

一. 緣由與目的

前言

布袋戲為兼具傳統戲曲、雕刻、刺繡之美的藝術活動，在明末清初流傳至台灣前，布袋戲已經在閩南地區廣為流傳，形成農業社會的傳統文化之一，它不僅是一般的大眾文化、生活習俗的一部分，同時在生活條件低落，物資缺乏的農業型態社會中，也具備有娛樂群眾的功能；早期的野台戲形式演出方式，往往是伴隨廟會祭典的活動而進行，於是乎，布袋戲與宗教信仰又有了另一層面的關聯。自從百餘年前布袋戲傳入台灣之後，布袋戲隨著台灣整體政治、經濟、人文、社會的變遷，逐漸發展並呈現其特殊的風貌，由古早時期的一人戲棚演出方式到後來的傳統戲棚、潮調、北管戲曲、日治時期的「皇民化布袋戲」，或是民國四十年初期的「反共抗俄布袋戲」方式，再到後來的金光布袋戲系列、電視型態播出，演出的戲碼劇本也經過了不少的變化；戲偶的造型、尺寸；戲棚佈景、背景配樂、聲光特效...等，同樣也隨著時間，因應創新。

記憶中的童年過往，尤其是所謂“五、六年級生”的一輩，必定有部分的時光是與布袋戲一同度過的。不論是廟會街口的野台外場戲，還是電視螢光幕裡的金光戲，雲州大儒俠史艷文、駕駛幽靈馬車的黑白郎君南宮恨，亦或是後來的《火燒紅蓮寺》中的小金剛、帶領九龍重返彩虹故鄉的兩卷書；紅透海峽兩岸的清香白蓮—素還真，無一不是在台灣人們成長的各個時期，陪伴左右，並且每一次的演出，都必定有令人驚豔的進步，但是卻又有著莫名的親切與熟悉感，就像許久不見的老朋友，伴隨左右，共同成長。

「霹靂布袋戲」等電視布袋戲在電視電影螢幕上已大行其道，吸引著台灣年輕一代的目光，古典布袋戲在近年來已經逐漸式微，在面臨台灣經濟社會的巨大轉變下，傳統的布袋戲文化結構再次遭受另一次的考驗；然而一齣古典傳統布袋戲的演出，往往是一場藝術之美的饗宴，從金碧輝煌的舞台、細雕精刻的藝術戲偶、前場藝師維妙維肖的掌技、五音分明的口白，到後場樂師的絲弦鑼鼓伴奏、演唱，無一不是藝術，而劇本中所傳敘的忠孝節義的故事，也均透露著深遠的教育意義。

利用網際網路高效率、高流通性的優點，將原本以處理資料、運算記載為主的電腦硬體，整合了影音媒體、通信科技甚至虛擬實境的環境，文字與圖像模式結合運用，形成一個統整性的布袋戲知識、資源及資訊網路的資料庫，提供社會大眾欣賞之用，布袋戲資料庫與網路結合之後，更符合了布袋戲藝術獨特性的需求，在布袋戲教育中，重要戲劇演出資料的搜尋是老師、學生常常面臨的問題，建構出具教育理念與資料完整、詳盡之學習情境的網站模型，使學習者能透過此一具數位化特性的網頁，來建構新的學習經驗，為未來網路教育提供一個參考的方向。

研究目的

近二十年來台灣社會組織架構、生活型態變動的速度飛快，國人生活水平提昇，價值觀的轉變，台灣早已自傳統農業的社會生活型態脫離，並轉為工業社會型態，加上多項政策的推波助瀾，致使多項產業資本的高度集中與技術密集化，更確立了台灣自農業社會過渡至工業社會，再接著轉向為資本主義的社會型態。

面臨台灣經濟社會的巨大轉變下，傳統的布袋戲文化結構再次遭受另一次的考驗。為了能在新環境下繼續生存，布袋戲業者亦不得不設法在表演形式上創新轉型，發展出特殊的表演「風格」，並開始以累積大量資本的企業方式經營布袋戲劇團，更同時將布袋戲的文化特色「商品化」，以錄影帶、影片、電視頻道的播出方式來開拓其發展舞台。製作流程工業化的結果，雖然為新型態的布袋戲文化暫時尋找到因應時代改變後的安身之處，但是另一方面，亦使得傳統的布袋戲劇團，在資本主義運作下的市場空間愈發受到擠壓，最後呈現出這項傳統文化逐漸凋零的現象。

網路時代中，網際數位化教學媒體，的確是現今教育者所不能忽視的教學利器。而對一般大眾來說，透過網際網路的「自我學習」、「終身學習」更是在學校教育外所能攫取知識的最佳途徑；本研究期能建構一個藉助新科技媒體的技術變革，或另創新式的發展空間與表演形式網站模型，提出一個更合乎時代精神與人文精神的網際網路教學媒體，讓對布袋戲有興趣的群眾能有不同以往的視野與體驗，且能運用這個新媒體的特性來建構新的學習經驗；本研究亦能為未來網路學習的教育者或透過網路傳遞知識的傳播者，提供一個基礎的研究，可為資訊科技扮演教育者角色之參考。

本研究的重點即在於：

1. 寓教化、推廣傳統文化資產於新型態媒材中。
2. 重新喚回民眾對布袋戲日漸式微的記憶與熱情。
3. 藉助新科技媒體的技術變革或另創新式的發展空間與表演形式。
4. 讓對布袋戲感到陌生，或從未接觸過的民眾，能有概括性的認識。
5. 讓對布袋戲有興趣的群眾能有不同以往的視野與體驗研究範圍與對象

研究的主旨是在探究虛擬角色應用於傳統戲偶演出方式的可能性，因此，將簡介目前可供使用種類，作為運用上的參考資料。對於戲偶與場景的互動、攝像設備位置輸出等問題不在深究範圍；虛擬實境系統搭配的軟硬體細節亦非本研究主要目的，故不加以詳述。

研究方法與進行步驟

數位博物館網站美術編輯工作單元步驟：

數位博物館內容/單元/工作項目		主要負責子計畫
數位博物館整體視覺與美術設計		總計畫、子計畫三、西田社
掌中風華的布袋戲	布袋戲的名稱由來	子計畫三、西田社
	布袋戲的起源傳說	子計畫三、西田社
	布袋戲的戲劇特質	子計畫三、西田社
布袋戲的歷史發展	古典籠底戲(南管布袋戲、白字布袋戲、潮調布袋戲)	子計畫三、西田社
	北管布袋戲	子計畫三、西田社
	皇民化布袋戲	子計畫三、西田社
	反共抗俄布袋戲	子計畫三、西田社
	外江布袋戲	子計畫三、西田社
	歌仔調布袋戲	子計畫三、西田社
	金光布袋戲	子計畫三、西田社
布袋戲的藝術之美	電視布袋戲	子計畫三、西田社
	布袋戲班的組成與演出	子計畫三、西田社
	精雕細琢的戲偶(偶頭的製程、尪仔的製程、動物戲偶)	子計畫三、西田社
	後場曲樂	子計畫三、西田社
	舞台風姿	子計畫三、西田社
	千斤道白	子計畫三、西田社
	定場詩	子計畫三、西田社
	後場曲樂	子計畫三、西田社
布袋戲的技藝	舞台風姿	子計畫三、西田社
	閩南漢語音調與文音	子計畫三、西田社
	基本掌技、手勢、動作	子計畫三、西田社
布袋戲藝師與劇團	記譜法及鑼鼓經	子計畫三、西田社
	台灣各地藝師與派別	子計畫三、西田社
線上戲棚	台灣布袋戲女藝師	子計畫三、西田社
	多媒體視聽區	子計畫四
	有聲頻道	子計畫四
	動畫頻道	子計畫二、子計畫三
	布袋戲環物導覽系統	子計畫四
文物寶庫	虛擬戲棚導覽系統	子計畫二、子計畫四
	布袋戲偶	子計畫一、子計畫二
	戲偶服裝	子計畫一、子計畫二
	布袋戲道具	子計畫一、子計畫二

數位博物館內容/單元/工作項目		主要負責子計畫
	樂器	子計畫一、子計畫二
學習頻道	布袋戲偶 DIY	子計畫三、西田社
	尪子頭盔、服飾教學	子計畫三、西田社
	道白及定場詩教學	子計畫三、西田社
	掌技與手勢教學	子計畫三、西田社
	後場記譜法、鑼鼓經教學	子計畫三、西田社
互動遊戲區	布袋戲民俗諺語猜謎區	子計畫二、子計畫三
	螢幕保護程式	子計畫二、子計畫三
	電子賀卡	子計畫二、子計畫三
	拼圖區	子計畫二、子計畫三
其他	相關出版品	子計畫三、西田社
	相關網站	子計畫三、西田社
	戲迷扣應電台	子計畫三、西田社

網站視覺設計與文案撰寫及 HTML 文件編輯

本數位博物館資訊架構主要內容包含：(1) 掌中風華的布袋戲，(2) 布袋戲的藝術之美，(3) 虛擬戲棚，(4) 文物寶庫，(5) 推廣與教育，(6) 相關資源，(7) 戲迷扣應電台，(8) 網站地圖，(9) 關於我們。以下簡述這九大架構：

掌中風華的布袋戲

本單元分為「掌中風華的布袋戲」、「布袋戲的歷史發展」等子單元，內容為對布袋戲的名稱由來、歷史發展做一描述，主要目的為讓使用者對布袋戲能有概觀的認識。

視覺呈現：



布袋戲的藝術之美

本單元分為「布袋戲的藝術之美」、「布袋戲的技藝」、「重要門派與人物」等子單元，內容為對一齣古典傳統布袋戲的演出，從戲偶、前場藝師的相關掌技、口白，到後場樂師的絲弦鑼鼓伴奏、演唱做一描述，及介紹對台灣布袋戲發展具影響力的門派與人物。主要目的在於讓使用者深入地理解蘊含在布袋戲表演背後的藝術之美。

視覺呈現：



虛擬實境

本單元分為「多媒體視聽區」、「虛擬戲棚」、「虛擬美術館」等子單元，俗語有云：「一張圖勝過千言萬語」，如果再加上動畫、口白、音樂，其效果自然更為顯著。我們以前述概念為核心，剪輯、製作布袋戲的影片和多媒體資料，期使使用者藉由這些資料更深入地了解布袋戲。目的為用聲光與互動的效果吸引使用者，讓更多人能夠體會布袋戲的精華。本單元將西田社所蒐集的傳統布袋戲公演、藝師訪談等數百捲記錄片擇其精要，製作成適合於撥接(56kbps)和寬頻(384kps)等二種網路下載環境的影音檔，而後採用串流(Streaming)的方式，傳送影片檔並運用虛擬實境技術，讓使用者身歷其境地欣賞布袋戲相關文物。

視覺呈現：



文物寶庫

本單元分為「文物一覽」、「文物檢索」、「影像檢索」等子單元，內容為西田社所典藏的布袋戲之珍貴文物，如戲偶、戲偶服裝、頭戴、兵器、道具、樂器等合計有數千件，經評選後共拍攝實體 2144 件、產生影像檔 4239 件與影音檔 36 件。本單元的目的即是以展覽區和檢索的方式，讓使用者對這些珍貴文物有進一步的認識。

視覺呈現：





人物深入介紹



藏品類型	
主要題名	
副題名	
創作者	
副題名	
年代	
角色描述	



行當	
可扮演人物	
參考文獻	
相關作品	
收藏者（單位/國家）	
收藏者（單位）-（國家）	



基本資料

花童 文生 武生



基本資料

藏品類型 主要題名 創作者 創造日期 副題名 色澤 材質 尺寸

推廣與教育

本單元分爲「社區的布袋戲活動」、「布袋戲偶 DIY」、「寓教於樂」等子單元，內容爲以中小學學童爲對象，設計適合的布袋戲教材，內容包括布袋戲偶 DIY、尪仔頭盔與服飾製作等。期以寓教於樂的方式啓發國家未來的主人翁對傳統藝術的喜愛。

視覺呈現：



相關資源

本單元分爲「布袋戲劇團名錄」、「布袋戲搜尋網」、「相關出版品」等子單元，內容爲提供布袋戲的相關資源，如出版品、網站等，讓使用者可以見一知十。目前登錄 59 筆布袋戲劇團的相關名錄、40 筆布袋戲的相關網站、340 筆布袋戲相關出版品。

視覺呈現：



戲迷扣應電台

提供使用者詢答布袋戲相關問題及意見交流的管道。

視覺呈現：



編號	標題	作者	時間
.13.	Re: 請問你們一個問題	Anonymous	2003/05/25 18:15:39
.12.	Re: 關於引用本站之內容	吳媛媛	2003/05/20 16:18:32
.11.	Re: 關於引用本站之內容	黃基坪	2003/05/20 08:58:50
.10.	關於引用本站之內容	吳媛媛	2003/05/19 16:46:06
.9.	可否借用貴站的網頁	光之影	2003/05/18 14:59:19
.8.	可否！，借貴站的東西	布袋戲初學者	2003/05/12 11:19:27
.7.	可以用你們網頁的東西嗎	凡凡	2003/05/09 00:38:14
.6.	霹靂劍世錄	笑盡英雄	2003/05/07 07:46:03
.5.	請問你們一個問題	jm	2003/04/18 13:27:11
.4.	Re: 掌中乾坤布袋戲數位博物館開張囉	33	2002/12/30 20:51:29

關於我們

本單元分為「緣起」、「我們的團隊」、「工作會議」、「與我們結緣」、「會員專區」等子單元，內容為提供建置掌中乾坤布袋戲數位博物館的因緣際會、工作概況、協助單位、影像及文字資料的授權清單。

視覺呈現：



緣起

布袋戲是台灣重要的傳統表演藝術之一，如果做個問卷調查，要台灣民眾提出台灣的三大傳統表演藝術，則布袋戲當在其中。布袋戲為兼具傳統戲曲、雕刻、刺繡之美的藝術活動，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，終於發展出台灣獨特的布袋戲表演藝術。儘管「霹靂布袋戲」等電視布袋戲在電視電影螢幕上仍大行其道，吸引了台灣年輕一代的目光，但是古典布袋戲在近年來已經逐漸式微。為了傳承細緻典雅的古典布袋戲，為傳統戲曲的再生與展望開拓出一條寬廣的道路，並經由對民間傳統的再認識，探索出傳統文化的生機及其對當前整體文化的發展與影響，並藉以豐富民族歷史、鄉土情懷的民間傳統文化，本整合計畫擬建置「掌中乾坤-布袋戲」數位博物館，運用圖文、影音、虛擬實境、資訊檢索、互動遊戲等技巧，重現布袋戲(尤其是古典布袋戲)中雕刻、美術、文學、掌技、音樂、口技之美，讓布袋戲的風華早日再現。

互動性質遊戲製作

以寓教於樂的方式，讓網友快樂地領略布袋戲的藝術之美，以古典布袋戲的傳統劇本擬設計互動遊戲，包括布袋戲相關民俗諺語猜謎區、螢幕保護程式、電子賀卡等。

布袋戲是生動活潑的表演藝術，若僅由靜態的網站文案表現，勢必無法讓民眾快樂地領略布袋戲的藝術之美。為此，我們擬於數位博物館中設計互動式遊戲，以達到寓教於樂的效果。互動式遊戲的設計技術擬由子計畫二協助，就 Java、Flash、Director 中挑選適合的程式語言或軟體工具。

- ◆ 布袋戲相關民俗諺語猜謎區：將布袋戲的謎語、名人軼事、戲台對聯、風俗習慣、諷刺譏貶、戲劇風格...等建立題庫，以大富翁之類的遊戲型式表現。

武松打虎遊戲視覺呈現：



大富翁視覺呈現：



- ◆ 螢幕保護程式：製作布袋戲戲偶、傀儡戲戲偶、服飾、器具等的螢幕保護程式，讓網友坐擁布袋戲藝術。

月曆與螢幕保護程式視覺呈現：



- ◆ 電子賀卡：近年來透過網路發送電子賀卡已成為一種新的潮流，而布袋戲和傀儡戲的戲偶，正適合用來製作各種主題的電子賀卡。我們所研發的電子賀卡(已應用於楊英風數位美術館)之特色如下：(1) 以布袋戲與傀儡戲偶為電子賀卡圖片；(2) 網友可使用各種顏色、字型、字體大小來撰寫其賀詞；(3) 系統會將電子賀卡圖片與賀詞合成為一張影像檔，並將此張影像檔直接寄給受卡人，受卡人無須連結到本網站內觀看卡片，同時亦可將此影像檔儲存於自己的電腦中，隨時觀賞。

電子賀卡

國立交通大學圖書館
國家高速電腦中心
玄奘人文社會學院
四國社會傳統文教基金會
數位典藏國家型科技計劃

軍中乾坤數位博物館
持續推出上一層，即可回到電子賀卡系統。

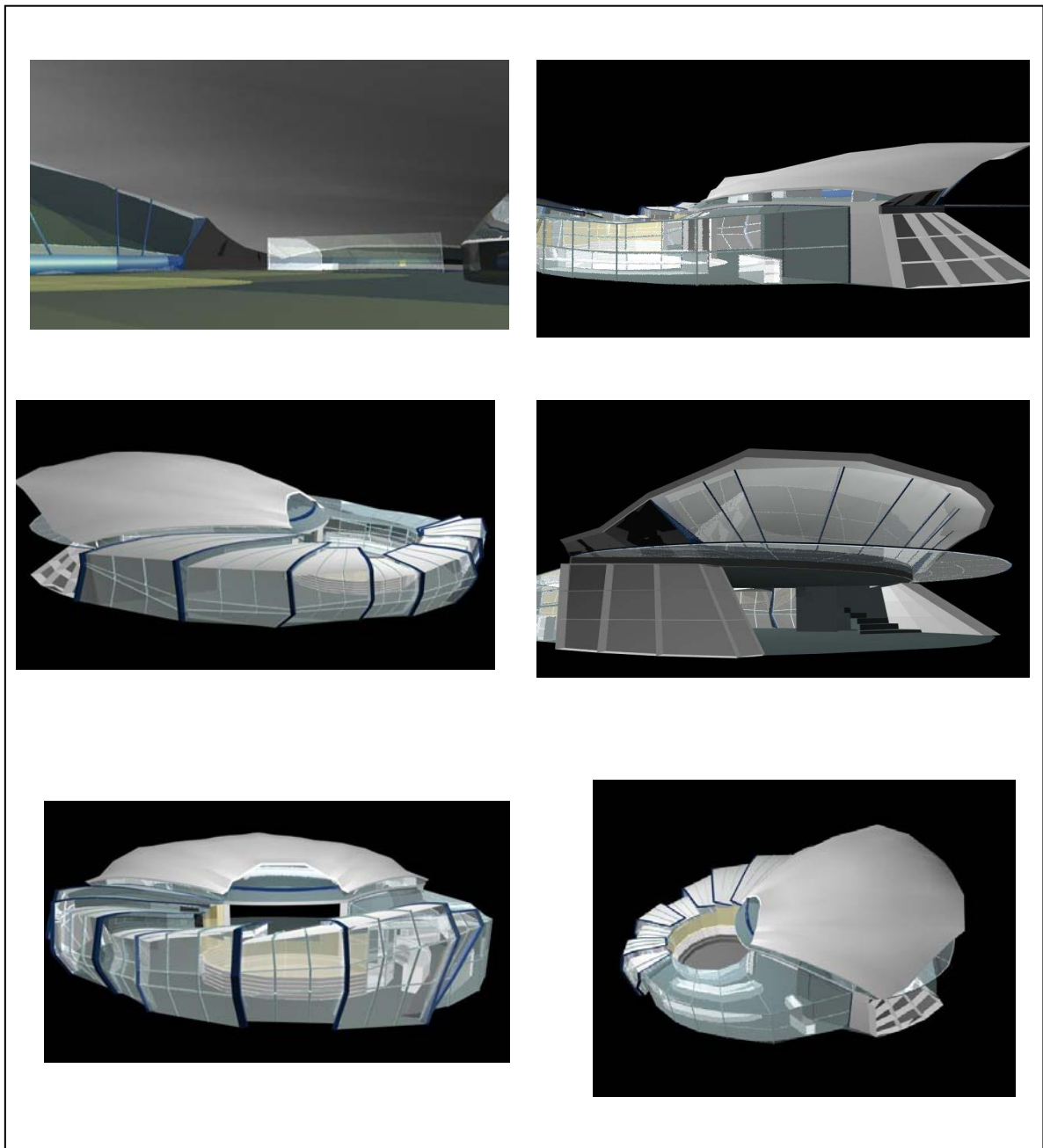
寫下您的留言：

收件人姓名：
收件人郵箱：
寄件人姓名：
寄件人郵箱：
內容：

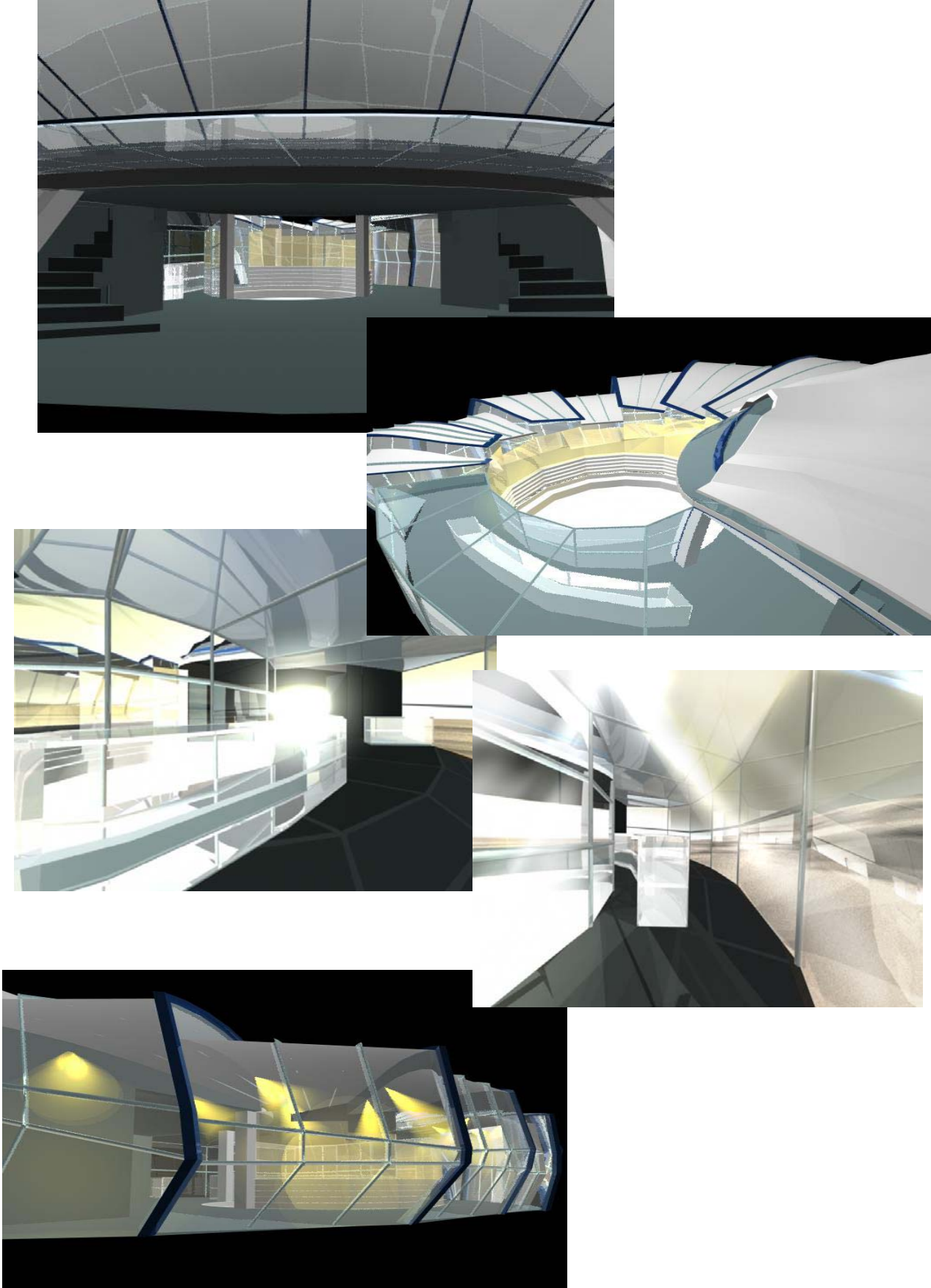
預覽 重讀 回到首頁

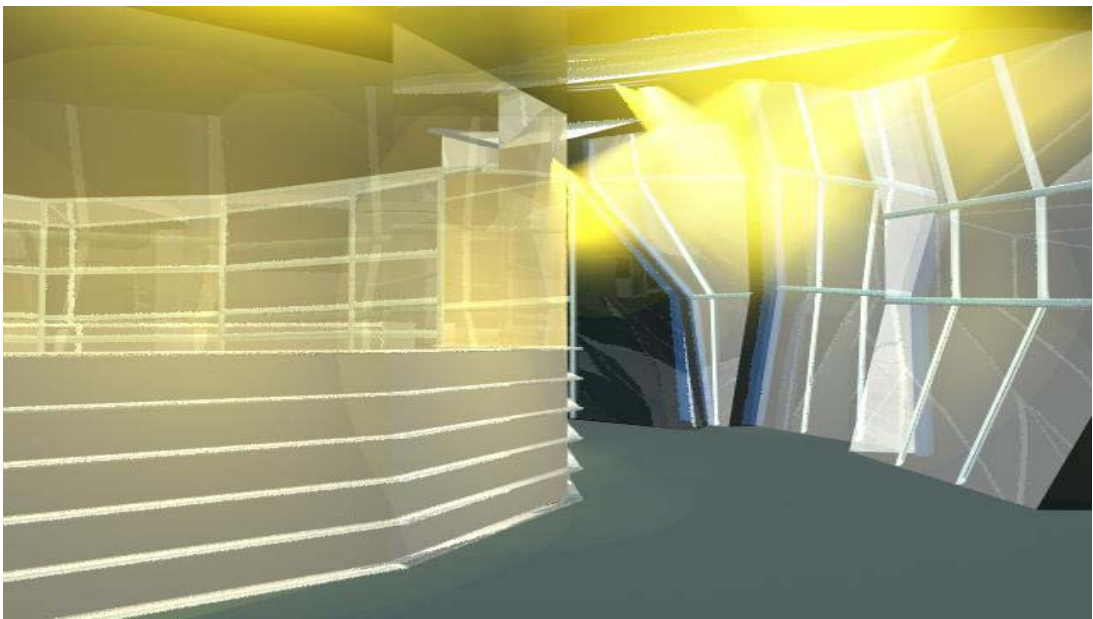
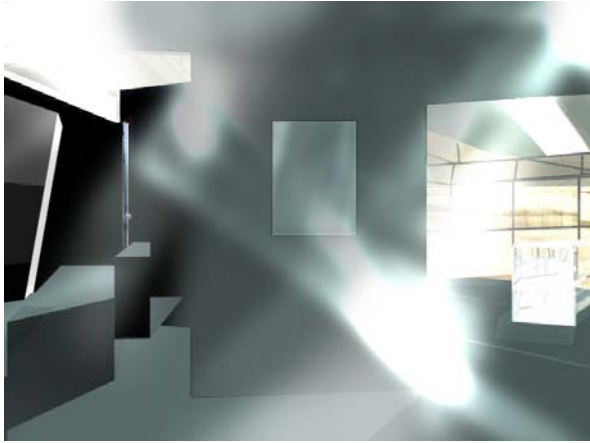
- ◆ 虛擬視覺藝術及互動式教育性網路站之模組：根據相關子計劃所策劃的互動性單元、文物瀏覽、互動性遊戲內容彙整進而規劃虛擬美術館，並配合子計畫二所研發的資訊相關技術，如 Metadata 分析、資料庫檢索技術、影音資料串流處理技術，設計一個互動式的數位博物館。我們將虛擬美術館開關設計有”文物展覽館”、”有聲頻道”、”影音廣場”、”紀念品區”、”特別展覽區”等單元。藉這些單元規劃製作，虛擬美術館視覺介面上的設計以 3D 模組呈現，使瀏覽學習者達到身入其境的臨場真實感，並達到生動、深刻之學習目標。

虛擬美術館外觀視覺呈現：



虛擬美術館內部視覺呈現：





結果與討論

一個網站之設計，背後都有其設計概念與傳達目標，可計劃、規劃的虛擬美術館為以互動性教育基礎之網站，在虛擬場景中移動可以採用許多種不同的方式，例如移動滑鼠、操縱搖桿、輸入鍵盤...等等。此研究中所建構虛擬展場，本質上同樣是 3D 的虛擬世界，只是最終呈現的效果是屬於虛擬空間的定義，用現代的科技將古典布袋戲的精闢之美，呈現地淋漓盡致；進而吸引不同年齡階層，對古典布袋戲的重視，更或是布袋戲族群之觀賞研究與討論的溝通空間。

透過本研究過程建置出一虛擬美術館網站，是屬於理論探討後的初步實踐，但在研究者建置虛擬美術館網站的過程，深刻體會到虛擬美術館的建置，實非少數人可獨力完成，而尤其一個資料完整並具有教學網站建置，需有教育專家提出教育理念、設計教學活動、編寫教材內容、視覺設計專家從事網站的視覺的整體設計、資料庫程式人員的協助，還有動畫或 3D 立體造型專家製作動畫及 3D 造型，在未來可能更需有虛擬實境相關技術人員建置虛擬實境教學的機制，而在網站互動上除了資料庫程式撰寫人員，更可能要利用人工智慧的科技，賦予網站中的虛擬教師角色更人性化、更生動的舉止互動，結合各項領域的人才，經過相互的溝通、協調與貢獻專長，才能真正建構出一個內涵豐富且功能完整之虛擬教室網站。

期許後續研究能夠彙整、數位博物館內更多相關多媒體影音檔案，分類建立入虛擬美術館內檢索查詢，並進一步加以評鑑篩選以虛擬美術館為入口建置即時動態的互動區，網路票選、網友推薦等，以提供網路學習者一個資訊完整而豐富的學習導航網站。