

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告

「台灣傳統表演藝術-布袋戲、傀儡戲、歌仔戲」

數位博物館之加值應用

總計畫

計畫類別： 個別型計畫 整合型計畫

計畫編號：NSC92-2422-H-009-011

執行期間：92年03月01日至93年05月31日

整合計畫主持人：楊維邦教授

整合計畫共同主持人：柯皓仁副教授

本成果報告包括以下應繳交之附件：

- 赴國外出差或研習心得報告一份
- 赴大陸地區出差或研習心得報告一份
- 出席國際學術會議心得報告及發表之論文各一份
- 國際合作研究計畫國外研究報告書一份

執行單位：國立交通大學

中華民國 93 年 8 月 20 日

一、緣由與目的

(一) 緣起

布袋戲是台灣重要的傳統表演藝術之一，自十九世紀由中國大陸傳入台灣以來，民間的布袋戲團和藝師不斷地改良創新，終於發展出具有台灣特色的布袋戲表演藝術。

本計畫基於 91 年度建置「掌中乾坤—布袋戲」數位博物館的經驗，運用圖文、影音、虛擬實境、資訊檢索、互動遊戲等技巧，重現傀儡戲與歌仔戲中所蘊含之豐富華麗的藝術，喚醒國人體認民族文化之博大精深，及培養愛鄉愛國的情操，進而接觸、參與、喜愛布袋戲、傀儡戲與歌仔戲。此外，還發展以布袋戲典藏文物為內容的加值應用。本整合計畫由總計畫和四項子計畫組成：

1. 總計畫：「台灣傳統表演藝術 - 布袋戲、傀儡戲、歌仔戲」數位博物館之建置。主要任務包含：
 - (1) 統籌四項子計畫間的協調與溝通，並定期召開工作會議，整合四項子計畫的產出；
 - (2) 主導建立布袋戲、傀儡戲、歌仔戲等三種台灣傳統表演藝術之數位博物館；
 - (3) 訂定相關文物的後設資料，以及文物的整理、分析與編目工作。
2. 子項計畫一：布袋戲個人化網路商城。主要任務包含：
 - (1) 設計個人化數位博物館；
 - (2) 建立網路商城；
 - (3) 開發可能的加值商品；
 - (4) 負責開發前述三數位博物館中所需之資訊瀏覽及檢索系統。
3. 子項計畫二：布袋戲線上多媒體娛樂教育中心之建置。主要任務包含：
 - (1) 多使用者維度空間的線上遊戲之設計；
 - (2) 布袋戲電腦輔助教學軟體之設計；
 - (3) 多媒體串流隨選視訊內容之實作。
4. 子項計畫三：虛擬對話—布袋戲之人機互動情境設計。主要任務包含：
 - (1) 布袋戲之人機互動情境設計；
 - (2) 數位博物館整體美術設計。
5. 子項計畫四：虛擬博物館 3D 函式庫之設計。主要任務包含：
 - (1) 設計虛擬博物館 3D 函式庫；
 - (2) 以發展的函式庫實作一個小型虛擬博物館；
 - (3) 拍攝及製作相關文物之環物影像。

在表 1 中列出參與本計畫執行的主要人員(由於參與人員眾多，在此僅列出

主要人員)。

表 1 本計畫主要參與人員

計畫項目	參與人員	服務機關系所	職稱	計畫內擔任工作
總計畫	楊維邦	交通大學圖書館	館長	總計畫主持人
	柯皓仁	交通大學圖書館	教授兼組長	共同主持人
子計畫一	楊維邦	交通大學圖書館	館長	主持人
	楊維哲	西田社布袋戲基金會發起人兼董事長	教授	共同主持人
	陳立	交通大學圖書館	助理	計畫參與人員
子計畫二	黃明居	玄奘人文社會學院圖書資訊系	副教授兼系主任、圖書館館長	計畫主持人
	林瑞盛	玄奘人文社會學院圖書資訊系	助理教授	共同主持人
	何佳欣	交通大學圖書館	助理	計畫參與人員
	郭莉池	交通大學圖書館	助理	計畫參與人員
	陳信源	交通大學資訊科學研究所	博士班研究生	計畫參與人員
	顧世彥	交通大學資訊科學研究所	碩士班研究生	計畫參與人員
	劉政璋	交通大學資訊科學研究所	碩士班研究生	計畫參與人員
子計畫三	張恬君	交通大學應用藝術研究所	教授	計畫主持人
	張東森	玄奘人文社會學院圖書資訊系	助理教授	共同主持人
	謝明勳	交通大學應用藝術研究所	博士班研究生	計畫參與人員
	葉世豪	交通大學應用藝術研究所	碩士班研究生	計畫參與人員
	楊健文	交通大學應用藝術研究所	碩士班研究生	計畫參與人員
子計畫四	柯皓仁	交通大學圖書館	教授兼組長	計畫主持人
	吳媛媛	交通大學圖書館	助理	計畫參與人員
	黃夙賢	交通大學資訊科學研究所	博士班研究生	計畫參與人員
	陳依婷	交通大學資訊科學系	大學部學生	計畫參與人員
	陳湘婷	交通大學資訊科學系	大學部學生	計畫參與人員
	孫維英	交通大學資訊科學系	大學部學生	計畫參與人員

(二)台灣傳統表演藝術—布袋戲、傀儡戲、歌仔戲數位博物館之加值應用

傳統藝術乃是先民的生活與藝術在經過時間粹鍊之後流傳下來的有形與無形文化資產。在探究掌中乾坤布袋戲數位博物館加值應用的可能性之外，92 年度的計畫包含以下三項和數位博物館內容建置相關的工作：

1. 持續為掌中乾坤布袋戲數位博物館增加內容(註：本數位博物館可歸類於「台灣傳統表演藝術」數位博物館下)；
2. 新建「台灣傳統表演藝術—傀儡戲」數位博物館；
3. 新建「台灣傳統表演藝術—歌仔戲」數位博物館。

近年來，在政府機關的極力倡導下，產官學界在資訊網路、行動通訊等方面開發不遺餘力，而其中功不可沒的是在產業界的大力投入之下，奠定了良好的網路環境基礎(含有線與無線網路)，如：ADSL 寬頻網路服務、GPRS、GSM、WAP 個人通訊服務。由於具備創意性及引人注目之加值服務，促使國內使用網際網路及行動通訊的人口突破數百萬人次，幾乎是戶戶上網，人手多機，未來更是繁景可期。這些經驗實實在在突顯出了創意加值之貢獻及重要性。

由於資訊網路日趨平價化與普及性，使得網際網路多媒體娛樂有走入家庭化的趨勢，如：寬頻電影、寬頻網路連線對戰遊戲已經是十分普遍。但是這些娛樂的內容與技術絕大多數是外來的數位文化，我們在欣賞及享受外來文化之餘，也應兼顧到我國固有文化資產，才不會被他國外來文化的洪流所淹沒。

除了運用資訊網路促進科技、人文、社會、教育及經濟各方面的發展，資訊網路更應該運用在保存、傳承與推廣國家的傳統珍貴文化與藝術上，進一步普及和應用精緻文化與藝術。而這部份需透過各種商業機制將傳統珍貴文化與以加值，並透過網際網路無遠弗屆的特性，讓國人重視各項傳統珍貴文化與藝術，更期望能發揮教育功能，促進國人更加尊重傳統、關懷台灣，對台灣文化與藝術作更深入的反省與思考，塑造台灣成為華文文化與藝術資訊供應的重要樞紐。

布袋戲、傀儡戲、歌仔戲均為台灣重要的傳統表演藝術，然而隨著社會的變遷、他國外來文化的侵入，此三項表演藝術卻已逐漸沒落，如何讓布袋戲、傀儡戲、歌仔戲中所蘊含的雕刻、美術、文學、掌技、音樂、口技、台步等藝術透過各種吸引 E 世代的商業加值方式，發揮創意將其開發成為優良的、有效益的加值服務，更期望從中發揮藝文教育功能，使台灣年輕世代與新潮流人物的目光，能被布袋戲、傀儡戲、歌仔戲等傳統表演藝術散發出的美與氣息吸引，而產生喜愛與接觸、再由接觸、參與到了解喜愛這三種傳統表演藝術，促進年輕的一代熱心尊重傳統、關懷台灣，蘊育對台灣文化做更深層的思考與反省，培養出愛鄉愛國的偉大情操。

綜合上述，本整合計畫之總目標有下列四點：

1. 從娛樂中學習及懂得珍惜，進而保存延續固有文化資產；
2. 深度運用典藏，創造豐富商機；
3. 將固有文化資產應用性普及化、實務化；
4. 提昇國民文化、藝術、科學方面素養。

(三) 成果報告內容概述

本整合計畫的目標在於經由布袋戲、傀儡戲、歌仔戲三大數位博物館的建置，運用圖文、影音、虛擬實境、資訊檢索、互動遊戲等技巧，為此三種表演藝術在網際網路上開拓展演的舞台，使其能透過網際網路無遠弗屆的特性推廣到全世界，使國人重視傳統藝術，並期望能發揮藝文教育功能，促成國人懂得尊重傳統、關懷台灣，進而對台灣文化作更深層的反省與思考。

本整合計畫包含總計畫和四項子計畫，其中總計畫統籌建置「台灣傳統表演藝術—布袋戲、傀儡戲、歌仔戲」數位博物館，而四項子計畫分別為：

1. 總計畫：「台灣傳統表演藝術 - 布袋戲、傀儡戲、歌仔戲」數位博物館之建置(NSC92-2422-H009-0011)；
2. 子計畫一：布袋戲個人化網路商城(NSC92-2422-H009-0012)；
3. 子計畫二：布袋戲線上多媒體娛樂教育中心之建置(NSC92-2422-H009-0013)；
4. 子計畫三：虛擬對話—布袋戲之人機互動情境設計(NSC92-2422-H009-0014)；
5. 子計畫四：虛擬博物館 3D 函式庫之設計(NSC92-2422-H009-0015)。

下節針對總計畫之成果進行描述，各子計畫之成果請參見各子計畫之成果報告。

二、「台灣傳統表演藝術--布袋戲、傀儡戲、歌仔戲」數位博物館之建置

在「掌中乾坤—布袋戲」數位博物館方面，90 年度我們已經成功建置此一數位博物館之雛形，為此在傀儡戲和歌仔戲方面，我們以建置「掌中乾坤—布袋戲」的經驗為基礎來建置傀儡戲和歌仔戲數位博物館，此二數位博物館之內容架構分述如下。

(一)傀儡戲數位博物館

在本節中，我們將敘述傀儡戲數位博物館

(<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/collection/puppet/intro.html>) 的架構及內容。

傀儡戲數位博物館共分為八個單元：(1) 認識傀儡戲，(2) 傀儡戲之美，(3) 文物寶庫，(4) 推廣與教育，(5) 相關網站，(6) 扣應電台，(7) 關於我們，(8) 網站地圖。以下茲具體介紹這八個單元的內容，圖 1 為傀儡戲數位博物館的首頁美術設計。



圖 1【傀儡戲數位博物館】首頁之美術設計

1. 認識傀儡戲

單元中主要記載了傀儡戲的演變與傳說，以讓使用者了解傀儡戲的發展經過與情形。底下又分為前言、世界偶戲、中國偶戲、台灣偶戲和戲神等五個子項目。

由網頁中的資料可看出偶戲是世界上最古老，也是分布最廣泛的人類戲劇之一。在幾千年前，埃及、兩河、希臘、印度、中國古老的文明中，早已見到它的蹤影。雖傀儡戲的發展至後代已有多元化傾向(如娛樂)，但現今臺灣民間傀儡戲演出的主要功能仍在扮演驅除邪煞的角色，圖 2 為本單元之美術設計。



圖 2【認識傀儡戲】單元之美術設計

2. 傀儡戲之美

單元中主要介紹傀儡戲在各種場合的表演方式及其演奏音樂。本單元又分為表演動作、宗教儀式、音樂劇本、傀儡觀賞和演出場合等五部份，圖 3 為本單元之美術設計。



圖 3【傀儡戲之美】單元之美術設計

3. 文物寶庫

本單元主要介紹傀儡戲偶的組成元件，因此分為角色、服飾、道具、頭盔和構造，來逐一深入淺出的介紹之，圖 4 為本單元之美術設計。



圖 4【文物寶庫】單元之美術設計

4. 推廣與教育

本單元主要是希望藉由玩傀儡戲的過程中來激發兒童的想像力，因此單元結構包括：傀儡戲的教育性、對兒童的功能、對輔導的功能、運用傀儡戲引導教學的要點和運用傀儡的教學步驟，圖 5 為本單元之美術設計。



圖 5【推廣與教育】單元之美術設計

5. 相關網站

主要有國內傀儡戲劇團的網站介紹如：北部宜蘭是台灣漳州傀儡戲的大本營，目前碩果僅存的三個漳州傀儡劇團全都在宜蘭；南部屬泉州系統，圖 6 為本單元之美術設計。



圖 6【相關網站】單元之美術設計

6. 扣應電台

即留言板，讓使用者在觀看完此網站後，可以留下自己對傀儡戲的想法和意見，以提供更多更有內容的資料，同時為傳統藝術供獻一份綿力，圖 7 為本單元之美術設計。



圖 7【扣應電台】單元之美術設計

單元【關於我們】與【網站地圖】分別為合作團隊的介紹與網站架構的指引。

(二)歌仔戲數位博物館



圖 8【歌仔戲數位博物館】首頁之美術設計

在本節中，我們將敘述歌仔戲數位博物館 (<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/collection/musical/index.html>) 的架構及內容。

歌仔戲數位博物館共分為六個單元：(1)起源與發展，(2)演出型態，(3)藝術特色，(4)台灣歌仔戲，(5)相關網站，(6)藝文交流。以下茲具體介紹這六個單元的內容，圖 8 為歌仔戲數位博物館的首頁美術設計。

1. 起源與發展

與許多傳懂戲曲相比，歌仔戲算是相當年輕的劇種，所以我們對它的認識比較完整，也比較能夠掌握它的發展過程，因此本單元主要在介紹關於歌仔戲的起源與發展、小戲階段和大戲階段，圖 9 為本單元之美術設計。



圖 9【起源與發展】單元之美術設計

2. 演出型態

單元中主要介紹傀儡戲的演出型態，因此又分：野台歌仔戲、內台歌仔戲、廣播歌仔戲、電影歌仔戲和電視歌仔戲，圖 10 為本單元之美術設計。



圖 10【演出型態】單元之美術設計

3. 藝術特色

本單元主要介紹傀儡戲偶的藝術特色，因此概分以下單元：角色行當、音樂曲調、後場、腳步走路和虛擬道具，來逐一深入淺出的介紹之，圖 11 為本單元之美術設計。



圖 11【藝術特色】單元之美術設計

4. 台灣歌仔戲

雖然目前歌仔戲似乎已經不再風光，但仍有不少專業劇團正在設法結合傳統與現代，為歌仔戲尋找新出路，故本單元介紹幾個較知名的歌仔戲劇團在台灣的展情形，圖 12 為本單元之美術設計。



圖 12【台灣歌仔戲】單元之美術設計

5. 相關網站

主要陳列與歌仔戲相關的網站，圖 6 為本單元之美術設計。



圖 13【相關網站】單元之美術設計

6. 藝文交流

即留言板，讓使用者在觀看完此網站後，可以留下自己對歌仔戲的想法和意見，以提供更多更有內容的資料，同時為傳統藝術供獻一份綿力，圖 14 為本單元之美術設計。



圖 14【藝文交流】單元之美術設計

三、 結論

由於資訊網路日趨平價化與普及性，使得網際網路多媒體娛樂有走入家庭化的趨勢，如：寬頻電影、寬頻網路連線對戰遊戲已經是十分普遍。但是這些娛樂的內容與技術絕大多數是外來的數位文化，我們在欣賞及享受外來文化之餘，也應兼顧到我國故有文化資產，才不會被他國外來文化的洪流所淹沒。

除了運用資訊網路促進科技、人文、社會、教育及經濟各方面的發展，資訊網路更應該運用在保存、傳承與推廣國家的傳統珍貴文化與藝術上，進一步普及和應用精緻文化與藝術。而這部份需透過各種商業機制將傳統珍貴文化予以加值，並透過網際網路無遠弗屆的特性，讓國人重視各項傳統珍貴文化與藝術，更期望能發揮教育功能，促進國人更加尊重傳統、關懷台灣，對台灣文化與藝術作更深入的反省與思考，塑造台灣成為華文文化與藝術資訊供應的重要樞紐。

布袋戲、傀儡戲、歌仔戲均為台灣重要的傳統表演藝術，然而隨著社會的變遷、他國外來文化的侵入，此三項表演藝術卻已逐漸沒落，如何讓布袋戲、傀儡戲、歌仔戲中所蘊含的雕刻、美術、文學、掌技、音樂、口技、台步等藝術透過各種吸引 e 世代的商業加值方式，發揮創意將其開發成為優良的、有效益的加值服務，更期望從中發揮藝文教育功能，使台灣年輕世代與新潮流人物的目光，能被布袋戲、傀儡戲、歌仔戲等傳統表演藝術散發出的美與氣息吸引，而產生喜愛與接觸、再由接觸、參與到了解喜愛這三種傳統表演藝術，促進年輕的一代熱心尊重傳統、關懷台灣，蘊育對台灣文化做更深層的思考與反省，培養出愛鄉愛國的偉大情操。