙度瑞拉透過玻璃鞋的巧合與王子相認，並獲得了幸福的結局。

經典動畫電影的改編增添了更多的視覺奇蹟和情感層次，在仙度瑞拉的問題與挑戰上不僅來自物理上的束縛（如家務、外貌限制），還有她對自己是否值得被愛的自我懷疑。神仙教母的幫助在這個版本中依然是解決問題的關鍵，並加入小動物的幫忙來支持仙度瑞拉，情感描寫較為浪漫。

真人版重製電影更強調角色的內心成長與自我實現。在情感刻畫上，仙度瑞拉的堅定與勇氣成為整個故事的核心。繼母對她的虐待依然存在，但艾拉（Ella）的挑戰不僅是如何逃脫困境，更是如何在心中堅守「善良與勇氣」的信念，並且為自己爭取一個公平的未來。而神仙教母不僅是魔法的賦予者，她的角色更具象徵性，代表著仙履奇緣內在力量的喚醒。電影中，仙度瑞拉透過對自己價值的認同，勇敢地走向舞會，並展現出真實的自我。王子與仙度瑞拉的愛情故事也在這一版本中更具層次，不僅僅是因為外貌的吸引，而是基於對彼此真實自我的了解。最終，仙度瑞拉通過王子尋找她的過程重新找回了自己，迎來幸福的結局。

三、《魔境夢遊》Alice in Wonderland（附錄一：故事分析表三）

《魔境夢遊》三者版本均以愛麗絲的自我成長為核心主題，但每個版本的重點不同，傳統童話文本聚焦於奇幻世界對成長中的心理暗喻；迪士尼經典動畫電影偏向視覺奇觀與幽默冒險；真人版電影則強調英雄旅程與成年後的自我實現。

在傳統童話文本中，核心事件圍繞愛麗絲追逐白兔並進入魔境展開，一個純粹的奇幻探索過程，旨在展現愛麗絲的天真與對未知世界的好奇心。迪士尼經典動畫電影延續了這一核心設定，愛麗絲的冒險重點同樣是探索魔境，但更注重將荒誕的情節轉化為視覺奇觀，使其更適合兒童觀眾。而在迪士尼真人版電影中，故事的核心變為成年的愛麗絲回到魔境並承擔英雄使命，擊敗魔焰獸

(Jabberwocky)，這賦予了故事更多的史詩性與成人化特徵，強調了角色的責任感與自我實現。

傳統童話文本中的次要事件包括愛麗絲飲用縮小藥水、參加瘋狂茶會以及與紅心皇后對峙等，這些事件以荒誕為主，強調魔境的不合理性和戲劇性。動畫電影則在保留原著事件的基礎上，進一步突出角色間的互動，例如瘋帽子、切歐西爾貓與紅心皇后，將這些角色的形象塑造得更加鮮明。真人版電影則加入了更多情節，如愛麗絲接受白皇后預言的挑戰，與瘋帽子合作逃脫，並最終參與決戰魔焰獸的英雄冒險，使故事脈絡更加緊湊且具有目標性。

問題與挑戰的部分，在傳統童話文本中，愛麗絲主要面臨魔境荒誕規則的挑戰。她需要在不斷變化的場景和無序的情節中保持冷靜，並找到屬於自己的解答。動畫電影中的挑戰更偏向於愛麗絲在迷宮般的魔境中尋找出口，雖然荒誕依然是故事的主要特徵，但更傾向於幽默與輕鬆的處理方式。而在真人版電影中，挑戰更加內化且複雜化，愛麗絲需要克服自我懷疑與外部壓力，從一個迷茫的年輕人成長為能夠承擔使命的英雄人物。這種挑戰不僅來自外部環境，更來自愛麗絲內心的成長需求。

傳統童話文本和迪士尼經典童話電影中，愛麗絲的主要解決方式是利用自己的智慧和適應能力來應對魔境中的種種挑戰，最終發現這一切只是夢境，通過醒來結束冒險。然而，真人版電影的愛麗絲則採取了更為積極和果敢的行動。她接受自己的命運，利用勇氣與智慧，通過擊敗魔焰獸拯救魔境，展現了一個更加成熟和現代化的女性形象。

四、《彼得潘》Peter Pan（附錄一：故事分析表四）

《彼得潘》三個版本中，核心事件均圍繞彼得潘帶領溫蒂與弟弟們前往夢幻島，並與虎克船長對抗展開。次要事件是三個版本的主要差異所在。在傳統童話

文本中，溫蒂成為迷失男孩的「母親」，她的故事講述與照顧讓夢幻島的冒險多了一份溫馨。此外，故事穿插了與原住民部落和人魚的互動，展現了夢幻島的奇幻多樣性。動畫電影延續了這些次要事件，但更加注重角色之間的趣味互動。例如，小叮噹因嫉妒而捲入虎克的計謀，這一事件成為情節轉折點，同時也展現了小叮噹的性格成長。迪士尼真人版電影則深化了角色內心世界，如溫蒂逐漸接受成長的過程，以及彼得與虎克因分歧而成為宿敵的背景。這些細節為故事增加了更多情感共鳴。

角色如何平衡成長的現實與童年的自由也是三個版本的問題與挑戰核心。傳統童話文本中的彼得潘拒絕成長，而溫蒂則逐漸意識到家庭的重要性，兩人之間的選擇成為情感衝突的焦點。同時，虎克船長的威脅成為故事中的主要外部挑戰。動畫電影將更多焦點放在彼得與虎克的對抗上，但依然保留了溫蒂對家庭歸屬感的追求，展現了冒險與成長之間的平衡。迪士尼真人版電影則深入探討角色內心的矛盾。溫蒂面對成長壓力的掙扎，以及虎克因被拋棄而萌生的復仇心理，讓問題與挑戰更加複雜化和人性化。

在傳統童話文本與迪士尼經典動畫電影中，溫蒂與弟弟們返回倫敦，選擇接受現實生活，彼得則繼續留在夢幻島，象徵童年與自由的永恆存在。迪士尼真人版電影則賦予虎克更悲劇化的結局，展現了對反派角色的複雜描繪，同時，溫蒂的回歸更強調了她在冒險中獲得的成長與自我認同。

五、《睡美人》Sleeping Beauty（附錄一：故事分析表五）

在三個版本中，核心事件皆為公主因詛咒而沉睡，最終被愛的力量所喚醒——是始終如一的主題。無論是《睡美人》的傳統童話文本，還是迪士尼的經典動畫，或是迪士尼真人版電影，故事的起點都圍繞著邪惡巫婆對公主施下的詛咒。傳統的《睡美人》與迪士尼經典動畫中，邪惡的巫婆賦予了公主一個可怕的命

運：在 16 歲生日那天因戳到紡錘而死亡。幸運的是，善良的仙女將死亡詛咒改為沉睡，並預言只有王子的吻才能解開這個詛咒。王子不畏險阻，最終成功救回了公主，兩人過上了幸福生活。

然而，迪士尼在真人版《黑魔女：沉睡魔咒》中，故事的敘事焦點有了顯著的轉變。這一版本將重心放在了邪惡巫婆梅斐爾的情感故事上，揭示了她年輕時的愛情悲劇，以及她如何被背叛後轉變為復仇心切的角色。梅斐爾的詛咒並非單純出於邪惡，而是她痛苦的過去所驅使。在這個版本中，王子雖然依然存在，但並非唯一的拯救者，公主的覺醒不再依賴單一的愛的吻，而是梅斐爾的悔過與對奧羅拉的愛，奧羅拉與梅斐爾之間逐漸建立的母女情感，以原文本中的反派角度敘事，並突破善惡二元，是本版本的主要變化之一。

在所有版本中，問題與挑戰的核心依然圍繞著詛咒與愛的力量。傳統童話文本和迪士尼經典動畫中的挑戰來自外在的邪惡勢力—巫婆的詛咒，王子需要勇敢地面對這些障礙來拯救公主。相對而言，真人版電影的挑戰更為內在與情感化，梅斐爾的復仇心理與奧羅拉的命運緊密交織，這讓故事不僅僅是關於勇氣與冒險，更是關於悔過與情感的解救。

所有版本的結局都是圓滿的，公主最終被解救，邪惡的力量被戰勝，並且主人公們過上了幸福的生活。然而，三個版本在情感層面呈現了不同的層次與解讀。傳統文本和經典動畫強調的是愛與勇氣的力量，王子的吻成為破除詛咒的關鍵，而真人版則著重於情感的複雜性與成長，梅斐爾的悔過與愛成為破除詛咒的主要力量，將單純的「愛情故事」，轉換為一段深刻的情感救贖。

六、《小美人魚》The Little Mermaid（附錄一：故事分析表六）

安徒生的《小美人魚》是一部充滿悲劇色彩的故事，著重於小美人魚（海的公主）為了愛情的追求，做出極大犧牲。在這個版本中，核心事件圍繞著小美人

魚愛上了人類王子，並為了能夠與他相愛，選擇與海巫女交易，用自己的聲音換取雙腿。然而，儘管她犧牲了自己的一切，王子依然無法認識她，並將愛情寄托在另一位公主身上。最終，無法實現願望的小美人魚選擇自我犧牲，她的身體變成了泡沫，故事以悲劇的方式結束。悲劇性的結局反映了現實生活中的無奈和對理想的追求，而小美人魚的犧牲更具有精神層面的意義，象徵著無私和崇高的愛。

迪士尼經典動畫電影《小美人魚》則為這個故事帶來了明亮的色彩和更為積極的結局。在這個版本中，艾莉兒愛上了王子愛瑞克，並且選擇為了與他相愛，與海巫女烏蘇拉簽訂契約，放棄了自己的聲音，換取了人類的雙腿。艾莉兒在人類世界中努力證明自己並贏得王子的心，但同時也必須對抗邪惡的反派烏蘇拉。迪士尼的版本強調了勇氣、愛與友誼，並以解決問題的方式呈現艾莉兒的成長與勝利。故事的高潮是艾莉兒成功揭露烏蘇拉的陰謀，最終恢復了人類身份，並與王子結婚，故事結局充滿了希望與幸福。這樣的設定不僅迎合了當時觀眾的情感需求，也突出了「愛與努力最終能戰勝困難」的主題。

2023年迪士尼再次重製《小美人魚》並推出了真人版電影，這個版本在保留原有故事核心的基礎上，對情感層面和角色背景進行了更多的擴展與深化。艾莉兒不僅為了追求愛情而付出，還在這一版本中面對著與父親波賽頓的矛盾。父親不希望她與人類世界有任何聯繫，而艾莉兒則渴望追求自己的夢想。這部電影在情感層次上進一步探討了家庭和親情的主題，強化了艾莉兒與父親之間的關係。在這一版本中，艾莉兒的冒險依然圍繞著對愛的追求以及對家族期望的反叛，但最終的解決方式讓故事充滿了和解與成長。艾莉兒不僅最終與王子愛瑞克走到一起，還與父親達成了理解，結局同樣是積極和諧的。

《小美人魚》在三個版本中的呈現，反映了不同文化背景和觀眾需求下對童話故事的再創作。安徒生的原作以悲劇性的犧牲和精神層面的升華作為核心，強

調的是理想與現實之間的矛盾，並揭示了愛情追求中隱含的苦澀。而迪士尼經典動畫則強化了愛情與冒險的積極向上，並以圓滿結局迎合了觀眾的情感需求，呈現出更為理想化的愛情觀。在 2023 年推出的真人版中，故事則進一步豐富了情感層次，不僅探討了愛情與犧牲，還強化了家庭和親情的元素，並展現了角色的成長和自我發現。這一版本更具有現代性，並強調了親情與理解的重要性。

七、《美女與野獸》Beauty and the Beast（附錄一：故事分析表七）

《美女與野獸》三個版本故事的核心事件基本一致，貝兒為了拯救父親而自願成為野獸的囚徒，隨著時間的推移，兩人之間的關係由最初的恐懼與排斥，轉變為理解與愛情的萌芽。這一情感發展的過程是故事的關鍵，並且在不同版本中呈現出不同的情感層次。在傳統童話文本中，貝兒的犧牲精神和最終與野獸的真誠關係成為故事的主題；在迪士尼的經典動畫中，則進一步強化了愛情對解開詛咒的力量；在真人版中，則更加細緻地探討了角色的心理變化和成長。角色面臨的主要挑戰都圍繞著野獸的詛咒與他內心的孤獨，野獸被詛咒成為恐怖的外表，並被迫在時間的限制下尋找真愛的救贖，這一詛咒不僅使野獸與他人隔絕，也讓他無法與自己和解。而貝兒，作為一個充滿理想與渴望愛的女性，起初對野獸的恐懼與偏見使得她無法迅速接受這段異常的關係。在此過程中，貝兒不僅需要克服對野獸外貌的恐懼，也要超越自己內心對不熟悉事物的抗拒。兩位主角的內心轉變是他們從敵對到愛情的根本動力。

愛情最終是解決詛咒的關鍵。貝兒和野獸彼此理解，突破了外在的阻礙與內心的恐懼，並最終實現了情感的回應。這一過程中的核心解決方式是彼此之間的認識與情感的培養。貝兒對野獸的了解讓她看到了他的真誠與痛苦，而野獸也在與貝兒的相處中找到了自我價值，學會了愛與信任。最終，這份愛情打破了詛咒，野獸變回了王子，兩人過上了幸福的生活。

雖然三個版本的情節結構大致相同，但各版本在情感表達、角色塑造和故事背景上有一些差異。傳統童話文本中的貝兒形象較為典型，她更強調自我犧牲的精神，這與她無私的愛情是相輔相成的；而在迪士尼的經典動畫版本中，貝兒的個性更為活潑與反叛，強烈表現出她對平凡生活的抗拒和對冒險及閱讀的渴望。此外，動畫版本通過豐富的視覺表現和音樂，強化了情感的表達，使得故事具有更強的戲劇性和情感的衝擊力。而在真人版電影中，角色之間的情感更加細膩，尤其是野獸的角色刻畫更加豐滿，觀眾能夠更深入地理解他的孤獨與痛苦，同時貝兒與父親的關係也被賦予了更多情感層次，這使得整個故事更加現代化並且貼近人心。

八、《阿拉丁》Aladdin（附錄一：故事分析表八）

《阿拉丁》三個版本的核心事件都圍繞著阿拉丁發現神燈、借助燈神的力量改變命運、與公主相愛，以及對抗邪惡的賈方展開。這些情節體現了阿拉丁從普通人到英雄的轉變，以及勇氣與智慧的價值。此外，三個版本均強調誠實的重要性，尤其是在阿拉丁身份被揭露後，需要以真誠重新贏得公主的信任。

在傳統童話文本中，阿拉丁的角色成長主要體現在智慧與勇氣的運用，重點放在如何戰勝巫師的陰謀，以及運用神燈改變命運。然而，角色內心的掙扎描寫較少，故事更像是一個帶有道德教訓的冒險故事。

在迪士尼 1992 年的經典動畫電影中，阿拉丁的形象更為立體化。他不僅是一個冒險者，也是一個有缺陷的普通人，他的偽裝與謊言使他失去了茉莉的信任，但最終憑藉勇氣與誠實贏得愛情。而茉莉公主的角色也從被動的童話角色變為追求自由的現代女性，對傳統婚姻制度提出挑戰。

2019 年的真人版重製電影進一步深化了茉莉的角色塑造，賦予她更強的獨立性與政治抱負。她不僅是一個尋找愛情的角色，更是一位渴望領導國家的女性。

阿拉丁在這個版本中不僅是冒險家，也是一個支持茉莉實現抱負的夥伴，兩人之間的關係更加平等。

三個版本中，反派賈方（或傳統文本中的巫師）是主要的對抗力量，他們試圖奪取神燈並控制國家。然而，迪士尼動畫版和真人版強調了賈方的權力野心，使角色更具有深度。同時，阿拉丁在解決問題時的挑戰也更加複雜，包括身份的暴露、公主的信任危機，以及如何在不依賴神燈的情況下證明自己的價值。

三個版本的解決方式都強調了阿拉丁的智慧與勇氣。在傳統文本中，他用機智擊敗了巫師，保住了神燈和愛情；在迪士尼動畫版中，他坦誠自己的身份，並以勇氣和吉尼的幫助打敗了賈方；而在真人版中，阿拉丁不僅用誠實和勇氣解決了問題，還支持茉莉成為國家的領袖。這一改編賦予故事更多的現代性，呼應了當代對平等與女性獨立的關注。

作品皆共同表達了真誠、勇氣和智慧的重要性，但隨著時代的變遷，故事呈現的重點也有所不同。傳統文本側重於冒險與道德教訓，迪士尼動畫版加入了愛情與自我成長的元素，而真人版則在此基礎上深化了角色的內心掙扎與女性自主的議題。

九、《花木蘭》Mulan（附錄一：故事分析表九）

《花木蘭》三個版本的核心情節均聚焦於木蘭為救父代替參軍，通過女扮男裝的方式隱藏身份，在戰場上以智慧與勇氣證明自己。然而，傳統童話文本更關注木蘭對家族責任的履行與戰爭的長期影響，展現她在忠孝間的抉擇與平凡生活的回歸；迪士尼經典動畫則賦予故事更多個人成長與幽默色彩，將木蘭的智慧與創新作為主軸；真人版則進一步挖掘木蘭的內心世界，聚焦於她如何接受真實的自己並突破性別與文化限制。

傳統文本中，次要事件集中於木蘭日常生活與戰場上的隱忍，並未深入刻畫木蘭的內心掙扎。迪士尼動畫加入了卡通化角色木須與蟋蟀，通過幽默與冒險增強故事吸引力，同時呈現木蘭在軍營中的成長過程。真人版則更加注重細節，描寫木蘭與女巫之間的對立與共鳴，通過兩者的互動反映木蘭的內心覺醒與文化批判。

傳統文本中，木蘭的挑戰主要來自於戰爭的殘酷與身份的隱藏，其性別差異並未成為主要矛盾；動畫版則強調性別角色帶來的認同危機與信任挑戰，尤其是在身份暴露後，如何重新獲得他人尊重成為關鍵。真人版更加深入挖掘木蘭內心的衝突，強調她在社會規範與真實自我間的掙扎，並通過「氣」這一象徵性力量展現女性在傳統束縛下的突破。

三個版本均展現木蘭以智慧與勇氣化解危機的過程。傳統文本中，木蘭成功完成任務後選擇回歸平凡生活，突顯了忠孝兩全的價值；動畫版讓木蘭獲得皇帝的讚賞與家族的榮耀，同時暗示她與李翔的感情發展，將英雄故事融入愛情與榮耀的框架；真人版則通過木蘭坦誠面對自己的身份與力量，最終贏得全國尊敬，並被邀請加入皇帝的親衛隊，凸顯現代女性自主與價值實現的理念。

第二節 角色形象分析

本節將接續進行九部作品角色之分析，此步驟分析重點以角色之人格特質、形象為主。為回應研究目的一之相關問題：「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三者中各別角色在性別、種族、形象上有何異同？

一、《木偶奇遇記》Pinocchio（附錄二：角色分析表一）

主角皮諾丘（Pinocchio）性別一致，皆為男性。種族相同，均由木偶變成人類或具有變成人類的願望，真人版重製電影中並無強調皮諾丘是否有成為真實人

類男孩的形象。傳統童話文本中皮諾丘形象相對簡樸且笨拙，書中描述「他的腳是木製的，剛好能支撐他的身體，但又笨拙得令人捧腹。」、「他穿著一件用紙製成的短外套，頭戴麵包屑做的帽子。」；而經典動畫電影版將其設計為有靈活的木製肢體，整體形象可愛且活潑。真人版重製電影中與動畫版形象有所延續但更精緻，木頭紋理更加精緻，運用現代技術呈現更具真實感的木偶細節。



圖4-1 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的皮諾丘

配角藍仙女（The Blue Fairy）性別一致，皆為女性。種族均為仙靈，具備魔法能力。傳統童話文本中書中描述「她的頭髮是如天空般清澈的藍色，像微風中的絲綢一樣輕盈。」「藍仙女穿著一件閃閃發光的長裙，仿佛由月光編織而成。」而經典動畫電影版的藍仙女則將其設計為金髮碧眼白皮膚，而後真人版重製電影中採用了不同的演員詮釋，以黑人女性及光頭造型搭配藍色長袍，形象現代化，具有高貴與神秘氣質。



圖4-2 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的藍仙女

配角傑佩托 (Geppetto) 性別與種族一致，皆為男性人類。傑佩托在傳統童話文本中被描述為「這是一個瘦高的老人，有著銀白色的頭髮，雙手佈滿老繭，他的眼神雖然嚴肅，但內心充滿了柔情。」「傑佩托的外套滿是補丁，但他總是微笑著，看著木偶像看自己的孩子一樣。」而經典動畫電影版中更偏向於溫暖慈祥的老木匠形象，而真人版重製電影則忠實還原經典童話電影版造型。



圖4-3 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的傑佩托

二、《仙履奇緣》Cinderella（附錄二：角色分析表二）

三個版本的仙度瑞拉 (Cinderella) 都保留了女性角色，但她的自主性在不同版本中有所不同，從最初的依賴外部力量到真人版重製電影中更強調內在的堅韌與自主。

在傳統童話文本中，仙度瑞拉的種族及外貌並未被明確提及，但由於故事源於歐洲，仙度瑞拉的角色通常被假設為歐洲白人，書中以「她的美麗是如此的令人驚嘆，以至於每個見過她的人都無法忽視她的美麗」來強調了她的美麗外貌。在種族方面，迪士尼經典童話電影和真人版重製電影中，仙度瑞拉依然保持歐洲白人的設定。

經典動畫電影中仙度瑞拉的形象非常具代表性，擁有一頭金色的長髮和明亮的藍色眼睛，她穿著破舊的衣服，象徵她在繼母家中的困境，但當仙女教母幫助她時，換上華麗的藍色禮服和玻璃鞋。這一形象成為許多人對灰姑娘的經典印

象，並強調她的美麗和善良。到了迪士尼真人版重製電影，除了角色名字更名為艾拉（Ella），其在外在形象及選角上都維持了與動畫相同的設定。



圖4-4 經典動畫電影版（左）仙度瑞拉 與 真人版重製電影（右）艾拉

三、《魔境夢遊》Alice in Wonderland（附錄二：角色分析表三）

愛麗絲在三個版本中始終保持女性與白人身份，形象均圍繞探索與成長展開。在年齡、形象與氣質的表現上，三個版本呈現出明顯變化。「傳統童話文本」中的愛麗絲純真無畏，體現了童年的奇幻色彩；「迪士尼經典童話電影」則將這種特質視覺化為經典形象；而「迪士尼真人版電影」進一步將愛麗絲塑造成現代女性的典範，從純真的女孩蛻變為堅強的獨立女性。

外在形象上傳統童話文本中愛麗絲被描述為身穿簡單裙裝的小女孩。迪士尼經典童話電影則將愛麗絲的形象進一步標誌化，金髮藍裙的設計成為視覺經典，表現出明快、童真的氣質，與動畫的整體風格協調一致。而導演提姆波頓製作的迪士尼真人版《魔境夢遊》，愛麗絲形象更加多樣化。她的服裝隨著場景變化，從現實世界的維多利亞時代裙裝到魔境中的戰鬥裝備，反映了她角色成長的過程，由迷茫走向獨立的轉變。

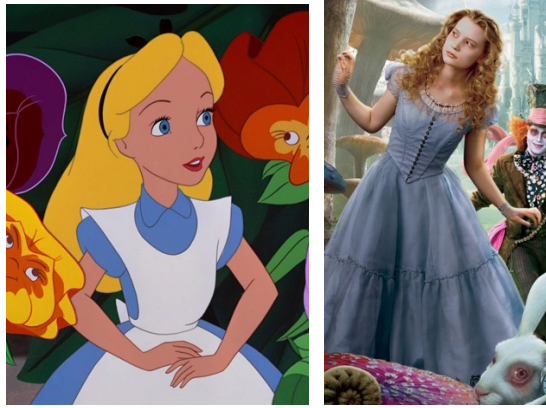


圖4-5 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的愛麗絲

四、《彼得潘》Peter Pan（附錄二：角色分析表四）

從性別的角度來看，四位核心角色在三個版本中的性別設定保持一致。彼得潘在各版本中都是男性，也設定了他的「不長大」特徵，並突顯了童年無憂無慮的象徵。溫蒂則始終是女性，無論是在傳統文本還是迪士尼的改編中，她都擔任照顧者與母親的角色。而小叮噹作為女性精靈，無論在哪個版本中都以其獨特的形象出現，雖然她在迪士尼經典動畫中更多表現為忠誠與嫉妒的情感，但在真人版中則被賦予更多的獨立性與情感層次。虎克船長作為男性反派角色，是彼得潘的對立面，也代表了成年人世界的威脅。隨著時間的推移，特別是在真人版中，虎克的角色被賦予了更多內心掙扎和複雜的情感動機，使其角色形象不再僅僅是單純的反派，而是一個具有多維情感的角色。

在種族方面，傳統的《彼得潘》文本未對角色的種族作出明確描述，但由於其設定背景為英國，角色通常被假定為白人。在迪士尼的經典動畫中，彼得潘、溫蒂、小叮噹和虎克船長都是白人，符合當時好萊塢電影的主流文化和種族構成。然而，在迪士尼的真人版重製電影《彼得潘與溫蒂》中，角色的種族呈現出更加多元化的特徵，小叮噹由膚黑、黑髮的非裔美籍演員飾演，彼得潘也是黑髮非白人演員。

在傳統童話文本中，角色的描述較為簡單且抽象，人物外形主要通過文字進行表達。例如，彼得潘的形象是一位穿著綠色衣物、金髮的小男孩，強調其輕盈、靈動的特徵；溫蒂則是穿著典雅衣物的少女，具有母性光輝；小叮噹則是穿著綠色裙子的精靈，具有一種天真可愛的形象；虎克船長則是華麗裝扮的海盜，帶有威脅與豪華的氣質。

在迪士尼經典動畫電影中，這些角色的形象變得更加卡通化，並且強化了性格特徵。彼得潘不僅保留了勇敢與冒險的性格，還被誇張化地塑造成無憂無慮的英雄；溫蒂成為一位典型的女性照顧者，既溫柔又富有母性；小叮噹則被描繪為有些嫉妒心和衝動的小精靈，並且強調了她與彼得潘之間的情感糾葛；虎克船長的形象則被強化為幽默、誇張的反派，表現出他心狠手辣又帶有可笑的側面。



圖4-6 經典動畫電影版的彼得、溫蒂、小叮噹、虎克（由左至右）

在迪士尼真人版重製電影中，角色的形象更加現實化，並且著重於情感層次的呈現。彼得潘的形象不再僅是冒險者的象徵，而是一位內心掙扎的少年，面臨成長的痛苦與困惑；溫蒂不僅是一位母親型人物，她的獨立與勇氣在電影中得到了更多的展示；小叮噹的形象則由原來的純粹忠誠和嫉妒，轉向了一位更加複雜的角色，展現出她的獨立與自我；虎克船長則被賦予了更多深層的心理描寫，從單純的反派角色，轉變為一個有著復仇心態的複雜人物。



圖4-7 經典動畫電影版的彼得、溫蒂、小叮噹、虎克（由左至右）

五、《睡美人》Sleeping Beauty（附錄二：角色分析表五）

《睡美人》三個版本中的角色塑造呈現出不同的特點。傳統童話文本中的公主奧羅拉是典型的受害者形象，幾乎無所作為，主要依賴外界的力量來改變她的命運。這一形象也在迪士尼經典動畫中延續，奧羅拉依然是被動的角色，對詛咒和沉睡的解決依賴王子的拯救。而在真人版中，奧羅拉則有了更多的自主性，她不僅是情節的受害者，還與梅斐爾建立了情感的連結，並在這段關係中找到了自我價值。在外貌設定上，動畫版與真人版皆為金髮膚白女性，服裝上動畫為粉色禮服，而真人版為表現出奧羅拉在森林中與自然成長的形象，將洋裝設計得更為輕便。



圖4-8 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的奧羅拉

梅斐爾這個角色的變化尤為明顯。在傳統童話文本中，巫婆是純粹的邪惡化身，她的動機幾乎沒有情感背景。在迪士尼經典動畫中，她依然是邪惡的象徵，沒有任何情感層面的探討。然而，在迪士尼真人版中，梅斐爾的背景被深入挖掘，她的邪惡行為源於被背叛的心痛與復仇的欲望，這使得她的形象更具層次感，也讓故事更加深刻。她的轉變成為故事的情感核心，她最終的悔過與對奧羅拉的愛，使得詛咒得以解除，進而帶來了真正的和解。在外貌設定上真人版則是延續了其經典的黑角外觀設定。



圖4-9 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的梅斐爾

六、《小美人魚》The Little Mermaid（附錄二：角色分析表六）

在所有版本中，小美人魚艾莉兒都是女性角色，且始終是故事的主角，核心特徵是她對人類世界的好奇心與探索精神。傳統文本的艾莉兒外貌的具體描述不多，但她的天真無邪的形象是故事的情感核心。迪士尼版本的艾莉兒擁有紅色的長髮和海藍色的尾巴，十分鮮明且具有視覺沖擊力。真人版的艾莉兒則保持紅髮，但膚色改為深棕色，這一變化不僅是外貌上的差異，也反映了對多樣性和當代價值觀的體現。



圖4-10 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的愛麗兒

烏蘇拉在所有版本中都是女性反派角色，並且其邪惡的性格和力量始終是故事的對立面，她的行為推動了艾莉兒的冒險。在安徒生版本中，烏蘇拉的具體種族並未明確界定，但她被視為一種神秘而邪惡的存在。迪士尼的動畫版本將她描繪為一位異族的海巫女，這個形象更加具體且具有視覺衝擊力。真人版電影則保持了這一形象，且對烏蘇拉的演繹更加戲劇化，梅爾莎·史密斯的演出加深了角色的層次感。烏蘇拉的外觀在每個版本中都帶有誇張的元素，從動畫的觸角到真人版中的更真實且具威脅的形象。她的紫色皮膚和四臂特徵在動畫版中強調了她的邪惡和強大，而真人版中也有更加戲劇化的呈現。



圖4-11 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的烏蘇拉

七、《美女與野獸》Beauty and the Beast（附錄二：角色分析表七）

從傳統童話到迪士尼動畫，再到真人版重製，貝兒的基本性格與故事核心沒有太大改變，但每個版本都根據其時代背景和媒體特性做了調整。貝兒的外在形象皆是白皮膚、長棕色頭髮和棕色眼睛，穿著簡單但優雅的衣物。而內在描述貝兒的形象逐漸從傳統的淑女形象轉向更具現代感和自主意識的角色，主要強調了角色內心世界的轉變和成長。



圖4-12 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的倍兒

八、《阿拉丁》Aladdin（附錄二：角色分析表八）

在傳統童話文本中，角色的形象偏向功能性，阿拉丁被描繪為普通貧窮少年，公主象徵美麗與高貴。這些角色缺乏複雜的內心世界，故事更著重於冒險與道德教訓，強調智慧與勇氣如何幫助主人公獲得成功。然而，這些角色的具體形象模糊，文化背景也較為簡化，僅以阿拉伯世界為概念框架。

到了1992年的迪士尼經典動畫電影中，角色的形象明顯變得更加鮮明且立體。阿拉丁成為一位活力十足、聰明又具有缺陷的英雄；茉莉則不再是傳統公主的象徵，而是一位追求自由與平等的現代女性形象；這一版強化了角色的個性，

融入中東文化的視覺元素，並貼合當時的觀眾需求，賦予故事更強的娛樂性與吸引力。

2019年的真人版電影則在動畫的基礎上進一步發展角色形象，外貌並無太大改變，但加入更多文化真實性（如服裝）與現代價值觀（角色性格設定）。阿拉丁的形象更加貼近普通人，展現出更多內心掙扎與成長；茉莉的角色深化為具有政治抱負的獨立女性，強調其智慧與領導力；真人版注重文化細節的還原，例如服飾、建築與音樂，讓故事與現實中的中東文化背景更加契合。

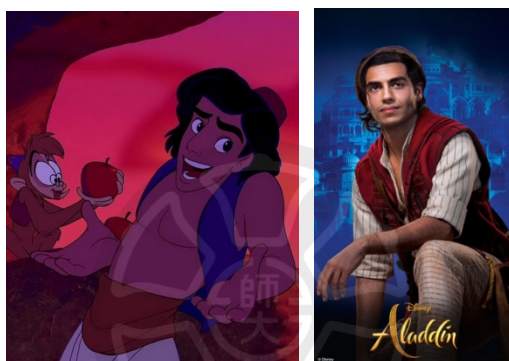


圖4-13 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的阿拉丁



圖4-14 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的茉莉

九、《花木蘭》Mulan（附錄二：角色分析表九）

在傳統童話文本《木蘭辭》中，木蘭是一位漢族女子，性別身份雖是故事主軸，但未被刻意凸顯。她的外在形象在文本中著墨不多，僅強調她能在男裝與女兒裝間自然轉換，反映出當時對性別表徵的淡化，更側重於她忠孝兩全的內在品格及在戰場上的英勇表現。

迪士尼經典動畫電影（1998年）中的木蘭則被賦予了更鮮明的個人特徵。她是位東亞女性，外在形象包括黑色長髮、清秀面容與瘦小身形，女扮男裝時刻意用軍裝掩蓋身形特徵。動畫版本不僅展示了她的聰明與勇敢，還透過木須、蟋蟀等幽默角色增添木蘭的成長旅程，彰顯其機智解困與突破性別限制的能力。



圖4-15 經典動畫電影版（左）與真人版重製電影（右）中的木蘭

到了真人版電影（2020年），木蘭的角色形象進一步深化，表現出現代審美與文化意涵的結合。她的外貌依舊以自然黑髮與英氣俊秀為主，但行為舉止更加剛毅。真人版更強調木蘭的「氣」作為超越性別的力量象徵，展現她內外兼備的領導能力與自我覺醒。木蘭在三個版本中的形象由強調忠孝（傳統文本）到個人

成長（動畫版），再到自我認同與社會突破（真人版），逐步深化了木蘭作為女性英雄的象徵意義。

第三節 故事場景分析

為加上電影、文本所誕生的時空背景加入探討，本節將依序進行故事場景之分析，從電影中所呈現的世界景象、空間、時間與故事主題的關聯性分析。為回應研究目的之二之相關問題：「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三者中各別如何建構故事背景？其空間場景與故事發生年代為何？

一、《木偶奇遇記》 Pinocchio（附錄三：場景分析表一）

傳統童話文本中的製作背景在 19 世紀的義大利，正經歷義大利統一的過程，文本中充滿了當時意大利社會的道德觀和教育觀念，強調誠實與勇氣。皮諾丘的冒險與試煉反映了當時社會對於家庭、倫理和教育的看重。故事本身具有警世性，強調從小就要培養正確的價值觀。

在迪士尼的經典動畫電影中，故事的背景依然保持在義大利，但這一版本將其設定為一個更具夢幻色彩的幻想世界。動畫片的視覺風格與人物設計極具卡通化，營造了一個適合家庭觀眾的溫暖和奇幻的世界。雖然保持了原著的情節結構，但在空間與背景的呈現上更多地融入了娛樂性和幻想元素。例如，「歡樂島」被呈現為一個無憂無慮的地方，象徵著人們對自由與冒險的嚮往，但也暗示了道德的墮落。電影製作於 1940 年，反映了當時美國社會的價值觀與文化。第二次世界大戰期間，電影的製作不僅是為了娛樂，也帶有鼓勵家庭價值和道德教育的功能。這一時期的美國，強調誠實、勇氣和自我改正的重要性。

在 2022 年的真人版重製電影中，雖然依然是義大利的背景，但場景的設計更貼近現實世界，並加入了更多當代的元素，並在當代技術環境下製作，融合了數位動畫特效與真人表演。特別是在皮諾丘所面對的社會壓力方面，這部電影進一步拓展了角色的內心世界，例如學校、社交環境等場景都與現代社會的規範和挑戰有關。

二、《仙履奇緣》Cinderella（附錄三：場景分析表二）

傳統童話文本中，故事背景並未具體描述時間與地點，然而，根據文學分析，故事設置於 16 世紀至 17 世紀的法國，符合當時的貴族社會結構。故事背景更多著眼於人性的道德教訓，尤其是女性的美德（如善良、順從）和命運的交織，並未特別強調具體的歷史或地理細節。其空間場景以家庭內部（仙度瑞拉生活的家）和外部的舞會場景為主，傳達了家庭與社會階層之間的強烈對比。

迪士尼經典童話電影版本更具視覺化的元素，將故事背景建構為一個典型的童話王國，背景設定在一個未具體指明但顯然歐洲風格的虛構國度。這一版本的背景著重於浪漫、夢幻的氛圍，並且強調善與惡的對比。故事以貴族家庭和舞會為主場景，貴族王子和仙度瑞拉的邂逅於舞會中發生，以此背景加強了角色社會地位差異，並強調了身份的逆轉與愛情的理想化。童話電影於 1950 年上映，正值美國經濟復甦後的冷戰時期，當時的美國社會仍強調家庭價值、傳統性別角色和理想化的愛情故事。

2015 年的迪士尼真人版重製電影《仙履奇緣》則進一步強化了仙度瑞拉的角色背景，加入了更多的文化多樣性與現代感，儘管仍保留傳統的童話框架。故事背景中的宮廷依然是貴族化的設定，但對於女性角色的刻畫更多元化，灰姑娘被塑造為一位具有堅韌、勇氣的角色，這是對傳統性別角色的現代詮釋。

三、《魔境夢遊》Alice in Wonderland（附錄三：場景分析表三）

《魔境夢遊》的故事始終圍繞維多利亞時代展開，但隨著不同版本的演繹，其時間設定逐漸豐富和細化。在傳統童話文本中，故事背景隱約指向 19 世紀中期的英國維多利亞時代。愛麗絲身處的環境充滿田園氣息，象徵當時社會對童年的純真相像。迪士尼經典童話電影保留了這一設定，但淡化了具體的時間背景，更加專注於塑造夢幻奇境。真人版重製電影則明確設定故事發生在 19 世紀末的維多利亞時代，並描繪愛麗絲成年後的生活。這一時代的選擇不僅延續了原著的背景，也賦予角色更成熟的社會挑戰，為角色的成長鋪墊更多現實基礎。

在三個版本中，故事的地點分為兩個主要空間：現實世界和奇幻世界。在傳統童話文本中，現實世界是英國鄉村，而魔境（Wonderland）則是一個荒誕無序的幻想國度，象徵逃離現實的自由與荒謬。迪士尼經典動畫電影的現實世界同樣是英國鄉村，但更著重展現色彩鮮明的魔境。魔境的設計更加視覺化，充滿童趣與幽默，是 20 世紀動畫技術的完美展現。迪士尼真人版電影進一步擴展了地點設計，現實世界涵蓋了貴族莊園和社交場合，強調愛麗絲在成人世界中的困境；而魔境則採用了更暗黑、哥德式的設計，呈現出層次分明的幻想空間，與愛麗絲的內心成長相呼應。

製作背景對故事的演繹產生了深遠的影響。傳統童話文本誕生於 19 世紀的英國，正值維多利亞時代，當時工業革命促進了文化與技術的繁榮，兒童文學逐漸從說教轉向娛樂化。迪士尼經典童話電影於 1951 年問世，正值二戰結束後的美國經濟繁榮期。迪士尼公司進入動畫黃金時代，將《魔境夢遊》改編為動畫長片，並以視覺奇觀和家庭娛樂為重點，塑造了更加純粹的童話形象。真人版則誕生於 2010 年的好萊塢，在這個數位特效技術大放異彩的時代，電影結合了先進的電腦動畫技術，重塑了魔境的樣貌，並強調角色心理成長與現代價值觀的融合，以吸引成年觀眾和青少年觀眾。

四、《彼得潘》Peter Pan（附錄三：場景分析表四）

傳統童話文本的背景設定時間並未具體指明，但故事背景顯示其處於19世紀末到20世紀初的英國，反映了英國正處於維多利亞時代末期，社會經濟發展迅速。這個時代的故事中充滿了對兒童天真與無憂無慮的美好幻想，並且對成人世界的困境有所隱喻。故事的主要場景是倫敦及虛構的夢幻島（Neverland），背景呈現出典型的維多利亞時代都市特徵。而夢幻島則是一個奇幻的地方，充滿冒險與奇異的事物，是彼得潘與其他角色的遊樂場和戰場。

迪士尼經典童話電影《彼得潘》於1953年上映。電影的故事背景仍然是基於19世紀末到20世紀初的倫敦，但其具體時間設定較模糊。倫敦的設定仍然是典型的英國城市景觀，並且夢幻島的奇幻場景具有濃厚的幻想色彩，描繪出奇異的自然景觀及各式各樣的奇妙角色，從海盜到印第安人，將西方的幻想與冒險傳統視覺化。動畫中描繪的倫敦呈現出一種經典的西方都市景象，並且電影中的時間設定更偏向於1950年代的美國觀眾視角，將當時的西方文化特色融入其中。

迪士尼真人版《彼得潘與溫蒂》於2023年上映。與傳統版本相比，這部電影在設定上更具現代感，反映出21世紀初期的全球影視產業風格和價值觀。儘管故事的基礎仍然是設定在20世紀初的倫敦，但其呈現方式和文化背景更貼近現代觀眾，並對原著做了一些現代化的調整。主要場景仍然是在倫敦及夢幻島。倫敦的設定在這個版本中更加現代化，並且夢幻島的設計也有所調整，以更符合當代影視特效的技術。電影中的夢幻島不僅依舊是一個奇異的世界，還融入了更多現代的視覺元素，顯示出影視工業的進步。這部電影的製作背景反映了當代的數位特效技術和電影製作方式。與1953年動畫相比，2023年的版本運用了先進的CGI技術和視覺效果，並在角色選角、故事改編方面更注重多元性和現代價值觀的表達，這些元素顯示出當代對多元文化、性別平等和童年觀念的更多關注。

五、《睡美人》Sleeping Beauty（附錄三：場景分析表五）

傳統童話文本的《睡美人》中，故事的背景並未明確指出具體的時間與地點，但可以推測其故事發生於中世紀或文藝復興時期的歐洲。這段時期強調封建制度、王權與宮廷生活。故事中的王國背景展現了當時王室的貴族氣息，描繪了高度結構化的社會秩序與儀式性質的宮廷生活。故事的空間場景以宮殿、森林以及隱秘的廳堂為主要背景，這些地方代表了魔法與現實交織的世界，呈現出童話故事中的夢幻與奇幻感。

在 1959 年迪士尼的動畫電影中，故事的背景依然保留了傳統童話的歐洲王國設定，並且帶有濃厚的夢幻風格。雖然電影並未明確標明具體的年代，但其建構的時空背景明顯受到 20 世紀 50 年代的美國影視風格影響，呈現出一種理想化的過去。故事發生在一個浪漫、充滿奇幻元素的王國，宮殿是電影中最重要空間場景之一，呈現出典型的宮廷場景，光鮮亮麗、精緻華美。除了宮殿，還有隱秘的森林、洞窟和仙境等場所，這些空間代表了神秘與奇蹟的力量，突顯出童話故事的超自然特徵。這些空間的設計強調視覺效果，給予觀眾一種富有幻想感的觀看體驗，讓整個故事更加富有魔法與夢幻色彩。

在 2014 年迪士尼的真人版電影中，故事背景和空間場景都有了顯著的改變。首先，該版本中的故事發生年代並未明確指出，但從服裝、建築風格及科技感的呈現來看，故事發生的年代介於中世紀與現代之間，更多的是一種模糊的、幻想的設定。真人版中的王國背景被賦予更多的自然元素，森林和宮殿的場景不僅僅是建築的象徵，而是融合了大自然的景觀，突顯出故事中的魔法與自然環境的緊密關聯。此外，這部電影強調了梅菲瑟這一角色的故事背景，給她更多的情感層次與動機，使得整個故事場景不僅僅是傳統的王國或宮殿，而是多元化的空間。

六、《小美人魚》The Little Mermaid（附錄三：場景分析表六）

在傳統童話文本中，《小美人魚》的故事發生在 19 世紀，這是浪漫主義文學的黃金時期。安徒生的原作於 1837 年發表，背景設定在一個虛構的海底王國，這個王國象徵著一種理想化的海洋世界，並沒有具體的地理位置或現實參照。故事中的人類世界則是一個典型的歐洲中世紀的王國，背景設置在古老的時代，顯示了當時對於神秘與奇幻的渴望。安徒生的描述更多的是詩意與情感，海底世界以其寧靜與純潔呈現，對比著人類世界的腐敗與疏離。這樣的背景使故事具有強烈的幻想色彩，並暗示了當時社會中的階級問題與人類情感的掙扎。

在迪士尼經典童話電影中，背景依然圍繞著海底王國和人類世界，設計更加符合現代觀眾的期望。雖然故事發生的具體年代並未明確指出，但電影的風格和技術呈現使人聯想到 20 世紀中期的童話故事。在這部經典動畫中，迪士尼創造了一個色彩繽紛、充滿生命的海底世界，這個世界充滿了各種動物和植物，並且其視覺效果明顯受當時動畫技術的影響。海底王國被賦予了大量的視覺元素，強調了夢幻般的美麗與和諧，而人類世界則反映了古典歐洲城鎮的樣貌，充滿了中世紀風格的建築與氛圍。此版本的製作背景是在 1980 年代末期，數位化和影像技術快速發展的時代，這使得影片在視覺表現上更加精緻和富有創意，並成功地融合了音樂劇元素，打造了一個適合家庭觀眾的童話世界。

在迪士尼真人版重製電影中，故事的背景不再僅僅停留在幻想層面，而是更加注重新現代感與文化多樣性的呈現。這部電影雖然同樣是基於安徒生的故事，但其背景和空間場景的建構顯示出更強的現代電影技術。海底世界依然是奇幻的，但這次的設計更加真實細緻，使用了高度的 CGI 技術，海洋的呈現更加真實和震撼。人類世界則被賦予了更強的多元文化特徵，特別是在人物的設計上，艾莉兒由非裔美國人演員哈莉·貝利（Halle Bailey）飾演，這使得故事在種族和文化層面顯得更加開放和包容。此外，這部電影的製作背景是在 2020 年代，這是一個數

位影像技術和全球化思想高度融合的時代，電影作品更強調社會議題的反映，如海洋保育議題，並且在視覺和敘事上都呈現出更強的現代感與多元性。

七、《美女與野獸》Beauty and the Beast（附錄三：場景分析表七）

傳統童話文本故事中，背景設定在18世紀的法國，具體的時間和地點並未明確指出，但可以推測這是貴族與農村生活並存的時代。貝兒的家是一個典型的法國小村莊，位於鄉村的平靜角落，這反映了當時的法國社會。野獸的城堡則是一個被詛咒的孤寂之地，象徵著社會隔離與孤獨。城堡本身擁有多個奇幻的空間，這些場景中包含魔法、神秘的物品和侍從，它們不僅是故事的舞台，也代表了主題中的轉化與救贖。傳統童話文本最早出現於18世紀，故事反映了18世紀歐洲的貴族社會和當時對愛與內在美的價值觀，社會階層和個人犧牲的主題也貫穿其中。

迪士尼的1991年經典動畫電影版本保持了傳統童話的背景設置，故事發生在一個虛構的法國小村莊及周圍的巨大城堡中。村莊的景象代表了當時典型的歐洲小鎮，簡樸且日常。與此同時，城堡中的魔法空間成為故事的重心，城堡的奇異設計不僅是為了反映詛咒的氛圍，也突顯出對愛與人性轉變的象徵。動畫中的城堡充滿了夢幻色彩，從不斷變化的燭台、會說話的家具到神奇的魔法物品，都強化了奇幻和童話感。電影並未明確指定年代，但從服裝、建築風格和道具來看，可以推測故事發生在18至19世紀的某個時期。這個時代背景設置符合動畫片的美術風格，既有歐洲貴族的浪漫氛圍，又不失古典童話的奇幻元素。

2017年的迪士尼真人版《美女與野獸》延續了前兩個版本的基本故事背景，並進一步強化了細節。這個版本在視覺設計上融入了更多現代元素，使得故事既保有古典背景，又具有現代化的感官體驗，符合21世紀影迷的需求。

八、《阿拉丁》Aladdin（附錄三：場景分析表八）

在《一千零一夜》加入的《阿拉丁與神燈》中，故事背景模糊地設定在中世紀，散發著阿拉伯-伊斯蘭黃金時代的文化氛圍。雖然故事名義上發生在中國，但敘事充滿中東與伊斯蘭文化的影子，展現了對異域文化的濃厚想像。這些場景營造了一種奇幻與異國風情的基調，但未深入描繪具體文化細節，更多側重於傳遞道德教訓與冒險精神。

動畫版《阿拉丁》的背景設定進一步抽象化，時間模糊設定在中世紀，但更加浪漫化與卡通化。故事發生在虛構的阿格拉巴（Agrabah），這是一個融合中東與南亞風格的城市，其視覺設計靈感來源於巴格達、印度與波斯建築。動畫中的背景不僅體現出中東文化的視覺元素，還通過卡通化的表現方式增加了童話的趣味性，同時注重娛樂性和普世價值觀的傳達。

迪士尼真人版重製電影的故事背景與動畫版類似，但更加強調細節與文化真實性，力求還原一個中東與南亞文化融合的虛構世界。時間仍設定在模糊的中世紀，但更注重歷史現實的質感，強調故事場景的多樣性與真實性。真人版的背景建構反映了 21 世紀對文化多樣性與細節真實性的需求，並結合現代視覺技術展現華麗的舞台。

故事時間設定上三個版本均設定在模糊的中世紀背景，但傳統文本著重於奇幻故事的道德寓意；動畫版則以浪漫化處理吸引觀眾；真人版加入更多細節與現實感，貼近歷史背景。在製作時的文化建構上傳統文本模糊地融合多種文化元素，動畫版將其卡通化並適應普世價值觀，真人版則深入挖掘多元文化特徵，突出現代平等與自由主題。

九、《花木蘭》Mulan（附錄三：場景分析表九）

《木蘭辭》作為中國古代樂府詩，成形於南北朝時期（大約5世紀），反映了當時的歷史與社會背景。故事的時間背景設定在北魏時期（386-534年），這是中國歷史上一個政權更替頻繁的時代。詩中並未具體指明地名，但故事背景是北方的某個地區，木蘭的家鄉可能位於黃河流域的邊疆地帶，這是當時中國北方常發生戰爭的區域。空間場景相對簡單，集中於木蘭的家鄉和後來的軍事戰場，象徵性地呈現了木蘭的忠孝與英勇，而並未過多描寫具體的地理位置或繁複的環境細節。背景設計上側重於情感的表達與對家庭的忠誠，而非具體的歷史還原。

在迪士尼的經典動畫電影《花木蘭》中，故事發生地點仍以中國北方為背景，但其時間設定並不具體指向某個歷史時期。電影中的中國具有典型的古代東方風情，融合了傳統中國元素和迪士尼的動畫化處理，使其成為一個具普遍吸引力的虛構世界。電影中的空間場景包括了木蘭的家鄉、皇城，以及最終的戰場，這些地方的設計既有中國古代建築的元素（如屋頂的翹角、街市的形象），又有一些為適應故事情感和劇情需要而簡化與誇張的部分。動畫版的時間背景相對模糊，並未過多關注具體的歷史事件或年代，更多的是強調木蘭作為一個英雄角色的成長過程，這讓故事具有了跨時代的普遍性。製作背景也處於1990年代的全球化浪潮中，迪士尼在此時將中國文化進行了包容與改編，融入西方的敘事模式與娛樂元素，使其成為一個全球觀眾皆能理解的故事。

在迪士尼的真人版電影中，木蘭的故事背景得到了更加細緻與真實的呈現。這部電影的故事發生於中國北方，背景設定為北魏時期，這一時間背景更加接近傳統文本，並且在視覺上強調了中國古代的歷史氛圍。空間場景上，電影中的家鄉與皇宮等地點都有著明顯的中國古代建築特色，服飾、器物、景觀設計都力求還原歷史的真實感。與動畫版相比，真人版在呈現地理與歷史背景上更加貼近現實，並且將中國古代的文化、戰爭與皇帝制度進行了更加細膩的展示，強調了戰

爭中的榮譽與犧牲。電影的製作時空背景為 21 世紀初，全球化與文化交流日益頻繁，這使得製作也增添了更多現代視角，意圖透過更真實的演繹方式將木蘭塑造為一位符合當代價值觀的女性英雄。

第四節 角色轉向模式

將上述分析對照當代社會背景及迪士尼企業政策來看，迪士尼從 20 世紀中期至今的改編歷程，實際上是一部角色塑造演變、企業策略調整、文化與政治意涵再生產的三層交織史。角色的改編不僅僅是視覺風格與故事結構的更新，更深層地與迪士尼作為文化企業在不同歷史階段的品牌策略以及其承載的文化政治意涵密切相關。從冷戰時期的動畫經典，到後全球化語境下的真人版重製，這些作品呈現出三個重要轉向。

一、第一階段（1940年代到1960年代）：單一化角色與冷戰文化工具

以動畫電影《木偶奇遇記》、《仙履奇緣》、《小飛俠》、《睡美人》等作品為代表，這一時期的角色設定高度延續了傳統歐洲童話的形象。角色外貌多為白人，符合當時的歐洲中心主義審美；女性角色大多被動、柔順，以婚姻或家庭作為故事終點；男性角色則是冒險者、拯救者，承擔起引領情節發展的任務。這種單一化的角色建構並非偶然，而是與當時迪士尼作為文化輸出工具的角色息息相關。企業策略上，迪士尼強化了以美國夢與理想家庭為核心的價值觀輸出，通過動畫電影在國際市場中擴大文化影響力，成為冷戰時期美國軟實力的重要組成部分。這些作品不僅是娛樂產品，更是文化霸權的載體，將美國的道德價值與社會秩序理想化後輸出至全球，反映了迪士尼在早期如何以文化帝國主義的方式鞏固其國際文化領導地位。

二、第二階段（1970年代到1990年代）：多元化表象與全球市場擴張。

隨著全球市場競爭加劇與文化多樣性需求提升，迪士尼在動畫電影《小美人魚》、《美女與野獸》、《阿拉丁》、《花木蘭》等作品中，開始嘗試引入更多異域元素與多元文化符號。角色塑造上，女性角色展現出更強的好奇心與主動性，如艾莉兒對人類世界的嚮往與貝兒的求知慾；男性角色則不再是單一的完美拯救者，而具有更多內心掙扎與情感層次。然而，這些表面上的文化多樣化，仍在很大程度上被「美式浪漫化」的濾鏡包裹。例如，動畫版《阿拉丁》將中東文化異域化、娛樂化，《花木蘭》則將中國傳統文化與美國個人主義價值相融合。企業策略上，這一時期的迪士尼大力擴展國際票房，通過在地化元素增加作品的跨文化吸引力，實現品牌全球化布局。然而，這一階段的文化呈現仍屬於文化帝國主義的延伸：在包裝「多元文化」的同時，迪士尼持續輸出美式價值觀，在消費娛樂的外衣下強化了美國文化的霸權地位。

三、第三階段（2000年代到2020年代）：進步化與多元化的深層調適。

自 2010 年起，迪士尼開啟真人版童話改編的新時代，這些作品不僅是對經典動畫的視覺升級，更承載角色塑造、文化策略與政治意涵的多重轉向。隨著全球文化環境與價值觀的變遷，迪士尼在不同時期的改編中展現出不同層次的角色重構策略，其轉向幅度大致可區分為三種類型：輕度轉向（Minor Shift）、中度轉向（Moderate Shift）與大幅轉向（Major Shift），並可觀察到其從早期顛覆、中期整合，到後期多元融合的發展脈絡。

1、早期探索期（2010 - 2015）：顛覆與致敬的雙重試驗

在此階段，迪士尼對童話角色的改編呈現出兩極化趨勢。一方面，《魔境夢遊》（2010）與《黑魔女：沉睡魔咒》（2014）代表大幅轉向的典型案例：前者將愛麗絲重塑為英勇冒險者，後者則顛覆了馬勒菲森的「反派」角色，強調其創傷與母性，並將敘事焦點從公主轉向惡角，打破傳統的善惡對立結構。另一方

面，《仙履奇緣》（2015）則採取輕度轉向策略，保留原始敘事核心與價值結構，但透過灰姑娘與王子互動的細節修正，增添角色真實感與情感厚度。這一時期顯示迪士尼在市場探索階段，試圖平衡經典敘事的保留與現代觀點的引入。

2、中期調整期（2017 - 2020）：性別重構與文化導入的深化

進入中期後，迪士尼真人版作品的改編趨勢逐漸朝向中度轉向集中，將經典故事的主線保留之餘，在角色動機與價值觀表達上進行調整。此時期的改編作品開始強化女性主體性與社會參與意識，並嘗試納入種族與文化多樣性。《美女與野獸》（2017）透過貝兒對知識與女性教育的重視，突顯其自主性與批判意識；《阿拉丁》（2019）中茉莉從傳統王妃角色進化為懷抱政治理想的女性領袖，劇中並強化中東文化的視覺表徵。《花木蘭》（2020）則為代表性的大幅轉向作品，不僅去除原動畫中的幻想元素，還強調軍事與家國情懷，試圖從亞洲文化視角重新建構英雄敘事。該片雖在角色與價值層面大幅革新，卻也因文化敏感議題（如新疆取景）引發爭議，突顯文化轉向與地緣政治交織的風險。

3、再詮釋融合期（2022 - 2023）：穩定中求變的文化平衡

2022 年以後的改編進入穩定發展階段，多數作品傾向採用中度轉向策略，在尊重原作敘事的基礎上，導入當代表述與文化多元。例如，《木偶奇遇記》（2022）保留原有故事主軸，並重新詮釋「成為真正的孩子」的意涵，從肉體變形轉為誠實與責任的自我實現。《小美人魚》（2023）則以非裔女演員飾演艾莉兒，象徵種族多樣性在主角塑造上的進一步落實，同時修訂部分歌詞以排除性別刻板印象。《彼得潘與溫蒂》（2023）中，小叮噹與虎蓮的角色設定也歷經文化調整與形象重塑，突顯角色能動性與族群尊嚴。

特別值得一提的是，本研究觀察到迪士尼在「精靈角色」的選角上，做出較為明顯的形象轉換。例如，《彼得潘與溫蒂》中的小叮噹、《木偶奇遇記》中的

神仙教母皆由非白人演員詮釋，這些膚色與外貌上的重構不僅突破原始動畫中的單一族群想像，也進一步展現了企業在象徵性代表性上的策略調整。這種角色表徵的轉向，體現出迪士尼在多元包容的文化訴求中，正從主角延伸至配角與象徵性角色，強化整體作品的多樣性與文化政治意涵。

整體而言，迪士尼真人版童話在角色轉向上的歷程，可視為企業回應全球觀眾對於多元性、平等與文化尊重的文化調整過程。從大膽的敘事顛覆，到中度的價值修正，再到文化包裝與族裔再現的策略融合，這些變化背後既是創作選擇，更是全球化語境中商業考量與文化政治折衷的結果。本研究整理出以下真人版重製作品的角色轉向模式與年代對照表（4-1）：

年代	作品	角色轉向模式	特徵說明
2010	《魔境夢遊》	大幅轉向	重新塑造愛麗絲為「戰士型女主角」，導入奇幻史詩敘事與自我追尋主題，顛覆原童話的被動少女形象。
2014	《黑魔女：沉睡魔咒》	大幅轉向	從反派角度敘事，顛覆「純惡反派」設定，將女主角塑造成被背叛的悲劇英雄，重寫善惡界線。
2015	《仙履奇緣》	輕度轉向	保持經典敘事，增加女主角的主動性與心理深度，強化自我價值與仁慈的主題。
2017	《美女與野獸》	輕度轉向	基本忠實動畫版，為貝兒增加科學興趣與自主意識，野獸角色背景更豐富，補足情感動機。
2019	《阿拉丁》	中度轉向	茉莉強化為追求政治影響力的女性領袖，賦予獨立行動線；同時加入文化多元演員。
2020	《花木蘭》	大幅轉向	拋棄動畫版的「木須龍及喜劇元素」，改為寫實武俠史詩，突出家國與忠誠價值，角色塑造更偏「女戰士」原型。

2022	《木偶奇遇記》	輕度轉向	基本忠實動畫原型，故事價值觀重點轉向誠實與責任的自我認同，配角神仙教母由非裔演員飾演，體現多元象徵性角色重塑。
2023	《小美人魚》	中度轉向	維持主要情節，強調愛麗兒的好奇心與自主追求；採用非裔女主角，引入種族多元化。
2023	《彼得潘與溫蒂》	中度轉向	聚焦溫蒂的成長與領導性，虎克增加悲劇背景，淡化單純的善惡對立，增添群像情感層次。採用非裔配角小叮噹，引入種族多元化。

表 4-1 真人版重製作品的角色轉向模式與年代對照表

綜合以上內容分析，本文整理出以下角色轉向模式、企業策略及政治與文化意涵對照表（4-2）：

時期及代表作品	角色轉向	企業策略	政治與文化意涵
1940 - 1960 動畫電影 《木偶奇遇記》 《仙履奇緣》 《小飛俠》 《睡美人》	角色定位單一： • 白人、歐洲中心審美 • 女性被動依附（等待救贖） • 男性為冒險者/拯救者	冷戰文化建構： • 打造「美國夢」與理想家庭形象 • 強化美國價值在國際文化輸出	文化霸權： • 西方文化標準化 • 冷戰下的軟實力宣傳與國族意識輸出
1970 - 1990 動畫電影 《小美人魚》 《美女與野獸》 《阿拉丁》 《花木蘭》	多元化的表象： • 加入異域文化背景（中東、中國） • 女性開始具好奇心、自主性 • 男性角色更人性化	全球市場擴張： • 進軍國際票房，吸引不同文化觀眾-文化「在地化」與跨文化營銷	文化帝國主義： • 異域文化浪漫化、他者化 • 美式價值與娛樂包裝的輸出

時期及代表作品	角色轉向	企業策略	政治與文化意涵
2000 - 2020 真人版重製電影	<p>進步化與多元化：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 種族代表性提升（非裔艾莉兒、亞裔木蘭） • 女性自主、領導力凸顯（茉莉想成為國家領袖） • 男性角色內心掙扎更立體化 • 角色功能對換或重塑（如黑魔女） • 角色價值觀重塑（如皮諾丘是否被定義為男孩） 	<p>後全球化調適：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 在地文化細節強化（服裝、語言、場景設計） • 「政治正確」策略吸引多元觀眾 • IP 重製強化品牌永續 	<p>文化戰爭與政治張力：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 美國國內：保守派批評政治正確化（如非裔艾莉兒） • 國際：文化審查與輿論風波（如《花木蘭》新疆爭議） • 全球化與本土文化認同的衝突

表 4-2 角色轉向—企業策略—政治意涵三層對照表



第五章 結論與建議

第一節 研究結論

本研究探討「傳統童話文本」、「迪士尼經典動畫電影」以及「迪士尼真人版重製電影」三個階段中的角色塑造與敘事調整，並結合其背後所反映的當代社會意涵。透過對比分析，可以清晰觀察到迪士尼角色轉向不僅是視覺與敘事層面的更新，更是回應文化政治、商業策略及時代價值觀的複合性過程。結論如下：

一、迪士尼電影的角色外貌與文化屬性：呈現從單一族群向多元族裔的演變

在角色外貌與文化屬性上，從傳統童話到經典動畫，再到真人版重製，迪士尼的角色設計呈現出從單一族群向多元族裔的演變。早期動畫作品多承襲歐洲傳統童話的白人形象（如《仙履奇緣》的仙度瑞拉、《睡美人》的奧羅拉），強化了冷戰時期美國所輸出的理想化價值觀。而進入真人版階段後，迪士尼透過選角與服裝細節的調整，積極融入種族與文化多樣性，例如非裔演員飾演真人版《小美人魚》的艾莉兒、亞裔演員主演的《花木蘭》以及更具中東文化真實感的真人版《阿拉丁》。這種改變一方面彰顯了全球化語境下迪士尼對文化多元與包容的重視，另一方面也揭示了其品牌在多國市場中平衡文化敏感性的商業策略。

二、迪士尼電影的女性角色塑造：從被動依附到多面自主

在角色性格與動機的演變上，研究發現女性角色的塑造從被動等待與附屬於男性的形象，逐漸轉向具備自主意識與多面性的人物。傳統童話與早期動畫中的公主，如仙度瑞拉、奧羅拉與愛麗絲，普遍被設定為命運的承受者，缺乏能動性；而經典動畫如《小美人魚》與《美女與野獸》開始嘗試賦予女性角色探索世界與追求知識的動機，雖仍以愛情為主軸，但展現了更高的主體性。進入真人版

階段後，這種趨勢被進一步放大，例如《花木蘭》真人版中的木蘭不僅為家族榮譽而戰，更體現了忠誠與個人使命的雙重價值；《阿拉丁》真人版中的茉莉超越了愛情追求，明確表達了成為國家領導者的抱負。這些轉向顯示迪士尼在角色塑造上不僅回應了當代女性主義與性別平等的社會需求，也透過立體化的角色建立與觀眾更深的情感連結。

三、敘事結構與價值觀的重構：從傳統幸福結局到多元自我實現

敘事結構與價值觀的調整進一步體現了迪士尼作品在不斷重製中的文化政治性。早期動畫作品透過「幸福結局」強化了傳統家庭與異性戀婚姻的價值觀；而真人版重製則更多元地探討了個人價值、自我實現與社會責任。例如，真人版《小美人魚》強調艾莉兒追求夢想的自主性，而非僅是為了愛情犧牲；真人版《木偶奇遇記》則重新詮釋了皮諾丘「成為真正男孩」的主題，淡化了對固定身份的追求，轉而強調誠實與責任的內涵，符合當代多元認同的思潮。這些改變反映了當前社會在多元價值、道德選擇與個體意義上的討論。

四、文化再現與商業化張力：多元化策略背後的文化政治

研究同時指出，這些改編雖在表面上回應了多元文化與進步價值，卻未必完全擺脫文化帝國主義與商業化的陰影。部分作品的文化再現仍帶有美式視角的過度濾鏡，且多元化策略在某些情況下淪為品牌「政治正確」的市場工具。此外，真人版作品在美國本土甚至引發閱聽人反彈，如真人版《小美人魚》與《花木蘭》分別在種族與地緣政治議題上成為爭議焦點，顯示迪士尼作為全球文化企業，在追求包容與市場擴張之間，必須面對更多複雜的文化政治張力。

綜上所述，本研究認為迪士尼角色轉向呈現出由單一到多元、由被動到自主、由家庭中心到自我實現的多維演變，其背後不僅是視覺風格或角色設定的更新，更是在全球化、文化多樣性與政治對抗中不斷調適的文化實踐。這些作品透

過角色與故事的重構，既延續了迪士尼作為全球文化敘事者的影響力，也揭示了當代娛樂產業如何在商業利益與文化責任間尋求平衡。

第二節 研究建議

迪士尼持續改編其經典動畫與真人作品的現象，隨著時代與文化背景的變遷，為研究提供了豐富的討論空間。本文雖聚焦於人物角色的改編，但未來的研究可從更廣泛的角度切入，探討改編作品的多層次影響與可能性。

首先，可深化對文化背景變遷下角色改編的研究。隨著現代社會對多元文化與性別平等的重視，迪士尼角色的設定逐漸反映當代價值觀，這樣的改編如何平衡經典與現代需求，研究可以這些變化對作品接受度的影響。

此外，閱聽人的反應與改編作品的市場反響也是重要的研究方向。不同行業背景與文化區域的觀眾對改編作品的接受度可能存在差異，研究者可探討改編作品如何因地制宜地傳遞其核心價值，並分析其對票房表現、影評與觀眾期待的影響。

最後，研究不僅可以專注於角色，還可擴展至場景設計、音樂風格與敘事結構等其他元素，這些細節如何塑造改編作品的整體感受，亦值得深入分析。總之，未來研究應綜合文化、技術與市場因素，全面探討迪士尼改編作品的持續影響與發展方向。

參考文獻

中文文獻

- 不詳。李唯中（譯）（2020）。一千零一夜。遠流。
- 石安伶、李政忠（2014）。雙重消費、多重愉悅：小說改編電影之互文 / 互媒愉悅經驗。新聞學研究，(118)，1-53。
[https://doi.org/10.30386/MCR.201401_\(118\).0001](https://doi.org/10.30386/MCR.201401_(118).0001)
- 李映（2000）。《解讀迪士尼動畫電影中的社會意涵—以 1989-1999 年為例》。中國文化大學新聞研究所碩士論文。
- 呂妮霖（2008）。好萊塢後現代童話電影的敘事轉向分析。國立政治大學廣播電視學研究所碩士論文。
- 林愛華（2015）。傳統童話之改寫顛覆及其時代意義。臺德學刊，（22），5-23。
<https://www.airitilibrary.com/Article/Detail?DocID=15623033-201505-201506300007-201506300007-5-23>
- 唐心瑤（2015）。改編程度及情緒價性線索影響童話電影觀影經驗之效果研究—以基模失諧觀點出發。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 陳滢巧（2018）。圖解文化研究（更新版）。易博士出版社。
- 陳儒修（1994）。電影帝國-另一種注視：電影文化研究。萬象圖書。
- 游美惠（2000）。內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用。調查研究，(8)，5-42。
<https://doi.org/10.7014/TCYC.200008.0005>
- 傅鳳琴（2003）。解構迪士尼形塑的童話世界-以 1991-2002 年台灣上映之迪士尼動畫電影為例》。台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。
- 劉瑩（2007）。論成人童話電影的五大元素。電影文學。（15），34-35
- 賴祥蔚（2014）。改編劇本研究的回顧與檢視—以臺灣的文學改編電影研究為例。視聽傳播，45-75。
- 謝宛蓁（2017）。真人化改編 為誰而作。喀報。
- Andersen, H. C.（1837），羅竹君（譯）（2019）。小美人魚。寂天。
- Allen, R. C.（1993）。電視與當代批評理論（李天鐸譯）。遠流。（原著出版於 1987）

- Barrie, J. M. (1904), 黃意然 (譯) (2015)。彼得潘。商周出版。
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2016), 電影藝術：形式與風格，曾偉禎 (譯) (2021)，東華書局。
- Collodi, C. (1883), 林久淵 (譯) (2020)。木偶奇遇記。晨星。
- Carroll, L. (1865), 李樺 (譯) (2021)。愛麗絲夢遊仙境。天蠍座製作。
- Grimm, J., & Grimm (1812), W. 夏鈴音 (譯) (2019)。睡美人。螢火蟲。
- Leprince de Beaumont, J. M. (1740), 吳金娜 (譯) (2019)。美女與野獸。上海外語教育出版社。
- Mast, G. (1985)。世界電影史 (陳衛平譯)。中華民國電影圖書館。(原著出版於 1971)
- Perrault, C. (1697), 陸遠 (譯) (2024)。佩羅童話 (典藏版)。化學工業出版社。
- Propp, V. Y. (2024)。故事形態學 (賈放譯)。廣東人民出版社 (原著出版於 1928)
- Robert, S (2012)。電影理論解讀 (2 版) (陳儒修、郭幼龍譯)。遠流。(原著出版於 2000)
- Thompson, K., & Bordwell, D. (1998)。電影百年發展史—前半世紀 (上) (廖金鳳譯)。美商麥格羅。
- Thompson, K., & Bordwell, D. (1999)。電影百年發展史—前半世紀 (下) (廖金鳳譯)。美商麥格羅。
- Wasko, J. (2001)。認識迪士尼 (林佑聖、葉欣怡譯)。弘智。
- Zipes, J. (2006) 童話·兒童·文化產業 (張子樟譯)。台灣東方出版社。(原著出版於 1997)

外文文獻

- Aarseth, E. (2006). The culture and business of cross-media productions. *Popular Communication*, 4(3), 203-211.
- Bacchilega, C. (2013). *Fairy tales transformed?: Twenty-first-century adaptations and the politics of wonder*. Wayne State University Press.
- Breaux, R. M. (2010). After 75 years of magic: Disney answers its critics, rewrites African American history, and cashes in on its racist past. *Journal of African American Studies*, 14(4), 398-416.
- Bryman, A. (2004). *The Disneyization of society*. Sage Publications.
- Chatman, S. B. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Ithaca, NY: Cornell University.
- Dorfman, A., & Mattelart, A. (1975). *How to read Donald Duck* (D. Kunzle, Trans.). International General. (Original work published 1971)
- Greenhill, P., & Matrix, S. E. (2010). In *Fairy tale films* (Eds.), *Fairy tale films*. USU Press.
- Giroux, H. A. (1999). *The mouse that roared: Disney and the end of innocence*. Rowman & Littlefield.
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. London, UK: Routledge.
- Han, X. (2024). A study of Disney's business development. *SHS Web of Conferences*, 193, Article 01011. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202419301011>
- Jarvie, I. C. (1970). *Towards a sociology of the cinema*. International Library of Sociology, No. 92.
- Knoch, L. (2000). Märchen und Medien. In K. Franz & W. Kahn (Eds.), *Märchen-Kinder-Medien: Beiträge zur medialen Adaption von Märchen und zum didaktischen Umgang*. Schneider Verlag Hohengehren. 60–66.
- Lehman, C. P. (2007). *The colored cartoon: Black representation in American animated short films, 1907–1954*. Amherst, MA: UMass Press.
- Mast, G., & Kawin, B. F. (1992). *A short history of the movies*. New York: Macmillan.
- McChesney, R. W. (2004). *The problem of the media: U.S. communication politics in the 21st century*. Monthly Review Press.
- Sampson, H. T. (1998). *That's enough, folks: Black images in animated cartoons*. Lanham, MD: Scarecrow Press.

- Stam, R. (2000). *Film theory: An introduction*. Wiley-Blackwell.
- Schmitt, Christoph (2000): Mündliches und mediales Erzählen - Klischees zum Phänomen filmischer Märchenbearbeitung. In: *Märchen-Kinder-Medien*.Hg. Kurt Franz und Walter Kahn. Schneider Verlag Hohengehren.67-81
- Schiller, H. I. (1991). *Culture, Inc.: The corporate takeover of public expression*. Oxford University Press.
- Sturgill, B. (2019). The streaming wars: Disney+ and the transformation of media distribution (Master's thesis). *East Tennessee State University*.
- Willetts, K. R. (2013). Cannibals and coons: Blackness in the early days of Walt Disney. In *Diversity in Disney films: Critical essays on race, ethnicity, gender, sexuality and disability* (pp. 9–22). Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Wasko, J. (2001). *Understanding Disney: The manufacture of fantasy*. Polity Press.
- Zipes, J. (2010). Grounding the spell: The fairy tale film and transformation. In M. Matrix & P. Greenhill (Eds.), *Fairy tale films: Visions of ambiguity*. Utah State University Press.
- Zipes, J. (2012). *The irresistible fairy tale: The cultural and social history of a genre*. Princeton University Press.
- Zhang, W. (2020). Localization of Disney narratives in China: A cultural adaptation strategy. *Journal of Asian Media Studies*, 6(1), 85–102.

附錄一：故事分析表

一、故事分析表：《木偶奇遇記》 (Pinocchio)

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本	皮諾丘是由傑佩托雕刻的木偶，由神奇的木頭變身，經歷多次冒險後學會誠實、勇敢和無私，最終成為真正的男孩。	與蟋蟀交談但殺死蟋蟀。 被狐狸和貓欺騙，試圖種「金幣樹」致財產被奪。 被送往歡樂島，變成驢子後受苦。 在海怪腹中救出傑佩托。	皮諾丘容易受誘惑，缺乏自制力和道德觀念。 必須面對欺騙、懲罰和孤立等現實後果。	經過痛苦教訓，皮諾丘逐漸認識到誠實與責任的重要性，展現了勇氣與愛。	藍仙女將他變成人類男孩，象徵他真正成長為一個道德成熟的個體。
迪士尼經典 童話電影	皮諾丘因藍仙女的魔法獲得生命，經過冒險後學會做出正確選擇，成為真正的男孩。	吉明尼蟋蟀成為匹諾曹的良心。 被狐狸和貓引誘加入「快樂舞台」，後被囚禁。 被送往歡樂島，見證其他孩子變成驢子並設法逃脫。	與原著相同	在吉明尼蟋蟀的指引和自身努力下，皮諾丘選擇誠實和勇氣來面對困難。	皮諾丘被藍仙女認可，變成人類男孩，與傑佩托團聚。

		拯救被鯨魚吞噬的傑佩托。			
迪士尼真人版重製電影	延續動畫版主線，皮諾丘歷經冒險學習勇敢、誠實和無私，最終獲得成長。	與動畫版相同。 增加對傑佩托失去兒子的背景描述。	與動畫版相同。	匹諾曹選擇用行動展現愛與勇氣，在解救父親過程中證明自己值得信任。	真人版對結果的處理更加模糊，皮諾丘是否變成人類男孩留有餘地，但強調他的成長已經達到「真正男孩」的內在標準。



二、故事分析表：《仙履奇緣》Cinderella

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本	仙度瑞拉遭受繼母與繼姐苛待。神仙教母幫助她參加舞會，與王子相遇，最終王子通過玻璃鞋找到她，兩人結婚，過上幸福生活。	仙度瑞拉忍受繼母和繼姐的苛待。 神仙教母的出現。 舞會互動後王子尋找玻璃鞋主人	仙度瑞拉生活在繼母的虐待與剝削中，無法參與舞會。 如何克服繼母的阻礙並得到改變命運的機會。	神仙教母幫助仙度瑞拉以魔法獲得漂亮的衣服和鞋子，並指導她如何在舞會上成功。 王子依靠玻璃鞋找尋到仙履奇緣。	仙度瑞拉與王子結婚，生活幸福。
迪士尼經典童話電影	與原著相同	與原著相同。 加入仙度瑞拉與動物朋友的互動（如小鳥和老鼠），小動物幫助她完成家務。	與原著相同。	與原著相同。	與原著相同。
迪士尼真人版重製電影	與動畫版相同	仙度瑞拉與動物朋友的互動。 王子在舞會中表現出對仙度瑞拉的真摯感情，而不僅僅是被她的外貌吸引。	與動畫版相同	神仙教母的魔法不僅是物質上的幫助，還讓仙度瑞拉感到自己有勇氣改變。 王子不僅依賴玻璃鞋的奇蹟，還透過了解仙度瑞拉的	與動畫版相同

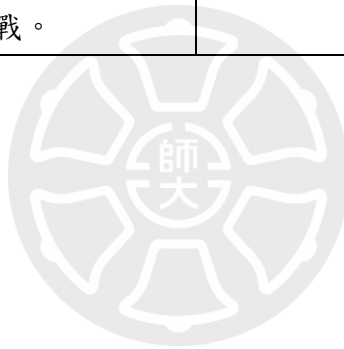
				真實自我來找 回她。	
--	--	--	--	---------------	--



三、故事分析表：《魔境夢遊》Alice in Wonderland

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本	愛麗絲追逐一隻穿著背心並會說話的白兔，掉入兔子洞，進入一個奇幻的魔境世界。	愛麗絲進入一間奇怪的房間，透過喝縮小藥水和吃蛋糕，身體變大變小。 愛麗絲遇到參加荒誕的瘋狂茶會。 愛麗絲與紅心皇后（Queen of Hearts）及她的士兵發生衝突。進入一場荒誕的審判。	魔境的荒誕與不合理性讓愛麗絲感到困惑和不安，難以適應其中的規則。 愛麗絲必須面對自己的內心世界，包括成長中的不安與迷茫。	愛麗絲在與魔境角色互動過程中逐漸增長智慧和膽識，並拒絕遵循荒謬的規則。 當紅心皇后命令砍掉她的頭時，愛麗絲意識到這一切是個夢。	愛麗絲從夢中醒來，回到現實世界，明白自己的冒險只是一場夢，但她對自己及生活有了新的認識。
迪士尼經典童話電影	與原著相同	與原著相同	與原著相同	與原著相同	與原著相同
迪士尼真人版重製電影	成年的愛麗絲回到魔境，使命是擊敗紅心皇后的寵物怪獸魔焰獸（Jabberwocky），拯救魔境。	愛麗絲重遇瘋帽子、白皇后及紅心皇后，開始了解魔境目前的危機。	成年的愛麗絲對自己是否能擔任英雄角色產生懷疑。	愛麗絲克服自我懷疑，接受自己的英雄命運。 在關鍵時刻，她使用	魔境重歸和平，紅心皇后被白皇后流放。 愛麗絲回到現實世界，決定掌控自己的命運，拒

		<p>愛麗絲與瘋帽子合作逃離紅心皇后的追捕。</p> <p>白皇后展示預言，愛麗絲需要成為英雄，擊敗魔焰獸，在白皇后的幫助下接受命運的挑戰。</p>	<p>她需要在自我懷疑和外部壓力中找到勇氣。</p> <p>愛麗絲必須面對紅心皇后的壓迫並擊敗強大的魔焰獸。</p>	<p>魔焰獸斬擊劍擊敗敵人，恢復魔境的和平。</p>	<p>絕不適合的婚姻安排，並展開人生新旅程。</p>
--	--	--	--	----------------------------	----------------------------



四、故事分析表：《彼得潘》Peter Pan

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本	彼得潘帶領溫蒂、約翰與麥可飛往夢幻島，讓他們體驗奇幻冒險，並一同對抗虎克船長。	溫蒂成為迷失男孩們的「母親」，為他們講故事並照顧他們。 遇見夢幻島的原住民酋長和公主莉莉，以及人魚等魔幻生物。 彼得對溫蒂的離別感到複雜情緒，但仍選擇讓她回到倫敦。	彼得不願長大，溫蒂卻開始意識到回家的重要性，兩人對未來的選擇存在矛盾。 虎克船長與海盜的威脅對夢幻島的孩子們構成危險。 溫蒂與弟弟們在陌生環境中面對的冒險與恐懼。	彼得潘利用他的智慧與飛行能力對抗虎克，成功將敵人逐出夢幻島。 迷失男孩們與溫蒂團結合作，共同度過挑戰。	溫蒂與弟弟們回到倫敦，重新與父母團聚。彼得繼續留在夢幻島，維持他永不長大的生活。
迪士尼經典童話電影	與原著相同	溫蒂在夢幻島擔任迷失男孩的「母親」，為他們講故事。 遇見原住民部落並解救公主莉莉。 小叮噹因嫉妒溫蒂而捲入虎克的計謀，但	虎克船長企圖摧毀夢幻島的和平。 小叮噹的嫉妒導致彼得暫時陷入危機。	彼得依靠他的勇氣與飛行能力戰勝虎克，並拯救了朋友。 小叮噹在最後關頭選擇幫助彼得，展現她的忠誠。	與原著相同

		最終改變立場幫助彼得。			
迪士尼真人版重製電影	溫蒂逃避成長的壓力，與彼得前往夢幻島。虎克船長與彼得的恩怨展開，兩人進行最終對決。	虎克的背景故事被揭露，他與彼得曾是朋友，後因分歧成為宿敵。 溫蒂逐漸接受成長，並在冒險中找到自己的定位。	虎克的復仇心理使夢幻島陷入危機，他與彼得的衝突不僅是權力之爭，也是情感的糾葛。 溫蒂必須在冒險中面對自己對成長的恐懼及回家的選擇。	彼得和溫蒂合作擊敗虎克，並挽救夢幻島。 溫蒂經歷冒險後成長，最終選擇回家，接受自己的角色與責任。	溫蒂與弟弟們回到倫敦，迎接現實生活中的挑戰。 虎克的結局更加悲劇化，展現了他作為反派的複雜性。 彼得繼續留在夢幻島，象徵永恆的童真與自由。

五、故事分析表：《睡美人》Sleeping Beauty

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本	邪惡巫婆賜予公主致命詛咒，預言16歲時因紡錘死。善良仙女將死亡改為沉睡。公主16歲生日戳到紡錘陷入沉睡，等待破除詛咒。	公主出生時，善良的仙女為她賦予了各種祝福。 邪惡巫婆為公主帶來的詛咒，以及其他仙女如何努力改變命運。	公主無法逃脫命運，最終在16歲那年觸發了預言。 王子面對危險的障礙（妖精與詛咒），需要勇敢克服。	王子通過勇敢與堅定，成功擊敗妖精。	王子打敗妖精，吻醒公主，破除詛咒。
迪士尼經典童話電影	與原著相同	與原著相同	與原著相同	與原著相同	與原著相同
迪士尼真人版重製電影	梅斐爾因背叛而詛咒奧羅拉，讓她在16歲生日觸發沉睡。奧羅拉如傳統版本戳紡錘沉睡，梅斐爾後悔並尋求救贖。	梅斐爾森年輕時的愛情故事。 奧羅拉與梅斐爾之間逐漸建立的母女情感。	梅斐爾的背叛與復仇心情，如何與奧羅拉的命運相交織。	梅斐爾的轉變與內心的覺醒使她對奧羅拉的愛成為解開詛咒的關鍵。	破除詛咒，故事以兩代女性的和解與愛結束，奧羅拉和她的國家迎來了新的希望。

六、《小美人魚》The Little Mermaid

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本	小美人魚 (安徒生版本的名字為「海的公主」)愛上了一位人類王子，並渴望變成一個人類，與他結婚。她為了追求這一目標，與海巫女交易，獲得了一對人類的雙腿，但代價是失去她的美聲且無法再返回海洋。	小美人魚在與王子共度的時光中努力贏得他的愛，但王子始終認為她是無名的沉默女子，並未將她視為真愛。 她的妹妹們試圖幫助她恢復，並為她提供了一個可以回到海洋的機會，但她選擇了為愛犧牲。	她必須選擇放棄自己的一切，甚至犧牲自己生命來換取王子的愛，並且忍受無聲的痛苦。	選擇用自己的死亡來換取王子的幸福。	未能和王子結婚，但因為她的犧牲，得到了來自海洋世界的祝福，成為了一位「空中靈魂」(泡沫)。
迪士尼經典童話電影	小美人魚艾莉兒愛上人類王子愛瑞克，並為了與他在一起，與海巫女烏蘇拉簽訂契約，將自己的聲音換取人類的雙腿。	艾莉兒在人類世界與王子接觸，並努力贏得他的心。 與烏蘇拉的對抗。	在沒有聲音的情況下試圖讓王子愛上她，同時還必須對抗烏蘇拉的詭計，避免她被陷害。	在艾莉兒的朋友和家人的幫助下，她成功地揭穿了烏蘇拉的陰謀	在海王波賽頓的幫助下，她變回了人類，並與王子結婚。
迪士尼真人版重製電影	與動畫版相同。	強調了艾莉兒對海洋世界的愛與她對人類的	艾莉兒面對她與父親之間的矛盾，父親不	艾莉兒在克服自己的恐懼和與家人、朋友	成功實現了自己的夢想，不僅找到了愛情，還贏

		<p>世界的向往，並且增強了她與父親波賽頗之間的關係。</p>	<p>希望她與人類世界有任何聯繫。她還必須努力找到一種方式來讓王子愛上她，同時避免被烏蘇拉的詭計所敗壞。</p>	<p>的合作下，最終找到了王子，揭露了烏蘇拉的陰謀，並且選擇為了愛和家庭作出自己的犧牲。與父親達成和解，得到父親的支持。</p>	<p>得了家人的理解和支持，故事的結局充滿希望與和諧。</p>
--	--	---------------------------------	--	--	---------------------------------



七、故事分析表：《美女與野獸》 Beauty and the Beast

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本	貝兒為了救父親自願囚禁在野獸的城堡，經過相處，發現野獸內心善良，以真愛解開詛咒，野獸變回王子。	貝兒渴望脫離單調的生活，並且愛上了閱讀，這是她與外界的聯繫。 貝兒與野獸的相處，阻止村民的討伐	野獸被詛咒成野獸模樣，必須在時限前找到真愛的吻，否則永遠無法變回原來的樣子。	貝兒逐漸認識到野獸並非邪惡，而是一個有情感的存 在，最終兩人相愛。	隨著貝兒愛上野獸並親吻他，詛咒被解除，野獸變回王子，兩人過上幸福的生活。
迪士尼經典 童話電影	與原著相同	貝兒的父親被關押時逃離，但仍然擔心貝兒的安危。 野獸的情緒失控，且缺乏社交技巧，這使得貝兒一度想要離開。	野獸由於詛咒長期處於孤獨的狀態，這讓他對自己失去信心。 貝兒最初對野獸的外表感到害怕，且認為他是危險的。	與原著相同	與原著相同
迪士尼真人版 重製電影	與原著相同	村民對野獸充滿恐懼，並認為他是邪惡的存在，這對貝兒與野獸之間的感情形成挑戰。	強調了野獸的詛咒對他身心的影響，他的行為也因此顯得衝動與自我保護。 雖然貝兒逐漸接納了野獸，但內心的恐懼	與原著相同	與原著相同

			與對未來的擔 憂仍然是她的 主要挑戰。		
--	--	--	---------------------------	--	--



八、《阿拉丁》Aladdin

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本	年輕的阿拉丁在一次偶然的機會中發現了一盞神奇的油燈，並從中釋放出一位強大的燈神。燈神能夠實現阿拉丁的願望。	邪惡的巫師得知阿拉丁擁有神燈後，設計陷害阿拉丁。 阿拉丁的真實身份暴露。	巫師的陰謀是奪走神燈，並藉此控制一切。 阿拉丁用神燈的力量來假裝自己是王子，但最終他的真實身份暴露，這使得他面臨信任危機。	阿拉丁依靠自己的機智與勇氣，最終戰勝了巫師，並成功保護了神燈。 阿拉丁最終以誠實的心贏得了公主的愛，並證明自己不需要偽裝。	阿拉丁最終擊敗了巫師，獲得了公主的愛，並且生活幸福。
迪士尼經典童話電影	與原著相同	茉莉不想遵守傳統的婚姻安排，並逃離宮殿，遇見了阿拉丁。 賈方巫師，發現了神燈的秘密，並試圖奪取它來實現自己的統治計劃。 阿拉丁的真實身份被揭露後，他的地位與茉莉的信任也遭遇危機。	與原著相同	與原著相同	阿拉丁通過誠實和勇氣贏得了茉莉的心，並且不再依賴神燈的力量。最終，他獲得了王子的身份，並和茉莉幸福地生活在一起。

<p>迪士尼真人版重製電影</p>	<p>與原著相同</p>	<p>茉莉在追求自我和自由的過程中，與阿拉丁相遇，並開始質疑王室的權力結構。</p> <p>賈方發現了神燈的存在，並試圖利用神燈來推翻王國，實現個人統治。</p> <p>阿拉丁的身份暴露後，他的偽裝被拆穿，公主茉莉對他的真心產生疑問。</p>	<p>賈方的野心與陰謀是阿拉丁面臨的最大挑戰，賈方不僅想奪取神燈，還想利用神燈的力量篡奪王位。</p> <p>茉莉公主在尋求自我獨立和挑戰傳統權威的過程中，對阿拉丁的真心產生疑問。</p>	<p>與動畫相同</p>	<p>阿拉丁最終不僅贏得了茉莉的愛，還幫助她實現了成為國家領導者的夢想。阿拉丁選擇放棄成為王子，而是和茉莉共同治理國家，並獲得了真正的幸福。</p>
-------------------	--------------	---	--	--------------	--

九、故事分析表：《花木蘭》Mulan

分析內容 樣本	核心事件	次要事件	問題	解決方式	結果
傳統童話文本	木蘭為代父從軍，女扮男裝奔赴戰場，歷經十多年，立下戰功後光榮返鄉，揭示自己女性身份，並回歸平凡生活。	木蘭在家中日常生活中展現對父母的孝順 木蘭努力隱藏身份，同時表現出高超的領導力與軍事才能。	木蘭必須隱藏女性身份以避免被發現，面對戰爭帶來的危險與生死考驗，同時承擔父母對她的期待與家族的榮耀。	以勇氣與智慧在戰場上證明自己，並成功隱藏身份，贏得同袍的信任與讚譽。	戰爭結束後，木蘭回歸家庭，婉拒朝廷封賞，恢復女性身份，展現平凡生活中的英雄氣概。
迪士尼經典童話電影	木蘭為救年邁的父親，女扮男裝參軍，努力適應軍營生活，最終運用智慧和勇氣阻止了匈奴入侵，保護了皇帝與國家。	木蘭在軍營中學習戰鬥技能，與戰友建立友情，克服自身不被接受的困境。 途中受到家神木須的幫助，他雖添亂但激發木蘭的成長。 木蘭揭露匈奴大軍進攻的計劃後，帶領軍隊化險為夷，並在皇宮一戰中成功擊敗敵軍。	她需要隱藏女性身份以避免懲罰，適應艱苦的軍營生活，同時面對自我懷疑與戰爭的嚴峻考驗。當身份暴露後，她需要重新贏得他人的信任，證明自己的能力與忠誠。	憑藉創新策略和不懈努力，木蘭利用智慧與決心，在緊要關頭化解危機。	木蘭贏得皇帝的讚賞和全國的尊敬，回到家庭，成為父母的驕傲，並與李翔建立感情。

<p>迪士尼真人版重製電影</p>	<p>木蘭為保護父親代替他參軍，在戰場上展現真實的自己，釋放自身的潛能，成功挫敗北方侵略者與女巫的陰謀。</p>	<p>木蘭從一名普通村莊女子逐步蛻變成軍隊中的英勇戰士。</p> <p>面對女巫的挑戰，從對方身上看見自身的掙扎，並最終選擇坦誠面對自己的身份。</p>	<p>木蘭必須隱藏自己的性別，同時抑制她的氣（潛在力量），以符合社會對女性的期待。在戰場上，她需面對實力強大的敵人及其陰謀，並挑戰自身對傳統與真實身份的認知。</p>	<p>她最終選擇誠實面對自己，釋放氣的力，並以非凡的勇氣和策略成功挫敗女巫與北方侵略者。</p>	<p>木蘭拯救皇帝與國家，獲得朝廷與戰友的敬佩，回到家鄉與家人團聚，並被邀請加入皇帝的親衛隊，展現其不凡的能力與價值。</p>
-------------------	--	--	---	--	---



附錄二：角色分析表

一、角色分析表：《木偶奇遇記》 (Pinocchio)

分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	皮諾丘 (Pinocchio)	木偶 後為男孩	木偶 後為男性 人類	描述為木頭雕刻而成的小男孩，身形纖細，穿著簡陋的衣服，肢體笨拙。	英雄
迪士尼經典 童話電影	皮諾丘 (Pinocchio)	木偶 後為男孩	木偶 後為男性 人類	維持木偶外形，穿著黃色帽子和紅色短褲，搭配藍色蝴蝶結與白襯衫，有靈活的木製肢體，整體形象可愛且活潑。	英雄
迪士尼真人版 重製電影	皮諾丘 (Pinocchio)	木偶 後為男孩	木偶（結 尾是否變 成人類男 孩未明 確）	忠實還原經典童話電影版造型，但無描繪後續成為男孩的形象。	英雄
分析內容	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	形象	故事角色
傳統童話文本 樣本	藍仙女 (The Blue Fairy)	女性	超自然存 在（仙 靈）	藍色長髮和輕盈的身影，通常穿著藍色的飄逸長裙，展現出優雅和神秘。	贊助者
迪士尼經典 童話電影	藍仙女 (The Blue Fairy)	女性	超自然存 在（仙 靈）	動畫中為金髮碧眼的女性，身穿光輝藍袍，形象優雅，呈現童話式的仙靈氣質。	贊助者
迪士尼真人版 重製電影	藍仙女 (The Blue Fairy)	女性	超自然存 在（仙 靈）	擁有光滑的無毛頭部，皮膚黝黑，身穿閃耀的藍色長袍，散發著神秘而慈愛的光芒。	贊助者
分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	形象	故事角色
傳統童話文本	傑佩托 (Geppetto)	男性	白人人類	鄉村老人、穿著樸素，有灰白的鬍子，且臉上總帶著慈祥的神情。	公主及她的父親

迪士尼經典童話電影	傑佩托 (Geppetto)	男性	白人人類	戴著圓框眼鏡，留著白色鬍子，身穿工匠服裝。	公主及她的父親
迪士尼真人版重製電影	傑佩托 (Geppetto)	男性	白人人類	忠實還原經典童話電影版造型。	公主及她的父親

二、角色分析表《仙履奇緣》Cinderella

樣本	分析內容	角色名稱	角色形象			
			性別	種族	形象	故事角色
傳統童話文本		仙度瑞拉 (Cinderella)	女性	白人人類	無描述具體的外貌，但可以得知她是「非常美麗的女孩」。她在繼母家的日常生活中穿著破舊的衣服，這與她的美麗形成了強烈的對比。	英雄
迪士尼經典童話電影		仙度瑞拉 (Cinderella)	女性	白人人類	擁有金色長髮和明亮的藍色眼睛。她的內心善良、外表溫柔、純真且美麗。在家通常穿著破舊的衣服。在舞會上，她穿著由仙女教母變化出來的華麗藍色禮服和玻璃鞋，成為焦點。	英雄
迪士尼真人版重製電影		艾拉 (Ella)	女性	白人人類	與動畫設定相符。	英雄

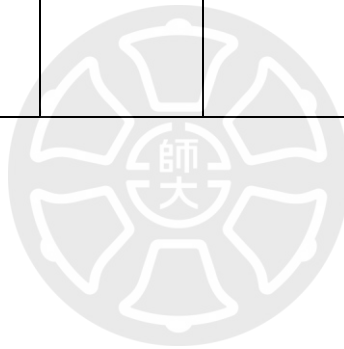
三、角色分析表：《魔境夢遊》 Alice in Wonderland

樣本	分析內容	角色名稱	角色形象		
			性別	種族	形象
傳統童話文本	愛麗絲 (Alice)	女性	白人人類	無描述具體的外貌。	英雄
迪士尼經典童話電影	愛麗絲 (Alice)	女性	白人人類	一個金髮、藍眼的少女。她穿著藍色的裙子、白色圍裙，並佩戴一條大蝴蝶結。她的外貌簡潔、典雅，符合當時英國社會對於貴族女性的服裝要求，並且在電影中展現出強烈的好奇心和冒險精神。	英雄
迪士尼真人版重製電影	愛麗絲·金斯理 (Alice Kingsleigh)	女性	白人人類	一頭金色的長髮，穿著一件簡潔的藍色裙子，外型上較為現代化。她的形象更加成熟和自信，相比於原著中的天真無邪，她在這個版本中更多展現出勇氣和堅定的性格。	英雄

四、角色分析表：《彼得潘》Peter Pan

分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	彼得潘 (Peter Pan)	男性	人類	書中描述彼得為一名「穿著用落葉與蜘蛛網製成的衣服」的男孩，他的身形小巧而靈活，總是帶著調皮的微笑。」	英雄
迪士尼經典童話電影	彼得潘 (Peter Pan)	男性	人類	擁有飛行能力的少年，白人紅髮，身穿綠色短衣短褲，頭戴紅色羽毛的帽子。他的形象輕盈靈活，臉上常帶著自信的微笑。	英雄
迪士尼真人版重製電影	彼得潘 (Peter Pan)	男性	人類	黑髮，身穿綠色短衣短褲，頭戴綠色的帽子	英雄
分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	溫蒂·達林 (Wendy Darling)	女性	人類	有著天真眼神與溫柔氣質的少女。她的描述突出了母性的特質，特別是在照顧迷失男孩時。	英雄
迪士尼經典童話電影	溫蒂·達林 (Wendy Darling)	女性	人類	優雅端莊的少女，穿著淺藍色的長裙，綁著絲帶的褐色頭髮顯得溫柔可人。	英雄
迪士尼真人版重製電影	溫蒂·達林 (Wendy Darling)	女性	人類	還原經典童話電影版造型。	英雄
分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	小叮噹 (Tinker Bell)	女性	精靈	身形微小的妖精，擁有閃爍的翅膀，身上散發出金色的光芒	協助者、假英雄
迪士尼經典童話電影	小叮噹 (Tinker Bell)	女性	精靈	身材嬌小，膚白金髮，穿著綠色裙子，擁有閃亮的翅膀，常散發金色的光芒。	協助者、假英雄

迪士尼真人版 重製電影	小叮噠 (Tinker Bell)	女性	精靈	膚黑、黑髮，穿著綠色裙子，擁有閃亮的翅膀，常散發金色的光芒。	協助者、 假英雄
分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	虎克船長 (Captain Hook)	男性	人類	穿著華麗、戴著大羽毛帽的男人，他的一隻手是鐵鉤，臉上帶著陰險的笑容。	反派
迪士尼經典 童話電影	虎克船長 (Captain Hook)	男性	人類	穿著紅色長袍、戴著大羽毛帽的海盜，右手裝有鐵鉤，臉上帶著陰險笑容。他的形象極具戲劇性與威脅感。	反派
迪士尼真人版 重製電影	虎克船長 (Captain Hook)	男性	人類	還原經典童話電影版造型。	反派



五、角色分析表：《睡美人》Sleeping Beauty

分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	奧羅拉公主 (Aurora)	女性	白人人類	金色長髮、白皙肌膚，常穿著華麗的衣裳。她是典型的歐洲童話公主，外貌溫柔、優雅、充滿純真。	公主及她的父親
迪士尼經典 童話電影	奧羅拉公主 (Aurora)	女性	白人人類	金色長髮，眼睛大而明亮，穿著華麗的粉色禮服，既純潔又優雅，並且有一種天真無邪的氛圍。	公主及她的父親
迪士尼真人版 重製電影	奧羅拉公主 (Aurora)	女性	白人人類	金色長髮的女性，外貌柔和且自然。她的衣著較為簡約且實用，展示出較為現代且獨立的女性形象。	英雄、協助者
分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	梅菲瑟 (Maleficent)	女性	歐洲白人	高大、瘦弱且老態的女性，擁有尖耳朵，穿著黑色長袍，形象陰險邪惡，給人一種威脅感。	反派
迪士尼經典 童話電影	梅菲瑟 (Maleficent)	女性	人類	穿著黑色長袍，戴著尖頂頭巾，臉部銳利、陰沉，身上散發出邪惡的氣息	反派
迪士尼真人版 重製電影	梅菲瑟 (Maleficent)	女性	人類	穿著黑色長袍，戴著尖頂頭巾，但面容更加柔和且具情感層次。她的外觀從原本的冷酷反派變成了更多元、具有同情心的角色，展示了更複雜的內心世界。	英雄

六、角色分析表：《小美人魚》The Little Mermaid

分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	小美人魚（海的公主）	女性	人魚	海的公主擁有美麗的魚尾，長發，並且具有驚人的歌聲。外貌描寫不多。	英雄
迪士尼經典童話電影	艾莉兒（小美人魚）	女性	人魚	皮膚白皙，長而鮮紅的頭髮，綠色魚尾。她的形象充滿青春、活力和好奇心，具有探索人類世界的渴望。	英雄
迪士尼真人版重製電影	奧羅拉公主（Aurora）	女性	人魚	深棕色皮膚和紅棕色捲髮，對比動畫版的艾莉兒，這一版本更具現代性和多元文化色彩。她依然保持著青春、美麗的形象，充滿冒險精神。	英雄
分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	海巫女	女性	海巫女	高大、瘦弱且老態的女性，擁有尖耳朵，穿著黑色長袍，形象陰險邪惡，給人一種威脅感。	反派
迪士尼經典童話電影	烏蘇拉	女性	海巫女	紫色的皮膚，白色的頭髮，章魚般的腳，粗壯的身材形象象徵她的強大力量。	反派
迪士尼真人版重製電影	烏蘇拉	女性	海巫女	與動畫形象相似	反派

七、角色分析表：《美女與野獸》Beauty and the Beast

分析內容 樣本	角色名稱	角色形象			
		性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本	貝兒 (Belle)	女性	白人人類	被描述為一位美麗的年輕女子，穿著簡單但優雅的衣物。她的形象體現了當時法國貴族女性的優雅與淑女風範。	英雄
迪士尼經典 童話電影	貝兒 (Belle)	女性	白人人類	擁有長棕色頭髮和棕色眼睛，通常穿著藍色或黃色的裙子。她被描繪為一個熱愛閱讀、聰明且獨立的女子。	英雄
迪士尼真人版 重製電影	貝兒 (Belle)	女性	白人人類	外觀更貼近現代女性的形象。棕色頭髮，穿著現代感更強的服裝，並且展現了貝兒更為現代、獨立且具有自主意識的性格。這版貝兒更加強調她的智慧與領導能力，並且在衣著上較為簡潔、現代化。	英雄



八、角色分析表：《阿拉丁》Aladdin

、 樣本	分析內容	角色名稱	角色形象			
			性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本		阿拉丁	男性	阿拉伯人	普通的貧窮少年，穿著樸素，沒有特別強調其外貌。	英雄
迪士尼經典 童話電影		阿拉丁	男性	阿拉伯人	具有中東風格特徵，健壯且帥氣，穿著以西亞服飾為靈感，色彩鮮明，充滿活力。	英雄
迪士尼真人版 重製電影		阿拉丁	男性	阿拉伯人	形象貼近中東人，穿著更貼合現實的中東服飾，凸顯其貧窮與堅韌。	英雄
、 樣本	分析內容	角色名稱	角色形象			
			性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本		公主	女性	阿拉伯人	通常被描述為美麗且端莊，但形象描寫較簡略，更多是阿拉丁冒險的目標。	公主及她的父親
迪士尼經典 童話電影		茉莉	女性	阿拉伯人	膚色小麥色，黑頭髮，身著華麗的中東風格服飾，擁有獨立與堅強的性格。	公主及她的父親
迪士尼真人版 重製電影		茉莉	女性	阿拉伯人	膚色小麥色，黑頭髮，形象進一步突出了中東公主的華貴，穿著精緻華麗，且帶有更鮮明的現代女性氣質。領導能力，並且在衣著上較為簡潔、現代化。	英雄、協助者

九、角色分析表《花木蘭》Mulan

樣本	分析內容	角色名稱	角色形象			
			性別	種族	外在形象	故事角色
傳統童話文本		木蘭	女性	漢族	文中未詳細描繪外貌，強調其女兒身與男裝打扮，突出的是忠孝與堅毅性格。	英雄
迪士尼經典童話電影		木蘭	女性	東亞人	黑色長髮、典型東亞女性面容，女扮男裝時身形偏瘦小，穿著軍裝以掩飾性別。	英雄
迪士尼真人版重製電影		木蘭	女性	東亞人	自然黑髮、英氣而俊秀，女扮男裝後略顯中性，穿著簡約的軍裝。	英雄



附錄三：場景分析

一、場景分析表：《木偶奇遇記》 (Pinocchio)

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本	未明確指出具體年代	義大利	1883年發表，正值義大利的統一時期，國家進入了現代化過程，社會中對於家庭倫理、教育及道德規範的強調，使得這個故事成為了對兒童教育與行為的警示。
迪士尼經典 童話電影	未明確指出具體年代	義大利	1940年上映，於第二次世界大戰期間製作，時值好萊塢黃金時代。它也反映了當時美國社會對於誠實、家庭和愛的價值觀的強調。
迪士尼真人版 重製電影	未明確指出具體年代	義大利	2022年上映，反映了當代社會對於家庭、親情、誠實和自我發現等核心價值的關注。加強了情感層次，特別是對角色內心的描繪，反映了當代觀眾對於多元、包容及情感深度的需求。

二、場景分析表：《仙履奇緣》Cinderella

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本	未明確指出具體年代	虛構的貴族王國	1697年發表，發源於17世紀的法國，法國正經歷路易十四的統治，這一時期以宮廷生活和貴族的生活方式為特色。故事反映了當時社會對貴族階層的理想化以及對女性美德的強調。
迪士尼經典童話電影	未明確指出具體年代	虛構的貴族王國	1950年上映，正值美國經濟復甦後的冷戰時期，當時的美國社會仍強調家庭價值、傳統性別角色和理想化的愛情故事。這部電影的製作背景受二戰後好萊塢動畫風格影響，並融合了當時流行的浪漫主義、家庭主題以及動畫技術的進步。
迪士尼真人版重製電影	未明確指出具體年代	虛構的貴族王國	2015年上映，21世紀初期文化背景強調性別平等、個體自由和現代女性形象的塑造。電影中角色被重新塑造為一位不僅依賴外部魔法力量，而是具備堅韌、勇氣和自主精神的女性，這反映了當代對女性角色的進步看法。

三、場景分析表：《魔境夢遊》 Alice in Wonderland

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本	未明確指出具體年代	英國、魔境 (Wonderland)	19世紀的英國，當時正值維多利亞時代，工業革命促使社會進步與創新。同時，兒童文學逐漸從道德教育轉向娛樂化，《愛麗絲夢遊仙境》是這一轉變的重要代表。
迪士尼經典 童話電影	未明確指出具體年代	英國、魔境 (Wonderland)	20世紀中期的美國，正值迪士尼公司蓬勃發展的黃金時期，動畫技術日益成熟，並專注於將經典童話改編為動畫長片。1951年，二戰結束後的美國正經歷經濟繁榮，社會崇尚家庭娛樂。這部電影迎合了兒童和家庭觀眾的需求，成為迪士尼動畫經典之一。
迪士尼真人版 重製電影	愛麗絲成年後再次進入魔境的冒險，現實世界發生在19世紀末的維多利亞時代，明確顯示出她從少女到成年女性的成長背景。	英國的貴族莊園與社交場合，愛麗絲試圖逃避被安排的婚姻命運。 魔境 (Underland，電影中的名稱)	21世紀初的好萊塢，標誌著迪士尼向真人版童話電影過渡的重大嘗試。2010年，電影業高度依賴視覺特效技術，本片運用大量CGI技術重塑魔境，並注重角色的心理層次與成長經歷，迎合成年觀眾的需求。

四、場景分析表：《彼得潘》Peter Pan

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本	未明確指出具體年代	倫敦及虛構的夢幻島 (Neverland)	1904年創作，並於1911年以小說形式出版。英國維多利亞時代末期，社會經濟發展迅速。這個時代的故事中充滿了對兒童天真與無憂無慮的美好幻想，並且對成人世界的困境有所隱喻。
迪士尼經典 童話電影	未明確指出具體年代	倫敦及虛構的夢幻島 (Neverland)	1950年代的美國是動畫工業與文化娛樂的高峰期，迪士尼作為當時的娛樂產業巨頭，將這部電影製作成了一部既有娛樂性又符合當時兒童觀眾期望的作品。此版本的《彼得潘》延續了迪士尼風格的動畫，強調視覺效果、歌舞及家庭價值，並且融入了當時社會對冒險和成長的幻想。
迪士尼真人版 重製電影	未明確指出具體年代	倫敦及虛構的夢幻島 (Neverland)	2023年的版本運用了先進的CGI技術和視覺效果，並在角色選角、故事改編方面更注重多元性和現代價值觀的表達，例如更具包容性的種族設定和性別平衡。這些元素顯示出當代對多元文化、性別平等和童年觀念的更多關注。

五、場景分析表：：《睡美人》Sleeping Beauty

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本	未明確指出具體年代	一個想像中的王國	1697年所編寫的故事，反映了當時歐洲的貴族文化及童話風格。故事的社會背景強調王室的禮儀、魔法與超自然元素。
迪士尼經典 童話電影	未明確指出具體年代	一個想像中的王國	1959年製作，屬於20世紀50年代末期的動畫電影。當時的美國處於戰後繁榮時期，迪士尼公司正處於其動畫的黃金時代，電影風格充滿色彩與夢幻元素，強調視覺效果和音樂。
迪士尼真人版 重製電影	未明確指出具體年代	一個想像中的王國	2014年上映，屬於21世紀的電影製作，強調視覺特效和現代科技的應用，並且在角色塑造和故事情節上進行了重構和更新。這部電影也反映了當時社會對於女權和反派角色深度剖析的關注，賦予梅菲瑟更多的背景故事和情感深度。

六、場景分析表：《小美人魚》The Little Mermaid

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本	未明確指出具體年代	一個神秘的海底王國	於 1837 年首次發表。故事反映了 19 世紀的歐洲社會與文化背景屬於 19 世紀浪漫主義文學的代表作品。這個時代的歐洲，特別是丹麥，充滿了關於人類情感、犧牲與未來憧憬的元素，這些都影響了安徒生的創作。
迪士尼經典童話電影	未明確指出具體年代	一個神秘的海底王國	1989年製作，20世紀80年代末期，加入了更多的娛樂性和色彩鮮明的視覺效果。此時期的迪士尼動畫電影深受現代技術和音樂的影響，加入了許多音樂元素來強化故事的情感氛圍。
迪士尼真人版重製電影	未明確指出具體年代	一個神秘的海底王國	2020年代製作，充分體現了當代影視技術的進步，尤其是使用了高度真實的CGI和動態捕捉技術來創造令人驚嘆的海底世界，並且在種族多樣性方面進行了突破，角色形象更加多樣化，也彰顯了現代社會對文化多元的重視。

七、場景分析表：《美女與野獸》Beauty and the Beast

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本	未明確指出具體年代	並未明確指明，但從背景設定可以推測其發生於法國	於1740年寫成。18世紀法國的童話，當時的社會文化以貴族和鄉村生活為主題，故事中既反映了當時的社會階層，也加入了魔幻元素（如詛咒、神奇生物等）。該故事展示了法國18世紀對愛情、外貌與內在美的價值觀。
迪士尼經典童話電影	未明確指出具體年代	並未明確指明，但從背景設定可以推測其發生於法國	於1991年上映，這個版本的背景可視為1980年代至1990年代的美國社會背景。這是當時迪士尼動畫全盛時期的一部作品，加強了音樂劇元素，運用了先進的動畫技術來提升視覺效果。
迪士尼真人版重製電影	未明確指出具體年代	並未明確指明，但從背景設定可以推測其發生於法國	2017年上映。於21世紀的電影環境中製作，這個版本融合了現代電影技術（如CGI特效、動作捕捉技術等）來塑造角色，特別是野獸的外觀和城堡的奇幻元素。此外，電影還加入了更多的現代社會價值觀，例如女性角色的自主性和性別平等的元素，與當前的社會背景相契合的。

八、場景分析表：《阿拉丁》Aladdin

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本	未明確指出具體年代	根據原始文本記載，雖然故事中充滿中東與伊斯蘭文化元素，但地點被設定在中國某不明城市。然而，故事氛圍與人物行為更接近中東世界。	最初版本由法國作家安托萬·加朗（Antoine Galland）於18世紀初翻譯並加入《一千零一夜》。這是東方故事被引入歐洲的浪潮中之一，充滿對異域文化的浪漫想像。
迪士尼經典童話電影	未明確指出具體年代	虛構城市阿格拉巴（Agrabah）	1990年代，迪士尼進入動畫黃金復興時期，為了延續《小美人魚》、《美女與野獸》的成功，《阿拉丁》強調音樂與喜劇元素。電影靈感來自美國音樂劇與《一千零一夜》，同時融入了現代流行文化的幽默。具有濃厚的中東和南亞風格，融合了巴格達、印度和波斯的文化元素。
迪士尼真人版重製電影	未明確指出具體年代	虛構城市阿格拉巴（Agrabah）	2019年，迪士尼真人版重製潮流的一部分，旨在吸引新一代觀眾。真人版加入了更多文化真實性和現代價值觀，如茉莉的政治抱負與性別平等的主题，同時保持音樂和視覺特效的娛樂性。融合了中東、南亞和地中海文化的特徵，場景更加真實和多樣化。

九、場景分析表：《花木蘭》Mulan

分析內容 樣本	故事發生年代	故事發生地點	電影/文本 製作時空背景
傳統童話文本	推測為北魏時期（386 - 534年），根據詩中的地理與軍事描述，可能反映北魏與柔然的戰爭。	中國北方，從木蘭的家鄉到戰場，涉及黃河流域一帶，未具體提及城市或村落。	起源於南北朝時期（420 - 589年），屬於中國古代民間文學，最早以樂府詩形式流傳，後世改編為多種文學與戲曲形式。文化背景強調忠孝與家國情懷，展現儒家倫理與古代中國的社會結構。
迪士尼經典童話電影	未明確指出具體年代	未明確點出具體地名	1990年代製作，文化背景融合東西方元素，通過動畫技術與卡通化角色設計，使東方故事更符合全球市場的審美與娛樂需求。當時的文化背景正值東西方交流逐漸加深，迪士尼旨在向全球觀眾呈現具有東方特色的英雄故事。
迪士尼真人版重製電影	未明確指出具體年代，根據服飾、建築風格與故事元素，推測為設定於北魏時期，呈現出更接近傳統文本的歷史背景。	未明確點出具體地名	2020年迪士尼真人電影重製計畫開始針對全球市場製作。文化背景強調多元與真實，劇中捨棄動畫版的幻想元素（如木須龍），加入更多武俠與史詩感，力求展現傳統中國文化的厚重感，同時呼應現代觀眾對女性自我覺醒與真實感的需求。