



# 當殯葬禮儀與資訊技術結合

文 趙邦辰

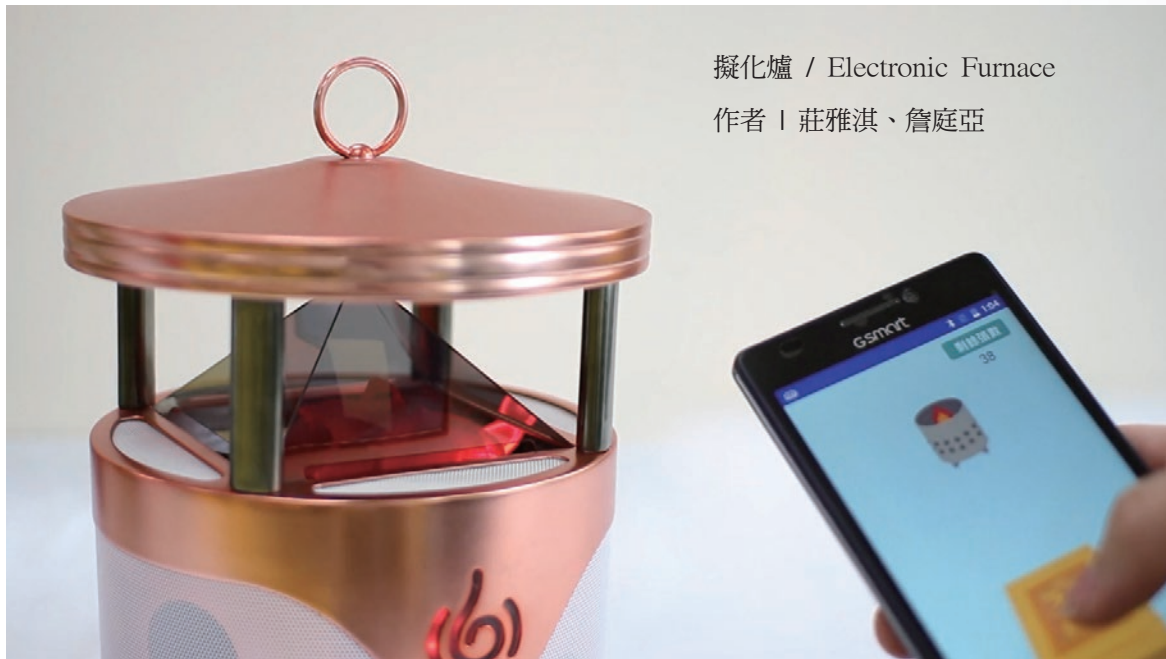
國立台北護理健康大學資訊系四 B

人類社會進入二十一世紀後，資訊科技的技術飛快成長，一些革命性的殺手級應用諸如 iPhone 改變了人們的生活。千禧年過後，現代台灣的傳統殯葬禮儀與習俗，有些依舊存在，有些更換形式，有些則漸漸式微。當殯葬禮俗與資訊科技結合時，又會出現什麼樣的東西呢？

常常坐在家裡都聞的到鄰居燒紙錢的味道，燒金紙是流傳很久的習俗，

燒東西的味道聞起來既臭、讓人感到頭暈、難過，又造成空氣汙染。我也不停地想辦法解決這個麻煩的問題，於是後來在網路上找到一些資料。有人設計出可以淨煙的環保香爐。臺灣科技大學有兩位工商設計系的學生，他們則是將傳統文化的產品創新與改良，並設計一款名叫「擬化·爐」的數位金爐以及一款手機 APP，除了虛擬化了燒紙錢、減低空氣汙染，甚至也兼顧到了傳統與環保。我們可以發現，當使用者進





擬化爐 / Electronic Furnace

作者 | 莊雅淇、詹庭亞

入 APP 後，即可付費購買虛擬金紙，使用者依自己的祭祀需要，選擇燒金紙的用途、數量、對象，求財開運即選擇神明。他們團隊的成員說：「經過校內展覽和新一代展覽與使用者互動後，發現針對不同的使用族群，祭拜的神明不同，使用的金紙也不同，這些問題可能要用客製化的方式解決。」他們的團隊還計畫將購買虛擬的費用可以用來捐贈給公益團體，也展望能夠與廟宇來合作。他們在數位金爐裡有用到很多種資訊技術，其中一種就是運用「視差屏障技術」(Parallax Barrier Technology) 和透明片將 3D「全息投影」(Hologram) 的燒紙錢呈現，我想，這個在星際大戰電影系列中預先出現的技術勢必會是未來的趨勢。另外一

個是運用手機 APP，因為人手一支智慧型手機，不受時間、地點、年齡限制，做出一款 APP 讓大家都可以方便的使用。對於這項創新，我表示支持，他們讓傳統的文化得以傳承，現代人也可以上手。在人類史上科技發展相對而來的是大自然的汙染，但他們卻做到了科技跟環保相輔相成。

在資訊管理系的實作專題上，我也有研究過全息投影和 APP，甚至還有接觸腦波儀器、「虛擬實境」(Virtual Reality) 和「擴增實境」(Augmented Reality)。我和彖隊成員做了兩款作品：一款是能讓使用者運用腦波儀器進行的電腦迷宮遊戲；一款則是使用擴增實境技術的立體積木手機遊戲。至於，

虛擬實境跟擴增實境有什麼差別呢？我們可以顧名思義，虛擬實境使人身處於一個全部虛擬的空間之中身歷其境，使用者通常會帶著頭戴式裝置進行；擴增實境則是將現實的世界補足或點綴—透過智慧型手機的螢幕或 Google 眼鏡，從使用者的視野可以看到英文轉換成中文、虛擬家具可以試擺在家中、與遠古的恐龍一起拍照等等。那麼，如果將殯葬與我所學相結合的話，想必會有新穎的東西產生。於是有一個想法誕生了：以現代資訊技術讓活著的人可以見到死去的親人，乍聽之下跟觀落陰聽起來有幾分相似。有趣的是，香港「盛夏互動公司」的團隊將此技術導入了殯葬產業，包括：掃墓、告別式靈堂預演等，這真是虛擬實境的技術運用於電影、手機、遊戲之外，另一項特別的應用。他們與「永福殯儀館」長生店合作，讓治喪家屬透過虛擬實境，觀看殯儀館禮廳靈堂的情形，然後預演告別式進行狀況，讓喪家更確切掌握他們想要的氛圍與感覺。依客戶的需求來布置成喪禮當天的樣式，透過虛擬

實境，家屬可以知道殯儀館的擺設、顏色、氣氛與空間大小，家屬當天不用到處奔走，就能有所選擇。盛夏互動公司還與「念恩網」合作，推出網路虛擬掃墓以及虛擬實境墓園之服務。消費者在

VR 虛擬實境眼鏡





網路上掃祖先墳墓、獻上祭品、獻花、上香和奠酒。挑選一處風水寶地並設置一座虛擬的親人墳墓，不必受墓地的價錢與空間限制。透過虛擬實境，也有一些真實的感覺。香港的公司對於虛擬實境在這方面的應用很有創意，不過我覺得有些地方可以再改進。進入虛擬實境使用者得戴上頭戴式裝置，以目前的頭戴式裝置都是有一些重量，穿脫與戴著通常不方便，而且在全部虛擬的環境可能與外在有極大的差別。所以在某些用途時，搭配智慧型眼鏡以及擴增實境技術會很重要。智慧型眼鏡比較容易穿戴，擴增實境保有原本真實的空間時，還可以對於現實景象加上適當的虛擬物件，比如一個真實的空間以虛擬物件的方式擺設靈堂。虛擬實境或擴增實境在殯葬服務應用，確實會節省了昂貴的費用、寶貴的時間、增進效率，在地狹人稠的地區，如：台灣和香港社會更是

一大機會。

運用現代科技的技術，已經可以讓逝去的人「復活」。像是鄧麗君、麥可傑克森都曾經被以全息投影的方式重新出現在世人面前。之前因車禍過世的好萊塢男星保羅沃克則是在電影「玩命關頭7」以電腦成像（Computer Generated Imagery）的技術來出現。有不少的科幻電影、小說或遊戲甚至提到了將靈魂或人格放入機器人之中，如：成人世界、Cytus。如果將這些技術結合虛擬實境、擴增實境、混合實境（Mixed Reality）、人工智慧（Artificial Intelligence）方面，能夠給還活在世上的親友們再度見到故人的身影。但是，這樣子不一定全是好的，這會使得人對於生死的定義重新修改，還有其他與之相關的事物都會受到很大的影響。

我印象最近的一次葬禮是我小叔叔的。我們在南部的一間火葬場中的靈堂前不停地隨著師父誦經文，一邊念著一邊滴淚時，也聽得到鄰近的靈堂有著孝女白琴正在哭喊著。在參加過後，我對於未來自己的死有一些想法。我不會希望來參加葬禮或告別式的親人朋友們沉浸在難過的氛圍中，而是希望會有音樂家演奏爵士、放克、迪斯科、節奏

藍調、City Pop、J-pop、Bossa Nova等音樂，在會場中也有著很多遊戲，如：電動玩具、街機、兒童玩具、桌遊等等給大家娛樂。在靈堂中的照片可以改成動態照片，如：哈利波特系列電影中出現的。除此之外，我可能會用海葬、「宇宙葬」或「流星追悼」。所謂的宇宙葬即是將骨灰裝進直徑約 2.5 公尺的大型球體中，打入高度 35 公里以上的平流層，氣球爆裂後，骨灰即飛散回歸大自然中。流星追悼則是把骨灰裝於專用膠囊中，搭乘人造衛星繞著地球，經過數年繞行後，最後墜落大氣圈燃燒殆盡。在前置的遺體處理過程，或許可以用強力雷射來將之化成粉。在小叔叔的葬禮當天，我見識到了靈骨塔。隨著年代推演，人口與往生者不斷增加，可用土地相對著越來越少，靈骨塔或許比一般的棺木土葬來的省空間，但它還是需要一塊土地。如果用虛擬的靈骨塔是一種改善的方式，畢竟虛擬的世界應該沒有空間與時間的限制。

每一種事物都有它不同的面相，糖果美味卻有蛀牙的危機。資訊世代造成人們對於科技產品的依賴性日益加重，科技始終來自於人性，卻也反映了人類的缺點。有些人已經沉溺於網路世界，與現實脫節，不知真實世界中的傳統習俗。有時與其在螢幕前透過網路認

識還不如親身體驗或觀看。好比智慧型手機，它是工具，幫助人類們過得更好。不過往往有許多人被智慧型手機給操控，不滑一下就會很焦慮，不先查資料，就不想行動。虛擬跟現實世界是不同的東西，虛擬縱然有著方面、不受時間、空間限制、自由度高的特性，我們也不應該全部邁向電子與虛擬化，而是要將兩者做出最適當的融合。因為這個原因，我支持擴增實境更勝於虛擬實境。

在台灣，有些文化逐漸式微，它們是屬於我們自己的文化及特色，需要被保存。利用資訊科技將殯葬文化做結合，除了符合現代趨勢，也是文化傳承。身處於國立台北護理健康大學這所學校的我，曾經想過如果在實務專題上能夠與自己不同科系的人合作，應該會有更多的可能性。這也符合了我在課堂中學習到的「梅迪奇效應」，它可以被歸類成一種激發創意的經驗和思考模式。未來，生死與健康心理諮商系與資訊管理系的學生如果能夠合作並發揮各自的專業與所長，結合殯葬、諮詢、資訊、管理，來做創新與解決生活中的問題，將會是令人期待的。



【念恩網】線上悼念及祭祀系統