

第一章 緒論

本章旨在闡述本論文之研究動機與背景、研究目的與問題、預期貢獻、名詞解釋及研究範圍與限制，共分五節詳述之。

第一節 研究動機與背景

曾幾何時，年少時躲在棉被窩裡享受偷看快感、難登大雅之堂的尪仔冊，到了二十一世紀的今日，已悄然佔據圖書館書庫的一隅，甚或設置專室典藏閱覽之，屬於流行文化一環的漫畫文化其重要性可見一斑。葉乃靜教授歸納出漫畫具備的功能，包含：促進人際關係、無聊打發時間、休閒娛樂、啟發、學習。就藝術創作者而言，是從創作的型態界定漫畫，著重的是圖像的繪製技巧；對研究者而言，從媒介功能闡述漫畫休閒、娛樂的本質；至於一般讀者注意到的是漫畫的娛樂效果[1]。漫畫就像其他媒體一樣，會反映社會現況，呈現社會階層結構、不同階層的生活形態、社會價值觀，其重要性和影響力是不容忽視的[2]。

本論文以漫畫為主題，構思設計漫畫圖鑑資料(Illustrated Handbook)，期望發展成為漫畫數位典藏的創意加值應用之一[3]。圖鑑是坊間通用的出版品形式之一，也是圖書館中常見的館藏類型。類似漫畫之類的圖像性質出版品，非常適合以圖鑑資料方式來呈現表達，並可獲致畫龍點睛之效果。研究者從交通大學漫畫研究中心所蒐集之漫畫研究資料中，選定知名鄉土漫畫家劉興欽先生家喻戶曉的兩部作品「阿三哥大孀婆遊台北」、「阿三哥大孀婆遊寶島」作為原始素材，這兩部作品可視為描述台灣五、六十年代當時景點名勝、名產小吃、文化特色的一幅寫實旅遊風情畫。研究者使用主題地圖(Topic Maps)的作法來處理漫畫中無組織且錯綜複雜的資訊，將其內容有系統地抽離出人、事、地、物的主題，然後，將這些主題串連形成關聯，整合分析後，以落實在線上漫畫圖鑑的建構上，提供漫畫愛好者在漫畫閱讀上的另一種選擇。

詮釋資料(Metadata)的設計與建置是屬於基礎底層的資訊組織工作，建置的知識內容與相關資源可靈活運用於圖鑑的展現上，呈現出圖文並茂的內容訴求。藏品數位化不僅限於藏品形式的數位化，凡是與藏品相關的所知，包括資料、知識、情感、信心、創意都可數位化，因為利用表現系統(如語言、藝術、記號等使用的系統)表現的所知，也是藏品，也具有形式。是故，完整的數位化，除了藏品本身的形式外，還應包含該藏品相關的所知[4]。漫畫圖鑑傳達的典藏內容訊息和數位化漫畫之間相關交錯的應用資訊，透過良好的詮釋資料設計，將提供使用者需要的重要資訊。本研究主旨是從歸納專家學者寶貴意見以及系統設計者角度，思考使用者需求與資訊屬性，同時也考慮到資訊系統之間的互通性，研擬出一套適合漫畫圖鑑之詮釋資料格式。

第二節 研究目的與問題



一般數位化工作分為形式(外觀)的數位化、背景資料的數位化與內容的數位化等三個層次[5]。為完整表達漫畫作品獨具之圖像魅力的特質，在漫畫圖鑑的設計上，本研究從對漫畫資料的瞭解以及資料著錄項目著手，期望做到內容的數位化，亦即漫畫作品相關所知(含知識)的整理和再現。目的是達到數位化工作中第三層次「內容數位化」的任務，以符合數位化應有的深度和廣度，並做到有效地控制資訊與提供高品質資訊。因此，本研究之目的為：

1. 漫畫作品相關所知(含知識)的組織與整理：以詮釋資料為探討核心，參考「中文詮釋資料交換格式」(Metadata Interchange for Chinese Information，簡稱MICI-DC)、行政院文化建設委員會(以下簡稱文建會)「國家文化資料庫詮釋資料」制定的「漫畫作品詮釋資料」格式 1.0 版，擷取其中優點，制定出適用於詮釋漫畫的格式。
2. 以本研究設計的漫畫詮釋資料格式和建構的內容訊息為基礎，運用主題地圖實作漫畫圖鑑的設計。

根據研究目的，本論文的研究問題為：

1. 目前國內外是否已有國際共同遵循的漫畫詮釋資料標準？既存漫畫詮釋資料之著錄格式與欄位規範，是否適用於本研究的漫畫圖鑑？
2. 從使用者需求、資訊屬性以及資訊系統間互通性等角度來看，漫畫詮釋資料格式之設計該具備那些內涵？
3. 在漫畫圖鑑的實作上，圖鑑的架構與功能應包含那些要項？漫畫圖鑑的製作者可透過那些管道與方式蒐集到所需的內容題材？

第三節 預期貢獻

本研究預期的貢獻有三，分述如下：

1. 制定出一套通用在漫畫圖鑑設計上之詮釋資料著錄格式與欄位規範，提供進行相關實作或研究者參考使用。
2. 以建立的詮釋資料內容資源為基礎，運用主題地圖的概念，落實在建構線上圖鑑的應用。
3. 提出規劃實體圖鑑的內容編排與架構。

第四節 名詞解釋

1.4.1 詮釋資料

詮釋資料是敘述資源屬性的資料，最為人普遍接受的解釋是「有關資料的資料」(Data about data)。「結構性」是詮釋資料最重要的概念，因此可進一步將詮釋資料定義為「Structured data about data」，強調其運用欄位化的格式來描述藏品的特性，若是全文文字，在系統中也會用標示(Markup)技術來處理，將非結構性的全文資料轉為結構性的資料[6]。

除此以外，尚有：「Data describes other data」 [7]、「Additional information that is necessary for data to be useful」 [8]、「Information about the data that helps in optimization and management of that data」 [9]、「Information about information」 [10] 等廣狹不一的定義。

簡言之，詮釋資料是對藏品資料屬性的一組描述，目的在促進資料系統中對資料之檢索、管理、與分析[11]。其原文為Metadata，而國內多譯為「元資料」、「詮釋資料」、「後設資料」、「超資料」等不同辭彙[12][13]。

1.4.2 圖鑑

由於圖鑑是本論文所研究的對象，因此，針對圖鑑的定義、特徵與功用扼要說明如下[14]：

1. 圖鑑定義：針對特定主題，彙整圖像，加上文字說明，並按一定方法分類編輯，以協助讀者對實物或文物增強認識、加深理解。圖鑑是一種以圖文並茂的印刷形式提供學科研究、典藏欣賞之圖書形式，若包含主題較多且廣，便成為內容豐富的百科全書。
2. 圖鑑特徵：敘事清晰、條目分明，通常具有詳盡的繁例說明、明確的分類及索引，使用者可以方便取閱並快速地查詢。
3. 圖鑑功用：用圖文並茂的形式提供學科研究、典藏欣賞；讓使用者能輕易認識基本的知識，並輕鬆地達到學習效果。

第五節 研究範圍與限制

本論文研究有如下敘述之範圍與限制：

1. 在詮釋資料相關的研究方面，主要核心是放在以系統化的方式組織整理並歸納相關理論背景，並自行開發制定出一套格式與準則；涉及的相關技

術，例如XML、XTM，僅作基本概念上之陳述，並不深入至程式的撰寫；

2. 文獻探討以中、英文文獻為主，其他語文則不列入。



第二章 文獻探討

本章針對與本研究密切相關的文獻進行探討。漫畫詮釋資料和圖鑑設計，可視為漫畫數位典藏之一環，而漫畫數位典藏是文化數位典藏的項目之一，因此，首先歸納目前國內數位典藏的重要計畫，並就其中兩大計畫，國科會「數位典藏國家型科技計畫」與文建會「國家文化資料庫」加以比較。之後，瞭解都柏林核心集，並且分別從使用者需求、藏品特質與屬性、以及資訊系統之間的互通性三個議題探討詮釋資料格式之設計。接著，則分別介紹，包括與設計漫畫詮釋資料格式有關之漫畫的定義與特質研究，以及實作漫畫圖鑑有關的主題地圖。

最後，在漫畫圖鑑的規劃方面，選定了坊間三種線上圖鑑與實體圖鑑加以比較分析，綜合歸納的功能可作為實作設計時的參考。

第一節 台灣地區文化數位化實作計畫

文化數位典藏之目的在於提供台灣文化整體的面向、數位內容產業高品質且完整的文化素材。從 1998 年起，國科會與其他相關機構，在推動數位典藏的工作上不遺餘力，各項珍貴藏品數位化的計畫，更是成果斐然。在台灣數位典藏相關的重要計畫[15]，整理如圖 2-1，目前仍在進行中的是國科會「數位典藏國家型科技計畫」與文建會「國家文化資料庫」，這兩項大型計畫有許多異同點，比較整理的結果見表 2-1。



圖 2-1:數位典藏重要計畫(研究者自行整理)

表 2-1:「數位典藏國家型科技計畫」與「國家文化資料庫」異同點比較

項目 \ 計畫名稱	數位典藏國家型科技計畫	國家文化資料庫
詮釋資料	有	有
主題類別	考古、金石拓片、器物與書畫、善本古籍、搖測影像、人類學、地圖、地質、新聞、語言，共十大類	老照片類、美術類、音樂類、戲劇類、舞蹈類、漫畫類、文學類、建築類、電影類、古地圖類、器物類、報紙類、漢詩類、古文書類、新聞電影影像類，共十五大類
藏品性質	國家級典藏	地方文物藝術收藏
計畫導向	博物館專業管理導向	全國文化整合導向
原始資料	集中數個機構	分散
資訊能力	強	弱
建置方式	分散	分散
管理使用方式	分散	集中
參與機會	較少	較多

資料來源：<http://www.ndap.org.tw/>[16]；<http://nrch.cca.gov.tw/ccahome/>[17]；項潔，「台灣數位典藏資源」，2005年第十三屆台北國際書展網際網路、知識與圖書館研討會，[32-74頁]，台北，民國94年2月16日[18]

第二節 漫畫相關詮釋資料

本節概略說明 1995 年 3 月由國際圖書館電腦中心 (Online Computer Library Center, 簡稱 OCLC) 和國家高速電腦應用中心 (National Center for Supercomputing Applications, 簡稱 NCSA) 所聯合贊助的研討會 (OCLC/NCSA Metadata Workshop) 研擬的都柏林詮釋資料核心集 [19][20][21]、1997 年 3 月在「台大電子圖書館與博物館計畫」(NTUDL/M) 中成立了「詮釋資料研究群」研究的「中文詮釋資料交換格式」 [22][23]、2003 年 9 月 3 日文建會所制定的「國家文化資料庫詮釋資料格式」中的「漫畫作品詮釋資料格式」 [24]。

1. 都柏林核心集 [25][26][27][28][29]

DC 是在第一屆 OCLC/NCSA Metadata Workshop 研究會中，經由五十二位來自圖書館、電腦和網路方面的專家學者共同討論研擬的產物，原來的用意專為描述網路電子資源所設計的詮釋資料格式，目的為輔助跨領域網路資源的搜尋與檢索。相較於長久以來圖書館所使用嚴謹複雜、深奧難懂的 MARC 著錄格式，DC 簡易化的描述資料方法，顯然較容易受到專業人士的歡迎與接受。不僅如此，博物館界、圖書館界、政府機關與商業團體的也同樣關注並引起廣大響應。因此 DC 工作小組邀聚各界學者專家，探討如何在 DC 上，發展跨學界的國際共識。由於對於跨領域資源搜尋問題的關注，使得後來都柏林詮釋資料組織 (Dublin Core Metadata Initiative, 簡稱 DCMI)。DCMI 研討會參與者持續增加，都柏林核心描述集的十五個欄位就是學科整合與國際共識的結果。截至 2000 年 6 月止，DC 已有二十幾種語文譯本，也被 CEN/ISSS (European Committee for Standardization / Information Society Standardization) 所接受，並被記錄為兩份網際網路 RFCs (Requests for 8-1.1comments) 文件，此外也出現在 W3C (WWW Consortium) 及 Z39.50 標準中。就 DC 各國參與的情形、特色、設計原則、架構、優勢、簡明 XML DTD

格式，說明如下：

- (1) 各國參與的情形：參與並推廣 DC 的國家遍及世界，共有 20 多個國家。
- (2) 特色：DC 具有意義明確、簡單、彈性、最小規模、網路上的標準等五種特色。
- (3) 設計原則：DC 在設計上所秉持的六個原則是：內在本質原則 (Intrinsicity)—只描述跟作品內容和實體相關的特質；易擴展原則 (Extensibility)—允許地區性資料以特定規範的方式出現，也應保持易擴充和相容力的特性；語法獨立性原則 (Syntax-independence)—按照 SGML (Standard Generalized Markup Language)、DTD (Document Type Definition) 的要求來記載描述，並不因語文、文化、學科的不同，而有不同的著錄語法；無必備欄位原則 (Optionality)—並非所有資料項都是必備欄位，可以選擇使用而非強迫性全盤使用，以維持其彈性；可重複原則 (Repeatability)—除非特別的限制，否則，所有欄位均可重複使用，並非只能使用一次；可變更性原則 (Modifiability)—DC 的修飾語 (Qualified Dublin Core) 的詮釋資料定義了著錄架構、控制詞彙、或是表示出詮釋資料的欄位值是複合的 (compound) 或是結構的 (structured)。修飾語應用了其他的資訊，以提高詮釋資料的精確度。例如，日期可以進而細分為最後修改日期、出版日期，並以特定的著錄方式著錄，以免產生模稜兩可的解釋。

在中央研究院實作經驗中，發現了第七大原則—連鎖 (Concatenation)，此原則係指不同元素間可以聯合串接使用，並達成類似副元素或限定詞的功能[30]。
- (4) 架構：1995 年起，DC 只有十三個欄位，至 1996 年第三次會議時，

又擴增了簡述(Description)和權限範圍(Rights)等兩個欄位。詮釋資料的設計包括語意及語法設計二部份，為顧及各類資料之特色與屬性，各學科領域會就資料特性及使用需求個別設計詮釋資料格式，但也為使各類詮釋資料格式得以互通(Interoperability)，採用 DC 的十五個欄位做為詮釋資料之核心欄位。DC 基本的十五個欄位名稱是：題名(Title)、創作者(Creator)、主題和關鍵詞(Subject)、簡述(Description)、出版者(Publisher)、貢獻者(Contributor)、日期(Date)、資源類型(Type)、資料格式(Format)、辨識資料(Identifier)、來源(Source)、語文(Language)、關連(Relation)、時空涵蓋範圍(Coverage)、權限範圍(Rights)等。

- (5) 優勢：DC 的優勢是簡單易用，若能推廣成為標準，具備跨領域的語意共通性後，就能進行跨領域的資訊交換。DC 的簡易性有其優點也有其缺點，由於其簡易性，因而降低描述資料的成本並增進資訊的互通性，但相對的，也因其簡易性，而無法支援複雜且語意豐富的詮釋資料架構。都柏林核心集也在到底是要提供語意豐富的資訊或要增加資訊的可見度中做取捨。不過都林核心集鼓勵將複雜的詮釋資料架構組合到都柏林核心集中，以彌補此難以兩全的缺失。語意豐富的詮釋資料格式為了轉出或為了跨領域的資訊查尋也可以對映到都柏林核心集。換言之，簡單的 DC 記錄可以做為建立複雜的詮釋資料之基礎。

- (6) DC 的簡明 XML DTD 格式，如圖 2-2

```
<!ELEMENT simpleDC
(title*, creator*, subject*, description*, publisher*, contributor*, date*, type*, format*,
identifier*, source*, language*, relation*, coverage*, rights*)>
<!--1 ELEMENT 題名(#PCDATA) -->
<!ELEMENT title (#PCDATA) >

<!--2 ELEMENT 創作者(#PCDATA) -->
<!ELEMENT creator (#PCDATA) >

<!--3 ELEMENT 主題和關鍵詞(#PCDATA) -->
<!ELEMENT subject (#PCDATA) >

<!--4 ELEMENT 簡述(#PCDATA) -->
<!ELEMENT description (#PCDATA) >

<!--5 ELEMENT 出版者(#PCDATA) -->
<!ELEMENT publisher (#PCDATA) >

<!--6 ELEMENT 貢獻者(#PCDATA) -->
<!ELEMENT contributor (#PCDATA)>

<!--7 ELEMENT 日期(#PCDATA) -->
<!ELEMENT date (#PCDATA) >

<!--8 ELEMENT 資源類型(#PCDATA) -->
<!ELEMENT type (#PCDATA) >

<!--9 ELEMENT 資料格式(#PCDATA) -->
<!ELEMENT format (#PCDATA) >

<!--10 ELEMENT 識別碼(#PCDATA) -->
<!ELEMENT identifier (#PCDATA) >

<!--11 ELEMENT 來源(#PCDATA) -->
<!ELEMENT source (#PCDATA) >

<!--12 ELEMENT 語文(#PCDATA) -->
<!ELEMENT language (#PCDATA) >

<!--13 ELEMENT 關連(#PCDATA) -->
<!ELEMENT relation (#PCDATA) >

<!--14 ELEMENT 時空涵蓋範圍(#PCDATA) -->
<!ELEMENT coverage (#PCDATA) >
```

```
<!--15 ELEMENT 權限管理(#PCDATA) -->
<!ELEMENT rights (#PCDATA) >
<!-- End of simpleDC XML DTD --> ]>
```

圖 2-2: 都柏林詮釋資料簡明 XML DTD 格式

此外，為了符合使用者的不同需要，仍然維持了相當的延展性及可變性，能夠記錄架構、並描述較為複雜的語意，可以做為各種詮釋資料之擴充發展基礎。基於國際的共識，DC定義了在網際網路的作業環境中，描述資源的基本資訊。換言之，DC只是一套最小核心資料項，必須擁有一個機制與現存的其他較完整描述格式，進行資料的對照以及轉換，例如Dublin Core與USMARC，或是Dubin Core與其他詮釋資料格式之間的交換，相關的連結與對應問題，都要列入考慮，所以，DC也做為不同詮釋資料間的交換欄位。

2. 中文詮釋資料交換格式

由於文化及藏品性質的差異，目前現存的詮釋資料無法完全滿足於中文特藏，因此有必要積極從事中文詮釋資料的研究，這也是「詮釋資料研究群」成立的主要目標。「詮釋資料研究群」研究「中文詮釋資料交換格式」乃以DC十五個基本欄位為主要的架構。為了描述文化遺產豐富的屬性、更精確表達描述藏品的語意，「中文詮釋資料交換格式」按照藏品類型特色，在相關欄位下，搭配欄位修飾語（Element Qualifier）的使用，不僅可以擴大其應用的範圍，同時也具有國際性。以DC為基礎並加上自行定義的欄位修飾語的詮釋資料格式稱之為MICI-DC[31]。

3. 文建會的漫畫作品詮釋資料格式

國家文化資料庫詮釋資料格式依據DC為基礎，再加延伸，目前依主題/形式分為十五類：老照片、美術、音樂、戲劇、舞蹈、漫畫、文學、建築、電影、古地圖、器物、報紙、漢詩、古文書、新聞。

為使各參與此項計畫之機構在執行典藏品詮釋著錄時，有所依循，以便未來資料之交換共享可以順利進行，文建會訂有各類之詮釋資料標準，讓

參與單位根據其典藏品之類別著錄詮釋資料內容。另外針對國家文化資料庫的需求，還提供人物權威、團體權威、地名權威、主題權威、時代權威等詮釋資料格式。

第三節 詮釋資料格式之設計

關於詮釋資料格式在設計時的相關議題，曾有專家學者提出從潛在使用者資訊需求與資訊尋求行為、藏品特質與屬性、以及資訊系統之間的互通性這三個方向進行[32][33]。本節就這三個設計原則整理於後：

1. 使用者資訊需求與資訊尋求行為

對於使用者資訊需求與資訊尋求行為的議題，需要進行大規模使用者資訊需求研究與調查，實際瞭解潛在使用者的資訊需求後，以便系統設計者決定何者為檢索點，哪些欄位為必備欄，哪些欄位為非必備欄。礙於時間與人力等諸多因素限制，本研究不針對漫畫愛好者進行使用者資訊需求研究與調查，而從系統設計者的角度、文獻所得、訪談學科內容專家來設計詮釋資料格式，以滿足使用者基本的資訊需求。本研究所考慮的項目是，主要服務的對象、主要服務對象如何檢索資訊、使用者希望瞭解哪些與漫畫有關的資訊、系統提供的資訊將如何被使用；在考慮主要使用者的同時，潛在的使用者需求也是有其必要的。例如，在設計漫畫詮釋資料時，期望在使用者操作介面呈現上，能夠提供使用者簡易基本的瀏覽與檢索功能；在內容的呈現上，希望能讓使用者獲得漫畫作品與其相關人、事、地、物主題的知識。

陳雪華等教授認為，基本的數位化系統，從使用者的角度而言，應包含的功能主要有查詢、瀏覽及其他相關網路資源連結。以目前的檢索技術而言，提供查詢的方法不外為：全文檢索或欄位查詢。全文檢索可以不必對資料做描述，但檢索效能較差，對於無文字的影像、聲音或視訊資料而言，全文檢索技術也

無法派上用場，所以，以人工描述詮釋資料，將藏品中重要資訊標示說明，建立欄位化的書目資料，有助於使用者在檢索資訊上的可及性[34][35]。

若考慮單一藏品資料類型時，制定詮釋資料時必須確認使用群並進行使用群調查，並尋求該主題之學科專家與使用者研究專家之意見，方能滿足使用者需求。此外，分散式資訊的整合檢索在網路環境中是一個非常重要的課題，Z39.50、START (The Stanford Protocol for Internet Retrieval and Search)等即屬此類的標準，共通的檢索介面是使用者的心聲[36]。

2. 藏品特質與屬性

在制訂詮釋資料格式時，藏品特質與屬性的要素亦不容忽視。要瞭解藏品特質與屬性，可以透過相關領域的文獻閱讀、探討與分析，參考國內外相關領域的詮釋資料制訂規範，進行使用者群的調查研究，並可從該藏品所屬的領域之內容知識專家獲得相關的學科知識。唯有充分瞭解藏品特質與屬性，才能制訂出充分描述藏品的詮釋資料格式，以確保著錄品質與要求。

要充分瞭解藏品特質與屬性就要進行初步的內涵分析，相關工作包含訂定最小藏品單元與群組關係、欄位群組化、欄位結構化、欄位多值設計等，下面就每項工作說明其進行方法。

首先，訂定最小藏品單元與群組關係是為了確認單一資料的藏品單元，並釐清它與其他藏品之間的群組關係。例如，以中研院民族所台灣原住民文物計畫中的文物套件為例[37]，以兩件或兩件以上的文物構成有意義的整套，每件文物單獨著錄，並互相參照，以下用「服飾」為範例來說明群組關係，如表2-2。這個例子指明，單一藏品文物1--泰雅族女子上衣、單一藏品文物2--泰雅族女子腰群、套件—服飾，三者之間的群組關係。

表 2-2:最小藏品單元與群組關係—服飾範例

欄位名稱 文物	物件名稱	分類編號	相關藏品套件描述
文物1	泰雅族女子上衣	10020	屬於泰雅族女子服飾，另有 同套腰群10021
文物2	泰雅族女子腰群	10021	屬於泰雅族女子服飾，另有 同套上衣10020

欄位群組化就是分類的工作，方法是瀏覽整份表單，將性質相類似的欄位歸成一類，並另設一個新欄位將其放入。例如，中研院民族所台灣原住民文物計畫中[38]，原本分別著錄的採集者、採集地點、採集時間等三個性質相似的欄位，可將這三個欄位歸類在採集紀錄之下，於是，在欄位名稱之下細分歸類成採集紀錄—採集者、地點、時間。這樣一來，性質相同或類似的欄位可以被集中，欄位更具結構化與整合性，有助於著錄與介面瀏覽。

欄位結構化的方法是將欄位群中一再重複的特質抽出，獨立為一欄位，並考慮設計為代碼表的方式著錄之。例如原本有一欄位—「品名」分別各自著錄成中文品名、英文品名、原品名等，重新歸類設計成欄位—「品名」—「類別代碼」：(品名/中文品名/英文品名/原品名…)。如此一來，欄位結構比較簡潔，具修改更新、擴充延展的彈性。

欄位多值設計的意思是該欄位可以重複著錄，設計原則適用單一欄位多值、整組欄位多值、單一與整組欄位多值。多值的設計允許一個欄位填入一個以上的著錄內容，避免同樣的欄位重複設計[39]。

3. 資訊系統之間的互通性

就單一領域單一類型資料的數位典藏工作而言，個人或個別的單位組織要想收集齊全所有的典藏資料是件很不容易的事，因此，透過數位典藏資料交換的方式，是擴充數位典藏內容的重要手段。此外，促成典藏單位間典藏資料的互換與共享，建立詮釋資料之標準及互通機制，是絕對必要的，而要達成此一目的，相關標準的採用是非常重要的。

在各方學者與組織團體的努力下，國際上已有多種標準之詮釋資料格式。許多學者也從各種不同的面向，將這些標準之詮釋資料加以分類，例如：

根據 Lorcan Dempsey 與 Rachel Heery 的研究報告將詮釋資料依其結構性、完整性與專業性分為非結構化資料描述格式（如 Lycos、Yahoo）、結構化資料描述格式（如 Dublin Core），與完整性的資源描述格式（如 EAD、CSDGM、CIMI）三種[40]。

國內陳雪華教授等則依詮釋資料適用的主題歸納為早已普遍使用（如 MARC、PICA）、描述科技文獻（如 BibTex、RFC1807、EELS、EEVL）、描述人文及社會科學資源（如 ICPSR SGML Codebook Initiative、TEI Headers）、描述政府資訊（如 GILS）、描述地理空間性資源（如 CSGDM/FGDC）、描述博物館藏品與檔案特藏（如 CIMI、CDWA、EAD）、描述大量網路資源（如 Dublin Core、IAFA/WHOIS++Templates、LDIF、SOIF、URCs）、其他（Warwick Framework）等八大類[41]。

國內黃純敏教授則將詮釋資料分成檔案全文（如 EAD、ISAD、TEI）、博物館典藏品（如 CDWA、CIMI）、地理空間資訊（如 FGDC's CSDGM、NGDF）、網路 WWW 資源（如 Dublin Core、IAFA）、共通性或跨學科領域的資訊（如 Dublin Core）、Metadata 的架構（如 RDF）、其他（如 GILS）[42]。

中央研究院數位典藏國家型計畫後設資料工作組（Metadata Architecture and Application Team，簡稱 MAAT）則依類型，將詮釋資料的應用分為三大類，彙整

國際上相關主題的詮釋資料參考資源，並提供主題計畫的應用典範，以做為使用者進行詮釋資料之分析規劃的參考規範[43]。第一類是一般性(如 Dublin Core)；第二類是學科導向，又細分為博物館(如 CDWA、SPECTRUM: the UK Museum Documentation Standard、VRA Core、The AMICO Data Specification、CIDOC CRM)、檔案館(如 EAD、TEI、MARC、ISAD(G)、RAD、MAD、APPM)、善本(MARC、TEI、EAD)、考古(MIDAS、AMICO、CIDOC)、語言/語料庫(OLACMS、TEI、Metadata Elements for Session Description、LDC Metadata)、地理空間資訊(CSDGM、ISO 19115:2003 Geographic information– Metadata、ADLGCS)、影音/多媒體(ECHO、MPEG -7、SMPTE、P/Mpta、SMEF-DM、Video Development Initiative (ViDe) User's Guide: Dublin Core Application Profile for Digital Video)、數位學習(IEEE LOM、CanCore、SCORM、IMS Learning Resource Meta -data Specification、ARIADNE Educational Metadata Recommendation)、生物多樣性(DwC、Species 2000 Data Standard、HISPID、ABCD Schema、UCMP)等九大類；第三類是權威控制，又細分為人名/團體(如MARC 21 Concise Format for Personal names Authority Data、CDWA Creator Identification、ISAAR (CPF) : International Standard Archival Authority Record for Corporate Bodies, Persons, and Families)、地名(如 ADL GCS、CDWA Place/Location Identification、MARC21 Concise Format for Geographic names Authority Data、TGN)。

雖然各家學者的分類方式互有差異，但對於現存詮釋資料標準的瞭解與應用提供了初步的認識。此外，各單位基於典藏與使用之任務不同，資訊系統之間的差異，可以各自保留所需的著錄項目，考慮人、事、時、地、物等因素外，亦可為各單位保留更大的著錄彈性與更豐富的研究空間，並且不能忽略資料典藏與應用的雙重目的。再透過對應關係轉為領域內共通的詮釋資料標準交換格式交換典藏資料，才可達到詮釋資料標準國際化的目標[44]。

至於詮釋資料的交換語言，目前發展中的數位圖書館系統不管用那一種詮

釋資料，其交換語言大多選用XML或SGML，尤其是XML語言可取SGML之長、補HTML之短，也是目前網際網路界極力推廣的語言。

第四節 漫畫的定義與特質

本節將從不同學者所提出關於漫畫的定義與特質，來了解漫畫廣義與狹義的定義。漫畫廣泛的定義可說是一種「涵蓋很廣的繪畫」，也有人稱為「浪漫的繪畫」[45]。

一九二四年細木原青在其著作「日本漫畫史」中定義漫畫為：相對於純正美術將美化其客體之執著作為最重要的意義，漫畫的第一要義乃在吸收人世的機微、穿透其實相，為表現第一要義，可不受拘束用種種不同的表現方法，相對於純正美術而言擁有了極大的自由[46][47]。

漫畫家張有為認為漫畫是[48]：

1. 一種以圖像為主，文字為輔的傳播載體，文字之外的圖像魅力，確實吸引人的注意力，屬於「藝術表現性」的獨立美學範疇。
2. 一種注重內容，不太注意形式，用一種簡略的筆劃描寫出意義深刻動人的一種現實藝術。

方成則以訊息表現的角度界定漫畫為：一種與其他繪畫有明顯不同的訊息表現方式。在其他繪畫中，技法佔有決定性的地位，技法掌握不好，就畫不出動人的作品來。漫畫則主要看構思，構思動人，即使畫得差些，欣賞者一般不大計較[49]。

洪德麟對漫畫的解讀是：所謂的漫畫，就是由線條組成的圖畫，它以誇張、變形、簡單的形貌，散發出趣味性的內涵與風采[50]。

金耀生認為漫畫為一種結合文字及圖像，並運用一連串圖像分格手法，類似電影剪接技術等的文藝創作品，俗稱為「第九藝術」[51]。

Lester認為漫畫是一種透過複雜的視覺和語文、象徵物在同一瞬間呈現角色人物

表情、態度的藝術[52]。

李衣雲等則認為：繪畫要素、故事要素與角色要素佔百分之二十以上的作品即為漫畫，以下的則為劇畫[53] [54] [55] [56]。

古采豔提到：漫畫的圖像魅力是利用誇張的手法和簡潔化的線條，捕捉人物或物體最重要的部分，以表達出各種造型和傳達情緒[57]。

漫畫史學家李闡認為漫畫是[58]：

1. 一種造型獨特誇張，隱含諷刺幽默，來表達意見，傳遞資訊，抒發情感，以達到娛樂、教育、宣傳、評論效果的繪畫藝術。
2. 簡單而注重意義的一種繪畫。

李闡等引用一九八四年十一月百科文化出版的「中文百科大辭典」，認為漫畫是一種含有諷刺幽默教育意義的遊戲書，筆法簡單，不拘形式，題材自由變換，寫人物時抓住其某些特點，用誇張或歪曲的手法表現，早期以幽默趣味為主。今也有不少專門描述刺激生動冒險故事，歷史小說，因其廣受歡迎，也成廣告利器[59] [60]。

「日本大辭典」對漫畫的解釋則是：用一種非常單純、輕妙的手法描繪出來，非常清純、滑稽的圖畫就是漫畫[61] [62]。

林志展對漫畫的看法是：含有諷刺、幽默、教育等意義的遊戲書；筆法簡單、不拘形式；題材範圍很廣，有些出於憑空想像，有些針對當前時事，而有些則擷取片段的人生，表達的內容有淺有深[63]。

漫畫創作本身從形式到內容、題材的選取因環境、媒體的變遷而有不同，蕭湘文從傳播觀點來定義漫畫是一種或簡或繁的圖像線條組合，藉由不同的組合形式與媒介傳播，傳達溝通的意義與目的[64]。

漫畫的特質歸納整理如下：可分為變形、誇張、精簡、諷刺、幽默、幻想、註記、現實、象徵等九大特質[65]。

綜合以上各家解釋，由於漫畫擁有介於印刷媒體與電子媒體之間的閱讀特性，藉著閱讀漫畫的經驗，讀者可享受翻閱書籍的閱讀樂趣，又可感受到近似電子媒體所呈現的視覺刺激。溝通、傳達訊息是漫畫的一項重要本質，漫畫的繪畫技法以簡略、誇張為主，目的在於以輕鬆的方式傳達訊息、反映社會，同時為了擁有更多的讀者，往往具有十足的娛樂效果。加上幽默有趣的內容呈現，可引起興趣並令人印象深刻，因此，漫畫被視為強而有力且影響力強大的傳播利器[66]。此外，漫畫是一種自由度極高、簡潔化的藝術表現形式。

第五節 主題地圖之定義、發展、基本概念與架構

2000年出版的國際標準組織ISO-IEC13250標準規範，提到主題地圖是運用相關技術來組織資訊與管理知識的方法，是一可用於組織繁複的資料之新穎且強有力工具[67]。

Topic Maps可譯作主題地圖，或是資訊主題地圖，本研究採用前者翻譯。主題地圖在知識表徵(Knowledge Representation)與資訊管理(Information Management)之間扮演著橋樑的聯繫角色，是一種類似語意網路的知識表徵模式，結合了傳統索引、圖書館學與人工智慧等領域的優點，在資訊世界中，有如GPS般提供定址與連結的功能，堪稱為資訊世界的GPS，可以有效地組織知識以利於探索、推理，解決大量無序資訊所帶來的問題。

4.3.1 主題地圖發展

主題地圖的發展，最早可追溯到1990年代初期，Davenport Group討論解決電腦文件交換的方法，發展出DocBook[68]，他們在廣泛使用DTDs管理SGML與XML文件時，所面臨到的一個難題便是如何將不同規格文件的索引整合在一起。當時提出發展一套整合不同索引的模式，這就是十年後，主題地圖的主題(Topics)、關聯(Associations)與資源指引(Occurrences)的濫觴[69]。

主題地圖的發展與 SGML 和 XML 息息相關，從圖 2-3 可看出其演變歷程。一方面 ISO Topic Maps 採用 HyTime 來定義其語法，而 HyTime 即是承襲 SGML 架構而來；另一方面，由於 SGML 太複雜導致 XML 的興起，而 XTM 便是主題地圖的 XML 版本，旨在簡化 ISO Topic Maps 並適用於網際網路。

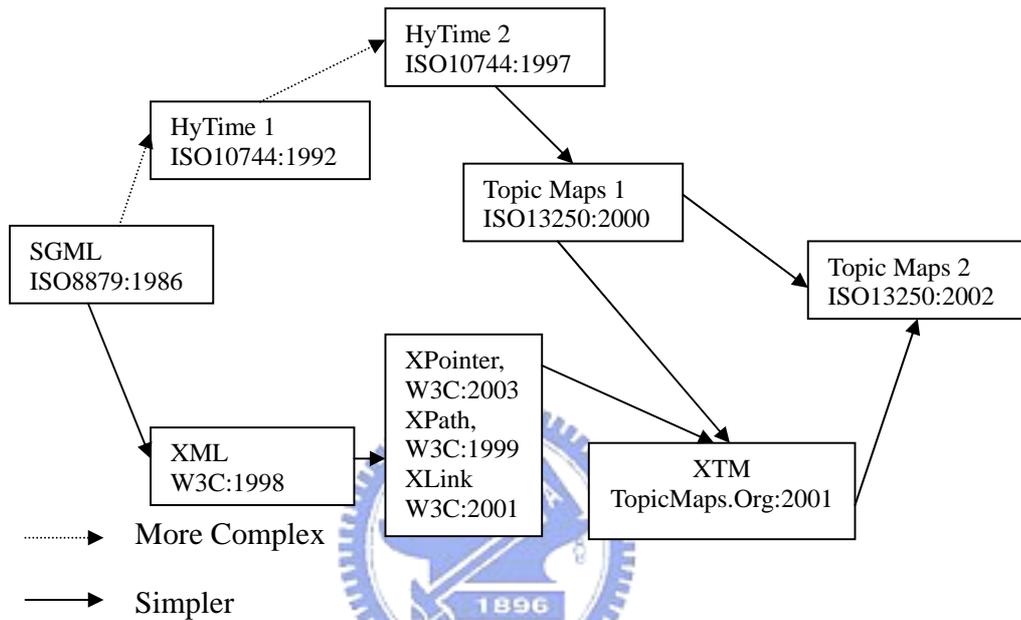


圖 2-3:主題地圖的演變歷程(研究者重新繪製)

資料來源:原圖-Biezunski,Michel:ed. by Park, Jack,Introduction to the Topic Maps Paradigm in XML Topic Maps,Addison-Wesley,Boston,2003,p.24.[70]

修訂圖-林信成，歐陽慧，歐陽崇榮，2003年資訊科技與圖書館學術研討會，229-253頁，台北淡水，民國92年5月29日[71]

4.3.2 主題地圖基本概念與架構

有人曾說，一本書沒有書後的索引就好比一個國家沒有地圖，於是，找尋目標的任務就會變得格外迂迴與困難重重。拜網路科技之賜，現實世界中，指引道路的GPS系統因運而生，同樣地，網路世界裡，主題地圖宛如網路資訊界的GPS，具有指引參照功能，幫助使用者不致迷失在茫茫網海中[72]。

主題地圖的基本概念是將資料做主題內容分析，找出可代表各資源之主題，並進一步定義出各主題之間的關係，加以串連形成關聯，以瞭解彼此間的關係及相對於該關係的角色，由此也可連接到與該主題相關的原始資訊，而形成一個關聯性的圖。主題地圖可以說是將主題、關連性及資源指引三者利用主題索引的概念，加上網路的特性加以結合，以發揮滾雪球的功效。所以，應用主題地圖處理知識基礎，能為整合網路資源，甚至是紙本所提供的資訊，創造虛擬的知識地圖[73]。

主題地圖的架構，簡單的說可分為TAO三部分：T 是Topics（主題），A是Associations（關聯），而O則是Occurrences（資源指引）。TAO以主題描述知識架構及其關聯性，主題則又可以被對應到其他主題或現實世界中的媒體物件，而資源指引則是指引到一個屬於該主題的可識別載體[74]，如圖2-4。

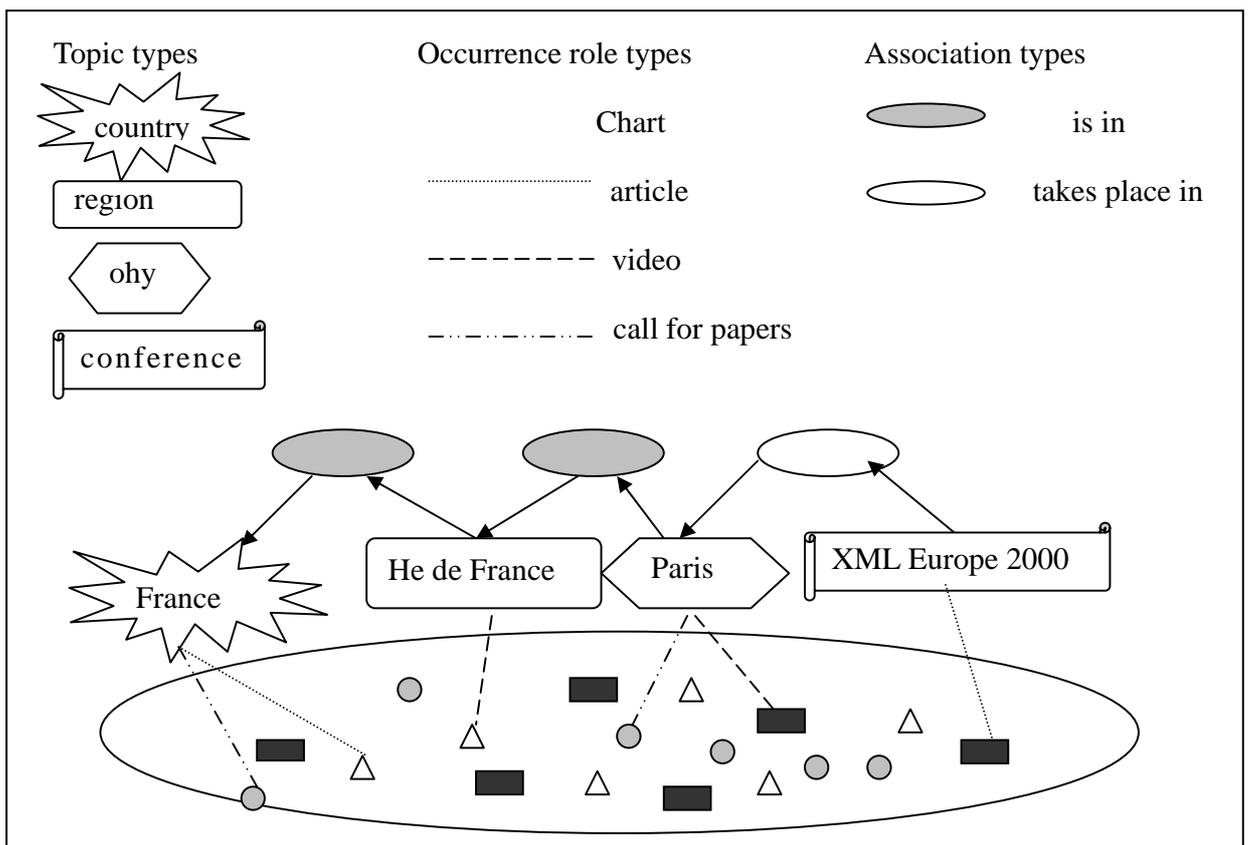


圖 2-4:Topic Basic Concept研究者重新繪製)

資料來源：Le Grand,Benedicte& Soto,Michel,Information management:topic maps visualization,<http://www.gca.org/papers/xml europe2000/pdf/s29-03.pdf>(Access Date:2005/4/25)[75]

茲將TAO 的含意說明如下：[\[76\]](#)[\[77\]](#)[\[78\]](#)[\[79\]](#)

1. T is for Topic （主題）

所謂一個Topic（主題）可以代表任何一種概念。將各種不同的資源，透過資源的主題內容分析，以找出可代表各資源之主題，即為T(Topic)的部分。就Topic這個詞而言，它是一個指向文件所包含元素的主題連結(Topic Link)。主題可以被歸類成群，稱為主題類型（Topic Types），換言之，主題類型就是主題所歸屬的類別，一個主題可以歸屬一個以上的主題類型，主題類型在主題地圖中也被認定為一個主題。

Topics 具有名稱(Names)、資源指引(Occurrences)和關聯性角色(Roles in Associations)三個特徵。第一個特徵是指主題必須具備明確肯定的名稱，在主題地圖標準中規定每一個主題至少包括一種以上如下所列舉的名稱：基本名稱(Base Name) (必備)、顯示名稱(Display Name) (非必備)、排序名稱(Sort Name) (非必備)。至於資源指引及關聯性角色則分述如下。

2. O is for Occurrence （資源指引）

每個 Topic 會指向一種以上和它有關的資訊，即將之連接到該資源所在之處，這是 O (Occurrence)的部分，這些資訊稱為主題的資源指引。資源指引可以由很多不同類型組成的，稱之為資源指引角色(Occurrence Role)與資源指引角色類型(Occurrence Role Type)。

3. A is for Association （關聯性）

各個主題之間的關係加以串連即形成關聯，此為 A(Association)的部分。關聯性用來描述主題之間的關係，主題地圖標準中稱之為主題關聯(Topic Association)(見圖 2-5)。主題關聯連結兩個以上的主題，根據不同的關係，關聯亦可歸類成多種的關聯類型(Association Type)，每個主題在每個關聯中扮演一個角色，稱之為關聯角色(Association Role)。

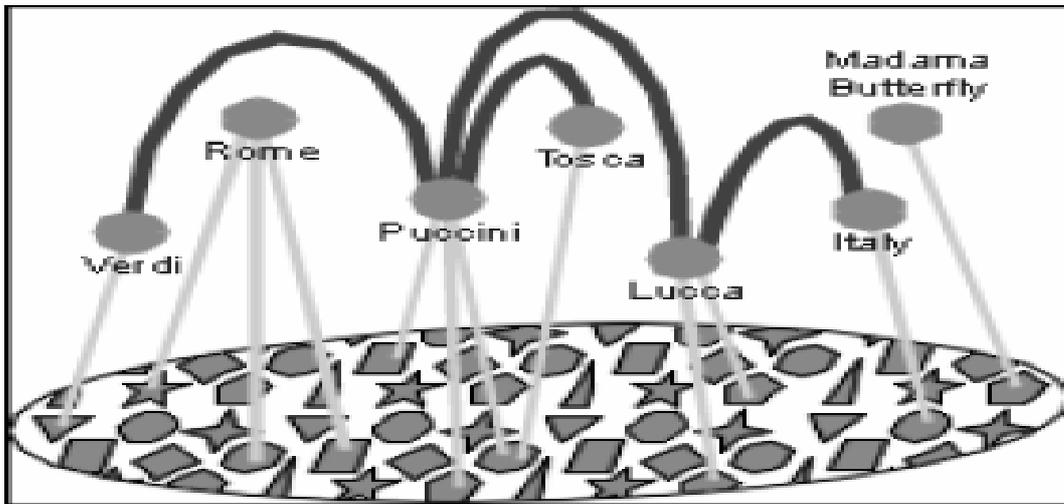


圖 2-5:Topic Associations

資料來源: Pepper,S ,The TAO of topic maps:finding the way in the age of
 infoglut,<http://xml.coverpages.org/pepperTAOofTopicMaps.pdf> (Access Date:2005/4/25) [80]

第六節 漫畫圖鑑的規劃：功能之比較、分析與訂定

在本研究中實作的漫畫圖鑑分成線上漫畫圖鑑與實體漫畫圖鑑，兩者最大的區別是在於呈現的媒體類別不同，前者線上漫畫圖鑑是運用電腦與相關軟硬體型式呈現，而後者實體漫畫圖鑑則是運用紙本型式呈現。拜電腦科技迅速發展之賜，線上漫畫圖鑑無論是在功能、相關資源的連結，以及結合聲光影像的呈現等各方面都較紙本漫畫圖鑑更為豐富與多樣性。而實體漫畫圖鑑可以滿足一般使用者傳統的閱讀習慣，享受一書在手的質感與真實感，其具備的可攜性、隨處皆可閱讀的便利性是無法被取代的。因此，同時出版線上漫畫圖鑑與實體紙本圖鑑，兩者互相搭配，相輔相成，可滿足不同閱讀習慣的使用者之資訊需求。

目前國內外尚無明確稱為線上漫畫圖鑑的實例，故選定同樣以漫畫為主題的「台灣本土漫畫資料庫計畫」，以及「福林國小植物圖鑑」、「昆蟲圖鑑小百科」兩個其他領域的線上圖鑑進行功能之比較與分析(見表2-3)。除此之外，並比較了漫畫實體圖鑑之功能(見表2-4)。

表 2-3:三種線上圖鑑功能之比較分析(研究者自行整理)

名稱 項目	台灣本土漫畫資料庫計畫	福林國小植物圖鑑	昆蟲圖鑑小百科
創作者	國家文化資料庫	福林國小	張永仁
詮釋資料	有(漫畫作品詮釋資料)	無	無
瀏覽模式	圖文式、條列式	圖文式	圖文式、條列式
排序方式	日期時間、作品名稱、創作者、出版者	筆劃順序	外形分類
檢索模式	全文檢索	無	全文檢索、生態檢索、中文學名檢索、英文學名檢索、注音檢索、筆劃檢索
名稱、文字 解說與圖片	有	有	有

資料來源：<http://nrch.cca.gov.tw/ccahome/> [81]；<http://microbiology.scu.edu.tw/environ/fulin/index.htm> [82]；[http://210.240.193.70/xinsect/\(ogo2lq5544rnczybmedrjn45\)/default.aspx](http://210.240.193.70/xinsect/(ogo2lq5544rnczybmedrjn45)/default.aspx) [83]

表 2-4:三種實體漫畫圖鑑功能之比較分析(研究者自行整理)

名稱 項目	機動戰士模型大全5	ガッチセマン全集 1972-2000:GATCHA MAN GRAFFITI	マヅソガー GOODS in BOOK
編(著)(譯)者	邱鍾仁	DARTS	松本圭思
發行所	青文出版社	株式会社 朝日ソノラ マ	株式会社 講談社
特 色	有系統地圖文並茂介 紹各類機種與實體模 型的製作	摘錄漫畫內容	設計成各式彩色圖卡 並配合簡單文字說明
內容編排方式	依機種分類編排	依年代順序編排	依獨立單元編排
使用凡例說明	無	無	無
索 引	無	無	無
特寫圖片	有	有	有
角色簡介	有	有	有
角色詳細內部構 造與細部創作圖 片與說明	有(詳細)	有(中等)	有(簡短)

角色創作演變歷程	有	有	無
實體創作發售廣告訊息彙整	有	有	無
特別收錄	模型創作者簡介	幕後配音者座談會記錄	“TV MAGAZINE MAZINGER GRAVURE SELECTION”精彩圖冊、貼紙、明信片

根據上述線上圖鑑與實體圖鑑比較分析的結果看出，線上圖鑑的呈現方式僅具備基本的瀏覽、檢索功能，搭配簡單的圖文說明介面，其中，「昆蟲圖鑑小百科」提供較多重的檢索方式。三者之中只有「台灣本土漫畫資料庫計畫」從事詮釋資料的建置，其餘兩者只運用了普遍網頁設計的工具與技巧。實體圖鑑方面，內容取材符合大眾化口味，設計理念與風格會讓讀者愛不釋手且深受其吸引，相當濃厚的市場導向意味，這個特點是商業機制的要素，可以作為我們規劃的參考。另外，發現到一個有趣的現象，「使用凡例說明」和「索引」是眾所認知圖鑑設計的重要項目，在這三本實體漫畫圖鑑中卻都闕如。整體而言，無論在設計線上漫畫圖鑑或是實體圖鑑，參考坊間不錯的設計優點和構想之餘，提供本研究很大的彈性規劃與創意想法。

第三章 研究設計與實施

本研究旨在制定出一套適用於漫畫圖鑑的詮釋資料格式。為使制定的詮釋資料格式符合漫畫之特性與漫畫圖鑑之運用，研究者首先利用文獻分析研究進行相關範疇問題的研究與剖析後，從廣泛蒐集之文獻與相關資料中，進行與本研究相關領域之問題分析與系統性的歸納，以作為研究上之設計參考。而後以漫畫專家、漫畫研究專業人士，以及漫畫家劉興欽先生為研究對象，分別進行非結構式訪談與半結構式深度訪談。以下說明本研究使用的研究方法、研究對象、研究步驟與訪談程序。

第一節 研究方法



本節介紹文獻分析與深度訪談法的概念：

1. 文獻分析研究

透過文獻的分析，可了解特定議題的研究現況，以作為未來持續演進的依據，是研究者追蹤學科知識發展軌跡重要的研究方式[84]。此外，文獻分析研究，也可以說是在進行某種程度的分類工作，陳向明曾闡述，分類的功用，可使研究者有系統地了解某種議題目前所呈現的狀態，也因此能決定是否需保持、調整或改變議題的方向[85]。透過文獻分析整理工作可檢視與反省特定研究領域的發展狀況，並整合各家學者的研究成果。

2. 深度訪談法

深度訪談法主要是由訪談人以開放式問題，直接詢問受訪者意見、過去的

經驗、目前情況以及將來規劃與發展。訪談方式分「非結構式」(開放式)、「半結構式」(半開放式)及「結構式」(封閉式)等三種，分別說明如下[86][87]：

- (1) 非結構式訪談(non-structured interview)：是以輕鬆日常生活閒聊方式(Eeveryday Conversation) 與知情人士、專家訪談方式取得資料(內情)。在決定相關主題後，即邀請受訪者不受拘束的自由發表意見，沒有一套按照既定順序的問題組合也沒有設計一套的問題。在訪談過程中，訪談者也可以視情況，採用任何他們所想用的方式去進行訪談。
- (2) 半結構式訪談法(semistructured interview)：是事先設定好主題及準備相關問題，以「訪談大綱進行訪談」。原則上訪談是依順序，一致性及有系統性的題目進行。但必要時訪談者也可以依據受訪者的情況，離題進行訪談；也鼓勵受訪者對某些主題做更多更詳細的說明，以獲得更多與研究主題有關的資料。亦即，訪員是被期望去探究標準化問題答案之外的情況[88]。對象可以是個人或團體；個人訪談即所謂深度訪談法(In-depth Interview)，團體訪談即為焦點團體法(Focus Group)。
- (3) 結構式訪談(structured interview)：屬於提問順序、記錄方式等都已經標準化的訪談法。問題有固定的次序及選項，也有固定的型態，受訪者被求回答一系列事前擬好的問題。並且事先界定情境，不允許研究者依現場狀況或自己的興趣的加以改變，研究過程中也無法修改訪談的內容與題目，問卷調查大多採用這種方式。可有累積分類(Pile Sort)、排序法(Rank Order)等進一步澄清認知或決策活動的研究技術。

本研究的質化研究採用非結構式訪談法與半結構式深度訪談法，藉由研究者多次與漫畫專家、漫畫研究專業人士進行非結構式訪談與研究討論，期望使漫畫作品

與漫畫圖鑑之詮釋資料格式、著錄項目、與其使用層面更具可用性；另外，與漫畫家劉興欽先生進行之半結構式深度訪談，期望使漫畫作品與漫畫圖鑑的詮釋資料之說明內容更臻完備。

研究者與漫畫專家、漫畫研究專業人士所進行的非結構式訪談，不使用訪談大綱；與漫畫家劉興欽先生之半結構式深度訪談則事先擬好訪談大綱。深度訪談的訪談大綱主要分成兩大類(見附錄一)：第一類是開放性問題；另一類是半結構性的問題列表，必須由漫畫家劉興欽本人得到的第一手資料，經由與受訪者互動討論，更能深入切入問題核心與重點。

本研究的訪談對象是漫畫專家、漫畫研究專業人士(見附錄一)，以及漫畫家劉興欽先生等，分成兩階段進行訪談。

研究者在訪談進行中，除了以書面記錄外，在徵求受訪者同意後，對整個訪談過程進行錄音與錄影，以作為日後彙整之查證依據與避免內容有所遺漏之憾。

3. 針對漫畫專家、漫畫研究專業人士採用非結構式訪談法

因為採用非結構式訪談方式，並未使用訪談大綱，訪談日期從民國九十二年六月一日至八月三十一日止，約三個月時間。將擬定的詮釋資料格式，和與會的漫畫專家、漫畫研究專業人士共同研究討論，從第一版制定到歷經兩次修改的第三版，格式至此始初步確定。研究成果(詮釋資料格式)將在第四章完整探討。

4. 針對漫畫家劉興欽進行的半結構式深度訪談法：

訪談日期是九十三年十月二十二日、九十四年三月十六日，共二次。事先擬好訪談大綱，依序提問。目的是要蒐集漫畫作品相關創作理念與靈感，應用於詮釋資料的著錄參考。

第二節 研究步驟與訪談程序

本研究首先利用文獻分析研究，綜合文獻分析所得結果，設計訪談問題與擬定訪談大綱，以利於進行之後的訪談，接著分析訪談資料與作進一步總結分析，並結合實作系統提出最後結論。本研究的步驟流程見圖 3-1：

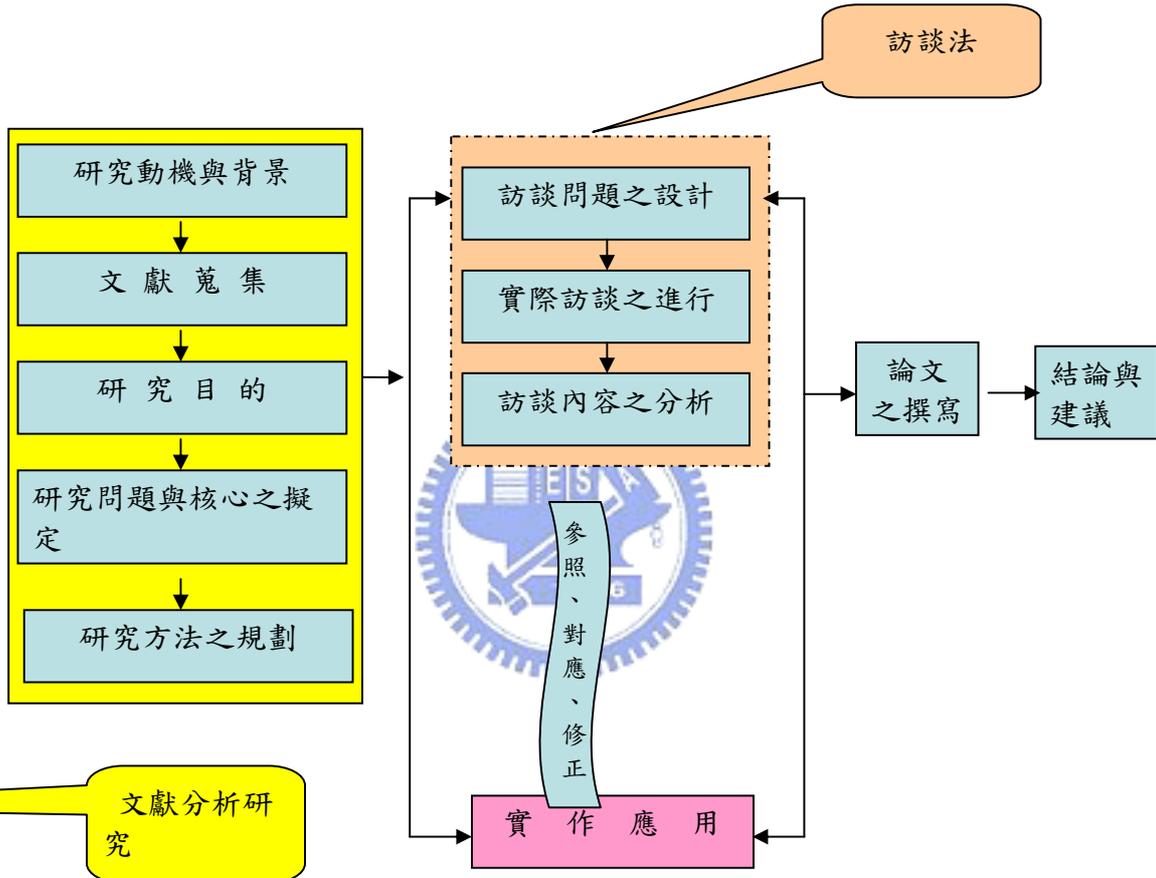


圖 3-1:研究步驟流程圖

第四章 訪談結果分析

本章分析和整理與漫畫專家、漫畫研究專業人士，以及漫畫家劉興欽先生進行之兩階段訪談的結果。第一階段的研究成果於第一節論述之；第二節則是漫畫家劉興欽對其漫畫作品與漫角人物之創作理念的闡述，並瞭解其將豐富生活經驗忠實呈現在創作上的心路歷程，本研究紀錄這些僅能從創作者本身獲得的一次文獻資訊，以提供相關漫畫家或是有志創作漫畫者的靈感來源之一。此外，進一步確認本研究訂定的漫畫詮釋資料格式的適用性。

第一節 與漫畫專家、漫畫研究專業人士的訪談結果

詮釋資料格式之設計原則不僅為配合實務編目需求而制定，在其應用面上亦須滿足使用者資訊需求，所以，本研究根據所典藏漫畫作品之特性制定詮釋資料、並和相關人員與漫畫專家共同研擬，期使所制定之詮釋資料能適用於描述所有的漫畫作品。

在研究過程中歷經與漫畫專家、漫畫研究專業人士多次多方研究，訂定出用來描述漫畫作品與應用在漫畫圖鑑的「漫畫作品之詮釋資料欄位規範」和「漫畫圖鑑之詮釋資料欄位規範」。幾次的會議研討摘錄如下：

1. 九十三年四月三十日：舉行第一次會議，討論到以都柏林詮釋資料核心集(The Dublin Core Metadata Element Set，簡稱 DC)、中文詮釋資料交換格式、國家

文化資料庫中「台灣本土漫畫資料庫計畫」所制定的「漫畫作品詮釋資料」為基礎，去思考如何訂出本研究的漫畫詮釋資料。

2. 九十三年五月十二日：漫畫詮釋資料第一版誕生。
3. 九十三年六月八日：為配合線上圖鑑的需要，針對「漫畫圖鑑之詮釋資料欄位規範」作欄位的修飾語(Qualifier)修改，新增「簡述」欄位底下修飾語--「簡介說明」與「創作理念及風格」；刪除「簡述」欄位底下修飾語--「角色」，並將其分為「角色名稱」和「角色意涵」，漫畫詮釋資料第二版由此產生。
4. 九十三年七月十四日：制定「編目主題--人、事、地、物之詮釋資料欄位規範」，以延伸描述「簡述」欄位的修飾語--「相關人、事、地、物」編目之需。
5. 九十三年七月二十日：確立漫畫詮釋資料第三版，修訂「編目主題--人、事、地、物之詮釋資料欄位規範」中「簡述」欄位的修飾語--「相關事件地--縣市、鄉、鎮」的重新定義，將原本為必備欄位修改為非必備欄位，目的是要促使主題地圖發揮串連的功用。此外，亦完成「漫畫作品之詮釋資料欄位規範」、「漫畫圖鑑之詮釋資料欄位規範」和「漫畫電子書之詮釋資料欄位規範」的設計。

本階段與漫畫專家、漫畫研究專業人士的訪談成果是完成了漫畫詮釋資料格式與著錄欄位規範之訂定，有關漫畫詮釋資料之著錄格式與欄位規範將於第五章彙總說明之。

第二節 與漫畫家劉興欽的訪談結果研究

本節將探討與漫畫家劉興欽先生在九十三年十月二十二日與九十四年三月十六日二次訪談過程的重點內容記錄，最後，並就其結果分析討論之。

1. 漫畫詮釋資料之著錄格式與欄位規範之適用性問題

關於訪談到本研究所制定的漫畫詮釋資料之著錄格式與欄位規範之適用性，劉興欽老師的看法是：我個人覺得設計得不錯。那些漫畫人物，漫畫作品都可以寫進去。

2. 漫角人物的創作理念問題

關於訪談到漫角人物的創作理念，以大嬸婆為例，劉興欽老師的看法是：我所創作的作品與人物，每個都有其特色。社會演變當時道德的淪喪，我就想畫一些很純樸、標準的鄉下人，也很憨厚的人。那就是我媽媽，她就是標準的鄉巴佬，她的穿著，講話都很好笑！

以阿三哥為例，劉興欽老師的看法是：陪大嬸婆到處吃喝玩樂的阿三哥，其實是我本人的寫照。但爲了增加漫畫的可看信與內容上更多變化，不是用母子關係，而以朋友關係來創作。

3. 漫畫作品的創作理念問題

關於訪談到漫畫作品的創作理念，以阿三哥大嬸婆遊台北為例，劉興欽老師的看法是：我畫遊台北的時候到處去寫生，都不是瞎編亂蓋的喔！蒐集資料內容絲毫不馬虎。我就把台北當年到處去寫生，江山樓很出名我就畫下來，淡水河邊那個墓仔埔，人家情侶談情說愛的地方很好笑，一個泥土堆好像墓仔埔，放一個鴛鴦椅，給他一杯茶，然後收錢，有收錢的就給他插一根香，一看就知道收過錢了。那個線香的粉，一看就好像死人拜拜一樣，很好笑的。這些我都把它一一畫出來，所以就很精彩了，絕對不是瞎掰。以阿三哥大嬸婆遊寶島為例，劉興欽老師的看法是：後來到遊寶島，從台北出發，全省繞一圈。裡面畫的就是當時台灣的样子。要瞭解那時候40年代台灣的狀況、生活型態、建築的改建與特色、歷史的演變…等等，就看那本書就知道了。裡面地方有名的名勝古蹟，好吃的，好玩的通通寫在裡面，現在很久了，有的過去有的現在也大概沒有了。那個時候台北附近有螢火塚，當時我小時候帶小朋友去旅行，那時候很有名，現在就沒有了，完全沒有了。所以，看我的漫畫還可以獲得過去台灣歷史文化方面的知識。詳細的訪談漫畫家劉興欽逐字稿與內容整理，請見

附錄二與附錄三。

訪談漫畫家劉興欽先生的結果，除了獲得其如何踏入漫畫界、日後成為家喻戶曉漫畫家的心路歷程、他創作靈感與取材來源的資訊外，並得知其漫角人物的塑造過程，仔細思索推敲便不難發現，日常生活與各式各樣人事物的敏銳觀察與和互動經驗，正是他最佳的創作題材。再運用巧妙的繪畫技術將所知所聞忠實呈現於漫畫創作中。漫畫作品中平易近人、神氣活現的人物，也許就在你我生活周遭出現。

論到將訪談成果應用於詮釋資料之格式欄位與內容著錄、漫畫圖鑑之規劃方面：針對漫畫作品中較為耳熟能詳、家喻戶曉且姓名可考之人物整理成漫角人物大觀園，並就每個人物的創作理念逐一介紹；針對漫畫作品描述其創作理念。關於詮釋資料格式訂定、描述欄位確認方面。在訪談過程中請漫畫專家確認其適用性，欄位經過數次增刪修改後，最後版本也請劉興欽大師過目並確認。

綜合言之，訪談如預期般獲得滿意之結果，除了確認本研究制定之漫畫詮釋資料的著錄格式與欄位規範外，並透過訪談蒐集到無法從書籍文獻、網路資源得到的一手資訊與內容。最後，綜合書籍文獻、網路資源、以及訪談結果等方式所得之有用資訊，應用於線上圖鑑與實體圖鑑的實作上。

第五章 漫畫詮釋資料著錄格式與欄位規範

漫畫詮釋資料是編目人員組織管理漫畫相關知識內容與資源的重要工具之一，建構完成的編目資訊再透過相關的資訊技術處理，就能呈現在使用者眼前了！換言之，漫畫家劉興欽先生精彩的漫畫作品，經過有系統的編目組織工作與運用增值，拜數位化的聲音影像效果與互動機制設計所賜，使用者坐在電腦前面瀏覽劉興欽線上漫畫圖鑑，就能夠享受到「一鼠在手」輕輕鬆鬆地看漫畫遊台灣的樂趣了！

本章分成三節，闡述之研究議題有：(1)本研究制定之漫畫詮釋資料的著錄格式和欄位說明探討；(2)本研究制定之漫畫詮釋資料格式和文建會「國家文化資料庫詮釋資料」制定的「漫畫作品詮釋資料」欄位對照；(3)編目成果並舉實例說明之。

第一節 漫畫詮釋資料格式的制定

詮釋資料是數位典藏十分重要的一環，本研究在制定漫畫詮釋資料時參考了詮釋資料格式範本有中文詮釋資料交換格式、以及文建會「國家文化資料庫詮釋資料」中的「漫畫作品詮釋資料」1.0版。本研究之詮釋資料制定過程如本論文第四章所闡述的。首先，從設計詮釋資料的原則剖析本研究制定的漫畫詮釋資料格式，以及說明在撰擬欄位時所考量的要點。

在第二章探討了詮釋資料設計的原則，本節將這些原則逐一延伸到實作漫畫詮釋資料的設計上。本研究除了參考相關詮釋資料的範本，並參酌學科專家、學者研究成果等寶貴的意見，以系統設計者的角度，滿足使用者基本的資訊需求。欄位化

的格式設計與明確的規範，方便編目人員填寫著錄。使用者藉由簡單操作的欄位化檢索方式，與圖片及文字的瀏覽，將可獲得漫畫家劉興欽先生每部作品的摘要說明、創作理念、基本書目資料等訊息，以及對相關人、事、地、物等主題內容有所瞭解，並得知其漫畫中關於台北及寶島各地景點的描述、昔日與今日不同的面貌與現況簡介。此外，網路資源的相關推薦，提供使用者更深入閱讀該主題的相關資訊。在資訊系統之間的互通性方面，欄位上以國際交換標準 Dublin Core 為基礎，擴充產生的，如此一來，在資料交換處理欄位對應(Mapping)時，可使資料流失的狀況減至最低。

在進行初步漫畫特質與屬性的內涵分析工作方面，包括項目是漫畫最小藏品單元與群組關係、欄位群組化、欄位結構化、欄位多值設計，以下就每項設計原則列舉本研究制定之漫畫詮釋資料格式中的實例說明之。

1. 最小藏品單元與群組關係：以「阿三哥大嬸婆遊寶島系列作品」為範例來說明群組關係，如表 5-1 所示。這個例子指明，作品 1--阿三哥大嬸婆遊寶島上、作品 2--阿三哥大嬸婆遊寶島下、與系列作品—阿三哥大嬸婆遊寶島，三者之間的群組關係。

表 5-1:最小藏品單元與群組關係-漫畫作品範例

作品名稱	分類編號	摘要	全集/系列名稱
			子項/組件
阿三哥大嬸婆遊寶島上	NCTULI B_FA_00 2_012_01	本書故事是緊接連在阿三哥大嬸婆遊台北之後，描述他們遊玩台北之後還想再繼續…	阿三哥大嬸婆遊寶島系列作品集
			阿三哥大嬸婆遊寶島下
阿三哥大嬸婆遊寶島下	NCTULI B_FA_00 2_012_02	…他們先後來到了鶯歌、桃園、新竹等地…	阿三哥大嬸婆遊寶島系列作品集
			阿三哥大嬸婆遊寶島上

2. 欄位群組化：將性質相似的元素歸成一類，並給予一個新的欄位名稱定義之。表 5-2 是將漫畫作品「阿三哥大嬸婆遊台北」與日期時間相關的欄位歸成一類，欄位名稱為「日期時間」。

表 5-2:欄位群組化-日期時間範例

日期時間	
創作日期 (YYYY-MM-DD)	1967-08-18
出版/發行日期 (YYYY-MM-DD)	1990-08-08
入藏日期 (YYYY-MM-DD)	2002-01-22
編目日期 (YYYY-MM-DD)	2005-06-12
更新日期 (YYYY-MM-DD)	2005-07-25

3. 欄位結構化：將一再重複的特質抽出，獨立為一欄位。以名稱欄位為例，一個人除了其本身的姓名外，可能還有字號等別稱，故將名稱獨立抽出，其下分主要名稱/次要名稱。如表 5-3 的例子，將同樣著錄鄭成功的欄位名稱抽出並獨立為一名稱。

表 5-3:欄位結構化-名稱範例

名稱	
主要名稱	鄭成功

名稱	
次要名稱	國姓爺

4. 欄位多值設計：若該欄位可以重複著錄者，可以應用此設計原則，圖5-4是將漫角人物「大孀婆」重複出現的作品名稱，著錄在一個欄位裡的範例。

表 5-4:欄位多值設計-大孀婆範例

大孀婆	
出現在哪本書	阿三哥大孀婆遊台北
	阿三哥大孀婆遊寶島上
	阿三哥大孀婆遊寶島下

以上是設計詮釋資料格式的一般性原則，除此之外，還必須考慮著錄漫畫特質與屬性的設計原則。在漫畫圖鑑之詮釋資料格式中，欄位名稱「主題與關鍵詞」--「風格時期」可以用來描述漫畫作品或創作者的風格、派別與時期；「簡述」--「創作理念及風格」、「評析」、「使用道具」、「相關人事地物」，其中「創作理念及風格」是漫畫作品很重要的特質之一，無論是從藝術創作觀點，抑或是從文字創作觀點來看，每個創作者、每部作品都具備其獨特的創作靈感，紀錄這些資訊，有助於理解作品本身的內涵與創作者所要傳達的訊息。

本研究所制定的漫畫詮釋資料格式主要是應用在劉興欽先生漫畫作品的建置，以及利用主題地圖為漫畫家劉興欽先生建構線上漫畫圖鑑，根據上述的應用，以文建會「國家文化資料庫詮釋資料」中的「漫畫作品詮釋資料格式」為參考範本，處

理著錄欄位或是保留合用的、或是修改後使用、或是直接刪除不予以採用，最後，設計出符合需求的漫畫詮釋資料格式，以下針對刪除不予以採用的欄位詳加說明。

1. 欄位名稱「資料格式」中關於聲音影像的欄位與修飾語

欄位名稱「資料格式」中關於聲音影像的欄位全數都刪去，因為我們只處理掃描上傳後的數位化的靜態圖片或照片，並未涉及實體物件錄影資料或錄音資料的處理，如錄影帶、錄音帶、唱片。

2. 欄位名稱「資料格式」中關於繪圖技法的欄位與修飾語

有關繪圖的欄位，例如欄位名稱「主題與關鍵詞」--「技術/技法」是用來描述漫畫作品繪圖之技巧，以及欄位名稱「簡述」--「繪圖技巧」含括的效果線、網點、圖像透視，也省略不用。

3. 狀聲字的處理

狀聲字在本應用中亦不考慮著錄進去。

4. 其他的處理

欄位名稱「簡述」--「角色」稍加修改之後，正好可以納入抽離出來的人主題中。我們只描述整部漫畫作品的「摘要」，不針對個別單元內容介紹，欄位名稱「簡述」--「內容目次」亦不適用。

最終產出的詮釋資料格式是具備相當彈性與擴充性的，設計者可視實際需求作欄位上的調整，諸如增加、修改或刪除，以滿足不同面向的加值應用。

以下，分成二個部分表列漫畫詮釋資料欄位規範。第一部分，如表 5-5 所示，列出「漫畫作品之詮釋資料欄位規範」，依照此規範產出的編目成果，應用在漫畫作品的搜尋；圖 5-1 是漫畫作品「阿三哥大嬸婆遊寶島上」詮釋資料的 XML 語法。第二部分，如表 5-6 所示，列出「漫畫圖鑑之詮釋資料欄位規範」，將應用在漫畫圖鑑的瀏覽與檢索；圖 5-2 是漫畫人物「大嬸婆」詮釋資料的 XML 語法，圖 5-3 是漫畫



事件「鶯歌石吃人」詮釋資料的 XML 語法，圖 5-4 是漫畫地方「鶯歌」詮釋資料的 XML 語法，圖 5-5 是漫畫物品「陶器」詮釋資料的 XML 語法。

表 5-5:漫畫作品之詮釋資料欄位規範 說明：*為必備欄，+為可重複

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示	
			簡	詳
Type 資源類型	WorksType* 作品類型	下拉 檢索點	V	
Title 作品名稱	MainTitle* 主要名稱	檢索點	V	合 併 顯 示
	AlternativeTitle+ 其他名稱			
Description 簡述	Abstract* 摘要			V
	Comments 簡介說明			
Creator* 創作者		檢索點	V	V
Contributor 其他貢獻者				
Publisher 出版者			V	V
Date 日期時間	CreatedDate* 創作日期(YYYY-MM-DD)	檢索點		V
	IssuedDate 出版/發行日期(YYYY-MM-DD)		V	V

Element 欄位	Qualifier 修飾語		特殊 設定	顯示	
				簡	詳
	AcquiredDate 入藏日期(YYYY-MM-DD)				V
	CatalogingDate 編目日期(YYYY-MM-DD)		系統產生		
	Modified 更新日期(YYYY-MM-DD)		系統產生		
Identifier 識別資料	RecordNumber 記錄識別碼				
	Accession Number 登錄號				
	CallNo 書目索書號				
	ISBN 國際標準書號				
Relation 來源	isPartOf* 全集/系列名稱				V
	hasPart* 子項/組件				V
Language 作品語文			預設	V	V
Rights 權限範圍	CopyrightRest rictions 著作權 使用限制	HolderName 著作財產權人			V
		RightsStatement 著作權授權狀態	下拉		V
		AccessRestrictions 使用限制	下拉		V
	Owner 典藏者	OwnerCountry 典藏單位國家	預設		V
		OwnerName 典藏單位	預設		V
Format 資料格式	Media 作品類型		下拉選單 ¹ 預設(圖片)		V

¹ Photo 相片、Slide 正片、Negative 負片、Pic 圖片、自填

Extent 檔案大小/數量單位	Quantity 數量	1		
	Name 名稱	系統產生和 AccessionNumber 一樣		
	File Format 檔案格式	下拉選單 ² 預設 150dpi		
	File Type 檔案類型	下拉選單 ³ 預設		
	URL 一致性資源識別號	(連結至該 件作品圖 檔)		

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<visual>
<type>
<worksType>漫畫作品</worksType>
</type>
<title>
<mainTitle>阿三哥大嬸婆遊寶島(上)</mainTitle>
</title>
<subject>
<subjectMatter />
<stylePeriod />
</subject>
<description>
<abstract>本書故事其實緊接連在阿三哥與大嬸婆遊台北之後，描寫了他們在遊玩台北之後仍然還想在繼續，不過這一次他們卻想要遊遍整個台灣，他們的旅費來源用的也是同樣的方法，『一邊賺錢一邊玩』，他們先後來到了鶯歌、桃園、新竹等地，一路上他們可以說爲了要玩遍台灣而馬不停蹄的，且財神還不斷地向他們報到呢!(陳卉儀撰寫)</abstract>
<tableOfContents />
<prizewinningRecord>
<prizewinningDate />
</prizewinningRecord>
<comments />
<notes />
</description>
<creator>劉興欽</creator>
<contributor />
<publisher>聯經</publisher>
<date>
<createdDate />
<issuedDate>1990</issuedDate>
<acquiredDate />
<catalogingDate>2004/07/19</catalogingDate>
<modified>2005/04/25</modified>
</date>
<identifier>
<recordNumber>0ec78294-868b-4f3f-bb1b-9834ed9f8973</recordNumber>
<accessionNumber>NCTULIB_FA_002_012_01</accessionNumber>
<callNo />
<ISBN>9570803924</ISBN>
<systemID />
```

² 72 dpi、150 dpi、300 dpi

³ TIFF、JPG、GIF、自填

```

</identifier>
<relation>
<isPartOf />
<hasPart />
</relation>
<language>中文</language>
<rights>
<copyrightRestrictions>
<holderName />
<rightsStatement>未定</rightsStatement>
<accessRestrictions>未定</accessRestrictions>
</copyrightRestrictions>
<owner>
<ownerCountry>台灣</ownerCountry>
<ownerName>國立交通大學</ownerName>
</owner>
</rights>
</visual>

```

圖 5-1: 漫畫作品阿三哥大嬸婆遊寶島上詮釋資料的 XML 語法

表 5-6: 漫畫圖鑑之詮釋資料欄位規範說明：*為必備欄，+為可重複

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示	
			簡	詳
Type 資源類型	WorksType* 作品類型	下拉 檢索點	V	
Title 作品名稱	MainTitle* 主要名稱	檢索點	V	合併 顯示
	AlternativeTitle+ 其他名稱			
Subject 主題與關鍵 詞	SubjectMatter* 內容主題	下拉 檢索點	V	合併 顯示
	StylePeriod* 風格/時期	下拉 檢索點	V	
Description 簡述	Comments* 簡介說明			V
	Create Style 創作理念及風格			
	Comments 評析			V
	StageProperty 使用道具			

Element 欄位	Qualifier 修飾語		特殊 設定	顯示	
				簡	詳
	About 相關人事地物				
	Notes 備註				
Creator* 創作者		檢索點	V		合併 顯示
Contributor 其他貢獻者					
Publisher 出版者			V	V	
Date 日期時間	CreatedDate* 創作日期(YYYY-MM-DD)	檢索點	V	V	
	CatalogingDate 編目日期(YYYY-MM-DD)	系統產生			
	Modified 更新日期(YYYY-MM-DD)	系統產生			
Identifier 識別資料	RecordNumber 記錄識別碼	系統產生			
	AccessionNumber 資源編號	系統產生			
	SystemID 國家文化資料庫系統識別號				
Relation 來源	isPartOf 全集/系列名稱				合併 顯示
	hasPart* 子項/組件				
Language 作品語文		預設	V		
Rights 權限範圍	CopyrightRe strictions	HolderName 著作財產權人			V

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示		
			簡	詳	
	著作權 / 使用限制	RightsStatement 著作權授權狀態	下拉		V
		AccessRestrictions 使用限制	下拉		V
	Owner 典藏者	UwnerCountry 典藏單位國家	預設		V
		OwnerName 典藏單位	預設		V
Format 資料格式	Media 作品類型	下拉選單 ⁴ 預設 (圖片)			V
	Extent 檔案大小/數量 單位	Quantity 數量	1		
		Name 名稱	系統產生 和 AccessionNum ber 一樣		
		File Format 檔案格式	下拉選單 ⁵ 預設 150dpi		
		File Type 檔案類型	下拉選單 ⁶ 預設		

⁴ Photo 相片、Slide 正片、Negative 負片、Pic 圖片、自填

⁵ 72 dpi、150 dpi、300 dpi

⁶ TIFF、JPG、GIF、自填

		URL 一致性資源識別號	(連結至該件 作品圖檔)		
--	--	-----------------	-----------------	--	--

然後，再根據表 5-6「相關人事地物」欄位展開，產生「編目主題--人、事、地、物之詮釋資料欄位規範」，如表 5-6-1、表 5-6-2、表 5-6-3、表 5-6-4。

表 5-6-1:編目主題-人之詮釋資料欄位規範說明：*為必備欄，+為可重複

Element 欄位	Qualifier 修飾語		特殊 設定	顯示	
				簡	詳
Type 資源類型	WorkType* 作品類型		下拉 ⁷	V	
Title 名稱	MainTitle* 主要名稱		檢索點	V	合併 顯示
	AlternativeTitle+ 其他名稱				
Description 簡述	PlaceofBirth* 籍貫	Province 省	檢索點		
		City 市	檢索點		
	Thought 創作理念				
	Abstract* 摘要	Characteristic 特色			V
		Skill 絕活			V
		Photo 寫真			V
	InWhatBooks*+ 出現處		檢索點		V

⁷漫畫人物(Comic)、漫畫裡提到的真實人物(RealPerson)、自填

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示		
			簡	詳	
	Note 附註				
Date 時間	DateofBirth 出生日(YYYY-MM--DD)				
	DateofCreate 製作時間				
Identifier 識別資料	RecordNumber 記錄識別碼	系統產生			
	Accession Number 登錄號	系統產生			
					
Relation 關連	Recommend 相關推薦				
Format 資料格式	Media 作品類型	下拉選單 ⁸ 預設(圖片)		V	
	Extent 檔案大小/ 數量單位	Quantity 數量			
		Name 名稱	系統產生和 AccessionN umber 一樣		
		File Format 檔案格式	下拉選單 ⁹ 預設 150dpi		

⁸ Photo 相片、Slide 正片、Negative 負片、Pic 圖片、自填

⁹ 72 dpi、150 dpi、300 dpi

		File Type 檔案類型	下拉選單 ¹⁰ 預設 JPG		
		URL 一致性資源識別號	(連結至該 件作品圖 檔)		
Rights 權限範圍	CopyrightRestrictions 著作權/使用限制	HolderName 著作財產權人			
		RightsStatement 著作權授權狀態			
		AccessRestrictions 使用限制			
	Owner 典藏者	OwnerCountry 典藏單位國家	預設：台灣		
		OwnerName 典藏單位	預設：交通 大學浩然圖 書館		

```

<visual>
<type>
<worksType>漫畫人物</worksType>
  </type>
<title>
<mainTitle>大嬸婆</mainTitle>
<alternativeTitle />
  </title>
<description>
<placeOfBirth>
<province />
<city />
  </placeOfBirth>
<thought>劉興欽老師(以下簡稱劉老師)藉由大嬸婆此一角色來呈現台灣各地的美食特產，並以「大嬸婆、鄉巴佬，傻裡傻氣心地好，見義勇為不服老，最怕肚子餓了受不了。」此一順口溜來為大嬸婆做註解。而實際上大嬸婆也正是劉老師母親的化身。(何佳欣撰寫，劉興欽老師口述)</thought>
<abstract>
<characteristic>不論到哪裡只要有吃的拜的，大嬸婆就很高興，和阿三哥就像是一對活寶，總有令人意想不到的生活花招，很熱心助人。(何佳欣撰寫，劉興欽老師指正)</characteristic>
<skill />
  </abstract>
<inWhatBooks>阿三哥大嬸婆遊寶島；阿三哥大嬸婆遊台北。</inWhatBooks>
<note />
  </description>
<date>
<dateOfBirth>1967-08</dateOfBirth>
<dateOfDeath />
<dateOfCreate />
  </date>
<identifier>

```

¹⁰ TIFF、JPG、GIF、自填

```

<recordNumber>b26ed9fc-9be1-4651-a8c8-f8064a3ac6c4</recordNumber>
<accessionNumber>PER0002</accessionNumber>
  </identifier>
<relation>
<recommend />
  </relation>
<format>
<media>圖片</media>
<extent>
<quantity />
<name>PER0002</name>
<fileFormat>150dpi</fileFormat>
<fileType>JPG</fileType>
<URI />
  </extent>
  </format>
<description2>
<comments />
  </description2>
<rights>
<copyrightRestrictions>
<holderName>劉興欽老師：貳貳零壹號</holderName>
<rightsStatement />
<accessRestrictions />
  </copyrightRestrictions>
<owner>
<ownerCountry>中華民國台灣</ownerCountry>
<ownerName>國立交通大學浩然圖書館</ownerName>
  </owner>
</rights>
</visual>

```

圖 5-2:漫畫人物大孀婆詮釋資料的 XML 語法

表 5-6-2:編目主題-事之詮釋資料欄位規範說明：*為必備欄，+為可重複

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示	
			簡	詳
Type 資源類型	WorkType* 作品類型	下拉 11	V	
Title 名稱	MainTitle* 主要名稱	檢索 點	V	合 併 顯 示
	AlternativeTitle+ 其他名稱			
Description 簡述	PlaceofOccurrence * 事件地	City 市	檢索 點	

¹¹自填

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示		
			簡	詳	
		Siang 鄉	檢 索 點		
		Zhen 鎮	檢 索 點		
	StuffofOccurrence* 事件物	Food 美食	檢 索 點		
		Other 其他			
	Origion* 起源	TimeofOccur rence 事件時 (YYYY-MM- -DD)	檢 索 點		
		History 典故			
	PersonofOccur ence 事件人	Company* 同伴	檢 索 點		
		Population 族群分佈			
		Mayor 大家長			
		Notables 名人			
	InWhatBooks*+ 出現處		檢 索 點		
	Abstract* 摘要				
	Note 附註				
Identifier 識別資料	RecordNumber 記錄識別碼	系 統 產 生			
	Accession Number 登錄號	系 統 產 生			
Relation	Recommend				

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示	
			簡	詳
關連	相關推薦			
Format 資料格式	Media 作品類型	下拉 選單 ¹² 預設 (圖 片)		V
	Extent 檔案 大小/ 數量 單位	Quantity 數量		
		Name 名稱	系統 產生 和 Acces sionN umber 一樣	
		File Format 檔案格式	下拉 選單 ¹³ 預設 150dp i	
		File Type 檔案類型	下拉 選單 ¹⁴ 預設 JPG	
	URL 一致性資源識別號	(連 結至 該件 作品 圖檔)		
Description 簡述	Comments 說明			
Rights 權限範圍	CopyrightRestrictions HolderName 著作財產權人			

¹² Photo 相片、Slide 正片、Negative 負片、Pic 圖片、自填

¹³ 72 dpi、150 dpi、300 dpi

¹⁴ TIFF、JPG、GIF、自填

	著作權/使用限制	RightsStatement 著作權授權狀態			
		AccessRestrictions 使用限制			
	Owner 典藏者	OwnerCountry 典藏單位國家	預設		
		OwnerName 典藏單位	預設		

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<visual>
<type>
<worksType>傳說</worksType>
</type>
<title>
<mainTitle>鶯歌石吃人</mainTitle>
<alternativeTitle />
</title>
<description>
<origin>
<timeOfOccurrence />
<history />
</origin>
<inWhatBooks>劉興欽 (1990)。阿三哥大嬸婆遊寶島(上), 頁 13.15.16。台北市: 聯經</inWhatBooks>
<abstract>「鸚哥」這個名字, 流傳到後來成了「鶯歌」。傳說之一: 有鸚鵡和飛鳶兩隻巨鳥為患鄉里, 一日在空中相鬥, 吐霧成瘴, 民眾爭相走避, 鄭成功見之搭弓射落, 死後化成鶯歌石與鳶山, 分峙大漢溪兩岸, 遙遙相對。傳說之二: 鶯歌石有時吐瘴氣之氣, 鄭成功軍隊曾據此地, 因為瘴氣而迷路, 於是鄭軍以炮射斷其頸, 隨之瘴霧忽然消散, 使得以進軍。因鶯歌石身型似鸚哥, 搭配過去流傳的傳說佚事, 在漫角人物的對話中以「鶯歌石吃人」的誇張對話, 表現出漫畫中詼諧逗趣的技巧。(湯春枝整理)</abstract>
<note />
</description>
<identifier>
<recordNumber>7ed9ff2d-3d04-42fd-be2c-7db7ac86d937</recordNumber>
<accessionNumber>EVE0002</accessionNumber>
</identifier>
<relation>
<recommend>1.台北縣政府。台北縣人文地理資料及電子地圖查詢中心。上網日期:2005年05月24日。網址:
http://gis.tpc.gov.tw/Human2/Tourism/Climbing/PathSystem/Path136/Path136.html 2.臺北縣立鶯歌陶瓷博物館。臺灣陶瓷數位典藏計畫。上網日期:2005年05月08日。網址:
http://210.241.84.193/web/yingo200/ceramictown/stone.htm</recommend>
</relation>
<format>
<media>圖片</media>
<extent>
<quantity>2</quantity>
<name>EVE0002</name>
<fileFormat>150dpi</fileFormat>
<fileType>JPG</fileType>
<URI />
</extent>
</format>
<description2>

```

```

<comments />
  </description2>
<rights>
<copyrightRestrictions>
<holderName />
<rightsStatement />
<accessRestrictions />
  </copyrightRestrictions>
<owner>
<ownerCountry>台灣</ownerCountry>
<ownerName>交通大學浩然圖書館</ownerName>
  </owner>
</rights>
</visual>

```

圖 5-3:漫畫事件鶯歌石吃人詮釋資料的 XML 語法

表 5-6-3:編目主題-地之詮釋資料欄位規範說明：*為必備欄，+為可重複

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示	
			簡	詳
Type 資源類型	WorkType* 作品類型	下拉 15	V	
Title 名稱	MainTitle* 主要名稱	檢索 點	V	合 併 顯 示
	AlternativeTitle+ 其他名稱			
Description 簡述	PlaceofOccurrence 事件地	City* 市	檢索 點	
		Siang* 鄉	檢索 點	
		Zhen* 鎮	檢索 點	
		Place* 景點	檢索 點	
		Geography 地理環境		
		Traffic 交通資訊		

¹⁵行政區(AdminArea)、景點(ScenicSpots)、自填

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示	
			簡	詳
	Stay 住宿資訊			
StuffofOccurrence 事件物	Food* 美食	檢索 點		
	Other 其他			
Origion 起源	TimeofOccurrence* 事件時 (YYYY-MM-DD)	檢索 點		合併 顯示
	History 典故			
PersonofOccurrence 事件人	Company* 同伴	檢索 點		
	Population 族群分佈			
	Mayor 大家長			
	Notables 名人			
	Abstract* 摘要			
	InWhatBooks*+ 出現處	檢索 點		
	Note 附註			
Identifier 識別資料	RecordNumber 記錄識別碼	系 統 產 生		
	Accession Number 登錄號	系 統 產 生		
Relation 關連	Recommend 相關推薦			

Format 資料格式	Media 作品類型		下拉選單 ¹⁶ 預設 (圖片)		V
	Extent 檔案大小/數量單位	Quantity 數量			
		Name 名稱	系統產生和 AccessionNumber 一樣		
		File Format 檔案格式	下拉選單 ¹⁷ 預設 150dpi		
		File Type 檔案類型	下拉選單 ¹⁸ 預設 JPG		
		URL 一致性資源識別號	(連結至該件作品圖檔)		
Description 簡述	Comments 說明				
Rights 權限範圍	Copyright Restrictions 著作權/使用限制	HolderName 著作財產權人			
		RightsStatement 著作權授權狀態			
		AccessRestrictions 使用限制			
	Owner 典藏者	OwnerCountry 典藏單位國家	預設： 台灣		

¹⁶ Photo 相片、Slide 正片、Negative 負片、Pic 圖片、自填

¹⁷ 72 dpi、150 dpi、300 dpi

¹⁸ TIFF、JPG、GIF、自填

		OwnerName 典藏單位	預設： 交通大 學浩然 圖書館		
--	--	-------------------	--------------------------	--	--

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<visual>
<type>
<worksType>行政區</worksType>
</type>
<title>
<mainTitle>鶯歌</mainTitle>
<alternativeTitle />
</title>
<description>
<placeOfOccurrence>
<county>台北縣</county>
<city />
<siang />
<zhen>鶯歌鎮</zhen>
<district />
<place>鶯歌石：在桃園市東南 5 公里，大料炭溪北岸，鶯歌鎮鎮公所所在。縱貫鐵路過此折北通桃園，火車站東北 660 公尺山坡有一
岩石，以其狀似鸞哥，故稱鶯歌石。鶯歌石是鶯歌鎮最傳奇色彩的名勝，穿鑿附會的傳說更增添神秘性，較廣為人知的傳說是鶯歌石會
吐霧食人，瘴氣蔽天，迷人去路。延平郡王鄭成功率軍擊敗荷蘭人後，行經該處被瘴氣所阻，士卒被鶯歌石吐霧所吞食，上兵於是開巨
砲斷其頸，瘴氣才逐漸地散去台北縣鶯歌陶瓷博物館：台北縣鶯歌陶瓷博物館是台北縣政府為保存文化資產，提升地方產業特色，帶動
地方繁榮之重要文化建設。耗資五億元規劃興建的陶博館在民國 88 年正式開館，佔地 1.2 公頃的淘瓷博物館是台灣首座專業陶瓷產
業藝術館。(湯春枝整理)</place>
<geography>地形自西南向東北呈坡形而下，全鎮平地不到三分之一。清朝時，大漢溪的水量非常豐沛，是淡水通往三峽的主要水道，交
通頻繁、江帆片片，曾蔚為有名的「大料炭溪帆影」美景。(湯春枝整理)</geography>
<traffic>鐵路資訊：臺鐵西部縱貫線經過本鎮並設有鶯歌站。公路資訊：北部第二高速公路經過本鎮並設有三鶯交流道為本鎮對外交通
要道之一，尚有一條對外聯絡公路即是經鄰近之縣市桃園經南崁交流道上北部第一高速公路。客運資訊：桃園客運、臺北客運、臺灣
汽車客運等公司皆經過本鎮。(湯春枝整理)</traffic>
<stay />
</placeOfOccurrence>
<origin>
<history>歌鎮舊時稱為「鶯歌石莊」，鎮名源自於鎮北山脈屹立一塊鸞狀石而得名。臺北縣鶯歌鎮志有如下的記載：「本鎮在清朝光緒年間
名為鶯歌石莊，因北面山脈斜坡翠嵐屹立一大岩石，其形似鸞，古稱鸞哥石，清代改稱鶯歌石」。台灣光復後正式命名為鶯歌鎮。(湯春
枝整理)</history>
</origin>
<abstract>本鎮位於大台北區西南方，大漢溪流經東南方，南為桃園台地。</abstract>
<inWhatBooks>劉興欽(1990)。阿三哥大嬸婆遊寶島(上)，頁 13。台北市：聯經</inWhatBooks>
<note>漫畫中沒提到的名產小吃：蚵仔麵線：將赤肉、花枝、蚵仔、大腸、荸薺等豐富配料，一一細心處理後，融入滑順的手工麵線中，
那份多元口感，併與鮮甜的豬大骨湯汁咀嚼入喉，其內美味淋漓盡現，吃時，佐以少許烏醋或辣油，風味別具。垃圾麵：勇伯麵店內，
名稱引人注目的「垃圾麵」實為切仔麵，以豬骨熬製湯頭時，從不去渣，以致其湯澤略顯混濁，遂被笑稱為「垃圾麵」。特製的紅燒肉、
Q 脆的豬頭肉、嚼勁佳的麵條、鮮甜湯頭搭成的垃圾麵，混著韭菜的清香，常吸引不少慕名來的客人。彰鶯肉圓：店家選用彰化一帶
的甘藷磨成粉狀，遵循古法製成的外皮，經油炸後呈現金黃 Q 軟的口感。內為富彈性 的後腿豬肉與爆香過的竹筍合製成餡，淋上特調
醬汁，即為皮薄餡多、滑韌味美的彰鶯肉圓。米酒香氣瀰漫的四神湯，集合了清甜的豬大骨湯、鬆軟薏仁、新鮮豬小腸等美味而成，搭
配肉圓，相得益彰。(湯春枝整理)</note>
</description>
<identifier>

```

```

<recordNumber>9210af1b-d3bb-4dc4-9058-1049be5158d6</recordNumber>
<accessionNumber>PLA0012</accessionNumber>
  </identifier>
<relation>
<recommend>1.鶯歌鎮公所。鶯歌鎮公所全球資訊網。上網日期：2005年03月27日。網址：http://www.yingge.tpc.gov.tw/
  2.峻億電腦。鶯歌陶瓷網。上網日期：2005年03月27日。網址：http://www.ccv.org.tw/ 圖片來源：1.寶成資訊。鶯歌
  之美。上網日期：2005年03月27日。網址：
  http://www.tysh.tyc.edu.tw/hpage-200303/meng/yinggo/htm/plzza.html 2.台北縣最南端-鶯歌。上網日期：
  2005年04月19日。網址：http://yingo.area.com.tw/column/j02/article/2.shtml</recommend>
  </relation>
<format>
<media>圖片</media>
<extent>
<quantity>3</quantity>
<name>PLA0012</name>
<fileFormat>150dpi</fileFormat>
<fileType>GIF</fileType>
<URI />
  </extent>
  </format>
<description2>
<comments />
  </description2>
<rights>
<copyrightRestrictions>
<holderName />
<rightsStatement />
<accessRestrictions />
  </copyrightRestrictions>
<owner>
<ownerCountry>台灣</ownerCountry>
<ownerName>交通大學浩然圖書館</ownerName>
  </owner>
  </rights>
</visual>

```

圖 5-4:漫畫地方鶯歌詮釋資料的 XML 語法

表 5-6-4:編目主題-物之詮釋資料欄位規範說明：*為必備欄，+為可重複

Element 欄位	Qualifier 修飾語	特殊 設定	顯示	
			簡	詳
Type 資源類型	WorkType* 作品類型	下拉 ¹⁹	V	
Title 名稱	MainTitle* 主要名稱	檢索點	V	合併 顯示
	AlternativeTitle+ 其他名稱			
Description 簡述	PlaceofOccurrence* 產地	City 市	檢索點	
		Siang	檢索點	

¹⁹名產(Food)、用品(Goods)、專利發明品(Patten)、自填

Element 欄位	Qualifier 修飾語		特殊 設定	顯示	
				簡	詳
		鄉			
		Zhen 鎮	檢索點		
	Thought 創作理念				
	Direction 使用方法				
	InWhatBooks*+ 出現處		檢索點		
	Abstract 摘要*				
	Note 附註				
Date 時間	DateofCreate 製作時間				
	DateofSale 販賣時間				
Identifier 識別資料	RecordNumber 記錄識別碼		系統產生		
	Accession Number 登錄號		系統產生		
Relation 關連	Recommend 相關推薦				
Format 資料格式	Media* 作品類型		下拉選單 ²⁰ 預設（圖 片）		V
	Extent 檔案大小/ 數量單位	Quantity 數量			
		Name 名稱	系統產生 和 Accession Number 一 樣		

²⁰ Photo 相片、Slide 正片、Negative 負片、Pic 圖片、自填

	File Format 檔案格式	下拉選單 ²¹ 預設 150dpi		
	File Type 檔案類型	下拉選單 ²² 預設 JPG		
	URL 一致性資源識別號	(連結至 該件作品 圖檔)		
Description 簡述	Comments 說明			
Rights 權限範圍	CopyrightRestrictions 著作權/使用限制	HolderName 著作財產權人		
		RightsStatement 著作權授權狀態		
		AccessRestrictions 使用限制		
	Owner 典藏者	OwnerCountry 典藏單位國家	預設：台 灣	
		OwnerName 典藏單位	預設：交 通大學浩 然圖書館	

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<visual>
<type>
<worksType>名產</worksType>
</type>
<title>
<mainTitle>陶器</mainTitle>
<alternativeTitle />
</title>
<description>
<thought />
<direction />
<inWhatBooks>劉興欽 (1990)。阿三哥大嬸婆遊寶島(上)，頁 17。台北市：聯經</inWhatBooks>
<abstract>陶器的製作通常要經過取土、成形、施釉和燒成等過程。成形：將黏土做成所需要的器物形狀，剛做好的坯體還沒有燒成之前叫做「生坯」。施釉：做好的生坯把它放在室內或室外任其自然乾燥；等坯體乾燥到一定的程度時，在上面淋施粘藥。燒成：上釉之後，便可以把坯體拿進窯裡裝窯，經過用火高溫燒成，坯體就會變成堅硬美觀的陶器。(湯春枝整理)</abstract>
<note />
```

²¹ 72 dpi、150 dpi、300 dpi

²² TIFF、JPG、GIF、自填

```

</description>
<identifier>
<recordNumber>b039671d-f5de-45bb-b828-d21c6477534b</recordNumber>
<accessionNumber>OBJ0006</accessionNumber>
</identifier>
<relation>
<recommend>1.台北縣立鶯歌陶瓷博物館。陶器的製作過程。上網日期:2005年05月15日。網址:
http://www.ceramics.tpc.gov.tw/2001fest/cerastep.htm</recommend>
</relation>
<format>
<media>圖片</media>
<extent>
<quantity>2</quantity>
<name>OBJ0006</name>
<fileFormat>150dpi</fileFormat>
<fileType>JPG</fileType>
<URI />
</extent>
</format>
<description2>
<comments />
</description2>
<rights>
<copyrightRestrictions>
<holderName />
<rightsStatement />
<accessRestrictions />
</copyrightRestrictions>
<owner>
<ownerCountry>台灣</ownerCountry>
<ownerName>交通大學浩然圖書館</ownerName>
</owner>
</rights>
</visual>

```

圖 5-5:漫畫物品陶器詮釋資料的 XML 語法

5.1.1 主題地圖人、事、地、物的資料定義描述

選定的編目物件，亦即應用於漫畫圖鑑中的人、事、地、物主題，以下分述人、事、地、物的涵義：

1. 人

- (1) 漫畫人物：例如阿三哥、小聰明；
- (2) 漫畫裡提到的真實人物：例如鄭成功。

2. 事

傳說：例如鶯歌石吃人、石門水庫傳說。

3. 地

- (1) 行政區：以縣市鄉鎮，作為分類的依歸，例如新竹市。

(2)景點：例如青草湖。

4. 物

(1)名產：例如肉丸、豆干；

(2)特色：山歌比賽、杜鵑花。

5.1.2人、事、地、物主題與關聯總整理

由於漫畫作品的內容非常紊亂龐雜、無一固定系統模式可循，必須先做人工的判斷與物件歸類的工作。首先，將漫畫作品內提到的人事地物等主題列出，其次，經過多次討論與研究，決定要編目的物件，最後，根據線上圖鑑規劃之需求，將編目的物件依照關聯的概念歸類整理(詳見附錄四)，其中整理出每個人、事、地、物主題名稱、每個主題之間的關聯名稱、關聯數量，將於第三節敘述。

第二節 都柏林核心集(Dublin Core)等四種詮釋資料格式欄位對照

將都柏林核心集等三種詮釋資料格式與本研究所制定之漫畫詮釋資料格式作一欄位的互相比照對應(見圖 5-7)，這四種詮釋資料格式之間的最大的相同點是欄位結構上皆以 Dublin Core 的十五個欄位發展出來的，差別點在於欄位的修飾語視不同應用面的需求，調整修改後作為各自的依據。

中文詮釋資料交換格式可視為是中文版的都柏林核心集。文建會的「漫畫作品詮釋資料」、本研究制定之漫畫作品與漫畫圖鑑詮釋資料格式欄位的異同點：

1. 皆是由 DC 十五個基本的欄位發展擴充來的。
2. 文建會的「漫畫作品詮釋資料」是用來詮釋外觀的漫畫作品、對白內容、聲音影像媒體、單格文字與繪圖技法等訊息；本研究制定之漫畫作品與漫畫圖鑑詮釋資料格式除了詮釋外觀的漫畫作品之外，特別強調內涵的描述，詮釋漫畫圖鑑的人事地物主題文字、圖片等資訊。

由於現存的文建會的「漫畫作品詮釋資料」並不能完全滿足本研究對於漫畫圖

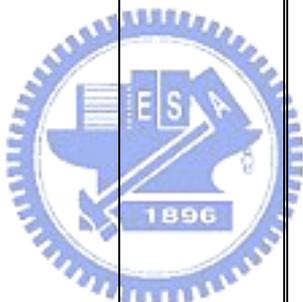
鑑的詮釋，因此，我們必須重新研擬適用的格式，方能將漫畫內容人事地物的主題充分詮釋描述。

表 5-7:都柏林詮釋資料核心集、中文詮釋資料交換格式、文建會的「漫畫作品詮釋資料」、本研究制定之漫畫詮釋資料格式欄位的對照

格式 項目	都柏林詮釋資料核心集		中文詮釋資料格式		文建會的「漫畫作品詮釋資料」		本研究制定之漫畫詮釋資料格式	
	欄位 (Element)	定義 (Definition)	欄位 (Element)	修飾語 (Qualifier)	欄位 (Element)	修飾語 (Qualifier)	欄位 (Element)	修飾語 (Qualifier)
1	Title 題名	資源所賦予的名稱	Title 題名	MainTitle 主要題名	Title 作品名稱	MainTitle 主要名稱	Title 作品名稱 (漫畫作品) (漫畫圖鑑) (漫畫圖鑑-人) (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地) (漫畫圖鑑-物)	MainTitle 主要名稱
				SubTitle 副題名		AlternativeTitle 其他名稱		AlternativeTitle 其他名稱
				AlternativeTitle 其他題名(如翻譯題名、土語名)		AlternativeTitle 其他名稱		
2	Creator 創作者	資源之主要創作者	Creator 創作者	PersonalName 姓名	Creator 創作者	Writer 劇本撰寫者	Creator 創作者 (漫畫作品) (漫畫圖鑑)	Writer 劇本撰寫者 Cartoonist 漫畫繪圖者
				CorporateBody 團體/族群		Cartoonist 漫畫繪圖者		
				Role 角色				
3	Subject 主題	有關資源內容之描述	Subject 主題和關鍵詞	Keywords 關鍵詞彙(非控制詞彙)	Subject 主題和關鍵詞	SubjectMatter 內容主題	Subject 主題與關鍵詞 (漫畫圖鑑)	SubjectMatter 內容主題
				PersonalName 姓名		Keywords 關鍵詞		StylePeriod 風格/時期
						Form 體裁/表現形		StylePeriod 風格/時期

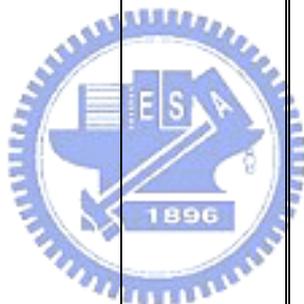
						式/範圍		
						Technique 技術/技法		
4	Description 簡述	對於資源之相關 說明	Description 簡述	AcquisitionMeth od 入藏方式	Description 簡述	Abstract 摘要/前言	Description 簡述	Abstract 摘要 (漫畫作品) (漫畫圖鑑) (漫畫圖鑑- 人) (漫畫圖鑑- 事) (漫畫圖鑑- 地) (漫畫圖鑑- 物)
				PhysicalDescrip tion 稽核項		TableOfConte nts 內容目次		Comments 簡介說明 (漫畫作品) (漫畫圖鑑)
				Abstract 內容摘要		Comments 評析		Create Style 創作理念及 風格 (漫畫圖鑑)
				CollectionOrSi teInfo 採集或遺址資 訊		Rating 作品分級		StageProperty 使用道具 (漫畫圖鑑)
				Situation 使用場合		Grade 評等		About 相關人事地 物 (漫畫圖鑑)
				Function 功能		Conditions 保存狀況		Notes 備註
				Material 材質				PlaceofBirth 籍貫 (漫畫圖鑑- 人)
				Technique 技術				Thought 創作理念 (漫畫圖鑑- 人) (漫畫圖鑑- 物)
				SealType		AcquireMetho d		InWhatBooks 出現處

				印記種類		收藏取得方式		(漫畫圖鑑-人) (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地) (漫畫圖鑑-物)
				Inscription 銘刻		PrizeWinning Record 得獎記錄		Note 附註 (漫畫圖鑑) (漫畫圖鑑-人) (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地) (漫畫圖鑑-物)
				Note 附註項		CharacterList 角色		PlaceofOccurrence 事件地 (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地) (漫畫圖鑑-物)
						StageProperty 使用道具		StuffofOccurrence 事件物 (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地)
						DrawingTechnique 繪圖技巧		Origion 起源 (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地)
						Plot 劇本		PersonofOccurrence 事件人 (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地)
						Notes 備註		PlaceofOccurrence 產地 (漫畫圖鑑-物)



								Direction 使用方法 (漫畫圖鑑- 物)
5	Publisher 出版者	使資源可供取用 者	Publisher 出版者		Publisher 出版者		Publisher 出版者 (漫畫作品) (漫畫圖鑑)	
6	Contributor 貢獻者	除創作者外，對 於資源內容之創 作有貢獻者	Contributor 其他貢獻者	PersonalName 姓名 CorporateBody 團體/族群	Contributor 其他貢獻 者		Contributor 其他貢獻者 (漫畫作品) (漫畫圖鑑)	
7	Date 日期	在資源生命週期 中，某事件之日 期	Date 日期時間	CatalogingDate 編目日期 DateofProducti on 製作時間 DateofPublicati on	Date 日期時間		Date 日期時間	CreatedDate 創作日期 (YYYY-MM- DD) (漫畫作品) (漫畫圖鑑) IssuedDate 出版/發行日 期 (YYYY-MM- DD) (漫畫作品) AcquiredDate 入 藏 日 期 (YYYY-MM-

				出版時間				DD) (漫畫作品)
				DateofAccession 入藏時間				CatalogingDate 編目日期 (YYYY-MM-DD) (漫畫作品) (漫畫圖鑑)
				DateofAcquisition 取得時間				Modified 更新日期 (YYYY-MM-DD) (漫畫作品) (漫畫圖鑑)
				DateofRecordModified 最後修改日期				DateofBirth 出生日 (YYYY-MM-DD) (漫畫圖鑑-人)
								DateofCreate 製作時間 (漫畫圖鑑-人) (漫畫圖鑑-物)
								DateofSale 販賣時間 (漫畫圖鑑-物)



8	Type 資源類型	資源之性質或類型	Type 資源類型	AggregationLevel 藏品層次	Type 資源類型	AggregationLevel 藏品層次	Type 資源類型	WorksType 作品類型	
	OriginalLevel 原件與否		OriginalLevel 原件與否	WorkType 作品類型					
				GenerationLevel 文化/自然					
				LocalLevel 地方藏品類型					
9	Format 資料格式	資源之實體或數位化媒體之描述	Format 資料格式	Media 媒體類型	Format 資料格式	Extent 數量/尺寸	Format 資料格式 (漫畫作品) (漫畫圖鑑) (漫畫圖鑑-人) (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地) (漫畫圖鑑-物)	Media 作品類型	
						Scale 規格			Extent 檔案大小/數量單位
						RealScale 實體規格			
						RecordSpeed 錄音/錄影速度			
						AspectRatioSpecia 放映率及放映特質			
						Color 色彩			
						Sound 聲音			
				Extent 檔案大小/品質					
10	Resource Identifier 識別資料	資源在某環境中明確的辨識資料	Identifier 識別資料	RecordNumber 記錄識別碼	Identifier 識別資料	Examined Number 送審編號	Identifier 識別資料	RecordNumber 記錄識別碼	

				CallNumber 排架號		StandardNumber 標準號碼		(漫畫作品) (漫畫圖鑑) (漫畫圖鑑-人) (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地) (漫畫圖鑑-物)
				AccessionNumber 登錄號		URI 一致性識別碼		AccessionNumber 登錄號 (漫畫作品) (漫畫圖鑑-人) (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地) (漫畫圖鑑-物)
				URI 一致性資源識別號		LocalNumber 地方識別號碼		CallNo 書目索書號 (漫畫作品)
								ISBN 國際標準書號(漫畫作品)
								AccessionNumber 資源編號 (漫畫圖鑑)
								SystemID 國家文化資料庫系統識別號 (漫畫圖鑑)
11	Source 來源	說明衍生出本資源的原始資源	Source 來源		Source 來源		Source 來源	

12	Language 語文	資源內容之語文	Language 語文	CatalogingLanguage 編目語文	Language 作品語文		Language 作品語文 (漫畫作品) (漫畫圖鑑)	
				Language 作品語文				
13	Relation 關連	相關資源之參照	Relation 關連	References 相關參照	Relation 關連	IsPartOf 全集/系列名稱 HasPart 子項/組件/內容 IsFormatOf 原格式 HasFormat 其他格式	Relation 來源 (漫畫作品) (漫畫圖鑑)	IsPartOf 全集/系列名稱
				HasPart 包含				
				IsPartOf 包含於				HasPart 子項/組件
				Citation 引用出處				Recommend 相關推薦 (漫畫圖鑑-人) (漫畫圖鑑-事) (漫畫圖鑑-地) (漫畫圖鑑-物)
14	Coverage 時空涵蓋範圍	資源內容所涵蓋之空間或時間	Coverage 時空涵蓋範圍	Spatial 空間類別	Coverage 時空涵蓋範圍	Spatial 空間類別 Temporal 時間類別	Coverage 時空涵蓋範圍	Spatial 空間類別
				Temporal 時間類別				
				LatLong 經緯度				Temporal 時間類別
15	Rights 權限範圍	有關權限的相關資訊，包括資源原 有的或被賦予的 權限	Rights 權限範圍	OwnerName 收藏者(單位)-名稱	Rights 權限範圍	CopyrightRes trictions 著作權/使用 限制	Rights 權限範圍 (漫畫作品) (漫畫圖鑑) (漫畫圖鑑-人) (漫畫圖鑑-事)	CopyrightRes trictions 著作權 使用限制
				OwnerCountry 收藏者(單位)-國家		Owner 典藏者		Owner 典藏者

							(漫畫圖鑑-地) (漫畫圖鑑-物)	
--	--	--	--	--	--	--	----------------------	--

第三節 編目成果

編目物件數量方面：編目的漫畫作品數量共計一百零三筆；編目的人數量共計六十筆；編目的事數量共計三筆；編目的地數量共計一百六十九筆；編目的物數量共計五十一筆，全部編目物件數量是三百八十六筆。

關聯名稱與數量方面：主題包括人、事、地、物四種類別(Topic Type)；關聯名稱包括名產小吃(地方與物的關係)、位於(大地方與小地方的關係)、地方特色(地方與物的關係)、地方與事件(地方與事件的關係)、事件人物(事件與人物的關係)五種類別(Association Type)；而資源指引的類別(Occurrence Type)則包含各種與主題相關的文字屬性以及漫畫圖片與照片等資源。

名產小吃共計五十筆關聯主題、位於共計一百四十三筆關聯主題、特色共計八筆關聯主題、地方事件與傳說共計三筆關聯主題、事件人物共計二筆關聯主題，全部關聯主題數量是二百零六筆。

申請授權圖文數量方面：提出圖片或照片、文字申請授權筆數合計為四百三十九筆。

5.3.1 漫畫編目管理模組

以下內容分別就「阿三哥大嬸婆遊台北」與「阿三哥大嬸婆遊寶島」這兩部漫畫作品，列舉實例來說明漫畫編目模組所具備的功能項目與內容選項。漫畫編目管理模組首頁呈現出漫畫作品與其相關人、事、地、物主題的編目管理項目，如圖5-7。

漫畫作品的編目首頁功能選項包括物件編號(UID)、資料名稱、物品類別、維護功能選項等四個項目，如圖5-8；相關人、事、地、物主題的編目首頁功能選項，除了漫畫作品的四個項目之外，還增加了次要圖片的項目，如圖5-9。這些功能提供編目人員以點選連結的方式，新增、修改或刪除文字內容或更新異動圖片。以下根據這些項目以及細分的功能一一說明之。

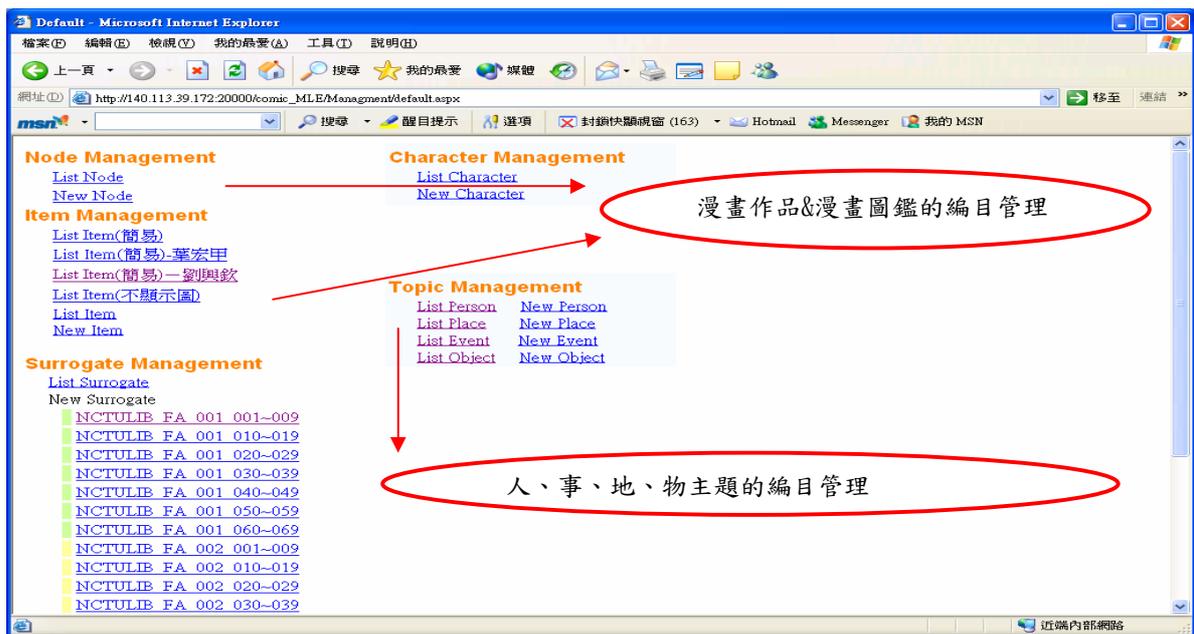


圖 5-7:漫畫編目管理模組首頁

UID	資料名稱	物品類別	維護功能選項
21. NCTULIB_FA_002_012_01 有圖!	阿三哥大孀婆遊寶島(上)	漫畫作品	刪除 / 檢視 Metadata / 修改/以此新增 / 上傳封面 / 刪除封面 /
22. NCTULIB_FA_002_012_02 有圖!	阿三哥大孀婆遊寶島(中)	漫畫作品	刪除 / 檢視 Metadata / 修改/以此新增 / 上傳封面 / 刪除封面 /
23. NCTULIB_FA_002_012_03 有圖!	阿三哥大孀婆遊寶島(下)	漫畫作品	刪除 / 檢視 Metadata / 修改/以此新增 / 上傳封面 / 刪除封面 /
24. NCTULIB_FA_002_013_01 有圖!	阿三哥大孀婆遊台北 1	漫畫作品	刪除 / 檢視 Metadata / 修改/以此新增 / 上傳封面 / 刪除封面 /
25. NCTULIB_FA_002_013_02 有圖!	阿三哥大孀婆遊台北 2	漫畫作品	刪除 / 檢視 Metadata / 修改/以此新增 / 上傳封面 / 刪除封面 /
26. NCTULIB_FA_002_013_03 有圖!	阿三哥大孀婆遊台北 3	漫畫作品	刪除 / 檢視 Metadata / 修改/以此新增 / 上傳封面 / 刪除封面 /

圖 5-8:漫畫作品編目首頁

UID	資料名稱	物品類別	維護功能選項	次要圖片
PER0001 主要圖片(有)	阿三哥	漫畫人物	檢視 Metadata / 修改/以此新增 / 刪除	有圖 1 / 有圖 2 / 有圖 3 / 有圖 4 / 有圖 5
PER0002 主要圖片(有)	大孀婆	漫畫人物	檢視 Metadata / 修改/以此新增 / 刪除	有圖 1 / 有圖 2 / 有圖 3 / 有圖 4 / 有圖 5

圖 5-9:漫角人物的編目首頁

1. 物件編號(UID)功能與主要圖片連結功能之說明

物件編號(UID)功能這個項目除了記錄物件編號以外，還記錄一張主要漫畫圖片的連結，如圖 5-10，圖 5-11。

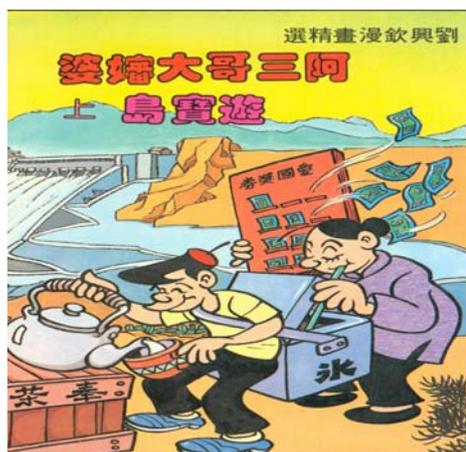


圖 5-10:漫畫作品阿三哥大孀婆遊寶島封面



圖 5-11:漫角人物阿三哥的主要圖片

2. 資料名稱功能之說明

依據漫畫本身的內容為資料來源，忠實照錄其名稱。例如，漫畫作品的資料名稱，例如「阿三哥大嬸婆遊台北 1」與「阿三哥大嬸婆遊寶島下」；漫角人物的資料名稱是「阿三哥」、「大嬸婆」、「鄭成功」、「陳故副總統」等。

3. 物品類別功能之說明

漫畫作品的物品類別是「漫畫作品」、漫角人物的物品類別是「漫畫人物」、事件的物品類別是「傳說」、地名的物品類別是「行政區」和「景點」，以及物的物品類別是「名產」與「特色」。

4. 維護功能選項功能之說明

維護功能選項又細分為刪除 / 檢視 Metadata/ 修改/以此新增/上傳封面 / 刪除封面 /等連結，用來做文字與圖片的更新異動。其中，檢視 Metadata 畫面顯示出 XML 語法，每儲存一筆 Metadata，就會自動產生一筆 XML 記錄，而 XML 的標籤包含詮釋資料的欄位(Element)和修飾語(Qualifier)，例如阿三哥詮釋資料的 XML 語法如圖 5-12 顯示：

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<visual>
<type>
<worksType>漫畫人物</worksType>
  </type>
<title>
<mainTitle>阿三哥</mainTitle>
<alternativeTitle />
  </title>
<description>
<placeOfBirth>
<province />
<city />
  </placeOfBirth>
<thought>劉興欽老師在 21 歲時(以下簡稱劉老師)利用詼諧逗趣的手法，呈現 40 年代台灣各地方的民俗風情。而實際上阿三哥也正是劉老師的化身。(何佳欣撰寫，劉興欽老師口述)</thought>
<abstract>
<characteristic>阿三哥總是成為大嬸婆的出氣筒，和大嬸婆二人都很富有生意頭腦，且二人的財運都很好又都富有正義感樂於助人。(何佳欣撰寫，劉興欽老師指正)</characteristic>
<skill />
  </abstract>
<inWhatBooks>阿三哥大嬸婆遊寶島；阿三哥大嬸婆遊台北。</inWhatBooks>
```

```

<note />
  </description>
<date>
<dateOfBirth>1967-08</dateOfBirth>
<dateOfDeath />
<dateOfCreate />
  </date>
<identifier>
<recordNumber>e798abf4-b490-4209-bd68-631a15c59381</recordNumber>
<accessionNumber>PER0001</accessionNumber>
  </identifier>
<relation>
<recommend />
  </relation>
<format>
<media>圖片</media>
<extent>
<quantity />
<name>PER0001</name>
<fileFormat>150dpi</fileFormat>
<fileType>JPG</fileType>
<URI />
  </extent>
  </format>
<description2>
<comments />
  </description2>
<rights>
<copyrightRestrictions>
<holderName>劉興欽老師：貳貳零壹號</holderName>
<rightsStatement />
<accessRestrictions />
  </copyrightRestrictions>
<owner>
<ownerCountry>中華民國台灣</ownerCountry>
<ownerName>國立交通大學浩然圖書館</ownerName>
  </owner>
  </rights>
  </visual>

```

圖 5-12:阿三哥詮釋資料的 XML 語法

維護功能選項中修改/以此新增的連結功能，點選進入之後，編目者可以修改或新增該筆詮釋資料內容，如圖 5-13 是「鶯歌石吃人」事件的修改新增欄位著錄內容。

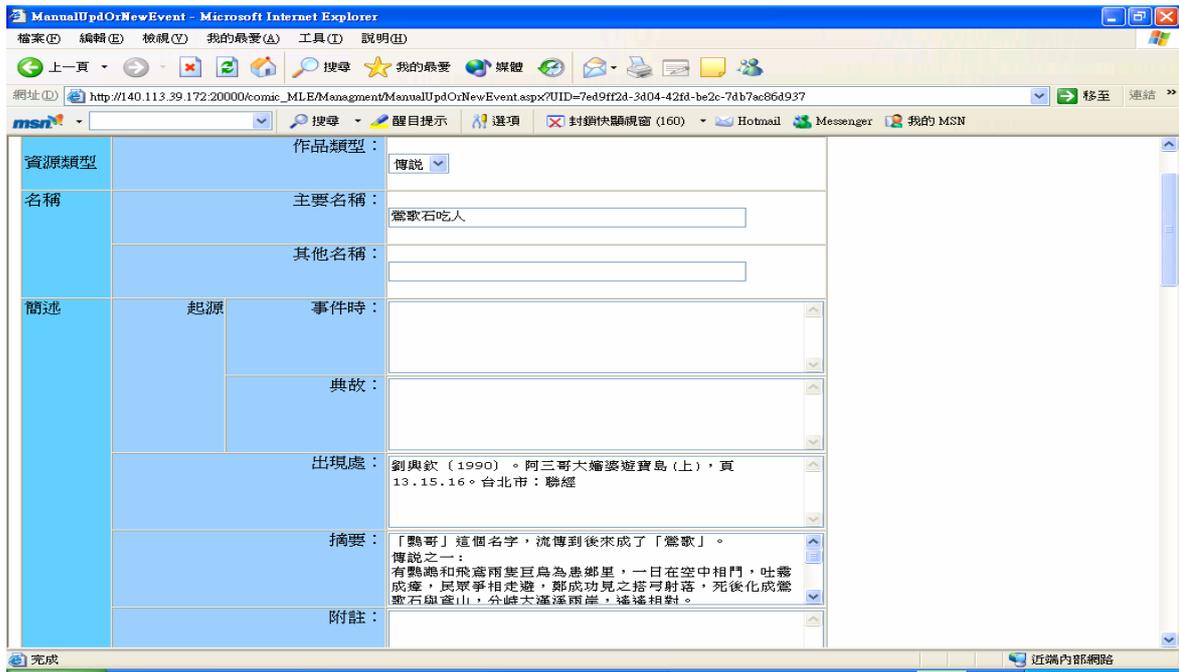


圖 5-13:事的修改新增欄位著錄內容-鶯歌石吃人

5. 次要圖片功能之說明

每筆漫角人物、事件、地方、物的次要圖片數量不盡相同。每筆漫角人物的次要圖片共有五張，全部的來源都是漫畫本身，圖5-14是以漫角人物大孀婆為例的一張次要圖片；事件的次要圖片共有兩張，第一張是漫畫中的圖片，第二張是現實情況的圖片，圖5-15是漫畫中「鶯歌石吃人」的事件，圖5-16是現實情況的「鶯歌石吃人」；地方的次要圖片共有三張，第一張是漫畫中圖片，如圖5-17是漫畫中「鶯歌」，第二張圖片是昔日的模樣，如圖5-18，第三張圖片是今日的面貌，如圖5-19；物的圖片共有兩張，第一張是漫畫中的圖片，如圖5-20是漫畫中的陶器，第二張是現實情況的圖片，如圖5-21。



圖 5-14:漫角人物大孀婆的次要圖片



圖 5-15:漫畫中的鶯歌石吃人事件

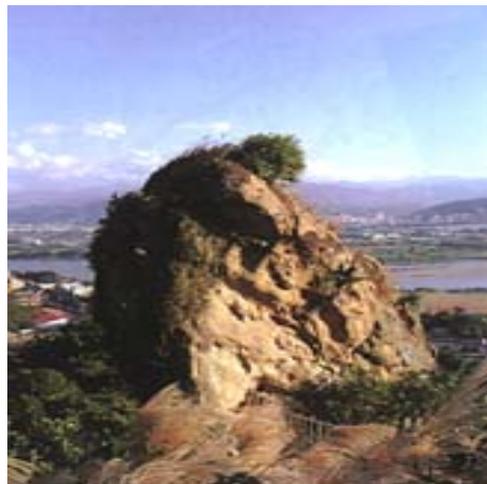


圖 5-16:現實情況的鶯歌石吃人



圖 5-17:漫畫中的地-鶯歌



圖 5-18:鶯歌昔日的模樣



圖 5-19:鶯歌今日的面貌



圖 5-20:漫畫中的物-陶器

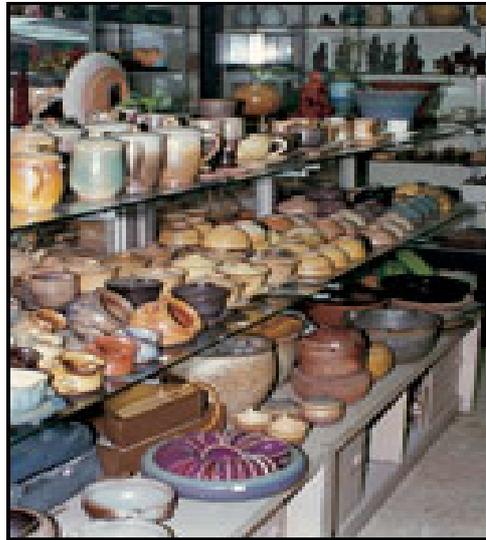


圖 5-21:現實情況的陶器

第六章 漫畫圖鑑的實作應用

本章分成兩節來闡釋，第一節是線上漫畫圖鑑的系統特色、資料庫系統架構圖、相關技術與概念說明、功能與使用者介面說明，第二節是實體漫畫圖鑑的實作。

第一節 線上漫畫圖鑑

6.1.1 系統簡介

簡言之，本系統是以資料庫實作 Topic Maps，並提供 XTM (XML Topic Maps) 檔案匯出的機制；系統具備三個模組：使用者介面(UI)、編目管理模組(Administrator)、XTM 檔案匯出(XTM output)個別和資料庫互動存取資料。

6.1.2 系統架構[89]

漫畫圖鑑系統主要以資料庫為中心，分成前端的使用者介面模組和後端的編目管理模組。此外，為了讓編目的資料能透過主題地圖進行交換，增加了系統 XTM 檔案匯出的功能。圖 6-1 為系統架構圖，以下先就三個模組進行簡要的說明：

1. 使用者介面模組：此模組之目的在建立漫畫圖鑑的各項使用者操作機制，共分成「漫角人物大觀園」、「漫畫作品仔細瞧」、「看漫畫遊台灣」等三個單元。詳細內容將在 6.1.4 說明。
2. 編目管理模組：顧名思義，此模組的作用在為「使用者介面模組」所需的資料提供編目功能，編目的對象包括漫畫作品本身，以及漫畫內容中的人、事、地、物。
3. XTM 檔案匯出模組：系統提供 XTM 檔案匯出機制，將資料庫中關於主題、關聯與資源指引等資料轉換為 XTM 檔案輸出，以利於資料交換，並可匯入其他主題地圖工具中使用。

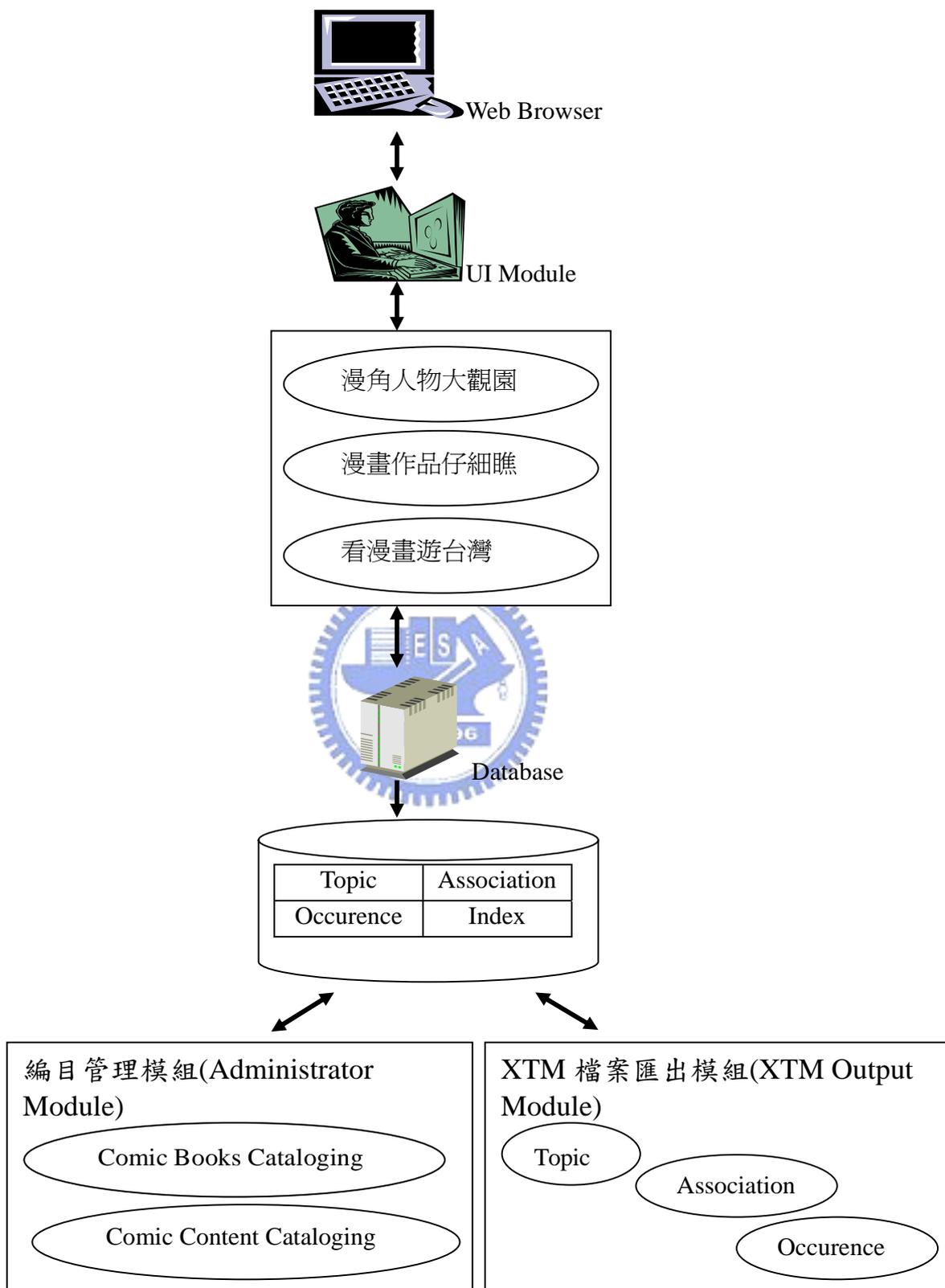


圖 6-1:系統架構圖

6.1.3 相關技術與概念說明

在線上漫畫圖鑑系統的設計主要是運用主題地圖的相關技術，並以XTM(XML Topic Maps)語法來定義。如同第二章所述，所謂主題地圖的主要概念是TAO三要素 [90][91][92][93][94]。其次，將主題地圖的概念轉化成資料庫表格(Table)，方便資料管理。

6.1.4 功能與使用者介面說明

線上漫畫圖鑑主要分成三大功能：漫角人物大觀園、漫畫作品仔細瞧、看漫畫遊台灣，如圖6-2。收錄內容是漫畫家劉興欽先生的所有漫畫作品。

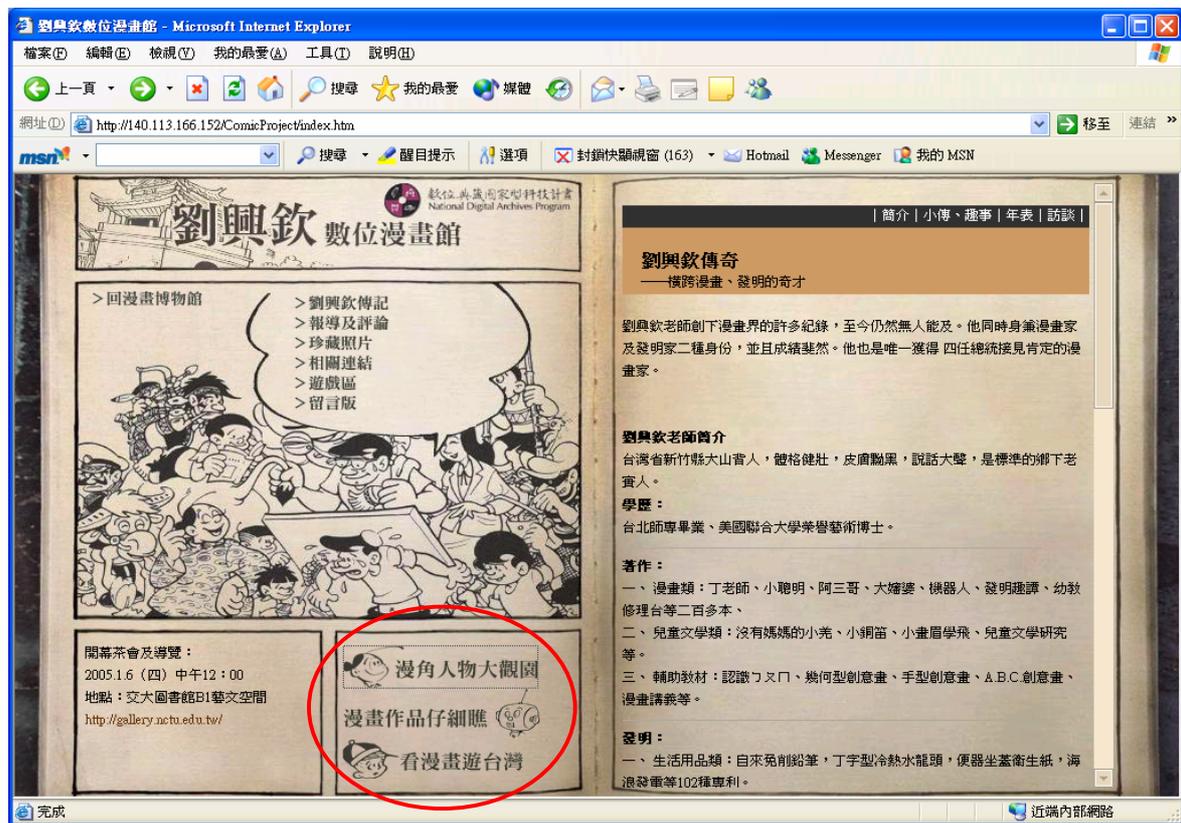


圖 6-2:線上漫畫圖鑑首頁

1. 漫角人物大觀園

點選「漫角人物大觀園」之後，進入其首頁畫面，可以看到所有漫角人物

的列表，如圖6-3。使用者可以採用瀏覽的方式，並點選進入想看的人物個別簡介內容。圖6-4是點選漫角人物「大嬸婆」所看到的畫面，關於「大嬸婆」的介紹一目瞭然，讓使用者從「我的生日」、「大家形容我」、「出現在哪本書」、「權限範圍」、以及「我的照片寫真」等來認識「大嬸婆」。



圖 6-3:線上漫畫圖鑑-漫角人物大觀園首頁



圖 6-4:線上漫畫圖鑑-漫角人物大觀園-大嬸婆畫面

2. 漫畫作品仔細瞧

其次，進入「漫畫作品仔細瞧」之後，可以看到所有漫畫作品的列表，為了便於使用，本研究將作品列表切割成1981-1985、1986-1990、1991-1995、1996-2000、2001迄今等五個時期來介紹。使用者可以採用瀏覽或檢索的方式，找到個別的漫畫作品，瀏覽方面，點選該作品封面圖示即可進入；檢索方面，可以輸入「書名關鍵字」或國際標準書號(ISBN)進行查詢動作，如圖6-5。

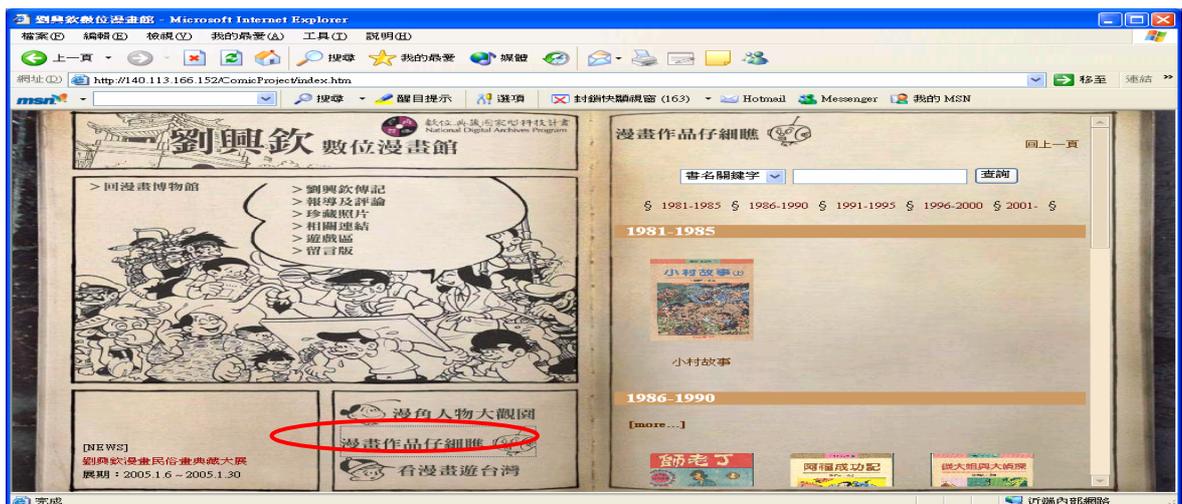


圖 6-5:線上漫畫圖鑑-漫畫作品仔細瞧首頁

以「阿三哥大嬸婆遊寶島」為例，使用者可以看到關於這部作品的「摘要」、「創作理念」、「出版年」、「出版者」、「ISBN」等簡介資料，如圖6-6。

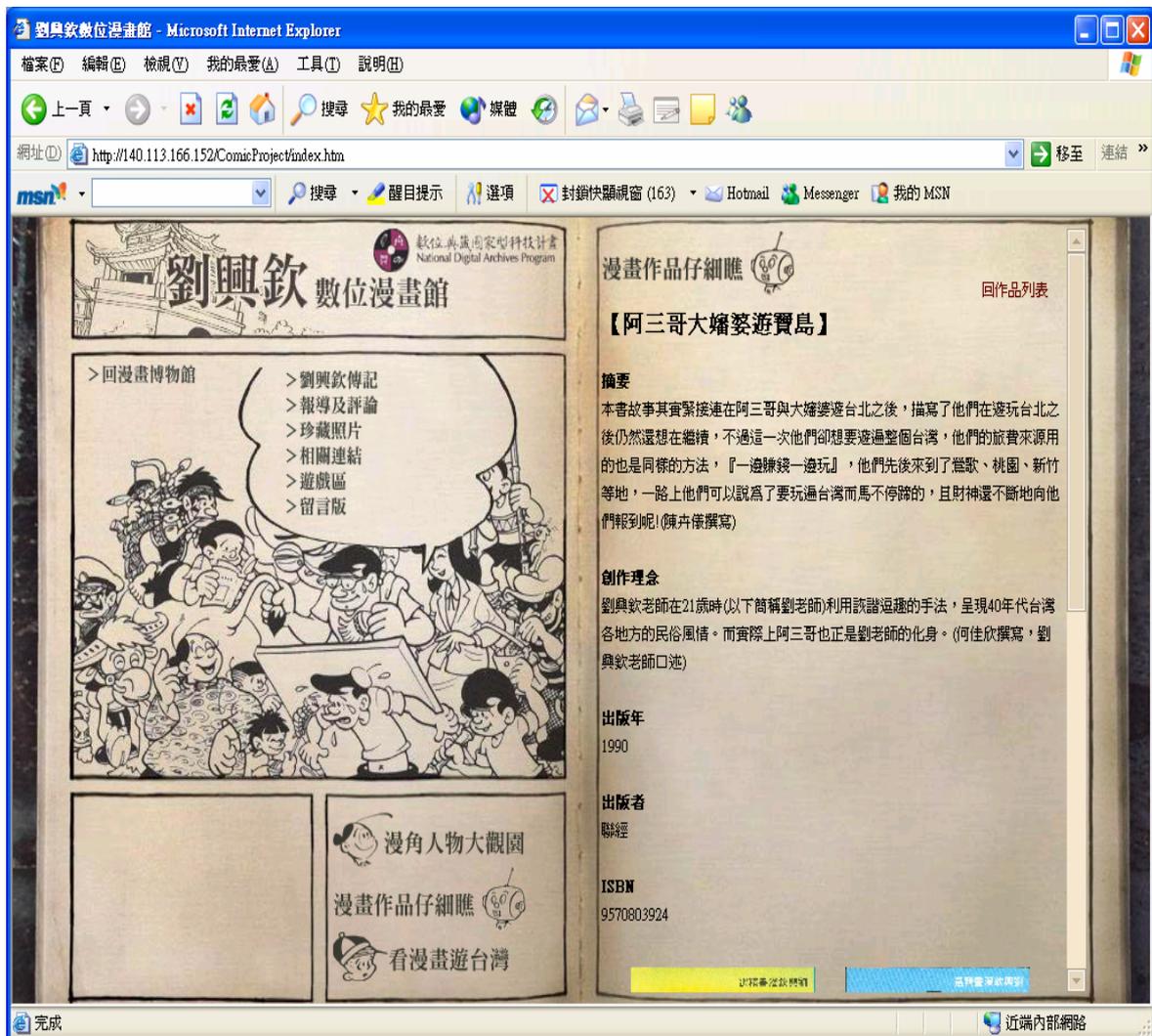


圖 6-6:線上漫畫圖鑑-漫畫作品仔細瞧-阿三哥大嬸婆遊寶島畫面

3. 看漫畫遊台灣

接下來是線上漫畫圖鑑第三個功能--「看漫畫遊台灣」的介紹，這個單元是針對「阿三哥大嬸婆遊台北」和「阿三哥大嬸婆遊寶島」的內容，運用主題地圖的技術加值應用的成果。圖6-7是「看漫畫遊台灣」的首頁畫面。本研究提供台灣地圖做為瀏覽的方式，是一項小小的貼心設計，使用者滑鼠移到之處，就會出現動態效果。



圖 6-7:線上漫畫圖鑑-看漫畫遊台灣首頁

以下舉幾個實例來窺探主題地圖技術的精髓之處是如何淋漓盡致地被展現出來的，以及一窺主題(T)、關聯(A)、資源指引(O)三者的巧妙之處究竟為何。首先，點選台灣地圖進入「桃園縣」，如圖6-8。映入眼簾的分別是「桃園縣」的漫畫中圖片一張與兩張昔日與今日的照片。文字描述的部分則包括了「簡介」、「出現處」、「資料來源」、「包含的景點或區域」，其中的「包含的景點或區域」是接下來介紹的重點所在。「桃園縣」包含的景點或區域有「石門水庫」、「中壢」、「大溪」，換言之，「桃園縣」在漫畫圖鑑中相關的地主題也是「石門水庫」、「中壢」、「大溪」，對應到定義的關聯表中，「桃園縣」和「石門水庫」、「中壢」、「大溪」的關係是位於(大地方與小地方的關係)。

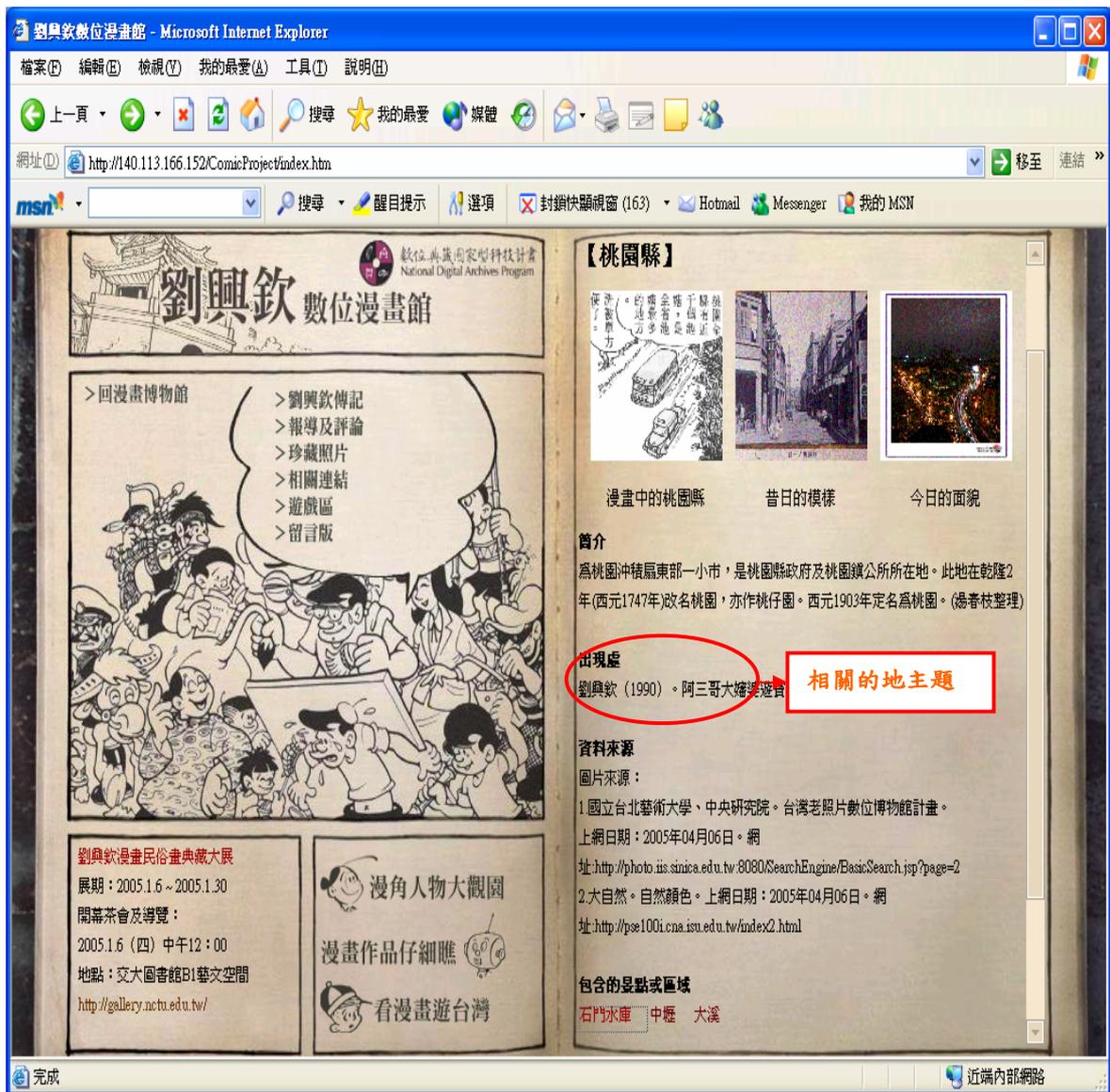


圖 6-8:線上漫畫圖鑑-看漫畫遊台灣-桃園縣畫面

圖6-9是「石門水庫」相關的圖文介紹畫面。從景點主題「石門水庫」串連到相關事件主題「石門水庫傳說」，「石門水庫」、「石門水庫傳說」這兩者之間的關係是「地方與事件」（地方與事件的關係），如圖6-10；以此類推，再從事件主題「石門水庫傳說」串連到相關人物主題「陳故副總統」，「石門水庫傳說」、「陳故副總統」這兩者之間的關係是「事件人物」（事件與人物的關係），如圖6-11。

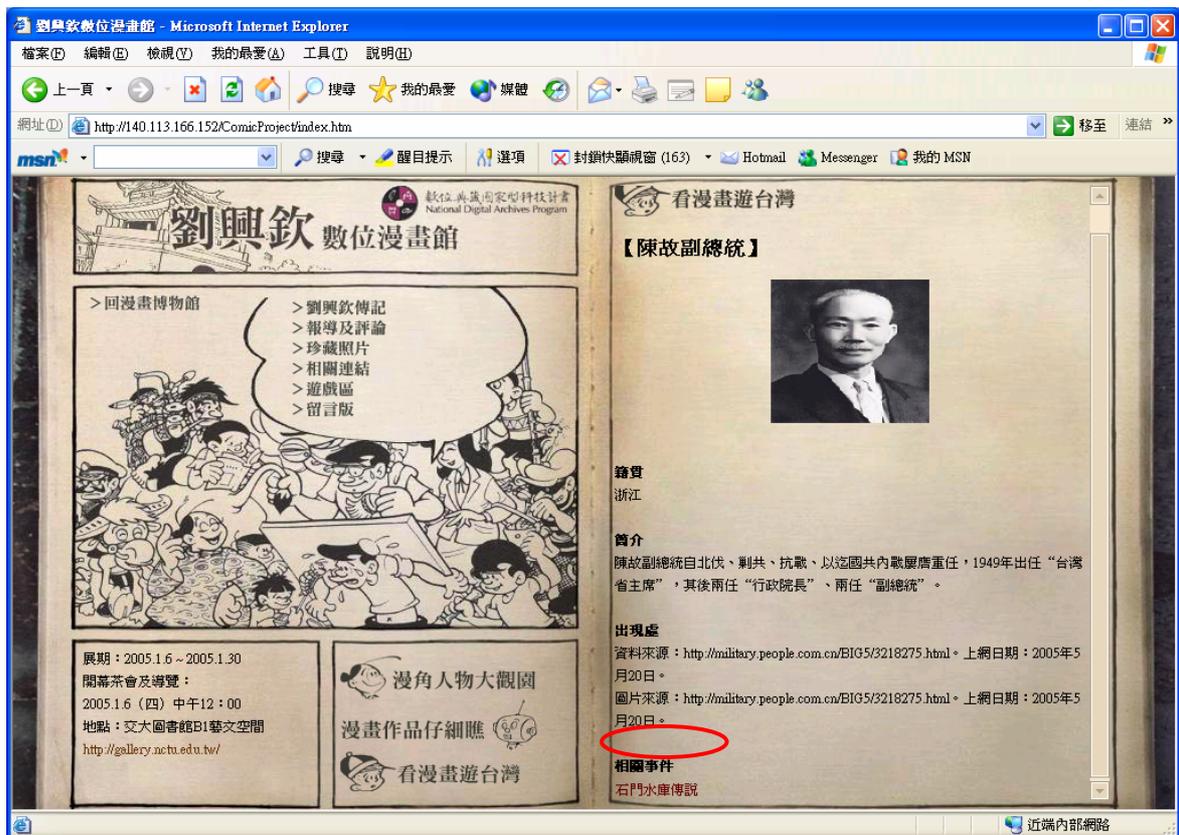


圖 6-11:線上漫畫圖鑑-看漫畫遊台灣-陳故副總統畫面

最後，再舉事件主題「鶯歌石吃人」、地方主題「鶯歌」、物主題「陶器」的例子，概念會更清楚！從圖6-12、圖6-13來看它們彼此的關係。點選進入地方主題「鶯歌」，「鶯歌」的「所在地」--「台北縣」，意思就是「鶯歌」「位於」「台北縣」；同樣地，地方主題「鶯歌」所「包含的景點或區域」--「鳶山」、「鶯歌石」兩個景點「位於」--「鶯歌」，也是大地方與小地方的關係；，地方主題「鶯歌」的「名產」是「陶器」，這指明關係是名產小吃(地方與物的關係)；地方主題「鶯歌」的相關事件是「鶯歌石吃人」，兩者之間是「地方與事件」(地方與事件的關係)。

歸納得知，從大地方--「桃園縣」，串連到小地方--「石門水庫」，再串連到人--「陳故副總統」，最後串連到事--「石門水庫傳說」；另外，事件主題「鶯歌石吃人」、地方主題「鶯歌」、物主題「陶器」的例子，這些實例是主題地圖神奇之效益彰顯的結果。



圖 6-12:事「鶯歌石吃人」、地「鶯歌」、物「陶器」1

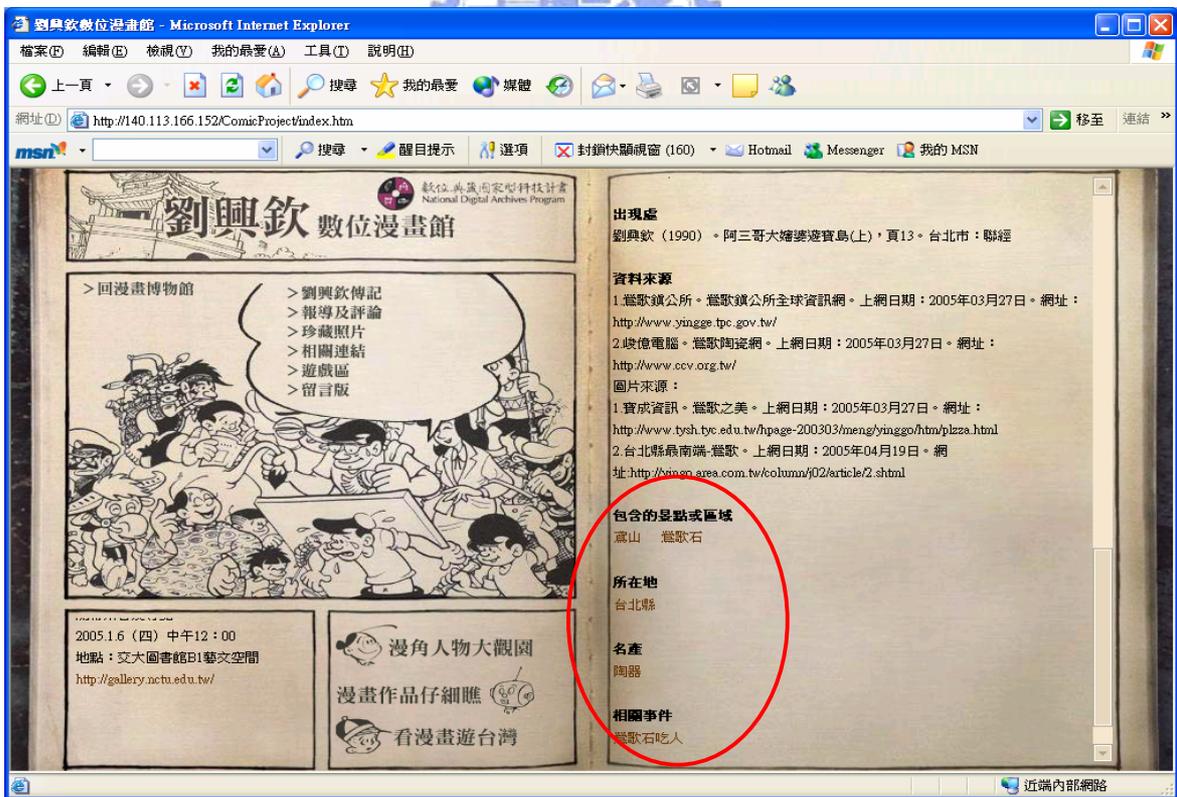


圖 6-13:事「鶯歌石吃人」、地「鶯歌」、物「陶器」2

第二節 實體漫畫圖鑑

將漫畫家劉興欽先生的系列作品，依照創作年代的順序來編排，內容取材與設計原則是：實體漫畫圖鑑的構成元素，盡量從線上漫畫圖鑑抽離精髓部分設計，避免產生兩套不同的內容，規劃成「劉興欽漫畫作品圖鑑 1985-2002」，圖6-14是內容架構圖。以下先就其內容架構與版面編排進行簡要的說明，主要可分三個部分：

1. 第一部分：這個部分是編排在正文之前及最後的內容，包括「目次」、「序」、「使用凡例說明」、「漫畫作品書名筆畫索引」等四個單元，其中「使用凡例說明」是圖鑑或百科全書中，以圖文方式用來引導使用者如何使用該書的舉例說明，而「漫畫作品書名筆畫索引」則是指引使用者按書名找尋到相關內容的參照功能。
2. 第二部分：這個部分是正文，亦是整本圖鑑的精華內容所在，包含「作者介紹」、「漫畫作品介紹」等兩個單元。
3. 第三部分：這個部分是特別收錄的內容，涵蓋「附錄一：漫角人物速寫卡」、「附錄二：漫畫作品速寫貼」、「附錄三：訪談紀錄」等三個單元。

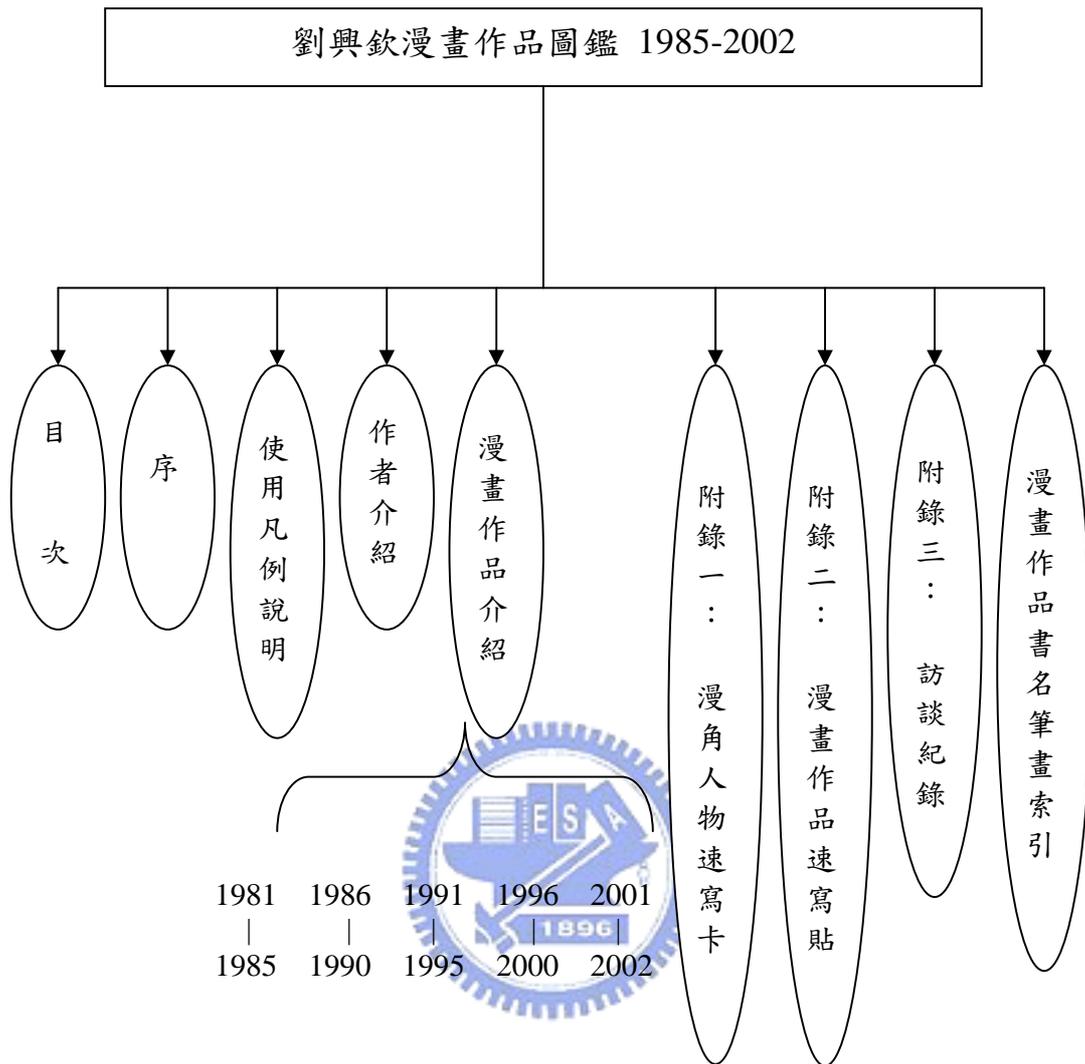


圖 6-14:劉興欽漫畫作品圖鑑 1985-2002

4. 漫畫家劉興欽先生創作年代與漫畫作品名稱列表

將劉興欽創作年代從1981年起，到2002年止，分成五個時期，臚列每個時期所屬的漫畫作品，創作年代1981-1985有漫畫作品「小村故事」一部；創作年代1986-1990有漫畫作品「光榮的污點·好學生趣事(好學生趣事)」等三十六部；創作年代1991-1995有漫畫作品「機器人戰飛碟」等十六部；創作年代1996-2000有漫畫作品「孝順女兒認錯娘」等十六部；創作年代2001-2002有漫畫作品「發明趣譚」等六部。合計劉興欽先生總共創作七十五部作品，如表6-1。

表 6-1: 漫畫家劉興欽先生創作年代與漫畫作品名稱列表

創作年代	漫畫作品名稱
1981-1985	小村故事(上下)
1986-1990	光榮的污點·好學生趣事(好學生趣事)、養狗記·老長壽與阿全哥(老長壽與阿全哥)、丁老師、阿福成功記、傻大姐與大偵探、阿三哥大孀婆遊寶島、阿三哥大孀婆遊台北、宇宙神童·棺材裡的活人(棺材裡的活人)、小聰明、孝子神牛、金球棒、石頭神、長壽橋、小番薯、海底歷險記、小八哥·新船(小八哥)、小牧童奮鬥史、阿欽的故事、光榮的污點·好學生趣事(光榮的污點)、小博士、太空友人·藍色的舞鞋(太空友人)、老財福、錢如命、養狗記·老長壽與阿全哥(養狗記)、鬼谷探寶、孫太空、小聰明抓小偷、綠色的狗、棒球迷、快樂童年、小辣椒與大冬瓜、烤肉記、快樂一班·小青(快樂一班)、太空友人·藍色的舞鞋(藍色的舞鞋)、快樂一班·小青(小青)、宇宙神童·棺材裡的活人(宇宙神童)、小八哥·新船(新船)
1991-1995	機器人戰飛碟、機器人救難、機器人逃亡、機器人報恩、小皮蛋與機器人、機器人誕生、機器人捉老虎、機器人馴賊記、機器人看馬戲、機器人比賽、聰明小丑、機器人戰豹人、機器人戰魔神、機器人賺大錢、機器人海底大進軍、機器人奇案
1996-2000	孝順女兒認錯娘、小天才、小新娘與大騙子、死要錢、無字漫畫、電視迷、從太空來的訪客、王老六、小貝貝、機器人上電視、棒球迷與小八哥
2001-2002	發明趣譚、科學怪人、萬事通先生、發明大師、機器人鬥惡魔、機器人幫泰山決戰象牙谷

5. 版面編排與實作精彩剪影：

圖 6-15 是漫角人物「阿三哥」，應用在實體圖鑑的一部分內容；圖 6-16

是漫角人物「大嬸婆」，應用在實體圖鑑的一部分內容。

1986-1990 阿三哥大嬸婆遊寶島

<p style="text-align: center;">【阿三哥】</p>  <p style="text-align: center;">我的生日 1967-08 大家形容我</p> <p>阿三哥總是成為大嬸婆的出氣筒，和大嬸婆二人都很富有生意頭腦，且二人的財運都很好又都富有正義感樂於助人。而實際上阿三哥也正是劉老師的化身。(何佳欣撰寫，劉興欽老師指正)</p> <p style="text-align: center;">出現在哪本書</p> <p>阿三哥大嬸婆遊寶島； 阿三哥大嬸婆遊台北</p> <p style="text-align: center;">權限範圍</p> <p>著作財產權人：劉興欽老師 典藏單位：國立交通大學浩然圖書館</p> <p style="text-align: center;">我的照片寫真</p>  <p>酒人在哪裏。這面有看不出。</p> <p>不行，今天非出去找不可。</p> <p>聽說台北後車站介紹所最多，找工作最快。</p>	<p style="text-align: center;">【阿三哥大嬸婆遊寶島】</p>  <p>本書故事其實緊接連在阿三哥與大嬸婆遊台北之後，描寫了他們在遊玩台北之後仍然還想在繼續，不過這一次他們卻想要遊遍整個台灣，他們的旅費來源用的也是同樣的方法，『一邊賺錢一邊玩』，他們先後來到了鶯歌、桃園、新竹等地，一路上他們可以說爲了要玩遍台灣而馬不停蹄的，且財神還不斷地向他們報到呢!(陳卉儀撰寫)</p> <p style="text-align: center;">創作理念</p> <p>劉興欽老師在 21 歲時(以下簡稱劉老師)利用詼諧逗趣的手法，呈現 40 年代台灣各地方的民俗風情。而實際上阿三哥也正是劉老師的化身。(何佳欣撰寫，劉興欽老師口述)</p> <p style="text-align: center;">大師手繪圖</p>
--	--

圖 6-15:實體圖鑑的內容-阿三哥

1986-1990 阿三哥大嬸婆遊台北

【大嬸婆】



我的生日 1967-08
大家形容我

不論到哪裡只要有吃的拜的，大嬸婆就很高興，和阿三哥就像是一對活寶，總有令人意想不到的生活花招，很熱心助人。而實際上大嬸婆也正是劉老師母親的化身。(何佳欣撰寫，劉興欽老師指正)

出現在哪本書 阿三哥大嬸婆遊寶島； 阿三哥大嬸婆遊台北

權限範圍

著作財產權人：劉興欽老師
典藏單位：國立交通大學浩然圖書館

我的照片寫真



【阿三哥大嬸婆遊台北】



故事描述了阿嬸婆一心一意想完成自己遊台北的心願，卻在意外中得到一筆錢財而實現的她的願望，她與大三哥開始進行了一趟台北之旅，但兩個鄉下來的土包子果然真的是出盡洋相了，最後竟然連錢都是假的，付不出錢的他們開始了賺錢計畫，他們終究還是一邊賺錢一邊遊台北。(陳卉儀撰寫)

創作理念

劉興欽老師指出「阿三哥大嬸婆遊台北」此一漫畫忠實記錄實際走訪台北之所見所聞，與吃喝玩樂的心得。(湯春枝撰寫，劉興欽老師口述)

大師手繪圖

圖 6-16:實體圖鑑的內容-大嬸婆

圖 6-17 是實體漫畫圖鑑中「漫角人物速寫卡」的範例一，包含正面圖案及背面說明文字；圖 6-18 是實體漫畫圖鑑中「漫角人物速寫卡」的範例二，包含正面圖案及背面說明文字。圖 6-19 是「漫畫作品速寫貼紙」。

正面圖片：



圖 6-17:「漫角人物速寫卡」範例一

背面說明文字：

大家稱呼我：阿三哥

大家形容我：總是成為大嬸婆的出氣筒，和大嬸婆二人都很富有生意頭腦，而且兩人的財運又都很好富有正義感樂於助人

我的拿手絕活：

哪些書可以找到我:阿三哥大嬸婆遊寶島、阿三哥大嬸婆遊台北

正面圖片：

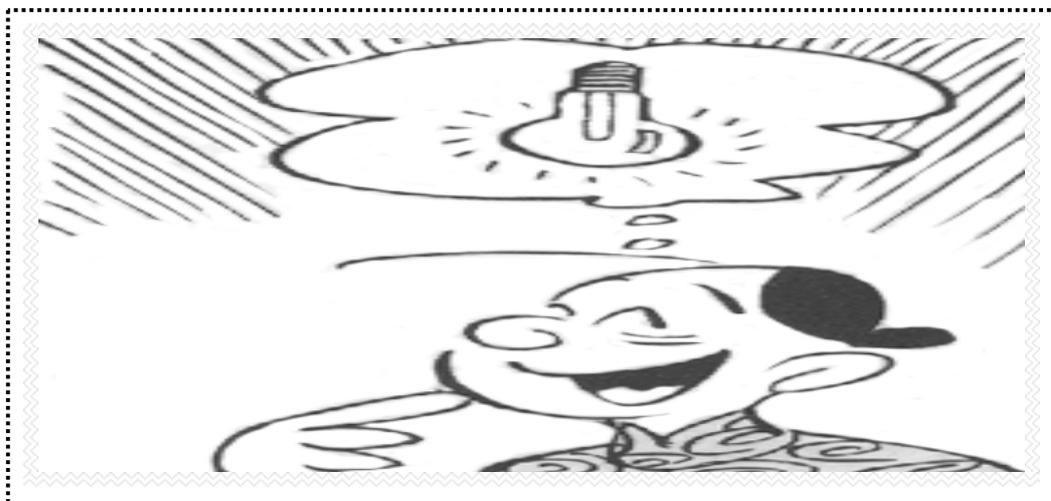


圖 6-18:「漫角人物速寫卡」範例二

背面說明文字：

大家稱呼我：大嬸婆

大家形容我：不論到哪裡只要有吃的拜的，她就很高興，和阿三哥就像是一對活寶，總有令人意想不到的賺錢花招，很熱心助人

我的拿手絕活：一邊賺錢一邊台北

哪些書可以找到我：阿三哥大嬸婆遊寶島、阿三哥大嬸婆遊台北



圖 6-19:漫畫作品速寫貼紙

第七章 結論與建議

漫畫是挑戰2008六年國家發展重點計畫中文化創意產業的一環，如何透過網際網路與資訊科技使得漫畫產業有前瞻性的發展，是整個漫畫界所翹首期盼的。有鑑於此，本研究以漫畫為主題，發展漫畫數位典藏之創意加值應用，期能延伸使用者閱讀漫畫的觸角。

本研究的研究結果綜合整理，如下說明：

1. 目前國內外尚無國際共同遵循的漫畫詮釋資料標準，既存的漫畫詮釋資料，在著錄格式與欄位規範方面並無法完全適用於本研究的漫畫圖鑑。是故，本研究制訂之「漫畫詮釋資料格式與著錄規範」，著錄項目除了考慮實際藏品屬性、使用者檢索瀏覽之需要、資訊系統之間的互通性之外，保留相關的漫畫詮釋資料格式中對於漫畫作品本身外觀的描述，並增加漫畫圖鑑的內容訊息-人、事、地、物的欄位，而且符合DC國際交換標準，可以適用於任何類型的漫畫作品或是類似漫畫圖鑑的應用。
2. 本研究將漫畫作品運用主題地圖TAO相關的技術，應用於漫畫圖鑑的實作設計。此項突破性的嘗試期能達到拋磚引玉之美意，提供讀者閱讀漫畫之時，感受到休閒娛樂的輕鬆感，更進一步獲得知識性的效益。
3. 從使用者需求、資訊屬性以及資訊系統間互通性等角度來看，漫畫詮釋資料格式之設計該具備的內涵包括主要服務的對象、主要服務對象如何檢索資訊、使用者希望瞭解哪些與漫畫有關的資訊、系統提供的資訊將如何被使用；在考慮主要使用者的同時，潛在的使用者需求也是有其必要的。例如，在設計漫畫詮釋資料時，期望在使用者操作介面呈現上，能夠提供使用者簡易基本的瀏覽與檢索功能；在內容的呈現上，希望能讓使用者獲得漫畫作品與其相關人、事、地、物主題的知識。要充分瞭解藏品特質與屬性就要進行初步的內涵分析，相關工作包含訂定最小藏品單元與群組關係、欄位群組

化、欄位結構化、欄位多值設計等。資訊系統間互通性的觀點，促成典藏單位間典藏資料的互換與共享，建立詮釋資料之標準及互通機制，是絕對必要的，而要達成此一目的，相關標準的採用是非常重要的。在各方學者與組織團體的努力下，國際上已有多種標準之詮釋資料格式，漫畫目前並無國際標準，邁向與國際接軌之路，仍有待相關領域的專家學者努力促成。至於詮釋資料的交換語言，目前發展中的數位圖書館系統不管用那一種詮釋資料，其交換語言大多選用XML或SGML，尤其是XML語言可取SGML之長、補HTML之短，也是目前網際網路界極力推廣的語言。

4. 在漫畫圖鑑的實作上，線上漫畫圖鑑的系統是以資料庫實作Topic Maps，並提供XTM (XML Topic Maps) 檔案匯出的機制；系統具備三個模組：使用者介面(UI)、編目管組(Administrator)、XTM檔案匯出(TM output)個別和資料庫互動存取資料。線上漫畫圖鑑的系統架構系統主要以資料庫為中心，分成前端的使用者介面模組和後端的編目管理模組。此外，為了讓編目的資料能透過主題地圖進行交換，增加了系統XTM 檔案匯出的功能。
5. 漫畫編目管理模組首頁呈現出漫畫作品與其相關人、事、地、物主題的編目管理項目。漫畫作品的編目首頁功能選項包括物件編號(UID)、資料名稱、物品類別、維護功能選項等四個項目；相關人、事、地、物主題的編目首頁功能選項，除了漫畫作品的四個項目之外，還增加了次要圖片的項目。這些功能提供編目人員以點選連結的方式，新增、修改或刪除文字內容或更新異動圖片。線上漫畫圖鑑主要分成三大功能：漫角人物大觀園、漫畫作品仔細瞧、看漫畫遊台灣。實體漫畫圖鑑內容取材與設計原則是：實體漫畫圖鑑的構成元素，盡量從線上漫畫圖鑑抽離精髓部分設計，將漫畫家劉興欽先生的系列作品，依照創作年代的順序來編排，規劃成「劉興欽漫畫作品圖鑑1985-2002」。分成三個部分說明之，第一部分是編排在正文之前及最後的內容，包括「目次」、「序」、「使用凡例說明」、「漫畫作品書名筆畫索引」等四個

單元。第二部分是正文，亦是整本圖鑑的精華內容所在，包含「作者介紹」、「漫畫作品介紹」等兩個單元。第三部分是特別收錄的內容，涵蓋「附錄一：漫角人物速寫卡」、「附錄二：漫畫作品速寫貼」、「附錄三：訪談紀錄」等三個單元。

本研究之劉興欽線上漫畫圖鑑與實體漫畫圖鑑比較，見表7-1與表7-2。

表 7-1:四種線上圖鑑功能之比較分析(研究者自行整理)

名稱 項目	台灣本土漫畫資料庫計畫	福林國小植物圖鑑	昆蟲圖鑑小百科	劉興欽線上漫畫圖鑑
創作者	國家文化資料庫	福林國小	張永仁	研究者
詮釋資料	有(漫畫作品詮釋資料)	無	無	有
瀏覽模式	圖文式、條列式	圖文式	圖文式、條列式	圖文式、條列式、動態地圖
排序方式	日期時間、作品名稱、創作者、出版者	筆劃順序	外形分類	作品出版年代、地名
檢索模式	全文檢索	無	全文檢索、生態檢索、中文學名檢索、英文學名檢索、注音檢索、筆劃檢索	書名關鍵字
名稱、文字解說與圖片	有	有	有	有

表 7-2:四種實體漫畫圖鑑功能之比較分析(研究者自行整理)

名稱 項目	機動戰士模型大全5	ガッチセマン全集 1972-2000:GATC HAMAN GRAFFITI	マツンガー GOODS in BOOK	劉興欽實體漫 畫圖鑑
編(著)(譯) 者	邱鍾仁	DARTS	松本圭思	研究者
發行所	青文出版社	株式会社 朝日 ソノラマ	株式会社 講談 社	
特色	有系統地圖文並茂 介紹各類機種與實 體模型的製作	摘錄漫畫內容	設計成各式彩 色圖卡並配合 簡單文字說明	系統化地呈現 漫畫作品，精簡 扼要、淺顯易懂 的圖文搭配，兼 具娛樂功能與 學習效果
內容編排方 式	依機種分類編排	依年代順序編排	依獨立單元編 排	依作品出版年 代順序編排
使用凡例說 明	無	無	無	有
索引	無	無	無	有
特寫圖片	有	有	有	有
角色簡介	有	有	有	有
角色詳細內 部構造與細 部創作圖片 與說明	有(詳細)	有(中等)	有(簡短)	有

6. 本研究透過綜合書籍文獻、網路資源、以及訪談結果等方式取得之有用資訊，應用於線上圖鑑與實體圖鑑的實作上。

由於親身參與漫畫典藏數位化的整個過程，研究者深刻體會到關於漫畫的文字與圖片之編目工作相當耗費人力、物力和時間，茲提出以下幾點分享：

1. 編目內容徵集管道方面：蒐集內容題材的過程，本研究嘗試從書籍、網路資

源...等各種管道去蒐集所需要的資訊，但這些方式仍是無法完全滿足研究所需的資訊，這是我們安排訪談最主要的任務。透過訪談的機會得與漫畫家劉興欽先生面對面溝通，這是令人難忘且寶貴的經驗，得到許多第一手的資訊更是值得興奮的事。例如，研究者在整理漫畫作品和漫畫人物時，其創作理念、靈感與知識並未被發表出來，所以，當劉老師熱心地娓娓道來一路走來的心路歷程，感動之餘，也正好解決了研究上碰到的難題。

2. 申請圖文授權方面：在製作漫畫圖鑑過程中蒐集了許多文字、圖片或照片，將這些素材應用於圖鑑時，研究者在處理文字的部分，重新改寫、組織與重整後引用，並且註明資料來源出處；圖片或照片的部分，並未加以修改，通過授權後就直接採用。申請授權的單位分成公家機關和私人單位，最好的情況是非常歡迎並感謝本研究引用，這種只佔少數的例子。公家機關多半要求正式去函申請，這種狀況多半同意授權；而私人單位則是造成研究者或憂或喜的兩極感受，喜的是要求提供本研究說明而後同意授權。憂的是完全無回應，就這樣石沈大海，研究者只好忍痛移除辛苦搜尋挑選的內容，若是非它不可的圖片或照片，研究者只好一試再試，然後選擇等待觀望一陣子。最特別是「國立自然科學博物館」一例，也是最讓研究者印象深刻的例子，此單位已經擁有一套制式的「網路資源使用申請辦法」，洋洋灑灑的九大張文字說明加上申請表格，申請者必須下載後，詳實填妥資料，採郵寄方式寄送回原單位。

茲提供未來可研究的方向與建議：

1. 漫畫詮釋資料的標準格式研究，目前國內外並無一套專屬於漫畫的國際共同遵循的標準格式，研擬發展一套國際化的漫畫詮釋資料標準格式是有志從事漫畫相關研究者值得思考的研究課題之一。倘若有了共同依循的標準格式後，各單位僅需視各自應用面的不同作欄位調整即可。各單位進行資源共享或資料交換時，無論是採用資料庫XML檔案匯出方式，或是主題地圖XTM

檔案匯出途徑，就可以將因著錄欄位不同而導致資料不符或者是內容流失的狀況減至最少。

2. 以線上圖鑑的內容資料庫為基礎，出版台灣旅遊書。
3. 定義單格圖片與文字之間的對應關係，描述每張單格的文字與圖片內容；並發展文字對白的處理，以便於全文檢索功能；漫畫繪製技法的研究，運用以圖找圖、喜怒哀樂表情、漫角人物角色等檢索機制，有利於對學習或創作漫畫有興趣的使用者。
4. 圖片授權的問題與建議：礙於人力於時間的限制，本研究引用了別人的圖片及照片。若是在充裕的人力與時間的許可情況下，建議使用自行拍攝的照片，這樣一來，非但增加了照片本身的原創性價值，並可根本解決申請授權過程遇到的瓶頸與阻礙，並避免侵害智慧財產權之疑慮。
5. 可將執行於本土漫畫家劉興欽先生之數位典藏實務經驗與加值成果，應用於葉宏甲、牛哥等二位前輩漫畫家系列作品上。以台灣漫畫的發展時間歷程為縱軸，而後再以各地發展特色的橫軸作廣度的介紹，有系統地透過線上或實體漫畫圖鑑的形式出版。

總而言之，回顧這兩年來漫畫數位化的經過，本研究的確投入相當質與量的人力、心思與時間。最感到欣慰的莫過於原本凌散的漫畫內容，藉助資訊技術的運用，鬼斧神工般搖身一變成了一套系統化的漫畫圖鑑，對於管理者而言，目前發展完成的系統可以提供相關研究者參考的雛型。對於使用者而言，一面提升對本土漫畫認識的深度與廣度，另一面體驗到相較於以往閱讀紙本漫畫而產生的新感受與新選擇。

附 錄 一

訪談大綱一

受訪單位：

受訪人員：漫畫家劉興欽

受訪時間：九十三年十月二十二日 10:00AM

受訪地點：交通大學浩然圖書資訊中心一樓館長室

訪談人員：陳一平老師、張力元老師、談宗藩、翁子晴、何佳欣、
陳威廷、湯春枝

訪談題目：

1. 老師之個人傳記部分

1.1. 老師的童年事蹟，習畫的經歷（師專美術科之前的部分較少見諸記錄）。

1.2. 老師創作簡歷（創作及大事年表）。

1.3. 漫畫審查制度對老師創作的影響。

1.4. 發明作品甘苦談。

2. 關於老師 2005 年 1 月民俗畫展的部分

2.1. 一系列創作的時間、想法、內容與表現手法。

2.2. 相關影像或照片。

3. 對台灣漫畫界未來的看法。

4. 對漫畫數位博物館的期許。



訪談大綱二

受訪單位：

受訪人員：漫畫家劉興欽

受訪時間：九十四年三月十六日 10:00AM

受訪地點：劉興欽老師台北工作室

訪談人員：何佳欣、江梅燕、陳威廷、湯春枝

訪談題目：

1. 請問您所有漫畫作品中，您覺得最喜歡的是那一部作品？其作品創作的靈感、取材從何而來？最喜歡的人物是誰？他又是如何被塑造出來的呢？
2. 請您就目前我們所制定的漫畫詮釋資料格式提出意見。其所包含的欄位是否適用於詮釋漫畫作品呢？
3. 問題列表：總共提問了 93 筆漫角人物的創作理念，70 筆漫畫作品的創作理念。摘錄問題列表，如附錄表 1-1、附錄表 1-2。

附錄表 1-1:漫角人物大觀園列表

書名	名稱	人物介紹(創作理念、特色、絕活…)	附註
阿三哥大嬸婆 遊寶島	阿三哥		
	大嬸婆		
	阿九姨		
丁老師	丁老師		
	校長		
	丁老師的表哥		
	逃犯		
	阿古		
	小南瓜		
	李阿呆		
	阿狗子		

附錄表 1-2:漫畫作品列表

作品名稱	創作理念	附註
金球棒		
小牧童奮鬥史		
太空友人		
藍色舞鞋		
綠色的狗		
快樂童年		
快樂一班		
小青		
丁老師		
阿福成功記		
傻大姐與大偵探		
阿三哥大嬸婆遊寶島		
阿三哥大嬸婆遊台北		
宇宙神童		
棺材裡的活人		
小天才		
發明趣譚		
機器人戰飛碟		
機器人救難		
機器人逃亡		
機器人報恩		
機器人誕生		
機器人鬥惡魔		
機器人幫泰山決戰象牙谷		
機器人上電視		
機器人抓老虎		
機器人馴賊記		
機器人看馬戲		
機器人比賽		

漫畫專家、漫畫研究專業人士列表

附錄表 1-3:漫畫專家、漫畫研究專業人士列表

姓 名	背 景 資 料
劉興欽	漫畫家
洪德麟	交通大學漫畫研究中心副主任
洪惠冠	交通大學藝文中心主任
陳威廷	交通大學漫畫研究中心助理、交通大學動漫社指導老師
賴有賢	台北市漫畫從業人員職業工會理事長
陳過	漫畫家
薛文珍	工業技術研究院創意中心主任
羅淑宜	智邦藝術基金會執行長
施文祥	西基動畫公司董事長



附 錄 二

九十三年十月二十二日訪談漫畫家劉興欽逐字稿

陳一平教授(以下簡稱陳)：今天非常高興劉老師到我們交通大學圖書館來接受我們漫畫中心的採訪，我是漫畫中心主任陳一平，現在坐在我旁邊的是國內漫畫界的大前輩劉興欽老師。劉老師您好！

劉興欽老師(以下簡稱劉)：陳博士您好！

陳：我們今天我想用非常輕鬆的方式來採訪一些問題，包括您創作生涯的點點滴滴，以及您對漫畫未來的想法與現況的展望等等。

劉：是。

陳：因為我們現在正為劉老師您做數位漫畫博物館已經一段時間了，那我們對您生平當中是在師專中接受美術教育，那可是我們對於您在進入師範之前經驗，不管是您怎麼樣的迷上漫畫創作這件事或是小時候怎樣的經歷會讓您決定以後成為一個漫畫家等等這是不是可以為我們談一下。

劉：好的。因為我小時候家境貧寒，加上日治時代，不要說是課外讀物漫畫書了，連課本也沒有。當時的家庭很窮，我爺爺(阿公)抽的煙是自己切煙絲再用紙捲起來抽，當時只有我有課本，所以我拿到課本就拿去孝敬我阿公：『阿公，這個孝敬你！』然後他就撕下來捲煙，到我讀書的時候，連課本也沒有。我個人是很快樂，因為我不用讀書也不用寫作業，沒有課本那裡來的作業簿呢？所以也沒有看過課外讀物什麼其它的書，唯一就是希望美軍來轟炸，因為我住在鄉下，大山背國小的山頂上，美軍要來轟炸新竹、竹東的時候，B29 一早就來，那時候四年級……. 一早來轟轟轟的，警報機的聲音也聽不到，因為飛機的聲音比警報機的聲音還響，就跑到山下去，看到飛機俯衝下來炸竹東，『哇~~』那個時候覺得好高興好好看，他炸完了一定還要丟傳單，當時的傳單都是用漫畫表達的，有時候我檢到了，好高興。『南瓜大尉』描寫日本的兵大兵欺小兵。大尉是一隻豬，很胖，小兵是一隻小兔子，很瘦，是用漫畫來表達的。過河的時候，大尉就把靴子脫下來，小兵已經搯了很

多東西了，還要替大尉揸東西，他就只好把靴子插在耳朵上，就很好笑喔！兔子的耳朵還轉個彎，呵呵。所以我就很喜歡，但是我也不知道那就叫做漫畫，就用木炭在教室牆壁上畫……厚(語氣驚訝貌)，給老師看，這下子可不得了，好在是罰跪了事，要是事情擴大為敵宣傳，那可嚴重了。所以我小時候就是這樣過來。後來我讀師範學校，不是想學美術，只是想吃免費的飯，有飯吃有宿舍住有衣服穿還有零用錢，那是我最高興的事，所以我初中從芎林中學畢業就考進去。讀師範學校我讀的是純美術是美術教育嘛，所以對漫畫沒有研究，有一次師範學校舉行漫畫比賽，我就畫了一張參加，畫什麼呢？就畫一個老師，近視眼，就很近的看，邊看邊走，就不小心踩到小朋友的腳，小朋友很痛，但是不敢叫，因為尊師重道所以不能叫嘛，是不是？！參加比賽展覽的時候，有一個教官，他是上海醫專畢業的。因為他是教官，不是老師，所以沒有資格評審。但是他就先看到了，他就跟我們班講，他看到一個很好的漫畫是劉興欽畫的，結果我比賽結果是最後一名。原因是什麼，因為其它小朋友畫的是兩個小朋友，恭恭敬敬的向老師行禮，這個第一名。原來那些老師並不懂漫畫，只有那個教官懂，但是他不能評。所以我就很洩氣，就不再畫了。我畫漫畫的開始呢，是不小心的，怎麼講呢？我畢業的時候，民國四十二年。四十三年那個時候剛剛光復，那個時候很流行那種小人書，小人書是小小的一本，這麼小(手比了一下)的連環圖畫，多半是大陸或香港出版的，台灣才剛剛光復還沒有能力出那種，裡面的內容都是國畫的筆觸畫出來的，描寫的內容是神仙啦、鬼怪啦、打鬥啦，當時沒有其它的娛樂，電視也沒有、書也沒有，一般民眾小朋友就是租那種連環圖畫來看，因為買不起，就用租的，一租就是一大堆(手大大的比了一下)看看看。小朋友在沒有其它的課外讀物的情況之下，就入迷了，以為到山上可以學法術，挖個鼻屎彈出去，對方就死翹翹，喔！好厲害，就引誘小朋友到山上去找神仙，結果神仙沒有找到，迷路了，發生山難，常常有這種現象發生。所以當時的教育主管，就跟老師說，要注意小孩子不能讓他們看連環圖畫，要沒收，到租連環圖畫的地方看著，結果有沒有效果？！一點效果也沒有。結果校長就說，你剛剛畢業，想個辦法來禁止啊。報告校長(舉手)我要畫連環圖畫，校長聽了差點昏倒，說我要你禁止，你還要畫？！你叫他們看課本他們不看，反而從口袋拿錢去租連環圖畫，表示連環圖畫比課本好看嘛，我為什麼不畫一本叫小朋友不要看漫畫的漫畫呢？所以我的第一本漫畫就是叫小朋友不要看漫畫的漫畫，叫做「神仙記」但是內容很簡單，就是看了漫畫，跑到山上去，沒有找到神仙，結果發生山難，後來老師警察就把他救回來，就發誓再也不看連環圖

畫。這種笑死人的故事，竟然暢銷。一本書暢銷的結果，就是所有的書商找你畫，一夜之間不知不覺不小心就成為漫畫家，所以很簡單就成為漫畫家。也沒有拜師學藝，就一夜之間就成為了漫畫家。我就天天開始畫。當時不錯，老師一個月的薪水480塊，我一張漫畫賣人家30塊，我一天畫16張，正好是480塊，所以我畫一天剛好是一個月老師的薪水，所以我記得從一個窮光蛋，後來二十六歲的時候就有錢買房子和土地了，就是漫畫家當時情況是非常好的。

陳：雖然是誤打誤撞進入漫畫這一行的，但是要成為一個非常成功的漫畫家，我覺得劉老師您還是有很多故事的點子，創造很多活潑生動人物。您可不可以談談這些點子是怎麼發想的？因為您以前也沒有看很多課外書，是如何從生活當中的體驗，可以變成以後漫畫當中的事件。

劉：玩耍，說來很簡單也笑死人，因為我是鄉下來到台北來讀書，我第一次坐火車到台北，從台北車站一下來，我就哭了，為什麼？人家說台北怎麼繁榮啊、高樓大廈，我一下來，哎唷，破房子，附近都是什麼介紹所。我一定下錯車站不知道從那裡下了。唉~我就用我身上所有的錢坐上一台三輪車說去台北車站，結果他就繞了一圈……說這裡是台北車站。原來我下車的地方是後火車站，當時前火車站是高樓大廈很壯觀，後火車站是破破爛爛，我就一下來，原來那是後火車站，我想我是真土，都不敢講給別人聽，太丟臉了。後來我畫漫畫畫了神仙記之後，沒有什麼好題材。我就想，好，既然我沒有像其它漫畫家那樣找題材什麼上酒家啊咖啡廳跳舞啊交際，我那裡有那個錢，也沒有興趣，對了，我畫我會的。什麼東西我會？畫那個最土的。畫我媽媽，以我媽媽為藍本，畫了一個「大孀婆」，我媽媽是一個土里土氣的人，鄉人心腸很好，見義勇為。所以我還寫了一個順口溜就是：「大孀婆、鄉巴佬，土里土氣心地好，見義勇為不服老，最怕肚子餓了受不了。」就是這樣子，用閩南話也是有一句，但是沒這麼順「大孀婆傻里傻氣的，碰到壞人她就罵，出門總是一個雨傘挑著一個包伏，包伏裡裝著麻糬，碰到親家想請他吃，不小心掉到地上，沙子石頭粘的滿滿的」（以上用國語敘述），我就是以那個為藍本，大孀婆跑到台北來，挑著一個包伏，發生很多不可思議，沒有人想像的到的這麼好笑這麼糗的事，啊~~大孀婆好糗、好笨、好傻，土里土氣的樣子，沒有想到大受歡迎，後來我接著就畫第二篇，我想：那我就畫自己算了。就畫阿三哥到台北來，也是土里土氣鬧了很多笑話。我就把身邊遇到的故事編成

漫畫。因為我是當老師，所以我一個信念就是我畫漫畫為了賺錢，但是我不可以為了賺錢害了下一代的小朋友，所以我在學校當老師，我要把當老師的時候的公民與道德，還有週訓，像是禮貌週，下一週孝順週，還有中心德目，我就照這個把他畫成漫畫，投稿到小學生畫刊，那時候每個教室都有一本，那個時候叫做小青，是個模範生，也很受到歡迎，當時啊我還很害怕，還不敢去領稿費，結果登了很久，我也不知道有多少錢，有一天我到台灣書店。櫃台上有賣那一些書，我就問小姐：「小姐，這個畫漫畫有沒有錢？」小姐回答：「有啊，這有錢，很高的稿費。你去樓上找編輯」我上去找編輯。編輯很不高興：「你就劉興欽？這麼久都不來領稿費？保險箱都裝費了你的錢，可是我又不能用。」呵呵。才開始畫漫畫，就投稿，很不錯，因為公家稿費很高。所以以後我就不敢，起碼每個月都去領稿費。我以這個信念，凡是畫，我一定畫教育性的，比如畫丁老師，我就畫小學一位很感動，很感人的故事，我畫小春故事，就畫當時那個日治時代如何困難的生活造成很多有趣的事情，我也想了很多點子，來解日常生活的問題，因為要是很不會想點子的話，我早就死掉不會活到現在了。那時候什麼都缺乏，困難重重，我爸爸他交代我任務，他要求成果，不管方法。所以我小時候我只會吃一碗飯，幾歲我都不記得了，一碗蕃薯飯吃完了，我要第二碗…啊！不能要第二碗。表示你吃完一碗就要開始工作，因為家裡人太多，不能吃閒飯，你想想，我四個姐姐、四個妹妹，家裡一個哥哥加上我，多少人啊，要養活我們很困難，所以家裡人這麼多，實在照顧不了，如果我晚回家，父母親不會知道。這種情況下，他叫我工作，比方看牛，看牛很簡單，你只要拉住牛的鼻子的繩子，不要讓他跑掉，這是第一件。要是跑掉的話，我們家沒有牛耕作，我們全家都會餓死。你抓住，要是不小心你死掉，只是少一個人吃飯嘛，家裡人還可以活嘛，所以你死也不能放。第二，你不能讓他吃到農作物，不能吃到稻子、蕃薯。是的，爸爸，我記得了，就交給我，一抓，跑啦！我變成空中飛人，啊！啊！啊！空中飛人老是在天上飛還可以，可是我掉到地方，弄的我頭破血流。回去牛也跑掉，爸爸也沒有安慰我，沒有問我傷了什麼，再一個巴掌，「你找回來」繼續看，「我拉不住牠」「想辦法！」我就知道要想辦法，我就把繩子接的很長，牛一跑，我就有時間跑到石頭旁邊什麼樹的，樹很多，隨便纏一下，牠就跑不掉了，噢，這樣過了一年，過的很順。因為牛跑不掉，鼻子拉的很痛，他會受到教訓，下次就不敢啦。好啦，平安過了一年，第二年我媽媽生了一個妹妹，我爸爸說你今天開始揹著妹妹去看牛，我就揹著妹妹，我空中飛人也飛的沒那麼高，牛看你行動不方便，他就欺負你你知道嗎？你要跑去纏那個

樹來不及，啊，對了，我看那個勾東西的勾很好用，我就拿了一個木頭，很多分叉，反著綁綁牛的鼻子的繩子，牛一跑，我就一放，就好像船拋那個錨一樣，勾到那個石頭，或是草，牛就跑不動啦。牠就乖乖聽我的話。從那次之後，就養成我凡事動腦筋的習慣，我後來發明一百多種發明的原因，就是這裡埋下的種子。從小就訓練要動腦筋，其它動腦筋的例子太多了不能一一講，我這個故事，還登在小學的課本，在國小三年級的國語課本，有一課叫做傑出人才，有一個放牛的發明家，指的就是我，這一段故事很精彩，所以我這個故事和萊特兄弟和安徒生放在一起，就常常碰到小朋友指著我說：「你怎麼還活著？」「我怎麼會死掉？」「你不是和安徒生和萊特兄弟在一起的嗎？」我說：沒有，我不是鬼，我是那個還是活的人，你不要害怕。現在課本不一樣啦，不是死掉的人才能上課本。所以後來我每篇漫畫一定不是瞎辦的，比如說我畫從軍樂，那時候登在新生報上連載，那個時候當時新生報是全台灣最大的一個報紙，能登上去很難。那我就當兵的時候的情況，一一畫出來，人家看到之後，說這個好，就很實際，就登了。後來比如阿三哥大嬸婆遊台北，我就把台北當年到處去寫生，江山樓很出名我就畫下來，淡水河邊那個墓仔埔，人家情侶談情說愛的地方很好笑，一個泥土堆好像墓仔埔，放一個鴛鴦椅，給他一杯茶，然後收錢，有收錢的就給他插一根香，一看就知道收過錢了。那個線香的粉，一看就好像死人拜拜一樣，很好笑的。這些我都把它一一畫出來，所以就精彩了，絕對不是瞎辦。登完遊台北之後，就遊寶島，從台北出發，全省繞一圈。裡面地方有名的名勝古蹟，好吃的，好玩的通通寫在裡面，我現在很久了，有的過去有的現在也大概沒有了。那個時候台北附近有螢火塚，當時我小時候帶小朋友去旅行，那時候很有名，現在就沒有了，完全沒有了。還有一篇叫阿福成功記，登在台灣日報創刊的時候，那本書創作過程很有趣，因為當時我告訴農人要怎麼發財才會成功，結果就阿福成功記，完全介紹農村的生活，後來台灣日報出刊完了，我又出單行本，銷的很好。有一天，教育部的司長，叫謝又華（教育部社教司司長），跑來找我：劉興欽，請你畫一篇漫畫，這是蔣院長講的，蔣經國院長講的，現在要推廣農村的生活計畫，所以我們就出了很多農村的書，沒有效果，所以蔣院長叫我用漫畫，畫那種農村生活，我說：「司長，五年前就畫好了。」「你神經病，去年蔣院長才講的，你怎麼現在就畫好了？！」「你先不要罵，你先看啊。」結果，他看了之後說：「噢~~很棒耶」，裡面只要加上一句，叫做蔣院長說，其它都不用加。找了農工大使看了之後說：「讚啊，就是這個就好了。」結果教育部用很高的代價買了那個著作權，沒有賣斷，現在我還在繼續出版來

賣，他就分給個個農會，鄉村，大受歡迎。可見以前翻那麼多文獻，沒有效果，改成漫畫，哎呀，效果好，農民子弟都很高興，大家都要那本書。那個時候不叫阿福成功記，叫做田園樂，漫畫的功用。後來我變成發明家，也是因為畫漫畫而來的。因為我畫那個小聰明是解釋科學的問題，就日常我們科學問題，你要是用文字說明茶杯是什麼樣子，下面圓圓的，長長的，上面多大，下面的小一點，你寫多少文字別人也看不懂。用圖畫的一下子就畫出來了，所以我想到解釋科學最好莫過於漫畫，所以我就畫小聰明，當時登在新生報週刊，登了很多年，就是小聰明，遇到什麼困難就用科學方式來解釋，我就畫成漫畫，很受歡迎。後來我想，將來，有一天科技很發達之後，人都懶的做事，那誰來幫我掃地做家事呢？沒人做怎麼辦？然後我就設計出一個機械人來幫家裡做事，那是民國四十幾年，很早。那時候沒有機械人這個名稱，也沒有電子，也沒有電腦。所以我就畫了機械人，上天下海，幫忙警察抓小偷或做任何事情，都聽人家指揮，結果大受歡迎。小朋友也看的很入迷，他想要是我有一個機械人有多好，他以為我是瞎掰的，就打電話說，劉興欽你很吹耶，那個時候還沒有很會蓋的「蓋」字，所以說我很會吹哩。咦？！天底下怎麼會有機械人這麼厲害的東西嗎？我講，哎呀，將來科技發達怎麼樣，就會有。我不相信。我講，小朋友，怎麼樣你才會相信呢？這樣，除非你做一個給我看看。啊，對厚，我就乾脆做一個給他看看。所以我就第一次發明自學機。就是一個機械人坐在那邊，會點頭會拍手，下面還有問題和答案，答案放對了他就會拍手，還會發亮。就是這樣可以小朋友自己讀書，不用經過老師，咦，沒想到這個發明一出來，馬上受到歡迎，美國一家公司就買了這個專利權，我賣給美國，之後他改良了好幾次，他怎麼改呢？因為以前我沒有電子，只有電線接的，接了後來有電子，就改成電路板，後來再進步就有了電腦，後來改良的東西我沒有，最近我碰到一個讀者，說：劉興欽啊，我最崇拜你的，我是你的讀者。我今天送來了五個機械人，啊？是有電視的(比了胸前)，而且還會動，還會講話。「你為什麼送我這個？」他講：「就是你的專利，它一直變變變…就變到現在還在暢銷，你多了不起，三十三年了耶。」我想你為什麼對我這麼好？他說：「台灣我只有兩個人最崇拜。」我講：「那是誰啊？」他說：「第一個黃俊雄。」演布袋戲的。我講：「為什麼呢？」「那麼早期，他就有那麼豐富的想像力，他是最佳的導演，最佳的編劇最佳的演員，都是他一個人發聲。第二個呢，就是你劉興欽，你也是這麼早的時候，就這麼豐富的想像力，把機械人畫的這麼精彩，小聰明，科學解釋這麼好。」他講。「你再舉一個實例好不好？」他說好：「我有一次在美國(他是美國人)，我

跟團去埃及旅行，結果到了金字塔裡面，導遊就考我們，你們看，金字塔裡面啊，沒有照明的設備，但是他有壁畫，是怎麼畫的？裡面沒有人回答，只有他一個人回答：我會。哇~~他就解釋，用很多小的鏡子，反射光線進去……。大家都鼓掌，好棒！好棒！他說，這不是我講的，是劉興欽講的，我講你那裡看到的，你是看到了小聰明嗎？他說不是，是看到了機械人到礦坑裡面救人，結果裡面崩了，就進去救人，結果能量消耗盡了，他需要陽光充電。沒有辦法了，被埋在裡面，就隨便找幾個管子拼一拼只要通進去，彎來彎去也沒關係，就是用很多的鏡片反射陽光進去。你知道嗎？現在的光纖就是照這個發明出來的。所以光纖的發明者就是你，就像達文西發明直昇機一樣。最先想像的是你想出來的。我才想起那一段，可見得，畫漫畫，有時候當時覺得天馬行空，但是有的想像卻變成實際可行的東西。看你畫漫畫，所以我現在不喜歡一些年輕人畫的，不三不四，古不古，一點兒道德教育也沒有，就是照著一些壞的事情，圖案也是畫的流理流氣的，不規規距距的，也沒有像樣一點的。只要能賺錢，暴力的黃色的通通來，那我漫畫裡面絕對沒有這些，所以我的漫畫已經暢銷四十年，已經換過七個老闆，每天還在暢銷。所以就變成長銷的讀物，沒有一個漫畫家做到就只有一個我做到。最近是聯經出版社出版，就表示說，內容很重要，就是我們一定要的，我們漫畫享受閱讀的歡樂之外，還有得到知識，這就算是我們做人跟漫畫家的價值，所以有一次電視訪問我，和好幾個漫畫家在一起。那記者問他，那你覺得漫畫家有什麼社會責任呢？沒有，只要能賺錢就好，我就當面罵他，你啊！你不要當漫畫家，你去開酒家，開酒廊就好了，漫畫家是要有社會責任的，我們畫漫畫賺錢之外，一定不能教壞孩子，我的原則就是一定要有教育性，這就是我畫漫畫一向的態度。

附 錄 三

九十四年三月十六日訪談漫畫家劉興欽逐字稿

湯春枝(以下簡稱湯):我要寫一篇以老師漫畫作品為主題的碩士論文,並規劃出版「劉興欽漫畫作品圖鑑 1985-2002」。我的第一個問題是,請問您所有漫畫作品中,您覺得最喜歡的是那一部作品?其作品創作的靈感、取材從何而來?最喜歡的人物是誰?他又是如何被塑造出來的呢?

劉興欽老師(以下簡稱劉):我最喜歡的作品是「阿三哥大孀婆」的系列作品,其次是「小聰明」。我所創作的作品與人物,每個都有其特色。譬如說大孀婆喔,她就是一個鄉巴佬。隨即走到擺飾在電視機旁的大孀婆玩偶那裡,隨手按下玩偶掌心上的按鈕,開始播放老師為大孀婆所創作的順口溜:「大孀婆、鄉巴佬,土里土氣心地好,見義勇為不服老,最怕肚子餓了受不了。」有些生活浪漫的年輕人,去咖啡廳、舞廳、酒家,去尋找靈感,那些我都不喜歡,還有,有些已經有人在畫了,好比是牛哥的「牛伯伯打游擊」,還有一些武俠的,那是葉宏甲畫的,我在思考,既然要畫漫畫就要有特殊的題材。社會演變當時道德的淪喪,我就想畫一些很純樸、標準的鄉下人,也很憨厚的人。那就是我媽媽,她就是標準的鄉巴佬,她的穿著,講話都很好笑!我畫遊台北的時候到處去寫生,都不是瞎編亂蓋的喔!蒐集資料內容絲毫不馬虎。後來到遊寶島,裡面畫的就是當時台灣的样子。要瞭解那時候 40 年代台灣的狀況、生活型態、建築的改建與特色、歷史的演變...等等,就看那本書就知道了。說到畫「小聰明」,那是完全解釋科學的。現在正在製作中的以小聰明為主卡通影片,每一集每個主題個性都表露無遺。其中第一集樣片是這樣子的:燕子低飛必有雨,這是一句以前的諺語啦,小聰明為了要證明這個有趣的大自然現象,為什麼燕子低飛就會有雨呢?因為濕度增加,飛行的昆蟲翅膀會濕濕的,就飛不高了,所以就飛得很低,另外,那坑坑洞洞裡面的濕氣增加很不舒服,昆蟲就爬出來,所以燕子就飛得很低去吃牠們。裡面解釋的科學現象,都是真實的、有憑有據的。有名的科幻專家葉李華老師曾在他寫的文章中說到,很多常識都是在「小聰明」讀到的。以前教育部長曾志朗、國科會副主委廖俊臣、名作家林良,很多現在有成就的華僑啦,都跟我說小時候看我的漫畫,我聽了覺得大

得安慰。

湯：之前提供給老師的「漫畫詮釋資料格式與著錄規範」。請您就目前我們所制定的漫畫詮釋資料格式提出意見。其所包含的欄位是否適用於詮釋漫畫作品呢？

劉：那很好，不錯。那些漫畫人物，漫畫作品都可以寫進去。

何佳欣：漫角人物大觀園列表（見附錄表 3-1）、漫畫作品問題列表（見附錄表 3-2）。由於事隔多年，劉老師對某些漫角人物與漫畫作品的創作理念已不復記憶，因此，訪談結果刪去原本設計的訪談大綱上之多筆無法獲得的漫角人物與漫畫作品的創作理念。

附錄表 3-1:漫角人物大觀園列表與內容

書名	名稱	人物介紹(創作理念、特色、絕活…)
阿三哥大嬸婆遊寶島 阿三哥大嬸婆遊台北	阿三哥	作者自己本身的寫照。總是成為大嬸婆的出氣筒，和大嬸婆二人都很富有生意頭腦，而且兩人的財運又都很好富有正義感樂於助人
阿三哥大嬸婆遊寶島 阿三哥大嬸婆遊台北	大嬸婆	作者母親的寫照。不論到哪裡只要有吃的拜的，她就很高興，和阿三哥就像是一對活寶，總有令人意想不到的賺錢花招，很熱心助人
阿三哥大嬸婆遊寶島	阿九姨	和大嬸婆一樣喜歡品嚐美食的婦人
丁老師	丁老師	作者任教小學時，學校裡一個很好的賴姓女代課老師，家長們都很喜歡她的寫照。一位溫柔善良熱心很有愛心又勇敢為學生著想的好老師，最大的特色就是用愛去做每件事，感動每個人
	校長	大山國民小學的校長，也是很熱心為學生、村民服務的大好人
	丁老師的表哥	剛開始很反對丁老師留在鄉下，後來發現學生對她的喜歡，也漸漸贊成她留在這個地方，後來也為鄉民們做了許多事，娶了丁老師

書名	名稱	人物介紹(創作理念、特色、絕活…)
	逃犯	是一個長相很嚇人，其實心裡很渴望有人可以關心他，迫不得已才當壞人，受了丁老師的感動，於是決定自首重新做人
發明趣譚	劉老師	作者自己本身的寫照。藝術家兼發明家，富有很多的創意，發明過很多的東西，不過都遇人不淑，堅持不做違背良心的事
	妻子	劉老師的太太，雖然對劉老師有時很兇，卻常常激發出他的靈感
金球棒	阿雄	最先發起山上打棒球活動的小孩，對於打棒球很熱愛
	小胖胖	受了阿雄的影響也愛上打棒球，是個很愛吃又懶的動的小孩
	阿牛	受了阿雄和小胖胖的影響開始接觸棒球
	劉維和老師	是從都市來的老師，教小朋友打真正的棒球，還帶他們去參加比賽，贏得冠軍光榮回到山上
	校長	被劉維和老師的熱誠跟愛心感動，也很支持他組織棒球隊，也盡所能幫他的忙
	小娟	是劉維和老師的妻子，幫他打點棒球隊小孩們的飲食，小朋友們都很喜歡她
太空友人	阿松	莉莉的表哥，從都市到山上來，是個標準的太空迷，很喜歡研究太空的一切，有一次和莉莉在山上迷路，遇上了太空人，於是和太空人交換了條件
	莉莉	是一個很喜歡洋娃娃的女生，阿松的表妹，有一次兩人在山上不小心迷了路，意外的遇上了太空人
	太空人	從別的星球來的，請阿松和莉莉幫他們一點忙，然後跟他們分享了有關太空的

書名	名稱	人物介紹(創作理念、特色、絕活…)
		很多事情
藍色的舞鞋	楊永福	小月的爸爸，戰亂時期被徵召去當兵，後來再次出現，小月本來很不想認他，但最後還是很開心他終於回來了
	小月	楊永福的女兒，是一個乖巧懂事心地善良的小女孩，常常光華學舞時在旁邊偷學，於是舞也跳的很好被電影製片商看中，和阿香一起拍片
	阿香	楊永福之妻，楊永福被徵召後就去林家當下女，一直很心疼小月，也希望早日能一家團圓
	光華	林家的獨生女，是林家的心肝寶貝，林母不淮她和小月玩，到最後兩人還是一起參與電影演出
	光華的爸爸	疼光華，對小月也很照顧，認為她和小月可以當好朋友
	光華的媽媽	堅持反對光華和小月，很嫌棄小月，最後才發現她錯了，於是去向小月一家人賠罪
	老師	是小月和光華的老師，對學生很好，光華腳受傷時，老師發現其實小月跳得不錯，於是就叫小月代替光華
	阿番婆	是楊永福一家人以前的鄰居
綠色的狗	莉莉	富有同情心正義感善良的女孩，原來有一個很幸福快樂的家庭，但卻因一隻綠色的狗而導致接下來的壞運，她仍不肯丟棄那隻狗
	綠色的狗	一隻很反常的狗，一般認為那是不吉祥的代表，但是莉莉始終不這麼認為堅持要養這隻小狗
快樂童年	阿欽	一個在鄉下土生土長的小孩，會很多跟動物相處的方式和動物的習性，及一些

書名	名稱	人物介紹(創作理念、特色、絕活…)
		野外生存的知識
	校長	很欣賞阿欽，覺得他的見解很獨到，而且認為他十分有才華
	老師	很拿阿欽沒辦法，總是覺得他是在搗蛋，但他的見解卻很有道理，而且很有自己的想法
小青	小青	為人正直熱心助人的好學生
	小莉	本來打算穿新衣去看大家看，小青找她一起去看科學展，她很沒興趣覺得沒用，但吃糖葫蘆時不小時把衣服弄髒，小倩用科學的方法替她解決
阿福成功記	阿福	是個樸實憨厚的老實人，一心想要賺大錢，而認真去工作，最後終於成功的找到適合自己的工作，有個幸福美滿的家
	阿梅	阿福的妻子，是阿福的左右手，會給阿福很多的建議，也很支持阿福所做的決定
	阿福的媽媽	很支持阿福的決定，總是幫阿福加油打氣、出主意，還幫他追到阿梅
	楊指導員	農事輔導員代表的寫照。是幫助阿福成功的關鍵人物，告訴阿福什麼地適合種什麼東西、該如何種、要注意什麼，才讓阿福有成功的一天
	小香	阿福和阿梅的女兒，想當一個醫生，為爸爸看病
	小康	阿福和阿梅的兒子，不愛唸書但愛手工藝，於是阿福送他去當木匠學徒，向父親說了一句話：將來我替爸爸做一副很好的棺材
機器人戰飛碟	宇宙人	想到地球來偷取能量石，不料卻敗在機器人的手上

書名	名稱	人物介紹(創作理念、特色、絕活…)
	機器人	成功的打敗了宇宙，機器人需要光才有能量，時常和阿金一起到處去救人，是老博士發明了他又把他送給了阿金
	阿金	唯一相信老博士的人，只要誰有困難，他一定和機器人去幫忙
傻大姐與大偵探	傻大姐麗珠	很愛阿明哥，常常不看時機，而破壞了阿明哥的工作，害了阿明哥，卻也無意的救了阿明哥一命
	阿明哥	一心想成為一個大偵探，但常常被傻大姐給扯後腿
	阿吉	很喜歡玩偵探遊戲，也是他和阿紋發現了壞人去通報阿明哥，是一個很有機智很聰明的小孩
	阿紋	是個很聰明的小女孩，把阿明哥從傻大姐那邊救了出來，立刻帶阿明哥去抓壞人
宇宙神童	阿明	是一個以賣橘子為生的老先生和阿明嫂都會向土地公祈求給他們一個孩子，很疼小南，小南為了他不要那麼辛苦，還把他的橘子變大變輕，造成轟動
	阿明嫂	阿明的妻子，夫妻倆總是想要有一個小孩，他們相信小南是神送給他們的，於是都很疼小南
	外星人小南	外星人派來地球，要他研究地球人生活的一切，最後被阿明和阿明嫂的愛感動，於是被同伴懲罰，必須自己在地球上自生自滅，於是他決定要好好孝順阿明跟阿明嫂
	阿娟	阿福的妻子，一聽說阿明嫂生了一個妖怪，立刻叫阿福不要跟阿明買橘子
	阿福	阿娟的丈夫，平時都跟阿明家買橘子，阿娟告訴他有關阿明嫂家的事，於是就

書名	名稱	人物介紹(創作理念、特色、絕活…)
		不跟阿明買橘子了
棺材裡的活人	劉光	一位很機警的警察，而且心思很細密，很會利用技巧去抓壞人
	小男孩	時常幫助劉光，總是在劉光最需要幫忙的時候出現
	瑪莉	一個很漂亮的女子，但卻是壞人的奸細，後來背叛了壞人，殺不了劉光而被處罰
	龍王	想要全世界成為他的下手，但是卻敗在劉光的手裡
小天才	小天才	一個很聰明很有常識的小孩，總是幫周圍朋友解決很多問題
	阿不多	對吃很有興趣，也很想像小天才一樣懂的很多，但畫虎不成反類犬，常常因此闖禍，也時常向小天才求救

附錄表 3-2:漫畫作品列表與內容

作品名稱	創作理念	附註
金球棒	受到當時風靡於紅葉隊的熱潮影響	
小牧童奮鬥史		
太空友人	研究太空科學，阿姆斯壯登陸月球是一很熱門的話題而有的創作靈感	
藍色舞鞋	為了應付多家出版社邀稿之需，而想出的不同之創作題材	
綠色的狗	為了應付多家出版社邀稿之需，而想出的不同之創作題材	
阿福成功記	當時行政院院長蔣經國，推廣農業建設，作為向農民宣導的文宣	
傻大姐與大偵探	為了應付多家出版社邀稿之需，而想	

作品名稱	創作理念	附註
	出的不同之創作題材	
阿三哥大孀婆遊寶島	忠實記錄實際走訪台灣之所見所聞，與吃喝玩樂的心得	
阿三哥大孀婆遊台北	忠實記錄實際走訪台北之所見所聞，與吃喝玩樂的心得	
發明趣譚	記錄發明的過程，包括發明構想、製造、以及如何推廣銷售與成果分享	
機器人系列作品 機器人戰飛碟、機器人救難、機器人逃亡、機器人報恩、機器人誕生、機器人鬥惡魔、機器人幫泰山決戰象牙谷、機器人上電視、機器人抓老虎、機器人馴賊記、機器人看馬戲、機器人戰豹人、機器人戰魔神、機器人賺大錢、機器人海底大進軍、機器人奇案	創作理念不僅僅只是科學幻想，也加上許多實證科學的佐證說明。以機器人戰魔神為例，講論細菌，詳讀了四本醫學細菌的專業書籍，從中獲得專業的知識而創作的	
石頭神	研究氣象學	
海底歷險記	研究了海底中魚的生態	
田園樂	宣導農業建設的成功	



附 錄 四

編目主題--人、事、地、物與關聯總整理

附錄表 4-1: 編目主題-人、事、地、物與關聯總整理

➤ 名產小吃

產 地 (地 方)	名 產
新竹縣	肉丸
台中縣	香蕉
清水	鴨蛋
台南縣	鱈魚
屏東縣	木瓜
鶯歌	陶器
大溪	豆干
新竹縣	新竹餅、竹產餅
新竹縣	新竹粉
新竹縣	新竹米粉
霧社	栗子
埔里	香菇
埔里	紹興酒
彰化縣	肉丸
彰化縣	老鼠麵
鹿港	鳳眼糕
鹿港	綠豆糕
鹿港	海蟹
鹿港	蛤蜊
鹿港	蝦猴
鹿港	鹹蝦猴
嘉義縣	蜜餞
阿里山	高麗菜
阿里山	佛手瓜
台南縣	鱈魚麵
上帝廟	肉粽
台南市	度小月擔仔麵
台南縣	蝦姑頭
台南市	度小月滷蛋

產地 (地方)	名產
台北圓環	當歸鴨
桃園縣	紅金瓜
通霄	西瓜
苑裡	西瓜
台中市	太陽餅
台中市	鳳梨酥
宜蘭縣	金棗糕
宜蘭縣	膽肝
宜蘭縣	板鴨
大溝頂	海鮮
屏東縣	椰子
台東縣	木魚
花蓮縣	麻糬
花蓮縣	花蓮蕃薯
台北圓環	魷魚羹
台北圓環	魚丸湯
台北圓環	麻油雞
台北圓環	蚵仔麵線
台北圓環	四神湯
台北圓環	壽司

➤ 位於

所在地 (大地方)	景點或包含區域(小地方)
台北縣	鶯歌
鶯歌	鶯歌石
鶯歌	鳶山
桃園縣	桃園市
桃園縣	石門水庫
桃園縣	大溪
大溪	大嵙崁
大溪	中正公園
新竹縣	新竹市
新竹市	青草湖
新竹市	迎曦門
新竹市	城隍廟
新竹縣	竹南
新竹縣	竹東
新竹市	靈隱寺
新竹市	孝子坊
新竹市	古奇峰

所在地 (大地方)	景點或包含區域(小地方)
新竹縣	華藏寶塔
新竹市	新竹中山公園
新竹市	新竹動物園
新竹縣	芎林鄉
新竹縣	飛鳳山
新竹縣	頭前溪
新竹縣	五指山
五指山	硯池石
五指山	觀音禪林
新竹縣	北埔
北埔	獅頭山
獅頭山	萬佛庵
獅頭山	海會寺
獅頭山	獅巖山
獅頭山	望月亭
獅頭山	勸化堂
台中市	台中公園
台中公園	台灣府城遺跡北門樓
台中縣	台中市
台中縣	清水
台中縣	梨山
台中縣	大甲溪
台中縣	橫貫公路
梨山	梨山招待所
台中縣	大雪山
南投縣	合歡山
南投縣	玉山主峰
南投縣	霧社水庫
南投縣	霧社
南投縣	廬山
南投縣	埔里
南投縣	橫貫公路
南投縣	日月潭
日月潭	光華島
日月潭	唐三藏靈骨奉安所玄光寺
南投縣	水裡坑
彰化縣	八卦山
彰化縣	員林
八卦山	八卦山大佛

所在地 (大地方)	景點或包含區域(小地方)
彰化縣	彰化市
彰化縣	鹿港
雲林縣	斗六
雲林縣	北港媽祖廟
嘉義縣	玉山主峰
嘉義縣	嘉義市
嘉義縣	嘉義公園
嘉義縣	太保樓
嘉義縣	吳鳳祠
嘉義縣	八掌溪
嘉義縣	彌陀寺
嘉義縣	阿里山
阿里山	塔山
阿里山	姊妹潭
阿里山	慈雲寺
阿里山	三代木
阿里山	祝山
嘉義縣	關子嶺
台南縣	台南市
台南市	民族文物館
台南市	赤崁樓
台南縣	天仁兒童樂園
台南市	台南孔子廟
台南市	開元寺
台南市	法華寺
台南市	安平港
台南市	安平古堡
高雄市	大溝頂
高雄市	春秋閣
高雄市	愛河
高雄市	壽山公園
高雄縣	澄清湖
屏東縣	屏東市
屏東縣	阿猴城遺蹟朝陽門
屏東縣	恆春
恆春	墾丁公園
墾丁公園	鵝鸞鼻
台東縣	台東大橋
花蓮縣	花蓮市

所在地 (大地方)	景點或包含區域(小地方)
花蓮縣	台東大橋
花蓮縣	太魯閣
花蓮縣	天祥
花蓮縣	燕子口
花蓮縣	九曲洞
花蓮縣	蘇花公路
蘇澳	南方澳
宜蘭縣	宜蘭市
宜蘭縣	蘇澳
宜蘭縣	龜山島
宜蘭縣	北宜公路
宜蘭縣	礁溪
新店	銀河洞
苗栗縣	通宵
苗栗縣	苑裡
台北市	圓山
台北市	台北圓環
台北市	北投
台北市	台北車站
台北市	江山樓
台北市	中山橋
台北市	台北市立動物園
台北市	中山兒童樂園
台北市	劍潭
台北市	中山北路
台北市	迪化街
台北市	永樂市場
台北市	中華商場
台北市	西門圓環
台北市	兒童戲院
台北市	國賓戲院
台北市	萬國戲院
台北市	新公園
台北市	陽明山
淡水	鴛鴦窟
台北市	中華體育館
新店	碧潭
新店	北新公路
新店	碧潭樂園

所在地 (大地方)	景點或包含區域(小地方)
台北縣	烏來
台北縣	野柳
台北縣	石門
野柳	野柳(女王頭)
野柳	野柳(仙履石)
野柳	野柳(奶頭石)
野柳	野柳(烏龜石)
台北縣	淡水
台北縣	新店

➤ 特色

地方(地)	特色(物)
中壢	三輪車
苗栗縣	瓦屋
阿里山	山地歌舞
蘇澳	冷泉
礁溪	溫泉
竹東	山歌比賽
陽明山	杜鵑花
北投	溫泉

➤ 地方事件與傳說

地方(地)	事件(事)
霧社	霧社事件
鶯歌	鶯歌石吃人
石門水庫	石門水庫傳說

➤ 事件人物

事件(事)	人物(人)
鶯歌石吃人	鄭成功
石門水庫傳說	陳故副總統

參考文獻

- [1] 蕭湘文，漫畫研究-傳播觀點的檢視，台北市，五南圖書，2002。
- [2] 葉乃靜，「漫畫對大學生的意義研究」，資訊傳播與圖書館學，第六卷一期，33-47頁，1999年9月。
- [3] 柯皓仁，漫畫整合型計畫說明書，修訂版，台北，國科會，民國91年。
- [4] 謝清俊，「數位化與圖書館的未來」，新時代圖書館--3C數位學習資源整合研討會(Library: Education Center, Resource Center, and Service Center)，-頁，台北，民國93年12月5日。
- [5] 同註[4]。
- [6] 陳昭珍，「國家文化資料庫詮釋資料格式設計理念」，後設資料在數位典藏之研究發展：回顧與前瞻研討會論文集，95-103頁，台北，2005年6月。
- [7] Kuny,Terry,"Metadata:what is it". 24 Apr. 1997.<DIGLIB@INFOSERV.NLC-BNC.CA>
- [8] Kuny,Terry."Second IEEE Metadata Conference",2 Dec.1996.
<DIGLIB@INFOSERV.NLC-BNC.CA>
- [9] Thornely,Jennie,"Metadata:what is it"，
<http://www.slq.qld.gov.au/__data/assets/file/6290/Metadata.doc>(Access Date:2005/3/18).
- [10] 陳雪華，陳昭珍，陳光華，「數位圖書館/博物館中詮釋資料之理論與實作」，圖書館學刊，第十三期，37-59頁，民國87年12月。轉引自Perkins,A.,"Developing a data warehouse"<<http://www.ies.aust.com/~ieinfor/dw.htm>>.
- [11] Drewry,Marilyn et al.,"Metadata:quality vs. quantity",Proceedings of metadata conference,'97.

- [12] 陳亞寧，陳淑君，「Metadata初探」，中央研究院計算中心通訊，第十五卷第五期，36-43頁，民國88年3月1日。
- [13] 王新民等作，數位典藏技術彙編，台北，數位典藏國家型科技計畫，民國91年。
- [14] 同註[3]。
- [15] 項潔，「台灣數位典藏資源」，2005年第十三屆台北國際書展網際網路、知識與圖書館研討會，[32-74頁]，台北，民國94年2月16日。
- [16] 數位典藏國家型科技計畫，<<http://www.ndap.org.tw/>>(Access Date:2005/3/04)。
- [17] 國家文化資料庫，<<http://nrch.cca.gov.tw/ccahome/>>(Access Date:2005/3/04)。
- [18] 同註[15]。
- [19] 吳政叡，都柏林核心集(Dublin Core) 項目簡介，<http://140.136.152.104/ucstw/chinese/dublin_iteminfo.html>(Access Date:2005/8/22)。
- [20] Dublin Core Metadata Initiative,<<http://dublincore.org/>>(Access Date:2005/8/22)。
- [21] 教育部、國家圖書館，詮釋資料格式(Metadata)規範，<<http://readopac.ncl.edu.tw/ndap/ndap4/nclok1p8-1.pdf>>(Access Date:2005/9/3)。
- [22] 陳雪華，陳昭珍，陳光華，「數位圖書館/博物館中詮釋資料之理論與實作」，圖書館學刊，第十三期，37-59頁，民國87年12月。

- [23] 文獻處理實驗室，資源組織與檢索規範：中文詮釋資料交換格式(草案)，〈http://www.sinica.edu.tw/~cdp/project/03/8_3.htm〉(Access Date:2005/9/3)。
- [24] 同註[17]。
- [25] 同註[19]。
- [26] 吳政叡，「三個元資料格式的比較分析」，中國圖書館學會會報，57 期，39-40頁，民國85年12月。
- [27] 同註[20]。
- [28] 陳雪華，Dublin Core 發展及現況，
〈<http://catweb.ncl.edu.tw/datas/3-1-003-24.pdf>〉(Access Date:2005/9/3)。
- [29] 吳政叡，「從都柏林核心集看中國編目規則的地圖資料著錄」，書苑，40 期，40-55頁，1999年4月。
- [30] 陳亞寧，從書目控制到網路資源探索談metadata:由Dublin Core談起(上)，
〈<http://www.ascc.net/nl/89/1607/02.txt>〉(Access Date:2005/9/3)。
- [31] 陳昭珍，陳雪華，陳光華，「數位圖書館與博物館metadata 管理系統—Metalogy 之設計」，
〈<http://www.ncku.edu.tw/TANET2000/download/paper/C4-2tanetN05.doc>〉(Access Date:2005/6/12)。
- [32] Vaillancourt,Renee J.,Bare bones young adult services:tips for public library Generalists,50 East Huron St.
- [33] Olen, Sandra and Chamberlain, Amy and Machet,Myrna,"Young people's reading and information use at the end of the century"〈
http://www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2/content_storage_01/0000000b/80/10/a

- [5/2e.pdf](#)>(Access Date:2005/10/14)。
- [34] 同註[31]。
- [35] Payette, Sandra D. and Rieger, Oya Y. , ”Z39.50:the user’s perspective”,
<<http://www.dlib.org/dlib/april97/cornell/04payette.html>>(Access
Date:2005/6/12)。
- [36] 同註[31]。
- [37] 城菁汝,「後設資料內涵分析作業指引」,
<http://www.sinica.edu.tw/~metadata/bibliography/achievement/93/content/mdwp04_42ps.pdf>(Access Date:2005/6/12)。
- [38] 同註[37]。
- [39] 同註[37]。
- [40] Dempsey, Lorcan and Heery, Rachel et al.,” Specification for resource
description me-thods. Part 1. A review of metadata: a survey of current resource
description for-mats” ,DESIRE-Report RE
1004,1997,<http://www.ukoln.ac.uk/metadata/desire/overview/rev_ti.htm>(Access
Date:2005/6/12)。
- [41] 陳雪華,「網路資源組織與Metadata之發展」, 圖書館學刊, 第12期, 19-37
頁, 民國86年12月。
- [42] 黃純敏,「再探詮釋資料Metadata」, 2004公共圖書館專業講習 ,
<<http://www.nthcc.gov.tw/bookinfo/class/download/%E5%86%8D%E6%8E%A2%E8%A9%AE%E9%87%8B%E8%B3%87%E6%96%99Metadata20040715.ppt>>(Access
Date:2005/6/12)。
- [43] 數位典藏國家型科技計畫中央研究院後設資料工作組(MAAT),「參考規
範」, <<http://www.sinica.edu.tw/~metadata/standard/standard-frame.html>>(Access

Date:2005/6/12)。

- [44] 中央研究院資訊所，「從典藏資料交換角度探討後設資料之設計與標準化問題」，<http://www.ndap.org.tw/2_techreport/files/41.pdf>(Access Date:2005/6/12)。
- [45] 莊敏琪，「流行漫畫成長團體對青少女性別角色多元化形塑之探究」，國立東華大學教育研究所，碩士論文，民國92年。
- [46] 李衣雲，「斷裂與再生：對台灣漫畫生產的初探」，國立台灣大學社會學研究所，碩士論文，民國85年，轉引自石子順造。
- [47] 吳垠慧，「台灣當代藝術作品中的漫動畫圖像：以楊茂林、洪東祿的作品為例」，國立台北師範學院藝術與藝術教育研究所，碩士論文，民國93年，轉引自石子順造。
- [48] 張有為，漫畫藝術，台北，商務，1954。
- [49] 方成，報刊漫畫學，台北，亞太圖書，1993。
- [50] 洪德麟，台灣漫畫四十年初探，台北，時報文化，1994。
- [51] 金耀生，「我們都是這樣長大的」，聯合晚報，1994年11月14日。
- [52] Lester,P.M.,Visual Communication Imagine with Message,Wadsworth Pub. Co.,1995。
- [53] 同註[46]。
- [54] 黃雅芳，「台灣漫畫文化工業初探」，國立師範大學社會教育研究所，碩士論文，民國86年。
- [55] 徐佳馨，「漫步圖框世界：解讀日本漫畫的文化意涵」，輔仁大學大眾傳播學研究所，碩士論文，民國90年。

- [56] 同註[47]。
- [57] 古采豔，「What's So Funny about the Comics? 淺談漫畫媒體表現形式的圖像魅力(上)」，幼獅文藝，第517期，87-91頁，1997。
- [58] 李闡，漫畫美學，台北，群流，1998。
- [59] 洪德麟，風城臺灣漫畫五十年，新竹，新竹市立文化中心，1999。
- [60] 同註[47]。
- [61] 同註[54]。
- [62] 同註[55]。
- [63] 林志展，「漫畫、意識型態與樂趣：關於漫畫書與兒童讀者的研究」，國立台北師範學院國民教育研究所，碩士論文，民國89年。
- [64] 蕭湘文，漫畫研究：傳播觀點的檢視，台北，五南圖書，2002。
- [65] 邱夢偉，「漫畫表現形式之創作研究：以幽默漫畫為例」，國立台灣師範大學設計研究所在職進修碩士班，碩士論文，民國92年。
- [66] 鄧羽秀，「漫畫在兒童教育上的應用研究」，國立台東大學兒童文學研究所，碩士論文，民國92年。
- [67] 唐菊芬，「知識組織工具的饗宴」，佛教圖書館館訊，第32期，民國91年12月，<<http://www.gaya.org.tw/journal/m32/32-join.htm>>(Access Date:2005/4/25)。
- [68] Walsh, N. and Muellner. L.,DocBook: The definitive guide,Sebastopol, O'Reilly, 1999。
- [69] Pepper,S(n.d.),"The TAO of Topic Maps: Finding the Way in the Age of Infoglut",XML Europe 2000, Paris , 12-16 June 2000.<<http://www.gca.org/papers/xml europe2000/papers/s11-01.html>> (Access Date:2005/4/25)。

- [70] Biezunski,Michel;ed. by Park, Jack,Introduction to the Topic Maps Paradigm in XML Topic Maps,Addion-Wesley,Boston,2003。
- [71] 林信成，歐陽慧，歐陽崇榮，「主題地圖及其在索引典之應用」，2003年資訊科技與圖書館學術研討會，229-253頁，台北淡水，民國92年5月29日。
- [72] 同註[69]。
- [73] 溫達茂，「主題地圖(ISO-13250 Topic Map)的應用」，國家圖書館館訊，91:1=91，14-17頁，民國91年02月。
- [74] 同註[69]。
- [75] Le Grand,Benedicte& Soto,Michel,,"Information management: topic maps visualization",<<http://www.gca.org/papers/xml europe2000/pdf/s29-03.pdf>>(Access Date:2005/4/25)。
- [76] 同註[70]。
- [77] 同註[71]。
- [78] 同註[73]。
- [79] Alschuler, Liora.,,"Topic Maps",
<<http://www.xml.com/pub/a/2000/06/xml europe/maps.html>>(Access Date:2005/4/26).
- [80] 同註[69]。
- [81] 同註[17]。
- [82] 福林國小植物圖鑑，
<<http://microbiology.scu.edu.tw/enviro n/fulin/index.htm>> 〈 Access Date:2005/6/13 〉。
- [83] 昆蟲圖鑑小百科，
<[http://210.240.193.70/xinsect/\(ogo2lq5544rnczybmedrjn45\)/default.aspx](http://210.240.193.70/xinsect/(ogo2lq5544rnczybmedrjn45)/default.aspx)> 〈 Access Date:2005/6/13 〉。



- [84] 蔡明月，資訊計量學與文獻特性，台北，華泰書局，民國92。
- [85] 陳向明，社會科學質的研究，台北，五南，民國91。
- [86] 胡幼慧主編，質性研究：理論、方法及本土女性研究實例，台北，巨流，1996。
- [87] 同註[85]。
- [88] Berg, B.L.,*Qualitative research methods for the social science*,Boston, Allyn & Bacon,1998.
- [89] 古典，「主題地圖之研究與應用：以漫畫圖鑑為例」，國立交通大學資訊科學研究所，碩士論文，民國94年。
- [90] 同註[69]。
- [91] 同註[70]。
- [92] 同註[71]。
- [93] 同註[73]。
- [94] 林信成，歐陽慧，歐陽崇榮，「以主題地圖建構索引典之語意網路模型」，圖書與資訊學刊，第四十八期，35-56頁，民國93年2月。

