



## 建立霹靂布袋戲的歷史與社會構面 Establishing the historical and social dimensions of Pili puppet shows

劉懿瑾\* 劉時泳\*\* 高瑞陽\*\*\* 莊修田\*\*\*\*

### 摘要

布袋戲大師黃海岱老先生的殞落，實乃推促本文寫作的動機；遙想雲林虎尾黃氏一家四代同堂聯手舞動台灣布袋戲文化，不僅承先啓後地為台灣布袋戲的掌中世界幻化出超凡入聖的不朽成就，更為台灣的傳統戲曲，建立起獨樹一幟的標竿地位。近期隨著霹靂布袋戲劇集與周邊產品的發燒熱賣，霹靂布袋戲的布袋戲文化因而日趨多元遼闊。本研究擬由此動機，深入探索霹靂王國在歷史與社會構面之所在，透過目前已出版的大量霹靂布袋戲研究資料，進行整合性論述，探討：1.霹靂布袋戲與傳統布袋戲曲文化之間的關連性，研究採取歷史縱斷面比較方法，藉由兩相對照而凸顯出兩者之間的差異與關連性，另一方面則以歷史發展的進程作為基礎，探討後續相關研究課題；2.霹靂布袋戲的文本生產性與消費涉入之相關性，研究是經由研究者與霹靂布袋戲同好之間的訪談，以社會作為主要軸向，希望能以此回應歷史進程的研究發現，從庶民文化與社會實踐之觀點，探討文本生產性與消費涉入之相關性。

**關鍵字：**布袋戲、霹靂、庶民文化

---

\*中原大學設計學博士學程、東南科技大學營建科技系講師

\*\* 中原大學設計學博士學程博士候選人(通訊作者：[deshouse@ms46.hinet.net](mailto:deshouse@ms46.hinet.net)；0937457237)

\*\*\*國立雲林科技大學設計學研究所博士候選人

\*\*\*\*國立臺灣師範大學工業教育系室內設計組教授



## Abstract

The Taiwanese puppet shows master Hal-Dei Huang, who passed away in 2007, has been the motivation to carry out this study. Four generations of Huang family who settled in Hu-Wei, Yun-Lin Province, has been using their ‘ten fingers’ to cultivate the hand-puppet culture in Taiwan. Not only have they turned the old traditional theatrical show into an art, they set up a unique benchmark for all the traditional Chinese opera in Taiwan. With the recent popular Pili puppet shows and bestselling of its peripheral products, the so-called Pili puppet culture has gradually become limitless.

We will explore in-depth the historical and social structure of the kingdom of Pili culture through a large number of published information and integrate the information into our study. We will first look at the cultural relation between Pili puppet shows and the traditional Chinese opera by using longitudinal comparison to highlight their differences and connection. On the other hand, we will use the process of historical development as a basis to discuss follow-up related issues. Secondly, by interviewing Pili puppet show lovers and using the society as the main frame, the researcher of this study would like to respond to the historical process findings. And finally go into the correlation involving the text production and consumption from the common practice of cultural and social point of view.

keyword : Puppet Show, Pili, Popular Culture, Indigenization



## 一、緒論

### (一) 研究動機與目的

諸多文化產業中，布袋戲於行政院95年舉辦尋找台灣意象中拔得頭籌；而在許多布袋戲產業中，以霹靂布袋戲<sup>4</sup>為主軸之產業最為特殊，霹靂布袋戲它源自於傳統布袋戲中的支派，深具傳統戲劇性格，卻又歷經型態與風格上的轉變，隨著生產面與媒介技術合流，從過去的民俗文化產業轉變成大眾文化產業，進而變為一種創意文化商品，也從在地性小產業經濟形態，蛻變為全球化的巨型產業經濟型態。霹靂布袋戲已進入文化商品經濟之生產與消費結構體制中，形構文化產業的商品形式，並形成大規模產業鏈及關聯產業的產業聚集現象，此產業群聚現象表徵於生產、消費結構及與空間的互動關係，對地方經濟及文化價值產生重大影響。其所採行的多元產業形態與日新月異之創作能量，為台灣官方對「文化創意產業」，豎立了13項產業模式的典型。

回首 1995 年，從霹靂布袋戲毅然決定跨越傳統表演藝術暨家族企的經營模式，轉而開始投資電視傳播事業至今 14 年以來，終於建立「轟動武林、驚動萬教」之霹靂布袋戲王國的經驗。或許應是現今台灣「文化創意產業」希望能積極推動結合：文化藝術、創意設計、產銷市場、實業經營等多重面向，藉以促進本土戲劇或傳統產業增值轉型的最佳典範。因此，本研究擬由這樣的動機，深入探索霹靂王國在歷史與社會構面之所在，透過目前已出版的大量霹靂布袋戲研究論述，進行整合性論述，探討：1.霹靂布袋戲與傳統布袋戲曲文化之間的關連性（戲劇文化與表演藝術觀點）；2.霹靂布袋戲的文本生產性與消費涉入之相關性（庶民文化與社會實踐之觀點）。

### (二) 研究的課題與方法

跟據研究動機與目的，本研究擬透過目前已出版的大量霹靂布袋戲研究論述，藉由相關理論基礎配合文獻回顧整理，進行整合性論述，深入探索霹靂王國的疆界所在。在資料蒐集方面，蒐集有關研究對象的相關報導、所設置的網站、電視台的節目資訊及相關研究等，其目的在於希望能回答研究問題。在蒐集資料方法方面，則包括蒐集霹靂國際多媒體相關的剪報、相關出版刊物、內部組織資料、霹靂網網站、交大資訊 BBS 站布袋戲連線版…等，並利用奇摩、google、國家圖書館…等，這類搜尋引擎等來蒐集資料。在資料分析部分，本研究根據研究目的將分為以下兩個軸向進行：

#### 1.歷史軸向：霹靂布袋戲與傳統布袋戲曲文化之間的關連性

霹靂布袋戲早已跳脫傳統布袋戲的形式與限制，但孕育自傳統布袋戲曲文化而自成一格的霹靂布袋戲，究竟是如何從台灣傳統戲曲的表演藝術形式當中蓄積出現今的產業能量？這種經由傳統過渡到現代的過程又包括哪些清晰的融

<sup>4</sup>「霹靂布袋戲」的「霹靂」，直接音譯為“pili”，英文中並沒有“pili”這個字，國內的相關研究及資料網站多以“pili”稱之，美國翻譯成“puppet show of wulin warriors”。本研究在英文名稱部分亦參照“pili”使用。



合軌跡？霹靂布袋戲與傳統布袋戲之間究竟又維持怎樣的互動？基於上述所欲研究之主要課題或子題之間彼此所具有共同的歷史進程，本研究因而採取歷史縱斷面比較方法(longitude comparative)，一方面藉由兩相對照而凸顯出傳統布袋戲與霹靂布袋戲兩者之間的差異與關連性，另一方面則以歷史發展的進程作為基礎，深入探討後續相關研究課題。

2.社會軸向：霹靂布袋戲的文本生產性與消費涉入之相關性。

累積近 20 年且已超過一千餘集的霹靂布袋戲系列劇集，究竟是透過怎樣的生產模式達成如此漫長的發展？在這段不算短的時間當中，霹靂布袋戲是透過哪些手法扣連消費市場？而如此大量的文本積累又產出及成就出哪些次文化現象？這些長久伴隨庶民生活而逾 20 載之霹靂布袋戲文化現象，又為自己開創出怎樣的蛻變轉化？這個部分的研究，研究者將以霹靂布袋戲業餘專家(lay experts)的身份透過訪談(interview)作為取徑，經由促動參與研究的對象，針對以預先蒐集的預建式訪談素材，表達其自我思考、話語、反應的情愫；一方面分享共同論述與愉悅(pleasure)生產，另一方面則以研究者的經常性聚會清談<sup>5</sup>，聚砂成塔地逐步開展庶民文化生產的功效，希望從日常生活的身體力行當中，實踐庶民生活的智慧。因此，這個部分的研究是以社會作為主要軸向，希望能以此回應歷史進程的研究發現，從庶民文化與社會實踐之觀點，探討文本生產性與消費涉入之相關性。

## 二、文獻回顧與論述基礎

### (一) 霹靂布袋戲

布袋戲傳入台灣約十九世紀中期，大致是從泉州、漳州、潮州等地移民傳入。在 1945 年台灣光復後布袋戲團正處於全盛時期，其中以黃海岱所創立之「五洲園掌中劇團」為最盛名。經政治與媒體的洗滌改革，黃俊雄於 1969 年將布袋戲展演空間轉移至電視螢光幕上，並演出雲州大儒俠「史艷文」，創下 90% 的超高收視率。緊接著在 1985 年開拍霹靂城，此為霹靂系列之創始作品；1992 年黃強華、黃文擇兩兄弟共同創立「大霹靂節目錄製有限公司」，開始製作並發行霹靂系列布袋戲劇輯，至 2007 年霹靂皇龍紀計已播出一千餘集，至今產業已衍生發展出龐大的經濟型態及研發各種霹靂肖像之商品。

### (二) 歷史軸向：戲劇文化與表演藝術

#### 1. 落地生根的傳統布袋戲曲

台灣多數劇種都源自中國，隨漢人來台之後，迅速在台灣生根，到了清末葉，中國傳統戲曲在台灣獨立生存已有一段頗長的時間，唱腔及口白多少融入一些台灣地方風情，戲曲功能由早期的酬神與罰則，逐漸加入欣賞與休閒的作用（林經甫、劉還月，1990）。在中國的傳統戲曲中，戲劇是運用「行當」（即人物角色的類型）來派生出其動作與形象，並以此反應生活、表現思想的一種

<sup>5</sup> 以焦點團體法(focus group interview)經由研究者與霹靂布袋戲同好之間的聚會，針對研究議題觀察到大量的語言互動和對話。



表演藝術，而這樣的藝術包括了：可舞性、裝飾性、程式性三種特點（張毓吟，1995）。這些傳統戲曲的屬性與風格，至今仍是霹靂布袋戲所奉為圭臬的風格要素，因此，諸如：脫胎自列朝列代之演義及武俠小說的劇本、生/旦/淨/丑/雜等之角色的基本分化、前後場之偶戲配樂的分工、出場詩云(音樂)與武打過招之文/武場出場形式、正/邪與善/惡對立之基本劇情公式、丑角擔任串場辯士的生活現實化演出形式...等等。這類密切相關於霹靂學論述生產的重點，例如：台灣布袋戲起源、戲曲形式、劇本寫作、角色分類...等等的題材，若就相關台灣碩博士論文的寫作時段來分，其論述時期範圍較偏屬於早期（從 1990 年代到 2000 年代初期），其寫作的群落亦大多集中在人文藝術、文資...等方面的研究領域。這些論述的主要貢獻是為傳統台灣布袋戲的歷史分期進行斷代，並提供可以區別傳統、現代布袋戲間之明顯差異的風格要素種類。

## 2.單口評話與五音口白之說唱藝術

布袋戲在台灣的發展除了上述的戲曲形式特徵以外，它的五音口白唱腔亦曾盤據本地廣播節目多年，同樣都是一種說唱藝術，來自福建地方傳統戲曲的「福州單口評話」與「台灣流派」<sup>6</sup>布袋戲，兩者皆著重在口白技巧的發揮表現，同時也都在台灣廣播節目中，擁有廣大的閱聽大眾支持，因為它們彼此之間的特性長短異同，因而也會形成刺激成長的良性互動；布袋戲多由後場音樂與劇本讀白所帶動，節奏工整而穩定，單口評話則讓主述者自由發揮，節奏活躍而隨性，霹靂家族的劇碼改編便廣納單口評話的自由變化，藉以迎合觀眾的口味而又不失原劇精神。霹靂布袋戲「八音才子」黃文擇，擅長以聲音詮釋各類角色的五音絕技，與當代專門講述傳奇人物廖添丁，並且在台灣各地都擁有廣大聽眾的吳樂天<sup>7</sup>，一人分飾婦孺、老幼、男女、善惡、強弱、動物...等多元角色扮演的說書技巧，足以和霹靂布袋戲五音絕技分庭抗禮互別苗頭，這兩種同時盛行在台灣的口語表演藝術形式，難免會交互觀摩而產生化學作用。雖然，有關此類議題的相關學術研究，目前尚未大量地研究，但若就探討庶民文化之間交互指涉的流行潮流，勢必成為將來論述「霹靂學」的主流之一。

然而想學好霹靂布袋戲的五音口白豈是這般容易，首先必須要對布袋戲有精徹的了解，這一點黃文擇算是佔了優勢。但國語和台語不論在文法、腔調上都有很大的差別，要把口白說得輪轉流暢不出差錯，這讓原本講慣國語的黃文擇花了三年才克服，而且把北、中、南不同的腔調融合出一中性聲腔。1983 年正式進軍電視螢光幕之前，黃文擇都在外台走埠演出，因為野台的即席表演，是訓練口才與臨場機智最寶貴的磨練。跑外台時他從不論價，甚至不敢說自己是黃俊雄的小孩，就怕砸了老爸的招牌。就這樣磨了三、四年，從當初的結巴生澀，終於成為獨當一面的主演。在霹靂布袋戲將劇本與口白作業分工以後，黃文擇便有更多時間專心琢磨配音的技巧。長年培養出的兄弟默契，讓黃強華

<sup>6</sup> 自二十世紀初在台形成北管布袋戲後(布袋戲流傳台灣後，二十世紀初在台形成以北管戲曲音樂為主流之布袋戲)，以著重武戲和口白為主要的發展方向，百年來迭經變化（江武昌，1995）。

<sup>7</sup> 根據楊秀卿對於江湖賣藥團的分類，吳樂天講古的說書形式為講古勸善的「善公場」類型（劉秀庭，1999）；亦被歸入「福州單口評話」的類型，吳樂天一貫自編自導，致力表現現代生活，循音吟句別具一格（藍天、陳冉，2003）。



很了解怎麼寫他才會錄得順，而戲劇的複雜性增加，也讓他有了更大的發揮空間。不論是劇本與口白的突破傳統，或拍攝和後製技巧的花樣翻新，黃文擇都抱持非常肯定的態度，他認為利用新元素吸引觀眾是最重要的：「沒有觀眾就沒有舞台」。等他們產生興趣後，才會有更深入認識的動力（蔡文婷，1998:144-153）。

近來，全球化的語言多樣性又形成另一番全新的挑戰，加上霹靂布袋戲進軍國際與打入美國卡通網(cartoon network)的壯舉，皆因語言的限制而產生某種障礙，儘管，黃文擇刻意在某些片段當中（如：「闍城血印」）加入英文口白，或有新生代「霹靂人」常駐國外而精熟英語與美式流行音樂，但如何讓五音文化的技術質感，跨領域地深入他鄉確實是另一種層面的問題。

### 3.傳統正邪對立之戲劇張力

人類社會當中原生的二元對立，諸如：正義 vs. 邪惡、道統 vs. 神魔...等，彼此之間的隱顯消長，構成所有動人的史詩與神話。自從諸子百家爭鳴之後的中國歷史，慣常以三教九流作為評斷社會尊卑、正偏、高下...等的唯一標準，長久以來始終都是造成被歸屬在下流、偏邪者，意圖要與高貴、正道者一較長短或只求發發牢騷的傳統社會張力，霹靂布袋戲的劇情張力清楚地架構僭越於這種民族情節與道德禁忌之上，因而誘導觀眾不斷地身陷劇情之中。

一般而言，有關霹靂布袋戲對於主要角色或劇情主線的安排或生產上，明顯都以偏重或維護儒、道、釋的正道作為主軸，從早期的三教傳人：劍君十二恨/儒、亂世狂刀/道、葉小釵/釋，一直到三教頂峰之三先天：疏樓龍宿/儒、劍子仙跡/道、佛劍分說/釋等等，幾乎都以三教的俠道主幹作為「苦境」(中原武林)不可被殲滅的原理；因而不斷地與之針鋒相對的集境、滅境、道境、魔頭、世家、魔域、東瀛、魔劍道、妖刀界、欲界、幽冥界、天獄、天外南海、玄空島、嗜血族、北嶠皇朝、異度魔界...等外圍團體（黑道組織），發生此起彼落源源不絕地鬥爭對抗，因而串連成一系列鋪陳霹靂布袋戲劇情的主脈。這些外圍團體伺機而動地居處武林幽暗角落，一旦時機成熟便伺機壯大擾動，並聯手推擁一方之霸而企圖染指苦境，這些霸主的嗜血黷武形象，與墨家「鉅子」之某些行徑頗為類似，其道亦有道之「義不避死」的崇義精神。將裁示正義的權力，託付「天」與「鬼神」手中，傳統正邪對立之戲劇張力與行徑頗多接近黑道領袖的任俠之風，但其黨同伐異且排除異己之偏狹作風，卻與俠客主張恩仇必報並懲惡揚善之風範，產生截然不同的落差分野（岡本光生，2001）。此亦為本研究為霹靂學立論的主要角度之一，目前相關論述仍多著眼於正面的英雄主角，對於幽暗邪惡的黑道鉅子仍著墨不多。

### （三）社會軸向：庶民文化與社會實踐觀點

#### 1.異質的多元文化活力

戲劇實質上是人類生活的映像，在戲劇中任何身體或內心活動的幻象都統稱為「動作」，而由動作組成的總體結構就是以戲劇動作的形式展示出來的虛幻歷史（Langer, 1991）。台灣「文化研究」的雜種性不僅表現在立場、位置，主題、主體，更是在世代、空間與操作方式上，拒絕被任何僵硬的軀域所捕捉，



它的混雜、多元、異質性也正文化研究能夠保持不斷變動的活力所在(陳光興, 2000:174-179)。

布袋戲在台灣歷經了掙扎、失意,也享盡了光榮與驕傲;這一項傳統藝術創造絕無僅有的時代意義,至今仍吸引著新一代的年輕人觀賞,也算是中國傳統劇種的奇蹟吧(霹靂會刊,1996)。對於台灣布袋戲的文化研究,及其戲劇動作形式所拓延之虛幻歷史,一方面喚起台灣對於中國傳統的歷史記憶,另一方面則透過強勢的媒體傳播,建構耳熟能詳的集體記憶。此中最為經典者莫過於電視布袋戲的崛起。1970至1973年,黃俊雄以洲派口白加上電視攝影音效推出「雲州大儒俠」,創下90%以上的收視率,觀眾記憶猶新的史艷文伴隨著「出埃及記」音樂出場,傳唱不已的「苦海女神龍」,至今仍不斷地重播又再重播。當時在三台抄襲、缺乏新意與輿論認為劇情荒誕下,以「妨害農工正常作息,動搖國本」的「罪名」停播(蔡文婷,1998),從此炙手可熱的電視布袋戲,開始轉進電影院中形成所謂的內台戲,一直到1982年的電視布袋戲得以重新復播以後,才又回復昔日風光。

目前國內這類相關論述的內容主題,大多都還只是停留在歌頌虎尾黃氏一族傲笑江湖的豐功偉績而已,然就其當年所建構之大眾口耳相傳的庶民文化生產力,乃至於當代分眾電視頻道的強力播送而衍生之多元受眾(audience)的異質次文化,或因分眾市場而生的小眾社會人心教化,都仍須深入研究的探討者投入。在這些尚待填充的霹靂學蠻荒源起當中,暗藏許多徹底觀測霹靂布袋戲之前世今生乃至於後繼之波瀾壯闊發展的題材;霹靂布袋戲作為庶民文本的生產性與台灣文化研究「拒絕被任何僵硬的軀域所捕捉」之雜種性,具有極高度依存的相同活力。

## 2. 庶民文化的接合產出

庶民文本理應是生產性的,它將文本的建構性置於明顯的前景,邀引讀者來參與意義的建構(Fiske, 1989);電視具有「雙重接合」的質性,因為電視本身的訊息為人消費,但這些訊息又催生人的消費動力(Morley, 1995)。霹靂布袋戲之所以能夠保持像兩百年前的布袋戲那樣地受人歡迎,在於它能迎合社會大眾的口味而保有其戲迷,尤其是在電視播出不僅提供布袋戲新的表演舞台,而且還讓這種戲劇藝術呈現在更多觀眾面前,然而這種觀眾群的要求需要很多的改革。所以,製作人也開始運用動畫和煙火爆破等聲光特效,還利用更多精心製作的佈景、道具與戲偶創造出逼真趣的背景。但其中最大的變化還是在於劇情口白的部分,製作人不再依賴傳統的故事題材,轉而寫作可以吸引新一代年輕觀眾的腳本,基於這些不斷推陳出新的改革,看來布袋戲仍會繼續風行至下一個世紀。

這些都是霹靂布袋戲作為庶民文本產品的雙重接合特性,若就其所精擅的武打調度場面來看,不僅能廣為勞動階級所認同接受,而且更能藉由文本的投射,雷同地將勞動工作所賦予男性的陽剛氣質,具體地映像到習慣訴諸感官聯想的工廠文化當中;因此,在完成男人真命苦的大段武打苦差事後,流利地耍弄各種口語戲謔,顛覆工作中的肢體勞動為輕鬆簡單的玩笑,強調操作能力的實踐,更重於知識資格的理論,充分展現為具有抗爭性的反抗威權,透過社群



進行控制、戲謔和語言、不相信理論等等，表達唯有透過男子氣概始能實行的抗爭性文化措施（Willis，1979:5-23）。

過去黃俊雄爲了上電視，曾經混合台灣的南腔北調，組合出沒有地域溝通障礙的黃俊雄式台語，現在黃文擇則是試圖更進一步地打破年輕一代對於台語的障礙。傳統的布袋戲口白講的是半國語半台語的京白，一定的角色有一定的模式，然而黃文擇在口白上則是配合角色有文有白，善具謀略的大俠出口成章、引句成詩；至於秦假仙等插科打諢的小角色，青少年的流行語彙、當前最紅的話題無所不可。對於有意接觸另外一個層面的觀眾，霹靂的造勢活動大多是選擇人潮最多的百貨公司，或是文化指標性的誠品書局、皇冠藝術節…等，藉此慢慢改變菁英份子對電視布袋戲的看法。而藉著與國際流行雜誌合辦的布袋戲與政治人物配對的票選活動，與《中國時報》合辦的徵文比賽，都在媒體上造成一時的喧騰（蔡文婷，1998）。

## 參、綜合討論

### （一）歷史軸向：霹靂布袋戲是歷久彌新之傳統布袋戲的推手

#### 1. 從「南管時期」到「台灣北管布袋戲」

台灣的布袋戲大致是道光（1821 至 1850 年），咸豐（1851 至 1861 年）年間，從泉州、漳州、潮州等三個地方直接傳入。台灣的布袋戲大致可以分爲五個時期的演變：南管時期、北管時期、日治時期、光復後及金光戲<sup>8</sup>時期。南管布袋戲可以說是台灣布袋戲的始祖，它最早由泉州傳入台灣，影響一段時間以後，北管布袋戲也開始在台灣成形。北管可分爲兩派：一隸屬亂彈系統，一隸屬平劇系統，唯其道白，均用本省土音，平劇系統之北管布袋戲，盛行於本省北部；亂彈系統之北管布袋戲，則盛行於本省中南部，而至台中到高雄一帶。布袋戲在台灣南部是以雲林縣爲中心，早在民國前便分爲三派：由泉州人所授著，稱爲「白字」；由漳州人所授著，稱爲「亂彈」；由潮州人所授著，稱爲「潮調」。亂彈盛行於斗六、西螺、斗南、虎尾、古坑、二崙等地；白字盛行於台西、麥寮、褒忠、東勢、四湖等地；潮調則盛行於水林、口湖地方（陳木杉、湯永成、廖俊龍，2002）。

#### 2. 「錦春園」二手師與「五洲園」始祖

黃海岱，生於 1900 年。其父黃馬起初沒有想要其繼承衣鉢表演布袋戲，但最終由於環境壓迫走向戲劇表演之路。11 歲至 14 歲，進入二崙庄詹厝崙仔的漢學堂研習漢文、漢字，使黃海岱奠下了漢文程度與文史根基，他尤其喜歡閱讀中國列朝演義章回小說，像《隋唐演義》、《東周列國志》…等，這對於日後他所扮演的布袋戲有著很大的影響，使黃海岱對歷代聖王昏君、才子佳人、綠林英雄豪傑的故事情節，如數家珍。15 歲那一年，黃海岱正式在父親黃馬的錦梨園（錦春園）當起二手學徒，學習如何操控演出布袋戲的技巧，18 歲時便以一齣北管名戲《秦叔寶取五關》作爲首演，開始三年的頭手演出，但他深覺

<sup>8</sup> 「金光戲」亦稱之爲「金剛戲」。



若無深厚的北管音樂素養，絕無法在戲曲表現上更上層樓；因此，24 歲正式拜西螺市仔頭「錦成齋」曲館王滿源為師，研習北管河洛戲曲，學習：掌頭手鼓、老生、小生、小旦等後場戲路，這些訓練加強了五音分音：大花、小花、小生、小旦、公末，加上鼻、唇、齒、舌、喉、丹田的音氣控制，使其技藝能在短時間內增進許多。27 歲父親黃馬與世長辭，錦梨園更名為「五洲園」，寓意「名揚五州」可見其雄心壯志（紀國章，1998）。

### 3. 日本皇民化逆流的走私戲碼

1937 年七七事變後，日本總督府開始有計畫的全面推展皇民化運動藉以消滅台灣漢文化，各地紛紛成立皇民奉公會，監視傳統漢文化的流傳，迫使黃海岱賦閒在家為附近糖廠做些雜工與栽種蔬菜來維生。隔年，皇民奉公會本部娛樂委員及一位高雄警務課長，向總督府建議不要全面禁止台灣人逢年過節的酬神演戲，避免引發全面反感，反倒利用這些演師演出日本戲給百姓看，更可加強皇民化推行。於是日本官廳公告，演戲要採許可登記，不可私演，劇本要採公會審查通過的改良劇本，口白可以使用台語，但必需摻雜一些日本話的日常用語；偶戲戲服要用日本和服裝扮，且禁止使用中國鑼鼓管弦來配樂，一律採用西洋音樂或日本流行曲調，將台灣傳統布袋戲弄得不倫不類。儘管如此，當年包括黃海岱在內的大多數布袋戲藝人，在無以為生的困境中迫於無奈，也不得不參加登記演出，為中日戰爭中的台灣布袋戲，留下一線生命。黃海岱回憶道：「雖然我們手上擁有許可演出的劇本，但是為了滿足觀眾的要求，總是在演出後半段，也就是當日本督察被請去飲酒作樂的時候，偷偷的調換戲碼，加演一段本地戲。所以，只要鑼鼓漢樂一轉，台下的觀眾就知道待會兒就會有好戲上場囉！而這種加演，往往在觀眾欲罷不能的情況下，得一直要演到半夜才會息鼓。但有時，如果戲院門口報信者失誤，那就會讓我們吃上演走私戲的官司，甚至還會被毒打一番，並且被吊牌，禁止演出。而我們就有二次失誤，被日本督察抓到，結果是很糟糕的」（紀國章，1998）。

### 4. 光復後五洲園的嶄露頭角

1945 年二次大戰結束，沈寂多年的台灣地方戲劇終於得到復甦的機會，再度呈現台灣戲劇界的繁榮景象。那時五洲園一日平均兩台戲，最高則有一日五台戲的記錄，而為了應付各地熱烈的需求，黃海岱不得不廣收徒弟，以備不時需要。此時，長子黃俊卿已可勝任二手師傅，並邁向頭手演師之路，次子黃俊雄也在嚴格的培訓下，逐漸嶄露頭角。他們分以五洲二團、三團的名義出外打天下，其他入門弟子也以「五洲」名號四出發展，使得黃海岱所創的「五洲」名號響遍全台，三、四、五代徒子徒孫已超過數百人，使得五洲園一派有著全島第一布袋戲門派的氣勢。1950 年代以後，黃海岱已逐漸被黃俊卿(五洲園第二)、黃俊雄(真五洲)、入室弟子鄭一雄(實五洲)取代，他們皆以純正的掌中技藝，輔以動人分明的五音口白，在內台戲台上將劍俠戲逐步改為「金光布袋戲」，其中黃俊雄、鄭一雄兩人，對布袋戲的發展最具影響力，堪稱為五洲園布袋戲界的開疆先鋒大將（紀國章，1998）。他們轉戰台灣各地的口碑與好評，確立雲林五洲園獨步全台的首居一指地位。從此，台灣布袋戲戲史與雲林縣布袋戲戲史成爲一體。



### 5. 從內台戲到電視布袋戲

台灣布袋戲戲史（或雲林縣布袋戲戲史）大致可分成以下兩個不同時期：（1）劍俠戲時期；（2）金光戲時期。劍俠戲時期兩個最具代表性的人物「五洲園」黃海岱及「新興閣」鍾任祥。黃海岱可說是現存台灣布袋戲界（甚至可說是台灣傳統戲曲）中最有文學根基，最有音樂修養的一位布袋戲藝人，他創建的五洲園布袋戲團，以詩詞問答、談經說史、連對、字猜以及純正福佬(河洛)語說白，將傳統戲曲音樂作改編等等特色而聞名，所傳授的徒弟可說是全省之冠。布袋戲由「劍俠戲」轉變成「金光戲」，「五洲園」的第二代黃俊雄及「新興閣」的鍾任壁，可說是二大功臣。1969(1970)年，黃俊雄將改良的布袋戲「金光戲」帶入電視，藉著聲光科技與剪接技術，使電視布袋戲掀起有史以來的收視高潮，造成風靡。黃俊雄認為布袋戲老唱北管、歌仔戲、演傳統戲曲，觀眾也會有看膩的時候，雖然傳統的表演形式有其吸引人的地方，可是時代在進步著，人的生活觀念是會改變，地方戲劇的生命力就在社會大眾，社會大眾的文化是俗民文化，是愛好新奇、鮮異事物的，戲班為求長期生存，必定順應時代的新趨勢才行，光談藝術價值，生活該如何？除此之外，他為了解決在大戲院公演，後排的觀眾看不清木偶這個問題，他創造了大型木偶，將原來的傳統八吋布偶、金光戲時期的一尺半的木偶、增加到電視布袋戲的三尺三吋（陳木杉、湯永成、廖俊龍，2002）。

### 6. 不朽的武林中流砥柱

黃海岱、黃俊雄、黃文擇三代世居雲林虎尾。黃俊雄的電視布袋戲，延續自父親黃海岱的傳統布袋戲精髓，黃俊雄改編自黃海岱「史炎雲」<sup>9</sup>原著戲碼的「雲洲大儒俠—史豔文」劇集轟動武林、驚動萬教，造成一股電視收視風潮與布袋戲文化的高峰；第三代黃文擇、黃強華兩兄弟克紹箕裘，繼續地再從「史豔雲」的電視布袋戲基礎上，創生出1980年代初期的武林主幹「六合」，延續了史豔雲的不朽生命，1985年霹靂布袋戲劇集又再創了「素還真」的武林主幹，其「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」之天人合一的完美角色塑造，又持續在電視螢幕當中縱橫了20載。2000年霹靂布袋戲電影《聖石傳說》的誕生，不僅更加明確地宣告了霹靂布袋戲決心擁抱商品消費的文化產(工)業基調，同時更由此確立其邁向國際發展的雄心壯志。歷久彌新之雲林虎尾黃氏一族的布袋戲風格轉變，不僅見證了近代台灣布袋戲發展史的梗概風貌，更透過電視布袋戲之大眾傳播媒體的形式，霹靂布袋戲不斷地跨足染指：電影、音樂、網路、電玩、精品連鎖店、文物出版品、影視出租店、霹靂布袋戲衛視頻道...等無限寬廣的版圖。於是歷經：北管布袋戲、錦春園、五洲園、皇民化走私戲、劍俠戲、內台戲、金光戲、電視布袋戲、霹靂布袋戲等九段航程的「霹靂學」發展史於焉浮現，其間較為清楚的代表人物如：黃海岱(傳統技藝奠基者)、黃俊雄(承先啓後拓荒者)、黃文擇(多元發展整合者)，對應其所創生之史炎雲、史豔雲、素還真等三不朽的中原武林棟梁支柱，

<sup>9</sup> 根據研究者有緣親眼目睹之黃海岱老先生的手抄劇本原著，黃俊雄所創造之「史豔雲」的本名應來自於「史炎雲」一角，兩者的台語發音相當近似。



與黃家世代共同構築出台灣布袋戲近代史的主要風貌。這九段由霹靂布袋戲所開創的布袋戲發展歷程，與真實的台灣傳統布袋戲發展過程大致吻合，但若仔細推敲他們兩者之間的微妙互動狀況，卻不難發現霹靂布袋戲所扮演的「創新傳統」角色（詳見表 1）。

表 1 霹靂布袋戲發展沿革與傳統布袋戲對照一覽

年代	霹靂布袋戲的九段航程		台灣布袋戲發展史
	代表人	霹靂布袋戲	
19 世紀末 (1821~1861)	唐山師父黃馬	古典籠底戲(1821~1861 由泉、漳、潮州一帶傳入)	
		南管布袋戲	
		1.北管布袋戲	
1900	黃海岱	2. 錦春園(1915 曲館學藝、1918 頭手、1924 錦	
1927		3.五洲園(1927 黃馬去世)	
1931-45		4.皇民化走私戲(1937 皇民化布袋戲)	
1949 起	黃俊卿、黃俊雄、	5.劍俠戲	外江戲(京戲鑼鼓曲牌)
		6.內台戲	反共抗俄布袋戲
1950-62	黃俊雄、鍾任壁、	7.金光戲(少林拳頭戲)	
		歌仔調布袋戲	
1962-82	黃俊雄	8.電視布袋戲(1969 電視史豔文、兒童木偶/布袋戲)	
1985 起	黃文澤、黃強華	9. 霹靂布袋戲(1980 六合、1985 素還真) 布袋戲電影 進軍美國卡通	現存「電視布袋戲」舉隅 (如：以古典小說為主之「沈明正布袋戲」、以創意搞笑為題材的「阿忠布袋戲」...等)
21 世紀			

資料來源：「掌中乾坤-布袋戲」數位博物館

本研究整理

從表 1 近百餘年來的歷史分期及風格發展的交互演替看出，霹靂布袋戲與台灣布袋戲曲發展是呈現分合糾葛的情況，並且每種新風格的確立，霹靂布袋戲家族也都幾乎是無役不與。因此，它為傳統布袋戲所奠定的開創性局面，正猶如指引傳統轉進之動力的「照世明燈」。即便霹靂布袋戲已然是當今電視布袋戲的盟主，但在電視布袋戲的傳統分工當中仍有，接收霹靂布袋戲操偶師與雕偶師之技藝者（以大型電視木偶為主），例如：以經典小說作為說書腳本的「沈明正布袋戲」（並有自己的影音出版品）；以及擅長搞怪而風格多變的「阿忠布袋戲」（以八吋及自創布偶為主），它的素材廣泛而葷素不忌，但其幽默的小品形式，則適合在「社區的布袋戲」、「校園布袋戲」等活動當中進行布袋戲文化的長期紮根推廣工作。



## (二) 社會軸向：霹靂布袋戲風格要素與庶民文化的生產性

根據霹靂布袋戲風格的三項要素：五音薪傳的以聲御影（基本功夫）、天馬行空的時空觀念（文化脈絡）、豐富多變的角色特性（求新求變）；第一項的「五音傳統絕技」為虎尾黃家的祖傳秘方，此一紮實的基本功夫，大概是霹靂布袋戲之所以能立於不敗之地的基礎關鍵；第二項「天馬行空的時空」與第三項「豐富的角色特性」，其實多少都曾受惠於傳統布袋戲偶的形式轉化，或者由五音角色扮演之口語文化的重塑滋潤；但光只有這些要素本身仍不足以生產出受到官方與主流傳媒正面肯定的金鐘獎<sup>10</sup>，更無法說明霹靂布袋戲是如何去運用各種挑動年輕族群之流行味蓄的鮮活創造力，藉以持續帶動霹靂布袋戲劇集暨周邊商品的推陳出新，並且還歷久不衰地穩定發展成長。

因此，以下將經由透過文本生產性與消費涉入之相關性，分別闡述其所暗藏的消費版圖拓張模式：

### 1. 消費文化與戲迷能量

根據「霹靂網」討論區，某位霹靂布袋戲迷所提出的「人氣論」及其所提供之運算公式：「公式一：人物生存=紅利×人氣+不影響後面劇情主角；公式二：劇情發展=討論人氣×希望結果+編劇當時精神狀態，以上二公式都以人氣為主要算法，所以要得到心中想要的劇情就必須扭轉編劇所得到的資訊」（「霹靂網」討論區，2005）。基本上，「公式一」所關照的「人物角色生存」必須考量：人氣指數、劇情合理性兩大變數，但前提是不能影響要角存續發展；而「公式二」所探討的編劇心態則普遍存在於各種通俗戲劇的推演當中，霹靂布袋戲戲迷對戲劇具有起死回生的關鍵影響，例如：擁有與男主角齊名之武功人品的葉小釵，因受限於性格左右而擺脫不了命運捉弄，所以，也曾經在戲中不幸「喪生」，結果竟引起女偶迷的激烈抗議，天天一封血書要求編劇讓葉小釵重新復活，直到第三天黃文擇終於看不下去，循線找到這位奇女子，因此，才知道她年紀輕且無精神寄託，唯有把希望寄託在葉小釵身上（朱苾舫，1997）。當然，經此「奇女子」的血諫以後，葉小釵至今都能好端端的坐穩所有霹靂布袋戲排行榜的亞軍席次（僅次於素還真），由此不難發現霹靂布袋戲戲迷的震撼力（e-Pili霹靂網，2006b）。

以構成霹靂布袋戲風格的三大元素來看，「角色的豐富多變」固然是最關鍵核心，但是從善如流的草根民主（或民粹主義），且不惜祭出起死回生之硬掰瞎掰的編劇，藉以回應廣大戲迷愛戴之即時行動，更是霹靂布袋戲之所以會紅的主因。在大部分的霹靂布袋戲劇集推演模式當中，它的公式幾乎都是先以一個大魔頭/鉅子的禍害降臨，破解其他黨羽封印而糾結成另外一股頑強的邪惡勢力，進而引發一場武林的新浩劫，於是那些超凡入聖的完美霹靂布袋戲英雄們，便為了力挽狂瀾解救天下蒼生，而紛紛拋頭顱灑熱血；但是為了要完整順暢的交代如此曲折離奇的戲劇發展過程，丑角的串場橋段便成為不可或缺的潤滑劑，這些角色類型對於視聽大眾各自產生不同的影響（詳見圖 1），因而也能夠

<sup>10</sup> 霹靂台灣台「霹靂九皇座」節目，勇奪 2005 年度電視金鐘獎「傳統戲劇節目獎」、「戲劇節目連續劇導演（播）獎」兩項獎項。



由此不斷的創造更為廣大的影迷消費市場，造就霹靂布袋戲的歷久不衰。

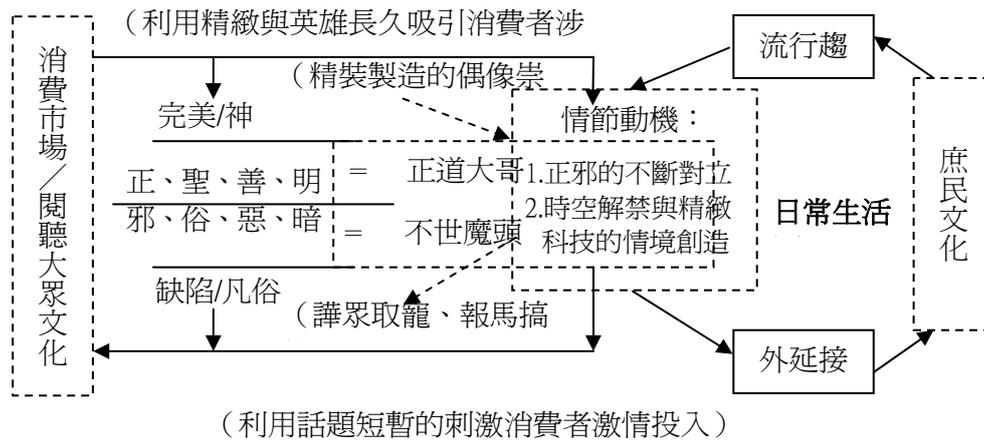


圖 1 霹靂布袋戲的角色功能與庶民文化創造

本研究整理繪製

## 2. 霹靂布袋戲已成本土流行文化的代名詞

霹靂熱從錄影帶（及後來的 VCD、DVD），一路燒過有線電視、網際網路及中華職棒，並成立專屬的衛星電視台，擁有廣大收視群，擄獲包括崇尚流行事物之青少年與 X 世代在內之男女老少各階層觀眾的心；報章雜誌、新聞台、藝文界等爭相報導與討論，亦曾登上國家劇院的舞台表演，還拍攝布袋戲電影進軍大螢幕，其市場遠及大陸與國外；而相關的各式附屬產品，如：霹靂會刊、筆記本(書)、專賣店、霹靂戲偶、霹靂撲克牌、霹靂電玩軟體等一應俱全。以大專學生為主力的霹靂迷不僅設立網站整天談論霹靂，還呼朋引伴為心目中的霹靂英雄成立專屬後援會，花個幾萬塊買心愛偶像，或者乾脆來個 COSPLAY(人扮戲偶)者亦大有人在（圖 2），戲中人物甚至可與當前政治人物相互映襯，形成風潮。在外國文化大肆入侵，市面上充斥著外來之影音產品及流行事物的現在，霹靂布袋戲幾乎為唯一能與之抗衡的本土流行文化。



圖 2 霹靂英雄成立專屬後援會的 COSPLAY(人扮戲偶)

資料來源：20090222 布袋戲展網站



### 3. 家族內部競爭與外來流行基因

暗藏在霹靂布袋戲文化產業所開啓的幾段航程當中，雖然看似一帆風順的一脈相承，但事實上卻充滿了艱辛；黃海岱先生以 24 歲的年紀，還願移駕西螺拜師學習北管；首創台灣電視布袋戲的黃俊雄，雖然早已年近古稀，但仍然站在第一線帶頭突破；黃文擇、黃強華兩兄弟，雖已達成某種事業成就，卻仍能維持每週持續有新戲出爐的創作力；此外，黃氏家族成員之間還各有自己的一片天空，個別都有自己獨步江湖的一招半式（陳木杉，2000）。在霹靂布袋戲頻道的《天地風雲》便是黃俊雄、黃立綱父子聯手將馬榮成的《風雲》<sup>11</sup>漫畫改編為布袋戲的劇碼，這種改編自港式武俠漫畫的作法，似乎比黃文澤與黃強華兄弟改編黃玉郎的《天子傳奇》<sup>12</sup>漫畫，表現的更加卓越（e-Pili 霹靂網，2006b）。

所以，在雲林虎尾黃氏家族內部，彼此交互競爭而相互提攜的良性競爭態勢，讓他們能夠維持一定的藝術水平與競爭實力，探索布袋戲的無盡潛力。除卻霹靂布袋戲家族內部良性競爭的助力以外，20 年來霹靂布袋戲也從的台灣流行文化浪潮當中，濤盡不知多少霹靂布袋戲英雄（當然也不乏被反過來借出使用者），經由本研究整理計算 20 年來被霹靂布袋戲所編入與產出的流行文化（文本）至少包括（詳見表 2）：東瀛「雙龍背」vs.《灌籃高手》櫻木花道（時裝小生角色）、魔界「陰無獨·陽有偶」vs.《白髮魔女傳》「魔教教主」、妖刀界奸妖族「妖后」vs.《天堂》「女妖精」（刀馬旦角色）、鬼王「覆天殤」vs.《鬼童》零十郎（雜角色）、冰城封印異能者「變異天邪」vs.《X 戰警》「魔形女」+《仙劍奇俠傳》「趙雲兒」的女媧造型（雜角色）、俠刀「蜀道行」vs.《霸刀》「霸刀無敵」（古裝武生角色）、血堡教父「查理王」vs.《夜訪吸血鬼》Tom Cruise +《亂馬 1/2》「八寶齋」+飲料名稱（洋裝老生角色）、驅魔人「四分之三」vs.《駭客任務》Keanu Reeves +《刀峰戰士》Wesley Snipes（時裝武生角色）等八個不同角色類型的明顯文本借用（霹靂網，2006a）；若由整齣戲碼結構的型態來加以追蹤的話，也不難發現其源由蹤跡，例如（詳見表 3）：《霹靂爭王記》vs.《天龍八部》、《霹靂圖騰》+《龍圖霸業》vs.《風雲》、《萬里征途》+《霹靂九皇座》vs.《星際大戰》系列、《霹靂九皇座》vs.全球 SARS 疫情風暴、《閻城血印》vs.《夜訪吸血鬼》+《刀峰戰士》等（霹靂網，2006a）。這些 Pili 文本的多重轉借絕非食古不化的大段拼貼或全盤複製，它以中土文化的優美文辭重新再塑造這些素材的生命，使其能充分的中心化而後再現出本土韻味，舉例而言：在《萬里征途》當中，住在玄空島搭乘「幽鱸」攻打中原苦境的「月口葉人」，其實就等於是：來自外太空，躲在月亮背面利用「幽浮」刺探侵襲地球的「外星人」。最近在電視上所播送的《刀戟戩魔錄》更以多元的角色題材，企圖一網打盡《歌劇魅影》、《香港蠱惑仔》、《百獸王卡通》的收視觀眾群（詳見圖 3）（江武昌，2005）。

<sup>11</sup>馬榮成「天下畫集」武俠漫畫系列作品之《風雲》。

<sup>12</sup>黃玉郎（1994）。天子傳奇。台北：東立。



表 2 霹靂布袋戲明顯文本借用的八個不同角色類型對照表

霹靂布袋戲所編入與產出的角色	借用角色出處與角色
東瀛「雙龍背」	《灌籃高手》櫻木花道(時裝小生角色)
魔界「陰無獨·陽有偶」	《白髮魔女傳》「魔教教主」
妖刀界奸妖族「妖后」	《天堂》「女妖精」(刀馬旦角色)
鬼王「覆天殤」	《鬼童》零十郎(雜角色)
冰城封印異能者「變異天邪」	《X 戰警》「魔形女」+《仙劍奇俠傳》「趙雲兒」的女媧造型(雜角色)
俠刀「蜀道行」	《霸刀》「霸刀無敵」(古裝武生角色)
血堡教父「查理王」	《夜訪吸血鬼》Tom Cruise +《亂馬 1/2》「八寶齋」+飲料名稱(洋裝老生角色)
驅魔人「四分之三」	《駭客任務》Keanu Reeves +《刀峰戰士》Wesley Snipes(時裝武生角色)

資料來源：「霹靂網」(2006a)

本研究整理繪製

表 3 霹靂布袋戲由整齣戲碼結構文本借用對照表

霹靂布袋戲產出之戲碼名稱	借用戲碼或時事議題名稱
《霹靂爭王記》	《天龍八部》
《霹靂圖騰》+《龍圖霸業》	《風雲》
《萬里征途》+《霹靂九皇座》	《星際大戰》系列
《霹靂九皇座》	全球 SARS 疫情風暴
《闍城血印》	《夜訪吸血鬼》+《刀峰戰士》

資料來源：「霹靂網」(2006a)

研究整理繪製



狂龍一聲笑→取材自「港式漫畫古惑仔」→企圖述求於青少年觀眾





萍山練峨嵋→取材自「觀世音」與「歌劇魅影」→企圖述求於女性觀眾



異度魔君閻魔旱魃→取材自日式卡通「百獸王」→企圖訴求於兒童觀眾

資料來源：「霹靂網」討論區（2005）本研究整理繪製  
圖3 刀戟戩魔錄中的主要角色取材與目標觀眾群

#### 4. 文本交互指涉的高消費涉入

霹靂布袋戲的主流風格除備受中國所特有之演義神話與武俠小說的影響以外，其系列產品如：文學、漫畫、劇集、電影、電玩...等等的推陳出新，也不斷地從青少年次文化的消費者刺激，不斷地滋長出集體創作的泉源（e-Pili 霹靂網，2006c）。除了重新包裝布袋戲形象，在流通網路上，霹靂的觸角更往外無限擴充。藉著電視螢光幕、錄影帶與網路三條通路培養觀眾之外，更與電腦軟體公司合作發行電腦遊戲，吸引更多年輕的電腦族，並且結合漫畫週刊連載「霹靂狂刀」，迎合時下青少年的最愛路線。黃強華（1998）表示：「青少年觀眾是延續布袋戲生命的新生代，大學生更是未來的菁英份子，因此年輕的觀眾是我們亟欲吸收的重點」。無論霹靂衛星台北分公司或是虎尾總公司，從負責文宣公關的節目部員工都是新新人類，即使主管級的經理也不到三十歲，與觀眾連接最密切的霹靂會工作人員平均年齡大約只有二十歲，霹靂月刊總編輯也不過是民國 1968 年次的年輕人。對一個由老戲班轉到講流行的電視頻道，這批年輕的企劃宣傳人才很清楚現代新人類的喜好，藉著電視本尊、分身到電腦網路、電腦遊戲、漫畫、武俠小說，一口氣打進了所有新新人類所最感興趣的各種通路，讓霹靂王國越來越可觀（蔡文婷，1998）。目前，針對霹靂布袋戲大力獎抑年輕創作族群，透過集體協力共同創作方式，超越原本的家族企業，逐步邁向全球國際舞台的相關研究，也仍屬一片未開發的處女地，亟待大家的盡情墾荒。

依據黃俊英（1989）所論述之「涉入理論 (Involvement theory)」係依社會判斷理論的對比效應(contrast effect)而言：一個人對某一事件的自我涉入



(ego-involvement)越深，則其接受相反意見之空間(latitude)就越小；以此作為觀察或解釋消費者行為之重要變數。但（後）現代性的反思性卻加深了高度涉入者的批判與質疑，特別就庶民文化消費而言，這樣的動力更有過之而無不及。因此，霹靂布袋戲從青少年次文化或主流媒體的流行風潮中，藉用文本交互指涉而產生的高消費涉入，就像兩面刃或水載舟，隨時都有可能會有意外的高投資報酬或顛覆危機。

#### 5.公、私領域商業化的消費空間

談到公、私領域空間的問題以及布袋戲業者對於公、私領域的操弄，首先要理解的是「公領域」與「私領域」的意義和關係。「私領域」無疑的，就是指私人生活的空間，而「公共領域」(public sphere)，乃是界於政治威權的公共領域(public authority realm)和私人領域(the private realm)中間的一部份，而公共領域與私人空間乃是有界線的，是截然不同的空間，公眾可以在「公共領域」的空間中，藉由對公共事務理性的討論、辯論以及批評國家權威的政策及執行，並在此達到良好的理性溝通行動。然而，跟據柳婷（1999）所述：近年來資本主義的蓬勃發展與興盛，廣告技術對公共領域的入侵導致公共領域的轉變，公共領域已然不再是理性空間，而是由資本主義控制下，訴諸情感、被宰制、非理性的空間，而這可以由「霹靂」系列布袋戲對於公共空間中的入侵現象可見一斑。

在資本主義社會形態下，布袋戲為求在市場中生存與競爭，布袋戲業者特別是「大霹靂」<sup>13</sup>布袋戲集團這方面的努力，不但將布袋戲產製過程細密分工，並以高度工業化的過程進行布袋戲的產製工作，而「大霹靂」布袋戲業者為追求利潤的經營理念與目標，維繫著布袋戲在工業產製過程後，進行多角以及多樣的布袋戲行銷與公關策略，以及與其他產業的策略聯盟，合作共同推銷商品，「霹靂」系列布袋戲不但理性計算，以商業的邏輯運作以求取消費者的認同，並試圖延伸「霹靂」的布袋戲文本，使之成為：電玩遊戲、書籍、漫畫及各種可能性的其他產品，並刺激消費者對布袋戲業者所產製出的文化商品進行消費與購買，同時能達到回收利潤的效果。

近數十年來，台灣政治走向民主，而資本主義逐漸興盛，帶來經濟與社會的轉型，台灣布袋戲由原本具有高度文化價值的意義，轉向為在資本主義市場中求生存的文化商品的形式來展現，並以高度資本累積、高度工業化，加上媒體與各種商業的多元行銷方式，販售原本應屬於具有傳承價值的傳統布袋戲文化。布袋戲演變至今，其製作過程的分工細膩與濃厚的行銷與商業化氣息，更可以由布袋戲與社會互動關聯所產生的特性中被突顯出來。

## 四、結論

布袋戲流傳至台灣以來，布袋戲文化相對於上層階級菁英文化而言，是一

---

<sup>13</sup> 1992年黃強華、黃文擇兩兄弟共同創立「大霹靂節目錄製有限公司」，開始製作並發行霹靂系列布袋戲劇輯，至2007年霹靂皇龍紀計已播出一千餘集



般大眾文化、生活經驗的一部份。當台灣社會尚處於農業社會型態之時，布袋戲在當時所扮演的角色，與傳統社會中宗教信仰、先民對於天地神人關係、經濟上農業為主的時令、文化價值的傳承與維繫既定社會階層的穩定性有非常緊密的關聯性。然而，當台灣面臨外來政權的統治，包括：日本殖民政府與國民黨政府擘遷來台的兩段時期，由於威權統治者企圖對台灣完全的掌控，而導致施政態度及政策上，對包括布袋戲等本土文化進行種種壓抑與限制，並對布袋戲文化的發展造成相當的影響，且使得布袋戲在政治權力的介入下，脫離了原本文化意涵。然而，這種政府的介入所導致布袋戲與傳統社會文化意義的斷裂，卻也是間接促使台灣布袋戲朝向商業化發展的重要原因之一。

至於，台灣戒嚴時期之後政治民主與自由，以及台灣經濟狀況的起飛，使得資本主義社會的興起。而經濟經由工業化的過程逐漸走向資本累積商業化的運作邏輯，布袋戲文化亦隨著資本主義的潮流，以大量資本累積、工業化、以及理性計算的過程來運作。這促使布袋戲不再只是單純的一種「文化」，同時，如同其他產業一般，布袋戲亦發展出一套產業的運作模式，而以此過程所產製出的布袋戲文化，亦成為資本主義中的「商品」，必須尋求在市場中販售的過程。這也使得原本全國數十家布袋戲劇團市場紛擾的狀況，發展至今只有黃俊雄家族布袋戲獨霸的現象，不僅如此，在黃家眾多兄弟的多家布袋戲團中，又特別只有將布袋戲文化製作流程工業化的「霹靂」系列，在現今布袋戲市場中展現出特別強勢的現象。再加上，在「霹靂」系列布袋戲文化工業化的過程中，其布袋戲所屬的大霹靂集團，不斷以各種行銷、公關策略以及各種相關布袋戲衍生商品的推出，在市場與消費社會空間所呈現出布袋戲相互文本的現象。

一個以提供社會娛樂為主要功能的表演藝術，為了抓住觀眾，得隨時調整腳步、隨時做許多不同的實驗創新，以適應社會不斷的改變、競爭，和吸引觀眾、提供娛樂需求，對於 40 年代以後的臺灣布袋戲而言更是如此，如果沒有了肯花錢買票看戲的觀眾，便失去了商業舞臺，它只能退居鄉間，在廟前野台演給神明看，一如今日的劇場。然而，對於貼上了「傳統」標籤的表演藝術文化，現代社會所給予的，常是矛盾的和苛刻的要求。

早期霹靂布袋戲透過各種的市場調查，發現現代的年輕人大都不看布袋戲，這是因為他們認為布袋戲僅僅只是一種傳統的民粹文化，也因為年輕人的思維邏輯中認定傳統與落伍是畫上等號，所以對於熱衷追求流行時髦的新世代而言，布袋戲絕不會是他們所選擇的娛樂。而當布袋戲失去了新一代的觀眾，那就真的只能成為文化研究者青睞的古董。現行大霹靂的行銷策略擬定的首要考量，就是要讓現代年輕人能珍惜先人的文化遺產；換句話說也就是要採用年輕人能接受的形式去推廣傳統布袋戲產業。以此前題下，霹靂布袋戲除了將自己歸屬於台灣瀕臨失傳的傳統民族產業，更進一步的將自己歸為「文化傳統創意娛樂產業」，而如此的市場區隔最主要是希望布袋戲產業能夠成功吸引現代年輕人的目光。既然目標市場是在「台灣新一代的年輕人」，所以霹靂布袋戲的經營模式當然是朝著迎合年輕人的喜好作為策略重心；因此，霹靂布袋戲在影集拍攝時為了要因應現代年輕人片段性的影像思考模式，劇情要非常緊湊、招式與打鬥的動畫特效更要不斷推陳出新，如此才能不間斷的引導民眾，用誇張、現代的言語來深刻的吸引消費者布袋戲的存在。甚至在通路上，也要全面



接觸年輕人的生活習性，例如成立自己的電台，發展相關周邊產品或是擴展電動玩具及網路市場等，以期有效的擴大市場。

雖然霹靂布袋戲是資本經營的傳統文化產業，但霹靂還是堅持保留傳統可貴的特質。它們將自己定位在「傳統延續與流行刺激」的雙重價值上。霹靂布袋戲儘管已經成功的藉由高科技的聲光動畫特效擄獲年輕消費者的目光，帶來全新的感官刺激娛樂，建立起「霹靂」等同於「流行」的形象，但劇中忠孝節義的古典價值觀卻仍然不變，傳統口白特色與嚴謹的操偶技巧也依然熟悉，當霹靂布袋戲深植人心的同時，同時也是對觀眾施以文化價值的提醒，這才是霹靂布袋戲經營策略上不變的核心價值。

結論霹靂布袋戲的成功經驗，證實了「傳統並非包袱」，當傳統文化與創意科技結合時，即代表著夢想、希望與無限想像空間。對於傳統文化產業來說，缺乏與時俱進的行銷與包裝，造成多數的文化傳承已逐漸式微與消失，而霹靂布袋戲能結合創新、科技與包裝，走出一條屬於自己的路。隨著霹靂布袋戲以傳統表演方式成功躍上國家劇院，更藉由電影《聖石傳說》順利打贏第一波國際戰役，順利的進軍好萊塢市場，誰能斷言霹靂布袋戲不能像日本的宮崎駿動畫的《神隱少女》或是美國迪士尼卡通人物一樣行銷到全世界呢！這一股代表著台灣文化傳統的新勢力將會在未來讓大家耳目一新的。

## 參考文獻

1. 江武昌，1995，《台灣布袋戲的認識與欣賞》，台北：國立台灣藝術教育館。
2. 林經甫、劉還月，1990，《變遷中的台閩戲曲與文化》，台北：臺原出版社。
4. 岡本光生，2001，《墨子思想圖解—經典一日通》，台北：商周出版。
5. 黃玉郎，1994，《天子傳奇》，台北：東立出版社。
6. 黃華強，1998，魏培賢編著，《霹靂通鑑》，台北：商業週刊初版股份有限公司，城邦文化發行。
7. [黃俊英，1989，《企業與社會責任》，台北：管拓文化事業及企管顧問股份有限公司。](#)
8. 柳婷，1999，《廣告與行銷》，台北：五南圖書出版公司。
9. 時報文化，1997，《霹靂英雄大補帖》，中國時報浮世繪版、霹靂衛星電視台，台北：時報文化。
10. 陳木杉，2000，《雲林縣布袋戲發展史暨布袋戲宗師黃海岱傳奇》，台北：學生書局。
11. 陳木杉、湯永成、廖俊龍，2002，〈雲林縣布袋戲發展史暨布袋戲宗師黃海岱傳奇〉，雲林：研究計畫（未出版）。
12. 陳光興，2000，〈「政治社會」與「人民民主」〉，收於 Partha Chatterjee，《發現政治社會—現代性、國家暴力與後殖民民主》，pp174-179，台北：巨流。
13. 馬榮成，1998，〈風雲〉，《天下畫集》，香港：和平國際有限公司。
14. [蔡文婷，1998，〈轟動武林，驚動萬教—霹靂布袋戲王國〉，《光華雜誌 23:1》，台北：光華雜誌社，pp144-153。](#)
15. 張毓吟，1995，《圖像符號傳播的語文式思考—以符號學詮釋國劇臉譜為



- 例》，台北：台北市立美術館推廣組，初版。
16. 劉秀庭，1999，〈「賣藥團」——一個另類歌仔戲班的研究〉，《台北：國立藝術學院傳統藝術研究所碩士論文》。
  17. Morley, D., 1993，《電視、觀眾與文化研究》，馮建三譯，1995，台北：遠流。
  18. Langer, S. K., 1991，《情感與形式》，劉大基、傅志強、周祥發譯，2005，台北：商鼎文化。
  19. Fiske, J., 1989, *Understanding Popular Culture*, London: Routledge.
  20. Liu, S. Y., J. Y. Kao, and H. T. Chuang, 2007, Study on the Design Contexts of 'Pili' Culture, International Association of Societies of Design Research 2007, The Hong Kong Polytechnic University.
  21. Willis, J., 1995, 'A recursive, reflective instructional design model based on constructivist-interpretivist theory', *Educational Technology*, 35 (6), 5-23.
  22. 朱苾齡，1997，素還真 v.s. 史艷文—談霹靂的時代演進特色，epili 文化頻道，本文摘錄自《破報》第 69 期（民國 86 年 5 月 15 日～5 月 29 日），取自 [[http://culture.pili.com.tw/media/media\\_002\\_p1.php](http://culture.pili.com.tw/media/media_002_p1.php)] (2008/06/06 瀏覽)
  23. 江武昌，2005，台灣布袋戲小檔案，epili 文化頻道，取自 [[http://culture.pili.com.tw/trend/trend\\_005\\_p1.php](http://culture.pili.com.tw/trend/trend_005_p1.php)] (2007/04/12 瀏覽)
  24. 紀國章，1998，台灣布袋戲發展的活歷史—與世紀同歲的布袋戲通天教主黃海岱，epili 文化頻道， [[http://culture.pili.com.tw/hero/hwang/hwang\\_report\\_004\\_p1.php](http://culture.pili.com.tw/hero/hwang/hwang_report_004_p1.php)]，本文原載於《藝類》8 月號（民國 87 年 8 月）(2007/04/12 瀏覽)
  25. 「掌中乾坤-布袋戲」數位博物館：  
[[http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/collection/palm\\_drama/](http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/collection/palm_drama/)] (2008/06/06 瀏覽)
  26. 藍天、陳冉，2006，唐風宋韻網頁， [[http://72.14.235.104/search?q=cache:Pfpyu\\_hcKSIJ:www.66163.com/Fujian\\_w/news/bc/tfsy/big5/20030220.html+%E8%97%8D%E5%A4%A9%E3%80%81%E9%99%B3%E5%86%89&hl=zh-TW&gl=tw&ct=clnk&cd=4&lr=lang\\_zh-TW](http://72.14.235.104/search?q=cache:Pfpyu_hcKSIJ:www.66163.com/Fujian_w/news/bc/tfsy/big5/20030220.html+%E8%97%8D%E5%A4%A9%E3%80%81%E9%99%B3%E5%86%89&hl=zh-TW&gl=tw&ct=clnk&cd=4&lr=lang_zh-TW)] (2007/04/12 瀏覽)
  27. 霹靂會編輯部，1996，布袋戲在台灣，epili 文化頻道， [[http://culture.pili.com.tw/trend/trend\\_013\\_p1.php](http://culture.pili.com.tw/trend/trend_013_p1.php)]，本文原載於《霹靂會刊》第 15 期（1996）(2007/04/12 瀏覽)
  28. 「霹靂網」討論區（2005）。 [<http://member.pili.com.tw/forum/>] (2007/04/12 瀏覽)
  29. e-Pili 霹靂網，2006a，關於 epili 霹靂網， [<http://home.pili.com.tw/about/epili.php>] (2007/04/12 瀏覽)
  30. e-Pili 霹靂網，2006b，霹靂布袋戲介紹， [<http://drama.pili.com.tw/pili/>] (2007/04/12 瀏覽)
  31. e-Pili 霹靂網，2006c，何謂霹靂商品館， [<http://store.pili.com.tw/about.php>] (2007/04/12 瀏覽)
  32. 20090222 布袋戲展網站，2009， [<http://share.oivi.com/album/SuperJoe-share.20090222b>] (2009/02/22 瀏覽)

