



## 淺談星雲大師《釋迦牟尼佛傳》 VR「虛擬實境」之數位應用

江江明

南華大學文學系助理教授

### 摘要

《釋迦牟尼佛傳》是星雲大師「以文學弘傳佛法」最具代表性的經典，充分體現了文學創作在佛教宣傳中的積極作用，對於星雲大師倡議之「人間佛教」中以文弘法之工作，具有重要意義。本文透過VR「虛擬實境」技術運用，將《釋迦牟尼佛傳》改寫為遊戲腳本設計，提出VR「虛擬實境」技術應用之方向，期盼增進《釋迦牟尼佛傳》之數位傳播與影響力，並符合現代人喜歡聲光影像和身歷其境的心理傾向，進而推廣《釋迦牟尼佛傳》，強化在社會上之接受度。透過當代嶄新科技，帶領讀者深入經藏之智慧。以《釋迦牟尼佛傳》作為VR「虛擬實境」之數位應用，實具有學科交融跨領域精神，亦符合當代文學研究創新，此亦為本文之重要寫作動機。

**關鍵詞：**星雲大師、釋迦牟尼傳、虛擬實境。



## **A Brief Talk on the Digital Application of Virtual Reality to Shi Xingyun's "The Legend of Shakyamuni"**

Jiang, Jiang-Ming\*

### **Abstract**

"The Legend of Shakyamuni" is Shi Xingyun's most representative classic, which fully shows the importance of literature creation on the promotion of Buddhism. On the other hand, the work is of great development significance on Shi Xingyun's advocate of Humanistic Buddhism. By adopting the technology of virtual reality, "The Legend of Shakyamuni" is re-written and designed into a game script. Hence, the article aims to propose a direction for the application of VR technology to literature works with a hope to enhance the digital dissemination and influence of "The Legend of Shakyamuni." Moreover, the use of images and virtual reality is accordance with modern people's psychological tendency. The new technology is expected to strengthen the social acceptance, enhance the promotion of "The Legend of Shakyamuni" and leads readers to deepen the wisdom of sutras. The digital application of virtual reality to "The Legend of Shakyamuni" possesses the transdisciplinary spirit and is in line with the innovation of contemporary literature research, which are the key motivations of this article.

**Keyword:** Shi Xingyun "The Legend of Shakyamuni" Virtual Reality

---

\* Assistant Professor, Department of Literature, Nanhua University



## 壹、前言： 《釋迦牟尼佛傳》成書緣起與「人間佛教」理念符應

《釋迦牟尼佛傳》是星雲大師早年重要著作之一，第一版於民國四十四年完成。此書流布之廣，再版無數，對於佛教界理解釋迦牟尼佛之傳奇生平與佛教開創歷程，可說具有重大意義。星雲大師曾於《釋迦牟尼佛傳·緣起》自序寫作初衷，表明創作本書時與學術或歷史考證探究之差異：「在佛陀傳記如雨後春筍的今天，拙作之所以願意重新印行，是有原因的。我是一個弘法工作者，我寫這本書時，並不是把佛陀當作一個普通歷史人物來描寫；在我心目中，他是我所信仰的教主，是娑婆世界眾生最值得皈依的導師，因此，在撰寫時我的心態是虔敬的、嚴肅的，我不唯自己親切地感受到佛陀深邃的智慧與無比的慈悲，更亟於把這種感受傳達給這一時代的人。以這種心態所寫出的佛傳記，我相信與坊間那些學術式、或歷史式的佛傳有所不同。」<sup>1</sup>因此，《釋迦牟尼佛傳》的書寫意圖再清楚不過，作為人物傳記的類型，星雲大師並非將《釋迦牟尼佛傳》定位在歷史考證或學術思辨價值，而是設定為文學傳記人物，且其傳記性質核心為「宗教文學」。<sup>2</sup>其側重之目的，主要是促進佛教大眾化理解之意義。對普羅大眾而言，如何認識釋迦牟尼佛的一生，以及相關人物思想與聖者典範行誼，才是《釋迦牟尼佛傳》寫作之終極目的。

綜觀星雲大師之生平，自一九四九年初遷居臺灣後，對於中國佛教之改革推廣不遺餘力，且星雲大師無論文學創作或經典詮釋皆堪稱著作等身，少人能及。星雲大師

---

<sup>1</sup> 星雲大師：《釋迦牟尼佛傳》（台北：佛光出版社，1996年10月），頁5。

<sup>2</sup> 相對於其他類型人物傳記文學或小說作品，「文學性」之藝術策略或語言修辭，顯然並不是《釋迦牟尼佛傳》所強調與側重。故本論文亦無意論述相關文學性與語言藝術策略，而將重心置於佛教現代化之教育意義。



對於宗教文學推廣之熱切，每每流露於言談之間，甚至親身實踐，不但曾主編《人生》月刊、《今日佛教》、《覺世》旬刊等佛教刊物，更創辦人間福報、佛光衛視等文化媒體，為社會注入一股清流。星雲大師提倡「人間佛教」，並致力推廣文化、教育、慈善等事業，先後在世界各地創設寺院道場，並創辦普門中學、南華大學、佛光大學、均一實驗高級中學、美國西來大學、澳洲南天大學、菲律賓光明大學等。可說集宗教思想家、教育家與作家等多重身份。星雲大師著作等身，撰有《釋迦牟尼佛傳》、《佛教叢書》、《往事百語》、《佛光祈願文》、《貧僧有話要說》、《人間佛教佛陀本懷》及《星雲大師全集》等。其中以《釋迦牟尼佛傳》，堪稱星雲大師主要代表著作，該書曾譯為英、德、法、日、韓、西、葡等十餘種語言，影響遍及國際。

吳光正在〈《釋迦牟尼佛傳》與星雲大師的宗教情懷〉一文中述及本書，認為《釋迦牟尼佛傳》承載了佛教的基本理念，且其寫作目的、寫作策略與星雲大師所處時代背景及宗教革新思想有相當重要的關聯，更重要的是呈現其人間佛教理念。<sup>3</sup>《釋迦牟尼佛傳》寫作參考底本，根據星雲大師自己的說法，是馬鳴菩薩的〈佛所行讚〉，收錄於《大藏經》。但其他參考資料亦不少，諸如池田卓然的《新譯佛所行讚》、武者小路的《釋迦》、常盤大定的《佛傳集成》、高楠順次郎的《釋尊的生涯》。<sup>4</sup>改寫後的《釋迦牟尼佛傳》一共四十八章節，以現代小說的形式演繹釋迦牟尼佛一生不同階段，並兼及佛教重要弟子的故事。前四章為佛陀生平與歷史背景相關介紹，故事主線開展係由〈第五章·淨飯大王與摩耶夫人〉起始，換言之，從第一章〈序說〉到第四章〈佛陀的家譜〉，其所採取的結構鋪陳與一般現代小說稍有差異，符合星雲大師本人所自言的寫作動機，期待讀者「不要把這部聖傳當為文藝小說來讀」，因為《釋迦牟尼佛傳》

---

<sup>3</sup> 吳光正：〈《釋迦牟尼佛傳》與星雲大師的宗教情懷〉高雄，佛光山佛教研究院《人間佛教學報》第9期，2017年5月，頁25。

<sup>4</sup> 星雲大師：《釋迦牟尼佛傳》，頁8。



之成書，實際上具備了佛典教化之功能與教育意義。

作為以宣教功能定位的作品，《釋迦牟尼佛傳》的成書並非單純指向文藝

性寫作，因此，如何以書籍開展弘法工作，並將佛教思想推向現代化與普及化，或許正是《釋迦牟尼佛傳》最重要的價值。而星雲大師對於《釋迦牟尼佛傳》的寫作，與其「人間佛教」之理念可說相互符應。細究星雲大師「人間佛教」，主要源於太虛大師及其門生，自一九四六年起，太虛大師即陸續發表諸多文章倡議佛教改革事項。包含僧家與政治之間的界線劃分，以及寺廟場域設施等建設，甚至僧眾之經濟模式，皆有相關論述。太虛大師圓寂後，星雲大師另行開創佛教雜誌《覺生》，大量發表關於佛教改革相關論點，並積極主張宗教自主權之倡議。《釋迦牟尼佛傳》的寫作與佛教大眾化推廣當然頗有關聯，佛行經典的白話改寫無疑是為普羅大眾而出發，然究其根本，實則源於宗教情懷，即以「人間佛教」為皈依之佛教推廣。

綜觀書中對於印度當世種性制度之觀點，以及懇切呼籲改革相關文字，或與星雲大師當時對佛教改革之態度主張或辯護頗有精神相應之處。《釋迦牟尼佛傳》第二章〈佛陀住世時的印度社會〉中嘗主張以下觀點：「很多人都以為今日學佛的人，是逃避現實，消極厭世，這實在是誤解了學佛的本義。佛陀所以出家修道成佛，一方面當然是為了解救自己生死苦惱的問題，但另一方面是為了救濟被壓迫的人民。我們如果知道教主釋迦牟尼佛住世奮鬥的經過，一定就會明白他實在是一位偉大的慈悲的革命者。他革命的對象：一是階級森嚴的印度社會，二是沒有究竟真理的神權宗教，三是生死循環不已的自私小我。」<sup>5</sup>從宗教革新精神的出發，再到人間佛教的具體落實，星雲大師認為佛教必須發展出解決人間問題的務實性，並以現代化的組織或機構興辦實業，換言之，推廣佛教普及化的當務之急，必當與現代化的生活歷程結合，無論是寺廟場域、

---

<sup>5</sup> 星雲大師：《釋迦牟尼佛傳》，頁3。



佛學院、教育機構，甚至是電視台等媒體，佛教推廣必須與時俱進，不可脫離群眾。

## 貳、淺談《釋迦牟尼佛傳》與 VR「虛擬實境」數位應用

### 一、《釋迦牟尼佛傳》數位推廣歷程

《釋迦牟尼佛傳》寫作初期於《人生》雜誌連載，後續在廣播電台「佛教之聲」時段廣播，並曾改編為電影和戲劇，於一九五六年結集成冊，截止一九九一年為止，一共發行十版，影響所及甚至遍佈國際。《釋迦牟尼佛傳》曾於一九六四年改編為電影《釋迦傳》，並於當時的「國光」、「國泰」戲院聯映。電影《釋迦傳》由金獅影業公司製作，相較於日本《釋迦》晚了四年。根據江騰燦的說法，《釋迦傳》的拍攝或者受到日本《釋迦》賣座成功的影響，因而有重拍釋迦傳故事。但電影當時上映因版本問題，曾發生爭議。<sup>6</sup>其後一九七二年由台灣電視公司改編為《佛祖傳》。除了翻拍製作《釋迦牟尼佛傳》之影像媒體，近年來亦出版有聲讀物，目前網路上仍可查找相關影音資料，對於本書之推廣可謂多所助益。<sup>7</sup>除有聲書之外，以其他藝術形式改編之《釋迦牟尼佛傳》為數眾多，諸如戲劇、漫畫、甚至是 3D 動畫，林林總總，不一而足。《釋迦牟尼佛傳》曾於二〇〇七年改編為音樂劇，於菲律賓光明大學首演，爾後巡迴十一個國家演出。二〇一一甚至則改編為漫畫作品出版，由林鈺晴擔任繪者，全書展現出獨特細緻的畫風，對於書籍年輕族群之推廣可說相當成功。近年來高雄佛陀紀念館更與馬來西亞國際數位動畫公司 Studio Climb 合作，製作出「人間佛陀」動畫系列，並配合佛誕節，以《釋迦牟尼佛傳》為本改編動畫，並策畫教育展覽，於佛陀紀念館展出。《釋

<sup>6</sup> 金獅影業公司根據星雲大師著作《釋迦牟尼佛傳》改編，1962年6月拍攝台語電影，全省放映。星雲大師亦曾自述電影製作之最終版本與預期不符之事，最終以金獅影業公司在《菩提樹》上刊登道歉啟事一事落幕。

<sup>7</sup> 有聲書【釋迦牟尼佛傳】完整版 [https://www.youtube.com/watch?v=9kBPn-kwt\\_o&list=PL6MqKYAtdAECSDYAgik3bJoa4L6kn8wh](https://www.youtube.com/watch?v=9kBPn-kwt_o&list=PL6MqKYAtdAECSDYAgik3bJoa4L6kn8wh)，網路資料查詢日期：2021年5月1日。



迦牟尼佛傳》從經典白話改寫出發，一路延伸，目前已開展出眾多推廣方式，可說日臻完備。其中獨以數位「虛擬實境」(Virtual Reality) VR 體驗，似乎較少被人關注。

再者，若從教育的觀點來看，根據教育部〈2016-2020 資訊教育總藍圖〉一文指出，為因應數位時代之挑戰，學習內涵和方式也產生了巨大的改變，或可區分為以下五點：一、運算思維 (computational thinking)：熟悉資訊工具之運算特性之邏輯。二、掌握資訊工具：熟悉資訊科技衍生之工具與多媒體，前者如電腦、平板電腦、智慧型手機乃至穿戴式載具。後者如數位文字、圖片、影像、聲音等多媒體。三、深度學習：利用資訊科技工具促進學生學習與問題導向學習之實踐與深度學習。四、連結學習 (connected and networked learning)：學習不再侷限於教室及學校內，學生可透過網路連結線上資源或社群，導入合作學習模式。五、創作學習：資訊科技如 3D 列印、機器人提供了知行合一的機緣，在實踐創作的過程中，提升問題解決能力，更促成做中學的契機。資訊趨勢之運用或可謂勢在必行，人文領域之相關運用或可趁勢崛起，亦未可知。故本文希冀從虛擬實境 VR 角度切入，探究《釋迦牟尼佛傳》數位 VR 推廣之可能性，或為之拋磚引玉，待技術性與資金等機緣成熟，或可成為科技時代推動人間佛教之新興教育媒體，為《釋迦牟尼佛傳》導入新時代科技教育能量思維，擘劃未來世紀佛教推廣之數位可能性。以下，將分別從各面向角度切入，探究《釋迦牟尼佛傳》虛擬實境 VR 數位應用之可能性。

## 二、「虛擬實境」數位應用原理

「虛擬實境」(Virtual Reality)，是利用數位虛擬所產生的三維空間 (three-dimensional space)，簡稱為 3D，可提供使用者視覺等感官上的數位類比效果，使用者透過虛擬實境觀察三維空間的事物，可產生立即性的臨場感與感官經驗。虛擬實境技術層面包含人工智慧與體感裝置、顯示器與網路資料處理，以及相關軟體或硬體設備等驅動程式。



相較於過去傾向從平面系統的技術處理視覺與音效等電腦技術，「虛擬實境」無疑提供了受眾更深層的「沉浸」(immersion) 體驗，且訊息接受者可經由程式設計操控相關設施，達成「互動」(interaction) 或「構想」(interaction) 雙向交流，運用感測器所蒐集之資訊，與虛擬實境之三維空間進行連結與互動，從而加深視覺或聽覺、觸覺等感官體驗。「虛擬實境」目前被廣泛運用在不同領域，包含醫學、飛行模擬器、教育或運動訓練、語言學習、博物館、表演藝術、遊戲等。因為 VR 虛擬環境提供之「仿真」三維空間，使用者近乎身臨其境，只要穿戴特殊裝置，即可接收到各種逼真影音聲光效果。一般的虛擬實境裝置包含以下重要部分：螢幕 (screen)、感測器 (sensor) 與計算元件 (computing element)。螢幕顯示影像直接投射在使用者的視網膜，並配合感測器接收使用者的位移角度，最後由計算元件蒐集相關資料並在螢幕顯示互動畫面。

「虛擬實境」(Virtual Reality) 之呈現有賴 3D 建模，即如何打造三維空間實景體驗，必須仰賴相關軟體程式技術。建模時需要 16 到 30 張各角度不等之照片，且環拍時必須具有一定覆蓋率，根據不同物件需求，照片又可區分為實境環景或單一物件類型。實境環景照片可利用空拍機從空中俯拍各角度細節，不足之處，可利用手機之相機功能補拍空中之細節，最後統整照片，放入指定資料夾。建模完成後接著開啟相關程式設定，再輸入指令點選資料夾執行運算，執行完畢後可得出模型，若有缺陷即改以人工方式進行模型微調。目前坊間之技術軟體眾多，包括 3DF ZEPHYR、WebODM、Mushroom 等。各種軟體皆有其優缺點，以本文舉例軟體而言，WebODM 較適合戶外拍攝，但對圖片選擇目標導向較不明確，失敗率較高。3DF ZEPHYR 傳輸速度較快，且圖片選擇目標檢視容易，相對而言成功率較高，但為付費之軟體，故建模時成本較高。<sup>8</sup>Mushroom 運算速度較快，能快速預覽模型，但實作結果容易有無法預期之小錯誤。

---

<sup>8</sup> 3DF ZEPHYR 官網 <https://www.3dflow.net/>，網站查詢日期：2021 年 5 月 9 日。



除以上述羅列軟體進行攝影輸入建模外，另可尋求專業繪圖協助製作，如 Maya<sup>9</sup>或 3ds Max。<sup>10</sup>前者用於場景設計製作或動畫設計，具有高精細度之逼真效果，加上使界面較簡單，可快速入門，配合外掛之 VR 程式，可以迅速建構三維虛擬實境場景。建模完成後，將模型匯入電腦工作站，並利用 Visual Studio 等程式語言來編寫程式碼（code），完成之後再利用 VR 虛擬實境裝置（如頭戴式顯示器、手把、搖桿或其他控制器）進行體驗。頭戴式顯示器與搖桿廠牌品項眾多，本文列出以下參考選項，系參



考南華大學資工系設備，如圖一：

（圖一：HTC 出品之虛擬實境體驗頭戴顯示器 Vive Cosmos，特色為「可更換前面板」，使之適應更多不同的應用與環境，Vive Cosmos 一共是配備了六顆鏡頭，其中向前的兩顆和側面的兩顆是內建在頭戴裝置上的，而向上和向下的兩顆則是加裝在面板上的。）

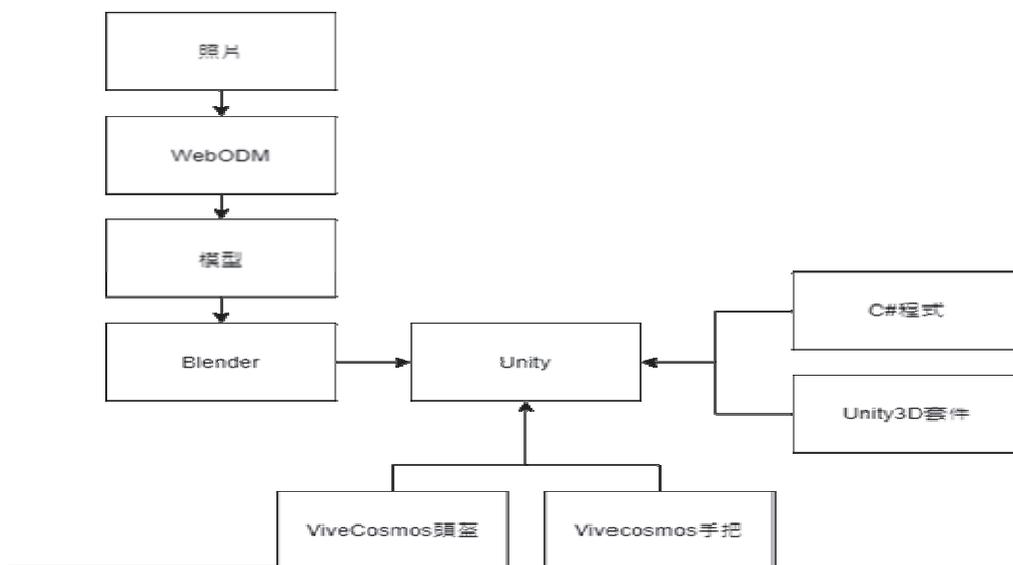
<sup>9</sup> Maya 官方下載網站 <https://www.autodesk.com.tw/products/maya/free-trial>，網站查詢日期：2021 年 5 月 9 日。

<sup>10</sup> 3ds Max 官方下載網站 <https://www.autodesk.com.tw/products/3ds-max/overview?term=1-YEAR> 站查詢日期：2021 年 5 月 9 日。





(圖二：南華大學資工系學生以電腦工作站建模之照片，建模標的物為本校敦煌研究中心)



<sup>11</sup> HTC 官方網站 <https://www.vive.com/tw/product/vive-cosmos/features/> 站查詢日期：2021 年 5 月 9 日。



(圖三：南華大學資工系虛擬實境 VR 建模工作之流程圖)



(圖四：南華大學資工系虛擬實境作品，此處為範例圖像參考，若改以《釋迦牟尼佛傳》建模需求設定，則無法以環景攝影方式處理，需使用其他繪圖軟體進行建模)

上述「虛擬實境」相關之介紹，僅就現階段發展之技術概略陳述，因本論文並非著重與「虛擬實境」技術層面問題之探討，故技術性之問題此處略而不論。從跨領域與學科應用的角度而言，筆者關注的論旨主要在於「虛擬實境」如何與文學結合？是否具有其他可能性？且若以文學作為「虛擬實境」之數位發展依據，能否藉由數位腳本的創作與改寫，增加文學推廣之效益，從而使「閱讀」無遠弗屆，且注入科技能量，提升書籍知識之流通與聲光體驗，拓展經典之大眾影響力。持平而論，儘管現階段「虛

擬實境」相關硬體或軟體技術仍有進步之空間，但無可否認，此一技術或將成為未來重要的科技趨勢發展之一，且「虛擬實境」技術之運用亦有助於諸多人文典籍的推廣與傳播，對於閱聽者而言，此技術的代入感極強，使用者透過虛擬三維仿真環境體驗故事情境，配合聲光效果與互動模式，必然可加深對文本之感受與印象。

### 參、「虛擬實境」與文學結合之應用 ——「以《釋迦牟尼佛傳》為例」

#### 一、「虛擬實境」與《釋迦牟尼佛傳》結合之思考

《釋迦牟尼佛傳》一書，其故事所在之古印度社會有相當特殊歷史時空故事背景，具備製作「虛擬實境」數位 VR 體驗之優勢性，因此書具備完整的人物傳記敘事情節，由佛陀出生背景開始講述，兼及成長時代、求道、弘法與涅槃故事，章節篇幅最長不超過四千字，最短約六百字，且對佛陀所處之印度社會、家族譜系、當時時代思想氛圍皆有說明，對於數位腳本之製作可謂提供具體參照與。若能以繪圖軟體重建釋迦牟尼出生與弘法時期之「虛擬實境」地景，將古印度恆河岸的憍薩羅國、摩揭陀國和毗舍離國等重要宗教文學地景一一復刻，諸如舍衛城、苦行林、伽耶山、竹林精舍、祇園精舍與迦毘羅城等，按不同歷史時期區分數位腳本章節，並結合 VR「虛擬實境」相關技術，則《釋迦牟尼佛傳》必能開展出有別於文字閱讀的閱聽體驗，呈現科技推廣之教育意義。以「虛擬實境」為技術藍圖創作改編之星雲大師《釋迦牟尼佛傳》，亦可發展出各式不同類型的數位體驗，或增加互動雙向之趣味性，在介紹佛陀行誼的過程中，使閱聽者身歷其境，感受佛法之莊嚴與奧妙。進一步而言，若能與佛陀歷史背景與美學等相關知識結合，設計具教育意義之 VR「虛擬實境」體驗，諸如印度佛教古蹟「虛擬實境」VR 導覽體驗、佛教文物 VR「虛擬實境」導覽體驗，必能吸引更多



人深入理解佛教之美，從而引起認識《釋迦牟尼佛傳》之強烈動機。基於上述論點，本文提出 VR「虛擬實境」「互動遊戲」的腳本設計，作為《釋迦牟尼佛傳》「虛擬實境」VR 的發展未來可能性，以此吸引年輕族群認識本書，進一步體會佛教之於生命意義之價值。以下，本文將試以《釋迦牟尼佛傳》中部分章節，作為「虛擬實境」VR 遊戲腳本之設計範例，期待未來時機成熟，有機會發展出以《釋迦牟尼佛傳》完整書籍為底本之 VR「虛擬實境」互動式體驗。

## 二、《釋迦牟尼佛傳》VR『虛擬實境』腳本之創作範例：以「相者的預言」為例

筆者曾詢問南華大學資工系專業教師，「虛擬實境 VR 遊戲腳本」之寫作目前坊間並無相關固定格式，一般而言，若需製作 3D 影像，腳本格式僅需提供 3D 建模與程式設計者，與一般電影或連戲劇、節目等腳本設計不完全相同，無需特別註記分鏡腳本劇情，故本論文之腳本格式部分參照網路上一般遊戲腳本製作，原則上以 word 文書處理軟體表格呈現。

### (一)《釋迦牟尼傳·相者的預言》故事大綱

藍毘尼花園附近博學多聞婆羅門相者，前往皇宮求見淨飯王與摩耶夫人，口口聲聲說要為太子相命，婆羅門相者預言悉達多太子將成為一位賢明的王，且必定能成為世間的救世主，甚至將是統領天下的聖君。但是，若太子成年之後厭惡塵世的喧囂，喜愛居住在寂靜的山林，那麼他必定走上出家的修道之路，成就真實的智慧。淨飯王隨即賞賜婆羅門相者很多的財寶，等到他告辭去後，命令侍從小心慎重的護送夫人和太子一同回宮。

不久後宮門外又有一位苦行仙人求見，這位苦行仙人名叫阿私陀仙，同樣是婆羅門中位高權重的博學智者，阿私陀仙恭敬虔誠的端詳著相好圓滿的太子，這是具有三十二相八十種好的佛陀之相，一點缺點也沒有。阿私陀仙從未看到過如此殊勝的相好。



晶瑩的淚珠不覺一滴一滴的從他眼眶中掉下來，淨飯王問起緣由，阿私陀仙誠實告知，悉達多太子將成為一代聖者，但他感傷自己年齡已衰老，不能親耳聽聞佛陀的大道。阿私陀仙離去後，即刻命令大赦所有的囚犯，並供養婆羅門上等食品，祭祀善神，賞賜大臣們與廣濟施貧，讓整個迦毘羅衛國中的人民為降誕了太子而慶祝歡呼。

(二) 出場角色

淨飯王、摩耶夫人、悉達多太子、婆羅門相者、苦行仙人阿私陀仙

(三) 數位分鏡腳本名稱：相者的預言

場景	說明	文字
1-6	片頭畫面選定拈花手勢為底圖，以星雲大師之獻詩文字為製作 3D 效果。當使用者手執搖桿觸控蓮花時，文字將從空中逐一掉落，按照次序排行為詩。並在詩歌展演結束後放置「繼續」的傳送按鈕。	星雲大師《釋迦牟尼佛傳·獻詩》節錄 自你降記在娑婆 苦海中才有了舟航 火宅裡才有了甘霖 獵者洗去手上的穢血 詩人拋掉胸中的思潮 神女希冀著黎明 迷途上有了指南 黑暗中有了光明
淨飯王宮殿	古印度坐落於雪山南麓的迦毗羅衛國，被森林包覆的華麗皇宮，可設計三個傳送點：1.窗戶 2.房間前門 3.房間後門(皇宮 3D 建模參考印度相關地景)	文字 傳送點 1. 悉達多太子的房間 2. 前門 3. 後門 4. 窗戶



<p>悉達多太子的房間</p>	<p>使用者以手桿點選「悉達多太子的房間」，進入後，見到淨飯王與摩耶夫人與悉達多太子。淡黃色的絲絨「天衣」從空中緩緩地飄覆在太子身上，淨飯王與夫人驚喜地看著太子。 (人物 3D 建模建議另行繪製)</p>	<p>摩耶夫人：這是天神的祝福。 淨飯王：如此稀有的瑞相，我的兒子將來必定會成為偉大的國王。</p>
<p>悉達多太子的房間前門</p>	<p>使用者須以搖桿順點選傳送點「前門」。</p>	<p>音效：敲門聲</p>
<p>悉達多太子的房間前門</p>	<p>房間門開啟，出現一位婆羅門相者。他先看看安祥而臥的太子，然後又望著且驚且怖的淨飯王。婆羅門相者雙手合十，手掌放射出光明，並將手輕輕安在太子的頭上。(人物 3D 建模建議另行繪製)</p>	<p>婆羅門相者：大王！我們國家出生這麼一位賢明的王子，必定能成為世間上的救世主。我拜望王子的尊容，決不是世間上那些智者或學者可以比擬，他將來定可以開啟眾生解脫的大道。他若繼承王嗣，不但可以做我國的君主，而且他將是統領四天下的一位稀有的聖君。</p>
<p>悉達多太子的房間前門</p>	<p>婆羅門相者將祝福的手放下，臉上的表情變得嚴肅。</p>	<p>婆羅門相者：不過，『假若他厭惡這塵世的喧囂，愛居在寂靜的山林，那麼他必定能求得最高的解決大道，成就無上的智慧，成為一名最尊貴的佛陀。』</p>



7	淨飯王所在位置	淨飯王臉上憂愁的表情 (人物 3D 建模建議另行繪製)	淨飯王：學者！你又怎麼知道他將來會喜愛寂靜而且會出家呢？
8	悉達多太子的房間前門	婆羅門相者(人物 3D 建模建議另行繪製)	婆羅門相者：你看，王子的尊顏，明淨的眼睛廣而又整，上下的睫毛長而又勻；紺青色的眼珠，高修而直的鼻樑，像這樣的相貌，決非和尋常的人一樣，他一定能成就佛它的功行！
9	悉達多太子與淨飯王摩耶夫人等位置	悉達多太子(人物 3D 建模建議另行繪製)	文字效果： 王今如滿月，應生大歡喜。今生奇特子，必光顯宗族。安心自欣慶，莫生餘疑慮。
10	悉達多太子的房間後門	使用者須以搖桿順點選傳送點「後門」。	音效：敲門聲



11	悉達多太子的房間後門	房間門開啟，出現一位阿私陀仙人。 (人物 3D 建模建議另行繪製)	阿私陀仙人：真實慈和的大王！你仁智兼備，國運昌隆，你廣布王法，撫愛人民。昔日種下好的種子，現在才能結出好的果實來。王呀！我此刻前來王宮拜見，也就是為著這個重大的原因，請你聽取我的說話。我今天入在禪定中，見到天人對我說：「淨飯大王降誕了一位太子，實在是未來的佛陀；他將來能宣說和過去諸佛一樣的大法，教化人間最高的真理。」
12	悉達多太子的房間後門	阿私陀仙人恭敬虔誠的端詳著相好圓滿的太子，這是具有三十二相八十種好的佛陀之相，一點缺點也沒有。阿私陀仙從未看到過如此殊勝的相好。  3D 特效動作：晶瑩的淚珠不覺一滴一滴的從他眼眶中掉下來。	
13	淨飯王所在位置	淨飯王臉上憂愁的表情 (人物 3D 建模建議另行繪製)	淨飯王：大仙！你為什麼要這樣呢？你起初來時不是說我的太子有種種奇特的相好，是人中最尊最勝的嗎？怎麼你現在親自見到太子之後又這麼憂愁悲哀呢？難道我的太子是短命之相惹起你的悲哀嗎？還是你以為我是久渴的人得到甘露而又將失去嗎？抑或這位王子的降生將要亡國喪家失去財寶嗎？



14	悉達多太子的房間後門	阿私陀仙人恭敬虔誠的回答（人物 3D 建模建議另行繪製）	阿私陀仙人：大王！請你心中不要如此的傷感，我此刻拜見太子的尊相，與我當初說的沒有絲毫的差異。我今天能親自見到太子的相好，真是我莫大的幸運。但想到我現在已是風中殘燭的年華，留在世間的生命不久，不能得受太子將來成為佛陀的教化，所以我就不覺嘆息和流淚了。
15	淨飯王所在位置	淨飯王臉上先露出憂愁的表情，之後轉憂為喜。（人物 3D 建模建議另行繪製）	淨飯王：我的心中雖然生起失望空虛的感覺，但對太子卻更有敬重之心。我要命令全國，把牢獄開放，大赦所有的囚犯，供養婆羅門的上等食品，祭祀一切祠宇裏的善神，賞賜大臣們珍貴的物品，國中貧乏乞食的丐者都施以飲食，侍從宮女都分有牛馬象等與金銀，整個迦毘羅衛國中的上上下下的人民，都狂歡鼓舞起來，為國家降誕了太子而慶祝歡呼！



## 肆、結語

從文學創作的角度來看，《釋迦牟尼佛傳》採取了敘事、議論、抒情有機融合的寫作模式，拓展了作品的美學維度，通過情感渲染更有效地實現傳教弘法的目的。其次，《釋迦牟尼佛傳》更大量利用「獨白」和佛陀與弟子之日常對話傳達深刻佛理，透過典故之運用，方便取喻，將艱深的佛理表達出來，形成了故事嵌套「佛理辯證」的敘事結構，《釋迦牟尼佛傳》分章綿密，單元式連貫使情節更具戲劇衝突感，並通過對比襯托出佛陀之偉大、佛法之神聖。而這些深刻的佛理，若能透過「虛擬實境」的遊戲腳本設計，將使受眾短時間內經歷近乎「擬真」之數位文本，並透過「虛擬實境」技術「閱聽」，間接增強文化傳播，提高實體書籍之閱讀「動機」。換言之，透過近乎「方便去門」虛擬實境體驗，進一步強化受眾接觸實體書籍之可能，對於目前閱讀人口逐漸下降之社會風氣，或可提供另類的解決之道。

最後，本文以星雲大師寫作之《釋迦牟尼佛傳》為例，談虛擬實境 VR 數位應用之可能性，主要目的在於，期待能拋磚引玉，開啟諸多跨領域之合作契機。

但若從反面角度思考，科技之利必然有其相對之弊，「虛擬實境」(Virtual Reality) 數位應用在大師作品或其他文學作品雖有其優點，但也必然有其限制，例如工程浩大，參與團隊必須跨領域，製作成本相對較高，技術性問題之克服現階段仍有待加強，凡此皆須納入反思與考量，難以盡述，或許待日後相關技術發展更趨成熟，上述所言之困境方得以突破。本文之文學腳本寫作或可視為初步嘗試，主要目的在提出「構想」與「創意」，且受限於篇幅，儘管筆者嘗試遊戲腳本設計，但僅能選擇單一章節，無法將全書四十八章盡數改寫。《釋迦牟尼佛傳》具有完整之故事框架，且以《大藏經·佛所行讚》為底本，兩者敘事結構或可相互對讀，以虛擬實境 VR 數位應用為媒介，更可結合運用，帶領讀者深入經藏之智慧。星雲大師撰寫之《釋迦牟尼佛傳》，雖為聖者



傳記，然綜觀其成書之動機與時代環境，《釋迦牟尼佛傳》之於「人間佛教」之理念，或有互證之處。《釋迦牟尼佛傳》以白話重新演繹佛陀行誼，屢屢藉人物之口表明佛教思想內涵核心，對於大眾理解佛教諸多觀點，實具有重要教育意義。對照今日之科技時代，筆者認為，書籍之推廣固然仍具有實質上的文化影響力，但若能結合新興科技與多媒體技術，則《釋迦牟尼佛傳》將具備更廣袤之流通影響。本文《釋迦牟尼佛傳》嘗試提出與虛擬實境 VR 結合之數位應用，並改寫部分章節為虛擬實境 VR 之文學腳本，倡議利用 3D 建模與人物特效動作，廣邀不同領域之專人才業投入，諸如資訊工程、3D 視覺繪圖、文學等，重新還原《釋迦牟尼佛傳》中佛陀所處的時代，以影像或數位文學地景建模加強閱聽者之臨場感，並精選書籍中文字與對話，以全新的科技體驗，打造《釋迦牟尼佛傳》3D 視聽效果，重新創造文本新時代之價值意義。期待在未來機緣成熟之時，星雲大師《釋迦牟尼佛傳》可以虛擬實境 VR 之科技面貌，吸引更多人理解佛教思想，邁向以科技引領眾生慈航的「人間佛教」大願景。

## 伍、參考書目

### 一、參考書目

1. 星雲大師：《釋迦牟尼佛傳》（高雄：佛教文化服務處，1964 年 7 月第五版。）
2. 星雲大師著：《海天遊蹤》（台北：《覺世》旬刊社，1964 年 4 月 15 日。）
3. 星雲大師：《人間佛教序文選》（高雄：佛光山宗務委員會印行，2009。）
4. 星雲大師著：《玉琳國師》（高雄：佛教文化服務處，1973 年 5 月第七版。）
5. 星雲大師著：《無聲息的歌唱》（高雄：佛教文化服務處，1965。）



6. 星雲大師著：《覺世論叢》（高雄：佛教文化文化服務處，1965。）
7. 星雲大師著：《我不是呬教的和尚》（台北：天下文化出版，2019。）
8. 星雲大師著：《佛教思想的當代詮釋》（台北：佛光出版社，1966。）
9. 釋星去講說，吳慈記錄：《佛說八大人覺經十講》（高雄：佛教文化服務處，1966年11月再版。）
10. 大藏經刊行會編輯，《大正新修大藏經》（台北：新文豐出版有限公司在台影印版，民72.1修訂版一版，民87.2修定版一版三刷。）
11. 丁敏著：《佛教譬喻文學研究》（台北：東初出版社，1996。）
12. 于凌波：《釋迦牟尼與原始佛教》（台北：東大圖書股份有限公司，1993。）
13. 水野弘元著、劉欣如譯，《佛典成立史》（台北：東大圖書股份有限公司，1996。）
14. 吳光正：《宗教實踐與星雲大師的早期文學創作》（台北：佛光出版社，2020。）
15. 吳光正主編：《異質文化的碰撞：二十世紀「佛教與古代文學」論叢》（遼寧：黑龍江人民出版社，2009。）
16. 吳汝鈞著，《佛學研究方法論》（台北：學生書局，1996。增訂版。）
17. 藍吉富主編：《中華佛教百科全書》（臺南縣：中華佛教百科文獻基金會，1994。）
18. 梁麗玲著，《《雜寶藏經》及其故事研究》（台北：東初出版社，1998。）
19. 侯傳文，《佛經的文學性解讀》（台北：慧明文化事業有限公司，2002。）
20. 藍吉富，《提婆達多》（台北：東大圖書股份有限公司，1999。）



## 二、期刊論文

1. 星雲大師：〈六年來的佛教出版界〉，《人生》第 6 卷第 11 期，1954 年 11 月。
2. 洪燕妮：〈星雲大師人間佛教理論的禪學理念探析〉，高雄，佛光山佛教研究院《人間佛教學報》第 32 期，2014 年 12 月，頁 112-139。
3. 任傳印、向維維：〈論星雲大師《釋迦牟尼佛傳》中的佛陀形象〉高雄，佛光山佛教研究院《人間佛教學報》第 30 期，2020 年 11 月，頁 66-83。
4. 顧敏耀：〈台灣文學與佛教關係的系譜—從口傳文學、古典文學到現代文學〉台北，《華梵人文學報》第 18 期，2012 年 7 月，頁 57 - 136。
5. 吳光正：〈釋星雲的早期宗教實踐理念與文學創作〉，高雄，佛光山佛教研究院《人間佛教學報》第 32 期，2016 年 12 月，頁 237-283。
6. 吳光正：〈《釋迦牟尼佛傳》與星雲大師的宗教情懷〉高雄，佛光山佛教研究院《人間佛教學報》第 9 期，2017 年 5 月，頁 24-47。
7. 李坤寅：〈釋迦牟尼佛傳記的神話性格分析〉，《中華佛學研究》第 8 期，2004 年 3 月，頁 249-278。
8. 吳汝鈞著：〈佛陀傳記之研究〉，《獅子吼》29 卷 7 期，1990。
9. 藍吉富著，〈佛教在現代社會中所面臨到的難局——並試論此難局之化解之道〉《世界佛教青年會一九八五年學術會議實錄》，高雄：佛光出版，1985。

