民俗文化於動畫的應用
-以金門風獅爺與動畫《閻小妹風獅爺大會》為考察對象

蘇新益

國立東華大學中國語文學系民間文學博士班

摘要

民俗文化具有豐富、永恆的藝術魅力，經過提煉萃取、創新改造後，成為文化創意產業的文化資源價值核心。隨著時代快速變遷與科技突飛猛進，由民俗文化改編的作品，彼此不斷地滲透、交織、融合，呈現出種種不同的嶄新面貌。當傳統文化無法滿足於現實社會生活中的變化時，就需要文化創新，而文化創新則不斷地產生許多新的文化現象。

金門風獅爺擁有傳統的民俗文化，流傳數百年而不墜，可說是「文化傳承」；動畫《閻小妹風獅爺大會》賦予金門風獅爺新形象、新故事，可謂是「文化創新」。因此，本文以上述兩者進行考察研究，探討民俗文化如何應用於動畫。本文中，首先探溯金門風獅爺源由、敘述金門風獅爺的民間傳說；繼而考察金門風獅爺與動畫《閻小妹風獅爺大會》兩者之間的變異；最終再進行歸納總結。

關鍵字：民俗文化、民間傳說、風獅爺、變異性、3D 動畫

Email：jerrysu0510@yahoo.com.tw　Tel：0919560200

FOLKL CULTURE APPLICATION OF AMINATION ——TAKE FOLKLORE "WIND LION GOD" AND ANIMATION "YAMEME WIND LION GOD FAIR" AS RESEARCH OBJECTS

Hsin-Yi Su

PH.D Program of Folklore Department of Chinese Language and Literature,

Donghua University

Abstract

Folk culture is full of extensive and eternal artistic charm. After refining extraction, innovation and transformation, it became the cultural resource core of cultural and creative industries. In a time of rapid change and the advance of technology, the revises of folktales are continuing to penetrate, intertwined, integration to show a variety of new look. When the traditional culture can not be satisfied with the changes in the real social life, it needs cultural innovation. "Kinmen Wind Lion God" is a traditional culture with folk culture and religion, passed down through hundred years, could be seen as cultural heritage; "Yameme Wind Lion God Fair" gives Kinmen Wind Lion God a new image, could be seen as cultural innovation. Thus, this paper is going to analyze two of them and discuss how folk culture are applied to animations. It starts from the origin of Kinmen Wind Lion God and talks about it, analyzes the variability between the folklore "Kinmen Wind Lion God" and the animation "Yameme Wind Lion God Fair", and concludes it.

Keywords: Folk culture, Folklore, Wind Lion God, Variability, 3D Animation

Email：jerrysu0510@yahoo.com.tw　Tel：0919560200

壹、前言

文化，其精華可提煉為知識，將知識經濟化以後，可成為文化資源。以文化資源形塑核心價值、以文化創意進行加值整合、以文化科技提升發展動力，進行文化市場產業化的資本活動，可稱之為「文化創意產業」。[1]

文化創意產業之價值核心，源自於文化資源；文化資源來自於傳統文化之提煉與創新，傳統文化則是源自於文學、繪畫、戲劇、音樂、電影、舞蹈、雕塑、建築、電影等等之匯流融合。

文化創意產業是目前世界各國積極推動的產業，其產值逐年攀升，許多文化符號、文化內涵、文化元素、文化資源都是採擷於民俗文化。民俗文化應當可以在社會生活方式、交往方式的不斷建構中，經由意義的闡釋與形式的創新，不斷地發揮作用，從而持續保有其內在的價值。[2]

有了價值之後，自然能夠產生品牌效益。因此，有學者認為，某些民族所特有的「民俗」，猶如商業領域的「品牌」，不僅能令人一望而知其來歷、背景，甚至還能聯想到與之相關的文化底蘊和氛圍，乃至地域風情、自然環境。因此，在一部影片中，如果能有機的溶入較多「民俗元素」，那麼它自然會呈現出一種相對鮮明的「民族氣質」與「民族風格」。[3]文化產業中的動畫，以圖像、影音為媒介，進行傳播娛樂、傳承知識，進而衍生出眾多的週邊商品，帶動其他產業成長，具有經濟火車頭之功能，在新世代國人心目當中，佔有極大的傳播影響力。

金門風獅爺擁有民俗、信仰的傳統文化，流傳數百年而不墜，可以說是「文化傳承」；動畫《閻小妹風獅爺大會》[4]賦予金門風獅爺新形象、新故事，可謂是「文化創新」。因此，本文嘗試以上述兩者進行整合研究，探討民俗文化如何應用於動畫。本文首先探溯金門風獅爺源由、敘述金門風獅爺的民間傳說；繼而考察金門風獅爺傳說與動作品《閻小妹風獅爺大會》兩者間的變異；最終再進行歸納總結。

---

[1] 依照中華民國 104 年 9 月 16 日文創字第 10430241431 號令修正，文化創意產業的內容包括視覺藝術產業、音樂及表演藝術產業、文化資產應用及展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、產品設計產業、視覺傳達設計產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、數位內容產業、創意生活產業、流行音樂及文化內容產業、其他經中央主管機關指定之產業。

[2] 劉鐵梁，2011 年，〈內價值是民族文化之本〉。中國社會科學報，16 版，3 月 8 日。

[3] 史博公，2011 年，《中國電影民俗學導論》。北京：中國傳媒大學出版社，頁 10。

[4] 《閻小妹》動畫系列作品，曾經在 2010 入圍廈門金海豚獎動畫類、入圍 2011 年韓國 SICAF 影展動畫類、2012 年第 47 屆金鐘獎動畫節目獎入圍、2014 年第 49 屆金鐘獎動畫節目獎入圍、2015 年第 50 屆金鐘獎動畫節目獎入圍、2017 年第 52 屆金鐘獎動畫節目獎入圍。

貳、金門風獅爺溯源與相關民間傳說探討

每個傳說流傳的地區或範圍叫做「傳說圈」。其傳說圈都必然地受到傳說中歷史人物在民間傳承中影響的大小所支配，使傳說圈不僅具有地理分布特點，更重要的是具備人文歷史特點。[5]金門風獅爺係屬於民間傳說中的地方風物傳說。有關金門風獅爺之民間信仰、民間傳說，普遍流傳於金門、澎湖、廈門、泉州、漳州等閩南地區。若從最高密度、最多數量考究比較之，則非金門莫屬。

一、金門風獅爺溯源

明朝以降，迄至民國初年，有關金門之志書，諸如《滄海紀遺》、《泉州府志》、《金門志》、《馬巷廳志》、《金門縣志》、《同安縣志》等等，皆無風獅爺之相關記載。

根據文史工作者陳炳容[6]之推論，最早記述金門村落風獅爺之文獻，始見於許如中在民國四十八年所主編之《新金門志˙人民志》，該志於第三篇《風俗習慣˙居處》項下如此記載：「金門苦風，村落每在藏風處，有風患者，村落每致遷移。如李洋、西洪，昔為村落，今為荒埔。」[7]此外，該志的第四篇《宗教及民間信仰》談「禳解壓勝等術」如此敘述著：「風獅：浯地苦風，村落當風處，每見有石刻巨獸，作焌猊張口人立狀，云可擋風。」[8] 上述兩篇的文字內容頗為雷同，迄至《金門縣志》出版，始在《人民志˙居處》卷三〈禮俗篇〉當中，將上述二篇內容合併潤飾為以下文字：「浯地苦風，村落多在藏風處，其當風入口，每見有石刻巨獸，作焌猊張口人立狀，俗稱風獅，云可擋風。有風患者，村落每致遷移。如李洋、西洪，昔為村落，今漸荒蕪。」[9]前述《金門縣志》這段文字已然具體指出風獅爺之形狀、功能及其恭塑地點。然而，仍未正確指出風獅爺之出現年代。幸好，金城鎮歐厝村的《金門歐陽氏族譜》予以如下補實：「吾村有石獅爺（亦稱風獅爺），居村東海沙，睏狗山之南，去排仔埃僅百餘公尺，背西東向，高約二公尺，雄姿英發，手持繡球而眺望，以工巧，故栩栩如生，乃清道光年間所建，為鎮風神物。昔村東臨海，地勢低，海風直逼，沙礫常沒農田，先人乃建石獅以制之，嘗規定男丁喜獲麟兒，須挑蚵殼三擔堆積其旁，以增制風功能。而今金門遍地造林，綠蔭遮蔽，風沙已不能

[5] 烏丙安，1985 年，〈論中國風物傳說圈〉。中國民間文藝家協會遼寧分會編《民間文學論壇》（第 2 期）：頁 21–27。
[6] 陳炳容，1996 年，《金門風獅爺》。台北縣：稻田出版有限公司，頁 18。
[7] 許如中編、陳槃審閱，1959 年，《新金門志》。金門：金門縣政府，頁 279。
[8] 同前揭書，頁 297。
[9] 金門縣文獻委員會編，1968 年，《金門縣志》。金門：金門縣政府，頁 291。

為患，然風獅爺依然屹立於斯，若有不願去其職守者。」[10]上述文獻，將風獅爺之高度、座向、姿態、雕刻年代以及與當地居民之互動關係，皆有精闢剖析。

早期的金門地方志雖然均無風獅爺之相關記載文獻，然而耆老們受訪時，皆一致指陳在孩童時代，即從家中長輩、親友、鄰人的口中，得知風獅爺之事蹟，加上經常與家人前往祭拜風獅爺，因此，有關風獅爺的民間傳說，就這樣代代的口耳相傳。這種口頭相傳的模式，也就是民間文學的重要特徵。

早期金門的丘陵多、耕地少，居住的閩南古厝又經常遭白蟻蛀蝕，加上強勁的東北季風不斷狂襲，所以居民的生活環境很困苦。在尋求心靈寄託下，兼具鎮風、防煞、驅邪、止水、除蟻等諸多功能的風獅爺、石頭公、石敢當、風雞、瓦將軍等，乃應運而生。因此，本文認為，金門聚落環境是風獅爺信仰建立的重要關鍵因素。誠如陳炳容在《金門風獅爺調查研究》一書當中所言：「民間信仰本是以遠古的泛靈信仰為基礎，先人相信自然界中每一事物均有精靈存在，且能變成各種精怪施降禍福於人間，同時也相信各種神祇各有不同超人的法力，能排除各種不同的困境災厄；春秋戰國以來陰陽五行相生相剋的學說便很盛行，人們往往選些物象的特性作為理想願望的寄託，居於這種傳統宗教思想流風下，金門的先民自然也認為風災之禍，必是某種邪魔妖怪的作祟所致，於是選定具有威猛象徵的獅子或掌管風神的風獅做為村落的守護神，高高的佇立在村郊，並張開血盆大口，準備吞噬一切的妖魅，使企圖侵入村內的惡煞邪魔望而遠遁。」[11]

善男信女的虔誠信仰，是支撐風獅爺的生命力。因此，風獅爺廣泛地在金門設置。依其設立位置之不同，可以分為設在地面的「村落風獅爺」、設在屋頂的「屋頂風獅爺」、設在牆垣上或置於牆邊的「牆垣風獅爺」，以及隨著金門開放觀光後，所增加的「觀光型風獅爺」等等型態。

風獅爺與傳統鎮宅石獅雖然具有相同的形象與材質，但仔細探討，其彼此之間具有以下六種差異性。其一，流傳差異性：風獅爺流傳地域以東南沿海為主；傳統鎮宅石獅則廣泛分布於大江南北；其二，地點差異性：風獅爺常見於風口處、村口、路口；傳統鎮宅石獅則常置於房宅門外、寺廟門口；其三，材質差異性：風獅爺的製作材質有花崗石、泥塑、水泥塑、木雕；傳統鎮宅石獅主要以大理石和花崗石為主；其四，姿勢差異性：風獅爺大多為立式，偶有半蹲或踞蹲；傳統鎮宅石獅大多為半蹲或踞蹲；其五，法器差異性：風獅爺的上肢經常持有法器；傳統鎮宅石獅則

[10] 金門歐陽氏族譜，1986 年，《金門歐陽氏族譜》第一輯。金門：金門縣歐游氏宗親會，頁 401-402。

[11] 陳炳容，1994 年，《金門風獅爺調查研究》。金門：金門縣立社會教育館，頁 41。

是腳踏圓球；其六，性別差異性：風獅爺大多是雄體，偶有雌獅；傳統鎮宅石獅則是成對蹲獅，雌雄對看。

二、金門風獅爺民間傳說探討

金門的行政區域涵蓋金沙鎮、金湖鎮、金寧鄉、金城鎮、烈嶼鄉、烏坵鄉這六個區域，除烏坵鄉外，每個鄉鎮都存在風獅爺的雕像、信仰文化及相關民間傳說。

（一）　金沙鎮風獅爺的民間傳說

金沙鎮雖然僅是金門本島第二大的鄉鎮，然而卻是金門所有鄉鎮當中，擁有最多風獅爺的鄉鎮。根據楊天厚的統計，金門村落型風獅爺總數為 86 尊，金沙鎮就佔有 51 尊，且多以石雕風獅爺為主。[12]

位於青嶼村的風獅爺，有著靈驗無比的法力傳說，不僅能夠幫助村中的漁民，而且連牲畜都能照顧妥貼，其傳說如下：「風獅爺鎮守的據點是村中漁民入海捕魚的必經孔道，周遭滿是星羅棋布的露天糞坑，稍一不慎就可能身陷糞坑當中。仰仗石獅爺的庇佑，人畜皆得自由自在穿梭其間。有時頑皮的羊隻嬉戲其間，不慎跌入糞坑，聰穎的石獅爺會想方設法盡力營救，讓羊兒得以化險為夷。」[13]

碧山村風獅爺位於軍事管理戒嚴時期的營房附近，是金門地區著名的石雕風獅爺代表作，有著相當特殊的民間傳說，據陳淵能老先生在民國八十六年（1997 年）的報導，早年碧山村海灘原本有塊未經雕琢的靈石，白天常可看到有人躺臥石上。每當夜幕低垂之際，石塊上方總有閃爍不定的紅色亮光出現。靈異的事件經過「昭靈宮」神明乩示後，眾人始知是塊不可多得的奇石。為求妥善運用這塊靈石，村民特別禮聘石雕師傅，將這塊屢顯靈蹟的奇石從中剖開兩半，一半贈送呂厝村郊「鶯山廟」俗稱「六甲西宮」，雕刻成供奉在廟埕前的石將軍（據傳該將軍就是漢朝「飛將軍」李廣），另一半則留在碧山村雕刻成這尊石獅爺，因為是奇石打造，所以特別靈驗。[14]

沙美聚落「五柱甲」的石雕風獅爺，除了肩負擋風鎮煞的例行任務之外，更是沙美聚落喪眷「走孝」的守護神，其傳說如後：「對喪家而言，喪葬所帶來的晦氣，在出殯儀式告一段落的次日，喪家眷屬都會攜帶供品、金帛，到這尊風獅爺前面膜拜禮敬，拜妥之後，所有喪眷並環繞著石獅爺走一圈，祈求萬能的風獅爺，以其無

[12] 楊天厚、楊易淳，2013 年，《金門風獅爺、新郎燈及剪黏調查實錄》。金門：金門縣文化局，頁 30。
[13] 同前揭書，頁 38。
[14] 同註 12，頁 67。

邊的法力，賜福給喪眷們，讓喪家眷屬能透過這種簡單的改運儀式，能趨吉避凶，進而帶來好運，早日否極泰來。」[15]

呂厝村位於金門交通便捷之處，村中的信仰重鎮有「拱峰宮」、「朝山寺」、「鶯山廟」。呂厝村風獅爺有著與王得祿類似的民間傳說，石獅爺正前方的山坡地有座明代「誥贈刑部員外郎」陳禎的古墓。葬在「仙人覆掌」名穴的古墓，墓埕陳列有石羊、石馬、石望柱，民間習稱「馬仔墓」。據傳墓前的石馬，因常年吸取日月精華而特具靈性，尤其月圓之夜，石馬會跑到對面呂厝村偷吃農作物，造成呂厝村民莫大的困擾。為化解來自村外的煞氣，村民乃於「拱峰宮」左前側池邊供奉石獅爺於此，此舉果真讓呂厝村民從此高枕無憂。[16]

清朝一品大員王得祿[17]位於嘉義縣六腳鄉內的墓園前，有著一對石馬、一對石羊、一對石虎等石獸。由於民間傳說這些石獸經常於夜間跑出來偷吃田裡的農作物，農民不堪虧損，於是請來地理師破壞風水，在墓園前開闢一條道路，方才恢復往日的平靜。呂厝村風獅爺的傳說與王得祿墓園石獸傳說相當類似，可見，民間傳說彼此互相滲透、交織、影響著。

（二）金湖鎮風獅爺的民間傳說

金湖鎮是金門縣全縣面積最大的鄉鎮。鎮內的風獅爺計有：瓊林村風獅爺、夏興村風獅爺、成功村風獅爺、塔后村風獅爺、山外村風獅爺、湖前村風獅爺、西洪村風獅爺、東村風獅爺、下湖村風獅爺、溪邊村風獅爺、下新厝村風獅爺、南雄村風獅爺、小徑村風獅爺、花崗石廠風獅爺、金門尚義環保公園風獅爺、金門陶瓷廠風獅爺。其中，溪邊村風獅爺有著以下的民間傳說：「據當年九十高齡的郭清佑老先生說，昔日醫藥不發達的年代，村中孩童身體不舒服、夜啼等毛病，只要準備「順盒金」（少許供品金帛）前往膜拜，祈請石獅爺幫忙，拜妥之後，又用一點俗稱「五色」的「金錢」塞在石獅爺嘴唇當中，問題就可迎刃而解。」[18]

（三）金寧鄉風獅爺的民間傳說

金寧鄉是金門第三大鄉鎮，鄉內風獅爺計有：昔果山村風獅爺、后沙村風獅爺、榜林村風獅爺、東洲村風獅爺、北山村風獅爺、湖下村風獅爺、安岐村風獅爺、後湖村風獅爺、後盤村風獅爺。安岐村風獅爺是金門最高的村落型風獅爺，流傳著以

[15] 同註 12，頁 48。

[16] 同註 12，頁 80。

[17] 王得祿是清朝時，台灣唯一一位官位顯赫的水師提督，曾受皇帝封「太子太保」銜，此即為嘉義縣縣治所在地「太保市」的地名由來。王得祿的墓碑立於清道光二十四年，其墓園佔地一公頃多，寶城石柱雕有龍、鳳、獅、象等祥獸，墓埕前左右有青石雕翁仲與石獸共八座。

[18] 同註 12，頁 117。

下的傳說：「以淺綠為主色系的高大英挺泥塑風獅爺，左手持筆，右手握彩帶，神情憨厚，卻能善盡職守。透過那雙銳利而炯炯有神的雙眼，擔任戍守海疆重任的護境大使，甚至還以其聰明睿智奮力擊退寇邊的海盜，贏得村民一致的擁戴。」[19]

至於后沙村風獅爺則與漢代名將李廣有一段不愉快的恩怨。傳說后沙村原供奉一尊鎮境護村的石獅爺，十分靈驗，但是卻造成對面呂厝村郊「鶯山廟」信眾莫大的困擾。為謀求化解之道，「鶯山廟」的信眾乃遠赴碧山村海灘迎回靈石，並雕刻一尊有「飛將軍」令譽的漢代名將李廣，來破解石獅爺正面對沖所帶來的煞氣。素以善射馳名古今的石將軍（將軍爺），果真以其出神入化的神技，將后沙村的石獅爺射瞎一眼，而化解了這段不愉快的恩怨。[20]

民間傳說是代代相傳下來的，因此，傳說中的人物就不僅有空間上的綜合、概括，還有時間上的綜合、概括，它往往將幾百年甚至幾千年的東西綜合、概括在一個形象裡。[21]漢朝名將李廣以其出神入化的神技，破解石獅爺正面對沖所帶來的煞氣就是一個證明。與其他風獅爺相比較，昔果山村風獅爺的時間較短，是由金門當地駐軍所塑立的，其傳說流傳原因是因為：「原本並沒供奉風獅爺的昔果山村，民國五十七年（1968 年），隨著金門尚義航空站工程的陸續推動，造成居民莫大的困擾。事經村廟「法主天君」境主閭山法主的乩示，敦聘附近駐軍塑建這尊泥塑風獅爺，來擋風煞兼鎮邪。」[22]

（四）金城鎮風獅爺的民間傳說

金城鎮是金門本島面積最小的鄉鎮，由於位在背風面之故，因此其風獅爺僅有夏墅村風獅爺、官路邊村風獅爺、泗湖村風獅爺、歐厝村風獅爺、小古崗村風獅爺、金門城村風獅爺、官裡村風獅爺，總數遠較於其他鄉鎮來得稀少。

金城鎮的泗湖村風獅爺由於位在「駟湖」之濱而得名，相傳這一座湖泊是唐朝牧馬侯陳淵來此處開墾時，專門提供馬群飲水的地方。不過，目前已經乾涸。至於歐厝村風獅爺則以鎮風擋沙聞名，有著以下的民間傳說，前清時期，每逢東北季風肆虐時，強勁的風沙直吹至村廟「五顯廟」廟埕。無情的風沙飄壓，村民深以為苦，乃於清道光年間（西元 1821-1850）恭塑此尊石師爺於村東入海處，此後風沙為患之苦才告徹底解除。為表疼惜之情，當年歐陽氏先祖曾頒下「族裔喜獲麟兒者，需挑蚵殼三擔堆積於石獅爺旁邊，以增強其制風功能」的定規。[23]

---

[19] 同註 12，頁 138。
[20] 同註 12，頁 129。
[21] 萬建中，2005 年，〈民間傳說的虛構與真實〉。《民族藝術》（第 3 期）：頁 71-75。
[22] 同註 12，頁 128。
[23] 同註 12，頁 149。

（五）烈嶼鄉風獅爺的民間傳說

烈嶼鄉有「小金門」之稱，與金門本島僅有一水之隔，鄉內的風獅爺數量並不多。計有后頭（護頭）村風獅爺、西吳村風獅爺、烈嶼鄉文化館風獅爺。比較特殊的是，烈嶼鄉的「風雞」（原名「白雞」〉宗教信仰和金門本島風獅爺相當近似，同樣具有鎮風制煞、安定村境的功能。相隔咫尺的地區，卻有著截然不同的信仰，正是「十里不同風，百里不同俗」之最佳寫照。

金門風獅爺不僅是一種具有鎮風止煞的辟邪物，更是構成金門風俗文化、民間信仰的重要核心內涵之一。誠如陳炳容在《金門風獅爺》裡所言：「這些鎮風止煞物是金門歷史發展上，一項重要的時間標誌，一項可貴的文化標本；透過它們，我們可聽到不少金門先民的話語，更能尋到金門先民篳路藍縷、百折不撓的生活軌跡，使整個先民生活的圖貌活絡起來，同時，更重要的是：藉此領受先民的經驗和教訓。」[24]金門風獅爺的種種民間傳說，並沒有因為時間的流逝而有所消失，在各界的支持推廣下，以許多不同的面貌繼續流傳著。

參、金門風獅爺應用於動畫及其變異探討

民俗文化是傳統文化的重要組成元素，具有傳承與傳播的功能。當傳統文化難以滿足社會文化的需求時，即需要文化創新。文化傳承與文化創新猶如車之雙軌、鳥之雙翼，係相輔相成，缺一不可。文化創意產業裡，廣受社會大眾青睞的影視產業、動漫產業，其經濟規模近幾年來正不斷的大幅攀升，所憑藉者，即是具有紮實的文化內容。民俗文化具有活力性、娛樂性、親和性、多元性、立體性。因此，以民俗文化為根基題材，進行影視、動漫畫製作者，無論國內外皆不勝枚舉。

一、民俗文化應用於動漫產業的例證

民俗文化是廣大人民群眾創造、共享和傳承的原生態文化，是最具民族特徵和地域特色的文化，它影響著中華文化的內涵與品質、形象與風采、個性與特色。從文化結構來看，民俗文化具有獨立的、完整的文化形態，它由物質民俗、文化社會民俗、文化精神民俗文化所組成。[25]

由於民俗文化中有許多取之不盡，用之不竭的文化元素與文化符號，因此許多

[24] 同註 6，頁 146。

[25] 黃江平、程珊珊、謝靈君，2016 年，《民俗文化產業論綱》。上海：中國出版集團，頁 1。

動漫影視產業的內容，都是從民俗文化裡採擷萃取。從故事題材來探討，以民俗文化為劇情架構的中國大陸動畫有《除夕的故事》[26]、《小門神》[27]、《年獸大作戰》[28]、《過猴山》、《寶蓮燈》等等。從動畫技術層面來探討，運用民俗剪紙藝術來塑造呈現動畫形象風格者，為數相當眾多。例如：取材自民間傳說的《張飛審瓜》、《濟公鬥蟋蟀》、《葫蘆兄弟》、《狐狸打獵人》；講述民間故事的《火童》、《絲腰帶》、《火童》；以寓言為劇情架構的《猴子撈月》、《南郭先生》、《鷸蚌相爭》；脫胎於《西遊記》的《豬八戒吃西瓜》[29]、《小八戒》；其次，運用民間摺紙藝術的技術來塑造動畫形象者，有《聰明的鴨子》、《三隻狼》、《小鴨》、《巫婆、鱷魚、小姑娘》、《一顆大白菜》；至於，以民間年畫、民間版畫來創作動畫風格者，則有《大鬧天宮》、《驕傲的將軍》等等。

本文所探討之影視動畫《閻小妹風獅爺大會》，其影片情節架構來自於金門風獅爺傳說。在經濟部工業局、金門文化局、財團法人金門縣酒廠、胡璉文化藝術基金會的經費補助下，冉色斯動畫股份有限公司[30]製作出 3D 動畫[31]電影《閻小妹風獅爺大會》。該片由「風獅爺的故鄉」、「尋找風獅爺」、「酒廠探險」、「寶月神泉」、「風獅爺大會」、「決戰紅魚怪」這六個故事所組串而成。敘述主人翁閻小妹與同學們前往金門尋找風獅爺，過程中不斷遭逢許多困境與挫折，在眾人通力合作之下，終於克服難關，與所有的風獅爺在太武山山上大會師，圓滿完成任務。影片中出現的金門文化，計有：閩南建築聚落、迎城隍蜈蚣陣[32]活動、金門砲彈鋼刀、金門貢糖；金門景點有太武山、瓊林聚落、酒窖坑道、翟山坑道、戰備坑道、北山指揮所、金門酒廠、玉章路牌坊洋樓、兼具岩岸與沙岸的尚義海邊。《閻小妹風獅爺大會》在寓教於樂的基礎上，添加許多文化要素來闡述金門的在地風土民情。

---

26 《除夕的故事》是一部採用民間年畫形式創作的影片。

27 《小門神》是描述由於人間不再關注神仙，導致神仙界經濟蕭條，眾神面臨失業危機。因此，門神神荼、鬱壘兩兄弟決定前往人間，做一番大事情，以證明門神的價值。

28 《年獸大作戰》是敘述反角的邪惡大魚企圖在暗中破壞春節。年獸為了拯救春節，聯手退休的眾神仙，組成過年者聯盟，與邪惡大魚展開大作戰。

29 《豬八戒吃西瓜》攝製於 1958 年，作品以豫北剪紙風格、皮影戲人物造型為主，具有濃厚的民間特色，是中國第一部剪紙動畫作品。

30 冉色斯動畫股份有限公司成立於 2004 年，初期以代工動畫為主要業務，爾後進行《魔蹤傳奇》、《閻小妹》系列之原創動畫製作。近期參與的代工動畫特效業務計有：《奇人密碼》、《三生三世十里桃花》、《小貓奇奇大冒險》（Marza Animation Planet）、日本株式會社 J.C.STAFF《南鐮昌高校女子自轉車》。

31 「3D 動畫」是指在虛擬的立體空間中，創造出一個具有攝影棚功能的環境來進行模型建立、材質與貼圖、燈光照明、攝影機、動畫表演、著色算圖、輸出等步驟之動畫。

32 金門地區稱「蜈蚣陣」為「蜈蚣座」。

二、動畫《閻小妹風獅爺大會師》與民俗文化之間的變異探討

金門風獅爺本是金門地區當地居民的民俗文化信仰，經過時間和空間的演變，有著諸多不同的民間傳說。變異性是民間文學最生動、最受矚目的特徵，因為變異性造就民間文學豐富多元、多彩多姿的面貌，呈現歷史性、地域性之特色。變異性的特徵係透過集體性、口頭性的特徵而來，由於口傳心授，藉由記憶保存，難免於流傳中有所變異。

在《閻小妹風獅爺大會》出現的風獅爺計：舊金城風獅爺、官澳風獅爺（雄）、官澳風獅爺（雌）、后水頭風獅爺、沙美風獅爺、后浦頭風獅爺、大瓊林風獅爺、小瓊林風獅爺、蔡氏家廟風獅爺、北山風獅爺、安岐風獅爺、后沙風獅爺、湖下風獅爺。根據動畫的劇情鋪陳，片中的風獅爺長老（圖 2）象徵「智慧」，指揮眾人完成風獅爺大會，並擊敗作怪的紅魚怪。

舊金城風獅爺的歷史非常悠久，外觀不僅是單色，而且五官難以辨識。動畫版的舊金城風獅爺設定了新的色彩。外貌雖然和原來一樣無髮，但兩側各有單束的黃髮，脖子上掛著紅色的彩球。五官方面具有明顯的差異，例如：額頭有長至嘴唇的眉毛、上下嘴唇都長著長鬃鬚，還有個堅挺的藍色倒三角鼻子，黃色的眼白，紅色的眼珠子透露出一股攝人的光芒。動畫版的舊金城風獅爺（圖 2）與原有的石雕舊金城風獅爺（圖 1）相比較，明顯具有很大的變異。經過久遠年代的洗禮之後，舊金城風獅爺之造型已不容易區辨，從遠方觀之，猶似一般石頭，但是仍然深受善男信女的崇拜，不受絲毫影響。

圖 1：舊金城風獅爺（原始版）　　圖 2：舊金城風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

影片當中，參加太武山大會的風獅爺共有十二尊，其變異情形分析如下：

（一）金沙鎮風獅爺的變異

金沙鎮被列為影片 3D 建模[33]參考的風獅爺，計有：官澳風獅爺（雄）、官澳風獅爺（雌）、沙美風獅爺、后浦頭風獅爺、后水頭風獅爺。

官澳風獅爺（雄）（圖 3）與官澳風獅爺（雌）（圖 4），這兩尊的眼神皆相當銳利，胸前皆配掛著鈴鐺，上肢皆持令旗。動畫建模之後（圖 5），造型略有變異。例如：眼神修改為較為柔和，耳朵改為較柔軟彎曲，嘴巴經常保持微笑。整體造型經過變異以後，更具親和力，同時也符合故事中兩人恩愛的情節設定。

圖 3：官澳風獅爺（雄）（原始版）

圖 4：官澳風獅爺（雌）（原始版）

圖 5：官澳風獅爺（動畫版）（左為雄）（右為雌）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

[33] 3D 建模是指在電腦中建立物件的三維（3 dimensions）模型。建好之後，可將這些物件應用在 3D 動畫、電腦繪圖、電玩遊戲等行業。

出場詩是「風獅俠侶•真愛無敵」，兩尊風獅爺感情甚篤。官澳風獅爺（雄）象徵「求子」[34]，有著與註生娘娘相同的能力；官澳風獅爺（雌）則象徵「愛情」，有著與月下老人相同的能力。動畫《閻小妹風獅爺大會師》推翻常人既有的印象，創造了嶄新的官澳風獅爺民俗文化。

民間傳說的創造、流傳與變異，是一個隨著具體時空生生不息的過程。不同時代、不同地區的民眾每天都在有意無意地重複祖輩留下的傳說，同時根據各自的生活經驗和個人愛憎對具體的故事情節進行再創作。民間傳說蘊含了有關歷史背景、一定區域社會的空間情景、民眾日常生活經歷與相互關係以及他們的觀念心態等多方面的信息。[35]民間傳說如此，民俗文化亦然。

金沙鎮第三尊被列為 3D 動畫影片建模參考者，是位於西尾甲[36]的沙美風獅爺（圖 6）。這尊風獅爺的額頭上有一個「王」字，嘴巴銜金珠，雙目透露出金光，左上肢緊握寶劍，右上肢持著令印（上有印、令兩字），胸前及口中皆有鈴鐺，披著紅色的披風。《閻小妹風獅爺大會》裡，沙美西尾甲風獅爺（圖 7）的五官有所變異，例如：頭頂上的捲髮更為明顯，眉毛更為粗濃，眼神更為銳利，口中不再銜著鈴鐺，改為兩顆大尖牙，胸前仍維持配帶著鈴鐺，改為右手持劍。動畫中的西尾甲風獅爺象徵著「官運」，因此，產生了新的民俗文化。

圖 6：沙美西尾甲風獅爺（原始版）　圖 7：沙美西尾甲風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

[34] 民間求子儀式主要有「向神靈祈子」、「由旁人送子」、「性器崇拜與性行為模仿巫術」這三種。詳見鍾敬文主編，2010 年，《民俗學概論》，北京：高等教育出版社，頁 123–124。

[35] 戶華為，2004 年，〈虛構與真實——民間傳說、歷史記憶與社會史「知識考古」〉。《江蘇社會科學》（第 6 期）：頁 162–166。

[36] 金門沙美街昔日可以區分為「東尾甲」、「西尾甲」、「下巷」、「五柱」、「七柱」、「榕樹下」等六個甲頭。

金沙鎮第四尊列為 3D 動畫影片建模參考者，是后浦頭風獅爺（圖 8）。[37]由於年代久遠，外觀已不易辨識。五官方面，眼睛深邃內凹，觀望著遠方，沒有眉毛與耳朵，但是有個扁平寬大的嘴巴。

影片中的后浦頭風獅爺（圖 9）經過變異設定後，維持外觀原來的藍色。五官方面，加上耳朵與眉毛讓表情更為生動，嘴唇改為更加柔和，並且笑口常口，披著繫著綠色細繩的紅色斗大披風。值得一提者，乃是其外觀顏色仍為藍色，藍色的英文是「BLUE」，具有沮喪、憂鬱的意思。但影片中的后浦頭風獅爺，卻象徵著「快樂」，該片劇情這種高反差的傳說變異設定，創造出另一個想像空間。程薔在《中國民間傳說》一書裡所言，正可以解釋這個原因，她認為，這一類傳說對實物實事的解釋，並不是科學的，而是藝術的。通過種種解釋，反映的並不是對這些事物本質的科學認識，也不是一種可靠的科學知識，而是故事創造者的世界觀、人生觀、思想情緒、社會的或道德的理想等等。[38]

圖 8：后浦頭風獅爺（原始版）　　圖 9：后浦頭風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

上述后埔頭風獅爺（圖 8）和后水頭風獅爺（圖 10）的獅身都是藍色的，也就是一般所說的「青獅」。有關獅子的顏色，李時珍曾如此描述：「獅子，出西域諸國，狀如虎而小，黃色，亦如金色猱狗，而頭大尾長。亦有青色者，銅頭鐵額，鉤爪鋸牙，弭耳昂鼻，目光如電，聲吼如雷。有彤髯，牡者尾上茸毛大如鬥，日走五百里，

[37] 楊天厚、楊易淳在《金門風獅爺、新郎燈及剪黏調查實錄》該書的第 53 頁將圖 8 的后浦頭風獅爺歸類為小浦頭風獅爺。

[38] 程薔，《中國民間傳說》。浙江：浙江教育出版社，1995 年，頁 106。

為毛蟲之長。怒則威在齒，喜則威在尾。」[39]由此可見，藍色也能夠凸顯出獅子的特質或外觀，並非一定是淺灰、黃色或茶色、淡棕色、深棕色、黑色等等。

長期鎮守在金門汶德宮右前側，濱臨榮湖的后水頭風獅爺由於遺失，後來在民國七十年（1981 年）重建。這尊后水頭風獅爺（圖 10），是金沙鎮第五尊被列為 3D 動畫影片建模參考者。獅身小巧玲瓏，臉部和背部有黃色鬃毛，鼻子高大挺立，嘴巴寬闊，四肢具有規則的螺紋線條，下肢踩著紅色繡球。

動畫中的后水頭風獅爺（圖 11）經過變異設定之後，維持外觀原來的藍色。頭部周圍有黃色鬃毛，橢圓的八字眼改為一字型的眼睛，鼻子修改為比較小且柔和，嘴巴修改為比較窄小細長，將眉毛和鼻子顏色改為橘色，整體造型更具喜感。后水頭風獅爺在動畫裡，是一個喜歡吃冰棒，具有童心者。劇情裡，雖然象徵「財運」，但是造型卻沒有絲毫「財運」之感，只能透過劇情來強化。然而，為后水頭風獅爺添加了新民俗文化，卻是不爭之事實。

圖 10：后水頭風獅爺（原始版）　　圖 11：后水頭風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

在影視劇、舞台劇、動畫、漫畫、繪本、小說等等創作文本裡，劇情的成功與否，是整個創作的核心要點，位居成功的關鍵因素。人物個性的塑造，可以透過劇情情節描述、人物間的對話以及內外在動作來表現；至於讀者（觀眾）則根據自己的認知來解讀，透過劇中人物行為、語言、思想的表現，從而瞭解這些人物的個性。具鮮明人物個性的傳說，比較不容易讓受眾遺忘，遺忘程度越低，變異性就越低。

[39] 〔明〕李時珍，2011 年，《本草綱目 • 獅》卷 51。台南：世一文化事業股份有限公司，頁 1451–1452。

不同時代、不同地域、不同民族、不同階層的民眾正是由於各自的生命體驗內容和表達形式不同，才構建出不同質的文化，形成種種文化間的差異和趨同現象。再從文化差異來看，不同文化之間的差異總是受制於不同的文化時空觀，而不同的文化時空觀又是最初地形成於其各自不同的生存環境，形成於最初的文化型態，並且在後來的文化理性中，被進一步的明晰化與定型化。[40]動畫《閻小妹風獅爺大會》的製作團隊都是新一代的年輕人，因此不管是五官設定或是個性塑造上，都賦予了風獅爺新的文化生命。

（二）金湖鎮風獅爺的變異

金湖鎮列為 3D 動畫建模參考者，第一尊是供奉於金門信仰中心「保護廟」左後側的大瓊林風獅爺。於民國三十八年（1949 年）駐軍部隊構築工事當中，不慎深埋土中。民國四十年（1951 年）左右，由於連日豪雨沖刷之故，才重見天日。民國四十八年（1951 年）左右，因施工而遷移，改供奉於現址。[41]

圖 12：大瓊林風獅爺（原始版）　　圖 13：大瓊林風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

大瓊林風獅爺（圖 12）身材高大，雙目炯炯有神，上肢持令旗，胸前配戴示警的鈴鐺，氣勢非凡。動畫中的大瓊林風獅爺（圖 13）經過變異設定後，維持高大的身材，眉毛改為較具立體感，且將顏色定為淺紫色，嘴唇改為狹窄而細長，維

[40] 江帆，2003 年，《民間口成敘事論》。哈爾濱：黑龍江人民出版社，頁 171。
[41] 同註 12，頁 99。

持令旗和示警的鈴鐺。在動畫裡，武功高強，出場詩是「排山倒海金剛拳，怒目金剛鎮八方。」，動畫中的大瓊林風獅爺象徵「勇氣」。

雕工精湛細緻、神韻栩栩如生、氣宇非凡的大瓊林風獅爺，占地利之便，深受歡迎。不僅是村民的守護神，更是金門推動文化產業的觀光大使。如今，文化產業如旭日高照，成為二十一世紀最具耀眼璀璨的新興產業。金門風獅爺憑藉民俗文化信仰與民間傳說的精神，創新文化觀光的嶄新樣貌。誠如楊天厚、楊易淳在《金門風獅爺、新郎燈及剪黏調查實錄》一書裡所言，原本就有高密度、多數量的「風獅爺故鄉」金門，隨著觀光業的蓬勃發展，如金的風獅爺已然成為「金門新地標」，成了「媒體新寵兒」，更是金門地區賴以活絡經濟的「觀光親善大使」。任何物件，只要印上風獅爺的標記，就一定能成為熱賣的暢銷品，也必能領先風潮。[42]

金湖鎮第二尊列為 3D 動畫影片建模參考者，是小瓊林風獅爺[43]（圖 14）。除了屋脊上的風獅爺以外，這尊是鑲嵌在牆上或擺在地上的風獅爺當中，身形最小的風獅爺。身形雖然略小，但是仍然具有擋巷沖的功能。小瓊林風獅爺旁邊，還有磚雕的石敢當，這是一個難得的組合。由於年代久遠，加上身形小，這尊小瓊林風獅爺的身體外觀與五官比較不容易辨識。

圖 14：小瓊林風獅爺（原始版）　　圖 15：小瓊林風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

[42] 同註 12，頁 183。

[43] 小瓊林風獅爺即為「瓊林二十一號民宅牆上風獅爺」，鑲嵌於瓊林二十一號民宅的北面牆壁上，屬於牆垣型風獅爺，是以青斗石雕刻的石獅，採前立後坐姿，其下體無法分辨雄雌，其右下同時鑲嵌一塊紅磚，上面刻著「石敢當」三個字，主要功能在於鎮路、沖煞、鎮邪，雖然只有 25 公分，但是仍然可以見到風獅爺所發出的笑靨，可說是全金門最嬌小的風獅爺。詳見蔡清其，2013，〈瓊林風獅爺〉。金門日報社，1 月 15 日。

金湖鎮第三尊被列為 3D 動畫建模參考者，是鑲嵌在蔡氏家廟[44]裡的風獅爺（圖 16），這尊風獅爺主要的功能是擋巷沖。五官方面，眼睛不大，有著朝天鼻，張得非常大的嘴巴裡，經常有村民放置糖果、餅乾等零食來供奉。

在動畫裡，蔡氏家廟風獅爺（圖 17）經過變異設定後，不再側身於擁擠的牆垣當中，反而快快樂樂的到處自由奔跑。在造型上，賦予更多元的色澤，例如：四肢的顏色採用漸層的顏色，眉毛與小鬍鬚是淺橄欖綠色，耳朵是淺橘黃色，可愛的小朝天鼻是淺紅色，寬大的闊嘴裡面，還擺放著一些糖果。

圖 16：蔡氏家廟風獅爺（原始版）　圖 17：蔡氏家廟風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

從隱喻觀點來觀察，糖果具有以下三種象徵意義。第一，糖果象徵甜蜜：當新婚夫妻的喜宴完畢，準備送客時，總是在婚禮出口處，端著一大盤糖果供離去來賓取用，以沾沾新人的甜蜜，賓客也在此時給予甜蜜的祝福語；第二，糖果象徵喜氣：華人在新春期間，總喜歡在家裡擺設糖果，送給前來拜年的訪客，祝福其新春喜氣洋洋；第三，糖果象徵食物：嘴巴裡經常有食物，象徵日日有餘、年年有餘。當生活充滿甜甜蜜蜜、不愁吃喝時，就代表有福氣的意思。因此，蔡氏家廟的風獅爺在影片中是代表「福氣」的民俗信仰文化，《閻小妹風獅爺大會》創造了蔡氏家廟風獅爺新的民俗文化傳說。

[44] 瓊林蔡氏家廟後壁風獅爺建於明朝嘉靖八年（西元 1529），重修於清朝乾隆三十五年（西元 1770），屬於牆垣型風獅爺，主要功能是針對巷道的沖煞、鎮邪厭勝物。此尊風獅爺以泉州深綠青斗石雕刻而成，高度約 76 公分，採前立後坐姿。詳見蔡清其，2013，〈瓊林風獅爺〉。金門日報社，1 月 15 日。

（三）金寧鄉風獅爺的變異

金寧鄉被列為 3D 動畫影片建模參考的風獅爺計有：后沙村風獅爺、北山村風獅爺、湖下村風獅爺、安岐村風獅爺。早期的后沙村風獅爺，有一個被石將軍射瞎一眼的民間傳說。[45]後來該尊風獅爺在民國三十八年（1949 年）毀於烽火之中。迄至民國九十五年（2006 年），才在金門港尾沙墩側面重新塑立。后沙村風獅爺兩次受到傷害，可見健康的重要性。后沙村風獅爺在動畫裡象徵著「健康」，或許隱含著另一層深深的意涵。

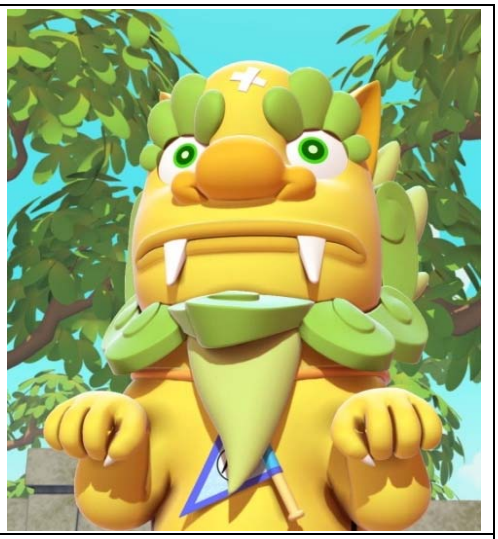

圖 18：后沙風獅爺圖（動畫版）　　圖 19：后沙風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

民國九十五年（2006 年）重新塑立的后沙村風獅爺（圖 18），兩眼怒目炯炯有神，擁有巨大的鼻子，張開的大嘴中有四顆大尖牙，手持令旗，身披紅披風，表情嚴肅，身材高大。動畫《閻小妹風獅爺大會》影片中，后沙風獅爺（圖 19），經過變異設定後，維持外觀高大的身材，眼神改為比較和藹，鼻子改為挺拔立體，嘴裡的四顆大尖牙改為兩顆，加上眉毛和落腮鬍以後，造型非常神似「龍」。在動畫裡，后沙風獅爺喜歡耍雙節棍，展現出武打明星李小龍的招式，將象徵「健康」的形象展露無遺。從此，后沙風獅爺的信仰崇拜，增添了祈求健康[46]的民俗文化傳說。

[45] 同註 12，頁 129。

[46] 台灣民間認為龜代表長壽，所以常以龜圖像或祭品表示祈求延年益壽，其中「乞龜」活動是最普遍的祭龜風俗，其目的大都在祈求平安、健康或財利。

金寧鄉第二尊被列為 3D 動畫影片建模參考的風獅爺是供奉於金門雙鯉湖畔的北山風獅爺（圖 20）。這尊風獅爺有兩個民間傳說。其一，北山風獅爺開口朝向林厝，鬧得村內雞犬不寧，導致林厝村村民在晚上偷偷敲掉風獅爺的左耳、打斷其門牙。其二，盛傳長相俊俏的北山風獅爺，經常調戲路過的村女，所以才有村民將他的左耳敲掉的有趣傳說。[47]

在動畫《閻小妹風獅爺大會》裡，北山風獅爺（圖 21）保留原有的招風耳，雙眼炯炯有神，黃色的眉毛，土黃色的鼻子，兩顆尖銳的利牙，比原有的風獅爺更具特色。為了呼應被割了左耳又接回的民間傳說，動畫版北山風獅爺的左耳上方前沿，有著兩道明顯的痕跡。

北山風獅爺在動畫中象徵「勝利」，手持紅葫蘆[48]，打起虎虎生風的醉拳來。其出場詩是「半智半愚半聖賢，半醉半醒半神仙。」與知名布袋戲主角素還真[49]的出場詩「半神半聖亦半仙，全儒全道是全賢。」倒有異曲同工之妙。

圖 20：北山風獅爺（原始版）　　圖 21：北山風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

[47] 〔北山風獅爺〕《數位典藏與學習聯目錄》。金門風獅爺辟邪文化之典藏與展示。取自 catalog.digitalarchives.tw/item/00/66/7a/b1.html 上網日期：2017 年 10 月 10 日。

[48] 由於葫蘆多籽，繁殖力極強，因此成為生殖崇拜對象，以葫蘆為「多子多孫」的象徵信仰。另外，由於葫蘆的諧音為「福祿」，所以佩戴葫蘆代表「福祿雙全」的象徵意義。

[49] 素還真為台灣知名「霹靂布袋戲」的核心靈魂人物。其著名出場詩如下：「半神半聖亦半仙，全儒全道是全賢，腦中真書藏萬卷，掌握文武半邊天。」

在動畫《閤小妹風獅爺大會》裡，北山風獅爺被描述為是一個喜歡喝酒，擅長打醉拳的風獅爺，這樣的敘述，已經重建了北山風獅爺的傳說。或許，將來有朝一日，會流傳著北山風獅爺由於酒醉調戲村女，導致被打斷耳朵的新傳說。民間傳說的變異，是由於地域、文化、時代的差異而產生，眾多的異文都是在不同地區、不同時代的流傳中產生。這種變異性實現了多元化、多樣性的發展，滿足民眾自由的想像空間和精神文化需求。這種變異性充分發掘出民間傳說的發展潛力，為民間傳說開創出無限的發展空間，展現出無限的包容性。

金寧鄉湖下村原本有兩尊由灰土磚塊塑造，坐南朝北的風獅爺。可惜在民國三十八年（1949 年）由於戰亂因素而毀損。民國四十三年（1954 年）重塑的風獅爺（圖 22）即是第三尊被列為 3D 動畫影片建模參考的湖下風獅爺。這尊風獅爺全身都是黃色，頭頂上有一「王」字，鼻子扁平，有個不規則狀的嘴巴，下肢中間還有明顯的生殖器，胸前佩戴著紅色彩結，身披紅色短披風，是遠眺之際最像「虎」的金門風獅爺。

造型經過修改變異後的湖下風獅爺（圖 23），在動畫《閤小妹風獅爺大會》裡，全身依然保持黃色，頭頂上的「王」字製作得更有立體感，鼻子修飾得更為圓形，兩顆眼睛修改為圓嘟嘟，嘴巴修改為更加窄小細長，耳朵更有幅度而且厚度變薄，全身改為穿著黃色的緊身連衣，原有的生殖器已經被隱藏。出場口號是「有求必應萬事通」，象徵「事業」的意思。

圖 22：湖下風獅爺（原始版）　圖 23：湖下風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

金寧鄉第四尊列為 3D 動畫影片建模參考者，是金門地區最高大的風獅爺——安岐村風獅爺（圖 24）。這一尊泥塑的風獅爺高度將近四公尺，除了黃色的頭部以外，全身都是淺綠色，右手持彩帶，左手持筆。為了因應劇情，動畫裡面的安岐風獅爺（圖 25）產生很多變異。

從兩者外觀來探討變異性，就顏色而言，兩者並沒有多大的變異，獅身都是淺綠色；就五官而言，眼睛外凸改為內凹，眼神旁還有睫毛，嘴巴改窄小細長，並將嘴裡原有的利牙刪除，換上柔和的嘴唇。動畫版的安岐風獅爺，顯得更具親和力。動畫裡，安岐風獅爺象徵「魅力」，常喊的口號是「金剛芭比萬人迷」。[50]原來，在動畫《閻小妹風獅爺大會》裡，將安岐風獅爺的性別設定為女性。金門最高大的風獅爺，經過動畫變異以後，居然成為女性，此項性別變異的反差最大。

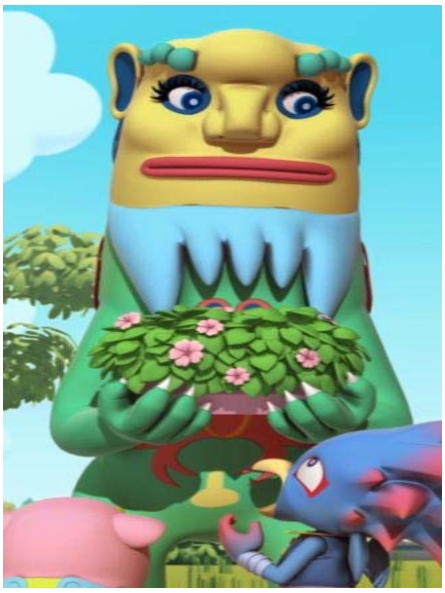

圖 24：安岐風獅爺（原始版）　　圖 25：安岐風獅爺（動畫版）

圖片來源：冉色斯動畫股份有限公司

安岐風獅爺的性別經過變異以後，個性亦重新塑造建立。個性，是一個人物特有的行為方式，是內在素養與外在特質的綜合表現。在任何影片情節裡，人物的個性是故事的嚮導，會產生不同的故事走向。動畫影片《閻小妹風獅爺大會》賦予了安岐風獅爺更鮮明的個性以及民俗文化象徵。

[50] 金剛芭比（Macho Queen；音譯：King Kong Barbie）是指具有著天使臉孔和結實健美身材女性。

三、動畫《閻小妹風獅爺大會》的創新分析

每尊金門風獅爺的年代不同、製作材質不同、姿勢不同、傳說也不同。經過動畫 3D 建模後，賦予嶄新的生命。然而，動畫中風獅爺的個性、情節、造型全都是重新建構。陳奕愷在〈虛擬與重製：試論金門風獅爺的文化觀光意旨〉中指出：「從一開始的 3D 建模作業中，就是在進行虛擬的建構行為，至於 3D 建模過程中的虛擬模式，是在完成各種看似真實的物件建構，然後經由「數位運算」(digital compute）之後所得出的虛擬影像。不論參考素材與資源再怎麼充份，一旦進入操作軟體中，就是建構之後的「再現（reproduction)。換言之，並非都是直接依賴原始素材資料的後續加工，因此再現後的 3D 作品與原始素材之間，仍是有中斷的不連續性。就是因充斥著不連續性，是故 3D 作品與真實距離就充滿更多的變數。」[51]

上文談及之「變數」，亦即是一種「變異」。金門風獅爺經過 3D 動畫《閻小妹風獅爺大會師》重新設定造型後，無論稱為「再製」、「再現」、「再詮釋」、「虛擬」或是「創新」，金門風獅爺的造型，已然產生重大變異。這些變異中，包含五官及外貌設定、個性設定、故事情節設定、信仰象徵設定。其中，以賦予鮮明的英雄特色及創造嶄新的民俗文化為主要的變異內容。

（一）賦予鮮明的英雄特色

金門風獅爺擁有各自的民間傳說，在動畫《閻小妹風獅爺大會》裡，賦予了風獅爺新的英雄特色。關於「英雄」的基本概念，魯迅認為英雄概念係源自於神話，他指出：「昔者初民，見天地萬物，變異不常，其諸現象，又出於人力所能以上，則自造眾說以解釋之：凡所解釋，今謂之神話……迨神話演進，則為中樞者漸近於人性，凡所敘述，今謂之傳說。傳說之所道，或為神性之人，或為古英雄。」[52]

此外，托馬斯 • 卡萊爾（Thomas Carlyle）和朱光潛也分別提出各自的觀點。前者指出，英雄可能是詩人、先知、帝王、教士，或因他誕生的環境不同而成為其他。[53]後者則認為，英雄必定是非常人，得天獨厚，能人所難能。在動盪時代，為國殺敵禦侮；在承平時代，品格為民族的楷模；在重大事件中，必是倡導推動者；其名稱有時不很一致：聖賢、豪傑、至人，所指都大致相同。[54]

---

[51] 陳奕愷，2008 年，〈虛擬與重製：試論金門風獅爺的文化觀光意旨〉。頁 237–249，收錄於《2008 金門學學術研討會論文集（烽火僑鄉 • 敘事記憶——戰地 • 島嶼 • 移民與文化）》。金門：金門縣政府。

[52] 魯迅，2001 年，《中國小說史略》。香港：三聯書店有限公司，頁 18。

[53] 何欣譯、Thomas Carlyle 著，1983 年，《英雄與英雄崇拜》。台北：國立編譯館，頁 20。

[54] 朱光潛，1996 年，《朱光潛全集》第四卷，合肥：安徽教育出版社，頁 96。

在動畫《閻小妹風獅爺大會師》裡，紅魚怪帶領屬下們大肆攻擊金門，風獅爺們挺身而出，奮勇殺敵，這正是英雄的豪氣表現。影片與《西遊記》、《魔戒》這兩部作品的敘事結構同樣呈現「離家、歷險、回歸」的情節模式，如同喬瑟夫•坎伯（Joseph Campbell）在《千面英雄》一書裡所述：「英雄自日常生活的世界外出冒險，進入超自然奇蹟的領域；他在那兒遭遇到奇幻的力量，並贏得決定性的勝利；然後英雄從神祕的歷險帶著給同胞恩賜的力量回來。」[55]

除了「離家、歷險、回歸」的情節模式外，俄國知名學者弗拉基米爾•普羅普（Vladimir Propp）在分析性與結構性的雙重準則下，提出三十一種功能[56]來研究俄國的民間童話故事，將每個童話分解成抽象單位，進而界定這些抽象單位之間可能的組成關係，最後再加以分類。

金門風獅爺的英雄事蹟在《閻小妹風獅爺大會師》的影片裡，不斷地敘事著。除了劇情以外，部分風獅爺更擁有自己的出場詩[57]。例如：官澳風獅爺的「風獅俠侶•真愛無敵」是描述一對英雄俠侶彼此真摯的情愛；安岐風獅爺的「金剛芭比萬人迷」是表示女英雄深受崇拜尊敬；湖下風獅爺的「有求必應萬事通」是敘述英雄熱心助人的俠義精神；大瓊林風獅爺的「排山倒海金剛拳，怒目金剛鎮八方」是描寫英雄不怒而威的神情及其高深的武藝。

（二）創造嶄新的民俗文化

動畫《閻小妹風獅爺大會》除了賦予金門風獅爺鮮明的英雄特色之外，也創造出新的民俗文化、信仰。為了強化劇情結構，劇中的十二個風獅爺主角重新設定個性，賦予嶄新的形象，每尊風獅爺都有一個吉利的象徵意義。例如：官澳風獅爺（雄）象徵「求子」、官澳風獅爺象徵（雌）「愛情」、沙美風獅爺象徵「官運」、后浦頭風獅爺象徵「快樂」、后水頭風獅爺象徵「財運」、大瓊林風獅爺象徵「勇氣」、小瓊林風獅爺象徵「平安」、蔡氏家廟風獅爺象徵「福氣」、后沙風獅爺象徵「健康」、北山風獅爺象徵「勝利」、湖下風獅爺象徵「事業」、安岐風獅爺象徵「魅力」。本文分析其相同與相異點，整合如表 1 所述：

---

[55] 朱侃如譯、喬瑟夫•坎伯（Joseph Campbell）著，1997 年，《千面英雄》。新北：立緒文化出版，頁 29。

[56] 普羅普（Vladimir Propp）所提出的三十一種功能如下：缺席、禁令、違背、偵察、傳遞、詭計、同謀、惡行；缺乏、調停、對抗、出發、第一個捐贈者功能、英雄的反應、接受代理人、空間變化、鬥爭、蒙受污名、勝利、消滅、歸來、追擊、營救、未被認出的到來、沒有根據的要求、沒有根據的要求、困難的任務、完成、認出、暴露、變相、懲罰、婚禮。

[57] 出場詩首創於「元曲雜劇」。該劇種許多角色於首次出場時，經常自報身份與來歷，藉此說明角色的個性或其重要性。

表 1：金門風獅爺與動畫《閣小妹大會師》之變異比較

風獅爺名稱	象徵	金門風獅爺與《閣小妹大會師》相似點、相異點分析
官澳 風獅爺（雄）	求子	相似點：保留胸前配掛的鈴鐺，手維持拿令旗。 相異點：象徵「求子」，與註生娘娘具相同的能力。
官澳 風獅爺（雌）	愛情	相似點：保留胸前配掛的鈴鐺，手維持拿令旗。 相異點：象徵「愛情」，與月下老人具相同的能力。
沙美風獅爺	官運	相似點：保留額頭的「王」字，口銜金珠，左手握寶劍，右手持令印，披著紅色披風的特色。 相異點：口中的鈴鐺改為兩顆尖牙，改為右手持劍。
后浦頭風獅爺	快樂	相似點：保留藍色外觀顏色。 相異點：加上耳朵與眉毛讓表情更為生動，花紋披風改為純紅色披風。賦予「平安」的信仰。
后水頭風獅爺	財運	相似點：保留藍色外觀顏色。 相異點：眉毛和鼻子都改為橘色，整體造型具喜感。具象徵「財運」的崇拜信仰。
大瓊林風獅爺	勇氣	相似點：保留手持令旗、胸前戴示警鈴鐺的外觀特色。 相異點：賦予外觀多元的色澤與武功高強的設定。
小瓊林風獅爺	平安	相似點：保留鑲嵌在牆上的最小型風獅爺特色。 相異點：重新設計五官、外貌，並且賦予以象徵「平安」的崇拜信仰。
蔡氏家廟 風獅爺	福氣	相似點：保留朝天鼻、大嘴巴裡常有供俸品的特色。 相異點：賦予多元的外觀色澤；不再棲身於擁擠的牆垣當中。具象徵「福氣」的崇拜信仰。
后沙風獅爺	健康	相似點：保留炯炯有神的雙目、巨大的鼻子、口中的大尖牙，手持令旗的原有特色。 相異點：造型修改後偏向「龍型」。
北山風獅爺	勝利	相似點：保留胸前佩戴的喜氣紅色彩結。 相異點：設定黃色外觀；賦予手持葫蘆酒壺，擅打醉拳的傳說。具象徵「勝利」的崇拜信仰。
湖下風獅爺	事業	相似點：保留全身的黃色外觀及頭頂上的「王」字。 相異點：外觀造型隱藏生殖器（求子崇拜信仰），改為祈求事業順遂的信仰崇拜。
安岐風獅爺	魅力	相似點：保留金門身材最高大的風獅爺設定。 相異點：從男性變異為具天使臉孔和結實健美身材的女性。改為具有「魅力」的信仰崇拜。

上述《閻小妹風獅爺大會》動畫，透過影像、文字的詮釋與創新，進行金門風獅爺民間傳說、民俗文化的流傳。美國民族志學家大衛•費特曼（David M. Fetterman）曾經指出：「傳說對於有文字和沒文字的社會同樣重要。它呈現出一個社會的精神特質或存在方式。文化群體常常用傳說在一代代之間，傳遞重要的文化價值和教訓。傳說通常利用熟悉的環境和與當地背景相關的人物，但是故事本身是虛構的。在這層薄薄的表層後面，有另一層涵義，那層揭示故事的潛在價值。」[58]

動畫《閻小妹風獅爺大會》曾經在公共電視、電影院、金門地區的小學公開播映，其影像、劇情、人物個性，已經深植人心。在劇情結構上，動畫《閻小妹風獅爺大會》虛擬了金門風獅爺；在造型設定上，則再製了金門風獅爺；在民間傳說設定裡，則添加了新的民俗文化。

伍、結語

隨著科技不斷地精進發展，人類社會生活也不斷地演進。自有史以來，歷經原始時代、農漁牧時代、工業時代、商業時代、資訊時代。如今，文化創意產業時代如旭日高照，成為二十一世紀最具耀眼璀璨的新興產業。文化創意產業可說是傳統民間文學復活的新形式之一，藉由文化知識與文化經濟的交織與融合，進行一種文化「重新解構」的過程。任何成功的文創商品，除了須具有現代化的物質外觀外，仍須兼具傳統文化的精神基因。[59]

由文學、美術、音樂、攝影、影視集為一體的動畫，不僅是文化創意產業重要的一環，更是傳承文化的最佳載體平台。動畫《閻小妹風獅爺大會》雖然以影視動畫為外沿，然而實際核心敘述的正是傳統文化、正是民俗文化、正是民間文學。

文化傳承與文化創新必須兼容並蓄，才能強化其內涵，擴大其影響力。本文認為，民間傳說「風獅爺」是文化傳承，而動畫《閻小妹風獅爺大會》則是文化創新。原本只是一個地方民間傳說的「風獅爺」，在不同的歷史時期、不同的族群、不同的地域間不斷演繹，隨著不同時代人事物的流傳，形塑出不同文本的堆積，產生不同的變異與重生。金門風獅爺憑藉著民間傳說、民俗文化的傳統精神基因，醞釀出嶄新不同的樣貌，無論是文化傳承抑或是文化創新，皆是文化蓬勃發展的動力。

---

[58] 龔建華譯、大衛•費特曼（David M. Fetterman）著，2007 年，《民族志：步步深入》。重慶：重慶出版社，頁 47。

[59] 蘇新益，2013 年，〈民間文學相關意涵研究初探〉。《出版界》（第 100 期）：頁 18－45。

動畫《閣小妹風獅爺大會》不僅傳承了金門風獅爺的民俗文化、民間傳說的內涵，更有著商業價值取向。影片播出的前後，該片劇中的主角閣小妹、迪米歐代言「金門飛航安全宣導」、「雲林農業博覽會」、「雲林縣虎尾鎮福明老街」。從文化產業的視野探討，《閣小妹風獅爺大會》是以動畫魅力為基礎，創新民俗文化的內涵與底蘊，增加觀眾對金門在地文化的認知，實現既有文化的發掘和傳承，開發文化的經濟價值，進而促進文化資源創新化與產業化，也就是「文化旅遊」。文化旅遊是以文化為內在精神價值，以旅遊為外沿物質價值，是人類昔日、當今所創造出與旅遊相關的精神財富、物質財富總和，可說是一種特殊的文化形態。《閣小妹風獅爺大會》不僅闡述了「金門風獅爺」的民間傳說、民俗文化內涵，更帶動了文化旅遊，憑藉著文化旅遊的魅力、價值，建構起金門風獅爺的文化品牌。

本文認為，《閣小妹風獅爺大會》在吸收金門風獅爺的文化內涵，以動畫呈現之後，獲得熱烈的回響，究其原因細探，具有以下五大特性。

第一，歷史延續性：金門風獅爺的民間傳說、民俗文化，雖然歷經各種時間更迭、戰亂波折、環境影響等等，依然長盛不衰，《閣小妹風獅爺大會》延續了金門風獅爺數百年來特有的歷史文化現象。

第二，地域獨特性：《閣小妹風獅爺大會》以金門地域的風獅爺文化為重要敘述主軸，並且藉由劇情、畫面呈現出閩南建築聚落、迎城隍蜈蚣陣、金門砲彈鋼刀、金門貢糖、瓊林聚落、酒窖坑道、翟山坑道等等在地的金門地域獨特文化。

第三，敘事變異性：金門風獅爺的民間傳說、民俗文化隨著時代的變遷而有所變異，《閣小妹風獅爺大會》透過動畫劇情，賦予金門風獅爺新的敘事傳說內容。

第四，美學豐富性：金門風獅爺石雕歷經歲月風霜的洗禮，有已斑駁不堪者，有已無法辨識者。《閣小妹風獅爺大會》從美學的觀點將金門風獅爺造型予以動畫化、人性化、特色化，令人有煥然一新之感。

第五，形象品牌性：原本是傳統的金門風獅爺民間傳說、民俗文化，藉由科技化的動畫《閣小妹風獅爺大會》之傳播行銷，讓金門風獅爺的形象成為具有一定影響力的文化品牌。

《閣小妹風獅爺大會》活化了金門風獅爺的民間傳說與民俗文化。他山之石，可以攻錯，原住民的豐年祭、南島文化飛魚季、客家民俗慶典、平溪放天燈、台東炸寒單爺、屏東內門宋江陣、台南鹽水蜂炮等等，都具有濃烈的民俗文化特色。若能藉由動畫的傳播效益，與當地傳說、民俗活動、觀光旅遊，進行異業聯盟整合，或許可以開發出新的文化資源、打造出新的商業價值、創造出新的文化品牌。

參考文獻

一、古代典籍

〔明〕李時珍，2011 年，《本草綱目˙獅》卷 51，台南：世一文化事業股份有限公司。

二、專書著作

王文章，2006 年，《非物質文化遺產概論》。北京：文化藝術出版社。
史博公，2011 年，《中國電影民俗學導論》。北京：中國傳媒大學出版社。
朱光潛，1996 年，《朱光潛全集》第四卷，合肥：安徽教育出版社。
朱侃如譯、喬瑟夫 • 坎伯（Joseph Campbell）著，1997 年，《千面英雄》。台北縣：立緒文化出版。
何欣譯、湯瑪斯 • 卡萊爾（Thomas Carlyle）著，1983 年，《英雄與英雄崇拜》。台北：國立編譯館。
金門縣文獻委員會編，1968 年，《金門縣志》。金門：金門縣政府。
金門歐陽氏族譜，1986 年，《金門歐陽氏族譜》第一輯。金門：金門縣歐游氏宗親會。
江帆，2003 年，《民間口成敘事論》。哈爾濱：黑龍江人民出版社。
段寶林，2011 年，《中國民間文學概要》。北京：北京大學出版社。
畢樑主編，2009 年，《民間文學教程》。北京：中央民族大學出版社。
許如中編、陳槃審閱，1959 年，《新金門志》。金門：金門縣政府。
黃江平、程珊珊、謝靈君，2016 年，《民俗文化產業論綱》。上海：中國出版集團東方出版中心。
程薔，1995 年，《中國民間傳說》。杭州：浙江教育出版社。
楊天厚、楊易淳，2014 年，《金門風獅爺、新郎燈及剪黏調查實錄》。金門：金門縣文化局。
魯迅，2001 年，《中國小說史略》。香港：三聯書店有限公司。
陳奕愷，2008 年，〈虛擬與重製：試論金門風獅爺的文化觀光意旨〉。頁 237–249，收錄於《2008 金門學學術研討會論文集（烽火僑鄉 • 敘事記憶–戰地 • 島嶼 • 移民與文化）》。金門：金門縣政府。
陳炳容，1994 年，《金門風獅爺調查研究》。金門：金門縣立社會教育館。
陳炳容，1996 年，《金門風獅爺》。台北縣：稻田出版有限公司。

鍾敬文主編，2010 年，《民俗學概論》。北京：高等教育出版社。

龔建華譯、大衛•費特曼（David M. Fetterman），2007 年，《民族志：步步深入》。重慶：重慶出版社。

三、期刊雜誌

戶華為，2004 年，〈虛構與真實-民間傳說、歷史記憶與社會史「知識考古」〉。《江蘇社會科學》（第 6 期）：頁 162-166。

烏丙安，1984 年，〈論中國風物傳說圈〉。中國民間文藝家協會遼寧分會編《民間文學論壇》（第 2 期）：頁 26-27。

萬建中，2005 年，〈民間傳說的虛構與真實〉。《民族藝術》（第 3 期）：頁 71-75。

蔡清其，2013，〈瓊林風獅爺〉。金門日報社，1 月 15 日

劉鐵梁，2011 年，〈內價值是民族文化之本〉。中國社會科學報，16 版，3 月 8 日。

蘇新益，2013 年，〈民間文學相關意涵研究初探）。《出版界》（第 100 期）：頁 18-45。

蘇新益，2013 年，〈民間傳說文化產業化之研究-以「印象˙劉三姐為例」〉。《出版界》（第 101 期），頁 40-55。

四、網路資料

〔北山風獅爺〕，《數位典藏與學習聯目錄》，金門風獅爺辟邪文化之典藏與展示。catalog.digitalarchives.tw/item/00/66/7a/b1.html，取用日期：2017 年 10 月 10 日。