

一. 緒論

(一) 研究動機

日本動漫畫於現今世界動畫市場中所佔之分量及成就，是世人有目共睹的。當然，作為文化傳播跳板般的存在，日本動漫畫所傳達的文化訊息，對於觀眾的「日本文化印象」所造成的影響，絕不能等閒視之。

而提到日本文化，神道信仰在其中所扮演之舉足輕重的角色，可視為日本文化的主體之一，因此，神道教之神社及相關文物，出現在動漫畫的背景中，便不足以為奇了。然而，不單單是做為背景般的角色，神道之價值觀、古老之儀式與傳說，甚至是相關神職人員，在近年之日本動漫作品中所扮演之角色越來越重要；而某些神職人員，也成為動漫迷們所崇尚、模仿的對象，在後面篇章將探討到今日日本動漫界的「巫女文化」便是一例。這些現象，是值得注意的。

近年來日本動漫業界所出品的許多作品中，關於神道教信仰的相關題材，無論與劇情是否有直接或間接性的關連，數量都不斷地增加，甚至成為了一種創作的風潮與模式。而作為日本文化中極為重要一環的神道信仰，在這些作品中所呈現、表達的神道教與真實世界之神道教的差異性，對於神道形象的塑造以及商品化，均是值得研究與探討的主題。

今日台灣社會盛行著一股哈日風潮，許多人對於日本文化趨之若鶩、崇尚不已；然而，卻很少有人去檢討日本文化所傳遞的媒介，是否真正地去表達了一個文化最傳統的內涵。相反的，現今大眾對於日本文化所看到的，都是一個表面所架構出的文化系統，卻不了解這些媒介實際的產生背景，甚至是與其文化之間的明確關聯性為何。其實，除了神道信仰，日本動漫也有很多取材自中國與西方，其創作範圍相當廣泛。之所以會選擇以神道與日本動漫之關係，來作為本次論文之研究，正是因為神道與日本的關係最為密切，甚至可以說，要了解日本，就要先瞭解神道。希望這次之研究可以成功剖析出日本動漫與神道之關係，並藉此了解其所產生的衝擊與影響，此為此次研究之最大動機。

在今日之日本社會，無可諱言的，動漫畫已經是一個很龐大的影響潮流。事實上，其文化影響力是跨國界的，也是傳播甚至影響日本人民文化觀的一股力量。究竟由日本動漫產業所包裝的神道信仰，到底增加了什麼，強化了什麼，又省略了什麼，而這一切對於當今日本人對神道信仰的觀感究竟產生什麼影響，都是值得探討的主題。而在動漫畫產業中，神道與市場的關係，是如何相輔相成，彼此影響，以及在動漫畫中所出現的與神道相關的人、事、物，其表現手法背後之象徵意義，皆值得去探討。藉此，或許也能對於今日日本傳統文化之轉型，做出釐清。

(二) 研究方法

以下為本次研究的研究方法：

1. 研究工具及相關注意事項：

- (1) 日本傳統之神道相關資料：關於神道教之基本教義、制度以及其宇宙觀，這些神道教之相關資訊，在今日之出版品及網路資料中，有極為豐富的資訊可取得。然而，以資料之客觀性而言，神道之儀式制度及其他制式化之器物，較沒太大問題；基本教義與宇宙觀之詮釋卻會有所差異。尤其神道之教派眾多，在部分教義之詮釋上會有很大之出入，因此，尋找眾多教派中之共同精神，即神道之核心價值，是在比對眾多相關資料時所應注意的。
- (2) 相關之動漫作品：國內已在播放或是已有代理之動漫作品中，與神道教密切相關之作品已不在少數，如神樣中學生(かみちゅ)、犬夜叉(犬夜叉)、朝霧的巫女(朝霧のみこ)及神隱少女(千と千尋の神隠し)等作品，均唾手可得。此外，由於國內許多動漫迷經常至日本購買最新之動漫畫相關產品，相關資訊之流通也便捷，使得臺灣與日本動漫流行風潮不至於有脫節現象。這種環境下，一些動漫作品在日本所造成之影響也會在台灣出現，進而形成與日本相同之風氣，因而可作為研究對象。

2. 研究程序：

此次研究所跨之領域涵蓋了真實世界中之神道信仰，與動漫畫中之神道形象兩個區域。對於這兩個領域中觀察、研究進而進行分析統合，是此次研究的方向，以下是研究的程序：

- (1) 資料文獻之分析與整理
- (2) 相關動漫畫之觀賞與分析
- (3) 分析結果與文獻資料之統合
- (4) 論文內容製作

(三) 研究意義

此處就預定之研究目標作一整理：

1. 探討動漫畫中之神道信仰與現實之神道信仰之差異
2. 探討神道信仰對於動漫畫產業的價值
3. 探討動漫畫中之神道對於真實神道形象之影響

(四) 論文架構

以下為論文篇章架構：

一· 緒論

- (一) 研究動機
- (二) 研究方法
- (三) 研究意義
- (四) 論文架構

二· 真實世界之神道——對日本傳統文化的投影與形象

- (一) 神道之信仰與思想
- (二) 神道神話與日本「神國史觀」之淵源
- (三) 形象與影響—於當今日本社會所扮演的角色

三· 二次元的神道信仰——今日日本動漫中之神道信仰的身影

- (一) 從“神隱少女”到“神樣中學生”
- (二) 論所謂的“巫女現象”
- (三) 二次元世界中神道信仰之形象與表現形式
- (四) 市場生態—神道信仰之商品化與“萌”文化之關聯

四· 現實與二次元的差異——神道教的精神與形象

- (一) 差異性比較—神道之核心價值
- (二) 形象之差異性——成因與影響

五· 結論

二. 真實世界之神道——對日本傳統文化的投影與形象

(一) 神道之信仰與思想

作為日本的本土宗教，神道教在日本文化中所持有的影響力是非常巨大的。神道教的本質，不僅僅是純粹的神祇與祖先崇拜，同時它也是日本傳統道德倫理的體現。「神道」兩字同時象徵著「神教」、「本教」兩義，即日本人本身所有的道德觀念與自然信仰，也就是說，神道教的組成非常複雜，甚至可以說是日本文化整體的精神主幹。

「神道」一詞，最早見於「日本書紀」一書中所記載的「天皇信佛法、尊神道」。這裡的神道所指的，是當時日本許多固有的民俗信仰。由於當時正值佛教剛進入日本的時期，為了使這些傳統信仰與佛教有所區隔，遂以「神道」此一詞彙來對當時日本的固有信仰作一統稱性的稱呼。¹

神道教中的「神」字其代表意義有多種說法。其中最為可信的一種說法為日文「神」字的語源為日文的「上」字，因為兩字的發音皆為“かみ”(KAMI)，而神相對於人而言是處於更上一層的階級，故此一說法最為可信。²作為日本本土宗教的神道信仰，其形成的基礎最早為部落的祖先崇拜，再加上日本各地固有的地方信仰，而這些地方信仰有許多是原始的自然崇拜，也因此，神道教不僅僅是一個宗教，同時也是日本人與自然和諧相處精神的一個反映。

作為一個多神教，神道教所信仰的神祇是相當多樣的。這一點，與中國的道教非常相似。神道教認為萬物皆有「靈」所依附，這包括了自然萬物以及各種人造的工具。而神的種類，也有一定的分類。此外，隨著神的種類不同，每個神的個性及其性質也有相當大的差異。眾神之中有善神、惡神以及創造神、破壞神等具有強烈對比性的神祇之分。

如以神格來做分類，眾神約可粗略的分為四類。將自然現象神化的，稱為「自然神」，其包括範圍除了太陽、月亮等天體外，風、山、火、河等自然要素以及動植物都被賦予了神性。這一類的神可以說是神道體系中極為重要的一部份。由於日本人是一個農業民族，自然現象對於其農業生活的影響甚鉅，故自然神也是神道信仰在日本農業時代時與人最為相關也最重要的神格。

另一種神格為所謂的「人間神」。「人間」為日文漢字，為「人」之意。顧名思義，人間神為將人世間的一些人神格化後所得到的信仰對象。與中國相同，日本人也有緬懷祖先的習俗，故在人間神的神格中，有所謂的祖先神。事實上，神道教最早便是一種崇拜祖先的信仰，此外，男女性神祇、父母神以及英雄神格化後的英雄神，都屬於此一範疇。

¹ 見《神道がよくわかる本》p167

² 見《神道がよくわかる本》p23

與其他宗教相同的，神道信仰也具備了「守護神」，由個人開始，範圍逐漸擴大，一直到氏族、城鎮，都有守護神的存在。守護神所守護的，不僅僅是平安與健康，群體的繁榮與發展，也是其所司的職位。也因此，守護神為與人民關係最為密切也是最為古老的神格之一。另一種在人民生活中佔了相當大地位的神格為「機能神」。如同世界上其他的多神教，在國家的文明逐漸進步，社會體制逐漸完備的過程之中，為因應各種逐漸出現的社會需求，各種新的神祇逐漸出現。而這批逐漸出現的神祇，在日本的神道體系中，便是所謂的「機能神」，其與人類的社會機能有很大的關聯，如航海神、農業神、醫藥神等等，與許多文化都有的職業神有異曲同工之妙。¹

宗教的創立主要是人們為尋求精神寄託而形成的一種集體行為。也因此，許多宗教的形式除了表達對未知現象的敬畏外，也有很大的成分是為符合人們的需求而被創造出來，此一現象在多神教中尤為明顯。從上面幾段所提到神道教中的各種神格，我們可以看到作為一個民族專屬的古老的宗教，神道教除了自然崇拜外，還有相當濃厚的世俗色彩，也在一定的程度上反映了人們對於宗教需求的演進。從農業時代對於自然及農業神祇的崇拜，到社會發展後所出現的種種「職業神」，便是此一過程的最佳例證。

除了神祇崇拜之外，神道教同時也扮演著日本人道德規範的角色。神道教的建立最早是各個氏族之間對於自身祖先的崇拜，藉由這種對於共同祖先的祭祀，各個部族得以取得精神上的向心力；這種向心力隨著時代的演進，氏族社會的逐漸擴大，進而逐漸轉化為對民族的認同。同時，過去祖先們所建立的道德觀念以及社會上被認可的行為準則，也成為神道教對於日本國民的生活規範。神道教也強調心性，注重所謂的「赤心」、「明心」，反對所謂的「黑心」、「濁心」，也就是說，神道教希望信徒能夠保持自身心境的純潔並且遠離污穢。而日本歷代的天皇或太子皆對道德內涵下過定義，如聖德太子所定下的德、仁、義、禮、智、信以及天武天皇所定的明、淨、正、直、勤、務、追、進等，都使得神道教的道德規範更加完備。而「明淨正直」、「勤務追進」，還有作為日本人強烈愛國心基礎的「忠君愛國」等，對於日本民族精神的養成，有相當大的作用。²

總結來說，神道教不僅僅具有一個宗教所應具有的元素，它同時也是一套完整的文化系統。其提供給日本國民的不僅僅是精神上的寄託，同時也傳承了日本人傳統的道德文化及敬天精神。藉由神道教，這些精神得以深入日本民眾的日常生活並且陶冶著一代代的日本國民。如同中國的儒家思想，神道教也扮演了民族思想體系的角​​色，主導了日本國民的生活模式及對於生命的態度。縱使進入現代社會後，神道教對於日本人的影響不如過去強烈，然而在許多方面卻仍能看到神

¹見《神道がよくわかる本》p. 24

²見《神道がよくわかる本》p. 40、p. 41

道教在日本人生活中所扮演的重要角色。作為日本文化的一個重要主體，神道教的影響是廣泛而持續的。

（二）神道神話與日本「神國史觀」之淵源

世界上許多民族其歷史觀念多是起源於自身固有的神話。神話對於世界如何形成這一類的古老問題提供了合理的解釋。而關於「人」的起源也是世上許多不同的民族其神話共有的內容，如中國的「女媧造人」便是一例。藉由這些神話，一個群體得以擁有一個所有人共享的祖先圖像，而在科學尚未發達的過去，這些神話便是許多普羅大眾所擁有對於天地，以至於自身的歷史觀。

相同的，日本人對於自身國家「歷史起源」的概念，最早也是發跡於日本的傳統神話。這些神話的內容除了描述了日本島的形成，也闡述了日本人與神的關係。諸如此類的神話在日本古書「古事記」中有大量的記載。最重要的，日本神話對於日本傳統「神國史觀」的形成，有決定性的作用。以日本島的起源為例，在古事記的篇章中提到的「大八州之國」便是日本島的雛形。其為夫婦神「伊弉諾尊」與「伊弉冉尊」性交後所產下的土地，這一神話橋段於今日日本之能劇仍能見到。除此之外，日本神話中的許多神祇，諸如山神、海神、河神等，也都是這對夫婦神所生。此外，根據「日本書紀」一書的記載，神道體系中最為重要的「天照大神」也是其後代。「天照大神」為一女性神祇，為治理「高天原」¹的最高統治者，天照大神除了代表所謂「太陽神」的信仰之外，根據古籍的記載，同時也是日本天皇的祖先，其第六代後代「神武天皇」便是傳說中日本的建國者。

從這些神話的內容來看，傳統的日本歷史正是一部神的歷史。藉由這些神話對於神與日本關係的強調，再加上天皇被視為是神的嫡系子孫，日本人對於日本逐漸形成了「神國」的意識。此外，歷史的事件也是造成這種觀念更加根深蒂固的原因之一。例如十三世紀蒙古侵略日本時，因颱風侵襲而導致的敗退，當時的颱風便被稱為「神風」，這種「神助」，也給予了日本人「日本為神國」理論的立足基礎，這種神國史觀也在很大的程度上造就了日本人的民族凝聚力。²天皇藉由繼承了神道所提出的「神」的血統，進而成為日本文化中一個至高無上的存在。明治維新時，日本當局更利用這種史觀強化國家的愛國教育，並將神國思想與「名分論」及對於天皇的崇拜作一結合，形成了具體的國家意識與認同。如一個國家所講究的「國土」、「國民」、「國權」，在這種神道的思想體系便轉變成了「神州」、「神裔」、「神授」等觀念。³

¹ 「高天原」為日本神話中，神所存在的三個世界之一。另外兩個世界為「黃泉の國」、「中津國」

² 見《神道がよくわかる本》p.175

³ 見《神道がよくわかる本》p.175

總結來說，神國史觀的形成呈現出了神道教對於日本巨大的影響力。藉由神話，神道教提供了日本國民一個明確的民族自我定位與國家定位，也證明了神道教與日本的歷史淵源。縱使第二次世界大戰結束後這些觀念已較以往大為削弱，但是其對於日本民族意識的形成確實有不可抹滅的貢獻。

（三）形象與影響—於當今日本社會所扮演的角色

今日的日本早已步入工商業的社會結構，也因此，過去於農業社會擁有相當大影響力的神道信仰，其影響力也逐漸淡化；然而，神道教在日本文化體系中的重要地位從未動搖。對於今日的日本人來說，神道教仍是一個在生活中隨處可見的重要信仰，其形象與中國道教類似。對於日本人來說，神道教是生活的一部份，日常生活中的許多事物都與神道有一定的關聯。舉凡考生在考季時於神社請求考運順遂，到公司行號對於事業的種種祈福儀式，都是神道教在日本國民生活扮演重要腳色的例證。

而日本國民往往帶給外人「愛國」、「忠誠」與「勤奮」等形象，其形成與神道教也有一定的淵源。如本章節第一篇所提到的，神道教的形成本身就是一個民族凝聚力的表現，也因此，其所強調的人格修養也會成為日本本民族所去追求與肯定的道德規範。雖然二次世界大戰結束之後，神道教因國家政治因素而出現的部份狂熱國家主義已經被大規模地消滅，然而，神道教「忠君愛國」的心理仍然在一定的程度上影響著日本國民。此外，「明淨正直」以及「勤務追進」，對於日本人傳統的勤奮精神，以及企業倫理到其他道德精神的養成，也有相當大的啟發作用。

若以生活層面來說，神道教在消災解厄上與日本人生活的關係是最為密切的，在神社進行參拜便是一個最常見的實例。如同中國人平時上廟宇去祈求平安，神社提供了日本人祈願的一個宗教場所。從出生後第一次對於神道的參拜「初宮參り」¹，神道教便在日本人的生活中扮演了一個提供心靈依歸的重要角色。也由於扮演了這樣的一個角色，神道教的功能是多元化的。為因應各種不同的需求，神道教的神祇有著相當精細的專業分工領域。以產業來說，農、商、漁業都是相當具有歷史的生產活動，也因此，與其相關的神祇與日本人的生活關係也最為密切。如守護農業的「宇迦之御魂命」、「豐宇氣壳神」等具有農商色彩的神祇，以及「大國主命」及和「八重事代主命」、「大市姬神」等守護漁業、海洋活動及商業的神祇，都是具有盛名且重要的傳統神祇。不僅僅是農、漁、商業，金屬冶煉及陶器業這類日本傳統手工業也有其相應的守護神存在。而從紡織、建築、運輸、食品產業到藝能也都有神祇各司其職，其現象與中國「行業神」的現象類似。而在今日日本大企業中，對於與自身企業相關神祇的祭祀活動仍是相當盛行。這也是神

¹見《神道がよくわかる本》p. 43、p. 44

道深入日本產業活動的一個例證。

縱使今日的社會結構已與過去有很大的不同，神道教提供給日本人的宗教機能仍沒有太大的改變。從上面幾段的種種例子便可以做一證明。無論是在日常生活或是公司企業的產業活動，神道教的傳統仍然處處可見。而在思想文化上，神道教的影響也是有目共睹的。以上種種都可視為神道身為一個國民宗教對日本文化產生的必然影響立，同時也是神道教強烈的「世俗性」、「實用性」以及「民族性」的呈現。

三. 二次元的神道信仰——今日日本動漫中之神道信仰的身影

(一) 從“神隱少女”到“神樣中學生”

如同文學及其他類型的藝術，動畫畫可視為一個國家文化的具體呈現。由於日本動畫畫有許多是以現實的日本社會為故事背景，因此藉由這些作品，日本的觀眾群可以找到一份「似曾相識」的親切感；外國的觀眾則可透過日本動畫畫去窺視部份的日本文化景觀。也正因為日本動畫畫其強烈的本國背景，使其成為推銷及傳播日本文化的一個重要管道。

身為日本文化中極為重要的神道信仰，其在日本動畫畫中出現的機率無可諱言地相當頻繁。尤其近幾年以來，與神道教密切相關的作品數量可以「暴增」一詞來形容，進而產生了一股關於神道教動漫的流行。例如稍後的篇章「論所謂的巫女風潮」中所提及的，神道巫女在日本動畫畫中的廣泛出現的現象，便是一個相當明顯的實例。然而，雖然這種流行現象是近幾年來才開始發生，但神道體系出現在日本動畫畫中的時間可以追溯到二十世紀的八零年代。這段時期於動畫畫中出現的神道描寫較為零星，有許多是出現在特定的神道神職角色身上。不過，在某些大型的遊戲機台已經出現了以神道為主題的遊戲，¹這時期可視為動漫電玩產業界描寫神道教的「曙光期」。

九零年代後，隨著動畫畫產業的日益發達，動漫作品的數量與總量也開始快速成長。在這些作品當中，神道教出現的次數開始慢慢增加。雖然隨著劇情與故事取向的不同，每一部作品描寫神道教的形式有所不同，然而其卻反映出了神道教已經開始成為動畫畫的重要元素。

動畫畫所描寫的神道，筆者將其分為大規模與小規模兩類。小規模的神道描寫手法較偏重於將神道教景物化、日常化，成為故事背景世界的一部份。這種描寫方式在相當早的時間便出現在日本的動畫畫作品當中。其性質類似於動漫作品畫面中出現的建築、山川或者是動漫人物例行的一些如飲食之類的生活行為。前者最具代表性的便是神社建築，在今日的許多日本動漫作品中，常可看到神社出現於背景畫面，其中又以神社的牌坊「鳥居」為其大宗。後者如過年時日本人到神社參拜以及平時祈求平安或工作順遂所做的祭典，這類的文化習俗往往會被動畫畫創作者融入其創作的劇情中，尤其在對於動漫角色生活的描寫方面，將這些日本民眾習以為常的習俗融入劇情，更能加深觀眾對於作品的親切感。甚至可說，由於神道教的許多習俗已經是日本民眾生活的一部份，動畫畫藉由這種描寫方式更可以強化作品與真實世界的關聯性。筆者在此舉出部分由動畫畫中所擷取的畫面，來具體呈現動畫畫中所出現的，屬於小規模描寫方式的神道影像。

¹ 此處指 1986 年於日本大型遊戲機台所推出的動作遊戲——奇奇怪界(奇々怪界)，身為巫女的女主角與各種妖怪戰鬥的遊戲



圖 3-1-1 動畫「幸運星」(らきすた)片頭曲中出現的鳥居。圖片左方為實地景物，位於日本埼玉縣，右方為動畫中所描繪的景色。



圖 3-1-2 動畫「AIR」(AIR)中出現的神社，現實中確有此處



圖 3-1-3 圖左方為動畫「KANON」(KANON)中出現的小神社，右方為動畫「幸運星」(らきすた)中，兩個角色玩電玩的橋段。從畫面的背景可以看到，日本住家中所擺放的神道小神龕。



圖 3-1-4 動漫畫中所描繪的神社祭典。神社在每一個不同時節所舉辦的祭典，是日本人傳統生活中相當重要的一部份。本頁圖片來源：動畫截圖，<http://www.komica.org>

與小規模表現手法不同的是，大規模表現手法慣於直接將神道體系納入其故事主題，其故事世界的設定往往都是搭建在神道教的基礎之上，因此，在這類作品中，神靈、妖怪以及各種神道教法術的出現都是被合理化、當然化的存在，作品的奇幻色彩相當濃厚。這類作品約於二十世紀九零年代起開始發展。1994年的漫畫「鬼神童子」中便已出現了相當大量的「咒術」以及跟妖魔戰鬥場面的描寫。而2001年由宮崎峻所指導的動畫電影「神隱少女」(千と千尋の神隠し)，故事所描繪的神靈世界便是以神道教的信仰為基礎。電影中所出現的各種神靈有許多是源自於真實神道信仰中的神祇，同時也呼應了神道教「萬物皆有神靈」的價值觀，以神道教體系作為劇情構思劇本的此部電影受到相當大的迴響。

除了電影之外，這段時間於電視上播放的動畫及市面上的漫畫作品中，神道的角色也益發重要。高橋留美子所著的漫畫「犬夜叉」(犬夜叉)中，便有大量的妖怪及巫女等具有神道特色的角色。舉例來說，漫畫中大量的妖怪，有許多是脫胎於民間傳說中的妖物。由於神道教的組成要素有很大的一部份來自於民間的傳統信仰，因此這些妖怪有許多也是神道體系所擁有的。此外，漫畫中的巫女角色「桔梗」，更是「犬夜叉」所描繪的世界，正是一個完全以神道為背景的中古日本，其顯現了傳統日本對於神靈、妖魔與俗世關聯的想像。同樣的，這部作品也是受到極大的歡迎，甚至改編成了動畫與動畫電影。

這些作品的成功，也間接促成了類似的作品不斷出現。慢慢地，神道教成為一種新興的創作元素。不僅僅是以神道體系為主題的作品數開始增加，在一些並非以神道體系為劇情主體的作品中，與神道有間接關聯的劇情橋段也開始大量出現。如神樣中學生(かみちゅ)其故事世界的構成就與神隱少女極為類似；遊戲AIR(隨後被改編成動畫)當中的「SUMMER」篇章，其劇情與神道便是與神道有所關聯。而「朝霧的巫女」(朝霧の巫女)更是一部是考據現實世界神道教的神怪傳說以及宗教祭祀文物，並將其作為劇情表現題材的作品。

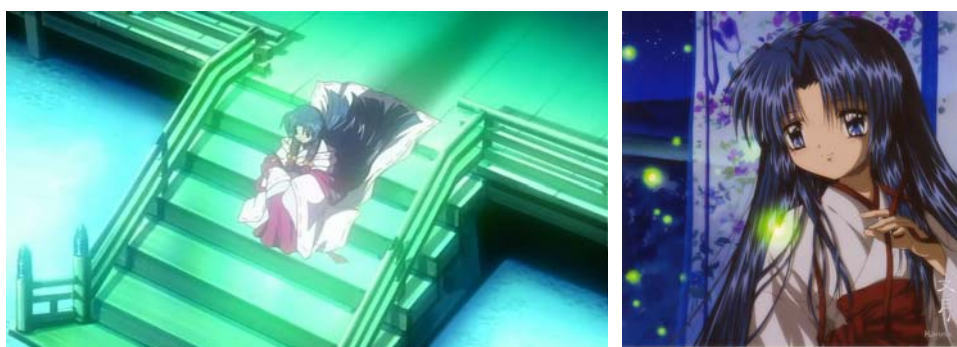


圖3-1-5 動畫「AIR」中的「SUMMER」篇其女主角—神奈備命的身分即為具有神道色彩的「翼人」，在故事中被視為是神的使者。

圖片來源：動畫截圖、<http://www.komica.org>

在大約同一個時期，神道教一些較為突出的事物開始從神道體系中被獨立出來，而被動漫畫創作者應用於作品之中，其中最明顯的實例便是神道教的神職人員「巫女」。由於「萌系」風潮的興起，近年來的許多動畫作品都可以看到巫女的身影，實際上，以巫女作為主角的作品也開始大量增加，甚至有一點可以注意的，便是近年來許多與神道有關的新作品中，幾乎都是以巫女為主題，形成一股醒目的「巫女風潮」。對於此現象，將於下一個篇章有所介紹。

總結來說，神道教於日本動漫畫中的出現，在今日的許多作品當中，已經是個相當普遍的現象。從原來只會出現在極少數的作品當中到現今的局面，神道教已經成功融入了動漫畫創作體制，而成為一個普遍的創作元素。最後，以下列出幾部自九零年代以來較為有名，與神道教有直接或間接關聯的動畫作品。(由於動漫畫總類過多，故只以動畫為代表，而與神道關係極小的作品則省略)

年份	日文原名	臺灣譯名
1995	鬼神童子 ZENKI	鬼神童子
2000	犬夜叉	犬夜叉
2001	千と千尋の神隠し	神隱少女(電影)
2002	朝霧の巫女	朝霧的巫女
2004	神無月の巫女	神無月的巫女
2005	AIR	AIR
2005	かみちゅ!	神樣中學生
2006	ひぐらひのなく頃に	秋蟬鳴泣之時

(二) 論所謂的“巫女現象”

所謂的巫女，是位於“宮司”與“彌宜”之下的基層神職。巫女在神道教體系中的角色，類似於西方宗教體系中的“服事”，即為宗教儀式的輔祭者。在神社的宗教儀式中，巫女大部分為輔佐宮司等神職進行儀式的神職人員。除了這項工作外，平日的祈禱、神樂儀式以及供品的進獻，也是巫女的職責所在。巫女的服裝以白衣搭配紅袴為主，以下的兩張圖片為典型的巫女裝束：



圖 3-2-1 圖中之服飾為傳統巫女裝束 圖片來源：<http://www.komica.org>.
ja.wikipedia.org/wiki/%E7%94%BB%E5%83%8F%3A%20Ikuta_maidens_164201330_e43a91c291_o.jpg

至於擔任巫女的條件，在過去要求必須是身為處女的少女。古代日本有一陣子甚至偏好以盲女來擔任巫女的職位，因為當時認為盲女較不會受世俗慾望的影響，可以保持心靈的純淨。而今日擔任巫女者，由於社會的演進，已經不再要求必須具備處女的身分，但是需要經過日本神道教最高的管理機關「神社本廳」的認可¹，才能擔任此一職位。在日本許多的神社中，常可以看到巫女的身影，也因此，日本人對於巫女此一神職的熟悉感是很高的。

而以巫女作為日本 ACG 作品要素的實例，可以追溯到 1986 年於日本大型遊戲機台所推出的一款動作遊戲—奇奇怪界(奇々怪界)，遊戲中之女主角—小夜(さよちゃん)便是巫女的身分。而更明顯的例子還有 90 年代的美少女戰士(美少女戰士セーラームーン)以及 silent mobius(サイレントメビウス)這兩部作品，也有巫女的角色出現。而在稍後，巫女出現於動、漫畫以及電玩中的實例越來越多。隨著 90 年代末與 2000 年後「萌」文化之興起²，以巫女作為主角之遊戲數量急劇增加。而對於巫女這一職業屬性角色的愛好者，也迅速增加。

¹神社本廳對於巫女資格之認定，除了身心健康之外，也要求為所謂的“氏子”也就是擔任巫女者必須為同一氏族神地區的居民。

²所謂的「萌える」，或做“燃える”早出現於 90 年代，有多種解釋。其中一種為指對某些事物如燃燒般地瘋狂喜愛，也可指對於動漫畫角色一種精神上的愛情。

若舉實例，在現今一些著名的動漫畫及電玩作品中，常常可以看到巫女的影子，如漫畫改編成動畫的“犬夜叉”（犬夜叉）中的桔梗、由遊戲改編成動漫畫的“秋蟬鳴泣之時”（ひぐらしのなく頃に）的古手梨花、“神無月的巫女”（神無月の巫女）中的姬宮千歌音與來栖川姬子，以及“東方”遊戲系列中的博麗靈夢等³，都是明顯的例子。而許多由日本著名繪圖師山本和枝⁴所參與製作的遊戲中，巫女更是常見的角色。這些角色常常被描繪成驅魔師、預言者甚至是對抗邪神的人物。就如同古代日本人所認為的巫女形象，這群角色常常也都具有許多凡人所沒有的能力。



圖 3-2-2 (左上至右下) 桔梗 (犬夜叉)、古手梨花 (ひぐらしのなく頃に) 姬宮千歌音、來栖川姬子 (神無月の巫女) 博麗靈夢 (東方PROJECT)
圖片來源：www.komica.org、www.kannaduki.net、東方萃夢想遊戲畫面提取

3 東方PROJECT為日本團體“上海アリス幻樂團”所作的一系列射擊與格鬥遊戲，如東方花映塚、東方永夜抄、東方萃夢想等，都有一定的知名度。

4 山本和枝，日本女性原畫家，大阪藝術大學藝術學部畢業。其作品有相當高的知名度。目前任職於Studio go!，從事電腦遊戲之原畫工作。

此外有些角色雖然並非一定是巫女，但是其穿著仍沿襲巫女之風格。這種角色之身分多半是具有所謂「神」的身分，比如說動畫“AIR”中的翼人神奈備命，以及電玩“ゆのはな”中神社供奉的神ゆのは等。如同日本流行過的女僕裝、水手服等各種所謂的“制服風潮”，巫女服也成為這種潮流之一。而巫女服等於神聖性的這個邏輯，也使得動漫畫中一些被歸類為“神”的女性角色，也穿上了巫女服。而這些神，在設定上多半是屬於神道教系統，而在巫女風潮所造成之“巫女等於神道”的觀眾觀感之下，巫女服成為神道的一個符號。也因此，這些動漫畫中之神或許並非是巫女，服裝裝束卻是以巫女裝為代表。



圖 3-2-3 動畫“AIR”中的“翼人”角色神奈備命，其服裝造型有濃厚的巫女裝束風格。圖片來源：<http://www.komica.org>

除了所謂的“官方”作品外⁵這股風潮也擴散至同人誌作品圈中，巫女成為許多同人繪師常常描繪的對象，除了描繪市面作品的巫女角色外，也常常自創具有巫女屬性的角色，如日本同人網站“■和(巫女)■”，一個專門以巫女相關作品創作為主要內容的網站。

於日本動漫圈所引起之巫女風潮，也引起了神道教單位的重視。由於巫女風潮之盛行，在日本動漫商品集散地—秋葉原中，許多的“COSER”⁶女之裝扮非常熱衷，甚至成為一種流行。而這個形象，引起了秋葉原附近的神田明神社之不滿。不滿之主因為這群角色扮演者之言行舉止，不符合真實巫女之規定，因此，神社甚至開了所謂教導巫女相關禮儀的課程，便是為了糾正此一風氣，由此可見巫女風潮在日本動漫圈的影響力。

⁵這裡所謂的“官方”作品，是相對於“同人誌”作品而言。同人誌為動漫畫愛好者所創作之相關作品，內除了有市面上之作品的改編之外也有原創。而市面上由製作公司所發行之正式動漫畫，在此便以相對的“官方”一詞稱呼。

⁶COSER即角色扮演玩家，為一些將自己裝扮成動漫人物的動漫愛好人士。

那麼，巫女這一職業之所以如此受人歡迎之原因何在？這一點可分為內在及外在，即“職業本質”、“精神象徵”與“服裝裝束”等。以職業本質來說，巫女本身是一個輔助性的神職，相關工作已於本節第一段有所說明。由於動漫畫中有許多作品是以想像而架構出來，一些真實世界中所無法發生之事情，在動漫畫中均可實現。因此，許多作品中所出現的巫女，其能力被誇張巨大化，而隨著這種表現手法之誇張，巫女之施法或其職業工作，也跟著被誇大。動漫畫中之巫女其形象多半是擁有強大“超能力”之角色。其能力除了應用在所謂的治療之外，最常於動漫畫中出現的，便是所謂的“除魔”。最早與日本神道驅魔儀式有所關聯的動漫畫，可以追溯到高橋留美子於1978至1987連載的漫畫“福星小子”（うる星やつら）中的一句臺詞“惡靈退散”，而本篇章前面所提到之“美少女戰士”（セーラームーン）以及“silent mobius”（サイレントメビウス）這兩部作品中的巫女角色，也被塑造成“戰士”一般的形象。而於2000年出品的漫畫“朝霧的巫女”（朝霧の巫女），出現了相當大量與日本妖怪戰鬥之劇情，而在另一部動畫“神無月的巫女”（神無月の巫女）中，兩位巫女主角甚至駕駛巨大機器人與日本古代邪神戰鬥，類似之例子不勝枚舉。對此，除了與神道信仰中之驅魔之相關儀式有關，還有一點，便是自“美少女戰士”這部作品出現後所出現的一種劇情類型——即以美少女為主角與反派角色戰鬥的劇情類型。而這種風格也影響到後來出現的作品，且市場反應良好，故與巫女相關之作品出現這種模式的劇情走向，是可以預期的。



圖 3-2-4 朝霧的巫女 圖片來源: <http://www.starchild.co.jp/special/asagiri/>

而巫女於職業範圍內的工作，如由於巫女擔任重要角色之神道儀式，也成為動漫畫所描繪的一個部份，巫女於這些儀式中的祝禱詞以及神樂的舞蹈，為這些角色的魅力及特色所在，而這些也正是巫女此一神職在動漫畫作品中被強調的一個環節。而這些儀式往往會經過動漫創作者之美化，而更加地吸引觀眾去注意，最重要的，是這些儀式往往也會與上一段之“驅魔”做結合。藉由這種結合，使得巫女不僅僅是有強大靈通能力的角色，更重要的，也為巫女的形象增加了唯美性與優雅性。



圖 3-2-5 日本巫女之神樂“劍の舞”之真實與動漫畫之引用實例

圖片來源:www.komica.org

而就精神象徵來說，巫女在動漫畫作品中被歸類為所謂的“聖職者”。類似的角色還有所謂的“修女”與“服事”。巫女此一神職，在日本傳統文化中所象徵的，除了所謂的神聖性之外，便是所謂“處女性”。由於在古代對於巫女此一職業的要求，是任職者必須為處女，且任職者之“清靜無垢”為重要條件之一。由於早期之神道教視女性為不潔（諸如月經來潮、生產等），甚至在神社神道的體系中，一些聖山是禁止女性接近的。因此，作為女性，巫女這個職業的純潔性是被嚴苛要求的。也因此，這種文化形象，延伸到了動漫畫中的巫女角色，而被賦予了一種純潔的符號。然而，這並非是完全主要之因素。巫女這種角色的另一特色，便是其服裝裝束，服裝裝束也與精神象徵有很大之關係。現今動漫畫作品中所看到之巫女可分為兩種類別，即確實參考真實世界之巫女裝束所繪出的巫女服以及經過作者修改，融合其他服裝特色的巫女服。其中精神象徵意味較濃的為前者。巫女服之外觀風格，屬於所謂的“平安裝束”；平安時代之服裝受到唐朝文化的影響極深，其樣式可視為唐裝之改進型。這種類型之服裝，於宮廷及神道系統都屬常見，而這兩個系統在日本文化中佔有相當大的分量，也因此平安裝束有非常濃厚的日本文化象徵。衣著屬於此系統之巫女，本身便有著相當濃厚之日本傳統文化的意味存在。日本動漫畫之中，關於日本傳統服飾的著墨非常多，無論是和服、武士服及浴衣等，在日本動漫畫中均甚為常見，也是很受觀眾歡迎的裝束，而巫女服自然也是受歡迎的服飾之一。服裝對於動漫畫角色之形象加強，有非常重要之作用。有時，服裝甚至是角色之魅力所在（如近年來眾多之女僕穿著之角色）。也因此，巫女服出現了後者，即混合了其他類型之服裝或是將原本形式改造之巫女服。如下面所舉之圖例，即為混合其他服裝樣式之巫女服。



圖 3-2-6 兩種被修改過的巫女服裝 圖片來源:www.komica.org

藉由這種混合，使得角色之服裝不僅僅保留了巫女服本來所有的魅力，也結合了其他服裝所具有吸引人的特質。而這種修改，賦予了巫女一種新的活力，也使得巫女服成為一種被更加活用於動漫角色設計的重要配件。所以，巫女服也開始因為市場觀眾之需求而被改變，而這也正是神道文化商品化的一個實例。

提到“混合之概念”，近年來在一些作品及插圖中，可以常常看到巫女與當時所流行之創作風格做出結合。如近年來所流行之“軍武娘”（攜帶武器之少女），甚而是“メカ娘”（機械娘，將現實之軍武擬態成少女的創作風格），都可看到巫女與這些創作風格的結合。因為巫女風潮的幫助，使得巫女服成為無論是同人或專業創作者在創作時喜愛使用的角色設計基礎。



圖 3-2-7 左方為攜帶槍械巫女圖像，右方為所謂的零式機娘

圖片來源：www.komica.org

也就是說，近年來在動漫業界所吹起的“巫女風潮”，其成因是長遠性、累積性與多樣性的，很明顯地，巫女是神道信仰於動漫畫中最醒目的一個要素。由於巫女這個職業所帶給人的許多形象（如前面所提到之通靈能力與純潔性），剛好與現今流行之角色的設定風格有部分吻合，再加上現今許多男性對動漫畫作品之角色喜以可愛之少女系角色作為重點，使得巫女獲得許多動漫畫創作者的青睞。一開始創作者以傳統之形象為基礎繪製出巫女角色，進而慢慢地受到觀眾之注意因而開始人氣之累積，在市場反應良好之情況之下，許許多多的巫女角色被繪製出來，同時藉由這些角色，提供給觀眾對於巫女形象的幻想，逐漸開始在觀眾的心中建立起一個不斷變動的巫女形象。不斷變動的原因，是因為在創作這些巫女角色的同時，創作者往往也會加入許多自身的想像成份，而這些想像，藉由動漫畫作品附加在巫女這一神職而傳達給觀眾。也因此，隨著作品的推陳出新，再加上巫女風潮身為動漫圈生態的一部份，必與動漫畫當時所流行之創作風潮之交互影響，使得巫女的形象不斷地被更新。如前面一段所提到之創作風格之融合便是一例。然而，由於此一神職具有相當的歷史傳統，使得這些形象仍有一定遵循的模式。

巫女風潮之流行，可謂是一個市場互動機制的產物。藉由創作者的創作，以

及觀眾所主導的市場需求，使得巫女這一神職大放異彩。而此一現象，也可視為是日本動漫畫界成功將傳統文化與今日之傳播媒體成功結合之例子。藉由動漫畫受歡迎的特性，巫女這一古老的職業被重新賦予了生命，更重要地，巫女一詞也藉由動漫畫廣泛傳播給世界其他國家，姑且不論這些作品所傳達的巫女形象之正確與否，其對於一個傳統文化的重新塑造以及傳播，是功不可沒的。

（三）二次元世界中神道信仰之形象與表現形式

所謂的二次元世界，為動漫畫世界的代稱。由於動漫畫所描繪的世界是以所謂的平面媒體（漫畫動畫以及電腦繪圖）來呈現，也就是所謂的二次元（平面介面）故稱之。相對的，現實世界則是所謂的三次元。本篇所想討論的，是在二次元世界即動漫畫中的神道信仰題材的表現形式。

本篇章將會把討論重點集中在動漫畫作品中，對於神道信仰所特別強調的地方，也就是哪些神道要素（文物或儀式等）曾在許多不同的動漫作品大量出現，並且比較其差異或相同性。此外，不僅僅是同一種神道要素在不同作中的異同，其與真實世界神道要素之差異，也是本篇章所要討論的項目。以下將以不同的動漫畫作品，作為本節所想討論內容。而本篇章的內容分為兩個部份：（一）形象，即動漫畫中之神道教多半是擔任何種角色；（二）表現形式，即神道要素在動漫畫作品中的樣貌及其與現實世界中之神道要素之差異。

1. 動漫畫作品中之神道信仰形象

近年來有出現神道信仰要素的動漫畫作品中，若以”劇情走向”及”世界觀設定”來做分類，可以發現，有兩種主要的形象，筆者將其定義為“力量強調型”以及“世界觀強調型”兩種。在此，將以幾部作品做為討論實例。

（1）力量強調型：

由於日本的神道信仰有許多環節源自於日本最早之民間信仰，而在這些民間信仰的體系中，有所謂的巫醫一職；巫醫除了負責治病之外，也負責驅魔儀式的進行。而在神道教形成的過程中，驅魔儀式便納入了神道體系。

今日，在一些關於神道教的動漫畫作品中，“驅魔”便佔了極大的篇幅，尤其對於神道教之神職人員的驅魔力量及法術，更花了相當大的篇幅去著墨，如“陰陽師”（陰陽師）與“朝霧的巫女”（朝霧の巫女）等作品。

而有些與神道教無關的作品中所出現的一些神道相關角色（尤以巫女為大宗），神道教特有的法術也會在他們身上被大量描寫，這一點，主要是用於創造角色的特別性，且與今日日本動漫界的“萌”風潮也有相當大的關係。但是，在上面所提到的兩種類型的作品中，神道教的形象都有一個共通性，那就是神道教的

神職人員有著許多凡人所沒有的特殊力量，而這些力量也都是這些作品的賣點所在。以下舉出一些實例以供討論：

日本著名漫畫“陰陽師”為日本漫畫家岡野玲子，將日本小說家夢枕貳的同名小說，改編而成的作品。所謂的陰陽道除了有神道教的組成因素之外，也混合了由中國與朝鮮半島所傳入的陰陽五行學說，以及由遣唐使所帶回來的種種學術所混合而成；熟悉陰陽學且從事占卜、除魔等宗教儀式的人員則稱為陰陽師。雖然陰陽道混合了許多不同的宗教理論，然而其與神道教有著密切關聯，故本篇仍以此部作品作為討論對象。

此部作品以日本歷史上著名之陰陽師—安倍晴明為主角，描述陰陽師施法對抗反派勢力的種種事跡。在這部作品中，大量強調了陰陽師的法術及力量，將陰陽師的力量做了部份的誇大以增加劇情的張力，這類作法在其他作品中也是很常見的，如“犬夜叉”中巫女桔梗的力量便可視為一例。而這種以神職人員與反派勢力鬥法的系列作品中，神道要素所佔比例最重的作品為“朝霧的巫女”(朝霧の巫女)；此部作品之特別之處在於其考究之細膩，巫女們所使用的儀式器具也力求其真實性；而在與魔物的戰鬥中則是採用誇張化的手法加強戰鬥時的張力。



圖 3-3-1 漫畫中所出現之驅魔巫女

圖片來源：《秋葉原元氣女僕大進擊》p. 71

這種類型之作品給予讀者一種對於超自然力量的想像。同時，神道信仰中所包含的“驅魔”，也透過這些作品的傳達，不斷地為讀者們描繪出神道教強大超

自然力量的幻想，以神道教的“驅魔”要素為參考點的這些作品，在一定程度上也加強了讀者對於神道教在驅魔這一環節上的認知與想像。

(2) 世界觀強調型：

此為另一種形式的動漫畫神道形象。相較於前者，這種形象較為廣大而呈現靜態。所謂的世界觀，即動漫畫創作者在做作品內容的相關設定時，對於故事發生的背景世界所做的一個宏觀性的想像，而這種想像往往也會與劇情及角色互相影響。在一些以神道教為主題的動漫畫作品中，其世界觀完全是以神道教體系的世界為背景，除了“神隱少女”(千と千尋の神隠し)另一個最為明顯的例子便是於2005年推出之動畫“神樣中學生”(かみちゅ!)。這兩部作品的特點在於，其背景完全是以神道教的體系套入，而事物的運行法則是以神道教的價值觀為主。

而在此處，對於“世界觀強調型”的定義較為嚴格，是指動漫畫作品劇情表面沒有特別去強調，但是觀賞者在劇情的進行中，可以明顯感受到作品所想表達的“神道教架構”的世界。因為在一些動漫畫中出現的神道教之相關事物，與劇情之世界觀的連結較弱，因此以此嚴格之定義，以預防在討論時造成討論之對象涵蓋範圍過大之窘境。

以下以“神隱少女”(千と千尋の神隠し)及“神樣中學生”(かみちゅ!)兩部作品為實例進行討論：



圖 3-3-2 かみちゅ! 動畫截圖

此圖截自動畫かみちゅ第二集中，女主角由理繪以神仙的身份進入神的世界的橋段。在這裡我們可以很明顯的看到畫面中所出現的神明們有各式各樣的形狀，印證出神道教萬物皆有神的觀念。

上圖為動畫“神樣中學生”(かみちゅ!)的截圖，此部動畫在世界觀設定上，便是一個最傳統的神道教世界體系—萬物皆有神，只是凡人無法看見。在劇中所出現的神明們其形象都是可愛且平易近人的，而且混入了大量的人性在裡面。女主角由理繪本身就有神仙的身份，然而她卻仍是內向害羞，與一個平凡的中學生無異。故事中其他的神也都有與人類相同的喜怒哀樂，甚至還會自己組成樂團，有些神還有如人類一般的夢想，甚至還會翹家。也就是說，本作品中的神道教形象給人的感覺，就像是另一個的神奇的世界，而這個世界毫無衝突的與我們所生

存的世界重疊；神並非是遙不可及的存在，相反地，萬物皆有神，且神是人性化的。本作將神道教泛靈論表達的淋漓盡致，現實世界神的無所不在成為理所當然的事，而藉由劇中對於神明們人性化表現的摹寫，使得讀者覺得神道信仰是一個相當親切甚至是可愛的宗教系統。

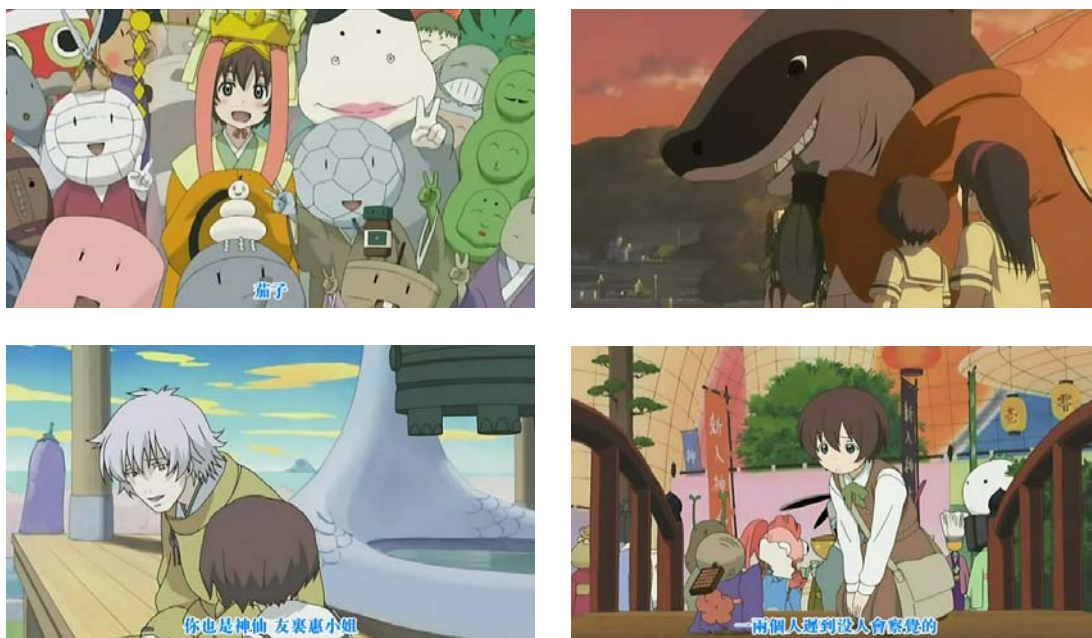


圖 3-3-3 “かみちゅ!” 中所出現的各式各樣的神仙，造型非常多。

圖片來源：動畫截圖

而由宮崎駿所指導的動畫電影，“神隱少女”（千と千尋の神隠し）中的神道世界，也是一個人性化的形象。藉由故事中的“油屋”及其週遭的商店街等環境設施，呈現出另一個神仙形象—神如凡人一般，也是有其消遣活動的。故事中的神明們也會因為平日的辛勞而在公共浴池泡澡紓解壓力，在商店街飲食及娛樂。而如同“神樣中學生”（かみちゅ!）這部作品一般，神仙的形象也是多樣化的，承襲了日本神道的泛靈論而將其實體化，所造就出的便是有著各種形式的神仙。本作品推出時間比“神樣中學生”（かみちゅ!）還要早，故“神樣中學生”（かみちゅ!）在創作時受到此部作品之影響的可能性極大。但最主要的原因，還是因為神道教本身便是由民間信仰逐漸形成，其與人們的日常生活是密不可分的，因此其親切感很容易便藉由動漫創作者的巧手所表現出來。

總結來說，這兩部作品將神道教體系予以人性化及平易化，靠的便是所謂的世界觀設定。正因為其背景已經將神道體系融入其中，神道體系與現實世界體系的連結與共通得以被合理化，而成為一個理所當然的存在。也因此，在這類作品中所呈現出來的神道，並非是遙遠的，相反的，多了許多與俗世相同的色彩。

2. 動漫畫作品中之神道要素表現手法

而神道因素在動漫畫作品中的傳達，創作者的表現手法是一個極為重要的因素。藉由創作者表現手法的不同，所呈現出來的神道形象也會有相當大的影響。而在表現手法上，近年來關於神道教的動漫畫大略可分為“白描型”、“象徵型”及“改變型”三種。前者為將現實世界之神道教相關事物予以白描，也就是在不做任何改變的情況下描繪出神道教的一切。

這種手法最常見於描繪神道教的建築與器物，如神社、祭祀器物以及服裝等。由於其能精準地呈現出動漫畫作品中所想表達的神道事物，故在一些以神道為主題的動漫畫作品中，這是最常被應用的表現手法。



圖 3-3-4 動漫畫作品中所出現的神道教祭祀用具。

圖片來源：動畫截圖

相對於白描法的細膩性，「象徵法」則是利用其對於某些神道教象徵性較強的因素予以描繪。使用這類手法的作品多半是劇情與神道教較無重大關聯，但是在劇情會出現關於神道教的橋段。這種手法所強調的事物，多半是以建築物為主，有時，神職人員的服裝以及少數較常見的宗教用品也是被描繪的對象。最常見的描繪對象為神社的鳥居，以及巫女；此外，符咒以及神道教中用來作為結界的“注連繩”，也甚為常見。這些事物均有著強大的符號性，其在動漫畫畫面中的出現便等於是神道的象徵。同樣的，這些事物在現實世界中，也是有著很大的神道象徵性。



圖 3-3-5 神道教象徵性文物於現實與動畫中的影像

圖片來源：<http://www.hokkaidojingu.or.jp/china/precinct/>、
<http://www.cc-chen.idv.tw/archzone/showthread.php?t=962>、動畫截圖

而第三種即所謂的“改變型”，則是將神道因素予以進行改變，以增加作品之特色與張力。這種手法多半用於前面所提的“力量強調性”的作品。其做法往往會混合其他動漫畫中受歡迎的因素予以融合，以造出另一種不同的神道形象。除了將本來已有的神道事物加以改造外，有些作品則是以神道教的框架再創造出新的神道文物。最明顯的例子為介錯的漫畫作品“神無月的巫女”（神無月の巫女），其中所描繪的巨大機器人即為一例。而這些機器人的造型設定上，混合了日式與西式等不同的造型。而在過去一些關於神道教的作品中，神職人員以法術對抗反派勢力的部份，這部作品中改採巫女操縱巨大機器人和反派角色作戰，更是一個相當大的改變。



圖 3-3-6 “神無月の巫女” 作品宣傳圖及劇中機器人之動畫設定稿

圖片來源：<http://photo.pchome.com.tw/cat7athena/115517215170>、<http://photo.pchome.com.tw/e75315/113065111653>

藉由這三種不同的表現手法，關於神道教的動畫作品的已呈現不同的樣貌。然而，這三種手法並非是個別獨立。相反地，在許多動畫作品中，它們都是同時存在、相輔相成的，只是看其比例所佔的多寡不同而已。而這些手法對於神道形象的傳達與改寫，具有極大之作用。

(四) 市場生態—神道信仰之商品化與“萌”文化之關聯

由於神道教體系已經被納入動畫的創作體系，自然而然的，在以商業利益為考量的日本動畫產業市場之中，被商品化是無可避免的。而商品化後的神道信仰與市場主流文化的互動，以及在今日與萌文化的互動性，正是本篇所想探討的主題。這裡將會就上面幾個小節的內容做會整，來取得結論。

所謂的商品化為將不屬於經濟領域的事物加以改變，而使其具有一定的商業價值。而動畫在製作的過程中，往往會以一些特殊的事物為賣點，這些事物往往便會因此成為動畫商業市場的一部份，也就是成了所謂的商品。作為一個宗教信仰，神道體系的色彩其實並不明顯，但是由於今日動畫市場中，神道系統於各類作品中出現的比例逐漸加重，無可避免地，神道教的內涵也會被製作公司所變形，進而去迎合市場需求。最明顯的例子便是近幾年所吹起的巫女風潮，這一點在上一小節有完整的介紹。然而，不僅僅是如巫女這一類的神職人員被利用，成為追求商業利益的操作手段，許多與神道相關的事物，也成為動畫市場增加作品吸引力與特色的手段。

神道教體系被商品化的過程是雙向，甚至是互利的。除了動畫業界利用神道體系來增加作品的市場利益之外，近年來有些日本的神道教單位如神社等，也

開始將這股風潮用於吸引參拜之人潮；也就是說，在宣傳文獻上與當時流行之動漫畫作品相結合，使得本來已經被業界商品化、符號化的神道信仰，其吸引力更為加強。換句話說，業界造成了神道的商品化，而這所謂的“商品化”也被神道系統拿來利用。因此，在今日之日本，神道教在許多人眼中或多或少都已經與動漫畫有一定的聯繫。藉此，一些神道教的單位才得以利用此象徵性的關聯，與動漫畫結合而達成招攬參訪人潮的目的。



圖 3-4-1 日本岡湊神社祭典宣傳



圖 3-4-2 此活動之舉辦場地宣傳

圖片來源：<http://ashiya.or.jp/dolls/>、<http://www.komica.org>

如果就神道信仰近年來的商品化走向做分析，可以發現，其走向與現今日本業界之萌系風潮有非常大之關聯。所謂的“萌”，所指的是一種精神上的感覺，這種感覺往往是一種類似戀愛的感覺，也就是受到角色的某些魅力所吸引。也因此，所謂的“萌”要素，主要表現於動漫畫的角色上。許多角色令人「萌」的特質也被抽離、整合，成為一種象徵，只要有這種特質的角色，就會讓人覺得可愛，讓人覺得“萌”，而使得這一角色受歡迎的程度有所提升，例如「貓耳」、「女僕」等，便是很明顯的例子。有趣的是，近年來神道系統也開始被歸類到這類型的特質中，尤其以「巫女」這一屬性最為突出。這一點，在「論巫女風潮」一節中有詳盡的敘述。

而為何現今神道教體系中，巫女的商品化較為明顯？其原因可能與觀眾群的性別有關。由於神道商品化的現象於萌系動漫畫作品中最為明顯，而萌系動漫畫的視聽群又是以男性為大宗，因此女性角色便會特別的受到重視，這也正是為何巫女會在神道體系的各種事物中，成為較為強調的突出部份。

當一項物品被商品化後，企業如何運用其獲得利潤，便是相當重要的課題。

而順著市場的走向去作應對，是相當重要的。而這一點，在近年來神道教與動漫畫作品的互動之中，可見一斑。對於神道教中各種事物予以轉變其形象，是一個常見的手法。而從動漫畫創作者為神道教事物所加上的形象來做觀察，可以發現這些形象都具有一定的商業化影響；比方前面「二次元世界之神道信仰之形象與表現形式」一節中，所提到如「力量強調性」之類的作品表現方式，便有著濃厚市場影響的要素存在。市場希望看到什麼樣的作品，動漫畫創作者就會參酌並且使自身的作品符合大眾口味，這無論是在企業界或是同人圈界都是很常見的。神道信仰不再是充滿神聖性不可褻瀆的一部份；相反的，商品化後的神道信仰，便成一個空殼，其內涵逐漸受到忽視，而外表的東西如儀式、服裝等，反而成為作品進行商業活動的賣點；也就是說，現今動漫畫圈的神道教絕大部分都被創作用來作為包裝，以神道的外衣增加作品的吸引力。這類的操作手法，在動漫畫企業界屢見不鮮。一旦一部作品以這種形式成功，其他公司就會起而倣效，形成一股業界的創作風潮，這正是目前神道體系在日本動漫企業圈的狀況。

商品化的背後所隱含的，是所謂的「標準化」，藉由商業的操作，使得被商品化的對象被統整於商業框架之中。前一段所提到的，動漫畫企業利用神道教來增加作品所能帶來的可能利潤，在這個過程中，便會逐漸將神道要素納入一個「流行」的框架標準。當一部作品有神道要素參雜其中時，同時也象徵了其與流行的接軌，由其在萌文化風行的今日，神道在某些方面更成了衡量作品「萌度」的一個標準。然而，這個過程並非是單方向的企業炒作。相反的，市場的反應也是造就這個過程的其中因素之一，這是一個互動性極強的「迴圈」過程。為何筆者稱之為「迴圈」？在此將做說明。

當神道要素初次出現在動漫畫作品中時，此為迴圈的起點。當這類作品被推廣於市場之中，其受觀眾肯定的程度，將影響到其他動漫企業的仿效與否。而因為神道要素的高度人氣，使得其成唯一種重要的創作要素之後，市場便會開始此種神道要素的流行。這股流行藉由這些作品傳達到觀眾之中，於是，所謂的同人誌創作者也開始將神道要素容入自己的作品之中，甚至予以改變而成新的風格。這種風格若是在市場反應良好，將會連帶影響到動漫企業的創作方式，而使得神道要素在動漫畫作品中的表現形式不斷更新，並開啟一個新的迴圈。每當一迴圈的循環發生時，神道要素的商品壞色彩就會在這一連串的操作中越來越濃厚，甚至因此而本質改變，成為有著神道外皮的另一種「宗教」。

由於日本動漫畫的市場生態，使得這個過程是無法避免的。然而，也因為這個過程，使得本來與市場無關的宗教文化得以融入市場之中，進而不斷地隨著市場需求而更新、轉變。無論是「萌」或是有其他因素主導著神道要素的商品化，有一點可以確定的，便是從神道教在動漫畫作品中不斷改變的形象中，我們可以看到一個市場機制的運作，也就是說，在動漫畫作品圈中，神道教已經成為一種「商品」，而被人利用著。

四. 現實與二次元的差異——神道教的精神與形象

(一) 差異性比較—神道之核心價值

神道教對於日本文化及社會的價值，不僅僅是作為一個心靈上的依歸，同時也提供了信徒一套可以去遵循的道德法則。由於神道與日本文化從古至今便有了極大的連結性，因此神道教其核心價值有極大的部份，成為了日本文化的母體。神道教是一個全方位、多面向的宗教思想體系，它的核心價值觀反映了最早日本農業社會的倫理價值，藉由這些核心價值，日本文化得以延續傳承而不中斷。縱使在現代社會中，宗教的影響力已不如古代，但是神道教所提倡的種種觀念，以及各種宗教祈福儀式在日本社會中仍是無所不見。若以其對日本文化的影響來探討，神道教的影響可說是全面性的，甚至可以說神道的價值觀，代表了日本民族的傳統價值觀。

相對於真實世界的神道信仰，日本動漫畫由於受限於劇情及表現形式的需要，無法將神道所有的價值表現出來，因此動漫畫中之神道體系是局部，且不完整的。近年來大部分的日本動漫畫作品都是以「模組化」的方式，來表達神道教的體系。「模組化」係筆者自行定義之名詞，意指藉由將神道教一些較具象徵性的事物，如神職人員、神獸或是神社等宗教建築物納入作品的劇情之中，以帶給觀眾或讀者一個符號化的「神道」。這種符號，經過許多動漫畫作品的累積，逐漸形成了一個規模可觀的「模組」——一套標準化的神道形象，只要套入了這個模組，動漫畫作品便能夠表現出觀眾所期待的「神道」，這個模組也成為了動漫畫神道體系的核心價值。

動漫畫中神道體系的核心價值對於精神思想的著墨較少，大部分的作品都依循「神道模組」的框架，建立起作品中神道的表現基礎。在動漫畫製作過程的構思中，作者往往會選定某些神道教的教義或精神，作為構思的參考。在第三章第三節「二次元世界中神道信仰之形象與表現形式」中所提到的，不同動漫畫作品中種種的神道表現形式，便是所謂的實例。也正因如此，動漫畫神道體系的核心價值是多變的，其內涵視作品內容而定。有些作品會選擇神道教體系中的世界觀，作為作品世界觀設定的基礎，這種核心價值與真實神道教的核心價值較有關聯，「參考」的成分大於「原創」，也因此，多出現在與神道教有密切關聯或主題是闡述神道的動漫畫作品中；有些則是純粹利用某些具有象徵性的神道事物以達成劇情上的需求。在這類的作品當中，神道的核心價值只是做為劇情或人物特色的輔助，其內涵也較為缺乏，所強調的僅僅只是表面上的事物，如部份神道教的象徵性建築物或是神職人員，這類作品的劇情通常也不會跟神道體系有太大的關聯性。

核心價值的建立主要在於所謂的「需求」。無論是真實世界或是二次元世界神

道的核心價值，其建立的依據都在於這個體系是因何種需求而被創造出來。以真實世界的神道系統為例，其核心價值的建立具有其歷史性與民族性。作為一個古老的宗教，神道教許多習俗與觀念的建立都是源自於原始社會的需求——祈求豐收、保障氏族安全以及崇敬自然。此外，為了提供社會秩序倫理的維持而發展出的各種思想，同樣也成為神道教核心價值中不可或缺的一部份。而這些核心價值的目的便在於凝聚日本人的國家精神，並且提供日本民族一個與自然和諧共存的世界觀，以及一套完整的社會倫理價值，其對於日本社會的安定以及形成，有相當大的作用。

由於動漫畫作品對於神道的需求，在於以作品中的神道要素，帶給觀眾一定的滿足感，進而能取得商業上的利潤，因此動漫畫神道體系的核心價值，是單純而市場化的。相對於真實世界神道核心價值的自然發生，動漫畫神道體系的核心價值是建立在觀眾的期待——一個大部分的人們對於神道的表面印象與認知。只要動漫畫作品能將觀眾所想見到的神道形式表現出來，在商業操作上這些作品便能獲得成功。在這種「圖利」的核心價值之下，動漫畫中的神道多半是具有神道教的外表，但內涵已經改變的「變體神道」。

真實神道與動漫畫神道另一點最大的差別是，同樣身為文化系統的一環，真實世界的神道主要表現在日本人的日常生活以及思想之中。作為日本文化的基礎，神道教的影響是廣泛卻深沉的。由於早已滲入日本人各種的生活習俗及傳統觀念當中，使得其體系的一切都被日本人視作是理所當然，也因此不會被特別注意；也就是說，真實世界神道的核心是抽象的，如同一隻無形的手在推動日本文化的運轉。

動漫畫中的神道相較於前者，其表現方式是突出而範圍較小的。由於動漫畫並非如傳統文化，有相一段當長的時間將其觀念深植人心，而只能在短暫的動畫播放時間，或是漫畫篇幅中，表現出作者所想傳遞的訊息，因此其往往藉由誇張化的視覺效果，來增加作品的張力及感染力。但也因為動漫畫市場取向的色彩極為濃烈，神道教的內涵往往也會依照市場需求去做修改，因此其核心價值雖有部份是源於真實體系的神道系統，但往往有更大的部份是創作者去杜撰幻想的。藉由動漫畫的視覺表現，以及之後加入吸引觀眾的要素而形成的「新神道」，其核心價值也因此成為了較易被注意的新興文化，也在一定的程度上影響到了真實神道在觀眾心中的形象，這些都是有別於真實神道信仰的文化現象。

真實神道與動漫神道核心價值的種種差異，可視為主體文化與子文化關係的呈現。動漫神道繼承了真實神道的某些要素，並以此為基礎，發展成自己獨有的文化，並因市場需求，使得其差異與真實神道越來越大，進而成為一個獨立而獨特的神道系統，這是值得去注意的現象。

(二) 形象之差異性——成因與影響

所謂的「形象」一詞，可作多種解釋。筆者在此描述的「形象」，是指一樣事物所帶給人的直接觀感與成見，其功用類似於所謂的符號。更具體的說法是，當人們接觸到某樣事物時，腦中同時所聯想到的，關於此事物的定義、感覺甚至是好惡，都是形象的一環。形象的形成，是累積性、長期性。尤以文化來講，一種文化的形成與確立，是許多人共同、長期性的創作，而在這個過程中，人們漸漸給該物做了一個符號式的定義，這個定義變成了此物的形象。如同提到中國的「過年」時，許多人所想到的，是諸如「鞭炮」、「歡樂」、「節慶」、「年夜飯」……等，這些相關的聯想，便可視為是一種形象的表現。也正因為「形象」的存在，一個文化體系得以在每個人心中有個公認的外表，進而提供了文化傳承與成長的基礎。「形象」的存在在每一個文化裡，都扮演了相似而重要的角色。

同樣的，日本的神道藉由其無意或刻意的營造，長時間的累積之下，也形成了屬於自己的形象。形象是種多層面的符號系統，藉由神道在不同領域所帶給人的觀感，組合之後便是一個複雜而龐大的形象系統。以無形的領域而言，日本神道所具備原始的「自然崇拜」，所帶來與自然和諧共存的精神，及稍後被明確定義的心性規範，這類的思想體系，成為了神道精神層面的形象；從有形的層面來看，神道宗教儀式進行中莊嚴肅穆的氣氛，及「神樂」單純而慢速的節奏，所給予觀者的是個神秘而莊嚴神聖的形象，這種形象有助於信仰者在宗教儀式中，確切感覺到自身與神的接觸。除了禮樂儀式之外，宗教建築也是神道形象的體現。神道的代表性宗教建築—「神社」，其內部的擺設往往是相當單純的，所供奉的也僅僅只是具有象徵性的聖物，而非神像。這種設計不僅僅是使得參拜民眾可以專心與神靈溝通，更重要的是，神社的空靈感所帶來的神秘感，對於神道神聖性與莊嚴性形象的傳達，有相當大的作用。

總結來說，真實世界的神道信仰，其形象的形成是建立於各種有形與無形的事物上，其形象是一體兩面的。由於神道體系與日本人的日常生活息息相關，因此就社會生活而言，神道教對於日本人是一個親切的的存在。其形象類似於所謂的「守護者」，提供了日本人一個心靈的依歸。就另一方面而言，神道教卻也有著一定的不可及性與神聖性。由於神道教源自於原始的自然崇拜，其對於自然的敬畏被移轉成對神的敬畏。再加上前面一段所提及的，各種有形與無形的要素所塑造的莊嚴權形象，將人與神的界線作一明確性的劃分，確立神與人的尊卑關係。因此，神道教對於日本人來說，其形象同時具有「朋友」及「長輩」兩者不同的角色。

動漫畫這一藝術手法的特點，在於其鮮明的色彩性及誇張性。許多現實世界的事物經過動漫畫的潤飾，往往會呈現出一種不同的風貌，神道體系也不例外。日本動漫畫相較於歐美動漫畫的不同之處在於，其取材較廣，觀眾群設定也不像

歐美動漫畫一般，比較偏重於低年齡層的觀眾。也因此，日本動漫畫的表現手法的多樣性是勝過歐美國家的。再加上日本動漫畫的觀眾群年齡分布較廣，因此造成的影響也比歐美國家的作品來的巨大。

日本動漫畫作品的特點在於其人物的描繪，與西方風格的寫實與滑稽兩種創作風格不同，日本動漫畫作品偏好將人物美型化、可愛化，這也成為日本動漫畫的最大特點。在這種創作模式下，神道體系在動漫畫作品中的形象，有很大的數量是被可愛化與美型化的。最明顯的例子便是神職人員。在第三章第二節「論所謂的巫女現象」中，花了極大的篇幅去剖析與介紹的「巫女風潮」便是一個明顯的例子。這一風潮可視為神道神職，與所謂「美少女」創作風格的結合，不僅僅是女性神職人員，男性之神職的形象在動漫畫中也做了改變。相對於女性神職「可愛」的視覺形象，男性神職較注重的，是所謂的「帥氣」。動漫畫這種對於人物大量的「美少年化」、「美少女化」的描繪，所產生的神道神職人員其形象是賞心悅目的，容易引起觀眾群的共鳴與喜愛。



圖 4-2-1 人物美型化的神道神職人員。其中又以女性為大宗。

圖片來源：<http://www.komica.org>

不僅僅是神職人員，神道體系中的神靈、妖怪甚至是聖獸，也都被動漫畫創作者給予了一個被美化後的形象。除了將這些神道角色的外型帥氣美型化之外，近年來「萌」文化所流行、強調的「可愛」的創作方式，更使得這些神道體系中的要角形象，不再侷限於傳統的圖騰，而得以另一種可愛的形象呈現在觀眾眼前。而動漫畫藝術所擅長的「擬人化」的創作手法，更使得神靈有著更多的人性，也增加了其形象的親切感，其中一個明顯的例子便是「東方PROJECT」系列遊戲中，對於「因幡的白兔」（因幡の白兔）的描寫。在這一系列的遊戲中，這個在日本神話中所出現的聖兔，是以兩名「兔耳少女」的型態呈現，而這種可愛的形象，正好與今日日本動漫畫人物所流行的「獸耳」作一結合，也使得這兩個角色有一定的受歡迎度。



圖 4-2-2 漫畫中出現的「式神」，其形象已被可愛化。

圖片來源：《藍蘭島漂流記 5》



圖 4-2-3 於東方系列遊戲中出現的兩隻“因幡”以兔耳少女的形式呈現

圖片來源：www.komica.org

動漫畫所賦予神道的另一個形象，筆者將其定義為「魔幻性」。由於動漫畫可以無視於現實世界規則的制約，來創作劇情，因此神道教中許多平凡的法術，都被誇張化。例如所謂的「驅魔」，在現實的神道當中可能只是一個平凡的儀式，然而在動漫畫的詮釋之下，往往會成為激烈的戰鬥，並且融入了許多的「特效」——如法術進行時產生的光影、雷電等，其所造成的視覺效果，與所謂的「魔法」相當相似。這種表現的手法，不僅僅增加了劇情及畫面的張力，同時也賦予了神道教其本身缺乏的娛樂性質。這些不同形象的混合，使得動漫畫中的神道其形象，遠比真實世界的神道來的豐富、來的吸引人，再加上其將現實世界所無法看到的神道體系（如神靈、妖怪等）圖像化、人性化，豐富了神道給人的觀感，使的神道呈現出一種充滿活力與想像力的形象。

真實神道的莊嚴肅穆，以及動漫神道的多彩多元，其形象的差異主要建立於兩者存在目的的不同。前者的身分為提供人們心靈依歸的宗教信仰，後者的身分則是提供娛樂的媒體。然而，正因為這中間的差異，使得動漫神道能夠帶給觀眾

某種新鮮感，進而使得其受到相當程度的歡迎。而這種線項鼓勵了動漫創作者，繼續創作與神道有關的作品，在這個過程中，真實神道與動漫神道的差異也越來越大，進而成為一個與真實神道迥然不同的文化體系。

五. 結論

神道教做為一個古老的宗教及思想，其影響早已深入日本人的生活及觀念，成為一個文化烙印。千百年來，日本人的世界觀、歷史觀與生活觀，與神道的關係都是相當密切的。然而，進入現代社會之後的日本，面對資本主義及西方文化的入侵之後，神道教在日本人生活中所扮演的角色已較過去為弱。但是不可否認的，神道教仍是日本傳統文化中最珍貴的一環之一。

動畫藝術雖發源於西方，但是日本人將其發揚光大後，已經成為日本的一項重要產業。其蓬勃的發展，甚至引起了日本政府本身的重視。而藉由這些動畫的輸出，日本文化也獲得了一個有效的傳播管道。在今日的日本社會，動畫的影響力已不可同日而語，甚至許多的社會現象都與動畫有密切相關。猶有甚者，今日日本的許多公私機關也開始大量運用具有知名度的動畫角色，來為自身做宣傳。除了在本國的影響之外，日本動畫也影響了其他的國家。除了亞洲各國之外，歐美甚至是中東國家也開始受其影響。例如英文單字“J a p a n i - m a t i o n”（日本動畫），便是因為日本動畫的醒目表現而衍生出的單字。

神道與動畫藝術雖然在年代上相差甚遠，然而卻在近年來做了一個結合，這是一個相當值得注意的現象。其意義是深遠而廣泛的。這兩者的結合，可視為一個傳統文化轉型的歷程。本來身為傳統文化一環的神道，藉由動畫這種嶄新的視覺媒介，以另一種形式重新塑造出自身的樣貌，是一個我們都值得注意的文化現象。其中所包含的，不僅僅只是文化的傳承性，一個文化從轉型、進而成長、分支的過程，也能從神道與動畫結合的過程中得到印證。

由於動畫所具有的獨特藝術性，使得神道不僅僅是被白描，也能以各種型態呈現於觀眾眼前，這是許多傳統的藝術媒介很少去做到的。不僅僅是兼具文化的傳播與傳承，動畫同時使得神道信仰開始具有其娛樂性與商業性，進而從真實世界的神道體系中獨立出來，發展出屬於自己獨特的文化，這是所有人有目共睹的。動畫藉由其獨特的魅力將神道體系動漫化，類似的實例於日本動漫圈中不勝枚舉，如日本傳統的「武士」，在日本動畫中的形象也是多樣的，與傳統有所差異。藉由這些變體文化的結合，所架構出的，是一個不同於真實的日本文化體系。而此文化體系藉由動畫易於傳播、表達的特性，影響了日本本國以及世界各國對於日本文化的觀感。

今日許多國家所面對的，是一波波全球化與資本化的浪潮，如何在這波衝擊中保有自己文化的獨特性及傳承性，是許多國家所努力的課題。筆者認為，文化在新時代的傳承最可靠的方法，便是「有效轉型」，這一點在今日的日本是相當成功的。藉由將傳統文化包裝化、精緻化，日本人將自身文化與資本主義接軌，進

而在創造商機的同時，向全世界做日本文化的輸出，這是相當難能可貴的。而此篇論文所討論的，神道與動漫的結合，也正是這一波「文化轉型」的一環。由於今日動漫相關市場規模的日益擴大，動漫畫的文化影響力也開始快速增加，甚至在某種意義上開始成為新興的大眾傳播媒體。然而，因為與市場環境息息相關，動漫畫也受到相當濃厚的資本主義影響。從各種實例可以看到，動漫畫與神道教的結合，有一定資本主義的色彩存在。如同本論文前幾章所提及的，市場的需求往往會影響創作者的創作模式，動漫畫中許多全新的神道形象，有許多都是市場需求之下的產物。所以，雖然神道教界由動漫畫而得到了全新的傳播機會，其形象卻也因此而遭到變形，進而影響了外人對於神道教的印象。

神道與動漫畫的結合過程，也是一個值得省思的問題。縱使因為動漫畫的關係，使得神道信仰得到了另一種形式的重視與歡迎，然而，這種重視與歡迎所針對的，已經與過去日本民眾對於神道所抱持的虔敬心態有很大的不同。這一切的形成，與上一段提到的「資本主義」有相當大的關係。當神道藉由動漫畫轉型時，動漫畫所具有的市場取向性，開始將神道教「商品化」；於是，神道教有一部份被轉化成觀眾所想要看到的形式，進而與神道信仰的原意有所脫節，甚至衝突。其所造成的影響是值得省思的。的確，文化轉型對於一個傳統文化的傳承是有利的，然而卻也因此有過度商業化的風險存在。許多動漫畫中的神道有極大的一部份成為杜撰，而非取材自真實的神道，使得神道文化流於表象化與膚淺化，使得神道文化被市場消費與利用。對於一個文化的內涵，其傷害性是存在的。一個傳統文化的成形，所依賴的是長時間經驗與共同印象的累積。今日動漫畫造成的神道形象的改變，對於這項傳統文化的影響，是值得警惕與注意的。

很明顯的，神道教與動漫的結合過程還在持續，其推力是多面向且複雜的。除了市場環境之外，動漫畫創作業界的結構與閱聽者的關係，也是造成此一現象的原動力。不僅僅是專業的動漫創作者，業餘的同人誌作家，甚而是動漫畫作品的閱聽者，都在共同創造一個全新的神道。這個過程已經不僅僅是傳統文化與當代流行藝術的融合，同時也是一個文化再造的過程。觀眾的需求造成了市場的環境，市場的環境影響了創作者對於作品的創作模式，而這些新的作品又影響、改變了觀眾對於神道的觀感，並且在這些新的觀感中建立了新的需求。隨著這一系列的過程反覆循環，神道體系也一再地改變其形象，使得動漫畫的神道體系逐漸改變與更新。這個過程不是過去式，也不是未來式，而是進行式。一個文化是會隨著時代的演進而改變，神道教因動漫畫而被賦予的新意義，也正是這個改變的一環。其所象徵的，是一個眾人所推動的文化演進。由於文化為人所創，隨著時代的演進、需求的改變，文化也因人而不斷地變化其樣貌，這正是文化得以不斷演進的原因。而神道與動漫的結合，以及從其之中所產生的新文化，可做為筆者對於此一論點的實證。

今日大眾對於文化轉型的方向與做法是眾說紛紜的，如何在新與舊之間取得一個平衡，是相當重要的課題。神道教與動漫畫結合的過程中所產生的利與弊，是值得我們去學習與探討的。無論是與新興的藝術表現手法結合，或是利用市場環境將文化精緻化與商品化，文化的傳承與轉型在全球化的社會中，都是相當重要的課題。藉由日本動漫畫與神道教的融合的實例，我們或許能從中學習新舊文化融合轉型的經驗，並且避免其弊端的產生，從而找出適合自身文化發展的道路。

參考文獻



一. 書籍：

- 阿部正路，1990，《神道がよくわかる本》，東京：PHP 研究所。
- 中山太郎，1930，《日本巫女史》，東京：大岡山書店。
- 野村総合研究所，江裕真譯，2006，《オタク市場の研究》，臺北，城邦文化事業股份有限公司。
- 齊藤良一等，2001，《ロマンアルバム 千と千尋の神隠し》，東京，株式會社 徳間書店。

二. 期刊論文：

- 蔡錦堂，2001，〈日本治台時期的神道教與神社建造〉，《宜蘭文獻雜誌》，第50期，頁4-8。
- 陳伯拯，2001，〈以符號學觀點分析動畫角色圖象的象徵性〉

三. 網路：

- KOMICA
- <http://www.komica.org/>
- 日本維基百科
- 巫女：
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%AB%E5%A5%B3#.E3.82.B5.E3.83.96.E3.82.AB.E3.83.AB.E3.83.81.E3.83.A3.E3.83.BC.E3.81.AB.E3.81.8A.E3.81.91.E3.82.8B.E5.B7.AB.E5.A5.B3>
- うる星やつら：
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%86%E3%82%8B%E6%98%9F%E3%82%84%E3%81%A4%E3%82%89>
- 奇々怪界：
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%A5%87%E3%80%85%E6%80%AA%E7%95%8C>
- あしや人形感謝祭実行委員会ホームページ：
<http://ashiya.or.jp/dolls/>
-  和 (巫女) 
<http://www.nagomiko.net/>

--古裝束地遊宴～平安時代和服解説～

<http://61.64.88.245/kimono/souzoku.htm>

四. 動畫作品:

--京都アニメーション，2005，《AIR》

--STUDIO DEEN，2006，《ひぐらひのなく頃に》

--すたちゃ，2002，《朝霧の巫女》

--ティー・エヌ・ケー，2004，《神無月の巫女》

--SUNRISE，2000，《犬夜叉》

--京都アニメーション，2007，《らき☆すた》

--京都アニメーション，2006，《KANON》

--ブレインズ・ベース，2005，《かみちゅ!》

--Studio Ghibli，《千と千尋の神隠し》

五. 漫畫作品:

--藤代健，李嘉箴譯，2005，《藍蘭島漂流記》，東立出版社有限公司

--宮下未紀，黃傑妮譯，2005，《秋葉原元氣女僕大進擊》，臺灣角川股份有限公司