

投稿類別：商業類

篇名：
探討經營布袋戲

作者：
葉俊緯。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年乙班
翁政義。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年乙班

指導老師：
王世炫老師

壹●前言

一、研究動機：

還記得小時候廟會前布袋戲表演的盛況，對於時代的變遷，傳統劇團所面臨的衝擊，以及如何經營繼續走下去？甚至傳統劇團是該如何轉型，以及該怎樣才能達到在現代和傳統中取得平衡甚至可以不要讓他就這樣消失，目前正在不斷的進一步讓他發揚光大傳統文化呢？

近年來，布袋戲屬於傳統產業，可是雖然能夠常常在家庭裡面看到喜愛霹靂布袋戲的年輕人是越來越多，甚至連周邊商品也跟著慢慢熱門了起來，卻明明都是傳統劇團卻在耳邊中越來越少聽到喜歡看歌仔戲的同學或朋友。難道這跟這兩種戲的經營策略有關係嗎？還是說還有其他的重要因素呢？

二、研究目的

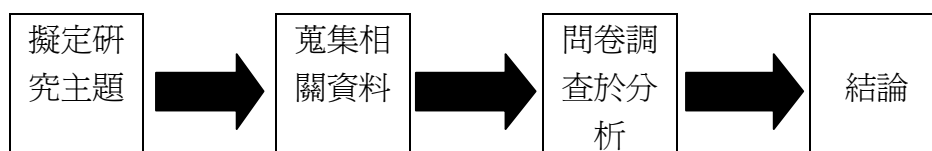
- (一) 如何去經營一個傳統劇團
- (二) 分析布袋戲的文化背景
- (三) 了解年輕人對於布袋戲看法

三、研究方法

(一) 問卷調查法：擬定好問卷調查表後，發放給朋友了解大眾對於傳統文化的改觀。

(二) 蒐集相關資料：透過網際網路與報章來了解布袋戲的歷史由來。

四、研究步驟



貳●正文

一、布袋戲的名稱由來：

我們今天所稱的「布袋戲」，其實是從廣稱的「傀儡戲」、「木偶戲」分名而來，其他的分名尚有：「掌中戲」、「肩擔戲」、「被搭戲」，都是在講這種掌中弄巧的戲劇。（註一）

早在商周之時，俑偶人、桐人就已普遍被用為殉葬之用，西漢時魃偶作為喪家之樂，東漢時則開始運用在賓婚嘉會，南北朝之時傀儡具備有歌舞表演的娛樂型態，唐宋則是魃偶的興盛期，宋代以降，傀儡戲更是流行於市井間的庶民娛樂。

而布袋戲隨著時間的演變，也因地域不同而發展出不同的模式與樣式，如我國的木偶戲約可劃分成兩大類。（註二）

第一類流行於河北、河南、四川、湖北、湖南等地，偶身約九吋長，形象粗鄙，一般眼嘴不能活動，無手無腳，只有臂，不能取拿東西。（註三）

第二類流行於台、閩一帶，這一帶廣稱木偶戲為掌中戲或布袋戲（註四），偶身約八吋到三、四台尺都有，製作較精細，形象細緻，尤其是頭部臉型刻劃極為逼真，有手有腳，能做各種動作。

二、布袋戲的起源：

相傳在三百多年前，有位名叫梁炳麟的書生考試一直都沒考上。有一天梁炳麟九鯉湖邊的仙公廟祈求神明保佑時，夢見一位白髮的老公公，在他手掌寫下：「功名歸掌上」五字，看起來似乎功名有望，不料放榜後卻名落孫山，心裡非常懊惱。（註五）

有一次遇見傀儡戲演出，靈機一動，便自製木偶，以手代線操縱，就藉木偶娛人，編戲文以抒發心中的鬱悶，沒想到卻因此大出風頭，各地爭相聘請表演，因而聲名遠播，才恍然大悟，原來「功名歸掌上」指的是這樣的意思。

三、布袋戲的歷史傳承：

典故：布袋戲又稱掌中戲，有人說：布袋戲的演出從一地到另一地，而且戲規班模小，演出的人將木偶收於布袋中，以方便搬運而得名。又有人認

爲，因爲木偶的衣服四四方方如布袋所致。還有一種說法是，舞台彩樓的布幕下，通常有個布袋，上擱竹槓，放置木偶而有布袋戲之名。（註六）

傳說：相傳在三百多年前，有位名叫梁炳麟的書生考試一直都沒考上。有一天梁炳麟九鯉湖邊的仙公廟祈求神明保佑時，夢見一位白髮的老公公，在他手掌寫下：「功名歸掌上」五字（註七），看起來似乎功名有望，不料放榜後卻名落孫山，心裡非常懊惱。有一次遇見傀儡戲演出，靈機一動，便自製木偶，以手代線操縱，就藉木偶娛人，編戲文以抒發心中的鬱悶，沒想到卻因此大出風頭，各地爭相聘請表演，因而聲名遠播，才恍然大悟，原來「功名歸掌上」指的是這樣的意思。

演變：布袋戲可分爲籠底戲、北管戲、政治戲、金光戲、電視布袋戲等時期，每個時期都有其特色。（註七）

四、民俗意義：

- （一）、在中國人的傳統習俗上，如果家中有結婚、生子滿月或壽誕等喜事時，都會將這一切歸功於神明的庇佑，而獻戲謝神。
- （二）、中國的戲曲，大部分都是爲了敬天謝神、祈福求安。布袋戲是中國民間的戲曲之一，以野台戲的形式在民間的廟會與節慶中扮演不可或缺的角色。
- （三）、當民間請戲謝神，在正式演出之前，必須「扮仙」，請出諸神向其祝賀，並求諸神繼續賜福給請主與觀眾，所以布袋戲深深依附在民間信仰而長期存在著，是一種神聖的演出。

五、經營方式與重點分析：

（一）、創新

- 1、求新求變
- 2、提升品質，如視覺上的震撼跟享受。（乾冰、動畫、爆破場面）

（二）、科技

- 1．電腦動畫
- 2．網路

（三）、市場（指海外市場）

- 1· 福建等閩南地區
- 2· 東南亞講閩南語的華人地區
- 3· 大陸
 - (1)會考慮合拍的模式
 - (2)普通話配音
 - (3)期待非法下載在將來帶來的收益（培養戲迷）
- 4· 世界市場（文化差異）（註八）
 - (1)日本合作（Ex.蟲姬）
 - (2)在泰國發行小說
 - (3)第二部電影的設定，有宙斯等西洋人物
 - (4)以客製化的方式，對不同國家的文化背景做屬於他們的東西

(四)、行銷

- 1· 異業結盟
- 2· 品牌的建立（素還真可以說是與霹靂等值的人，是霹靂的品牌）
- 3· 利用網路來建立與愛好者的之間的互動
- 4· 影片量產，以培養觀眾的收視習慣

(七)、其他

- 1· 建造布袋戲主題遊樂園（目前是比較沒有辦到的）
- 2· 定頻問題

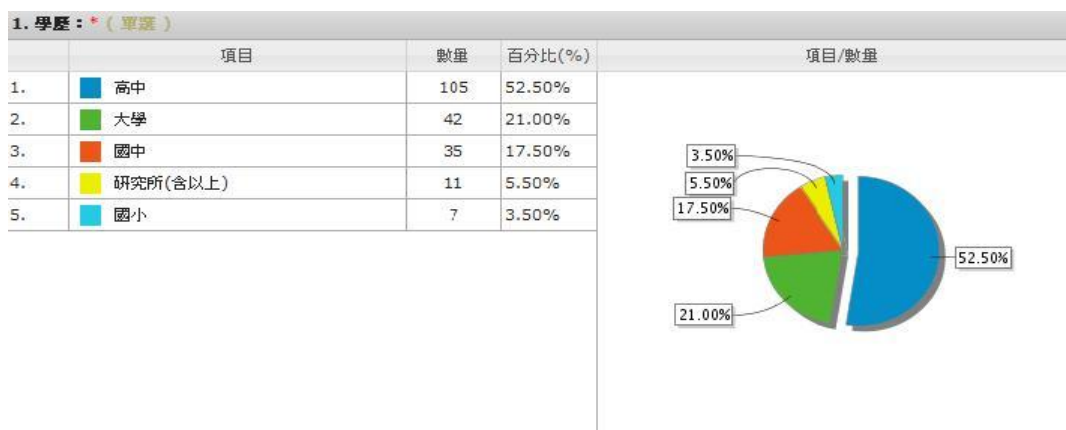
(八)、蕭萬長說值得其他傳統文化產業借鏡跟學習的地方：

- 1· 創新
- 2· 行銷
- 3· 國際化的雄心

六、問卷調查結果與分析：

本次調查了兩百份問卷調查，年齡分佈於 30 歲以下的年輕人。

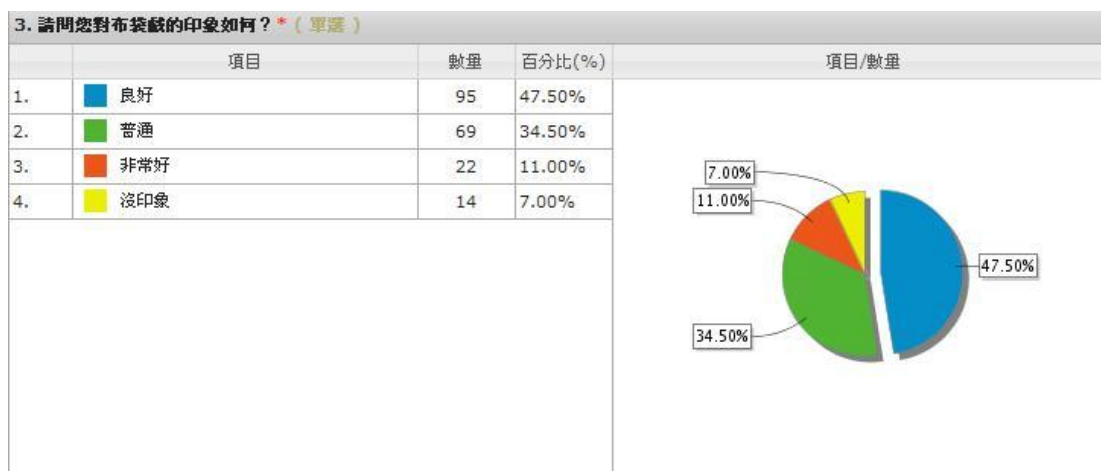
探討經營布袋戲



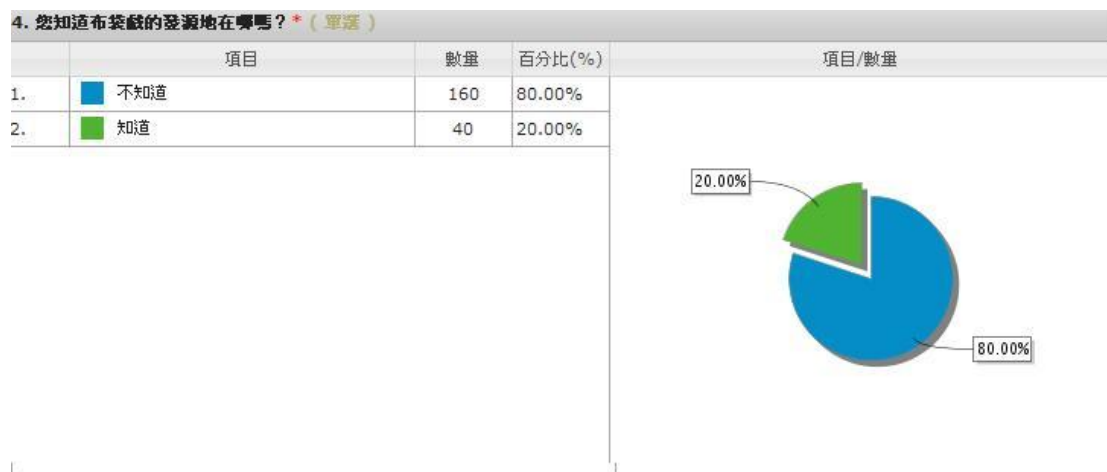
圖一：本次調查學歷分佈在於國高中及大學的學生居多。(註九)



圖二：本次調查對象約有六成以上認為自己對布袋戲半知半解，僅有極少數人口了解。(註九)



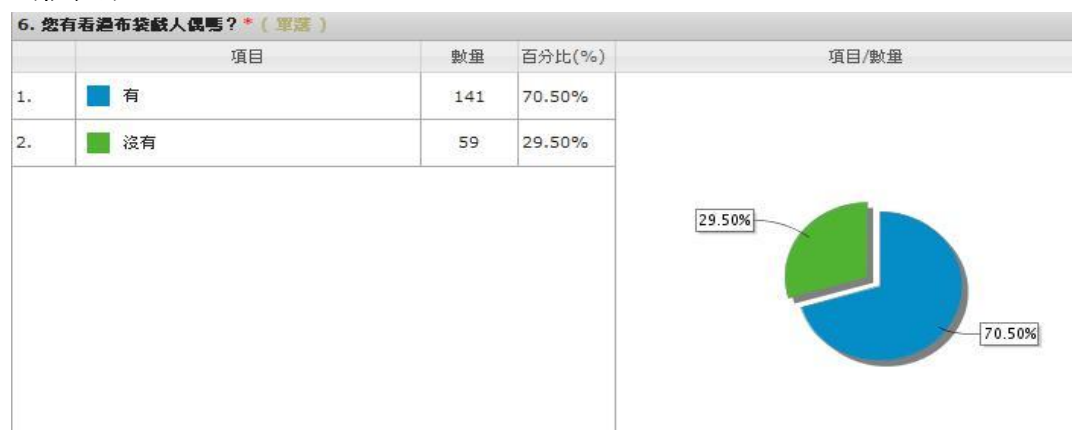
圖三：本次調查對象對布袋戲的印象約三到四成以上覺得良好以及普通。(註九)



圖四：本次調查對象有高達八成以上不知道布袋戲的發源地。(註九)

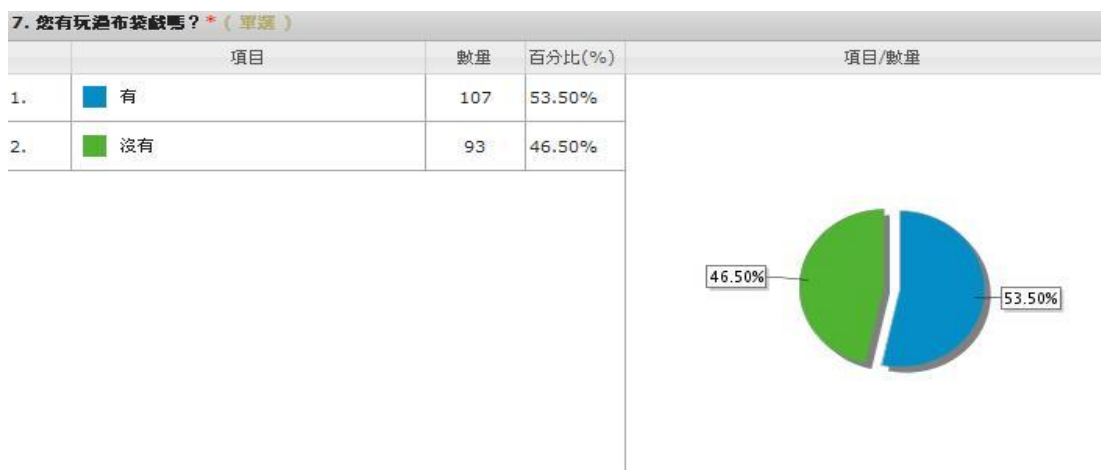


圖五：本次調查對象七成以上不知道布袋戲的創始人，僅有兩成以上知道創始人。(註九)

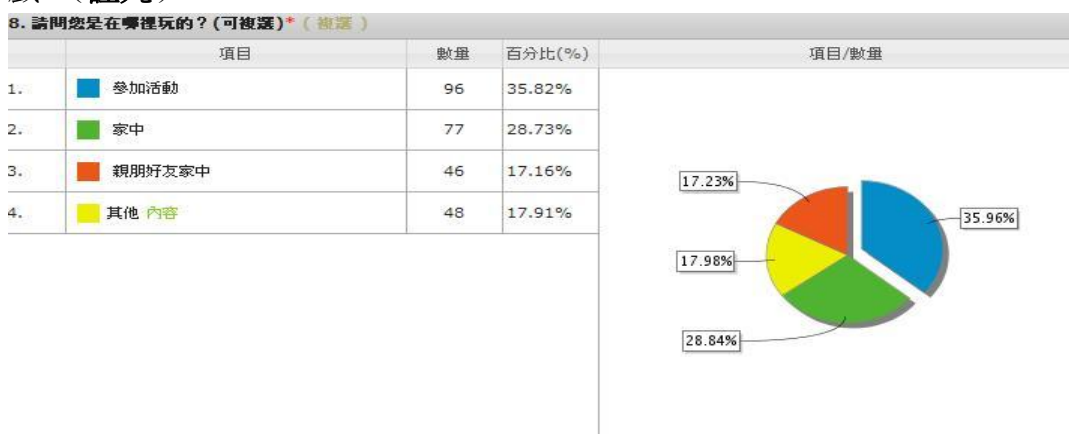


圖六：本次調查對象有七成以上看過布袋戲人偶，接近三成人口沒有看過人偶。(註九)

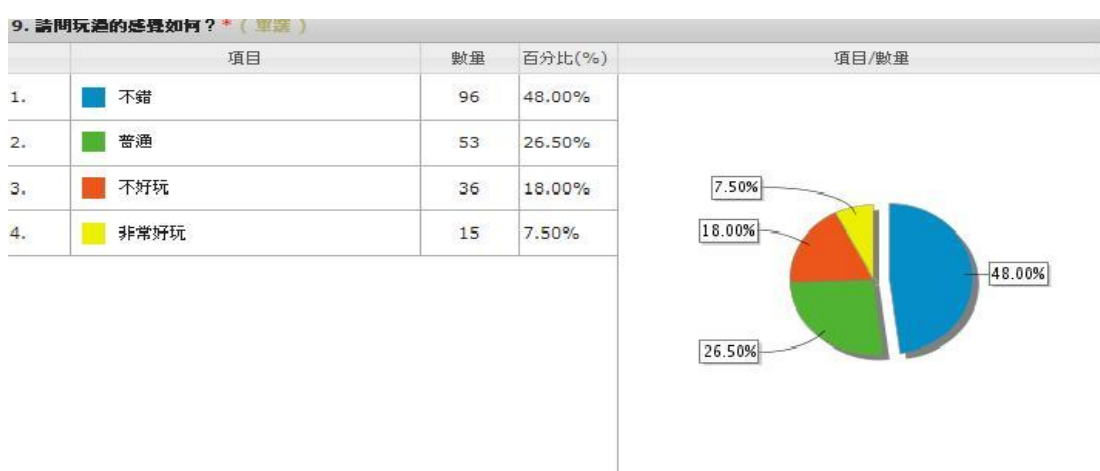
探討經營布袋戲



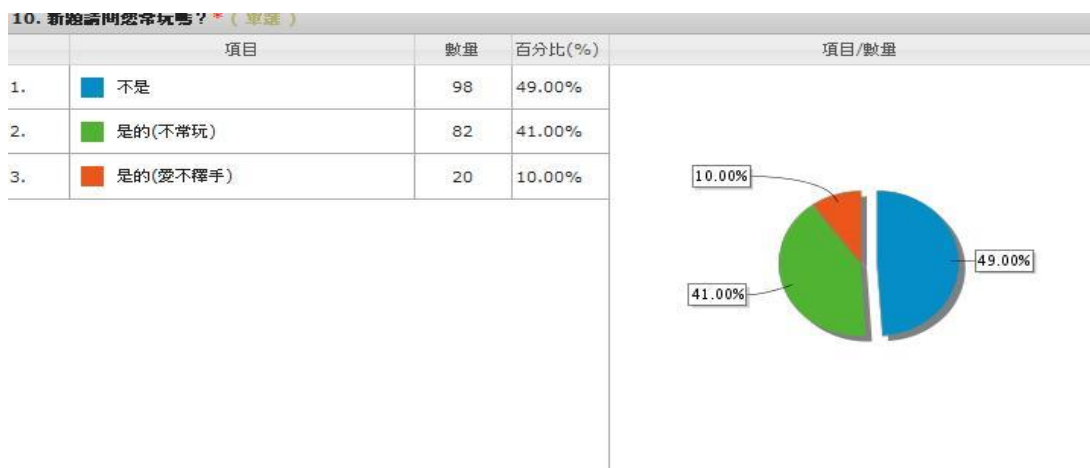
圖七：本次調查對象近五成的民眾沒有玩過布袋戲，接近四成民眾沒有玩過布袋戲。(註九)



圖八：本次調查對象超過三成(35.82%)民眾都在參加活動，作答者多在家中或參加活動時玩布袋戲。(註九)



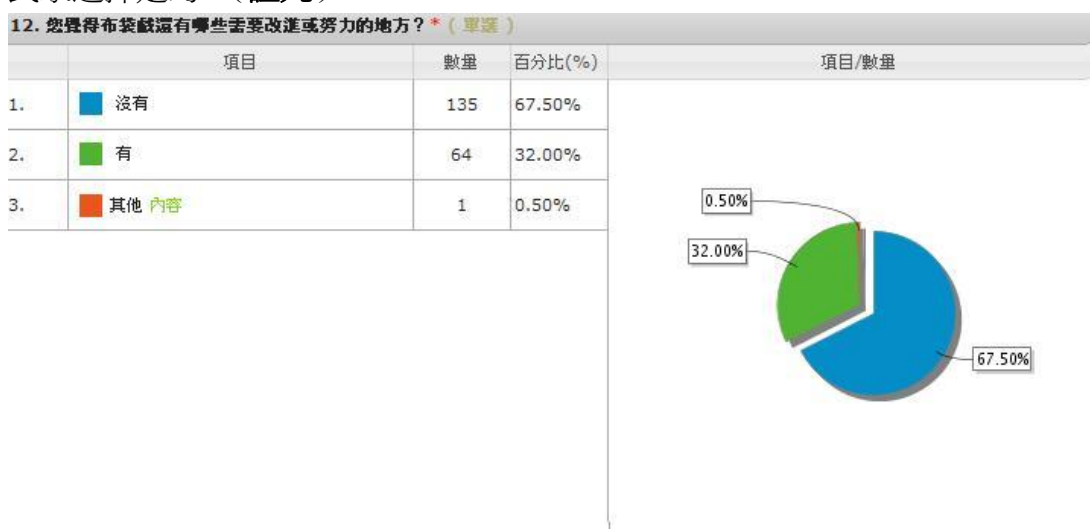
圖九：本次調查對象超過四成(48.00%)作答者接近一半人數都感覺不錯，接近一成(18.00%)感覺不好玩。(註九)



圖十：本次調查對象超過四成以人，作答者認為不是與不常玩者都佔一半人數了。
(註九)



圖十一：本次調查對象近四成的民眾，對於布袋戲的未來持樂觀的看法，兩成的民眾選擇是的。(註九)



圖十二：本次調查對象有六成以上的民眾，不認為布袋戲還有需要改進或努力的地方。(註九)

參●結論

小時候跟爺爺奶奶住在一起的時候有幾次跟著爺爺奶奶到廟口前看別人演布袋戲，那時候的我只知道那個叫布袋戲，直到現在有這次的機會讓我更加深入的研究布袋戲才讓我發現其實布袋戲還蠻有趣的，它的由來和創始人，它的經歷因為時代慢慢的進步而布袋戲也加入了一些創新.特效和新的劇本，跟當時的布袋戲截然不同阿！

經過這次的小論文讓我對布袋戲更加的感興趣，希望下次如果有機會的話能抽空去參加活動或是到布袋戲博物館看看，相信會讓喜歡布袋戲的朋友們更加的了解布袋戲還可以讓那些沒看過沒玩過布袋戲的朋友們玩玩看，相信會有不錯的收穫。

肆●引用資料

註一、李天祿布袋戲文物館。擷取日期：2013/01/02，取自：
<http://bodehe.loxa.edu.tw/bodehe.htm>

註二、布袋戲發展介紹。擷取日期：2013/01/02，取自：
http://w3.tkgsh.tn.edu.tw/97c113/new_page_8.htm

註三、維基百科。擷取日期：2013/01/02，取自：
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%83%E8%A2%8B%E6%88%B2>

註四、台灣傳統戲曲。擷取日期：2013/01/02，取自：
http://web.pu.edu.tw/~folktw/theater/theater_a24.html

註五、陳龍廷(2007/02/01)。台灣布袋戲發展史。台灣：前衛出版社

註六、葉益成(2009/06/19)。木偶奇緣-布袋戲之美。台灣：商訊文化出版社

註七、劉思源(2003/07/01)。亦宛然布袋戲。台灣：遠流出版社

註八、布袋戲的藍海策略。擷取日期：2013/01/02，取自：
<http://www.wretch.cc/blog/cushat/10384904>

註九、圖一至圖十二，自己的問卷。擷取日期：2013/01/02，取自：
<http://www.mysurvey.tw/s/79dffgSq>