

南華大學管理學院文化創意事業管理學系

碩士論文

Department of Cultural & Creative Enterprise Management

College of Management

Nanhua University

Master Thesis

以市場觀點探討傳統布袋戲的發展與挑戰

—以黃立綱金光布袋戲為分析個案

The Development and Challenges of Traditional Puppet Show

Based on the Marketing Point of View-taking: A

Case Study of Huang Li-Gang Jinguang Glove Puppetry Show

尤思琪

Ssu-Chi Yu

指導教授：黃昱凱 博士

楊聰仁 博士

Advisor: Yu-Kai Huang, Ph.D.

Tsung-Jen Yang, Ph.D.

中華民國 110 年 6 月

June 2021

南華大學
文化創意事業管理學系
碩士學位論文

以市場觀點探討傳統布袋戲的發展與挑戰

-以黃立綱金光布袋戲為分析個案

The development and challenges of traditional puppet show
based on the marketing point of view-taking: A case study of
Huang Li-Gang Jinguang glove puppetry show

研究生：尤思琪

經考試合格特此證明

口試委員：王淑美

謝孔元

黃昱勳

指導教授：黃昱勳

楊聯平

系主任(所長)：洪村伯

口試日期：中華民國 110 年 6 月 26 日

誌 謝

轉眼間研究所生涯即將邁入尾聲，想寫一篇和布袋戲相關的研究這件事，從踏入文創管理學院開始便在心中不斷蘊釀，如今終於完成。

首先要感謝的便是我的指導教授黃昱凱老師及楊聰仁老師，在論文撰寫期間給予許多的教導和鼓勵，在我遇到瓶頸時也時常指引我思考的方向。在論文口試前，適逢新冠肺炎疫情嚴重的三級警戒期，黃老師遠在台北仍掛心我們是否能順利完成線上遠距口試，抽空陪我們做連線測試。論文口試當天，感謝口考委員王淑美教授及趙家民教授給予的指導及建議，讓此篇碩士論文更加完善，於此表達由衷謝意。

感謝在百忙中願意抽空接受訪談的全家總公司 RE 事業部周經理以及五位資深戲迷的協助。也因著這樣的尋找訪談對象的機緣認識了很多布袋戲同好，不論最後是否願意接受見面訪談，都在互動的過程中給予我許多想法和鼓勵。

在這段時間內，一起為論文奮鬥的同學們時常在群組中彼此打氣、相互叮嚀注意事項。同事們知道我要寫論文，也時常督促鼓勵我，讓我沒有以工作為藉口逃避，順利如期完成。於是我深深地體會到「無論什麼事，不是需要先人的遺愛與遺產，即是需要眾人的支持與合作」要感謝的人著實太多了。

最後感謝默默支持我的家人，特別是我的先生，兩年來總是排除萬難地開車接送我去嘉義上課，讓我能順利完成學業。

謹將我的成果與喜悅獻給所有一路上關心、幫助過我的人。

南華大學 文化創意事業管理研究所

尤思琪 謹誌

中華民國 110 年 6 月

中文摘要

布袋戲在十九世紀中期隨著泉漳一帶的戲曲傳入臺灣後，漸漸發展出屬於這片土地風格的在地傳統戲劇。歷經時代變遷的考驗而不斷蛻變，現在的布袋戲是既文化技藝、也可以是影視娛樂。

金光布袋戲是由黃俊雄、黃立綱、黃鳳儀在2002年創立天地多媒體國際有限公司製作，而後逐漸交由黃立綱接手。2006年黃立綱正式成為負責人，黃俊雄退居幕後指導，戲迷們一般會將黃俊雄所執導的劇集稱為「舊金光系列」，而從2009年黃立綱接手主導的《黑白龍狼傳》開始，稱為「新金光系列」。新金光系列至今已推出十四部劇集，第一部《黑白龍狼傳》劇情上部分承接自黃俊雄《鷹燕龍虎榜》，採 DVD 出租模式。2012年《天地風雲錄——決戰時刻》則開始與7-ELEVEN 合作以隔周發片模式銷售。2012年底結束和7-ELEVEN 的合作關係，配合《天地風雲錄——九龍變》的推出，開始與全家長達九年的合作關係。

本研究透過質性研究方法中的訪談法、文獻分析和次級資料分析法，廣泛蒐集相關資料來探討金光布袋戲的發展脈絡，並嘗試從銷售通路及消費者（資深戲迷）的兩方面分析該商品在這些年的改變。並希望能從市場反應中窺見其具備的優勢與劣勢。

金光布袋戲憑藉著其充滿速度和力道感的精采武戲、細膩的文戲、精妙的拍攝手法、善於營造劇情張力、角色形塑飽滿有魅力等特色，抓住了戲迷的心。不論是從戲迷的觀點或是總銷售量來看，《決戰時刻》到《墨邪錄》可說是最美好的黃金時期。台灣的布袋戲市場普遍面臨的問題是，老戲迷會凋零而新戲迷難以為繼，在銷售量每況愈下的情況下，是否應該導入真正的企業經營理念來轉型，是值得經營者思考的部分。

關鍵詞：金光布袋戲、黃立綱、黃俊雄、金光多媒體、天地多媒體

Abstract

After being brought to Taiwan in the mid-19th century with other theatrical plays originated in Quanzhou and Zhangzhou in Mainland China, glove puppetry in Taiwan has gradually developed a style that is endemic to the land. Having withstood the test of time, the ever-evolving glove puppetry is not just a cultural heritage, but also a form of entertainment that is still found on television and in movies.

Jinguang Glove Puppetry Show is produced by Heaven and Earth Multimedia International Ltd., which was founded by Huang Chun-Hsiung, Huang Li-Gang, and Jenny Huang in 2002. After founding the company, Huang Chun-Hsiung gradually relinquished his control to Huang Li-Gang, who officially took over in 2006. Fans of the show generally refer to the episodes directed by Huang Chun-Hsiung as the Old Jinguang Series and the subseries starting from “Hutch Legend”, which Huang Li-Gang took over in 2009, the New Jinguang Series. Up to the time of writing, the New Jinguang Series has spanned 14 subseries. The first of the subseries, “Hutch Legend”, which is a spinoff of “Eagle and Swallow” directed by Huang Chun-Hsiung, is available in rental DVDs. In 2012, the subseries “Heaven and Earth: The Final Battle” was released biweekly in collaboration with 7-ELEVEN, which lasted till the end of the year. Thereafter, with the release of “Heaven and Earth: Nine Dragons”, Jinguang Glove Puppetry Show entered a collaboration with FamilyMart that has lasted for nine years.

This study employed qualitative research methods, including the interview method, literature review, and secondary data analysis, to investigate the development of Jinguang Glove Puppetry Show and explore the changes in the franchise over time from the perspectives of marketing channels and consumers (longtime fans of the show), thereby identifying the strengths and weaknesses of the show on the basis of market

reaction.

Judging by the tempo and thrill of its action scenes, the subtlety in its non-action scenes, and its skillful camerawork, Jinguang Glove Puppetry Show has a forte in story-telling and in the creation of charismatic characters. From either the perspective of its fans or that of sales figures, “Heaven and Earth: The Final Battle” and “Evil of the Mohists” represent the golden age of the show. In Taiwan, glove puppetry faces the challenge of a shrinking market, where the dwindling fan base can hardly sustain the industry. Should operators bring in adequate business management concepts in response to the worsening sales is a question that merits serious consideration.

Keywords: Jinguang Glove Puppetry Show, Huang Li-Gang, Huang Chun-Hsiung, Kimkon Multimedia International Ltd., Heaven and Earth Multimedia International Ltd.

目錄

誌謝	i
中文摘要.....	ii
Abstract.....	..iii
目錄	v
表目錄	viii
圖目錄	x
第一章 緒論	1
1.1 研究背景	1
1.2 研究動機.....	2
1.3 研究目的	2
1.4 研究範圍與限制.....	3
1.5 研究流程	4
第二章 文獻回顧.....	6
2.1 消費者行為與行銷.....	6
2.2 台灣布袋戲的發展脈絡	8
2.3 文獻評析	15

2.4 小結.....	18
第三章 研究設計與執行	19
3.1 研究方法	19
3.1.1 訪談法.....	19
3.1.2 文獻分析.....	20
3.2 研究設計	20
3.2.1 訪談對象的選取	20
3.2.2 訪談大綱設計.....	22
3.3 研究執行	24
3.3.1 訪談執行過程.....	24
3.3.2 訪談資料編碼.....	25
第四章 資料分析與整理	27
4.1 專家問卷訪談資料整理	27
4.2 金光戲迷訪談資料整理	35
4.2.1 產品特性偏好.....	35
4.2.2 周邊商品與忠誠度	74
4.3 比對分析與發現.....	81

第五章 結論與建議.....	88
5.1 研究結論	88
5.2 研究建議	89
參考文獻.....	91
附錄一 專家訪談逐字稿	93
附錄二 戲迷訪談逐字稿	98



表目錄

表 3.1 受訪銷售通路商資料表	21
表 3.2 受訪資深布袋戲迷資料表	21
表 4.1 過去八年的銷售整體趨勢	28
表 4.2 經銷商訪談分析結果.....	30
表 4.3 金光布袋戲較受歡迎的劇集與吸引因素彙整結果.....	37
表 4.4 金光布袋戲不受歡迎的劇集與討厭因素彙整結果.....	39
表 4.5 金光布袋戲在影音效果表現評論結果	42
表 4.6 金光布袋戲在劇本編排的表现與特色彙整	45
表 4.7 金光布袋戲在文戲的表现與特色彙整	48
表 4.8 金光布袋戲在武戲的表现與特色彙整	52
表 4.9 金光布袋戲在角色塑造方面的表现與特色彙整.....	56
表 4.10 金光布袋戲在口白方面的表现與特色彙整	61
表 4.11 金光布袋戲在銷售通路便利性與商品良率表现彙整	63
表 4.12 金光布袋戲的轉變資料彙整	66
表 4.13 對於金光布袋戲產品與經營上的建議資料彙整.....	71
表 4.14 金光布袋戲在社群媒體行銷管道彙整	74
表 4.15 戲迷對金光布袋戲周邊商品之偏好彙整	75
表 4.16 戲迷對金光布袋戲周邊商品之建議彙整	76
表 4.17 金光布袋戲的宣傳活動及戲迷參與意願彙整	77
表 4.18 戲迷對金光布袋戲的品牌支持度彙整	78
表 4.19 戲迷推廣與分享金光布袋戲之意願及方式彙整.....	79

表 4.20 戲迷持續性購買願意.....	80
表 4.21 金光布袋戲各劇集銷售對應表.....	81
表 4.22 各年度單片銷售（客群推測）量表.....	85



圖目錄

圖 1.1 研究流程圖	5
圖 4.1 2010 年黑白郎君與瑞春醬油禮盒一	31
圖 4.2 2010 年黑白郎君與瑞春醬油禮盒二	31
圖 4.3 2012 中華特餐 VS 決戰時刻海報	31
圖 4.4 2012 史豔文中華特餐泡麵	31
圖 4.5 2013 金光年菜型錄	32
圖 4.6 2013 九龍變紀念高粱	32
圖 4.7 2013 YouTube 廣告截圖	32
圖 4.8 2013 金光 VS 雪之戀鳳梨酥一	32
圖 4.9 2013 金光 VS 雪之戀鳳梨酥二	32
圖 4.10 2013 全家便利商店預購型錄截圖	32
圖 4.11 2013 金光布袋戲紀念海苔	33
圖 4.12 2013 金光悠遊卡	33
圖 4.13 2014 魔戮血戰 VS 味丹雙響泡	33
圖 4.14 2014 墨武俠鋒活動海報	34
圖 4.15 2014 多喝水／多喝水鹼性竹炭水	34
圖 4.16 2015 FMC 水果雪酪	34
圖 4.17 2018 悠遊卡點數活動	34
圖 4.18 「慰安事件」總監發言惹爭議新聞截圖	72
圖 4.19 金光布袋戲歷年總銷售量折線圖	83

圖 4.20 「彈塗魚事件」PTT 推文截圖	84
圖 4.21 「彈塗魚事件」戲迷折片截圖	84
圖 4.22 金光布袋戲歷年單片銷售量折線圖.....	86



第一章 緒論

1.1 研究背景

布袋戲又稱「掌中戲」，和許多台灣的傳統戲曲表演一樣都是從中國大陸傳入。這種將戲偶套在手中的表演型式，在清朝中葉隨著大量福建泉、漳等東南沿海一帶的移民一起來到了台灣：

十九世人中期，大陸沿海居民大量移民至台灣定居，將布袋戲藝術攜至，落地生根。布袋戲吸收了南管、北管等台灣本土音樂、戲曲特色，得到養分滋潤而蓬勃發展，全盛時期，南北均有上百團戲班演出。二十世紀初期，台北大稻埕的李天祿、雲林布袋戲世家的黃海岱兩位大師，以全才的知識、高瞻遠矚的智慧，將布袋戲更為弘揚，……李大師的「亦宛然」系統、黃大師的「五洲園」系統，現已開枝散葉，仍與其它努力耕耘布袋戲文化的劇團一樣，兢兢業業於傳播布袋戲種子。(孫劍秋、洪靖婷，2015)

經過了一百多年，台灣的布袋戲無論是堅持傳統的古典布袋戲團或是勇於順應時代變遷而開創新路的電視布袋戲、電影布袋戲都是了不起的文化資產。二零零六年行政院新聞局主辦的「SHOW 臺灣！尋找臺灣意象系列活動」經過兩個月的時間，由七百八十萬的民眾票選出的結果：第一名「布袋戲」，獲得 130,266 票。(總統府新聞，2006)¹這樣的結果除了展現了布袋戲迷群的熱情支持與活躍度外，也讓我們看見了傳統表演藝術在新時代走出一片天的可能性。

¹ 中華民國總統府新聞公告 <https://www.president.gov.tw/NEWS/10203> (2021.03.10)

1.2 研究動機

布袋戲的發展從早年的野臺戲到民國五十一年「亦宛然」的第一部電視布袋戲《三國誌》，再到 1970 年代紅遍街頭巷尾的《雲州大儒俠》史豔文，對於許多老一輩的人而言，史豔文、藏鏡人、黑白郎君…是他們過去難忘的共同記憶。

在民國五十九年史豔文在台灣電視公司連續演出五百八十三集，總時數超過兩百小時，創造平均 97%空前絕後的收視率，〈出埃及記〉的電影主題曲讓史豔文的出場顯得氣象萬千。布袋戲—史豔文受到全國民眾瘋狂的喜愛，形成了前所未有的狂潮。（林安寧，1999）然而隨著時代推移與「霹靂」布袋戲的興起，新一代的英雄人物素還真、一頁書、葉小釵…開始活躍在螢光幕前，而史豔文這個名字也漸漸被淡忘了。直到 1994 年黃俊雄再拍的《新雲州大儒俠》及至後來交棒至四子——黃立綱手中，在他所執導的《黑白龍狼傳》中展開了史豔文系列的故事，終於沒有讓這個具有時代意義的代表性人物消失。

金光布袋戲雖然在知名度上沒有霹靂布袋戲來得廣為人知，但那位五十年前由黃俊雄手中誕生在台灣電視史上風靡一時的「史君子」，到現在金光布袋戲中史豔文家族的故事，對筆者而言史豔文不僅僅只是一個角色，而是一種文化象徵，由他來說的故事更能展現出台灣布袋戲是如何由傳統走向現代的一脈相承之感。

因此，本論文選擇金光布袋戲作為研究對象，希望藉由本研究讓更多人對電視布袋戲有除了霹靂布袋戲外，能有不同的視野與了解，並且希望透過對金光布袋戲的研究了解這種小型表演藝術類的公司，如何在傳統與創新中走出屬於自己的一片天。

1.3 研究目的

基於上述研究動機，本研究希望透過文獻分析、次級資料分析及訪談法了解布袋戲演變的過程與發展。並嘗試以經銷商與消費者的角度切入從訪談中了解金光布袋戲在銷售市場上有具備哪些優勢與不足，提供給金光布袋戲以及與它同類

型，資本額有限的小型展演類文創產業作為日後發展的參考。本研究目的有以下幾點：

1. 探究布袋戲在台灣的發展脈絡
2. 透過金光布袋戲的銷售角度，分析其近十年的市場優勢及困境
3. 尋求金光布袋戲未來的發展與創新的可能

1.4 研究範圍與限制

一般而言「金光布袋戲」又可分為廣義與狹義兩種，廣義的金光布袋戲是指在台灣布袋戲發展史上的金光布袋戲時期，又稱為金剛戲、金光戲。

什麼叫「金光戲」呢？其實那是早期那些外省記者寫的，因為他們聽不懂閩南語或台語，只知道一句「金光閃閃、瑞氣千條」，於是就稱呼這種布袋戲叫「金光戲。實際上「金光閃閃、瑞氣千條」就是叫金剛體，從武俠小說的達摩金剛體而來的。(陳龍廷，2007)

這種廣義的金光布袋戲在文獻探討的第一節會有較為詳盡的介紹。本文所欲探討的金光布袋戲是狹義的金光布袋戲，是屬於雲林黃家的布袋戲班之一。我們一般會把黃俊雄布袋戲稱為金光布袋戲是因為繼一九九四年《新雲州大儒俠》後接續推出劇集名稱大多具有「金光」二字，稱之為「金光系列」。

二零零六年黃俊雄的金光布袋戲正式交由四子黃立綱先生接掌經營，二零零九年黃立綱首次統籌執導《黑白龍狼傳》，接續《第一俠苦海女神龍之鷹燕龍虎榜》的部份內容，但劇情內容、世界觀、口白、發行皆與過去黃俊雄口白主演的系列不同。因此戲迷們一般會將黃俊雄所執導的劇集稱為「舊金光系列」，而從2009年黃立綱接手主導的《黑白龍狼傳》開始，稱為「新金光系列」。新金光系列至今已推出十四部劇集，第一部《黑白龍狼傳》劇情上部分承接自黃俊雄《鷹燕龍虎榜》，採DVD出租模式。2012年《天地風雲錄——決戰時刻》則開始與7-ELEVEN合作以隔周發片模式銷售。2012年底結束和7-ELEVEN的合作關係，配合《天地風雲錄——九龍變》的推出，開始與全家長達九年的合作關係。

本研究僅針對金光布袋戲在臺灣與全家合作九年間的銷售情況從經銷商與消費者角度蒐集資料分析。

1.5 研究流程

本研究依據研究主題蒐集相關資料後，決定以訪談法作為研究方法，並透過文獻整理與理論探討確定訪談大綱與研究流程如下（詳圖1.1）：



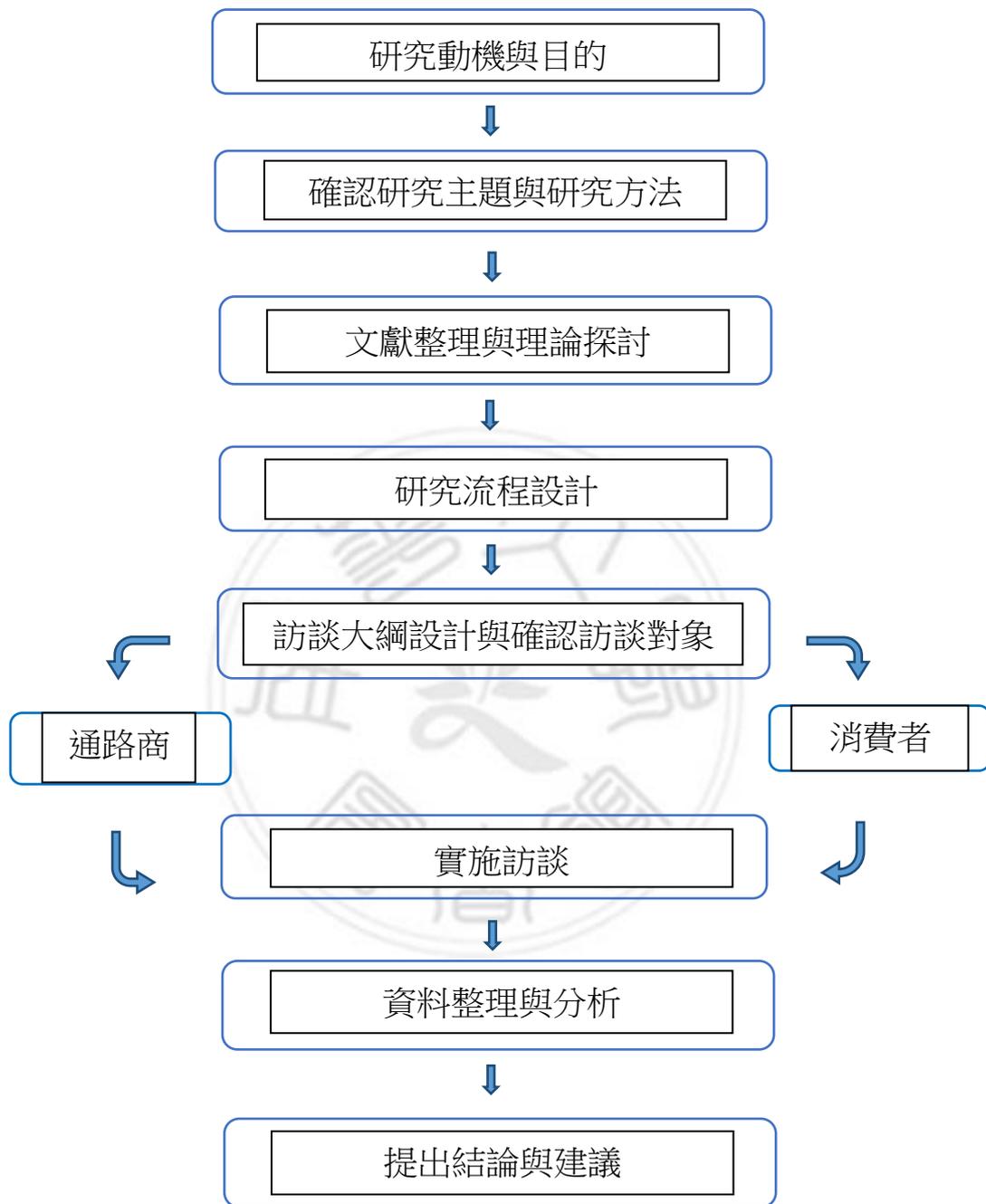


圖 1.1 研究流程圖

第二章 文獻回顧

本章將蒐集與本研究有關之文獻資料，分別就消費者行為理論、布袋戲入台後的發展脈絡、及雲林黃家布袋戲歷年相關論文評析這三點來建構研究基礎。

2.1 消費者行為與行銷

電視布袋戲發展至今除了藝術文化的價值外，對於一般消費者而言其實就是一種影視娛樂消費產品，而筆者認為只要是產品都需要行銷。

實際上在行銷領域中消費者行為確實與之密不可分，從 STP 市場區隔開始要選訂市場目標、發展產品或服務的定位，就必須對潛在客戶進行了解，也就是了解消費者。

1960 年傑洛姆·麥卡錫 (Jerome McCarthy)，提出了企業的行銷 4P 策略，簡稱 4P：Product 產品、Price 價格、Place 通路、Promotion 促銷。該理論是以銷售產品為核心，以生產者的觀點出發制定的行銷策略，即便如此消費者對於新產品的接受度、產品定價與購買意願、通路的選擇……等依舊與消費者息息相關 (汪志堅，2018)。

隨著消費者意識的抬頭，1990 年羅伯特·勞特朋 (Robert F. Lauterborn) 提出了與 4P 相對應的以消費者觀點出發的 4C 理論，分別是 Consumer 消費者需求、Cost 消費者購買商品的成本、Convenience 消費者的便利性、Communication 如何和消費者溝通。產品與服務應滿足消費者的需要與慾望，而訂價則是影響消費者購買意願與需求最直接的因素。企業對於通路的決策應考量消費者的便利性，因為對消費者而言這也是一種無形成本，影響消費者的購買行為。最後，從企業單向對消費者灌輸訊息進化為企業與顧客間的雙向溝通，在雙向溝通中尋求雙贏 (汪志堅，2018)。

消費者行為與產品策略

消費者行為對於產品策略的影響來自於消費者是否能從產品或服務中得到想

要的價值或滿足，換句話說，產品策略的核心應該是如何讓消費者具體清楚的感受與接收到滿意的產品（服務）價值與品質，例如：品牌經營。1998年美國學者Fournier提出「品牌關係」，以擬人化的分類來描述品牌與消費者之間有許多親疏不等的關係。而對於品牌的情感基礎，來自於消費者是否認為品牌夠健康？夠讓消費者有信心？消費者使用時是否因此感到驕傲？並且熱切的想要使用？最強的品牌關係來自最熱烈的情感聯繫，當品牌開始和消費者建立情感連結後，品牌關係便開始成長。（廖淑伶，馬友薏，2020）

消費者行為與訂價策略

產品訂價是最有調整彈性的行銷策略，能夠影響消費者對產品品質的認知與購買行為意向。產品訂價對於消費者行為的影響來自於：價格的指標性、消費者對價格知覺、消費者價格敏感度。

消費者常將價格當作是產品品質的指標，認為較高的價格是因為投入的材料較昂貴、成本較高所以產品品質亦高，也因此價格常被認為是和品質最相關的訊息之一。消費者往往無法精確的記住產品的實際價格，而是將其轉化為一種停留於記憶中「便宜／昂貴」這樣的簡單感受即是知覺價格。知覺價格包含了產品實際的客觀價格及購買過程中的時間成本、蒐集成本、精神成本等非貨幣價格。

價格敏感度高低是影響消費者是否將價格作為購買決策的主要依據，通常可由四個面向判斷：價值意識，某些消費者比較關心品質與付出之金額的比率；價格意識，某些消費者呈現出精打細算的價格意識；價格-品質上的對應，這個部分其實和價格指標性一樣，認為產品品質與價格呈正向關係；價格聲望敏感，某些消費者認為高品質產品代表高價格。而高品質可展現他們的身份地位。（廖淑伶，馬友薏，2020）

消費者行為與通路、推廣策略

通路為消費者提供的效用包括：時間效用、地點效用、形式效用、所有權效用。時間效用是在消費者需要的時間提供產品和服務，地點效用是在消費者便利的地點提供產品和服務，形式效用是將原料組合成消費者所需要的產品或服務，而所有權效用便是將產品的所有權轉移至消費者手中。在行銷通路中與消費者最

直接接觸的便是零售業，零售策略對消費者購買決策的影響也最大，例如：商品的多樣性、擺設位置、陳列風格、店內氛圍、店內促銷活動等，皆有可能觸動費者的衝動性購買。

行銷推廣策略中，廣告和促銷的方式最常為企業所使用。廣告主要透過置入性廣告訊息或各類媒體來影響消費者的認知、購買態度與意願；促銷是製造商與零售商以獎勵的方式吸引消費者購買。常見的促銷工具，例如：試用品、店頭折價、媒體折價券、集點贈品、摸彩、降價、加量不加價、隨貨附贈贈品、附於商品上的折價卷等。(廖淑伶，馬友蕙，2020)

Mike Grigsby 在《消費者行為市場分析技術》一書中直言「消費者行為是一切行銷策略的基礎」，了解消費者偏好，才能提供合適的商品和服務。

2.2 台灣布袋戲的發展脈絡

關於布袋戲在臺灣的發展，大致可分為兩種說法。一種是採用江武昌〈台灣布袋戲簡史〉一文將布袋戲入臺後分為八個時期，後人亦多以此說為主。另一種以謝宗憲〈台灣布袋戲發展之研究〉則認為這些發展時期的時間應該無法如此精準被切割，故以不同統治者來作為劃分方式。在此本研究試採江武昌先生的分類法輔以謝宗憲先生的研究加以說明。

1. 籠底戲時期（1850~十九世紀末）

布袋戲入台的時間根據是透過當時漳泉一帶的戲曲傳入時間約為康熙、乾隆年間，且由掌中藝人家族渡臺或第一代師承的唐山師父時間，大約可推知為嘉慶、道光年間。

當時入台的布袋戲可分為三派：泉州的南管布袋戲、漳州的南管布袋戲（因道白為漳州話，又稱白字戲）、潮州的潮調布袋戲，因其都屬於南管系統，亦稱為南管戲時期。在南管戲流行的時期，演出的戲碼多為由戲班或老師傅壓箱底的戲，也就是籠底戲。其內容為配合音樂形式，多以文戲為主，吐詞文雅、演技細膩。(謝中憲，2009)

2.北管戲時期（約 19 世紀末～1930 年）

布袋戲傳入之初是以南管為主流，南管布袋戲的格調清高，演技細膩，較受到中上階層的文人雅士所喜愛，然而對於廣大的市井小民來說，反而比不上熱鬧響亮、鑼鼓喧揚的北管樂曲來得有吸引力。再加上從大陸來的南管布袋戲班長期在台灣演出，後場樂師逐漸凋零而無法找到遞補之人，只好改用台灣普遍流行的北管戲曲（江武昌，1990）。

北管戲又稱亂彈戲，因其音樂節奏明快，富變化性，熱鬧高亢的曲風，搭配行俠仗義、懲奸除惡的熱血武戲，深受民間喜愛，俗諺「吃肉吃三層，看戲看亂彈」正是說明了當時一般大眾的喜好。最早開始以北管演出取代南管的布袋戲應該是白字戲這一派，其原因也許是白字戲原本就比較通俗，流行區域分佈較廣，變化彈性較大。相形之下泉州南管及潮調戲藝人有固定的戲路和觀眾群，所以少有改變，且老一輩的南管布袋戲藝師看不慣北管布袋戲那種俗，因此這兩派到了台灣的再傳弟子才開始隨觀眾需求改演北管布袋戲。

3.小說戲時期之古書（冊）戲（約 1910～1920 年）

古冊戲時期是指演出的內容改編自中國的章回小說、各朝歷史演義，諸如《三國演義》、《薛仁貴東征》等，多是描述歷史上的英雄人物保家衛國、忠臣烈士懲奸除惡的故事，這類的戲稱為「古冊戲」。

北管布袋戲戲興起後，採用的劇目多為北管戲曲的劇目，或是將南管戲的劇目改編，配上北管的後場音樂。但因所沿用的劇目中有唱腔的存在，當有較長的唱腔出現時，木偶的演出無法如真人表演時那般細膩，操作時能呈現的動作也有限，就顯得不知所措了。此外，這個時期的觀眾對於劇情要求變高，希望能享受劇情的曲折、起伏發展，於是有人始演出章回小說的戲碼，而過去南管、潮調、北管的正本戲則漸漸勢微。

4.小說戲時期之劍俠戲（約 1920 年～1936 年）

小說戲從古冊戲到劍俠戲的轉變大約是在 1920 年代左右。布袋戲國寶級演師黃海岱將富有劍俠色彩的章回小說如《七俠五義》、《小五義》改編為劇本，頗受觀眾好評，再加上古冊戲多為章回小說、歷史演義，看久了也就失去對於劇情的興

趣，於是同業也相繼推出《水滸傳》、《濟公傳》等，帶起了劍俠戲的時代。

劍俠戲和古冊戲最大的不同在於劍俠戲的主角多為江湖豪傑，這些江湖中的能人異士各各身懷絕技，有飛簷走壁的神功、術法，或以飛劍殺人，千里外取敵首級……等，由代表正義的一方打擊邪惡的江湖敗類，或是剷除魔教這類題材為內容。對於演師來說這樣的表演內容可以自由發揮的空間就更大了，不用受限於史實與劇本，甚至同樣的戲目在不同的演師和編劇手中，也能呈現出不同的風格和表演方式，展現了布袋戲本土化特色。

布袋戲發展到了這個時期在音樂上除了原本的北管音樂後場伴奏外，為了表現人物的性格情緒也加入了一些南管曲牌唱腔。大約到了 1950 年左右，中南部地區的布袋戲音樂已經逐漸統一，將南管、北管、潮調混合使用，不再有音樂流派上的區別了。

5. 皇民化運動時期（約 1937 年～1945 年）

1937 年中日戰爭爆發後，日本殖民政府對治台政策丕變，進入了皇民化運動時期。在 1937 年以前日本殖民政府的政策偏向於「尊重舊慣」，對於台灣固有的風俗仍有一定的尊重，雖有限制但也都在合理範圍內。然而戰爆發後規定日嚴，從禁鼓樂到禁中國傳統戲劇與音樂。

1941 年文化人黃得時向日本當局提出以改良代替禁止，並在娛樂委員會試演帶有日本色彩的布袋戲，頗受讚賞。次年，又在皇民奉公會中央本部舉行第二次試演，為了符合皇民化的要求，在音樂、服裝、台詞、佈景上都有相當大的改變：

1. 伴奏上改用西樂或留聲樂（即唱片）
2. 服裝中日並用
3. 台詞可用台語但是要加入日常生活的日語，或用日語說明
4. 舞臺裝置增設立體化佈景，使觀眾在欣賞上得到立體感。（江武昌，1990）

音樂上的改變正好符合了皇民化當時禁鼓樂的要求，而中日服裝並用則是黃得時提出的建議，他認為服裝應隨著場合的不同，該穿和服時穿和服，該穿台灣服時穿台灣服，舞台表現合於自然才能拉近戲劇和觀眾間的距離。臺詞使用台語則是考慮當時本島民眾的日語普及程度，以台語更能徹底的向民眾闡述皇民化思

想，再穿插以日語，待日後漸次的使用日語。立體化景布片是因為相較於傳統彩樓，它更為方便搬運且節省運費，對當時致力於宣傳皇民奉公運動而各地公演的演劇挺身隊而言，更加適合移動在偏遠的山農魚村間。

1942 年台灣演劇協會成立，由該協會來負責掌控台灣的演劇團。當時通過審合能夠取得演出機會的僅七團，先是當時台北市的陳水井所組的「新國風人形劇團」，以及謝得的「小西園人形劇團」在黃得時的指導下獲得台灣演劇協會的認可，取得了公演的機會。之後黃海岱「五洲園人形劇團」、鍾任祥「新興人形劇團」、邱金墻「旭勝座人形劇團」、蘇本地「東光人形劇團」、姬文泊「福光人形劇團」也先後加入了台灣演劇協會。

皇民化政策下的布袋戲在當時幾乎淪為政治宣傳工具，除了宣揚日本武士道精神，效忠天皇等思想，更鼓吹台灣人為「祖國」奮戰，對抗英美等國。這類的布袋戲想當然爾的不受喜愛。然而皇民化時期卻為台灣布袋戲的發展帶來了相當大的影響。

佈景由早期的彩樓變成價格低廉且大小伸縮方便的立體佈景片，戰後大部分的布袋戲團也都採用佈景片的戲棚。音樂上改用唱片配音或西樂，脫離了傳統戲曲的音樂局限，使得光復後布袋戲後場音樂更加多元化。取材上為了配合皇民化與日本色彩，不再受限於過去歷史或戲曲小說，戲偶不再受到「角色」的限制，戲偶的造型改革與加大。布袋戲在經此一難中開始懂得如何在政治的干預甚至是迫害中改變自己，適應環境的改變以求生存。(謝中憲，2009)

6.反共抗俄劇時期

反共抗俄劇是出現在 1951—1952 年間布袋戲發展史上的一段小插曲。1950 年李天祿的布袋戲團成為第一個被用於政治宣傳方面的布袋戲團。如同皇民化時期一樣，在每場戲開演前需先演出二十分鐘的宣傳劇。而後，呂訴上為歌仔戲編《女匪幹》上演後頗受各方好評，於是 1952 年台北市郭炎山籌組布袋戲「愛國劇團」排演呂訴上的《女匪幹》，並將劇名改為《羅挹芬失足恨》在台北試演，同年九月又演出該劇團自編劇目《葬父記》，此為布袋戲團演出反共抗俄劇之始。

這類的劇本充斥著教條式的口號，不受觀眾喜愛，類似的劇情也漸漸使觀眾不

耐煩，大概就有在地方戲劇比賽中如 1952 年的掌中戲出賽中出現了，不過反共抗俄劇在比賽中也就風光過三、四年的光景，後來仍回到以傳統劇情為主的布袋戲。

台灣光復後，各類傳統戲曲恢復演出，並且大受歡迎，直到 1947 年「二二八事件」後，國民黨政府宣佈戒嚴，禁止民眾聚會，於是外台戲曾遭禁演約一年左右。原本的外台戲紛紛轉入戲院演出，而演出舞台的改變促使了戲偶加大、佈景與燈光裝置的變化。

7. 金光布袋戲時期

「金光戲」一詞從何而來？究竟是「金光戲」還是「金剛戲」過去也有不少學者作過考證。以下列舉幾位不同學者的說法：

金光戲也有說是「金剛戲」，指的是此類布袋戲人物多為煉氣士與修道者，練有金光護體，每一上場多用彩色布條在其身旁搖動，以示其金光飽滿，而道行較高，功力較強的人物，甚至使用七彩霞光，無論傷殘敗死幾次，主要角色總能起死回生而練成更超凡的武功，有如「金鋼不壞之身」也因此被稱金光戲或金剛戲（江武昌，1990）。

陳龍廷先生曾請教過「亦宛然」李天祿大師確認了「金剛戲」的說法是來自於少林寺英雄傳奇，「我是山人」所寫的一系列少林寺故事中「金剛之氣」或「金剛內功之氣」。1966 年就有關於「金剛戲」的報導，為何到了 1980 年卻被多數媒體誤導為「金光戲」？陳龍廷亦曾在書中提到過「真五洲」掌中劇團的黃俊雄也認為「金光戲」是外省人聽不懂台語的誤解，事實上指的應該是「金剛體」，源自於武俠小說中的「達摩金剛體」而來。（陳龍廷，1999）

謝中憲先生在台灣布袋戲發展之研究一書中，認為會出現兩種說法是來自於觀察角度的不同。觀眾們看到這類的戲劇表演時舞臺上「金光閃閃，瑞氣千條」，因此稱之為「金光戲」；而演出者認為這類戲劇的出現源自於武俠小說的「達摩金剛體」，因此該稱為「金剛戲」。因為戲中高手出現時常稱自己有「幾層金剛護體」，越多層則表示內功越高，有幾層的內功就必須讓他「破功」幾次，才可以將他的內功廢掉，所以還是要稱為「金剛戲」或許比較合適。（謝中憲，2009）

江武昌認為金光戲其實就是金剛戲，陳龍廷先生則認為「金光」一詞應是

「金剛」的音譯之誤，謝中憲則指出兩者差異來自於觀察角度之不同，就戲中角色設定來看，應該要稱為「金剛戲」。然而，吳明德先生提出了一種截然不同的觀點，認為「金剛戲」一詞不是表演者在參考武俠小說時一開始就定義好才演出來的，名稱應該是後來約定俗成的。他更進一步的將「金光」一詞視為一種形容詞，狹義的「金光」指的是外在表演型式如佈景彩樓、東西洋音樂、聲光特效、木偶造型等方面的創新，表演內容則呈現出劇情荒誕玄怪。廣義的「金光」是形容當一個時期在情節的營造比上一個時期還要荒誕奇玄、節奏更強烈快速的表現時，就是一種「金光化」的表現。(吳明德，2005)

且不論這名稱定義之爭，布袋戲發展至金光布袋戲時期，已經算是從過去的傳統布袋戲脫胎換骨，完全成為屬於台灣化的布袋戲了，而大多數的人也因此，將布袋戲二分為「傳統布袋戲」與「金光布袋戲」。相較於傳統布袋戲這個時期主要的特色包含了：

佈景片彩樓以紅、黃、綠的螢光顏面，呈現誇張俗豔的視覺風格，舞臺加寬並多了乾冰、七彩燈光、砲火聲、雜耍特技等效果。配樂也從後場鑼鼓改用更方便的黑膠唱片代替，除了傳統的北管風入松曲調外，還增加了東西洋曲風及電影配樂。戲偶加大為三尺三寸，造型較為現代感，木偶的眼、口、手指增加了活動的機關，還有一些造型新奇的戲偶，像鬼怪造型、獨眼、骷髏等。劇情內容從基本的英雄俠士和惡人妖道間永無止境的鬥爭與陰謀算計到後期天馬行空、光怪陸離的仙魔妖怪大亂鬥，搭配著曲折離奇的怪異情節、神秘角色、詭異的功夫，一個接著一個，沒完沒了，營造出強烈的刺激性吸引著觀眾。由於「排戲先生」的出現，「排戲先生」隱身臺下觀察著觀眾的反應和演師互相搭配，修改出符合觀眾喜好的劇情，可見金光戲的劇情可變化性有多高。且此時布袋戲界最出名兩位排戲先生——吳天來與陳明華，更是從北到南各家劇團爭相高價爭聘的票房保證。

金光戲發展到了 80 年代中期，布袋戲團已經多到泛濫的地步了。除了社會變遷的因素外，太多的布袋戲班在內臺戲排不到的演出機會，外臺戲的惡性競爭，於是金光戲開始沒落。

8.廣播電台與電視布袋戲時期

1961 年寶五洲掌中劇團的鄭一首先將布袋戲以錄音方式在廣播電台演出，結果大受歡迎。而後亦有許多擅長口白的表演者加入廣播布袋戲的行列，例如：黃秋藤、陳俊然、黃俊雄、劉勝平、黃俊卿……。直到 1970 年電視布袋戲興起，廣播布袋戲才逐漸的沒落。

民國五十年後，隨著台視、中視、華視的陸續開播，台灣進入了電視時代。民眾在家就可以免費欣賞到國台連續劇、歌唱、表演等各種新的娛樂節目，對於購票進入戲院看布袋戲的意願就相對降低了，時代的演變使內台戲受到嚴重的衝擊。

1962 年，「亦宛然」李天祿應臺灣電視公司之邀，以傳統鑼鼓形式演出了《三國誌》，為首先登上電視螢光幕的布袋戲。1970 年黃俊雄進入台視演出《雲州大儒俠》後一舉轟動造成收視狂熱，從此不分男女老幼、士農工商都為「史豔文」瘋狂。黃俊雄在台視造成的收視震撼，使得其他電視台也競相邀請各布袋戲名班在電視演出。各家演師使出混身解數，有的邀請「排戲先生」吳天來、陳明華編劇，也有和武俠小說名家合作的，以多位配音員幫不同角色配音……，但都不及黃俊雄的轟動。「全民瘋豔文」的狂熱到了 1974 年，新聞局以「妨害農工商正常作息」為由遭到了禁演的命運。除此之外，另一個禁演的主要原因應是妨礙了當時政府推行的「國語運動」。於是 1976 年黃俊雄轉換頻道到中視、華視推出國語布袋戲《西遊記》、《廿四孝》、《神童》等，並聘請知名演員配音，仍未能達到台語布袋戲那樣的收視，在嘗試了一年後黯然退場。(吳明德，2005)

民國七十一年(1982)在本土勢力漸漸抬頭，政治與文化開始改變對於方言的態度下，台語布袋戲終於再度回到電視螢光幕。這個時期的布袋戲，每天只能播三十分鐘，有檔期和集數限制，內容還是要經過審核，第二波的電視布袋戲不及原來的轟動，但依然是三台節目中收視率的強棒，而這一波熱潮到了 1987 年左右終究是漸漸衰退。1989 年黃俊雄主動退出無線電視台，其原因除了時代潮流的改變外，也有部分是來自於劇集中打歌與賣藥的置入性行太多，將原本就只有三十分鐘的劇情切割的更破碎，再著新聞局對於布袋戲劇情審核始終無法放手，相同的江湖恩怨和忠孝節義看了這麼多年也會膩。

錄影帶出租市場日漸興盛，90 年代後許多布袋戲團改以錄影帶出租模式發展。

1994 年有線電視合法化後，第四台如雨後春筍般快速成長。1995 年，黃文擇與黃華強經營的霹靂布袋戲成立了「霹靂衛星電視台」成為第一家以布袋戲播放為主的電視媒體。

隨著布袋戲演變的腳步，我們不難看見這個富有韌性的表演藝術是如何順應時勢變遷，調整自身樣貌與呈現方式。時至今日，布袋戲仍舊跟隨著時代脈動與各種大眾傳播媒體如數位有線電視、線上影音平臺、DVD、電影等結合，出現在觀眾面前。

2.3 文獻評析

關於臺灣布袋戲在學術研究上，無論是從發展演變、派別、劇本分析、音樂、戲偶、舞臺設計、商業行銷……等，至今可說是有累積相當傲人的成就。對於電視媒體布袋戲的研究多以黃俊雄布袋戲或是霹靂布袋戲為主，尤其是霹靂布袋戲的相關研究更是不可勝數，單是學術學位論文就已超過 90 本，再加上期刊、研討會論文、專書，可說是臺灣布袋戲研究中數量最豐碩的主題。本文僅列舉黃立綱金光布袋戲為研究主題的論文與專書作討論。

※學位論文：

王珮蓉《傳承與創新：黃立綱「天地風雲錄」系列之研究》（國立中正大學台灣文學與創意應用研究所碩士論文，2017），該論文以《天地風雲錄》系列的四部作品為研究對象，點出了黃立綱金光布袋戲「劍俠為主，金光為輔」的新風格。對於金光布袋戲所建構的世界觀、黃立綱的口白特色，文戲與武戲的呈現、翻案墨家思想在布袋戲的新詮釋，人物塑造與舊角翻新加以介紹。論文附錄與金光布袋戲編劇總監三弦的訪談，更是研究黃立綱金光布袋戲相當重要的參考資料。

李杰晉《以大數據探究金光布袋戲的產業與競爭分析》（玄奘大學資訊管理學系碩士論文，2017），研究範圍從 2009 年《黑白龍狼傳》到 2017 年《金光御九界——東皇戰影》，以雲端檢索軟體 opview 進行大數據分析。然該研究在資料樣本部分只從 2015/3/1~2015/8/1 六個月，網路聲量 864 則。其研究中得出布袋戲在

社群網站中相較於討論區、部落格、新聞，擁有較高的網路聲量。且由結果得知霹靂布袋戲品牌認同度高於金光布袋戲，但兩者是屬於良性競爭關係，具有值得參考之處。

陶善文《黃立綱金光布袋戲之定場詩研究》（國立高雄師範大學國文學系碩士論文，2019）該篇論文針對金光布袋戲中人物定場詩分析其內容與人物性格、背景經歷、心境之關聯性，並深究其藝術價值。文末附錄中對黃立綱先生的專訪提問，對於黃立綱學戲的過程，以及金光布袋戲相關的問題有概略的介紹。

盧翰廷《假面與鏡子——黃立綱金光布袋戲角色研究》（國立中興大學中國文學系所，2019）研究中首先在緒論處便針對在布袋戲中角色換偶、遮面的狀況提出「同角換偶、穿戴面具」之表現手法的心理分析定義。第二章除了將史豔文與霹靂布袋戲的素還真的形象塑造加以比較外，也探討臺灣布袋戲與宗教的關係、宗教在布袋戲中的呈現方式。最後，歸納金光與霹靂各自的敘事風格、主題，將「金光布袋戲」歸類為「歷史奇幻武俠戲」，「霹靂布袋戲」為「神魔奇幻武俠戲」。第三、四章首先介紹拉崗的鏡像階段理論及榮格的人格面具理論，並以此作為此篇論文的方法論，再以藏鏡人、俏如來、玄之玄三個角色作為分析對象探究其角色特質。

莊佳榛《金光多媒體電視布袋戲的音樂實踐—以「金光御九界」系列劇集為例》（國立臺南藝術大學民族音樂學研究所碩士論文，2019）此篇論文主要針對「金光御九界」系列劇集的音樂型態進行探究。文中以直接訪問的方式討論金光多媒體電視布袋戲的發展及配樂念理與方式。第四章更分別針對文戲和武戲的配樂，舉例並製譜說明其呈現效果。黃立綱透過電影與日本動漫的配樂方式與電視布袋戲結合，「藉由音樂帶給木偶更強的情緒張力，讓觀眾能感受到布袋戲是一個活生生的角色」（莊佳榛，2019）。

顏伯運《金光布袋戲中的文學運用-以「天地風雲錄之決戰時刻」至「金光御九界之墨邪錄」為例》（雲林科技大學漢學應用研究所碩士論文，2020）以文學角度切入，針對《天地風雲錄之決戰時刻》到《金光御九界之墨邪錄》劇集從探討人物詩號、墨家形象的詮釋、與文學經典的結合與改寫這些層面來探討其文學呈現

手法。

陳俞霈《懷新思舊，別開生面——以黃立綱新「金光」布袋戲為研究》（逢甲大學中國文學系碩士論文，2020）研究黃立綱金光布袋戲如何從雲林黃家三代傳承中走出自己的特色，從整體世界觀架構到勢力與種族分布、劇情、口白、文戲、武戲、音樂演繹到營銷方式，都有十分詳盡的介紹。文中多次引用整段的劇情與對話來分析其文戲與武戲的特色，讓筆者在戲迷訪談中得到的訊息能相互印証。

※期刊論文

孫劍秋 洪靖婷〈老幹新枝生氣象--金光布袋戲的傳藝美與文創美〉（臺北市：國立國父紀念館館刊，2015）此為第一篇針對黃立綱金光布袋戲的學術性論文。該論文分別從戲偶造型、對白與劇本、光碟發行與通路拓展、文創商機四個部分，討論金光布袋戲的發展策略。文中認為「金光布袋戲」至今能吸引多年輕族群的原因來自於：1.觀念的改變——傳統的忠孝節義情節透過修正，更具人性、主體意識與個別情感。2.節奏改變——現代人喜歡緊湊的劇情，於是敘事節奏加快，劇情結構也更加紮實。3.科技的改變——科技提昇使硬體設備的進化，從角色造型、3D 布景、音效、電腦動畫使得布袋戲成功的轉型為更符合時代需求。

王珮蓉〈黃立綱《金光布袋戲》的傳承與創新--以《天地風雲錄之決戰時刻》為例〉（中正臺灣文學與文化研究集刊，2017），第二章從傳統劍俠布袋戲的形式逐漸走向金光化，卻有別於霹靂那種純粹魔幻風格的金光戲，逐步形成黃立綱金光布袋戲的世界觀。第三章從表演型式上針對白口進步與戲偶形象的改變，探討《金光布袋戲》的傳承與創新。第四章人物從扁平到圓形，原本的正邪二元對立在黃立綱的戲中更多時候是立場的不同，史豔文睿智、勸人向善、忠君愛國的完人形象，新的故事透過兄弟、父子親情突顯出他性格中的矛盾，看見角色的內心掙扎，使人物形象更加立體。從黃俊雄的金光布袋戲到黃立綱的金光布袋戲，除了忠孝節義的精神不變外，更善長用劇情展現不同價值觀的衝突引發觀眾思考。

2.4 小結

自 2009 年《黑白龍狼傳》開播至今，黃立綱金光布袋戲已進入第十二年，在電視布袋戲界也算小有名氣。然而針對黃立綱金光布袋戲的學術研究，卻僅有七篇學位論文及兩篇期刊論文，而其中學位論文又多以文學方面的討論居多。本文從李杰晉的大數據分析為發想，欲嘗試以質性研究方法探究黃立綱金光布袋戲的市場銷售狀況以及消費者行為與偏好。



第三章 研究設計與執行

3.1 研究方法

本研究透過質性研究方法中的訪談法、文獻分析和次級資料分析法，廣泛蒐集相關資料來探討金光布袋戲的發展脈絡，並嘗試從銷售通路及消費者（資深戲迷）的兩方面分析該商品在這些年的改變。並希望能從市場反應中窺見其具備的優勢與劣勢，以供日後參考。

3.1.1 訪談法

訪談研究法是研究者尋找與研究主題相關的被研究者，透過面對面或是電話等溝通工具，以「交談」和「詢問」進行對談的一種研究方法。（袁方，2002；陳向明，2002）質性研究的訪談依據其控制程度可區分為：結構式訪談、半結構式訪談、非結構式訪談三種類型。此外，若依訪談參與的人數又可分為個別訪談與焦點團體訪談兩種。

結構式訪談從一開始的問題擬定、訪談實施的程序、分析的類目都非常結構化。不論是提問的文字、提問順序、實施的時間與步驟，都相當的標準化，故又稱之為「標準化訪談」，這種標準化訪談常見於量化研究。而質性研究的結構式訪談為了讓受訪者有較多的表達空間，增加訪談深度，故在訪談問題的呈現上會採開放性，因此也有學者將其稱之為「標準化的開放式訪談」。（黃秀文，2016）

半結構式訪談是質性研究中最常用的訪談方式，不像結構化訪談控制那麼嚴謹，但也並非完全不設限。此訪談通常會預擬訪談問題大綱，確保重要的問題有包含其中不至失焦。且根據訪談情境與受訪者個別情況，可以自由增刪題目文字或提問的順序，甚至也可以加入新的問題使受訪者的回答在深入性、探討與解釋方面都至達一定深度，而不會只停留於「表面」的程度。（Jane Rithie & Jane Lewis，

2008；黃秀文，2016）

非結構式訪談是完全以受訪者為主體，採開放式的會話，沒有預設的訪談問題，也沒有所謂的實施序，資料皆從自然對話中產生，分析類目也是透過事後編號而成。是所有訪談中最有機會成就深度的訪談，但也是在資料統合分析上最不利的一種。（黃秀文，2016）

3.1.2 文獻分析

不論是質性研究或是量化研究都需透過文獻研究的過程來進行資料的蒐集、整理、回顧、分析，以了解研究背景、理論基礎。林淑馨（2010）將文獻研究可分為文獻回顧與文獻分析兩部分。前者是指針對某一主題有系統的查詢相關出版資料後，經由閱讀、整合相關資料，從而寫出研究者對這些文獻的看法與批評，屬於進行研究前的準備工作；後者是以系統而客觀的界定、評鑑並綜括證明的方法來確定事件的確實性，並以此分析現階段掌握之資料。

由於文獻研究適合縱斷面分析，具有跨越時空限制的優點，對於歷史事件或久遠的人物便能透過這種的方式取得相關資料。本研究藉由大量相關資料的蒐集與彙整分析，作為研究立論之基礎，並以此擬定訪談大綱，故亦將其列為研究方法之一。

3.2 研究設計

為深入了解受訪者對於金光布袋戲所提供產品與服務的真實感受與態度並且減低外在引導干擾，故選擇以半結構式的個別訪談作為訪談方法。

3.2.1 訪談對象的選取

本研究的主要是分析金光布袋戲在銷售通路端及消費者端對於該商品所給予的評價，並希望能在兩者之間找到彼此相呼應的共通點。因此，訪談對象分為兩個部份：

第一部分是銷售通路，金光布袋戲的劇集自 2012 年 12 月《天地風雲錄之九

龍變》起至今，每當推出新檔劇集時主要的銷售通路都是透過全家便利商店。已經下檔的舊劇集與大部份的週邊商品、戲偶則由金光布袋戲 PCHOME 商店負責販售。本研究選擇合作關係較久的全家便利商店作為訪談對象。

第二部分是消費者，選擇的訪談對象多為資深布袋戲迷，從《黑白龍狼傳》的新金光系列都有完整看過，並且同時對於霹靂布袋戲也有相當多年的戲齡，其中包了戲迷自發成立的網路後援會會員、巴哈姆特布袋戲板的資深評論、布袋戲社群臉書小編、布袋戲周邊販售加盟店……。這個部份的條件設定，主要透過資深布袋戲迷多年的觀賞經驗以及對布袋戲的了解來談金光布袋戲在各個面向的優劣，也能看見金光布袋戲本身在這些年裡面的變化與成長。

第一部份受訪銷售通路商資料如下表 3.1

表 3.1 受訪銷售通路商資料表

受訪者編號	性別	職稱	訪談時間	訪談地點
A1	女	RE 事業部 數位服務經理	2021/01/29	全家便利商店台北總公司

資料來源：本研究資料整理

第二部份受訪資深布袋戲迷資料如下表 3.2

表 3.2 受訪資深布袋戲迷資料表

受訪者 編號	性 別	年 齡	職業	戲齡	訪談時間	訪談 地點	備註
B1	女	36	服務業	金光 9 年 霹靂 26 年	2020/10/2	雲林	神蠱溫皇網路後援會 赤羽信之介網路後援會
B2	男	34	自由業	金光 9 年 霹靂 19 年	2021/2/20	新竹	巴哈姆特布袋戲板評論
B3	男	42	教師	金光 9 年 霹靂 35 年	2021/3/28	高雄	—
B4	女	55	教師	金光 9 年 霹靂 ? 年	2021/2/28	高雄	巴哈姆特布袋戲板評論

B5	男	28	布袋戲相關	金光 9 年 霹靂 28 年	2021/3/28	臺北	布袋戲社群臉書小編
----	---	----	-------	-------------------	-----------	----	-----------

資料來源：本研究資料整理

3.2.2 訪談大綱設計

確定研究方向後，筆者蒐集並閱讀大量相關的文獻資料、期刊、專書、平面報導，依據目的與受訪者的不同歸納整理並設計成兩份訪談大綱。

專家訪談問卷（全家便利商店總公司）

【第一部份】商品本身

1. 請問貴公司從何時開始和金光多媒體公司合作，成為金光布袋戲的銷售通路？銷售商品除了 DVD 外，是否還有其他品項？
2. 請問您覺得該商品的售價是否在合理範圍內？和同類型商品相較下如何？
3. 請問該商品是否常有瑕疵品需退換貨的問題？或是其他客訴？
4. 請問該商品貨物配送是否準時？處理補貨與退貨能力如何？
5. 請問金光布袋戲 DVD 在貴公司銷售的這些年中銷售量最高與最低的兩個時期分別是？請問您是否知道原因？
6. 請問金光 DVD 的銷售量是否因為有舉辦活動或是和其它公司的異業合作而增加？
7. 請問 2018 年 8 月金光布袋戲在線上影音平台 myVideo 及 friDay 發售後，對於該商品在貴公司門市銷售量是否有影響？您認為最明顯的衝擊或影響在哪方面？
8. 請您以通路商的角度針對金光布袋戲 DVD 與同類型商品相較，分析其優勢與劣勢？

【第二部份】行銷策略

- 1 請問金光布袋戲 DVD 是否曾配合貴公司其他商品的促銷優惠活動？在活動期間是否銷售量有提升？若有提升幅度大約是？
- 2 請問金光布袋戲 DVD 是否曾以加購週邊商品方式透過 貴公司舉辦促銷活動？在活動期間是否銷售量有提升？若有，提升幅度大約是？

- 3 請問金光布袋戲 DVD 是否曾以贈送週邊商品方式透過貴公司舉辦促銷活動？
在活動期間是否銷售量有影響？若有，效果或反應是？
- 4 請問就您所知金光布袋戲 DVD 是否曾與貴公司經銷的其他商品有過合作促銷
或廣告？例如：以史豔文為外包裝的餅乾、飲料？買商品送金光布袋戲角色
貼紙？
- 5 請問金光多媒體公司是否曾向貴公司購買過門市廣告投放？或在門市透過放置
海報、看板、公仔等方式替商品行銷？在該時期金光布袋戲 DVD 的銷售量
是否有所影響？若有，效果或反應是？
- 6 請問除了上述這些行銷策略外，金光多媒體是否曾與 貴公司做過其他方式的
行銷或促銷手法？
- 7 請您以通路商的角度針對金光布袋戲 DVD 該商品，在市場行銷上給予一些建
議？

消費者訪談問卷（戲迷）

【第一部份】受訪人資料

1. 請問您是透過何種管道知道金光布袋戲的？什麼樣的機緣讓您決定開始觀看？
2. 請問您每年在布袋戲相關的消費大約是？(光碟、週邊、戲偶、活動……等)
3. 請問您最主要的收視管道為何？

【第二部份】產品特性偏好（服務價值）

1. 請問您最喜歡的是哪些檔次？這些檔次中吸引您的因素有哪些？
2. 問您最不喜歡的是哪些檔次？這些檔次中讓您討厭的因素有哪些？
3. 請問您覺得金光布袋戲在的影音效果（聲光特效、編曲…）的表現上如何？有
何特色？
4. 請問您覺得金光布袋戲在的劇本編排的表現上如何？有何特色？
5. 請問您覺得金光布袋戲在文戲表現上如何？（鬥智、情感、肢體語言、氛圍營
造…）有何特色？有何哪些優缺點？
6. 請問您覺得金光布袋戲在武戲（武器、武力值、操偶、分鏡特效醞釀、氛圍營
造…）表現上如何？有何特色？有何哪些優缺點？

- 7.請問你覺得金光布袋戲在角色塑造（外在整體造型、出場詩號、性格飽滿度）上的表現如何？最成功與最失敗的角色是？原因？
- 8.請問您覺得金光布袋戲在口白配音方面表現如何？您對於多人口白、國語口白、外語口白的布袋戲有何看法呢？
- 9.請問您購買金光布袋戲光碟或在影音平台收看時是否曾有過感到不便或不愉快的經驗？
- 10.身為長期戲迷，您覺得金光布袋戲從早期（黑白龍狼傳）到現在有哪些轉變？
- 11.身為消費者，您認為金光布袋戲在產品或經營上有哪些地方可以再做改進？

【第三部份】周邊商品與忠誠度

- 1.請問您是否時常關注金光布袋戲的的相關消息（最新發片、最新周邊及公司偶、網路討論、影音平台的精華片段），通常都是透過哪些管道？
2. 您對於金光布袋戲的周邊商品購買意願如何？每年在周邊、戲偶上的花費約？
- 3.請問您對於金光布袋戲在週邊商品的經營方面有何建議？（種類、購買管道……）
- 4.請問您參加過哪些金光布袋戲的相關推廣活動？（見面會、大匯演、偶聚……等）？
- 5.請問您是否會因為支持金光布袋戲而只購買正版授權之影音商品？原因？
- 6.請問您是否會主動介紹金光布袋戲給身邊親友？透過什麼樣的方式？
- 7.請問您是否會繼續支持並購買金光布袋戲？

3.3 研究執行

以下是進行訪談的執行過程與編碼說明。

3.3.1 訪談執行過程

在訪談大綱確定後，筆者便開始在相關社群網站、雲林偶戲節、金光布袋戲見面會等活動中挑選合適的受訪者並建立信任關係，再以電話、電子郵件或當面拜訪受訪者，表明目的且詢問對方受訪意願，並親送或以電子郵件方式將訪談大

綱讓受訪者先行過目。在確認受訪者意願後，再與受訪者約定時間、地點，並事先詢問受訪者是否願意接受錄音，以利於訪談時完整捕捉受訪者的神態、語氣，及訪談後的資料整理。

3.3.2 訪談資料編碼

本研究的訪談編碼方式分別以 A、B 作為通路商與消費者（也就是資深戲迷）的代號。並根據訪談內容的各類別與細項整理出下列編碼內容：

銷售通路商之訪談大綱

第一部分【商品部分】

A-1-1 代表 1. 請問貴公司從何時開始和金光多媒體公司合作，成為金光布袋戲的銷售通路？銷售商品除了 DVD 外，是否還有其他品項？

A-1-2 代表 2. 請問您覺得該商品的售價是否在合理範圍內？和其他同類型商品相較下如何？

A-1-3 代表 3. 請問該商品是否常有瑕疵品需退換貨的問題？或是其他客訴？

第二部分【行銷策略】

A-2-1 代表 1. 請問金光布袋戲 DVD 是否曾配合 貴公司其他商品的促銷優惠活動？在 v 活動期間是否銷售量有提升？若有提升幅度大約是？

A-2-2 代表 2. 請問金光布袋戲 DVD 是否曾以加購週邊商品方式透過 貴公司舉辦促銷活動？在活動期間是否銷售量有提升？若有，提升幅度大約是？

A-2-3 代表 3. 請問金光布袋戲 DVD 是否曾以贈送週邊商品方式透過 貴公司舉辦促銷活動？在活動期間是否銷售量有影響？若有，效果或反應是？

若文中有引用到關於受訪者 A 之資料，談到關於商品部分則以 A-1-1、A-1-2 來表示。若再分以細目則以 A-1-1-1、A-1-1-2 以此類推。

消費者之訪談大綱

消費者訪談一共有六位受訪者分別以 B1、B2、B3……B6 為代表，並根據訪談內容的各類別與細項整理出下列編碼內容：

第一部分【基本資料】

B1-1-1 請問您是透過何種管道知道金光布袋戲的？

B1-1-2 請問您每年在布袋戲相關的消費大約是？(光碟、週邊、戲偶、活動……等)

第二部分【產品特性偏好】

B1-2-1 請問您最喜歡的是哪些檔次？這些檔次中吸引您的因素包含？

B1-2-2 請問您最不喜歡的是哪些檔次？這些檔次中讓您討厭的因素包含？

B1-2-3 請問您覺得金光布袋戲在的影音效果（聲光特效、編曲…）的表現上如何？有何特色？

第三部分【周邊商品與忠誠度】

B1-3-1 請問您是否時常關注金光布袋戲的的相關消息，通常都是透過哪些管道？

B1-3-2 您對於金光布袋戲的周邊商品購買意願如何？每年在周邊、戲偶上的花費約？

B1-3-3 請問您對於金光布袋戲在週邊商品的經營方面有何建議？

第三部分的第一個細目為 3-1，第二個為 3-2……以此類推。若文中引用受訪者 B1 在第三部分的資料，便會以 B1-3-1、B1-3-2 來表示，以此類推。

第四章 資料分析與整理

4.1 專家問卷訪談資料整理

根據訪談結果可以得知金光布袋戲和全家便利商店過去八年合作期間的情況。主要分為「商品本身」、「行銷策略」兩部分來談。

〈商品種類與價格〉

全家和金光的合作大約是從 102 年開始的。除了布袋戲 DVD 外也有賣其它週邊商品：以公仔、DVD 收藏盒較多、還有一些文創商品像是收納架之類的(A1-1-1)。全家 DVD 的商品和金光屬於同類型就是霹靂布袋戲，以售價來說兩者都是一樣的，所以也沒有特別貴。公仔因為是有肖像的東西，當然在價格上來說會比較貴一些，但是對戲迷來說那種就是收藏品，帶有肖像的東西價格稍貴但也是合理的(A1-1-2)。

〈商品品質與退換貨〉

DVD 商品不會拆封，到店鋪時都蠻完整的，除非有消費者回家後發現光碟無法讀取才會拿到店鋪做更換，所以其實在瑕疵品退換貨的部分是沒有什麼問題的，而且比例也非常的少(A1-1-3)。DVD 這類的商品都是會提前到倉庫的，再由物流分派到各個店鋪去，所以貨物配送他們都是很準時的。補退貨的部分，在 DVD 到倉後都會依各店鋪每週銷售的況狀去配量，所以不會再另外補貨，除非賣的是比較特殊的商品，像週邊商品這一類的才會有補貨這樣的作法。當然如果遇到的是顧客拿到瑕疵品，而店鋪現場沒有貨，也會協助消費者跟倉庫調貨(A1-1-4)

〈商品銷售情況〉

通常新劇開賣的時候都是銷售量最大的時候，但其它時候就只是呈現穩定的狀態，沒有賣的特別好或特別不好的情況(A1-1-5)。金光布袋戲 DVD 銷售的族群

在便利商店來說一直都還蠻穩定，有活動是會造成短期間的交易量上升但是那個波動並沒有大到可以有明顯的呈現(A1-1-6)。

表 4.1 過去八年的銷售整體趨勢(A1-1-5)

年度	月平均（萬元）	月銷售量（片）
102 (2013)	590	53,637
103 (2014)	577	52,469
104 (2015)	608	55,248
105 (2016)	600	54,529
106 (2017)	444	40,349
107 (2018)	373	33,939
108 (2019)	299	27,168
109 (2020)	163	14,841

資料來源：全家便利商店總公司

2018 年影音平台上線後那個月銷售掉 18%左右，但是在當月之後，也就是九月開始銷售就又回來了(A1-1-7)。

〈商品特性分析〉

金光布袋戲的優勢就是戲迷還蠻穩定的，然而這同時可能也是它的劣勢，因為銷售客群固定而且週邊商品通常是伴隨新劇的推出才有，所以沒有新劇時就是完全沒有銷售。如果沒有 DVD 的時候客群或許就會流失也說不定。(A1-1-8)

金光有新劇時才會出週邊，而且在便利商店的客群裡其實比較不會去買這些東西。早期時，週邊其實在店鋪是有陳列出來賣的，但是在便利商店買週邊的人就愈來愈少現在主要都是以預購為主。預購的部份主要是在金光或霹靂他們的官網都會公告要去哪訂購，而不會透過便利商店的通路。在早年有賣的公仔的時候，因為一次的印制量還蠻大的而且印制是雙方都要付錢，還有倉儲費用、店鋪都販售這些都是成本，但是戲迷終究是小眾市場，銷售並不如預期，所以以便利商品的立場來說是不希望再繼續賣這項商品的。(A1-1-9)

〈商品行銷策略〉

金光布袋戲 DVD 極少和我們公司的其他商品綁在一起辦促銷優惠活動。金光的 DVD 光碟通常都是送自己公司的贈品(A1-2-1)。金光布袋戲也不常以加購週邊商品方式舉辦促銷活動(A1-2-2)。通常直接隨片附送的商品就像是紅包袋、文件夾、海報……這類的週邊商品，但是這類活動對 DVD 銷售量影響不大(A1-2-3)。

至於是否曾與其他公司商品有過合作促銷或廣告？這個部分的資料我看不到，因為經銷商那邊的操作部分不會經過我這裡。因為這個部分是金光和經銷商那邊合作的內容，不會透過全家。(A1-2-4)

新劇上市時都會提供做門市的廣告，放置海報、看板、廣告方式都有，這部分當然也會向他們收費。新劇上市時我們都會有做這些看板，但是這對銷售來說影響幅度不大，大概 1~5%而已。一月新劇上市時也有和金光合作在台中和高雄辦見面會，當天來參加的族群其實年紀都蠻小的年輕族群的戲迷會接觸到布袋戲大部份都是在臉書或是影音平台上有看到金光的影音片段，接觸到覺得有興趣才開始看金光布袋戲，反而不是透過店舖的這些文宣海報。對便利商店來說，只有在開賣或著是有很大檔的活動的時候我們才會幫他們曝光，所以在海報、看板這部分的效果是有限的。店舖包店成主題商店模式的這種也有，但是畢竟包店的成本非常高所以數量就很少，有的話大概也就一、兩間店，它的時間為期一、兩個月就會拆掉。包店的話會有它的效果在，因為整個店內的氛圍會跟戲劇裡的氛圍是比較像，那通常會選擇的地點也會是銷售量比較高的店去做擺放。(A1-2-5)

目前金光使用比較多的方式就是新劇上市送贈品，然後會做一些影音的數位媒體廣告在電子看板投放。辦見面會也不是每一檔都辦，距離上次辦活動大概已經是三年前了，而主題店也不是固定會有的(A1-2-6)

金光的戲迷蠻多都是年輕族群，兩個禮拜對戲迷來說是有點久的，客群很有可能會在等待的時間中流失。相對於霹靂每週兩集，在銷售數量上金光和霹靂就會相差蠻多的。所以，金光的劇集如果發片量能再大一點，那銷售就會更好(A1-2-7)

經銷商訪談分析結果如下：

表 4.2 經銷商訪談分析結果

<p>商品種類與價格</p>	<p>1.自 102 開始與全家合作，商品種類除 DVD 外亦有公仔及相關週邊文創商品。 2.商品售價與霹靂相同，沒有特別貴。</p>																					
<p>商品品質與退換</p>	<p>1.商品良率高，少有瑕疵品。 2.到貨準時，由全家物流統一配送至各店舖。 3.鋪貨量依每週銷售的狀況由全家公司去配量。 4.退換貨狀況很少出現，如果店舖現場沒有也會協助消費者跟倉庫調貨。</p>																					
<p>商品銷售情況</p>	<p>1.以檔期來說，新檔開賣初期的銷售量最大，其餘時段平緩穩定。 2.有辦活動時，交易量會短期少量的上升。 3.自 106 年後銷售量有逐年減少。 4.每年的增減情況：</p> <table border="1" data-bbox="320 1099 1353 1294"> <tr> <td>102~</td> <td>103~</td> <td>104~</td> <td>105~</td> <td>106~</td> <td>107~</td> <td>108~</td> </tr> <tr> <td>103</td> <td>104</td> <td>105</td> <td>106</td> <td>107</td> <td>108</td> <td>109</td> </tr> <tr> <td>-1168</td> <td>+2779</td> <td>-719</td> <td>-14180</td> <td>-6410</td> <td>-6771</td> <td>-12327</td> </tr> </table> <p>5. 2108 年 8 月影音平台上線後，根據全家的說法是僅當月銷售有下跌，對銷售影響不大。從資料上顯示隨著影音平臺日益普及便利，後期應該有愈來愈多人開始使用。</p>	102~	103~	104~	105~	106~	107~	108~	103	104	105	106	107	108	109	-1168	+2779	-719	-14180	-6410	-6771	-12327
102~	103~	104~	105~	106~	107~	108~																
103	104	105	106	107	108	109																
-1168	+2779	-719	-14180	-6410	-6771	-12327																
<p>商品特性分析</p>	<p>1.銷售客群穩定，是優勢也是劣勢。 2.沒有發片的時候很可能會造成客群流失。 3.便利商店的客群較少在便利商店購買布袋戲週邊商品，多是透過網路預購，所以就算陳列在店舖裡賣得也不好。 4.早年合作賣公仔時也是因為店舖銷售不如預期，後來就結束公仔的合作了。</p>																					
<p>商</p>	<p>1.很少與其他商品（公司）有合作促銷方案。</p>																					

<p>品 行 銷 策 略</p>	<p>2.加購週邊方式的促銷優惠活動偶爾會有，大多是光碟收納盒。</p> <p>3.會以隨片附贈週邊商品或特典的活動方式回饋買家，但對 DVD 銷量影響不大。</p> <p>4.全家對於金光和其他公司是或有過異業合作的部分不了解。</p> <p>針對（A1-2-4）雖然全家沒有回答，但透過戲迷提供的資料可知早年是有的。</p>
<p>2010 瑞 春 醬 油</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>圖 4.1 黑白郎君與瑞春醬油禮盒一 圖 4.2²黑白郎君與瑞春醬油禮盒二</p>
<p>2012 中 華 特 餐 泡 麵</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>圖 4.3³中華特餐 VS 決戰時刻海報 圖 4.4⁴史豔文中華特餐泡麵</p>

² 痞客邦·黃鳳儀部落格

<https://fonyi.pixnet.net/blog/post/34273097%E9%9B%B2%E6%9E%97%E9%80%99%E5%A5%BD%E7%A6%AE%E9%BB%91%E7%99%BD%E9%83%8E%E5%90%9B%E9%86%AC%E6%B2%B9%E7%A6%AE%7%9B%92> (2011.05.17)

³ 三十六兩布袋戲同人論談 <http://www.36rain.com/read.php?tid=109655> (2012.07.04)

⁴ 7-ELEVEN 官方 Facebook 粉絲專頁 (2012.08.01)

<https://www.facebook.com/711open/photos/a.159523657189/10150953644742190>

<p>2013 全家 年菜， 金光 年菜 系列</p>	 <p>圖 4.5⁵金光年菜型錄 圖 4.6⁶九龍變紀念高粱 圖 4.7⁷ YouTube 廣告截圖</p>
<p>2013 雪之 戀鳳 梨酥</p>	 <p>圖 4.8⁸金光 VS 雪之戀鳳梨酥一 圖 4.9⁹金光 VS 雪之戀鳳梨酥二</p>
<p>2013 海苔</p>	 <p>圖 4.10¹⁰全家便利商店預購型錄截圖</p>

⁵ 金光布袋戲官方 Facebook 粉絲專頁 (2012.12.29)

<https://www.facebook.com/1kimkong/photos/a.362367467114556/535294439821857>

⁶ 訪談對象 B1 提供 (2021.03.10)

⁷ 金光小天使 YouTube 影音頻道 <https://www.youtube.com/watch?v=k7hvi3fRBmc> (2013.01.25)

⁸ 金光布袋戲官方 Facebook 粉絲專頁 (2013.09.19)

<https://www.facebook.com/1kimkong/photos/a.362367467114556/665373276813972>

⁹ 訪談對象 B1 提供 (2021.03.10)

		 <p>圖 4.11¹¹金光布袋戲紀念海苔</p>
2013	金光悠遊卡	 <p>圖 4.12¹²金光悠遊卡</p>
2014	味丹雙響泡	 <p>圖 4.13¹³魔戮血戰 VS 味丹雙響泡</p>

¹⁰ 金光布袋戲官方 Facebook 粉絲專頁 (2013.04.27)

<https://www.facebook.com/1kimkong/photos/a.362367467114556/596018143749486>

¹¹ 金光布袋戲官方 Facebook 粉絲專頁 (2013.12.19)

<https://www.facebook.com/1kimkong/posts/716537531697546>

¹² Ucard 悠卡新聞網 (2013.07.16)

https://www.cardu.com.tw/news/detail.php?nt_pk=8&ns_pk=19882

¹³ 黃立綱 Facebook 粉絲專頁 (2014.05.16)

<https://www.facebook.com/329872070434221/photos/a.473539099400850/646320835456008>

	<p>5.金光和全家合作期間使用的廣告方式包含：</p> <p>①新劇上市送贈品、門市放置海報、看板、做影音的數位媒體廣告在電子看板投放這些廣告方式。</p> <p>②不定期的見面會。距離上次辦活動大概已經是三年前了。</p> <p>③店鋪包店成主題商店模式。但是畢竟包店的成本非常高所以數量就少，大概也就一、兩間店，它的時間為期一、兩個月就會拆掉。</p> <p>以上三種以包店模式成本最高，但效果最好。</p> <p>6.通路商的建議：兩週一片，發片量少相對的銷售量就少，而且會有戲迷流失的風險。</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

資料來源：本研究資料整理

4.2 金光戲迷訪談資料整理

本研究的訪談對象皆為長時間接觸布袋戲的資深戲迷，根據五位受訪者的訪談資料加以分析討論，可分為兩個小節，每一小節皆依訪談的面向再加以分析整理。

4.2.1 產品特性偏好

1.請問您最喜歡的是哪些檔次？這些檔次中吸引您的因素包含？

最喜歡的檔次：決戰時刻，九龍變，劍影魔蹤。人物塑造立體、角色內心的衝突跟成長很吸引人。早期觀看霹靂的經驗上，較少看到花一段長時間的劇情去持續描寫一個角色的成長跟內心的改變，金光讓主角俏如來從的軟弱到後來被默蒼離各種鍛鍊、讓心智都變得越來越堅強，最後到劍影魔蹤時，為了達成目的不得不配合默的計策，最後弒師，有點像是陪著俏如來經歷了一段成長過程。

(B1-2-1)

最喜歡的檔次大概是九龍變、劍影魔蹤。最經典的人物默蒼離也是這時揭露自己的身分與目的，從九龍變開始一連串的鬥智，還有墨家九算的現世，都帶來

一波又一波的高潮，加上每段武戲都很精采，其中的愚蠢氣息到弑師傳承，二十集的集數卻每集都高潮，不過沒有九龍變的積累，劍影魔蹤到魔戮血戰也不可能這麼好看，尤其當中的苗疆線又是另外不同的好看。

苗疆線主要的人物都充滿魅力，弑王自立的北競王，還有被囚禁三十年的撼天闕，跟身為前任苗王之子的蒼狼，在整個劍影到魔戮都是很重要的部份，每當想到相當劇情就會想要回去重看一次。角色塑造很紮實，劇情沒有刻意營造過多狗血，武戲也很好看，這大概是金光沒有拿輔助後最重要的一大段劇情(決戰時刻有拿國家輔助，並且拍攝的時間較長)(B2-2-1)

最喜歡決戰時刻、九龍變、劍影魔蹤、魔戮血戰、墨武俠鋒、墨世佛劫、鬼途奇行錄、戰血天道。

劇情有張力，從史艷文開始延續過去雲州大儒俠的故事，藏鏡人、女暴君、獨眼龍、黑白郎君等角色，有舊的風格，但也具備新的特色。設定墨家、魯家等不同於儒道釋的組織或理念，令人耳目一新。文戲有豐富情感，武戲拳拳到肉，無不讓人血脈賁張。(B3-2-1)

喜歡的有九龍變、劍影魔蹤、魔戮血戰、墨武俠鋒、墨世佛劫、墨邪錄、鬼途奇行錄、戰血天道。

精采劇情：史艷文為封印通道放棄小空、默蒼離逼俏如來弑師血繼、蒼狼與北競王引發苗疆內亂、錦煙霞與菩提尊重改白蛇傳等。

人色鮮明有特色：神蠱溫皇、缺舟一帆渡、撼天闕、默蒼離、聖絃主、公子開明……幾乎每一個角色都有獨特風格。

劇中角色的歷練和成長。角色不會動不動就領便當下場，活得長自然人物形象就更飽滿。例如：苗疆王子蒼狼在流亡、磨練中一步步成長，最後成為真正的王者。墨蒼離和俏如來的師徒關係，教俏如來如何佈計、幫他鋪設的鑄心之路、最後俏如來弑師來繼承墨家「一視同仁的不忍、一視同仁的捨得」的理念，可以看到這個角色從史家長子、慈悲的修行者，如何成為墨家鉅子（智者）這樣的角色。玄狐從一塊鐵精漸漸有了情感有了人性，最後學會了欺騙、愛和犧牲。(B4-2-1)

喜歡的有：決戰時刻、九龍變、劍影魔蹤、魔戮血戰、墨武俠鋒、墨世佛劫、

墨邪錄、鬼途奇行錄、戰血天道（前半段）。總結來說大概就是裡面的鬥智情節、劇情精采。人物有些角色是很有喜感的，像是公子開明、鍛神鋒…這些都算是很有個人特色，而且因為大俠還很年輕配音可以唸得很快，所以呈現的方式會比霹靂又更好笑一些。(B5-2-1)

根據上述五位資深戲迷的回應，整理出較受歡迎的劇集與吸引因素彙整結果：

表 4.3 金光布袋戲較受歡迎的劇集與吸引因素彙整結果

較 受 歡 迎 的 檔 次	B1	決戰時刻，九龍變，劍影魔蹤
	B2	九龍變、劍影魔蹤
	B3	決戰時刻、九龍變、劍影魔蹤、魔戮血戰、墨武俠鋒、墨世佛劫、鬼途奇行錄、戰血天道
	B4	九龍變、劍影魔蹤、魔戮血戰、墨武俠鋒、墨世佛劫、墨邪錄、鬼途奇行錄、戰血天道
	B5	決戰時刻、九龍變、劍影魔蹤、魔戮血戰、墨武俠鋒、墨世佛劫、墨邪錄、鬼途奇行錄、戰血天道（前半段）
吸 引 因 素	B1	人物塑造立體、角色內心的衝突跟成長很吸引人。
	B2	鬥智情節、武戲都很精采、人物充滿魅力，角色塑造紮實，劇情不狗血
	B3	劇情有張力、老角色有舊的風格但也具備新的特色。墨家、魯家等不同於儒道釋的組織或理念，令人耳目一新。文戲有豐富情感，武戲拳拳到肉。
	B4	精采劇情、人色鮮明有特色、角色的歷練和成長使人物形象就更飽滿
	B5	鬥智情節、劇情精采。卻有些角色不是丑角很有喜感有與個人特色，

資料來源：本研究資料整理

2.請問您最不喜歡的是哪些檔次？這些檔次中讓您討厭的因素有哪些？

東皇戰影。劇情分兩條主線，讓兩邊劇情的鋪陳期重疊，整體節奏太沉悶。海境這檔明明是要寫皇室內部的爭權，結果整個皇室內部感覺會動腦的沒幾個反

而是一個剛來不久的外人俏如來幾乎要能主導了局勢，劇情不太合理，緊張感也做不太起來。(B1-2-2)

齊神籙。東皇至少還有西劍流跟殘忍線能夠期待，齊神卻要觀賞一群人物不斷失智。例如：九算老二在鬼途奇行錄中的表現明明可圈可點，結果到了這部卻變成為了兒女情長放棄自己理想的人，加上很多角色都收的不甚理想，明明背後的故事還沒有說就死了，最明顯的就是風鈴一刀聲。(B2-2-2)

東皇戰影，同時進行海境線和東瀛線，各自的故事又有太多支線，海境線圍繞宮廷內鬥、不同種族階級尊卑問題，主要角色圍繞在三位皇子的鬥爭和夢虬孫個人的成長(後來又顯得沒成長)、情感糾結，原本應該是想描寫海境種族之間長久以來的龐大心結，但鋪陳不足，難以呈現全貌。

東瀛線，故事中有太多強加在劍無極身上的設定，東皇戰影之前，劍無極在劍法及劍意的領悟上已經有所成長，但東瀛線中，他突然從熱血男兒變成成熟穩重，雖然有安排幾個橋段讓劍無極成長，但也是鋪陳不足，難以讓人共鳴。(B3-2-2)

東皇戰影、魃妖紀。不喜歡海境劇情常原地打轉。(B4-2-2)

東皇戰影、魃妖紀、齊神籙、戰血天道(後半段)。我覺得它的人物設定有問題，像是戰血天道裡馳突孤燕(銀燕)出現的太突兀了，然後一出來就殺丹陽侯，然後又殺了逍遙遊，好像很厲害的樣子但是沒有邏輯也沒有劇情可言，只是為了製造那個張力去做，讓人看了就覺得煩。

齊神籙則是苗疆軍師鐵驕求衣，在這一檔裡墨家九算的老二人設整個崩壞。東皇和魃妖這兩檔則是劍無極的問題。這個角色雖然在前面檔次中有和西經無缺學過劍術，但是這在邊的發揮太過於強大，充滿正能量，完美到有點誇張跟以前的劍無極人物設定完全不一樣。不管是銀燕、鐵驕求衣或是劍無極因為它們都算是一線角，所以對於劇情的影響就會很加顯著。

海境線的問題就是很像在看宮鬥劇，就是那種「你以為我的以為其實不是我的以為，是我引誘你如此的以為……」，還有各個人物內心的反轉讓人覺得不太合理。它的寫法因為要交待的很清楚所以寫得很冗長，但是宮鬥這種主題寫到很冗長就會讓人覺得很悶。

討厭魃妖紀的原因一部份還是因為劍無極，另一部份是酒吞童子、織田信長的設定如果沒有對東瀛歷史有些了解，它其實就沒有什麼亮點。因為不了解的就真的不了解，而有些常在玩遊戲的或者原本就對這個角色很熟悉的時候，就很容易和戲中的人物設定產生衝突。

東皇戰影其實前半段節奏還可以，但因為雙主線開始後要講的事情太多了，所以切換的時候分配得就比較不好，像海境線給人的感覺就是很冗長鬱悶，東瀛線就是很聖母，然後兩邊都不是很喜歡。如果只是爛一線至少還有另一邊可以吸引我，但是兩邊都很難看的時候就真的有點糟。

雙主線的劇情並不是不好，但是兩邊的著重和資源分配可以還是要有主次，當我花六分力講 A 線時，B 線就用四分力就好了，當 A 線說得差不多時，就可以比較專注在 B 線。而不是 A 線也想講好 B 線也想講好，兩邊都花十分力到後來就是兩邊都講不好。(B5-2-2)

根據上述戲迷的回應，整理出較不受歡迎的劇集與吸引因素彙整結果：

表 4.4 金光布袋戲不受歡迎的劇集與討厭因素彙整結果

不受歡迎的檔次	B1	東皇戰影
	B2	齊神籙
	B3	東皇戰影
	B4	東皇戰影、魃妖紀
	B5	東皇戰影、魃妖紀、齊神籙、戰血天道（後半段）
討厭因素	B1	劇情分兩條主線，讓兩邊劇情的鋪陳期重疊，整體節奏太沉悶。海境要寫皇室內部的爭權，結果劇情不太合理，緊張感也做不太起來
	B2	齊神籙卻要觀賞一群人物不斷失智。很多角色都收的不甚理想，明明背後的故事還沒有說就死了，最明顯的就是風鈴一刀聲。
	B3	海境線和東瀛線，各自的故事又有太多支線，原本應該是想描寫海境種族之間長久以來的龐大心結，但鋪陳不足，難以呈現全貌。 東瀛線，故事中有太多強加在劍無極身上的設定，但也是鋪陳不足，難以讓人共鳴。

B4	海境劇情常原地打轉
B5	<p>人物設定有問題。戰血天道裡馳突孤燕（銀燕）出現的太突兀了齊神籙則是苗疆軍師鐵驢求衣，墨家九算的人設整個崩壞</p> <p>東皇和魃妖這兩檔則是劍無極，完美到誇張跟以前的劍無極人物設定完全不一樣。這種一線角色如果人物設定出問題，對於劇情的影響就會很加顯著。</p> <p>魃妖紀的一部份是酒吞童子、織田信長的設定。</p> <p>東皇戰影前半段還可以，但雙主線開始後要講的事情太多了，所以切換的時候分配得就比較不好，像海境線給人的感覺得就是很冗長鬱悶。</p>

資料來源：本研究資料整理

3.請問您覺得金光布袋戲在的影音效果（聲光特效、編曲…）的表現上如何？有何特色？

武戲部分聲光特效相較霹靂，金光使用的較恰到好處，不會太多，音樂表現上沒有霹靂的曲風多變，金光早期還不錯，音樂跟劇情畫面都搭配的很不錯，近期比較像電玩遊戲，音樂好聽，但氣氛比較不到位。(B1-2-3)

其實這方面我沒有特別的研究，但是我能從武戲的角度來分析一下，金光很著重鏡頭之間的轉換，有時候出現的細節，卻可能是後面的重點，尤其在最近幾檔購入高級攝影器材更能看見他們的野心，在決戰時刻有政府預算輔助能看出經費不缺乏的狀況，在九龍變整整一檔因為缺少資金，所以有很長一段都是土法煉鋼的拍攝手法。(B2-2-3)

武戲部分聲光特效相較霹靂，金光使用的較恰到好處，不會太多，音樂表現上沒有霹靂的曲風多變，金光早期還不錯，音樂跟劇情畫面都搭配的很不錯，近期比較像電玩遊戲，音樂好聽，但氣氛比較不到位。(B1-2-3)

其實這方面我沒有特別的研究，但是我能從武戲來分析一下，金光很著重鏡頭之間的轉換，有時候出現的細節，卻可能是後面的重點，尤其在最近幾檔購入

高級攝影器材更能看見他們的野心，在決戰時刻有政府預算輔助能看出經費不缺乏的狀況，在九龍變整整一檔因為缺少資金，所以有很長一段都是土法煉鋼的拍攝手法。(B2-2-3)

金光的影音效果一直都不是強項，畢竟這是需要用大量經費才能積累出來的，但或許因此，在角色使用特定武學時，所採用的特效會一致。在幾場武戲中，例如飄渺劍法劍九、劍十，所使用的特效，從任飄渺第一次使用，到現在為止，變化並不大。(B3-2-3)

拍攝手法新穎，如菩提尊坐化龍涎口，任飄渺對戰西經無缺，很有電影質感。編曲應劇情需要，是配合劇情的背景音樂，不只根據某角色形象編寫一首曲子。如《戰聲悲悼》，是首悲壯氣勢曲，不限於哪個角色，只要戰鬥激烈場面都能搭配。在內心戲的部分，常常不加任何旁白，僅以音樂來營造氣氛，像是立花櫻埋葬雷藏的那場，音樂與黃昏的色調，搭配著戲偶動作、以無聲勝有聲表現濃厚的悲悽。還有像俏如來被地門洗腦時有一段打掃屋內的戲，整整四分鐘裡只有音樂和影像，畫面中卻交錯浮現著他生命中重要的人。

(B4-2-3)

當劇情進行到非常緊張的瞬間，它會把所有的音都收掉，只剩下喘息聲、靜止或是慢速的畫面，壓抑了三四秒後背景音樂出現，再配合關鍵的一句話時，你會瞬間整個熱血被燃起來，這點蠻厲害的。例如：戰血天道裡默龍君要出來的時候、或是決戰時刻最後俏如來說：「這才是決戰時刻」。

金光有些特效看得出來經費還是沒有特別夠，但是金光會用快速的剪接讓你覺得那個撞擊的場面好像很厲害，感覺張力很夠。動畫的部分就近期的開陽武曲和六合對打的那段，雖然動畫作得也沒有特別好，但是因為用一些手勢去代替，做得眼花撩亂的時候就不會去 CARE 到它動畫沒有特別好這件事，反而會去關注戲偶的肢體動作很細緻。像任飄渺的劍招特效就差不多是那樣，如果剛好又遇到也是用劍的角色就會發現兩個好像都是差不多的特效、差不多的動作感覺就很單調，是不是其中一位換個呈現方式，比較會讓人有視覺疲勞或畫面很亂的感覺。至於編曲的部分也很能呈現角色的特色，像元邪皇的角色曲就頗有魔王滅世之感、

俏如來的音樂就有加入梵語經文唸誦的聲音其實就還不錯。

片頭或片尾主題曲的部分，之前鳳儀唱的很好聽，網路上大家評價都很好，然後可以多找一些人來唱。(B5-2-3)

根據上述戲迷的回應，整理出金光布袋戲在影音效果表現的評論結果：

表 4.5 金光布袋戲在影音效果表現評論結果

B1	武戲部分聲光特效使用的較恰到好處。曲風較沒有變化性。音樂跟劇情畫面都搭配的很不錯。近期音樂比較像電玩遊戲，音樂好聽，但氣氛比較不到位
B2	金光拍攝上很著重鏡頭之間的轉換。在最近幾檔購入高級攝影器材更能看見他們的野心。九龍變整整一檔因為缺少資金，所以有很長一段都是土法煉鋼的拍攝手法。
B3	金光的影音效果一直都不是強項。因此，在角色使用特定武學時，所採用的特效會一致。
B4	拍攝手法新穎。如菩提尊坐化龍涎口，任飄渺對戰西經無缺，很有電影質感。 配合劇情編寫的配樂，善用音樂搭配畫面說故事，無聲勝有聲的效果營造，時而熱血、時而催淚。
B5	善用收音、停頓的技巧，呈現劇情張力與緊張感。 用快速的剪接讓你覺得那個撞擊的場面好像很厲害，感覺張力很夠。 善用一些手勢與肢體接觸動作，肢體動作的細緻，彌補動畫特效的不足。 有時都差不多的特效、動作同時出現時感覺就很單調。 編曲的部分也很能呈現角色的特色。 片頭或片尾主題曲的部分，鳳儀唱的很好聽，也可以再多找一些人來唱

資料來源：本研究資料整理

4.請問您覺得金光布袋戲在的劇本編排的表演上如何？有何特色？

早期金光在主線支線的劇情分配的很好，會互相去補足對方比較空白沒有高潮的橋段，同時也製造出一種江湖廣闊的感覺，這是金光劇情上比較有特色的地

方。後期的鬼途奇行錄還不錯，但後期有時為了鋪陳一些秘密想要製造大的爆點，結果過程太隱晦，反而無趣像墨邪錄.東皇.魃妖.齊神籙。(B1-2-4)

可能因為總編劇是三弦的關係，他在霹靂時期曾經創造出寂寞侯這類需要高度鬥智的角色，所以有許多橋段都是建立棋盤式的連結鬥智，從九龍變開始就能看出這種走向，當一方下完自己的棋，對方就要承接攻勢並下新的棋步，雙方一來一往不讓彼此，每當出現一些暗示細節，觀眾都會出現許多猜想，這應該是最大特色。(B2-2-4)

編劇表現，尤其以前期三弦主編的時期十分精采。劇情有張力，例如決戰時刻從史艷文、藏鏡人，兩大舊角色的恩怨糾葛開始展開故事，到中期兩人死戰，解開心結，互換身分，一段糾結戲迷多年的鬥爭，畫下了句點，又開啟了新局。新角色的創造，新舊角色的平衡，智者的運籌帷幄，圍繞著充滿武俠劇情的天下第一爭奪之中，滿滿的人物情感交錯，又因為彼此立場不同而呈現矛盾對立，一切的故事都鮮明完整。

金光的編劇上最讓我喜歡的是計謀的安排，常常有鬥智的劇情，而且計謀的背後還有計謀，層層疊疊，就像是在看陳某老師的火鳳燎原，水鏡有八奇，而墨家有九算，彼此之間勾心鬥角，但有時候互相合作，而在其中最關鍵也是無法超越的莫蒼離，是金光智角的天花板，莫蒼離可以看見其他智者計謀中的破綻，而九算的計謀也總是會有一些漏洞被其他九算或其他智者發現，可能就趁機攻破或加以揶揄，而這些都使得文戲有更多精彩的角力。(B3-2-4)

許多小場景、小事件匯聚成結局的大風暴。結構縝密，環環相扣。如《鬼途奇行錄》，從描寫青雲一家開始。劇情一再翻轉的編法，往往因故事的意外發展，而令觀眾讚嘆不已，雖不是金光首創，但卻是金光一貫的編寫模式。例如：龍涎口攻防戰，劇情一波三折，變數中再有變數，不到最後無法得知結果。

劇情巧妙改寫歷史或傳奇典故。墨家、陰陽家、山海經、白蛇傳、西遊記、徐福渡海求生長不老藥、八百比丘尼……這些元素改編而成劇情，除了讓人感到熟悉親切外又另有一番新的詮釋。「電視布袋戲」可以利用名著的高知名度來吸引觀眾注意，但採用名著的同時，選用什麼、如何改編、以及該怎麼與原劇融合？

這些都必須經過嚴整的考量及設計，否則就會如同雙面刃成為一大敗筆。

對於情感和人性的刻劃很細膩。寫情一向是金光的強項，不論父子、師徒、同僚、情人、君臣，都能刻劃深入、扣人心弦。像是史家父子間的刻劃：俏如來在鑄心之路上抱著史豔文崩潰大哭的問：「做您的孩兒怎麼這麼難？」、史豔文決定為蒼生放棄小空的掙扎、銀燕的憤怒、小空對父親的恨意。像是錦煙霞與菩提尊百年輪迴的情感糾葛、

重要角色退場漂亮。金光在角色刻畫上十分用心，所以大部份的重要角色退場不論是正派或反派都讓人感到餘韻無窮。例如：墨蒼離、撼天闕、北競王、玄之玄、缺舟、禪空、玄狐、慕容煙雨都是很經典的例子。(B4-2-4)

劇情設定完整、簡單。世界觀架構就是九個界，可能一個檔次就是以一個界或是組織為主的故事。霹靂的話很常會一次牽扯到三四個界，然後個自有不同組織、組織內部還有不同派別，設定就比較難懂複雜。

金光的故事很多地方會留下一些伏筆，然後到最後再把這些伏筆串起來一次解釋，讓人有種「哇！原來我沒有注意到這麼多細節，好厲害」金光很會鋪梗，鋪梗這種事雖說很多都會，但重點是你之後有沒有辦法把這些梗串起來，或是回收這些梗那又是另外一回事了。

人物情感的刻畫上著墨比較重，可能會透過一些比較誇張的劇情去呈現，但是張力很夠，而且你會發現這些事情在現實生活中可能也會有類似的情況，所以在看戲的時候情感的投入也會比較多一點。像是戰血天道中的西江橫棹和他的兒子的那一段，雖然老爸都不太講話但他其實心裡是關心兒子的，這些父子之情就會從劇情和動作中展現出來。

金光的劇情會有很多意想不到的轉折，以上一檔戰血天道來說，從原本的血神霸臨帶出原來血神就是西楚霸王的執念、先強調霸王的霸，再反轉霸王內心的另一面，再反轉說原來他是虞姬對霸王的執念。然後像霸王姬這種歷史典故梗其實金光也蠻常用的，但是用的好就像白蛇傳改寫的一步禪空和錦煙霞，用不好就像魃妖紀裡面織田信長改寫的酒吞童子、隴三郎。這種歷史或典故的改寫就像兩面刃，雖然之前金光大致上改寫得都還算成功，不過最好還是不要找那種大家太

熟悉或是已經被固定臉譜化的人物來用。(B5-2-4)

表 4.6 金光布袋戲在劇本編排的表現與特色彙整

B1	<p>早期主線支線的劇情分配的很好，會互相去補足對方比較空白沒有高潮的橋段，也製造出一種江湖廣闊的感覺。後期有時為了鋪陳一些秘密想要製造大的爆點，結果過程太隱晦，反而無趣。</p>
B2	<p>總編劇是三弦，所以有許多橋段都是建立棋盤式的連結鬥智，當出現一些暗示細節，觀眾都會出現許多猜想，這應該是最大特色。</p>
B3	<p>編劇表現，尤其以前期三弦主編的時期十分精采。</p> <p>劇情有張力，新舊角色的平衡，智者的運籌帷幄，滿滿的人物情感交錯，又因為彼此立場不同而呈現矛盾對立，一切的故事都鮮明完整。</p> <p>編劇上最讓我喜歡的是計謀的安排，計謀的背後還有計謀，層層疊疊。計謀中的漏洞被其他智者發現，可能就趁機攻破或加以揶揄，而這些口舌交鋒都使得文戲有更多精彩的角度。</p>
B4	<p>小場景、小事件匯聚成結局的大風暴。結構縝密，環環相扣。</p> <p>劇情一再翻轉的編法，變數中再有變數，意外發展，常令觀眾讚嘆不已。</p> <p>劇情巧妙改寫歷史或傳奇典故。墨家、山海經、白蛇傳、西遊記、徐福求生不老藥、八百比丘尼……這些元素改編而成劇情，除了讓人感到熟悉親切外又另有一番新的詮釋。</p> <p>對於情感和人性的刻劃很細膩。寫情一向是金光的強項，不論父子、師徒、同僚、情人、君臣，都能刻劃深入、扣人心弦。</p> <p>重要角色退場漂亮。重要角色退場不論是正派或反派都讓人感到餘韻無窮。</p>
B5	<p>劇情設定完整、簡單。</p> <p>留下一些伏筆，然後到最後再把這些伏筆串起來一次解釋，讓人有種「哇！沒有注意到這麼多細節，好厲害」</p> <p>人物情感的刻畫上著墨比較重。</p> <p>金光的劇情會有很多意想不到的轉折。</p>

歷史典故梗其實金光也蠻常用的。這種歷史或典故的改寫就像兩面刃，金光大致上改寫得都還算成功。

資料來源：本研究資料整理

5.請問您覺得金光布袋戲在文戲表現上如何？（對白、肢體語言、氛圍營造…）有何特色？有何哪些優缺點？

金光的文戲，重要的場面氛圍都營造的很好，分鏡變化也多，搭配對白的情緒，這部分可以感覺到金光在拍攝上的用心。個人最喜歡的一段是九龍變中，溫皇從苗疆一路打到酆都月，最後被鳳蝶救回還珠樓的那場戲，氣氛營造得很好，受傷的溫皇一開始坐在椅子上喘氣，然後跟鳳蝶的對話的節奏跟斷點，搭配操偶動作，讓人感覺到溫皇當下心情的混亂跟不願意正視自己內心的動搖。還有任飄渺剛與宮本總司決戰完，回到還珠樓後遇到酆都月逼殺，任飄渺跑出來混亂酆都月的判斷這場戲，酆都月當下疑惑緊張的狀態，甚至讓人覺得在場的三尊偶好像都有表情了。最近的話是齊神籙裡溫皇讓鳳蝶離開的那場戲，前段兩人還在鬥嘴，最後突然來一個溫皇閉著眼揮揮手讓她離開的畫面，這段也是拍的很傳神的一段。(B1-2-5)

其實金光的文戲很細膩，印象最深的舊戲是當藏鏡人假扮史艷文身分時，他被熱情的村民招待，並請他喝茶時，村民覺得茶冷了，可是藏鏡人卻說這茶一點也不冷，這類的雙關語，原因是在於過去身處萬惡罪魁位置時，他無法得到這樣的溫情，在經歷被背叛追殺後，這樣的平凡的幸福特別令他有感觸。(B2-2-5)

文戲的部分，最棒的我認為是情感戲，黃立綱在呈現人物的情感戲時，會用誠摯的聲線，完美的配合畫面、配樂，呈現出角色內心的糾葛、無奈，生死分離時的極度哀傷，無力回天時的崩潰無奈，有時只是一個動作，能用特寫鏡頭展現其力道，凸顯其內心，雖然畫面無聲，卻能帶給觀眾更強烈的衝擊。(B3-2-5)

好的營造，不外乎由劇情、台詞、口白、音樂、影像等要項來建構。尤其是影像的有效運用，不需多餘的旁白，便能清楚傳達故事意涵，甚至增添想像空間。以玄狐和常欣為例：設計巧妙的橋段——第一場，玄狐與清伯在常欣墓前的對話。那段對白，很能表現墨邪錄裡玄狐的孤獨感。接著，有兩場沒有白的玄欣對手戲，

玄狐執起掃把，打掃落葉，怎料愈掃愈愁苦。這一段一分二十秒的無旁白片段，只藉著影像及背景音樂所鋪陳的悲悽，去引動觀眾的感傷情緒，憐憫玄狐孤身影隻的苦悶。最後，玄狐投爐身亡，魂魄來到常欣墓前的重逢戲。三場戲，是前後相連的一套：與清伯對話時，玄狐想知道常欣是否仍有知覺，自己死後，常欣是否相伴左右。第二場無對白感情戲，常欣就在眼前，可惜陰陽兩隔，玄狐渾然不知。第三場，玄狐死後，身處寧謐世界的常欣正等候著玄狐的到來——玄欣終於重逢！

台詞淺白卻感染力十足。像是：錦煙霞死前回到了和一步禪空生離死別之處，對著一步禪空的坐化金身，述說著她的感慨及她的道別。「到了最後，我們還是在此地結束我們的命運，這人生，就是你念念不忘的因果嗎？」「此生，我還是沒有領略佛法。若有來世，你我，……後會有期！」深富感情的口白，這場戲帶有一股造化弄人的傷感。又像是地門一戰，北競王突然現身對著大智慧的化身們說：「諸位大師，請落子。」一句話便使劇情張力瞬間破表

配合劇情編寫的配樂。錦煙霞死前這段戲為例「白練決江海」及「玉碎倚禪空」，在氣氛製造上發揮了極大作用。尤其是錦煙霞魂魄消散後的那段影像：漫天大雨灑落而下，宛如白雪的兩點，飄落於常欣墓前。被錦煙霞視為定情信物的長笛順水而去，隱喻著過往的真情摯愛，將隨流水消逝無蹤。這段一分零五秒的影像畫面，沒有替角色做下一生注解的旁白，僅以影像與音樂的交互烘托，成功惹動了觀眾的觀劇情緒，令人不禁感到悲傷莫名。(B4-2-5)

文戲的特色就是它會故意留懸念跟線索讓你去看，除了觀眾會去猜想後續發展的娛樂性之外，也呈現出智者的交鋒的緊張感和佈局能力。

然後情感部分它的呈現像是北競王和瑤金池之間就是很含蓄的表現手法，透過簡單的對話，肢體動作和加入適合的背景音樂去催淚，像是蕩神滅和戀紅梅那段就蠻催淚，催淚指數很高。在營造氛圍上像錦煙霞要去抵擋元邪皇那時，她先和一步禪空話別，然後以自身引龍涎口地氣與元邪皇相抗最後說：「有幸人世一遭，無悔。」接著自爆，這一段約六分鐘這個氣氛和情感就營造的相當飽滿。還有像在墨邪錄中有一段雲海過客故意讓俏如來以為自己是史豔文那裡也很不錯。

缺點的部分就像是鬥智劇情中智者間會有一些高來高去的對話，言詞間的各種交鋒、試探讓觀眾聽得一頭霧水，有時太燒腦頭會很痛，然後有些喜歡快節奏的戲迷可能就會覺得對話好長好煩喔，就會想快轉，像之前海境線就是這個地方處理的沒有很好。這種情節鋪陳如果是看小說可能就很精采，但是在布袋戲演出來就太冗長沉悶了，雖然鬥智的部分是它的特色但是過猶不及，還是要適度。

整體說來還是優點多於缺點的。(B5-2-5)

表 4.7 金光布袋戲在文戲的表現與特色彙整

B1	<p>場面氛圍都營造的很好，分鏡變化也多，搭配對白的情緒，可以感覺到金光在拍攝上的用心。</p> <p>在氣氛營造與操偶配合的好時，甚至讓人覺得戲偶好像都有表情了。</p>
B2	<p>金光的文戲很細膩。不是那種很狗血煽情的，而是用比較含蓄委婉的手法呈現，也因為含蓄所以留給戲迷的餘韻就更多。</p>
B3	<p>文戲的部分，最棒的我認為是情感戲的呈現，會用誠摯的聲線，完美的配合畫面、配樂，呈現出角色內心的糾葛，有時只是一個動作，能用特寫鏡頭展現其力道，凸顯其內心，雖然畫面無聲，卻能帶給觀眾更強烈的衝擊。</p>
B4	<p>影像的有效運用，不需多餘的旁白，便能清楚傳達故事意涵，甚至增添想像空間。</p> <p>設計巧妙的橋段，常能使劇情前後呼應，人物情感更飽滿。</p> <p>台詞淺白卻感染力十足。</p> <p>配合劇情編寫的配樂，僅以影像與音樂的交互烘托，成功惹動了觀眾的觀劇情緒</p>
B5	<p>故意留懸念跟線索讓你去看，除了觀眾會去猜想後續發展的娛樂性之外，也呈現出智者的交鋒的緊張感和佈局能力。</p> <p>情感部分是很含蓄的表現手法，透過簡單的對話，肢體動作和加入適合的背景音樂去催淚。</p> <p>缺點的部分就是鬥智劇情會有一些高來高去的對話，喜歡快節奏的戲迷可</p>

能就會覺得很煩，會想快轉，雖然鬥智的部分是它的特色，但是過猶不及，還是要適度。整體說來還是優點多於缺點的。

資料來源：本研究資料整理

6.請問您覺得金光布袋戲在武戲（武器、武力值、操偶、氛圍營造…）表現上如何？有何特色？有何哪些優缺點？

武器種類多且會有對該兵器設計動作，或特定武學招式會有特定動作，這是金光滿用心的地方，金光在戲偶對分的鏡也做得很清楚精彩，是金光的優點。

武器種類多且會有對該兵器設計動作，像是北冥觴的戲珠和混天拐，這類型的兵器滿少見的，但武戲並沒有隨使用幾個特效動畫帶過，而是真的有近身武戲肢接的動作；金光特定武學招式也會有特定動作像是苗疆的皇室驚天寶典，不同的角色使出同樣的招式，也能看得出這的確是同一招，不會只是招式名稱一喊，結果現場就隨便動一動這樣，每次看到狼王印把對手旋轉起來，會覺得這真的是金光武戲滿用心的地方。金光在戲偶對分的鏡也做得很清楚精彩，例如網路上大受好評的任飄渺跟西經無缺全程無對白、只有搭配單純琴聲的武戲，氣氛十足，這也是第一次在布袋戲的影視裡看到的武戲拍法，還有鐵驢求衣對戰撼天闕的武戲，也是動作細緻、速度和力道感都表現得很好。(B1-2-6)

其實金光有流失過一部份人員，在魔戮血戰時期的撼鐵決，現今的金光拍不出這樣的武戲，也因為撼鐵決導致後面的七八集都無法有過多的武戲，拳腳戲出眾的金光也因減少了許多強力的武器，幸好在接下來的幾檔又有找回這類的手法，其實這跟優缺點特色這些條件無關。比較像是將預算跟工作時期拉的無限長，最後拍出極優秀的作品，金光公司本身卻無法負擔的缺失，這也是金光最大的缺點，就是無法在預算跟時間取得平衡，導致作品缺少穩定度。

金光的武戲一直以來雖不敢說有所特別大的進步，有時候甚至沒有前面的優秀，可是能見到不同的創意與嘗試，在試著保存品質與立求創新中取得平衡，從某一時期開始就較多肉搏無特效的近身打擊武戲，也有純粹以特效為主的武戲，更有相互結合的橋段。可以說是每段時間都有不同的實驗出現，當然不可能全部

受到好評價，當中必有敗筆，不是很令人滿意的武戲必然會有，但願意在這方面試過不同的手法，已經是很用心努力了。(B2-2-6)

金光布袋戲的武戲，據說在早期為了打響知名度，會為了一段武戲，拍攝好幾個小時，再加上畫面後製，最後呈現出精彩的 2 分鐘片段。

近期令人津津樂道的一段竹林中的武戲，從頭至尾只有箏響、劍舞、竹葉飄動，一段全無口白的劍之交鋒，高手之戰令人屏息，彷彿看見了金庸的笑傲江湖中的刀劍爭鋒，只有滿滿的感動。

在武學的動作、特效，金光保有一致性，同一套武功的呈現，不會因為由不同人使出而有差異，從起手式，接招到收式都有一致性。

金光的武戲，不單只有刀劍互擊，或是特效光影，而是會配合拳腳動作，出手、格擋，進招、迴避，是偶與偶的近距離互動，而不是站得遠遠的氣功互擊，使得在武戲中雙方交手動作更多元，更加具有可看性。(B3-2-6)

金光對於武戲的用心可以說是它最大的特色。旁白用得很精簡，金光的武戲不是靠「講」出來，而是以畫面實際「演」出來。金光很擅長讓畫面「說故事」。精細的分鏡、大量特寫鏡頭、各種角度的拍攝，來製造豐富多變的畫面，促使戰鬥節奏緊湊、有張力之外，拍攝團隊還有不少令人驚艷之舉。例子之一是，戰鬥一般時候，拍攝者總以觀戰者（即第三者觀眾）的視點來拍攝，觀眾看到的是戰鬥過程，而金光時常有效運用蒙太奇原理，透過幾個鏡頭的巧妙組合，也將戰鬥者的心理感受傳達給觀眾。

金光的戰鬥時常是「跑全場」——不是採定點對打，一旦開打，戰鬥者便衝向對方，展開激烈廝殺，雙方走位忽左忽右，動態十足。這樣的武打套路較複雜，要是定點對打，單想招式拆解即可，不過這樣十分死板，要求畫面靈活，戰鬥富可看性，必須武打動向、招式猜解兩者綜合考量。讓人讚賞的是，金光的武戲，動中更是有動——墨邪錄中，戰鬥者攻向對方時，不單是直接、筆直地衝殺過去的單一動作，很多時候都是加入翻滾動作，使武打動作複雜化，畫面的呈現更躍動

重要戰役既長且波折。凡大型戰役，不是由數場戰鬥組成的連環戰鬥，就是

打鬥中歷經幾次變數才得出勝負的單場大戰役。戰鬥長度動輒十幾二十分，其過程高潮迭起，開展出人意表，直讓觀者驚奇連連，大呼過癮。

就戰鬥類型來說，金光的「多人混戰」次數頻繁，是金光武戲的一大特色。此類戰鬥，要拍得有條不紊、不單調死板，動線規劃和鏡頭編排，必須做到合乎視覺邏輯以及靈動活潑，個人認為相當考驗導演功力。

武器種類豐富。武器不僅具有塑造角色特質的作用，也替畫面製造了不同效果，使武戲的呈現更加豐富飽滿。可以看出金光劇組刻意經營，有意挑戰各類武器的企圖。每當嘗試新武器時，又是操偶、套招、拍攝等項目的一番新嘗試，當然也給觀眾帶來耳目一新的視覺感受。

金光這幾個武戲特點並非創舉，過去霹靂武戲就具有這些特色，可說是金光保留了霹靂以往的戰鬥模式。拍攝這類武戲費工耗時，但金光仍然選擇麻煩費力的拍法，其用心程度戲迷可是看在眼裡，就我在巴哈布板所見，金光的武戲一直都是戲迷喜愛討論的熱門話題，這也是許多戲迷之所以支持金光的一大理由。

(B4-2-6)

武戲的部分就是動作和畫面剪輯的比較碎，看起來很有速度感、很厲害，用慢速或定格看就會看到一些穿梆的地方像是這邊的線沒有修，或是後面的鋼絲沒有修。舉例來說，可能明明是一個動作，可是卻剪成六個鏡頭，然後再快速的接起來或是為了畫面的緊湊度明明可以一機在同一角度拍完的，卻切換了好幾次去切換角度或特寫。那這種手法當然優點就是打得漂亮，看起來很爽，很能呈現速度感和緊張感，但是缺點就是這種方式看久了會讓人覺得有點視覺疲勞，甚至有時可能有穿梆的危險。

最近金光也很喜歡在快速過招之中加入慢動作，有點像電影那種拍攝手法，會有營造武戲緊張氛圍或震撼力的效果，但是一場戲裡如果用得太多，就會讓人覺得整個武打節奏一直被中斷。

金光目前武戲動作設計的這麼多，之後可能也會是很困擾的事，雖然目前都整個武力平衡，招式特色都還能維持住，但以長遠來看可能最終還是會遇到這樣的瓶頸，所以現在還是要收斂一下不要為了炫技而太誇張，不然到最後真的有些

大場面要處理時，反而讓觀眾覺得好像有些動作是以前看過的，反而失了新意和效果。

相較於霹靂的武戲長久以來就是那種打法，只有偶爾才會有一場比較特別的。那因為金光的主打特色就是武戲很漂亮，那它在設計動作時就要更有心思，想是那個慢動作就是它的巧思，讓人特別去注意。

金光還有個特別的地方就是會去呈現人物修煉武功的歷程，霹靂可能一個鏡頭就學會了，這個也算是金光的特色。武戲中的電腦特效太多時會覺得畫面很亂。

武器還算變化蠻多樣的，而且有針對不同的武器去設計招式。像神田京一的三刀流、風逍遙的小碎刀步、武器種類像：除了基本刀、劍、弓、杖之外，特殊鐵手、頭髮、裂羽銃、斷雲石、狼王爪、混天拐、簪、鐵扇……都頗有特色。

(B5-2-6)

表 4.8 金光布袋戲在武戲的表現與特色彙整

B1	武器種類多且會有對該兵器設計動作，或特定武學招式會有特定動作，這是金光滿用心的地方，金光在戲偶對分的鏡也做得很清楚精彩，是金光的優點
B2	將預算跟工作時期拉的無限長，最後拍出極優秀的作品，金光公司本身卻無法負擔的缺失，這也是金光最大的缺點，就是無法在預算跟時間取得平衡，導致作品缺少穩定度。 不同的創意與嚐試，在試著保存品質與立求創新中取得平衡，較多肉搏無特效的近身打擊武戲，也有純粹以特效為主的武戲，每段時間都有不同的實驗出現，願意在這方面試過不同的手法，是很用心努力的。
B3	為了一段武戲，拍攝好幾個小時，再加上畫面後製，最後呈現出精彩的 2 分鐘片段。 武學的動作、特效，金光保有一致性，同一套武功的呈現，不會因為由不同人使出而有差異，從起手式，接招到收式都有一致性。 不單只有刀劍互擊，或是特效光影，而是會配合拳腳動作，出手、格擋，

	進招、迴避，是偶與偶的近距離互動，
B4	<p>旁白用得很精簡，擅長讓畫面「說故事」。精細的分鏡、大量特寫鏡頭、各種角度的拍攝，來製造豐富多變的畫面，促使戰鬥節奏緊湊、有張力。金光時常有效運用蒙太奇原理，透過幾個鏡頭的巧妙組合，也將戰鬥者的心理感受傳達給觀眾。</p> <p>金光的戰鬥時常是「跑全場」——不是採定點對打，走位忽左忽右，動態十足，武打套路較複雜。</p> <p>重要戰役既長且波折，戰鬥長度動輒十幾二十分。</p> <p>就戰鬥類型來說，金光的「多人混戰」次數頻繁，是金光武戲的一大特色。武器種類豐富。</p> <p>拍攝這類武戲費工耗時，但金光仍然選擇麻煩費力的拍法，其用心程度戲迷可是看在眼裡，</p>
B5	<p>動作和畫面剪輯的比較碎，看起來很有速度感、很厲害。</p> <p>為了畫面的緊湊度明明可以一機在同一角度拍完的，卻切換了好幾次去切換角度或特寫。優點就是打得漂亮，看起來很爽，很能呈現速度感和緊張感，但是缺點就是這種方式看久了會讓人覺得有點視覺疲勞，甚至有時可能有穿槌的危險。</p> <p>快速過招之中加入慢動作，有點像電影那種拍攝手法，會有營造武戲緊張氛圍或震撼力的效果。</p> <p>金光的主打特色就是武戲很漂亮。</p> <p>呈現人物修煉武功的歷程，霹靂可能一個鏡頭就學會了，這個也算是金光的特色。</p> <p>武戲中的電腦特效太多時會覺得畫面很亂。</p> <p>武器還算變化蠻多樣的，而且有針對不同的武器去設計招式。</p>

資料來源：本研究資料整理

7.請問你覺得金光布袋戲在角色塑造（外在整體造型、出場詩號、性格飽滿度）

上的表現如何？最成功與最失敗的角色是？原因？

表現很不錯。最成功是溫皇，透過溫皇跟鳳蝶跟苗疆三傑的互動，描寫了非常吸引人的孤獨的天才，慢慢接受與相信人與人之間的情感的過程。

失敗的角色是後期的俏如來，大概從東皇戰影後個人特色越來越淡，感覺只是個推劇情的角色，即使不是俏如來也能達到同樣的效果。(B1-2-7)

最失敗的角色莫過於是雪山銀燕，被戲迷稱為討人燕的他，從九龍變到墨武俠鋒根本沒有什麼進步，從武功到心境都是，有他的戲份至少被拖垮了整個節奏，從自怨自艾到毫無劇情可言，這個角色的可期待性又被一一抹殺，原本跟元邪皇一起消逝還算很好的結尾，結果戰血天道一出現，簡直摧毀佈了一整檔的口碑。

黃大俠曾經說過這角色是他的化身，不過他的化身還是少出現好。

成功的角色太多就不一一細述了，最成功的角色往往達到階段性任務，功成身退的角色，長壽型角色往往多少都會有點掉漆，但不可能讓長壽型角色一直強大下去，這樣不只劇情很難延續，還會造成劇情的扁平化。(B2-2-7)

角色的個性各具特色，從主要角色到配角都有鮮明的個性表現，不同境域的角色、不同流派的角色、不同立場的角色，各自都能呈現出角色獨特的魅力，例如一開始海境鱗王長像就像是醜陋的人魚，但後來脫皮變身後，又是一個新風貌，但個性始終如一。

出場詩號也能呈現角色的個性或是能力，例如溫皇的詩號，搭配他慵懶的動作，讓人對這個角色深感著迷。

最成功的角色，在金光的角色安排中，絕大多數的角色都是成功的，因為角色的情感塑造、故事鋪陳都很完整，其中最讓我喜歡的是莫蒼離，人稱默教授，是前墨家鉅子，雖然武功低弱，但智謀一流，鉅子舌更是令人驚艷。

最失敗的角色，我認為是東皇戰影時的夢虯孫，夢虯孫原本是個遊俠類型的角色，貪吃、活潑、有義氣，在數個劇集中，也可以看到夢虯孫逐漸的成長，個性變得成熟穩重，也小有智謀，但是從東皇戰影開始，又開始意氣用事，無腦決策，一直陷入其他人安排的陰謀之中，看不清其他人給他的提醒建議，最後雖然有試圖用懊悔自己的行為洗白，但是讓人失望太久。(B3-2-7)

金光前幾檔的出場詩，切合角色，詩如其「人」，如梁皇無忌的「回首縱橫第六天，非神非佛非聖賢，奪命毀法雖本性，身屬魔羅心向仙。」任飄渺的「風滿樓，捲黃沙，舞劍春秋，名震天下；雨飄渺，倦紅塵，還君明珠，秋水浮萍。」鍛神鋒的「談風月、評聖愚，撫劍笑公輸，巧奪班門明夜火，鋒海照寒軀。」等出場詩號，均能展現角色氣質，成功強化角色形象。後幾檔的出場詩，顯然著力不如從前，出場詩寫得較普通，觀眾印象不深刻。或許隨著角色的多樣化，定場詩大氣、外顯的形塑模式，不見得都適用於每個角色，如殺手角色風鈴一聲刀、天首梅若馨，行事低調、沉默寡言，套上張揚耍帥的出場詩，反倒格格不入。

在角色營造上，金光足為布界典範的是鮮明且個性化的「名句」及口頭禪的設計。這些「名句」及口頭禪，巧妙點出角色特點及特質，同時活潑生動化角色間互動。如藏鏡人的「不應該啊」、風逍遙的「乾杯」、公子開明的「掌聲鼓勵」、欲星移的「做人失敗」、劍無極的「來喔」等，觀眾均耳熟能詳，一提及「關鍵詞」，該角色的形象無不躍然浮現腦海。這些「佳作」當中，也包含了慕容煙雨和地宿高孟飛的不雅口頭禪，雖曾引發不小爭議，可也打破高人刻板光環，還給劇中人物質樸率真的言語表現，貼切展現了角色的真實性情，結果是獲得觀眾共鳴而給予肯定，個人認為這是金光人物刻劃的一大成功。

一個好角色，最基本的就是要能恰如其分地演出其所飾演的角色—要符合該角色年齡、性別、種族、身分、與他角關係等之應有舉動。如一男角，行為舉措要像男子；與同儕來往，要顯男子氣概，不能宛若姊妹相交。我認為金光這點處理得宜，角色定位妥當，加以充足的細節鋪陳，描繪人物間情感時，深入細膩而能扣人心弦。如描述男子豪氣與情誼，著名佳作有鐵驕求衣與風逍遙、鱗王與欲星移、藏鏡人與千雪等。而演繹父子親情糾葛，則有史家父子情仇、慕容父子心結等；描繪男女愛情，則有空霞戀、劍蝶戀等。(B4-2-7)

最成功的應該就墨蒼離，原因的話應該就是他站在智力的頂點上，講話超毒又毒得非常吸引人，聽他嘴人是一件很痛快的事。他的智者形象是透過墨家九算去烘托，他在吐槽罵人時都不是亂罵而是有理有據的，除了點出對方錯誤的原因之外，還會講說「如果我是你，我早就去死了」這句話很能呈現他的完美主義，

除了不容許自己的失敗之外，也不能忍受這麼白痴的事發生，那代表他過去做的事也都是力求完美的。再來就是他對於人性的掌握很準，能玩弄算計人心到這種程度是很少見的。然後從他為俏如來鑄心的這一段戲更是讓這個角色更加立體飽滿，把他從冷酷無情的神一樣的存在變得更有人性。

金光對於同樣類型的角色，都會有不同的表現手法，像同樣是智者，每個智者的呈現方式都不一樣，像溫皇幾乎是妖孽般的存在，智商超高、武力超高、會奇門陣法、又會養蠱、同時擁有天下第一樓、天下第一蠱、天下第一劍，根本天之驕子，但是在這些光環下的他其實是很孤獨的，所以到處尋求刺激，金光在刻畫這個角色時透過鳳蝶、透過苗疆三傑的情誼讓我們看到他的改變，人物形象更加飽滿。

目前大概讓我最不喜歡的角色就是銀燕吧！那銀燕這個角色從以前就一直卡在那裡上不上下不下的，智力如此武力也如此，一天到晚都在糾結，好像除了笨沒有什麼特色。那一直到遇到元邪皇魔化後又突然變得爆強，但就是讓人覺得變得太突兀太不合理了，就像是個披著銀燕外皮的大反派。

回想起來大部分的角色都還算成功，每個角色幾乎都有自己鮮明的獨特性。像鍛神鋒就是「鍛失態」嘛，光想到你就會忍不住嘴角抽動；公子開明就是孫悟空的改寫嘛，這個部分我就覺得蠻厲害的，然後這個角色就是很吵又很好笑；神蠱溫皇就是世界第一懶，可以不動就不動，一但動手就打爆對方；雁王的「我喜歡失敗的第一步」……。

很多角色也有自己的口頭禪、甚至詩號，除了加化角色形象外，也幫助觀眾更快的認識跟記憶這個角色。(B5-2-7)

表 4.9 金光布袋戲在角色塑造方面的表現與特色彙整

B1	<p>大部分的角色都表現很不錯。最成功是溫皇。描寫出一位孤獨的天才，從侍女和朋友的互動中慢慢接受與相信人的情感變化</p> <p>失敗的角色是後期的俏如來。從東皇戰影後個人特色越來越淡，感覺只是推劇情的角色。</p>
B2	<p>最失敗的角色莫過於是雪山銀燕。被戲迷稱為討人燕的他，從九龍變到墨武</p>

	<p>俠鋒沒有什麼進步，他的戲份拖垮了整個節奏，自怨自艾毫無劇情可言，原本跟元邪皇一起消逝還算很好的結尾，結果戰血天道一出現，摧毀整檔的口碑。</p> <p>成功的角色太多就不一一細述了，最成功的角色往往達到階段性任務，功成身退的角色。</p>
B3	<p>從主要角色到配角都有鮮明的個性表現，出場詩號也能呈現角色的個性或是能力。</p> <p>金光的角色安排中，絕大多數的角色都是成功的，因為角色的情感塑造、故事鋪陳都很完整，最讓我喜歡的是莫蒼離，戲迷們尊稱他默教授，雖武功低弱，但智謀一流，鉅子舌更是令人驚艷。</p> <p>最失敗的角色，是東皇戰影時的夢虯孫，是個遊俠類型的角色，貪吃活潑、有義氣，在劇集中看到夢虯孫逐漸的成長，但是從東皇戰影開始，又開始意氣用事，無腦決策，一直陷入其他人安排的陰謀之中，看不清其他人給他的提醒建議。</p>
B4	<p>出場詩切合角色，詩如其「人」，均能展現角色氣質，成功強化角色形象。</p> <p>在角色營造上，金光足為布界典範的是鮮明且個性化的「名句」及口頭禪的設計。這些「名句」及口頭禪，巧妙點出角色特點及特質，同時活潑生動化角色間互動。一提及「關鍵詞」，該角色的形象無不躍然浮現腦海。</p> <p>好角色，最基本的就是要能恰如其分地演出其所飾演的角色—要符合該角色年齡、性別、種族、身分、與他角關係等之應有舉動。金光這點處理得宜，角色定位妥當，加以充足的細節鋪陳，描繪人物間情感時，深入細膩而能扣人心弦。</p>
B5	<p>最成功的應該就墨蒼離，在智力的頂點上，講話超毒又毒得非常吸引人，聽他嘴人是一件很痛快的事。智者形象是透過墨家九算去烘托。為俏如來鑄心的這一段戲更是讓這個角色更加立體飽滿，把他從冷酷無情的神一樣的存在變得更有人性。</p> <p>金光對於同樣類型的角色，都會有不同的表現手法。目前大概讓我最不喜歡</p>

的角色就是銀燕吧！好像除了笨沒有什麼特色。遇到元邪皇魔化後又突然變得爆強，但讓人覺得太突兀太不合理了，就像是個披著銀燕外皮的大反派。大部分的角色都還算成功，每個角色幾乎都有自己鮮明的獨特性。像鍛神鋒就是「鍛失態」；公子開明就是孫悟空的改寫嘛，這個角色就是很吵又很好笑；神蠱溫皇就是世界第一懶，一但動手就打爆對方；雁王的「我喜歡失敗的第一步」……。

很多角色也有自己的口頭禪、甚至詩號，除了加化角色形象外，也幫助觀眾更快的認識跟記憶這個角色。

資料來源：本研究資料整理

8.請問您覺得金光布袋戲在口白配音方面表現如何？您對於多人口白、國語口白、外語口白的布袋戲有何看法呢？

口白很不錯，雖然有些台語會唸錯，但大俠配音的情緒會放比較重，比較有日本動畫風格。最近這檔戲新加入了兩個新人配音，目前感覺是還在練功中，小六雖然配音經驗比較豐富，但不知道是錄音器材的差異，還是發音的方法不一樣，導致跟黃大俠的聲音之間感覺是不同次元空間，有點搭不上，佑任的就更是明顯，配音的節奏明顯跟另外兩人不同，聲音表情也不在戲裡。可能要再多練個一兩檔戲應該才會好轉。

布袋戲用各種的語言或多人配音都很 ok，但單人配音的布袋戲有種獨特的氛圍，希望還是有人能傳承下來(B1-2-8)

大俠的進步非常明顯，還記得在決戰時刻的片頭那個怒吼，算是走出了別於俊雄師跟文擇總的路線，創造出自己的味道，也就是在聲音擁有許多豐沛的情感，但依舊沒有大師級人物配音的穩定性，可最近幾檔的穩定度開始成長，我認為自成一派不輸給其他口白者了。

多人口白、外語口白感覺是很有趣，尤其是看過東離劍遊記的合作方式，心想原來布袋戲也能夠這樣子拍，與其合作的虛淵玄用動畫的方式來寫戲劇，所以使東離有種看動畫的感覺，對於能夠推廣台灣文化到外國也是很開心的。(B2-2-8)

一開始對於黃立綱的口白不適應，而且因為聲線不多，初期有些角色的聲音其實很相似，難以分辨，但看久也能感覺到黃立綱的進步與改變。

從霹靂到金光，我比較接受一人口白的模式。目前金光的新劇集和霹靂的重製版都開始採用多人口白，一開始聽到完全意外的聲音，確實會感覺不習慣，但大約三到五集後也能逐漸接受。

國語口白的部分無法接受。外語口白的部分，東離劍遊記的全日語配音，也許是因為平時接觸動漫，對於日語配音的接受度很高，但金光在黑白龍狼傳和東皇戰影中，日語台語夾雜的表現方式，較無法接受。(B3-2-8)

金光的口白除了角色分明、感情豐沛外，速度較慢、用詞淺易，觀賞影片時，不須跟讀字幕，就能聽得明白，在口白「演出」上，更是為精彩到位。

每個角色的配音都很能詮釋該角色特質。年輕男角方面，我最喜歡風逍遙的呈現〈風逍遙年輕嗎？〉。這個角色說話速度設計得較緩慢，有一個獨特的說話節奏，有的句子尾音還會拖一下，有種慵懶自得的味道，也顯出該角色大而化之與溫和個性。春桃的聲音比一般女角低，音質非常不悅耳，帶有鼻音，有鄉下人口氣，句尾常加上「啊、啦、ㄟ、喔、hyo」等音。

聲音中的情感飽滿，各種催淚。其中，我最喜歡的是銀燕背著小空逃到無極山附近的一場戲。當銀燕的刀被打落在地，受傷的他費力地在地上摸索，後來發現大哥也來了。他勉力站起，攀著俏如來肩膀說了這麼一段話：

「你……怎麼能……這麼忍心……你，怎麼能……小空是……是你的小弟啊！」說完，頹然得癱坐地上，而極力硬撐的俏如來不知如何面對，只得將臉轉向一旁。只覺得這一段口白大俠就是銀燕，銀燕就是大俠。

其實影響口白「表演」的最直接的因素就是編劇編寫的台詞。創作布袋戲劇本時，編劇需考量口白發音速度以及觀眾能否聽懂兩要項。

要是編劇執意忽視，硬是要寫一大串艱澀冷僻、台語無法發音的華語台詞，那麼編劇就是破壞布袋戲台語口白的最大元兇！霹靂現在的口白不正是這種問題？

所謂國語口白、外語口白都是因應市場需求所衍生的產物，配音人員都是拿到成品之後，把原來的發音改配成另外的發音而已，他們並沒有參與布袋戲製作，

所做的只是他們原本的配音工作，就像他們去配大陸劇、日本卡通一樣，跟布袋戲產業沒有直接的關聯性。但是台語布袋戲不同，台語布袋戲是先由主演錄好口白之後，再由現場拍攝人員根據口白來拍製畫面，也就是主演掌控整部戲的節奏與決定整部戲的風格走向。因此，台語口白與國語口白、外語口白，個人認為不應放在同個水平上討論。

至於多人口白，筆者雖不反對，然而更支持單人口白。單人口白是難度高的傳統技藝，需多年辛勤苦練才能練就，衷心希望這項傳統技藝能繼續傳承。

為了培養有志之士加入口白行列，確實需要鼓勵多人一同表演，不過由於師父與徒弟不是同一水平，聲音合在一起難免顯得不搭嘎。《仙古狂濤》就有這個問題，有觀眾反應聽新人配音時容易出戲。不過，觀眾願意給予新人機會，期待新人的後續成長。(B4-2-8)

他的配音以前是真的沒有很好啦，到後來就比較進步了，但是你說他的聲音有到很多變化嗎？其實也沒有很多，所以金光現在開始轉多人配音其實是很好的，單人配音到後來還是會有他的局限性和瓶頸，當人物愈來愈多的時候，有些角色聽起來就會很相似。所以多人配音應該會成為一種趨勢，就霹靂現在其實也是在朝這個方向走。

新人配音剛開始大家一定不習慣覺得沒有戲感，但是總是要給新人磨練的機會，時間久了還是會愈來愈好的。

如果要打入大陸市場，國語口白就很重要。但是外語口白我就覺得還好，在國內完全沒有必要，就像我們看日本動畫還是一樣聽日文配音呀，如果翻譯翻得好，能讓大家馬上知道它在講什麼這個比較重要。

那像東離劍遊記那個是刻意要以類似日本動漫方式去包裝呈現，打入日本動漫市場的就個就又不大一樣。而且東離的配音是請日本專業聲優來配音，製造話題性，也是一種商業手段。國語口白和外語口白應該是針對要打入國外市場才比較需要用到。

那金光在戲中有某些角色會以日文或英文配音，這個如果是人物特色的效果，偶爾用其實還不錯，像是鬼飄伶的英文，東瀛線偶爾的日文穿插，都還 OK，但

是如果用多了就會暴露缺點，像是日文的用法不對被觀眾嫌棄或者是造成操偶和配音時間無法搭配的困擾。(B5-2-8)

表 4.10 金光布袋戲在口白方面的表現與特色彙整

B1	<p>1.口白很不錯，雖然有些台語會唸錯，但大俠配音的情緒會放比較重，比較有日本動畫風格。</p> <p>2.新加入了兩個新人配音，目前感覺是還在練功中，可能要再多練個一兩檔戲應該才會好轉。</p> <p>3.布袋戲用各種的語言或多人配音都很 ok，但單人配音的布袋戲有種獨特的氛圍，希望還是有人能傳承下來。</p>
B2	<p>1.口白進步非常明顯，決戰時刻的片頭那個怒吼，走出了別於俊雄師跟文擇總的路線，創造出自己的味道，也就是在聲音擁有許多豐沛的情感，但依舊沒有大師級人物配音的穩定性，可最近幾檔的穩定度開始成長，我認為自成一派不輸給其他口白者了。</p> <p>2.多人口白、外語口白很有趣，尤其是看過東離劍遊記的合作方式，心想原來布袋戲也能夠這樣子拍，能夠推廣台灣文化到外國也是很開心的。</p>
B3	<p>1.一開始對於黃立綱的口白不適應，而且因為聲線不多，初期有些角色的聲音其實很相似，但看久也能感覺到黃立綱的進步與改變。</p> <p>2.從霹靂到金光，我比較接受一人口白的模式。</p> <p>3.金光的新劇集和霹靂的重製版都開始採用多人口白，一開始聽到完全意外的聲音，確實會感覺不習慣，但大約三到五集後也能逐漸接受。</p> <p>4.國語口白的部分無法接受。</p> <p>5.外語口白的部分，東離劍遊記的全日語配音，因為平時接觸動漫，對於日語配音的接受度高，但金光在黑白龍狼傳和東皇戰影中，日語台語夾雜的表現方式，較無法接受。</p>
B4	<p>1.金光的口白除了角色分明、感情豐沛外，速度較慢、用詞淺易，觀賞影片時，不須跟讀字幕，就能聽得明白，在口白「演出」上，更是為精彩到位。</p>

	<p>2.每個角色的配音都很能詮釋該角色人物應有的特質。</p> <p>3.聲音中的情感飽滿，各種催淚。</p> <p>4.影響口白「表演」的最直接的因素就是編劇編寫的台詞。編劇需考量口白發音速度以及觀眾能否聽懂，若是以艱澀的華語台詞，硬套用在台語的口白上，反而破壞了台語口白的通俗性，在這一點上金光略勝霹靂。</p> <p>5.所謂國語口白、外語口白都是因應對外市場需求所衍生的產物。</p> <p>6.台語布袋戲是先由主演錄好口白之後，再由現場拍攝人員根據口白來拍製畫面，也就是主演掌控整部戲的節奏與決定整部戲的風格走向。因此，台語口白與國語口白、外語口白，個人認為不應放在同個水平上討論。</p> <p>7.多人口白雖不反對，但更支持單人口白。單人口白是難度高的傳統技藝，需多年辛勤苦練才能練就，衷心希望這項傳統技藝能繼續傳承。師父與徒弟不是同一水平，聲音合在一起難免顯得不搭嘎。《仙古狂濤》就有這個問題，聽新人配音時容易出戲。不過，觀眾願意給予新人機會，期待新人的後續成長。</p>
B5	<p>1.他的配音以前是真的沒有很好啦，到後來就比較進步了，但是聲音很多變化嗎？其實也沒有，所以金光現在開始轉多人配音其實是很好的，單人配音到後來還是會有他的局限性和瓶頸，多人配音應該會成為一種趨勢，就霹靂現在其實也是在朝這個方向走。</p> <p>2.新人配音剛開始一定不習慣覺得沒有戲感，但是給新人磨練的機會，時間久了還是會愈來愈好的。</p> <p>3.如果要打入大陸市場，國語口白就很重要。但是外語口白我就覺得還好，在國內完全沒有必要。</p> <p>4.東離劍遊記那個是刻意要以類似日本動漫方式去包裝呈現，打入日本動漫市場的就個就又不大一樣。國語口白和外語口白應該是針對要打入國外市場才比較需要用到。</p> <p>5.金光戲中有某些角色會以日文或英文配音，如果是人物特色的效果，偶爾用其實還不錯，用多了就會暴露缺點，像是日文的用法不對被觀眾嫌棄或</p>

	是造成操偶和配音時間無法搭配的困擾。
--	--------------------

資料來源：本研究資料整理

9.請問您購買金光布袋戲光碟或在影音平台收看時是否曾有過感到不便或不愉快的經驗？

目前沒有(B1-2-9)

不愉快的經驗大概就是店員分不清金光跟霹靂的差別，也不知道今天出哪一集，常常拿錯劇集給我，因為我主要是看 DVD 的。(B2-2-9)

我都是購買 DVD，目前只有全家通路能購買，有時因為缺貨，需要多跑幾家店才能買到，最多的一次是找了四家店，但不至於不愉快，因為代表有很多人喜歡金光布袋戲才會缺貨。(B3-2-9)

沒有。(B4-2-9)

通常是買片有時買不到，要跑好幾家才有，這個部分比較困擾。然後有時全家的員工教育也做的不是很好，買金光給霹靂或是隨片附贈的紅包袋、海報等贈品不給或亂給等情況其實討論區都常常聽得到這類抱怨，當然這不是金光的問題，但是金光應該還是要跟全家溝通反應。曾經有過兩次是買到不能看的光碟，但是直接去全家退片可以直接換倒是還算方便。(B5-2-9)

表 4.11 金光布袋戲在銷售通路便利性與商品良率表現彙整

B1	目前沒有感到不便或不愉快的經驗。
B2	全家店員分不清金光跟霹靂的差別，也不知道今天出哪一集，常常拿錯劇集給我。
B3	我都是購買 DVD，有時因為缺貨，需要多跑幾家店才能買到，最多的一次是找了四家店。
B4	沒有感到不便或不愉快的經驗。
B5	通常是買片有時買不到，要跑好幾家才有，這個部分比較困擾。 全家的員工教育也做的不是很好，買金光給霹靂或是贈品不給或亂給等情況，其實討論區都常常聽得到這類抱怨，當然這不是金光的問題，但是金

光應該還是要跟全家溝通反應。 有兩次買到不能看的光碟，但是直接去全家退片可以直接換倒是還算方便。

資料來源：本研究資料整理

10.身為長期戲迷，您覺得金光布袋戲從早期到現在有哪些轉變？

早期拍攝上比較用心，後期可能為了趕發片進度，無論文武戲都拍的比較沒有變化。偶爾還是會回神一下，重要大咖的武戲也都看得出還是有用心在拍。

(B1-2-10)

舊金光我看的不多，畢竟舊金光是父輩時代的事情了，金光的轉變大概跟布袋戲歷史差不多，也跟霹靂天宇神魔是一樣的，從以前的小身比例到電腦動畫，還有大場景的道具，無不跟著時代演變。

不過要提金光最大的改變，大概就是黃立綱大俠接手黃俊雄大師的金光劇，初期還沒有跟現在的黃大俠比那麼堅定。過去曾有數次機會看到黃俊雄大師的現場演出，據說黃大俠在後來都有一旁跟隨學習

。其實你能從金光的劇情得知一二，不知道這方面黃大俠是否請教過黃大師，就是史艷文的中原領導身分已經將實權轉交給兒子俏如來了，在金光中有很長的描述都是介於如此。(B2-2-10)

特效有進步，口白聲線有進步，劇情編寫有起有落，但多半是可以接受的，角色服飾有明顯進步，肢體接觸的武戲變少了，也逐漸變成擺一個動作，就互相用氣功刀光互打的模式，但偶爾還是有讓人感到熱血的武戲。

舊的角色像史艷文、藏鏡人、黑白郎君、獨眼龍等角色，在新金光的劇集重新被詮釋。從史艷文依然保有過去的儒俠精神，但從忠君愛國的角色變成致力於武林和平的形象；藏鏡人在過去是萬惡罪魁的形象，新的故事裡他依舊個性固執，但因為對女兒憶無心的關愛，而呈現一個有血有淚的溫暖好爸爸，和罪大惡極的人物有了不同的視角；黑白郎君依舊是個瘋狂的鬥雞，但是在憶無心面前，若有似無的關注，也讓黑白郎君的情感面更加豐富。在故事上延續了過去的武俠，但

也具備新的特色。(B3-2-10)

以元邪皇自爆於伏羲深淵、即東皇戰影第九集為分界點。東皇之前，編劇群的穩定，造就了優質劇本。九集之後，除鬼途奇行錄外，編劇群來來去去，使得劇情砍線，或因新編劇經驗不足導致劇情品質不穩定，以至於部分觀眾觀劇意願低而脫坑。(B4-2-10)

從舊金光系列到新金光系列：戲偶比例變大、佈景更精緻、聲光效果更好、配音時也不會硬加上回音效果、畫質也比以前好、拍攝的鏡位和拍攝技巧也比過去進步。以前劇情強調忠孝節義，反派就一定是大奸大惡之人不會去深究其原因，而現在的反派會去描寫他的目的和為什麼作惡？甚至他也許根本不是惡而只是立場的不同，像元邪皇這個角色他其實就只是想帶著族人回家，但是他回家的代價太大所以大家不能讓他如願。以前劇情裡的忠孝節義現在雖然也還是有但不會是主要的重點，因為這種東西再怎麼講也就是那，樣看久了讓人覺得很膩，所以還是需要加入更多元的內容。像是史家叛逆的老二小空，往壞小孩的方向一去不覆返，但是一定要像父親那樣死守著蒼生，犧牲小我才是仁義嗎？你說他真的有很壞嗎？好像也還好，而且還把魔世管理的不錯。再來就是以前的劇情比較單線，世界觀也沒有現在這麼龐大。現在的世界觀有九界，但以前就只有中原、武林頂多就再加個西域。以前的世界觀是為了劇情需要而帶出來的，不會特別去描述有需要時才會提。舊系列中有時劇情在不同檔次間偶爾會有斷層或不連貫之處，或是上一檔有些坑沒有補，不重要所以過了也就過了。在新金光系列因為一開始就設定了足夠完整的世界觀和整體結構，就不太會有過去那樣的情況。以前的布袋戲只需要塑造一兩個成功角色，他就是長青樹，他可以一路紅下去，但現在時代不同，觀眾觀賞的習慣也比較速食化，如果劇情總是聚焦在同一個角色，也不是不行，但是不能只是指望這個角色，還是要把雞蛋分放到其他地方去。他可以成為一個推動劇情的角色，但不能成為一直站在檯面上的主角，否則再好的角色最後都會爛掉，就像隔壁棚的奉天。

以前不會寫到這麼複雜的鬥智情節，可能就是一句；「啊哈哈！史豔文你中了我的計謀了……」就開始打起來了，那到底是什麼計謀？其實也不會特別交

代。或者是你埋伏我、我埋伏你之類的低層次陷阱帶過，主要重心都是放在打鬥、聲光效果、看起來爽快就好了。

現在的劇情就會去寫他為什麼會中埋伏？那個人為什麼這麼厲害？更甚至是計中計、計中計中計，這些細緻的勾心鬥角，人心算計都會講得很清楚。

新系列的金光十年來的不同：

佈景有錢多了，以前的佈景看起來超尷尬，黑白龍狼那個牌樓看起來假的，現在就比較不會了。以前拍攝器材好像也比較差一些，畫質沒有那麼好，現在也好多了，應該是比有錢可以買新的設備。以前的武打比較強調手部動作，那現在是整體的，不管是手、腳都有特寫，包含手腳的出招、接招、翻轉都能呈現給你看。打光運鏡的技術有進步，音效的種類變多，混音後來都有愈做愈好。口白的部分以前會聽得出大俠是聲嘶力竭在配，用生命在配音的。女角的配音也比以前好，以前會讓人覺得很明顯就是男生在配女生的聲音，後來就沒有那麼明顯的突兀感了。

再來是人物造型，雖然沒有像霹靂那麼華麗，但是也比之前的漂亮、有特色多了。(B5-2-10)

表 4.12 金光布袋戲的轉變資料彙整

B1	早期拍攝上比較用心，後期可能為了趕發片進度，無论文武戲都拍的比較沒有變化。偶爾還是會回神一下，重要大咖的武戲也都看得出還是有用心在拍。
B2	1.金光的轉變大概跟布袋戲歷史差不多，也跟霹靂天宇神魔是一樣的，從以前的小身比例到電腦動畫，還有大場景的道具，無不跟著時代演變。 2.金光最大的改變，大概就是黃立綱大俠接手黃俊雄大師的金光劇，在最開始的幾檔可以看出史艷文的中原領導身分已經將實權轉交給兒子俏如來了，在劇情上重新轉移到第二代的成長與磨練。史家父子的傳承也是新舊金光的傳承。
B3	1.特效有進步，口白聲線有進步，劇情編寫有起有落，但多半是可以接受的，戲偶與服飾有明顯進步。

	<p>2.肢體接觸的武戲變少了，但偶爾還是有讓人感到熱血的武戲。</p> <p>3.舊的角色像史豔文、藏鏡人、黑白郎君、獨眼龍等角色，在新金光的劇集重新被詮釋。在不破壞角色原有設定的情況下，有了不同的情感面，人物形象更飽滿。</p> <p>3.在故事上延續了過去的武俠，但也具備新的特色。</p>
B4	<p>東皇戰影之前，編劇群的穩定，造就了優質劇本。後來，除鬼途奇行錄外，編劇群來來去去，使得劇情砍線，或因新編劇經驗不足導致劇情品質不穩定，以至於部分觀眾觀劇意願低而脫坑。</p>
B5	<p>從舊金光系列到新金光系列：</p> <p>1.戲偶比例變大、佈景更精緻、聲光效果更好、配音時也不會硬加上回音效果、畫質也比以前好、拍攝的鏡位和拍攝技巧也比過去進步。</p> <p>2.劇情除了過去的忠孝節義外，又加入了更多元的內容。</p> <p>以前的劇情比較單線，世界觀是為了劇情需要而帶出來不會特別去描述，有時劇情在不同檔次間偶爾會有斷層或不連貫之處，或是上一檔有些坑沒有補，過了也就過了。在新金光系列因為一開始就設定了足夠完整的世界觀和整體結構，就不太會有過去那樣的情況。</p> <p>3.以前的布袋戲只需要塑造一兩個成功角色，他就是長青樹，他可以一路紅下去，但現在時代不同，觀眾觀賞的習慣也比較速食化，如果劇情總是聚焦在同一個角色，也不是不行，但是不能只是指望這個角色，還是要把雞蛋分放到其他地方去。</p> <p>4.以前不會寫到這麼複雜的鬥智情節，可能就是一句：「啊哈哈！史豔文你中了我的計謀了……」就開始打起來了，那到底是什麼計謀？其實也不會特別交代。現在的劇情就會去寫他為什麼會中埋伏？那個人為什麼這麼厲害？更甚至是計中計、計中計中計，這些細緻的勾心鬥角，人心算計都會講得很清楚。</p> <p>新系列的金光十年來的不同：</p> <p>1.佈景有錢多了，以前的佈景看起來超尷尬，黑白龍狼那個牌樓看起來假</p>

的，現在就比較不會了。2.拍攝器材好像也比較差一些，畫質沒有那麼好，現在也好多了，應該是比有錢可以買新的設備。以前的武打比較強調手部動作，那現在是整體的，不管是手、腳都有特寫，包含手腳的出招、接招、翻轉都能呈現給你看。

3.打光運鏡的技術有進步，音效的種類變多，混音後來都有愈做愈好。

4.口白的部分以前會聽得出大俠是聲嘶力竭在配，用生命在配音的。女角的配音也比以前好，以前會讓人覺得很明顯就是男生在配女生的聲音，後來就沒有那麼明顯的突兀感了。

5.人物造型，雖然沒有像霹靂那麼華麗，但是也比之前的漂亮、有特色多了。

資料來源：本研究資料整理

11.身為消費者，您認為金光布袋戲有哪些地方可以再做改進？

商品品質。無論是一般商品還是精品偶，這些都是只要出點錯就會讓人覺得公司是不是內部有點鬆散了，才會出這種包。

對外宣傳與公關。有時宣傳說幾月會有什麼活動或商品或其他，但後來不是拖延就是沒消息，或是活動總是很臨時才公告時間，但這點近期有在改善了。

(B1-2-11)

大概就是身為老闆的黃立綱大俠，不應該凡事都走第一線，要適度的放手給第一線員工，把自己操壞也心情不好，最後遷怒於戲迷，仙古狂濤看來有調整過這樣子的工作方式。其實很多意見我覺得都是虛幻的，就是金光要固定推出作品，別把人力過度虛耗，要在劇情精采跟拍攝時間做個協調，不過每次都要休息一陣子才能推出新劇集，無法大量培養戲迷的忠實度。

戲迷的黏著度真的需要看你固定作品的推出，然而金光的戲迷都是很挑剔劇情的，一旦開始有亂演的情況，他們馬上就會出來抱怨的，不用一檔的時間就會失去許多粉絲，所以金光真的需要一人或是一個組織，來合理安排分配拍戲資源。

(B2-2-11)

希望能留住好的編劇人才，劇情品質才會穩定，正劇如果不好看，留不住戲迷其他都是假的。周邊產品可以多設計一些。之前網路上傳得沸沸揚揚的編劇和片場不合的事情雖然不知道是不是真的，但是該請場記還是要請，順便也找一些 marking 的專業人才把金光布袋戲推廣出去。一個人的心力很有限，總是什麼都要攬在身上自己扛，熱情很快會消磨殆盡(B3-2-11)

對內：要留住好人才，如編劇及導演等核心人物。如此才能維持好的戲劇品質。對外：處理兩岸戲迷問題上要小心謹慎。金光部分戲迷的流失是因為民族情感問題，網路上有人喜愛獵巫煽動，應設法防止這類人物破壞公司形象。(B4-2-11)

產品方面嗎？說好的電影呢？是不是應該要有公關出來說明一下狀況。

周邊公仔要再加油，種類和精緻度都有再進步的空間。

也許是缺乏具有美術專業的人去負責設計最初的建模，所以製造商做出來也就只能是那樣，當然也有可能是因為公司員工比較少沒有那麼多精神去經營周邊商品。

還有我覺得金光可以走肖像授權的路線，像霹靂最近就有和美德合作授權口罩的部分，然後之前也有和酒廠合作。而且授權給對方除了有授權金可以賺之外，也不失為一個打廣告增加曝光度的方法。

去年和雲林縣政府一起辦偶戲節的活動，那時其實就可以跟在地商家做授權合作，或者是做一些特別的商品 FOR 偶戲節的活動，沒能好好利用那次來替自己打廣告是有點可惜的。

光碟產品的部分，我覺得封套可以再設計得更有時尚感一點，像這次仙古的封套和閃卡我就覺得還蠻好看的。然後也可以利用封套或是內附的角色卡來一些蒐集要素的遊戲，戲迷就會因為不願意錯失一片而更積極的買片，最近網路上就有一些戲迷在換刮刮卡和盲抽徽章，可以發現其實戲迷還蠻喜歡這類蒐集活動的。經營方面嗎？我覺得他們對外的公關可以再加強。雖然大俠一直是走親民路線，希望能和戲迷比較親近，這點其實原本是很加分的，但有時候因為工作量太大太累，或狀況不太好的時候可能偶爾也會有一些情緒直接的表露。可是畢竟他身為

經營者，也需要經營自己的形象，有時講出去的話如果不是那麼妥當時，影響就更大更難收尾。像東皇戰影那時的彈塗網事件，和後續的折片潮，其實對公司形象影響頗大。

再來就是，每間公司也許多多少少都會有內部鬥爭，但是金光在網路上似乎常常有人把公司內部的狀況拿出來講，感覺好像是某些人公司內部為了自身利益刻意去炒作，但是經營者或是公司中負責注意網路評論聲量的人，也許應該要重視這個部分，不要讓公司內部消息流出或是讓員工間的恩怨延燒到外面。一方面讓戲迷感到不安，另一方面對公司形象也有負面影響。

和戲迷的互動經營上，金光的後援會大多都是私人的自發性的組成。金光可以和這些後援會的互動更多一些，多辦一些會員或戲迷的活動像是片場旅遊、角色生日會、茶會、甚至是可以提供一些獎品贊助後援會的活動，讓後援會的會員享有比較不一樣的待遇來吸引更多人加入。然後在金光布袋戲的 YT 上多放一些片場照片或幕後花絮。

如果想要吸收新戲迷把市場作大，其實最快的方式還是要大量增加曝光度和記憶點。以非布袋戲迷來說，大部分的人提到布袋戲都只會想到霹靂的素還真，有些人可能根本不知道金光布袋戲，不知道史豔文的故事有傳承下來，也不知道現在的金光如何。金光的目前的曝光都是集中在網路上然後也就只有那幾個平臺，觸及到的大多都是原本戲迷群，所以才會說可以透過授權和外部合作，或是多爭取大型活動來增加自己的曝光機會，像動漫展時，除了攤位上的活動外，也可以提早跟展場主辦單位提出要求，搶舞台空檔來設計一些活動。

未來可以考慮設直營店，那可以做的事情又更多了，可以做自己想做的行銷，辦自己想辦的活動，然後有個地點讓戲迷可以聚集在那邊，哪怕他不買只是聚在那邊討論劇情也好。像是如果設在百貨公司裡還可以配合百貨公司的活動，或是百貨公司找你包一個活動，你包給他又可以再賺一筆，如果有自己的直營店可以玩的東西應該會更多。

再來是降低新手入坑門檻，像金光之前在大陸有推過史豔文的有聲書介紹他的過往，雖然台灣比較沒有有聲書的市場，但可以用漫畫或小說的方式呈現，來

做為將來史豔文電影或是正劇入坑的前導。

還有一個方式就是在 YT 平台上放一些有趣的影片讓大家快速理解這個檔次的劇情背景或架構，幫助新戲迷快速理解角色或劇情而開始追劇。

最後，有一個很重要的前提是金光可能需要吸收或培養更多的人才，才有多餘的人力去做出改變。(B5-2-11)

表 4.13 對於金光布袋戲產品與經營上的建議資料彙整

B1	商品品管、對外宣傳與公關要加強。 有時宣傳說幾月會有什麼活動或商品或其他，但後來不是拖延就是沒消息，或是活動總是很臨時才公告時間，但這點近期有在改善了。
B2	1.為老闆的黃立綱大俠，不應該凡事都走第一線，要適度的放手給第一線員工，把自己操壞也心情不好，最後遷怒於戲迷。 2.金光要固定推出作品，別把人力過度虛耗，要在劇情精采跟拍攝時間做個協調，每次都要休息一陣子才能推出新劇集，無法大量培養戲迷的忠實度。 3.戲迷的黏著度真的需要看你固定作品的推出，金光真的需要一人或是一個組織，來合理安排分配拍戲資源。
B3	1.希望能留住好的編劇人才，劇情品質才會穩定，正劇如果不好看，留不住戲迷其他都是假的。 2.周邊產品可以多設計一些。 3.不要所有工作都由老闆一把抓，該有的制度和分工要明確，聘請專業人才，尊重人才專業。

<p>B4</p>	<p>1.對內：要留住好人才，如編劇及導演等核心人物。如此才能維持好的戲劇品質。</p> <p>2.對外：處理兩岸戲迷問題上要小心謹慎。金光部分戲迷的流失是因為民族情感問題，網路上有人喜愛獵巫煽動，應設法防止這類人物破壞公司形象。</p>	
<p>圖 4.18¹⁸：「慰安事件」總監發言惹爭議新聞截圖</p>		
<p>B5</p>	<p>商品方面：</p> <p>1. 光碟產品的部分，封套可以設計得更更有時尚感一點，像這次仙古的封套和閃卡就還蠻好看的。然後也可以利用封套或是內附的角色卡來一些蒐集要素的遊戲，網路上就有一些戲迷在換刮刮卡和盲抽徽章，可以發現其實戲迷還蠻喜歡這類蒐集活動的。</p> <p>2. 周邊公仔要再加油，種類和精緻度都有再進步的空間。可能是因為公司員工比較少沒有那麼多精神去經營周邊商品。</p> <p>經營方面：</p> <p>1. 對外的公關可以再加強。當電影或活動要變動，應該要有公關出來說明一下狀況。大俠身為經營者，也需要經營自己的形象，有時講出去的話如果不是那麼妥當時，影響就更大更難收尾，東皇戰影那時的彈塗網事件就是</p>	

¹⁸ 三立新聞網

<https://tw.news.yahoo.com/%E6%85%B0%E5%AE%89%E9%99%B8%E5%89%BF%E7%8%86-%E5%8F%B0%E5%B8%83%E8%A2%8B%E6%88%B2%E7%B8%BD%E7%9B%A3-%E6%88%91%E4%B8%AD%E5%9C%8B%E4%BA%BA-040514599.html>

一例。

2.金光在網路上似乎常常有人把公司內部的狀況拿出來講，感覺好像是某些人公司內部為了自身利益刻意去炒作，經營者或是公司中負責注意網路評論聲量的人，也許應該要重視這個部分，不要讓公司內部消息流出或是讓員工間的恩怨延燒到外面。一方面讓戲迷感到不安，另一方面對公司形象也有負面影響。

3.和戲迷的互動經營上，可以和這些後援會的互動更多一些，多辦一些會員或戲迷的活動像是片場旅遊、角色生日會、茶會、甚至是可以提供一些獎品贊助後援會的活動，讓後援會的會員享有比較不一樣的待遇來吸引更多人加入。

4.在金光布袋戲的 YT 上多放一些片場照片或幕後花絮。

5.金光可能需要吸收或培養更多的人才，才有多餘的人力去做出改變。

行銷方面：

1.金光可以走肖像授權的路線，授權給對方除了有授權金可以賺之外，也不失為一個打廣告增加曝光度的方法。

2.偶戲節的活動，那時其實就可以跟在地商家做授權合作，或者是做一些特別的商品 FOR 偶戲節的活動，沒能好好利用那次來替自己打廣告是有點可惜的。

3.想要吸收新戲迷把市場作大，最快的方式還是要大量增加曝光度和記憶點。透過授權和外部合作，或是多爭取大型活動來增加自己的曝光機會，像動漫展時，除了攤位上的活動外，也可以提早跟展場主辦單位提出要求，搶舞台空檔來設計一些活動。

4.未來可以考慮設直營店，辦自己想辦的活動，然後有個地點讓戲迷可以聚集在那邊。如果設在百貨公司裡還可以配合百貨公司的活動，或是百貨公司找你包一個活動，你包給他又可以再賺一筆，如果有自己的直營店可以玩的東西應該會更多。

4.降低新手入坑門檻，像金光之前在大陸有推過史豔文的有聲書介紹他的過

	<p>往，雖然台灣比較沒有有聲書的市場，但可以用漫畫或小說的方式呈現，來做為將來史豔文電影或是正劇入坑的前導。</p> <p>5.在 YouTube 平台上放一些有趣的影片讓大家快速理解這個檔次的劇情背景或架構，幫助新戲迷快速理解角色或劇情而開始追劇。</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

資料來源：本研究資料整理

4.2.2 周邊商品與忠誠度

1.請問您是否時常關注金光布袋戲的的相關消息（最新發片、最新周邊及公司偶、網路討論、影音平台的精華片段），通常都是透過哪些管道？

是。通常都是從臉書上獲得訊息，固定追蹤官方的 F B 資訊，以及看金光的 F B 社團的戲迷討論。有時會看巴哈姆特的布袋戲版和 P T T 的布袋戲版。(B1-3-1)

大概就是金光的官方臉書粉絲團，還有金光的 YOUTUBE 頻道，還有巴哈的討論區。(B2-3-1)

會。PTT、youtube。(B3-3-1)

經常看金光臉書、巴哈布板，以及金光在 YOUTUBE 發布的新影片。(B4-3-1)

會。最新發片、最新周邊及公司偶、台灣與大陸各社群網路討論、影音平台的精華片段這些都會了解和注意，因為這也算是我的工作。(B5-3-1)

表 4.14 金光布袋戲在社群媒體行銷管道彙整

B1	官方的 F B 資訊／金光的 F B 社團的戲迷討論／巴哈姆特的布袋戲版／ P T T 的布袋戲版
B2	官方臉書粉絲團／金光的 YOUTUBE 頻道／巴哈的討論區
B3	PTT／youtube
B4	金光臉書／巴哈布板／以及金光在 YOUTUBE 發布的新影片
B5	最新發片、最新周邊及公司偶、台灣與大陸各社群網路討論、影音平台的精華片段

資料來源：本研究資料整理

2. 您對於金光布袋戲的周邊商品購買意願如何？每年在周邊、戲偶上的花費約？

喜歡的角色都會買來收藏，其他的就看東西是否實用才決定購買，周邊應該在 3 千元上下，戲偶要看情況，有喜歡的角色才買。(B1-3-2)

劇集光碟跟原聲帶，還有文件夾跟生活小物，馬克杯跟吊飾之類的。花費數千到一萬不等的金額。(B2-3-2)

想買默蒼離的公司偶，大約 40000 元，尚未購買。每年參加金光活動時會購買周邊，一次大約 500~1000 元。(B3-3-2)

比較喜歡實用性商品，如筆記本、資料夾、滑鼠墊、馬克杯、帆布袋。特別是資料夾及筆記本，單價較低，是送禮時的好選擇。沒有固定的周邊開銷。不過，參加見面會時，會花幾百塊買周邊。(B4-3-2)

公仔會買，之前有一隻稍微大型的俏如來做的還不錯。然後，衣服吧！像藏鏡人「我命由我不由天」那件 T 恤和俏如來的外套就很不錯，把角色印在衣服上那種誰敢平常穿出去。最近出的盲抽角色徽章也有買。其實只要有好的設計我通常都會買來看看。(B5-3-2)

表 4.15 戲迷對金光布袋戲周邊商品之偏好彙整

B1	喜歡的角色都會買來收藏，看東西是否實用才決定購買，周邊應該在 3 千元上下。 戲偶要看情況，有喜歡的角色才買
B2	劇集光碟、原聲帶、文件夾、生活小物，馬克杯、吊飾之類的。花費數千到一萬不等的金額。
B3	每年參加金光活動時會購買周邊，一次大約 500~1000 元。公司偶也有在考慮中。
B4	喜歡實用性商品，如筆記本、資料夾、滑鼠墊、馬克杯、帆布袋。 特別是資料夾及筆記本，單價較低，是送禮時的好選擇。 沒有固定的周邊開銷。不過，參加見面會時，會花幾百塊買周邊。
B5	公仔、衣服，像藏鏡人「我命由我不由天」那件 T 恤和俏如來的外套就很

	<p>不錯。</p> <p>盲抽角色徽章也有買。只要有好的設計我通常都會買來看看。</p>
--	-----------------------------------------------

資料來源：本研究資料整理

3.請問您對於金光布袋戲在週邊商品的經營方面有何建議？

紙類品項較多，會比較沒意願購買，近期品項有比較多元，會比較期待每期的新品，文具用品跟生活用品也會希望能出一些。購買管道還 ok，如果之後能有比較市區一點的實體精品店會更好(B1-3-3)

現在已經很成熟了，在全家就能買到影音商品，不過也希望能跟全家合作更深，能夠擺放周邊之類的。(B2-3-3)

利用 PCHOME 平台販售是很好的管道，但是常常缺貨，希望能出復刻版。可以出部分人氣角色的公仔、具有特色的武器的拆信刀，例如缺舟一帆渡的文殊劍、新的墨狂。(B3-3-3)

希望從全家就可以買到最新周邊，因為比較安全方便。現在從全家可以訂購的都是之前的舊商品，而且種類很少。(B4-3-3)

希望能增加週邊商品的加盟店或是直營店。想要買戲偶的時候，只能在金光 PCHOME 網路商城看到照片，而且有些照片還不是實偶的照片，會有疑慮擔心之後拿到的戲偶和心理預計的落差太大。目前能看到實偶的加盟店就只有中部的光點和南部的一傳燈，像戲偶這種單價比較高的商品，會希望是能看到實物。

週邊種類希望可以再多一些實用類型的、不要總是一些明信片、書卡這種。(B5-3-3)

表 4.16 戲迷對金光布袋戲周邊商品之建議彙整

B1	<p>紙類品項較多，比較沒有購買意願。</p> <p>文具用品跟生活用品也會希望能出一些。</p> <p>購買管道還 ok，如果之後能有比較市區一點的實體精品店會更好</p>
B2	<p>希望能跟全家合作更深，能夠擺放周邊之類的。</p>
B3	<p>PCHOME 平台販售是很好的管道，但是常常缺貨，希望能出復刻版。</p>

	可以多出一些人氣角色的公仔、具有特色的武器的折信刀。
B4	希望從全家就可以買到最新周邊。
B5	希望能增加週邊商品的加盟店或是直營店。目前能看到實體偶的加盟店只有中部的光點和南部的一傳燈，像戲偶這種單價比較高的商品，會希望是能看到實物。 週邊種類希望可以再多一些實用類型的、不要總是一些明信片、書卡這種。

資料來源：本研究資料整理

4.請問您參加過哪些金光布袋戲的相關推廣活動？（見面會、大匯演、偶聚……等）？

有，金光在各地區辦展覽時，搭配展覽舉辦的戲偶見面會大部分都會參加，金光自辦的片場之旅、金光最大黨限定活動的大匯演和北中南茶會、宜蘭傳藝的金光表演、雲林偶戲節的金光表演等。(B1-3-4)

都沒有去過。(B2-3-4)

大匯演、見面會。(B3-3-4)

參加過四次見面會。沒有同伴，以後應不再參加。(B4-3-4)

偶聚、見面會、史豔文傳奇特展台中場，台北玩具展，2020 台北動漫節攤位、2020 雲林偶戲節、2020 台灣同人誌販售會一日快閃…都會去。(B5-3-4)

表 4.17 金光布袋戲的宣傳活動及戲迷參與意願彙整

B1	2015 參加官方後援會金光最大黨，2016 後援會限定活動大匯演和北中南茶會。 各地區辦展覽時，搭配展覽舉辦的戲偶見面會大部分都會參加， 2014 和 2016 年金光自辦的片場之旅、2019 片場本尊見面會、宜蘭傳藝的金光表演、 2018 史豔文傳奇特展高雄場 2020 雲林偶戲節的金光表演等。
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

B2	都沒有去過。
B3	大匯演、見面會。
B4	參加過四次見面會。沒有同伴，以後應不再參加。
B5	偶聚、見面會、2019 史豔文傳奇特展台中場，2017 台北玩具創作大展，2020 台北動漫節攤位、2020 雲林偶戲節、2020 台灣同人誌販售會一日快閃

資料來源：本研究資料整理

5.請問您是否會因為支持金光布袋戲而只購買正版授權之影音商品？原因？

大部分情況下都是會買正版的影音商品，但有些商品以前沒有收藏到，但也絕版了，還是會選擇上網下載檔案。(B1-3-5)

會。能夠五點就拿到 DVD，爽。(B2-3-5)

我只購買正版授權的 DVD，因為要支持金光，讓金光可以更長久。(B3-3-5)

消費者付費光碟是商品不是贈品，不買光碟看盜版就是小偷，是犯法的行為。

另一方面，我們應讓有理想抱負的人有更多發揮空間。想寫作劇本、想拍攝影片、想創作配樂、想主演布袋戲…，希望我們所付的少少金額，能讓這些人實現夢想。(B4-3-5)

布袋戲產業生存不易，拍片成本很高，不管哪一家我都是買正版的。(B5-3-5)

表 4.18 戲迷對金光布袋戲的品牌支持度彙整

B1	大部分情況下都是會買正版的影音商品，但有些商品以前沒有收藏到，但也絕版了，還是會選擇上網下載檔案。
B2	會。能夠五點就拿到 DVD，爽。
B3	我只購買正版授權的 DVD，因為要支持金光，讓金光可以更長久。
B4	消費者付費。光碟是商品不是贈品，不買光碟看盜版就是小偷，是犯法的行為。另一方面，我們應讓有理想抱負的人有更多發揮空間。想寫作劇本、想拍攝影片、想創作配樂、想主演布袋戲…，希望我們所付的少少金額，能讓這些人實現夢想。
B5	布袋戲產業生存不易，拍片成本很高，不管哪一家我都是買正版的。

6.請問您是否會主動介紹金光布袋戲給身邊親友？透過什麼樣的方式？原因？

不太會。覺得太主動的介紹反而會讓人不喜歡，還不如默默喜歡著，身邊放一些布袋戲的東西，有興趣的人自然會來問。(B1-3-6)

會，一般來說都是播好看的武戲給他們看，把經營的橋段介紹一下，因為文戲需要看很長時間才能吸收，他們還不一定看的懂。(B2-3-6)

會，播放 youtube 上精彩的片段，像是白狼的武戲，默蒼離嘴人的片段，赤羽和溫皇鬥智的橋段。(B3-3-6)

跟學生聊天時偶爾提及，但從沒遇過同好，至今沒有成功推坑例子。(B4-3-6)

會。有時後會推薦一些精采的武戲片段跟朋友分享，通常男生比較會有興趣。女生的話可能就要找動漫圈的女生推，然後跟他們講有哪些 CP 配對，可以去看看他們的劇情。但是，可能還是只局限在某一部分人比較容易接受，像是特色迷（怪獸片、鹹蛋超人這一類）對布袋戲的接受度似乎會比一般人高。(B5-3-6)

表 4.19 戲迷推廣與分享金光布袋戲之意願及方式彙整

B1	有意願但不會積極介紹。身邊放一些布袋戲的東西，有興趣的人自然會來問。
B2	會，一般來說都是播好看的武戲給他們看。
B3	會，播放 youtube 上精彩的片段，像是白狼的武戲，默蒼離嘴人的片段，赤羽和溫皇鬥智的橋段。
B4	有意願但沒有成功。跟學生聊天時偶爾提及，但從沒遇過同好，至今沒有成功推坑例子。
B5	會，有時會推薦一些精采的武戲片段跟朋友分享，通常男生比較會有興趣。要找動漫圈的女生推，跟她們講有哪些 CP 配對 ¹⁹ ，可以去看看他們的

¹⁹ 表示「角色之間的戀愛關係」或者「在腦中想像角色的戀愛關係」的詞。配對 (Coupling) 略寫為「CP」。異性的或者同性的關係都可以使用。

[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%85%8D%E5%B0%8D_\(%E5%90%8C%E4%BA%BA\)](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%85%8D%E5%B0%8D_(%E5%90%8C%E4%BA%BA))

	劇情。特色迷（怪獸片、鹹蛋超人這一類）對布袋戲的接受度似乎會比一般人高。
--	--------------------------------------

資料來源：本研究資料整理

7.請問您是否會繼續支持並購買金光布袋戲？

會，雖然後期有時候變得沒有以前那麼精彩，還是會繼續支持，希望能再看到劇情好看的布袋戲。(B1-3-7)

會，和霹靂比起來我還是喜歡金光多一些。(B2-3-6)

還是會啦！撇開戰血最後出現的那個大雷討人燕，前半段還算蠻好看的。(B3-3-7)

會，雖然最近這檔可能真的讓觀眾看得有些累，資訊量太大，太多的設定需要被消化，雖不驚豔但是還算中等，希望接下來當埋筆一一揭開後，能有更精彩的表現。(B4-3-7)

會啦，很難看的時候就先快轉，等把劇情先跟上，再看它之後怎麼拗吧！(B5-3-7)

表 4.20 戲迷持續性購買願意

B1	會，後期有時候變得沒有以前那麼精彩，還是會繼續支持，希望能再看到劇情好看的布袋戲。
B2	會，和霹靂比起來我還是喜歡金光多一些。
B3	會，撇開《戰血》最後出現的那個大雷討人燕，前半段還算蠻好看的。
B4	會，雖然最近這檔可能真的讓觀眾看得有些累，資訊量太大，太多的設定需要被消化，雖不驚豔但是還算中等，希望接下來當埋筆一一揭開後，能有更精彩的表現。
B5	會，很難看的時候就先快轉，等把劇情先跟上，再看它之後怎麼拗吧！

資料來源：本研究資料整理

4.3 比對分析與發現

對照經銷商與消費者的訪談資料後得出的一致性結果如下，金光布袋戲 DVD 商品銷售方面的優勢：

1. DVD 商品售價合理、商品良率高、到貨配送準時、退換貨便利。
2. 在這邊值得注意的一點是，消費者在這個部份的客訴往往並非商品本身而是門市的店員教育訓練不足，找不到商品、給錯貨品以及門市鋪貨量不足以致於跑要好幾間店才能買到。

筆者將全家提供的銷售資料與金光布袋戲自 2009 年所推出的 14 檔（劇集加以整合成表 4.20。（由於金光於全家的合作從 102 年才開始，102 以前的劇集銷售暫不討論。）

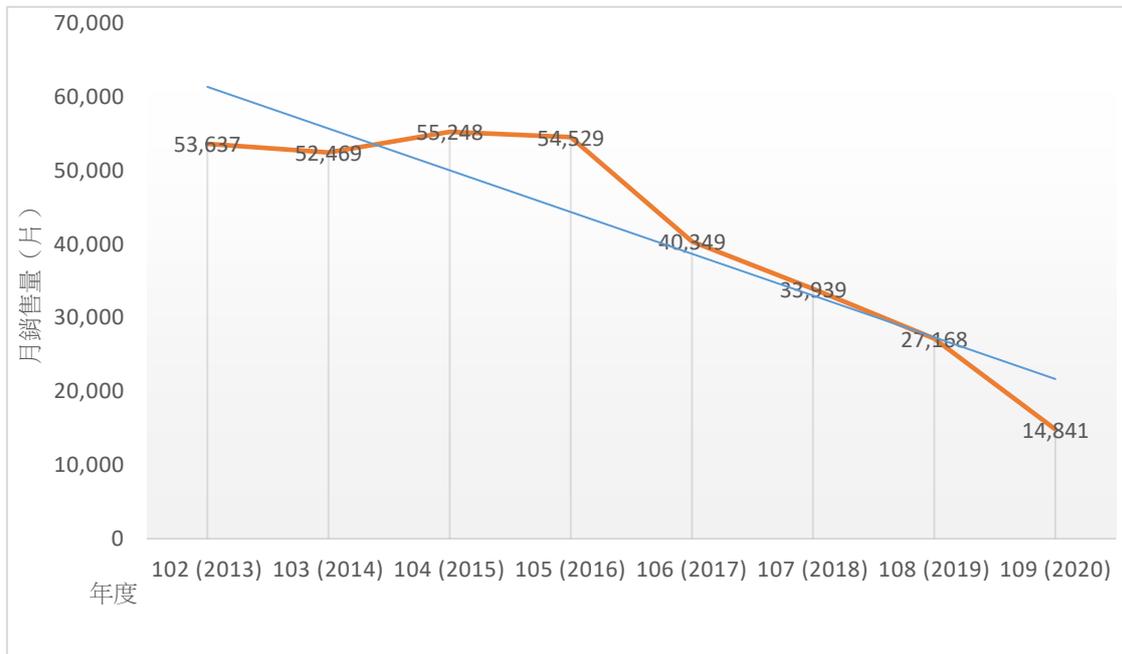
表 4.21 金光布袋戲各劇集銷售對應表

劇集名稱	年度	發片模式	月銷售量（片）
黑白龍狼傳 （2009.8.8～2010.3.26）		隔周發片，每片兩集 共 120 分鐘	
天地風雲錄之決戰時刻 （2012.6.27～2012.10.31）			
天地風雲錄之九龍變 （2012.12.5～2013.7.31） 天地風雲錄之劍影魔蹤 （2013.8.28～2014.1.1）	2013 (102)	隔周發片，每片兩集 年發片量：26 片	53,637
天地風雲錄之魔戮血戰 （2014.1.15～2014.8.20） 金光御九界之墨武俠鋒 （2014.9.3～2015.4.8）	2014 (103)	5/21 第 21 集開始每 週發片，一片一集 90 分鐘 年發片量：24 片	52,469
金光御九界之墨世佛劫 （2015.4.22～2015.11.25）	2015 (104)	每週發片，一片一集 90 分鐘	55,248

		年發片量：48 片	
金光御九界之墨邪錄 (2015.12.26~2016.5.11) 金光御九界之東皇戰影 (2016.5.25~	2016 (105)	年發片量：48 片	54,529
金光御九界之東皇戰影 33-40 集 ~2017.2.22) 金光御九界之魘妖記 (2017.3.22~2017.10.25)	2017 (106)	年發片量 46 片	40,349
金光御九界之鬼途奇行錄 (2017.11.22~2018.6.27)	2018 (107)	年發片量 44 片	33,939
金光御九界之齊神籙 32 集 (2018.8.29~2019.4.3)	2019 (108)	5/1 起隔周發片，一 片一集 90 分鐘 年發片量 31 片	27,168
金光御九界之戰血天道 32 集 (2019.5.1~2020.7.8) 2020 後僅 14 集	2020 (109)	年發片量 14 片	14,841

資料來源：本研究資料整理

圖 4.19 金光布袋戲歷年總銷售量折線圖



資料來源：本研究資料整理

從各年度劇集總銷售量發現，從 102 年到 105 年是銷售量最好的一段時期，與表 4.3 對照，正好是最受戲迷喜愛的檔次《九龍變》、《劍影魔蹤》、《魔戮血戰》、《墨武俠鋒》、《墨世佛劫》。這段時期大概可說是新金光系列的黃金時代了，戲迷喜歡的原因則以劇情設計、角色刻畫、文戲、武戲四個面向表現優異為主。

自 106 開始銷售量逐漸走下坡，其中又以 106 年及 109 年最為嚴重，可以很明顯得看出客群的流失。將其對照表 4.4 戲迷最不喜歡的檔次首當其衝的就是《東皇戰影》，緊接著《魃妖紀》、《齊神籙》。除了表 4.5 中提到劇集本身的問題如：劇情鋪陳、人物設定崩壞之外，在表 4.13 中有兩位受訪者也提到了發生在 105 年 12 月在 PTT 布版很轟動的「彈塗魚事件」，當時從戲迷在網路上針對東皇戰影的東瀛線劇情提出批評，後續推文中有网友以彈塗魚為例觸怒大俠黃立綱，於是大俠也在個人臉書上發表了一些比較帶情緒性的文字，掀起了網路論戰，而後便是 PTT 版眾的折片退坑潮，雖然隔日馬上就 PO 文道歉，但仍無法平息當時戲迷失望的情緒，公司形象也大受打擊。

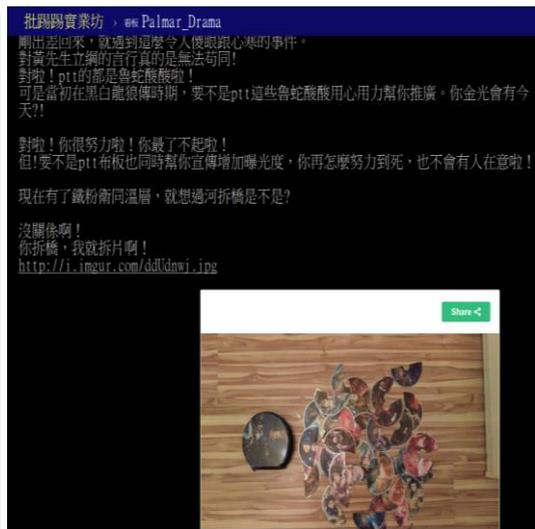


圖 4.20²⁰:「彈塗魚事件」PTT 推文截圖 圖 4.21²¹:「彈塗魚事件」戲迷折片截圖

該事件發生於 105 年的年底,在《東皇戰影》前三十集戲迷反應低迷的氛圍下,再加上這件事的影響,直接反應在 106 年的銷售量重挫,下一檔的《魃妖紀》也不見好轉。直到 107 年頗受好評的《鬼途奇行錄》才緩和了銷售量下滑的趨勢。2018 年八月金光與 Friday 影音及 my video 影音合作,開始在網路影音平台上發行,與此時同步推出的是戲迷反應不佳的《齊神錄》劇集,參照該年度的銷售情況,我們無法確定 108 年銷售量下滑的原因是否來自於劇集本身亦或是有部分消費者改以網路訂閱模式觀看,而 109 年由於《戰血天道》僅餘最後 14 集,七月後金光便停機半年以致於銷售量為歷年最低。

²⁰ 批踢踢實業坊 https://www.ptt.cc/bbs/Palmar_Drama/M.1482945791.A.D16.html

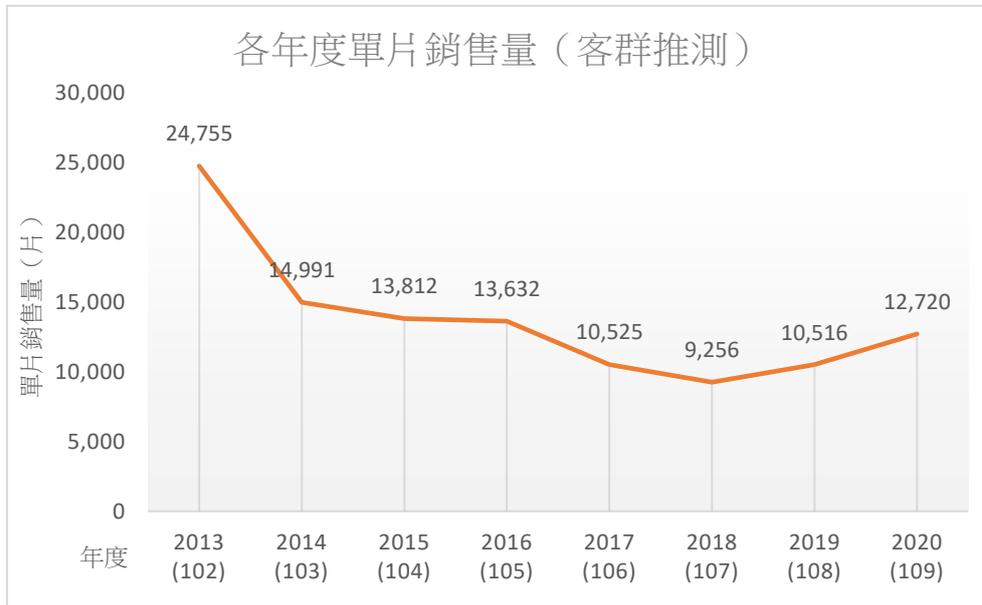
²¹ 批踢踢實業坊 https://www.ptt.cc/bbs/Palmar_Drama/M.1482925816.A.D40.html

表 4.22 各年度單片銷售（客群推測）量表

年度	發片次數	年銷售量 (片)	單片銷售量 (客群推測)
2013 (102) 九龍變 劍影魔蹤	隔周發片 年發片量：26 片	643,644	24,755
2014 (103) 魔戮血戰 墨武俠鋒 1-18	魔戮血戰 1-20 集隔周發片 21 集開始每週發片 年發片量：42 片	629,628	14,991
2015 (104) 墨武俠鋒 19-32 墨世佛劫 墨邪錄 1-3 ★官方後援會成立	每週發片 年發片量：48 片	662,976	13,812
2016 (105) 墨邪錄 4-22 東皇戰影 1-32	每週發片 年發片量：48 片	654,348	13,632
2017 (106) 東皇戰影 33-40 魃妖記 鬼途奇行錄 1-6 ★彈塗魚事件	每週發片 年發片量 46 片	484,188	10,525
2018 (107) 鬼途奇行錄 7-32 齊神籙 1-18 ★8 月影音平台上線	每週發片 年發片量 44 片	407,268	9,256
2019 (108) 齊神籙 19-32 戰血天道 1-18	前 13 集每周發片 後 18 集隔周發片 年發片量 31 片	326,016	10,516
2020 (109) 戰血天道 19-32	年發片量 14 片	178,092	12,720

資料來源：本研究資料整理

圖 4.22 金光布袋戲歷年單片銷售量折線圖



資料來源：本研究資料整理

根據全家所提供的商品特性分析提到的客群與發片問題，筆者對照實際各年度劇集的發片模式與銷售量，發現在評價與銷售總量最好的 102~105 年間，102 年雙週發片時單片銷售量約 24,755 片。104、105 年每週發片時每片的銷售量則降為 13,812、13,632 片。照常理來說，當客群不變的狀況下，每週發片的銷售量應為雙週模式的兩倍，但實際數據卻不然。金光在 102~104 年之間流失了大約一半的客群，但是在回顧金光布袋戲在 102~104 這三年似乎也沒有發生什麼足以造成這麼大影響的事件。

同樣在每週發片的模式下，在戲迷反應不佳與公關問題的雙重打擊下，106 年單片銷售量從 13,632 片降到 10,525 片，106~108 這三年的單片銷售量大約都在一萬初到九千多之間遊走，直到 109 年單片銷售量才回到 12,720 片。從實際銷售狀況分析的結果，可見單週發片的銷售量不見得會贏過雙週發片，影響銷售量的主要因素仍取決於該檔劇集是否符合戲迷偏好。

在戲迷訪談第二部份產品偏好分析中，亦可以看出金光的戲迷對於劇情內容

的在意程度高於發片速度，劇情精采與否、角色形塑是否成功、劇情與人物設定是否合理……等往往是一檔戲成敗的關鍵。至於武戲、口白、拍攝技巧、影音效果這些，金光布袋戲在這十年的成長下，都已十分成熟且表現穩定，走出自己的風格。

經銷商的訪談中曾提及布袋戲光碟的銷售客群穩定，大部分情況下布袋戲戲迷的忠誠度確實頗高。然而時間久了，熱度一定會退，難免有些老戲迷會漸漸流失，這是不可避免的。所以，如何留住舊戲迷並且擴展新客群，就顯得十分重要了。

2012~2013 推出的促銷方案包含：買 DVD 光碟加價購（LED 鑰匙圈、Q 版公仔、年曆），前五名消費者送海報（DVD 加原聲帶組合包前五名送海報、買 DVD 前五名送海報），買 DVD 送紅包。異業合作的部分：金光悠遊卡、中華特餐泡麵、全家金光年菜系列、雪之戀鳳梨酥、金光布袋戲紀念海苔。

2014 年後加價購周邊、隨片送小贈品等回饋戲迷的促銷方案都仍有推行，但是異業合作到了 2014 年僅和味丹多喝水合作的一件，往後幾年的異業合作或肖像授權似乎就只有和手遊公司搭配。

第五章 結論與建議

5.1 研究結論

布袋戲在台灣

布袋戲來到台灣後發展的方向從早期音樂劇曲為主轉向為劇本為主，表演地從野台、內台到電影、電視及數位網路平台，走過了皇民化、禁演、各類娛樂節目興起等，不同時代的考驗，至今它以仍頑強的生命力適應著環境變換，努力吸取新的潮流使其化為成長養分。

金光布袋戲的優勢與困境

本研究的主要是分析金光布袋戲在銷售通路端及消費者端對於該商品所給予的評價，並希望能在兩者之間找到彼此相呼應的共通點。因此，訪談對象分為兩個部份：

第一部分是銷售通路，金光布袋戲的劇集自 2012 年 12 月《天地風雲錄之九龍變》起至今，每當推出新檔劇集時主要的銷售通路都是透過全家便利商店。已經下檔的舊劇集與大部份的週邊商品、戲偶則由金光布袋戲 PCHOME 商店負責販售。本研究選擇合作關係較久的全家便利商店作為訪談對象。

第二部分是消費者，選擇的訪談對象多為資深布袋戲迷，從《黑白龍狼傳》的新金光系列都有完整看過，並且同時對於霹靂布袋戲也有相當多年的戲齡，其中包了戲迷自發成立的網路後援會會員、巴哈姆特布袋戲板的資深評論、布袋戲社群臉書小編、布袋戲周邊販售加盟店……。這個部份的條件設定，主要透過資深布袋戲迷多年的觀賞經驗以及對布袋戲的了解來談金光布袋戲在各個面向的優劣，也能看見金光布袋戲本身在這些年裡面的變化與成長。

金光布袋戲憑藉著其充滿速度和力道感的精采武戲、細膩的文戲、精妙的拍攝手法、善於營造劇情張力、角色形塑飽滿有魅力等特色，抓住了戲迷的心。不論是從戲迷的觀點或是總銷售量來看，《決戰時刻》到《墨邪錄》可說是最美好的黃金時期。且不論後期戲迷們針對的劇本問題是出在編劇人才流失或是其他

人為因素，在戲迷的心中黃立綱仍是個善用鏡頭說故事的優秀導演，一路走來勇於挑戰新的拍攝手法，練就五音分明，充滿感情的白口，也擁有能拍出好片的工作團隊。

金光布袋戲在經營戲迷的部分，每一檔中都會有不定期的發官方集中討論帖，舉辦編劇雜談來了解戲迷的想法與意見。當劇情出現矛盾時也會積極補救，不會抱著反正丟著也無所謂的心態置之不理。推出新週邊時常和全家配合以加價購的方法回饋戲迷，每年都會舉辦戲迷見面會和戲迷互動。2014 年辦過片場之旅，2015 年有招募官方後援會，並在 2015 及 2016 年都有針對後援會舉辦活動，可惜後來似乎是人力不足，沒有繼續經營下去 2018 年後就不再有官方後援會的活動了。

從戲迷和經銷商這邊的資料彙整，可知目前金光布袋戲最大的困境：

1. 正劇品質不穩定
2. 缺乏專人處理對外宣傳公關的部分：像過去「彈塗魚事件」、去年「慰安事件」惹出的兩岸民族情感風波、史豔文電影延遲的後續。
3. 網路上員工將公司內部問題流出，影響公司形象。
4. 資金不足，人才留不住。
4. 無法穩定發片。
5. 對於擴展市場，開發新戲迷的策略較少。

金光布袋戲未來發展之建議

台灣的布袋戲市場普遍面臨的問題是，老戲迷會凋零而新戲迷難以為繼，黃立綱金光布袋戲一路走來雖然不能說經營穩健，但靠著對作品品質的堅持與戲迷們的支持也即將邁入第十年。

布袋戲是傳統文化技藝也是商品，即便是藝術家也會需要專業經理人來幫他行銷推廣自己的創作，更何況電視布袋戲這種休閒娛樂性質的影視作品。金光布袋戲從 2002 年成立天地多媒體國際有限公司負責製作，接著 2013 年又成立金光多媒體國際有限公司負責發行，在銷售量每況愈下且資金、人管方面皆出現問題的情況下，是否應該導入真正的企業經營理念來轉型，是值得經營者思考的部分。

5.2 研究建議

在後續研究的建議上，本研究對於金光布袋戲銷售量評估僅從全家便利商店過去八年的銷售情況作追蹤探討，然而 2018 年八月後，線上影音平臺的部分對於該年度銷售之影響則缺乏資料佐證，建議後續研究可以補足線上影音平臺訂閱量的部分，或是直接訪談金光營運高層，取得另一面向之資料與本篇作比對研究。



參考文獻

一、參考書籍：

1. 林淑馨(2010)。《質性研究理論與實務》。新北市：巨流圖書公司
2. 林安寧主編（1999）。《「雲州大儒俠—史豔文」圖鑑典藏特集》。臺北：遠流出版事業股份有限公司。
3. 吳明德（2005）。《台灣布袋戲表演藝術之美》。臺北：臺灣學生。
4. 吳明德（2018）。《台灣布袋戲的表演·敘事與審美》。臺北：臺灣學生。
5. 汪志堅（2018）。《消費者行為》。台灣：全華圖書。
6. 陳龍廷（2007）。《臺灣布袋戲發展史》，臺北：前衛出版社。
7. 張溪南（2004）。《黃海岱及其布袋戲劇本研究》。臺北：臺灣學生。
8. 黃秀文（2016）。《質性研究：典範與實務》。北市：華騰文化。
9. 廖淑伶、馬友慧（2020）。《消費者行為》。台灣：高立圖書。
10. 謝中憲（2011）。《雲林布袋戲誌》。雲林：雲林縣政府文化處。
11. 謝中憲（2009）。《台灣布袋戲發展之研究》。臺北：稻香出版社。
12. Mike Grigsby（2019）。《消費者行為市場分析技術》。張簡守展譯。北市：大雁文化。
13. Jane Ritchie & Jane Lewis（2008）。《質性研究方法》。藍毓仁譯。北市：巨流圖書。

二、期刊與學位論文：

1. 王佩蓉（2017），傳承與創新：黃立綱「天地風雲錄」系列之研究，中正大學台灣文學與創意應用研究所碩士論文。
2. 江武昌（1990），台灣布袋戲簡史，民俗曲藝 67.68 期。
3. 李晉杰（2017），以大數據探究金光布袋戲的產業與競爭分析，玄奘大學資訊管理學系研究所碩士論文。
4. 陶善文（2019），黃立綱金光布袋戲之定場詩研究，國立高雄師範大學國文學

- 系碩士論文。
5. 顏伯運（2020），金光布袋戲中的文學運用-以「天地風雲錄之決戰時刻」至「金光御九界之墨邪錄」為例，雲林科技大學漢學應用研究所碩士論文。
 6. 陳俞霈（2020），懷新思舊，別開生面——以黃立綱新「金光」布袋戲為研究，逢甲大學中國文學系碩士論文。
 7. 陳龍廷（1999），布袋戲人物的政治詮釋：從史豔文到素還真，台灣風物雜誌社：台灣風物第 49 卷 4 期。
 8. 孫劍秋、洪靖婷（2015），老幹新枝生氣象——金光布袋戲的傳藝美與文創美，國立國父紀念館館刊。



附錄一：專家訪談逐字稿

訪談編號：A1

訪談對象：全家便利商店 RE 事業部數位服務經理

訪談時間：2021/01/29

訪談地點：全家便利商店台北總公司

訪談方式：深入訪談並紙筆記錄輔以錄音

訪談逐字稿內容	編碼分析
<p>【第一部份】商品本身</p> <p>1. 請問 貴公司從何時開始和金光多媒體公司合作，成為金光布袋戲的銷售通路？銷售商品除了 DVD 外，是否還有其他品項？</p> <p><u>目前我看得到的資料是 106 年，也許還有更早的。實際時間可能要晚點才能回覆。除了布袋戲 DVD 外也有賣其它週邊商品：以公仔、DVD 收藏盒較多、還有一些文創商品像是收納架之類的。</u></p> <p>2. 請問您覺得該商品的售價是否在合理範圍內？和其他同類型商品相較下如何？</p> <p><u>目前在全家 DVD 的商品和金光屬於同類型就是霹靂布袋戲，以售價來說兩者都是一樣的，所以也沒有特別貴。</u> <u>公仔因為是有肖像的東西，當然在價格上來說會比較貴一些，但是對戲迷來說那種就是收藏品，帶有肖像的東西價格稍貴但也是合理的。</u></p> <p>3. 請問該商品是否常有瑕疵品需退換貨的問題？或是其他客訴？</p> <p><u>這個部分還好，因為 DVD 商品不會拆封，到店鋪時都蠻完整的，除非有消費者回家後發現光碟無法讀取才會拿到店鋪做更換，所以其實在瑕疵品退換貨的部分是沒有什麼問題的，而且比例也非常的少。</u></p> <p>4. 請問該商品貨物配送是否準時？處理補貨與退貨能力如何？ (以滿分 5 分來說您會給幾分？)</p>	<p>和金光的合作大約是從 102 年開始的。除了布袋戲 DVD 外也有賣其它週邊商品：以公仔、DVD 收藏盒較多、還有一些文創商品像是收納架之類的。(A1-1-1)</p> <p><u>全家 DVD 的商品和金光屬於同類型就是霹靂布袋戲，以售價來說兩者都是一樣的，所以也沒有特別貴。</u></p> <p><u>公仔因為是有肖像的東西，當然在價格上來說會比較貴一些，但是對戲迷來說那種就是收藏品，帶有肖像的東西價格稍貴但也是合理的。</u> (A1-1-2)</p> <p>DVD 商品不會拆封，到店鋪時都蠻完整的，除非有消費者回家後發現光碟無法讀取才會拿到店鋪做更換，所以其實在瑕疵品退換貨的部分是沒有什麼問題的，而且比例也非常的少。 (A1-1-3)</p> <p>DVD 這類的商品都是會提前到倉庫的，再由物流分派到各個店鋪去，所以貨物配送他們都是很準時的。 補退貨的部分，我們在 DVD 到倉後都會依各店鋪每週銷售的況狀去配量，所以不會再另</p>

光碟 DVD 這類的商品都是會提前到倉庫的，再由物流分派到各個店鋪去，所以貨物配送他們都是很準時的。

補退貨的部分，我們在 DVD 到倉後都會依各店鋪每週銷售的況狀去配量，所以不會再另外補貨，除非賣的是比較特殊的商品，像週邊商品這一類的才会有補貨這樣的作法。當然如果遇到的是顧客拿到瑕疵品，而店鋪現場沒有貨，也會協助消費者跟倉庫調貨。

以滿分五分來說，針對金光在商品配送處理的部分，我會給到五分。

5. 請問金光布袋戲 DVD 在貴公司銷售的這些年中銷售量最高與最低時期分別是？請問您是否知道原因？

我看銷售量看不太出來金光的 DVD 有哪幾年特別高的狀況，DVD 的銷售量主要是跟新劇推出的時間相關，因為通常新劇開賣的時候都是銷售量最大的時候，但其它時候就只是呈現穩定的狀態，沒有賣的特別好或特別不好的情況。

補問：請問您是否方便透露金光布袋戲的前幾年的年銷售量大約在多少？

6. 請問金光 DVD 的銷售量是否因為有舉辦活動或是和其它公司的異業合作而增加？

金光布袋戲 DVD 銷售的族群在便利商店來說一直都還蠻穩定，不太會因為時間而有波動。當然有活動是會造成短期間的交易量上升但是那個波動並沒有大到可以有明顯的呈現，以長期來看是沒有太大的差別的。

7. 請問 2018 年 8 月金光布袋戲在線上影音平台 myVideo 及 friDay 發售後，對於該商品在貴公司門市銷售量是否有影響？您認為最明顯的衝擊或影響在哪方面？

我所能看得到的最早資料只有 2018 年的資料。就我能看到的部份在銷售上最有影響的就是 2018 年影音平台上線後那個月銷售掉 18% 左右，但是在當月之後，也就是九月開始銷售就又回來了。

外補貨，除非賣的是比較特殊的商品，像週邊商品這一類的才会有補貨這樣的作法。當然如果遇到的是顧客拿到瑕疵品，而店鋪現場沒有貨，也會協助消費者跟倉庫調貨
(A1-1-4)

通常新劇開賣的時候都是銷售量最大的時候，但其它時候就只是呈現穩定的狀態，沒有賣的特別好或特別不好的情況。
(A1-1-5)

年度	月平均 (萬元)	月銷售量 (片)
102	590	53,637
103	577	52,469
104	608	55,248
105	600	54,529
106	444	40,349
107	373	33,939
108	299	27,168
109	163	14,841

(A1-1-5-1)

金光布袋戲 DVD 銷售的族群在便利商店來說一直都還蠻穩定，不太會因為時間而有波動。有活動是會造成短期間的交易量上升但是那個波動並沒有大到可以有明顯的呈現
(A1-1-6)

我所能看得到的最早資料只有 2018 年的資料。就我能看到的部份在銷售上最有影響的就是 2018 年影音平台上線後那個月銷售掉 18% 左右，但是在當月之後，也就是九月開始銷售就又回來了。
(A1-1-7)

8. 請您以通路商的角度針對「金光布袋戲」DVD 與同類型商品相較，分析其優勢與劣勢？

我覺得金光布袋戲的優勢就是戲迷還蠻穩定的，DVD 的客群穩定不太會因為其它一些新的動漫或卡通出來時而影響到銷售。然而這同時可能也是它的劣勢，因為銷售客群固定而且週邊商品通常是伴隨新劇的推出才有，所以沒有新劇時就是完全沒有銷售。

像去年七月時，金光的劇停了半年，那麼這半年就是完全沒有東西銷售，也就是如果沒有 DVD 的時候客群或許就會流失也說不定。

9. 像公仔或文創商品這些與檔期較沒有關係的商品是不是也很少在便利商店販售呢？

如同前一題所說的，金光有新劇時才會出週邊，如果不是新劇的週邊可能也有，但是它的量就非常少，而且在便利商店的客群裡其實比較不會去買這些東西。這樣的情況不僅僅是金光，其實霹靂也差不多是如此。

在早期時，週邊其實在店鋪是有陳列出來賣的，但是隨著時間流逝後會在便利商品買週邊的人就愈來愈少了，那現在主要都是以預購為主。預購的部份主要是在金光或霹靂他們的官網都會公告要去哪訂購，而不會透過便利商店的通路。

週邊商品對於便利商店來說，它的銷售其實並沒有那麼高，就像上次見面會來說賣的週邊也是以海報為主。在早年有賣的公仔的時候，因為一次的印制量還蠻大的而且印制是雙方都要付錢，還有倉儲費用、店鋪都販售這些都是成本，但是戲迷終究是小眾市場，銷售並不如預期，所以以便利商品的立場來說是不希望再繼續賣這項商品的。

【第二部份】行銷策略

1. 請問金光布袋戲 DVD 是否曾配合 貴公司其他商品的促銷優惠活動？在活動期間是否銷售量有提升？若有提升幅度大約是？

DVD 光碟通常都是送自己公司的贈品，但是不會和我們公司的其他商品綁在一起。

金光布袋戲的優勢就是戲迷還蠻穩定的，然而這同時可能也是它的劣勢，因為銷售客群固定而且週邊商品通常是伴隨新劇的推出才有，所以沒有新劇時就是完全沒有銷售。如果沒有 DVD 的時候客群或許就會流失也說不定。

(A1-1-8)

金光有新劇時才會出週邊，而且在便利商店的客群裡其實比較不會去買這些東西。早期時，週邊其實在店鋪是有陳列出來賣的，但是在便利商品買週邊的人就愈來愈少現在主要都是以預購為主。預購的部份主要是在金光或霹靂他們的官網都會公告要去哪訂購，而不會透過便利商店的通路。

在早年有賣的公仔的時候，因為一次的印制量還蠻大的而且印制是雙方都要付錢，還有倉儲費用、店鋪都販售這些都是成本，但是戲迷終究是小眾市場，銷售並不如預期，所以以便利商品的立場來說是不希望再繼續賣這項商品的。(A1-1-9)

沒有，金光的 DVD 光碟通常都是送自己公司的贈品，但是不會和我們公司的其他商品綁在一起。

(A1-2-1)

<p>2. 請問金光布袋戲 DVD 是否曾以加購週邊商品方式透過 貴公司舉辦促銷活動？在活動期間是否銷售量有提升？若有，提升幅度大約是？</p> <p>沒有，答案同上題。</p>	<p>(A1-2-2) 沒有</p>
<p>3. 請問金光布袋戲 DVD 是否曾以贈送週邊商品方式透過 貴公司舉辦促銷活動？在活動期間是否銷售量有影響？若有，效果或反應是？</p> <p>有，金光通常直接隨片附送的商品就像是紅包袋、文件夾、海報……這類的。</p>	<p>有，金光通常直接隨片附送的商品就像是紅包袋、文件夾、海報……這類的。 (A1-2-3)</p>
<p>4. 請問就您所知金光布袋戲 DVD 是否曾與貴公司經銷的其他商品有過合作促銷或廣告？例如：以史豔文為外包裝的餅乾、飲料？買商品送金光布袋戲角色貼紙？</p> <p>這個部分的資料我看不到，因為經銷商那邊的操作部分不會經過我這裡。因為這個部分是金光和經銷商那邊合作的內容，不會透過全家。</p>	<p>這個部分的資料我看不到，因為經銷商那邊的操作部分不會經過我這裡。因為這個部分是金光和經銷商那邊合作的內容，不會透過全家。 (A1-2-4)</p>
<p>5. 請問金光多媒體公司是否曾向 貴公司購買過門市廣告投放？或在門市透過放置海報、看板、公仔等方式替商品行銷？在該時期「金光布袋戲」DVD 的銷售量是否有所影響？若有，效果或反應是？</p> <p><u>目前不管是金光或是霹靂他們在新劇上市時都會做門市的廣告，剛才問題中提到那些廣告方式我們都有，這部分當然也會向他們收費。我們其實有先看過他的銷售，雖然新劇上市時我們都會有做這些看板，但是這對銷售來說影響幅度不大，大概 1~5%而已。</u></p> <p><u>在一月新劇上市時我們也有和金光合作在台中和高雄辦見面會，當天來參加的族群其實年紀都蠻小的，感覺很年輕，和以往既有的想法不太一樣，可是這些年輕族群的戲迷會接觸到布袋戲通常是在數位媒體上，而比較不會是因為全家的廣告才接觸到這個資訊。可能大部份都是在臉書或是影音平台上有看到金光的影音片段，接觸到覺得有興趣才開始看金光布袋戲，反而不是透過店舖的這些文宣海報。對便利商店來說，我們的文宣海報非常的多，</u></p>	<p>金光或是霹靂他們在新劇上市時都會做門市的廣告，問題中所提到放置海報、看板、廣告方式我們都有，這部分當然也會向他們收費。新劇上市時我們都會有做這些看板，但是這對銷售來說影響幅度不大，大概 1~5%而已。</p> <p>一月新劇上市時我們也有和金光合作在台中和高雄辦見面會，當天來參加的族群其實年紀都蠻小的感覺很年輕，這些年輕族群的戲迷會接觸到布袋戲通常是在數位媒體上，而比較不會是因為全家的廣告才接觸到這個資訊。可能大部份都是在臉書或是影音平台上有看到金光的影音片段，接觸到覺得有興趣才開始看金光布袋戲，反而不是透過店舖的這些文宣海報。對便利商店來說，我們的文宣海報非常的多，只有在開賣或著是有很大檔的活動的時候我們才會幫他們曝光，所以在海報、看板這部分的效果是有限的。</p> <p>店舖包店成主題商店模式的這種也有，但是畢竟包店的成本非常高所以數量就很少，有的話大概也就一、兩間店，它的時間為期一、兩個月就會拆掉。包店的話會有它的效果在，因為整個店內的氛圍會跟戲劇裡的氛圍是比較像，那通常會選擇的地點也會是銷售量比較高的店</p>

只有在開賣或著是有很大檔的活動的時候我們才會幫他們曝光，所以在海報、看板這部分的效果是有限的。

那剛才有提到店舖包店成主題商店模式的這種也有，但是畢竟包店的成本非常高所以數量就很少，有的話大概也就一、兩間店，它的時間為期一、兩個月就會拆掉。包店的話會有它的效果在，因為整個店內的氛圍會跟戲劇裡的氛圍是比較像，那通常會選擇的地點也會是銷售量比較高的店去做擺放。

6. 請問除了上述這些行銷策略外，金光多媒體是否曾與 貴公司做過其他方式的行銷或促銷手法？

目前金光使用比較多的方式就是新劇上市送贈品，然後會做一些影音的數位媒體廣告在電子看板投放。

辦見面會也不是每一檔都辦，距離上次辦活動大概已經是三年前了，而主題店也不是固定會有的。以上兩種可能都是要看該公司當時的預算或是特別要主打的檔期才會去做。

7. 請您以通路商的角度針對「金光布袋戲」DVD 該商品，在市場行銷上給予一些建議？

以販售的商品類型來說和金光比較相似的就是霹靂，而金光的戲迷蠻多都是年輕族群，兩個禮拜對戲迷來說是有點久的，客群很有可能會在等待的時間中流失。相對於霹靂每週兩集，在銷售數量上金光和霹靂就會相差蠻多的。所以，金光的劇集如果發片量能再大一點，那銷售就會更好。

去做擺放。
(A1-2-5)

目前金光使用比較多的方式就是新劇上市送贈品，然後會做一些影音的數位媒體廣告在電子看板投放。

辦見面會也不是每一檔都辦，距離上次辦活動大概已經是三年前了，而主題店也不是固定會有的(A1-2-6)

以販售的商品類型來說和金光比較相似的就是霹靂，而金光的戲迷蠻多都是年輕族群，兩個禮拜對戲迷來說是有點久的，客群很有可能會在等待的時間中流失。相對於霹靂每週兩集，在銷售數量上金光和霹靂就會相差蠻多的。所以，金光的劇集如果發片量能再大一點，那銷售就會更好(A1-2-7)

附錄二：戲迷訪談逐字稿

訪談編號：B1

性別：女

職業：服務業

戲齡：金光 9 年／霹靂 26 年

涉入程度：神蠱溫皇網路後援會／赤羽信之介網路後援會

訪談問題	訪談逐字稿內容
<p>【基本資料】</p> <p>1 請問您是透過何種管道知道金光布袋戲的？</p> <p>2 請問您每年在布袋戲相關的消費大約是？(光碟、週邊、戲偶、活動……等)</p> <p>3 請問您最主要的收視管道為何？ 目前是透過 friday 影音</p> <p>【第二部份】產品特性偏好（服務價值）</p> <p>1.請問您最喜歡的是哪些檔次？這些檔次中吸引您的因素包含？</p>	<p>本身是霹靂布袋戲的戲迷，平常都會在網路上看相關的劇情討論，之前有段時間霹靂的劇情比較不理想，當時是在臉書上看討論時，看到別的戲迷提到金光布袋戲的名字，並推薦了金光的拍攝手法跟劇情都很精彩，於是嘗試在網路上找謎之片源觀看，從決戰時刻看到九龍變後決定入坑，開始固定買實體片觀看。 (B1-1-1)</p> <p>沒買戲偶的話大概近萬元。除了之前每週會固定購買當週發行的光碟之外（現在不買光碟，改看線上版了），會比較偏向購買實用類型的商品，像是面紙套、原子筆、杯子、證件套等，大概每過 2~3 個月會去霹靂精品店走走，每次花費大約 200~1000 之間；金光發行的商品因為類型都太重覆，大都是些筆記本書籤卡片之類的，所以通常是喜歡的角色如果有出商品，而且圖案印製精美才會去購買收藏，喜歡的角色如果出公仔也會購買。活動的部分通常還是要看舉辦的時間能不能配合，活動費用在千元以內的都可以接受、參與活動的意願也很高。(B1-1-2)</p> <p>目前是透過 friday 影音(B1-1-3)</p> <p>最喜歡的檔次是：決戰時刻，九龍變，劍影魔蹤。</p> <p>早期觀看霹靂的經驗上，較少看到花一段長時間的劇情去持續描寫一個角色的成長跟內心的改變，但從決戰時刻開始看金光後，看到金光讓主角<u>俏如來</u>從一開始領導百武會的軟弱到後來暫時失去父親的幫助，被默蒼離各種鍛鍊、</p>

<p>2.請問您最不喜歡的是哪些檔次？這些檔次中讓您討厭的因素包含？</p> <p>3.請問您覺得金光布袋戲在的影音效果（聲光特效、編曲…）的表現上如何？有何特色？</p> <p>4.請問您覺得金光布袋戲在的劇本編排的表現上如何？有何特色？</p> <p>5.請問您覺得金光布袋戲在文戲表現上如何？（對白、肢體語言、氛圍營造…）有何特色？有何哪些優缺點？</p>	<p>讓心智都變得越來越堅強，最後到劍影魔蹤時，為了達成目的不得不配合默的計策，最後弑師，有點像是陪著俏如來經歷了一段長時間的成長過程；<u>溫皇</u>一開始是不顧一切的放手在玩，又放三途蟲、又逼宮本比劍、又設局九龍天書要開啟魔世，中間同時也開始了跟鳳蝶之間各種信任試驗，還有千雪一次次地跑來說不信任溫皇，但還是各種跑來幫忙，看著溫皇從自以為孤獨的狀態，一次次的對身邊的人做各種情感壓力的試驗，每一次都試著要更进一步的踩著身邊人的底線，玩到最後，鳳蝶還是在他身邊、千雪也還是相信著苗疆三傑，溫皇才能在九龍變的最後，出發去決戰之前，說出他可能可以接受劍無極當女婿的這段話，終於願意接受自己心裡對身邊的人的情感，這樣不斷尋找與驗證內心情感的溫皇非常的迷人。北競王則是從他全力搶奪了王位，最後卻放棄王位還給了蒼狼、離開了金池，這整段故事北競王的心路歷程也是讓這個角色非常的立體。</p> <p>(B1-2-1)</p> <p><u>最不喜歡東皇戰影。劇情分兩條主線，讓兩邊劇情的鋪陳期重疊，整體節奏太沉悶。然後海境這檔明明是要寫皇室內部的爭權，結果整個皇室內部感覺會動腦的沒幾個，只有一個裝傻的未貴妃撐場，皇子身邊的軍師也沒什麼表現，反而是一個剛來不久的外人俏如來幾乎要能主導了局勢，不太合理，緊張感也做不起來。</u> (B1-2-2)</p> <p><u>武戲部分聲光特效相較霹靂，金光使用的較恰到好處，不會太多，音樂表現上沒有霹靂的曲風多變，金光早期還不錯，音樂跟劇情畫面都搭配的很不錯，近期比較像電玩遊戲，音樂好聽，但氣氛比較不到位。</u> (B1-2-3)</p> <p><u>早期金光在主線支線的劇情分配的很好，會互相去補足對方比較空白沒有高潮的橋段，同時也製造出一種江湖廣闊的感覺，這是金光劇情上比較有特色的地方(後期的鬼途奇行錄還不錯)，但後期有時為了鋪陳一些秘密想要製造大的爆點，結果過程太隱晦，反而無趣。例如：墨邪錄、東皇、魃妖、齊神錄。</u> (B1-2-4)</p> <p><u>金光的文戲，重要的場面氛圍都營造的很好，分鏡變化也多，搭配對白的情緒，這部分可以感覺到金光在拍攝上的用心。</u></p> <p>個人最喜歡的一段是九龍變中，溫皇從苗疆一路打到鄂都月，最後被鳳蝶救回還珠樓的那場戲，氣氛營造得很好，受傷的溫皇一開始</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>6.請問您覺得金光布袋戲在武戲（武器、武力值、操偶、氛圍營造…）表現上如何？有何特色？有何哪些優缺點？</p>	<p><u>坐在椅子上喘氣，然後跟鳳蝶的對話的節奏跟斷點，搭配操偶動作，讓人感覺到溫皇當下心情的混亂跟不願意正視自己內心的動搖。還有任飄渺剛與宮本總司決戰完，回到還珠樓後遇到酆都月逼殺，任飄渺跑出來混亂酆都月的判斷這場戲，酆都月當下疑惑緊張的狀態，甚至讓人覺得在場的三尊偶好像都有表情了。最近的話是齊神籙裡溫皇讓鳳蝶離開的那場戲，前段兩人還在鬥嘴，最後突然來一個溫皇閉著眼揮揮手讓她離開的畫面，這段也是拍的很傳神的一段。(B1-2-5)</u></p> <p><u>武器種類多且會有對該兵器設計動作，像是北冥觴的戲珠和混天拐，這類型的兵器滿少見的，但武戲並沒有隨使用幾個特效動畫帶過，而是真的有近身武戲肢接的動作。金光特定武學招式也會有特定動作像是苗疆的皇室驚天寶典，不同的角色使出同樣的招式，也能看得出這的確是同一招，不會只是招式名稱一喊，結果現場就隨便動一動這樣，每次看到狼王印把對手旋轉起來，會覺得這真的是金光武戲滿用心的地方。</u></p> <p><u>金光在戲偶對打的分鏡也做得很清楚精彩，例如網路上大受好評的任飄渺跟西經無缺全程無對白、只有搭配單純琴聲的武戲，氣氛十足，這也是第一次在布袋戲的影視裡看到的武戲拍法。還有鐵驢求衣對戰撼天闕的武戲，也是動作細緻、速度和力道感都表現得很好。(B1-2-6)</u></p>
<p>7.請問你覺得金光布袋戲在角色塑造（外在整體造型、出場詩號、性格飽滿度）上的表現如何？最成功與最失敗的角色是？原因？</p>	<p><u>最成功是溫皇，透過溫皇跟鳳蝶跟苗疆三傑的互動，描寫了非常吸引人的孤獨的天才，慢慢接受與相信人與人之間的情感的过程。</u></p> <p><u>失敗的角色是後期的俏如來。大概從東皇戰影後個人特色越來越淡，感覺只是個推劇情的角色，即使不是俏如來也能達到同樣的效果。(B1-2-7)</u></p>
<p>8.請問您覺得金光布袋戲在口白配音方面表現如何？（您對於多人口白、國語口白、外語口白的布袋戲有何看法呢？）</p>	<p><u>很不錯，雖然有些台語會唸錯，但大俠配音的情緒會放比較重，比較有日本動畫風格。</u></p> <p><u>最近這檔戲新加入了兩個新人配音，目前感覺是還在練功中，小六雖然配音經驗比較豐富，但不知道是錄音器材的差異，還是發音的方法不一樣，導致跟黃大俠的聲音之間感覺是不同次元空間，有點搭不上，佑任的就更是明顯，配音的節奏明顯跟另外兩人不同，聲音表情也不在戲裡。可能要再多練個一兩檔戲應該才會好轉。布袋戲用各種的語言或多人配音都很ok，但單人配音的布袋戲有種獨特的氛圍，希望還是有人能傳承下來。(B1-2-8)</u></p>
<p>9.請問您購買金光布袋戲光碟或在影音平台收看時是否曾有過感到不便或不愉快的經驗？</p>	<p><u>坐在椅子上喘氣，然後跟鳳蝶的對話的節奏跟斷點，搭配操偶動作，讓人感覺到溫皇當下心情的混亂跟不願意正視自己內心的動搖。還有任飄渺剛與宮本總司決戰完，回到還珠樓後遇到酆都月逼殺，任飄渺跑出來混亂酆都月的判斷這場戲，酆都月當下疑惑緊張的狀態，甚至讓人覺得在場的三尊偶好像都有表情了。最近的話是齊神籙裡溫皇讓鳳蝶離開的那場戲，前段兩人還在鬥嘴，最後突然來一個溫皇閉著眼揮揮手讓她離開的畫面，這段也是拍的很傳神的一段。(B1-2-5)</u></p> <p><u>武器種類多且會有對該兵器設計動作，像是北冥觴的戲珠和混天拐，這類型的兵器滿少見的，但武戲並沒有隨使用幾個特效動畫帶過，而是真的有近身武戲肢接的動作。金光特定武學招式也會有特定動作像是苗疆的皇室驚天寶典，不同的角色使出同樣的招式，也能看得出這的確是同一招，不會只是招式名稱一喊，結果現場就隨便動一動這樣，每次看到狼王印把對手旋轉起來，會覺得這真的是金光武戲滿用心的地方。</u></p> <p><u>金光在戲偶對打的分鏡也做得很清楚精彩，例如網路上大受好評的任飄渺跟西經無缺全程無對白、只有搭配單純琴聲的武戲，氣氛十足，這也是第一次在布袋戲的影視裡看到的武戲拍法。還有鐵驢求衣對戰撼天闕的武戲，也是動作細緻、速度和力道感都表現得很好。(B1-2-6)</u></p> <p><u>最成功是溫皇，透過溫皇跟鳳蝶跟苗疆三傑的互動，描寫了非常吸引人的孤獨的天才，慢慢接受與相信人與人之間的情感的过程。</u></p> <p><u>失敗的角色是後期的俏如來。大概從東皇戰影後個人特色越來越淡，感覺只是個推劇情的角色，即使不是俏如來也能達到同樣的效果。(B1-2-7)</u></p> <p><u>很不錯，雖然有些台語會唸錯，但大俠配音的情緒會放比較重，比較有日本動畫風格。</u></p> <p><u>最近這檔戲新加入了兩個新人配音，目前感覺是還在練功中，小六雖然配音經驗比較豐富，但不知道是錄音器材的差異，還是發音的方法不一樣，導致跟黃大俠的聲音之間感覺是不同次元空間，有點搭不上，佑任的就更是明顯，配音的節奏明顯跟另外兩人不同，聲音表情也不在戲裡。可能要再多練個一兩檔戲應該才會好轉。布袋戲用各種的語言或多人配音都很ok，但單人配音的布袋戲有種獨特的氛圍，希望還是有人能傳承下來。(B1-2-8)</u></p>

<p>10.身為長期戲迷，您覺得金光布袋戲從早期到現在有哪些轉變？</p> <p>11.身為消費者，您認為金光布袋戲有哪些地方可以再改進？</p> <p>【第三部份】周邊商品與忠誠度</p> <p>1.請問您是否時常關注金光布袋戲的的相關消息（最新發片、最新周邊及公司偶、網路討論、影音平台的精華片段），通常都是透過哪些管道？</p> <p>2.您對於金光布袋戲的周邊商品購買意願如何？每年在周邊、戲偶上的花費約？</p> <p>3.請問您對於金光布袋戲在週邊商品的經營方面有何建議？（種類、購買管道……）</p> <p>4.請問您參加過哪些金光布袋戲的相關推廣活動？（見面會、大匯演、偶聚……等）？</p> <p>5.請問您是否會因為支持金光布袋戲而只購買正版授權之影音商品？原因？</p> <p>6.請問您是否會主動介紹金光布袋戲給身邊親友？透過什麼樣的方式？原因？</p> <p>7.請問您是否會繼續支持並購買金光布袋戲？</p>	<p>目前沒有(B1-2-9)</p> <p>早期拍攝上比較用心，後來可能為了趕發片進度，很明顯的無論文武戲都拍的比較沒有變化。但金光偶爾還是會回神一下，重要武戲也都看得出還是有用心在拍。(B1-2-10)</p> <p>商品品管。無論是一般商品還是精品偶，這些都是只要出點錯就會讓人覺得公司是不是內部有點鬆散了，才會出這種包。還有對外宣傳與公關。有時宣傳說幾月會有什麼活動或商品或其他，但後來不是拖延就是沒消息，或是活動總是很臨時才公告時間，但這點近期有在改善了。(B1-2-11)</p> <p>是。通常都是從臉書上獲得訊息，固定追蹤官方的F B資訊，以及看金光的F B社團的戲迷討論。有時會看巴哈姆特的布袋戲版和P T T的布袋戲版。(B1-3-1)</p> <p>喜歡的角色都會買來收藏，其他的就看東西是否實用才決定購買，周邊應該在3千元上下，戲偶要看情況，有喜歡的角色才買。(B1-3-2)</p> <p>紙類品項比較多沒意願購買，近期品項有比較多元，會比較期待每期的新品，文具用品跟生活用品也會希望能出一些。購買管道還ok，希望能有比較市區一點的實體精品店會更好。(B1-3-3)</p> <p>金光在各地區辦展覽時，搭配展覽舉辦的戲偶見面會大部分都會參加，金光自辦的片場之旅、金光最大黨限定活動的大匯演和北中南茶會、宜蘭傳藝的金光表演、雲林偶戲節的金光表演等。(B1-3-4)</p> <p>大部分情況下都是會買正版的影音商品，但有些商品以前沒有收藏到，但也絕版了，還是會選擇上網下載檔案。(B1-3-5)</p> <p>不太會。覺得太主動的介紹反而會讓人不喜歡，還不如默默喜歡著，身邊放一些布袋戲的東西，有興趣的人自然會來問。(B1-3-6)</p> <p>會，雖然後期有時候變得沒有以前那麼精彩，還是會繼續支持，希望能再看到劇情好看的布袋戲。(B1-3-7)</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

訪談編號：B2

性別：男 年齡：34

職業：自由業

戲齡：金光 9 年／霹靂 19 年

涉入程度：巴哈姆特布袋戲板評論

訪談問題	訪談逐字稿內容
<p>【基本資料】</p> <p>1 請問您是透過何種管道知道金光布袋戲的？</p> <p>2 請問您每年在布袋戲相關的消費大約是？(光碟、週邊、戲偶、活動……等)</p> <p>3 請問您最主要的收視管道為何？ 目前是透過 friday 影音</p> <p>【第二部份】產品特性偏好（服務價值）</p> <p>1.請問您最喜歡的是哪些檔次？這些檔次中吸引您的因素包含？</p> <p>2.請問您最不喜歡的是哪些檔次？這些檔次中讓您討厭的因素包含？</p>	<p>在網路上得知，一方面也是本來就認識黃立綱大俠。原本有一陣子停追布袋戲，但看了不熟悉的史艷文宣傳在網路上，也重拾了熱情。(B2-1-1)</p> <p>大概數千到一萬不等，過去花的周邊的錢較多。(B2-1-2)</p> <p>DVD 跟網路影片，有時電視台也會播。(B2-1-3)</p> <p>大概是劍影魔蹤，最經典的人物默蒼離也是這時揭露自己的身分與目的，從九龍變開始一連串的鬥智，還有墨家九算的現世，都帶來一波又一波的高潮，加上每段武戲都很精采，其中的愚蠢氣息到弑師傳承，二十集的集數卻每集都高潮，不過沒有九龍變的積累，劍影魔蹤到魔戮血戰也不可能這麼好看，尤其當中的苗疆線又是另外不同的好看。 苗疆線主要的人物都充滿魅力，弑王自立的北競王，還有被囚禁三十年的撼天闕，跟身為前任苗王之子的蒼狼，在整個劍影到魔戮都是很重要的部份，每當想到相當劇情就會想要回去重看一次。角色塑造很紮實，劇情沒有刻意營造過多狗血，武戲也很好看，這大概是金光沒有拿輔助後最重要的一大段劇情(決戰時刻有拿國家輔助，並且拍攝的時間較長)(B2-2-1)</p> <p>齊神錄吧。 東皇至少還有西劍流跟殘忍線能夠期待，齊神卻要觀賞一群人物不斷失智，例如：九算老二</p>

	<p>在鬼途奇行錄中的表現明明可圈可點，結果到了這部卻變成為了兒女情長放棄自己理想的人，加上很多角色都收的不甚理想，明明背後的故事還沒有說就死了，最明顯的就是風鈴一刀聲。 (B2-2-2)</p>
<p>3.請問您覺得金光布袋戲在的影音效果（聲光特效、編曲…）的表現上如何？有何特色？</p>	<p>其實這方面我沒有特別的研究，但是我能從武戲來分析一下，金光很著重鏡頭之間的轉換，有時候出現的細節，卻可能是後面的重點，尤其在最近幾檔購入高級攝影器材更能看見他們的野心，在決戰時刻有政府預算輔助能看出經費不缺乏的狀況，在九龍變整整一檔因為缺少資金，所以有很長一段都是土法煉鋼的拍攝手法。(B2-2-3)</p>
<p>4.請問您覺得金光布袋戲在的劇本編排的表現上如何？有何特色？</p>	<p>可能因為總編劇是三弦的關係，他在霹靂時期曾經創造出寂寞侯這類需要高度鬥智的角色，所以有許多橋段都是建立棋盤式的連結鬥智，從九龍變開始就能看出這種走向，當一方下完自己的棋，對方就要承接攻勢並下新的棋步，雙方一來一往不讓彼此，每當出現一些暗示細節，觀眾都會出現許多猜想，這應該是最大特色。 (B2-2-4)</p>
<p>5.請問您覺得金光布袋戲在文戲表現上如何？（對白、肢體語言、氛圍營造…）有何特色？有何哪些優缺點？ 金光的文戲，重要的場面氛圍都營造的很好，分鏡變化也多，搭配對白的情緒，這部分可以感覺到金光在拍攝上的用心。（能否實際舉幾場文戲來說明？）</p>	<p>其實金光的文戲很細膩，印象最深的舊戲是當藏鏡人假扮史艷文身分時，他被熱情的村民招待，並請他喝茶時，村民覺得茶冷了，可是藏鏡人卻說這茶一點也不冷，這類的雙關語，原因是在於過去身處萬惡罪魁位置時，他無法得到這樣的溫情，在經歷被背叛追殺後，這樣的平凡的幸福特別令他有感觸。(B2-2-5)</p>
<p>6.請問您覺得金光布袋戲在武戲（武器、武力值、操偶、氛圍營造…）表現上如何？有何特色？有何哪些優缺點？</p>	<p>其實金光有流失過一部份人員，在魔戮血戰時期的撼鐵決，現今的金光拍不出這樣的武戲。也因為撼鐵決導致後面的七八集都無法有過多的武戲，拳腳戲出眾的金光也因減少許多強力的武器，幸好在接下來的幾檔又有找回這類的手法，其實這跟優缺點特色這些條件無關。比較像是將預算跟工作時期拉的無限長，最後拍出極優秀的作品，金光公司本身卻無法負擔的缺失，這也是金光最大的缺點，就是無法在預算跟時間取得平衡，導致作品缺少穩定度。 金光的武戲優點 金光的武戲一直以來雖不敢說有特別大的進</p>

<p>7.請問你覺得金光布袋戲在角色塑造（外在整體造型、出場詩號、性格飽滿度）上的表現如何？最成功與最失敗的角色是？原因？</p> <p>8.請問您覺得金光布袋戲在口白配音方面表現如何？（您對於多人口白、國語口白、外語口白的布袋戲有何看法呢?）</p> <p>9.請問您購買金光布袋戲光碟或在影音平台收看時是否曾有過感到不便或不愉快的經驗？</p> <p>10.身為長期戲迷，您覺得金光布袋戲從早期到現在有哪些轉變？</p>	<p>步，有時候甚至沒有前面的優秀，可是能見到不同的創意與嚐試，在試著保存品質與立求創新中取得平衡，從某一時期開始就較多肉搏無特效的近身打擊武戲，也有純粹以特效為主的武戲，更有相互結合的橋段。可以說是每段時間都有不同的實驗出現，當然不可能全部受到好評價，當中必有敗筆，不是很令人滿意的武戲必然會有，但願意在這方面試過不同的手法，已經是很用心努力了。 (B2-2-6)</p> <p>最失敗的角色莫過於雪山銀燕，被戲迷稱為討人厭的他，從九龍變到墨武俠鋒根本沒有什麼進步，從武功到心境都是，有他的戲份至少被拖垮了整個節奏，從自怨自艾到毫無劇情可言，這個角色的可期待性又被一一抹殺，原本跟元邪皇一起消逝還算很好的結尾，結果戰血天道一出現，簡直摧毀佈了一整檔的口碑。黃大俠曾經說過這角色是他的化身，不過他的化身還是少出現好。</p> <p>成功的角色太多就不一一細述了，最成功的角色往往達到階段性任務，功成身退的角色。長壽型角色往往多少都會有點掉漆，但不可能讓長壽型角色一直強大下去，這樣不只劇情很難延續，還會造成劇情的扁平化。 (B2-2-7)</p> <p>大俠的進步非常明顯，還記得在決戰時刻的片頭那個怒吼，算是走出了別於俊雄師跟文擇總的路線，創造出自己的味道，也就是在聲音擁有許多豐沛的情感，但依舊沒有大師級人物配音的穩定性，可最近幾檔的穩定度開始成長，我認為自成一派不輸給其他口白者了。感覺是很有趣，尤其是看過東離劍遊記的合作方式，心想原來布袋戲也能夠這樣子拍，與其合作的虛淵玄用動畫的方式來寫戲劇，所以使東離有種看動畫的感覺，對於能夠推廣台灣文化到外國也是很開心的。 (B2-2-8)</p> <p>不愉快的經驗大概就是店員分不清金光跟霹靂的差別，也不知道今天出哪一集，常常拿錯劇集給我，因為我主要是看 DVD 的。(B2-2-9)</p> <p>舊金光我看不多，畢竟舊金光是父輩時代的事情了，金光的轉變大概跟布袋戲歷史差不多，也跟霹靂天宇神魔是一樣的，從以前的小</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>11.身為消費者，您認為金光布袋戲有哪些地方可以再改進？</p> <p>【第三部份】周邊商品與忠誠度</p> <p>1.請問您是否時常關注金光布袋戲的的相關消息（最新發片、最新周邊及公司偶、網路討論、影音平台的精華片段），通常都是透過哪些管道？</p> <p>2.您對於金光布袋戲的周邊商品購買意願如何？每年在周邊、戲偶上的花費約？</p> <p>3.請問您對於金光布袋戲在週邊商品的經營方面有何建議？（種類、購買管道……）</p>	<p>身比例到電腦動畫，還有大場景的道具，無不跟著時代演變。</p> <p>不過要提金光最大的改變，大概就是黃立綱大俠接手黃俊雄大師的金光劇，初期還沒有跟現在的黃大俠比那麼堅定。</p> <p>過去曾有數次機會看到黃俊雄大師的現場演出，在新莊體育館入口還跟黃俊雄大師打過招呼(身旁跟著西卿姐)，不過也是十年前的事情了，據說黃大俠在後來都有一旁跟隨學習，沒看到大俠就不清楚了。記得那次是跟霹靂合辦活動，西卿姐也有演唱風吹沙的主題曲洶湧。</p> <p>其實你能從金光的劇情得知一二，不知道這方面黃大俠是否請教過黃大師，就是史艷文的中原領導身分已經將實權轉交給兒子俏如來了，在金光中有很長的描述都是介於如此。(B2-2-10)</p> <p>身為老闆的黃立綱大俠，不應該凡事都走第一線，要適度的放手給第一線員工，把自己操壞也心情不好，最後遷怒於戲迷，仙古狂濤看來有調整過這樣子的工作方式。</p> <p>其實很多意見我覺得都是虛幻的，就是金光要固定推出作品，別把人力過度虛耗，要在劇情精采跟拍攝時間做個協調，不過每次都要休息一陣子才能推出新劇集，無法大量培養戲迷的忠實度。</p> <p>戲迷的黏著度真的需要看你固定作品的推出，然而金光的戲迷都是很挑剔劇情的，一旦開始有亂演的情況，他們馬上就會出來抱怨的，不用一檔的時間就會失去許多粉絲，所以金光真的需要一人或是一個組織，來合理安排分配拍戲資源。</p> <p>(B2-2-11)</p> <p>大概就是金光的官方臉書粉絲團，還有金光的YOUTUBE頻道，還有巴哈的討論區。(B1-3-1)</p> <p>劇集光碟跟原聲帶，還有文件夾跟生活小物，馬克杯跟吊飾之類的。</p> <p>PS：過去購買的霹靂原聲帶真的塞滿整個房間。(B2-3-2)</p> <p>現在已經很成熟了，在全家就能買到影音商品，不過也希望能跟全家合作更深，能夠擺放周邊之類的。</p> <p>(B2-3-3)</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>4.請問您參加過哪些金光布袋戲的相關推廣活動？（見面會、大匯演、偶聚……等）？</p>	<p>都沒有去過。 (B2-3-4)</p>
<p>5.請問您是否會因為支持金光布袋戲而只購買正版授權之影音商品？原因？</p>	<p>會。能夠五點就拿到 DVD，爽。 (B2-3-5)</p>
<p>6.請問您是否會主動介紹金光布袋戲給身邊親友？透過什麼樣的方式？原因？</p>	<p>一般來說都是播好看的武戲給他們看，把經營的橋段介紹一下，因為文戲需要看很長時間才能吸收，他們還不一定看的懂。(B2-3-6)</p>
<p>7.請問您是否會繼續支持並購買金光布袋戲？</p>	<p>會，和霹靂比起來我還是喜歡金光多一些。 (B2-3-7)</p>



訪談編號：B3

性別：男 年齡：43

職業：教師

戲齡：金光 8 年／霹靂 35 年

涉入程度：資深戲迷、熟悉霹靂與金光

訪談問題	訪談逐字稿內容
<p>【基本資料】</p> <p>1 請問您是透過何種管道知道金光布袋戲的？</p> <p>2 請問您每年在布袋戲相關的消費大約是？(光碟、週邊、戲偶、活動……等)</p> <p>3 請問您最主要的收視管道為何？</p>	<p>從 PTT 得知金光布袋戲。我有觀看 PTT 布袋戲版的習慣，在 PTT 上看到網友分享黑白郎君一氣化九百、黑白郎君亂入史艷文和藏鏡人決鬥的影片連結，因為我從小就看史艷文的故事，所以看到有熟悉的角色出現，從那時就十分期待金光劇集。(B3-1-1)</p> <p>目前消費主要是購買金光布袋戲光碟和每月 MOD 費用，一年約 4000 元。偶而會參加布袋戲活動購買週邊，一次大約 500~1000 元。(B3-1-2)</p> <p>金光布袋戲是 DVD，霹靂布袋戲是 MOD。(B3-1-3)</p>
<p>【第二部份】產品特性偏好（服務價值）</p> <p>1. 請問您最喜歡的是哪些檔次？這些檔次中吸引您的因素包含？</p> <p>2. 請問您最不喜歡的是哪些檔次？這些檔次中讓您討厭的因素包含？</p>	<p>決戰時刻、九龍變、劍影魔蹤、魔戮血戰、墨武俠鋒、墨世佛劫、鬼途奇行錄、戰血天道。</p> <p>劇情有張力，角色從史艷文開始延續過去雲州大儒俠的故事，藏鏡人、女暴君、獨眼龍、黑白郎君等腳色，有舊的風格，但也具備新的特色。設定墨家、魯家等不同於儒道釋的組織或理念，令人耳目一新，文戲有豐富情感，武戲拳拳到肉，無不讓人血脈賁張。(B3-2-1)</p> <p>東皇戰影。同時進行海境線和東瀛線，各自的故事又有太多支線，海境線圍繞宮廷內鬥、不同種族階級尊卑問題，主要角色圍繞在三位皇子的鬥爭和夢虯孫個人的成長(後來又顯得沒成長)、情感糾結，原本應該是想描寫海境種族之間長久以來的龐大心結，但鋪陳不足，難以呈現全貌。</p> <p>東瀛線，故事中有太多強加在劍無極身上的設定，東皇戰影之前，劍無極在劍法及劍意的領悟上已經有所成長，但東瀛線中，他突然從熱血男兒變成成熟穩重，雖然有安排幾個橋段讓劍無極成長，但也是鋪陳不足，難以讓人</p>

<p>3.請問您覺得金光布袋戲在的影音效果（聲光特效、編曲…）的表現上如何？有何特色？</p> <p>4.請問您覺得金光布袋戲在的劇本編排的表現上如何？有何特色？</p> <p>5.請問您覺得金光布袋戲在文戲表現上如何？（對白、肢體語言、氛圍營造…）有何特色？有何哪些優缺點？能否實際舉幾場文戲來說明？</p> <p>6.請問您覺得金光布袋戲在武戲（武器、武力值、操偶、氛圍營造…）表現上如何？有何特色？有何哪些優缺點？</p>	<p>共鳴。(B3-2-2)</p> <p>金光的影音效果一直都不是強項，畢竟這是需要用大量經費才能積累出來的，但或許因此，在角色使用特定武學時，所採用的特效會一致。</p> <p>在幾場武戲中，例如飄渺劍法劍九、劍十，所使用的特效，從任飄渺第一次使用，到現在為止，變化並不大。(B3-2-3)</p> <p>劇情有張力，例如決戰時刻從史艷文、藏鏡人，兩大舊角色的恩怨糾葛開始展開故事，到中期兩人死戰，解開心結，互換身分，一段糾結戲迷多年的鬥爭，畫下了句點，又開啟了新局。</p> <p>新角色的創造，新舊角色的平衡，智者的運籌帷幄，圍繞著充滿武俠劇情的天下第一爭奪之中，滿滿的人物情感交錯，又因為彼此立場不同而呈現矛盾對立，一切的故事都鮮明完整。</p> <p>金光的編劇上最讓我喜歡的是計謀的安排，常常有鬥智的劇情，而且計謀的背後還有計謀，層層疊疊，就像是在看陳某老師的火鳳燎原，水鏡有八奇，而墨家有九算，彼此之間勾心鬥角，但有時候互相合作，而在其中最關鍵也是無法超越的莫蒼離，是金光智角的天花板，莫蒼離可以看見其他智者計謀中的破綻，而九算的計謀也總是會有一些漏洞被其他九算或其他智者發現，可能就趁機攻破或加以揶揄，而這些都使得文戲有更多精彩的角力。</p> <p>編劇表現，尤其以前期三弦主編的時期十分精采。(B3-2-4)</p> <p>金光的文戲，重要的場面氛圍都營造的很好，分鏡變化也多，搭配對白的情緒，這部分可以感覺到金光在拍攝上的用心。</p> <p>文戲的部分，最棒的我認為是情感戲，黃立綱在呈現人物的情感戲時，會用誠摯的聲線，完美的配合畫面、配樂，呈現出角色內心的糾葛、無奈，生死分離時的極度哀傷，無力回天時的崩潰無奈，有時只是一個動作，能用特寫鏡頭展現其力道，凸顯其內心，雖然畫面無聲，卻能帶給觀眾更強烈的衝擊。(B3-2-5)</p> <p>金光布袋戲的武戲，據說在早期為了打響知名度，會為了一段武戲，拍攝好幾個小時，再加上畫面後製，最後呈現出精彩的2分鐘片段。</p> <p>近期令人津津樂道的一段竹林中的武戲，從頭至尾只有箏響、劍舞、竹葉飄動，一段全</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7.請問你覺得金光布袋戲在角色塑造（外在整體造型、出場詩號、性格飽滿度）上的表現如何？最成功與最失敗的角色是？原因？

無口白的劍之交鋒，高手之戰令人屏息，彷彿看見了金庸的笑傲江湖中的刀劍爭鋒，只有滿滿的感動。

在武學的動作、特效，金光保有一致性，同一套武功的呈現，不會因為由不同人使出而有差異，從起手式，接招到收式都有一致性。金光的武戲，不單只有刀劍互擊，或是特效光影，而是會配合拳腳動作，出手、格擋，進招、迴避，是偶與偶的近距離互動，而不是站得遠遠的氣功互擊，使得在武戲中雙方交手動作更多元，更加具有可看性。(B3-2-6)

角色的個性各具特色，從主要角色到配角都有鮮明的個性表現，不同境域的角色、不同流派的角色、不同立場的角色，各自都能呈現出角色獨特的魅力，例如一開始海境鱗王長像就像是醜陋的人魚，但後來脫皮變身後，又是一個新風貌，但個性始終如一。

出場詩號也能呈現角色的個性或是能力，例如溫皇的詩號，搭配他慵懶的動作，讓人對這個角色深感著迷。

最成功的角色，在金光的角色安排中，絕大多數的角色都是成功的，因為角色的情感塑造、故事鋪陳都很完整，其中最讓我喜歡的是莫蒼離，人稱默教授，是前墨家鉅子，雖然武功低弱，但智謀一流，鉅子舌更是令人驚艷。

最失敗的角色，我認為是東皇戰影時的夢虯孫，夢虯孫原本是個遊俠類型的角色，貪吃、活潑、有義氣，在數個劇集中，也可以看到夢虯孫逐漸的成長，個性變得成熟穩重，也小有智謀，但是從東皇戰影開始，又開始意氣用事，無腦決策，一直陷入其他人安排的陰謀之中，看不清其他人給他的提醒建議，最後雖然有試圖用懊悔自己的行為洗白，但是讓人失望太久。(B3-2-7)

8.請問您覺得金光布袋戲在口白配音方面表現如何？（您對於多人口白、國語口白、外語口白的布袋戲有何看法呢?）

一開始對於黃立綱的口白不適應，而且因為聲線不多，初期有些角色的聲音其實很相似，難以分辨，但看久也能感覺到黃立綱的進步與改變。

目前金光的新劇集和霹靂的重製版都開始採用多人口白，一開始聽到完全意外的聲音，確實會感覺不習慣，但大約三到五集後也能逐漸接受。

從霹靂到金光，我比較接受一人口白的模式。國語口白的部分無法接受。

外語口白的部分，東離劍遊記的全日語配音，也許是因為平時接觸動漫，對於日語配音的接受度很高，但金光在黑白龍狼傳和東皇戰影中，日語台語夾雜的表現方式，較無法接受。

<p>9.請問您購買金光布袋戲光碟或在影音平台收看時是否曾有過感到不便或不愉快的經驗？</p>	<p>我都是購買 DVD，目前只有全家通路能購買，有時因為缺貨，需要多跑幾家店才能買到，最多的一次是找了四家店，但不至於不愉快，因為代表有很多人喜歡金光布袋戲才會缺貨。(B3-2-9)</p>
<p>10.身為長期戲迷，您覺得金光布袋戲從早期到現在有哪些轉變？</p>	<p>特效有進步，口白聲線有進步，劇情編寫有起有落，但多半是可以接受的，角色服飾有明顯進步，肢體接觸的武戲變少了，也逐漸變成擺一個動作，就互相用氣功刀光互打的模式，但偶爾還是有讓人感到熱血的武戲。舊的角色像史艷文、藏鏡人、黑白郎君、獨眼龍等角色，在新金光的劇集重新被詮釋。從史艷文依然保有過去的儒俠精神，但從忠君愛國的角色變成致力於武林和平的形象；藏鏡人在過去是萬惡罪魁的形象，新的故事裡他依舊個性固執，但因為對女兒憶無心的關愛，而呈現一個有血有淚的溫暖好爸爸，和罪大惡極的人物有了不同的視角；黑白郎君依舊是個瘋狂的鬥雞，但是在憶無心面前，若有似無的關注，也讓黑白郎君的情感面更加豐富。在故事上延續了過去的武俠，但也具備新的特色。(B3-2-10)</p>
<p>11.身為消費者，您認為金光布袋戲有哪些地方可以再改進？</p>	<p>希望能留住好的編劇人才，劇情品質才會穩定，正劇如果不好看，留不住戲迷其他都是假的。周邊產品可以多設計一些。(B3-2-11)</p>
<p>【第三部份】周邊商品與忠誠度</p> <p>1.請問您是否時常關注金光布袋戲的相關消息（最新發片、最新周邊及公司偶、網路討論、影音平台的精華片段），通常都是透過哪些管道？</p> <p>2.您對於金光布袋戲的周邊商品購買意願如何？每年在周邊、戲偶上的花費約？</p> <p>3.請問您對於金光布袋戲在週邊商品的經營方面有何建議？（種類、購買管道……）</p> <p>4.請問您參加過哪些金光布袋戲的相關推廣活動？（見面會、大匯演、偶聚……等）？</p> <p>5.請問您是否會因為支持金光布袋戲而只購買正版授權之影音商品？原因？</p> <p>6.請問您是否會主動介紹金光布袋戲給身邊親</p>	<p>會。PTT、youtube。(B3-3-1)</p> <p>想買默蒼離的公司偶，大約 40000 元，尚未購買。每年參加金光活動時會購買周邊，一次大約 500~1000 元。(B3-3-2)</p> <p>利用 PCHOME 平台販售是很好的管道，但是常常缺貨，希望能出復刻版。可以出部分人氣角色的公仔、具有特色的武器的拆信刀，例如缺舟一帆渡的文殊劍、新的墨狂。(B3-3-3)</p> <p>大匯演、見面會(B3-3-4)</p> <p>我只購買正版授權的 DVD，因為要支持金光，讓金光可以更長遠持久。(B3-3-5)</p> <p>會，播放 youtube 上精彩的片段，像是白狼的</p>

<p>友？透過什麼樣的方式？原因？</p>	<p>武戲，默蒼離嘴人的片段，赤羽和溫皇鬥智的橋段。(B3-3-6)</p>
<p>7.請問您是否會繼續支持並購買金光布袋戲？</p>	<p>會，雖然最近這檔可能真的讓觀眾看得有些累，資訊量太大，太多的設定需要被消化，雖不驚豔但是還算中等，希望接下來當埋筆一一揭開後，能有更精彩的表现(B3-3-7)</p>



訪談編號：B4

性別：女 年齡：55

職業：外文老師

戲齡：金光 9 年／霹靂，久遠以前，實際觀劇年數忘了

涉入程度：資深戲迷、熟悉霹靂與金光

訪談問題	訪談逐字稿內容
<p>【基本資料】</p> <p>1 請問您是透過何種管道知道金光布袋戲的？</p> <p>2 請問您每年在布袋戲相關的消費大約是？(光碟、週邊、戲偶、活動……等)</p> <p>3 請問您最主要的收視管道為何？</p> <p>【第二部份】產品特性偏好（服務價值）</p> <p>1.請問您最喜歡的是哪些檔次？這些檔次中吸引您的因素包含？</p> <p>2.請問您最不喜歡的是哪些檔次？這些檔次中讓您討厭的因素包含？</p> <p>3.請問您覺得金光布袋戲在的影音效果（聲光</p>	<p>偶爾在網路上看到《決戰時刻》前導片，以為是新布袋戲團。因質感不錯，決定購片。(B4-1-1)</p> <p>光碟。劇集原聲帶必買。參加活動時會購買周邊捧場。現在金光兩周發行一次，加上收藏盒、劇情原聲帶，總共約 3500 元左右。(B4-1-2)</p> <p>購買光碟。(B4-1-3)</p> <p>九龍變、劍影魔蹤、魔戮血戰、墨武俠鋒、墨世佛劫、墨邪錄、鬼途奇行錄、戰血天道。 精采劇情：史艷文為封印通道放棄小空、默蒼離逼俏如來弑師血繼、蒼狼與北競王引發苗疆內亂、錦煙霞與菩提尊重改白蛇傳等。 人色鮮明有特色：神蠱溫皇、缺舟一帆渡、撼天闕、默蒼離、聖絃主、公子開明……幾乎每一個角色都有獨特風格。 劇中角色的歷練和成長。角色不會動不動就領便當下場，活得長自然人物形象就更飽滿。例如：苗疆王子蒼狼在流亡、磨練中一步步成長，最後成為真正的王者。墨蒼離和俏如來的師徒關係，教俏如來如何佈計、幫他鋪設的鑄心之路、最後俏如來弑師來繼承墨家「一視同仁的不忍、一視同仁的捨得」的理念，可以看到這個角色從史家長子、慈悲的修行者，如何成為墨家鉅子（智者）這樣的角色。甚至是玄狐從一塊鐵精漸漸有了情感有了人性，最後學會了欺騙、愛和犧牲。(B4-2-1)</p> <p>東皇戰影、魃妖紀：不喜歡海境劇情常原地打轉。(B4-2-2)</p> <p>拍攝手法新穎，如菩提尊坐化龍涎口，任飄渺對戰西經無缺，很有電影質感。</p>

特效、編曲…)的表現上如何？有何特色？

4.請問您覺得金光布袋戲在的劇本編排的表現上如何？有何特色？

5.請問您覺得金光布袋戲在文戲表現上如何？（對白、肢體語言、氛圍營造…）有何特色？有何哪些優缺點？能否實際舉幾場文戲來說明？

編曲應劇情需要，是劇情的背景音樂，不只根據某角色形象編寫一首曲子。如《戰聲悲悼》，是首悲壯氣勢曲，不限於哪個角色，只要戰鬥激烈場面都能搭配。

有些內心戲，沒有旁白，只用音樂來營造氣氛，如：立花櫻親葬雷藏音樂與黃昏的色調，使畫面製造了濃濃的哀戚效果。倘如來遭地門洗腦後打掃屋內整整四分鐘只有音樂和影像，畫面中浮現交錯著他生命中重要的人。

(B4-2-3)

許多小場景、小事件匯聚成結局的大風暴。結構縝密，環環相扣。如《鬼途奇行錄》，從描寫青雲一家開始。

劇情一再翻轉的編法，往往因故事的意外發展，而令觀眾讚嘆不已，雖不是金光首創，但卻是金光一貫的編寫模式。例如：龍涎口攻防戰，劇情一波三折，變數中再有變數，不到最後無法得知結果。

劇情巧妙改寫歷史或傳奇典故。墨家、陰陽家、山海經、白蛇傳、西遊記、徐福渡海求生不老藥、八百比丘尼……這些元素改編而成劇情，除了讓人感到熟悉親切外又另有一番新的詮釋。

「電視布袋戲」可以利用名著的高知名度來吸引觀眾注意，但採用名著的同時，選用什麼、如何改編、以及該怎麼與原劇融合？這些都必須經過嚴整的考量及設計，否則就會如同雙面刃成為一大敗筆。

對於情感和人性的刻劃很細膩。寫情一向是金光的強項，不論父子、師徒、同僚、情人、君臣，都能刻劃深入、扣人心弦。像是史家父子間的刻劃：倘如來在鑄心之路上抱著史豔文崩潰大哭的問：「做您的孩兒怎麼這麼難？」、史豔文決定為蒼生放棄小空的掙扎、銀燕的憤怒、小空對父親的恨意。像是錦煙霞與菩提尊百年輪迴的情感糾葛、

重要角色退場漂亮。金光在角色刻畫上十分用心，所以大部份的重要角色退場不論是正派或反派都讓人感到餘韻無窮。例如：墨蒼離、撼天闕、北競王、玄之玄、缺舟、禪空、玄狐、慕蓉煙雨……。(B4-2-4)

現今布袋戲已經發展為電視布袋戲，好的營造，不外乎由劇情、台詞、口白、音樂、影像等要項來建構。尤其是**影像的有效運用，不需多餘的旁白，便能清楚傳達故事意涵，甚至增添想像空間。**以玄狐和常欣為例：

一個設計巧妙的橋段——從玄狐與清伯在常欣墓前的對話。那段對白，很能表現墨邪錄裡玄狐的孤獨感。而在玄狐與清伯對話之後，有兩

6.請問您覺得金光布袋戲在武戲（武器、武力值、操偶、氛圍營造…）表現上如何？有何特色？有何哪些優缺點？

場沒有任何旁白的玄欣對手戲，一場緊接在清伯離開後去而復返的玄狐，執起掃把，用心打掃落葉，怎料愈掃愈愁苦。這一段一分二十秒的無旁白片段，完全是**藉著影像及背景音樂所鋪陳的悲悽，去引動觀眾的感傷情緒**，從而憐憫玄狐孤身影隻的苦悶。一場則是玄狐投爐身亡，魂魄來到常欣墓前的重逢戲。這三場戲，是前後相連的一套：與清伯對話時，玄狐想知道常欣是否仍有知覺，自己死後，常欣是否相伴左右。接下來的無對白感情戲，提供了答案，常欣就在眼前，可惜陰陽兩隔，玄狐渾然不知。而第三場戲是玄狐死後，身處寧謐世界的常欣，正等候著玄狐的到來——跨越生死鴻溝，玄欣終於重逢！

台詞淺白卻感染力十足。像是：錦煙霞死前回到了和一步禪空生離死別之處，對著一步禪空的坐化金身，述說著她的感慨及她的道別。「到了最後，我們還是在此地結束我們的命運，這人生，就是你念念不忘的因果嗎？」「此生，我還是沒有領略佛法。若有來世，你我，……後會有期！」深富感情的口白，這場戲帶有一股造化弄人的傷感。

又像是地門一戰，北競王突然現身對著大智慧的化身們說：「諸位大師，請落子。」一句話便使劇情張力瞬間破表

配合劇情編寫的配樂。錦煙霞死前這段戲為例「白練決江海」及「玉碎倚禪空」，在氣氛製造上發揮了極大作用。尤其是錦煙霞魂魄消散後的那段影像：漫天大雨灑落而下，宛如白雪的雨點，飄落於常欣墓前。被錦煙霞視為定情信物的長笛，離開了主人，順水漂流而去，隱喻著過往的真情摯愛，將隨流水消逝無蹤。這段**一分零五秒的影像畫面**，沒有替角色做下一生註解的旁白，**僅以影像與音樂的交互烘托，成功惹動了觀眾的觀劇情緒**，令人不禁感到悲傷莫名。(B4-2-5)

金光對於武戲的用心可以說是它最大的特色。1.旁白用得很精簡，也就是金光的武戲不是靠「講」出來，而是以畫面實際「演」出來。要「演」得好，得藉由畫面、口白、音效三者來營造。金光非常擅長讓畫面本身「說話」。精細的分鏡、大量特寫鏡頭、各種角度的拍攝，來製造豐富多變的畫面，促使戰鬥節奏緊湊、有張力之外，拍攝團隊還有不少令人驚艷之舉。例子之一是，戰鬥一般時候，拍攝者總以觀戰者（即第三者觀眾）的視點來拍攝，觀眾看到的是戰鬥過程，而金光時常有效運用蒙太奇原理，透過幾個鏡頭的巧妙組合，也將戰鬥者的心理感受傳達給觀眾。

<p>7.請問你覺得金光布袋戲在角色塑造（外在整體造型、出場詩號、性格飽滿度）上的表現如何？最成功與最失敗的角色是？原因？</p>	<p>2.金光的戰鬥，都是「跑全場」——不是採定點對打，一旦開打，戰鬥者便衝向對方，展開激烈廝殺，雙方走位忽左忽右，動態十足。這樣的武打套路較複雜，要是定點對打，單想招式拆解即可，不過這樣十分死板，要求畫面靈活，戰鬥富可看性，必須武打動向、招式猜解兩者綜合考量。讓人讚賞的是，金光的武戲，動中更是有動——墨邪錄中，戰鬥者攻向對方時，不單是直接、筆直地衝殺過去的單一動作，很多時候都是加入翻滾動作，使武打動作複雜化，畫面的呈現更躍動</p> <p>4.重要戰役既長且波折。凡大型戰役，不是由數場戰鬥組成的連環戰鬥，就是打鬥中歷經幾次變數才得出勝負的單場大戰役。戰鬥長度動輒十幾二十分，其過程高潮迭起，開展出人意料，直讓觀者驚奇連連，大呼過癮。</p> <p>5.就戰鬥類型來說，金光的「多人混戰」次數頻繁，是金光武戲的一大特色。此類戰鬥，要拍得有條不紊、不單調死板，動線規劃和鏡頭編排，必須做到合乎視覺邏輯以及靈動活潑，個人認為相當考驗導演功力。</p> <p>6. 武器種類豐富。武器不僅具有塑造角色特質的作用，也替畫面製造了不同效果，使武戲的呈現更加豐富飽滿。可以看出金光劇組刻意經營，有意挑戰各類武器的企圖。每當嘗試新武器時，又是操偶、套招、拍攝等項目的一番新嘗試，當然也給觀眾帶來耳目一新的視覺感受。</p> <p>金光這幾個武戲特點並非創舉，過去霹靂武戲就具有這些特色，可說是金光保留了霹靂以往的戰鬥模式。拍攝這類武戲費工耗時，但金光仍然選擇麻煩費力的拍法，其用心程度戲迷可是看在眼裡，就我在巴哈布板所見，金光的武戲一直都是戲迷喜愛討論的熱門話題，這也是許多戲迷之所以支持金光的一大理由。(B4-2-6)</p> <p>金光前幾檔的出場詩，切合角色，詩如其「人」，如梁皇無忌的「回首縱橫第六天，非神非佛非聖賢，奪命毀法雖本性，身屬魔羅心向仙。」任飄渺的「風滿樓，捲黃沙，舞劍春秋，名震天下；雨飄渺，倦紅塵，還君明珠，秋水浮萍。」鍛神鋒的「談風月、評聖愚，撫劍笑公輸，巧奪班門明夜火，鋒海照寒軀。」等出場詩號，均能展現角色氣質，成功強化角色形象。後幾檔的出場詩，顯然著力不如從前，出場詩寫得較普通，觀眾印象不深刻。或許隨著角色的多樣化，定場詩大氣、外顯的形塑模式，不見得都適用於每個角色，如殺手角色風鈴一聲刀、天首梅若馨，行事低調、沉默</p>
-------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>8.請問您覺得金光布袋戲在口白配音方面表現如何？（您對於多人口白、國語口白、外語口白的布袋戲有何看法呢？）</p>	<p>寡言，套上張揚耍帥的出場詩，反倒格格不入。</p> <p>在角色營造上，金光足為布界典範的是鮮明且個性化的「名句」及口頭禪的設計。這些「名句」及口頭禪，巧妙點出角色特點及特質，同時活潑生動化角色間互動。如藏鏡人的「不應該啊」、風逍遙的「乾杯」、公子開明的「掌聲鼓勵」、欲星移的「做人失敗」、劍無極的「來喔」等，觀眾均耳熟能詳，一提及「關鍵詞」，該角色的形象無不躍然浮現腦海。這些「佳作」當中，也包含了慕容煙雨和地宿高孟飛的不雅口頭禪，雖曾引發不小爭議，可也打破高人刻板光環，還給劇中人物質樸率真的言語表現，貼切展現了角色的真實性情，結果是獲得觀眾共鳴而給予肯定，個人認為這是金光人物刻劃的一大成功。</p> <p>一個好角色，最基本的就是要能恰如其分地演出其所飾演的角色—要符合該角色年齡、性別、種族、身分、與他角關係等之應有舉動。如一男角，行為舉措要像男子；與同儕來往，要顯男子氣概，不能宛若姊妹相交。筆者認為，金光這點處理得宜，角色定位妥當，加以充足的細節鋪陳，描繪人物間情感時，深入細膩而能扣人心弦。如描述男子豪氣與情誼，著名佳作有鐵驢求衣與風逍遙、鱗王與欲星移、藏鏡人與千雪等。而演繹父子親情糾葛，則有史家父子情仇、慕容父子心結等；描繪男女愛情，則有空霞戀、劍蝶戀等。(B4-2-7)</p> <p>金光的口白除了角色分明、感情豐沛外，速度較慢、用詞淺易，觀賞影片時，不須跟讀字幕，就能聽得明白，在口白「演出」上，更是為精彩到位。</p> <p>角色詮釋</p> <p>年輕男角方面，我最喜歡風逍遙的呈現〈風逍遙年輕嗎？〉。這個角色說話速度設計得較緩慢，有一個獨特的說話節奏，有的句子尾音還會拖一下，有種慵懶自得的味道，也顯出該角色大而化之與溫和個性。</p> <p>春桃的聲音比一般女角低，音質非常不悅耳，帶有鼻音，有鄉下人口氣，句尾常加上「啊、啦、ㄟ、喔、hyo」等音。故事中的春桃是尋常百姓，受戰爭之累，不得已搬到聆秋露的村莊居住，卻遭受到村民大力排擠。父母、好友相繼去世，孤苦伶仃的她總是口氣不善地和他人應對，刻意以「開口沒好話」的方式，來表達對這個人情澆薄村落的不在乎。春桃的口白呈現是有些詼諧、有些碎唸、有些小憤世嫉俗。</p> <p>滿滿的情感，各種催淚</p>
--------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>9.請問您購買金光布袋戲光碟或在影音平台收看時是否曾有過感到不便或不愉快的經驗？</p> <p>10.身為長期戲迷，您覺得金光布袋戲從早期到現在有哪些轉變？</p>	<p>其中，我最喜歡的是銀燕背著小空逃到無極山附近的一場戲。當銀燕的刀被打落在地，受傷的他費力地在地上摸索，後來發現大哥也來了。他勉力站起，攀著俏如來肩膀說了這麼一段話：「你……怎麼能……這麼忍心……。你..怎麼能... 小空是……是你的小弟啊～！」說完，頹然得癱坐地上，而極力硬撐的俏如來不知如何面對，只得將臉轉向一旁。只覺得這一段口白大俠就是銀燕，銀燕就是大俠。其實影響口白「表演」的最直接的因素就是編劇編寫的台詞。創作布袋戲劇本時，編劇需考量口白發音速度以及觀眾能否聽懂兩要項。要是編劇執意忽視，硬是要寫一大串艱澀冷僻、台語無法發音的華語台詞，那麼編劇就是破壞布袋戲台語口白的最大元兇！霹靂現在的口白不正是這種問題？</p> <p>所謂國語口白、外語口白都是因應市場需求所衍生的產物，配音人員都是拿到成品之後，把原來的發音改配成另外的發音而已，他們並沒有參與布袋戲製作，所做的只是他們原本的配音工作，就像他們去配大陸劇、日本卡通一樣，跟布袋戲產業沒有直接的關聯性。但是台語布袋戲不同，台語布袋戲是先由主演錄好口白之後，再由現場拍攝人員根據口白來拍製畫面，也就是主演掌控整部戲的節奏與決定整部戲的風格走向。因此，台語口白與國語口白、外語口白，個人認為不應放在同個水平上討論。</p> <p>至於多人口白，筆者雖不反對，然而更支持單人口白。單人口白是難度高的傳統技藝，需多年辛勤苦練才能練就，衷心希望這項傳統技藝能繼續傳承。</p> <p>為了培養有志之士加入口白行列，確實需要鼓勵多人一同表演，不過由於師父與徒弟不是同一水平，聲音合在一起難免顯得不搭嘎。《仙古狂濤》就有這個問題，有觀眾反應聽新人配音時容易出戲。不過，觀眾願意給予新人機會，期待新人的後續成長。(B4-2-8)</p> <p>沒有。(B4-2-9)</p> <p>以元邪皇自爆於伏羲深淵、即東皇戰影第九集為分界點。東皇之前，編劇群的穩定，造就了優質劇本。九集之後，除鬼途奇行錄外，編劇群來來去去，使得劇情砍線，或因新編劇經驗不足導致劇情品質不穩定，以至於部分觀眾觀劇意願低而脫坑。(B4-2-10)</p>
---------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>11.身為消費者，您認為金光布袋戲有哪些地方可以再做改進？</p> <p>【第三部份】周邊商品與忠誠度</p> <p>1.請問您是否時常關注金光布袋戲的的相關消息（最新發片、最新周邊及公司偶、網路討論、影音平台的精華片段），通常都是透過哪些管道？</p> <p>2.您對於金光布袋戲的周邊商品購買意願如何？每年在周邊、戲偶上的花費約？</p> <p>3.請問您對於金光布袋戲在週邊商品的經營方面有何建議？（種類、購買管道……）</p> <p>4.請問您參加過哪些金光布袋戲的相關推廣活動？（見面會、大匯演、偶聚……等）？</p> <p>5.請問您是否會因為支持金光布袋戲而只購買正版授權之影音商品？原因？</p> <p>6.請問您是否會主動介紹金光布袋戲給身邊親友？透過什麼樣的方式？原因？</p> <p>7.請問您是否會繼續支持並購買金光布袋戲？</p>	<p>對內：無論如何，一定要留住好人才，如編劇及導演等核心人物。如此，才能維持好的戲劇品質。</p> <p>對外：在處理兩岸戲迷問題上要十分小心謹慎。金光部分戲迷的流失是因為民族情感問題，網路上有人喜愛獵巫煽動，應設法防止這類人物破壞公司形象。(B4-2-11)</p> <p>經常看金光臉書、巴哈布板，以及金光在YOUTUBE 發布的新影片。(B4-3-1)</p> <p>比較喜歡實用性商品，如筆記本、資料夾、滑鼠墊、馬克杯、帆布袋。特別是資料夾及筆記本，單價較低，是送禮時的好選擇。</p> <p>沒有固定的周邊開銷。不過，參加見面會時，會花幾百塊買周邊。(B4-3-2)</p> <p>希望從全家就可以買到最新周邊，因為比較安全方便。現在從全家可以訂購的都是之前的舊商品，而且種類很少。(B4-3-3)</p> <p>參加過四次見面會。沒有同伴，以後應不再參加。(B4-3-4)</p> <p>消費者付費。就像買咖啡、漢堡，哪有白吃白喝的道理？光碟是商品不是贈品，不買光碟看盜版就是小偷，是犯法的行為。</p> <p>另一方面，我們應努力讓我們的社會更多元，讓有理想抱負的人有更多發揮空間。想寫作劇本、想拍攝影片、想創作配樂、想主演布袋戲…，希望我們所付的少少金額，能讓這些人實現夢想。(B4-3-5)</p> <p>跟學生聊天時偶爾提及，但從沒遇過同好，至今沒有成功推坑例子。(B4-3-6)</p> <p>會，雖然最近這檔可能真的讓觀眾看得有些累，資訊量太大，太多的設定需要被消化，雖不驚豔但是還算中等，希望接下來當埋筆一一揭開後，能有更精彩的表現。(B4-3-7)</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

訪談編號：B5

性別：男 年齡：28

職業：布袋戲社群小編

戲齡：金光 9 年／霹靂 28 年（受訪者說自胎教裡就看開始了）

涉入程度：資深戲迷、長期關注霹靂與金光的消息及網路論談聲量

訪談逐字稿內容	編碼分析
<p>【基本資料】</p> <p>1 請問您是透過何種管道知道金光布袋戲的？</p> <p>2 請問您每年在布袋戲相關的消費大約是？(光碟、週邊、戲偶、活動……等)</p> <p>3 請問您最主要的收視管道為何？</p> <p>【第二部份】產品特性偏好（服務價值）</p> <p>1.請問您最喜歡的是哪些檔次？這些檔次中吸引您的因素包含？</p> <p>2.請問您最不喜歡的是哪些檔次？這些檔次中讓您討厭的因素包含？</p>	<p>在 YOUTUBE 上看到決戰時刻的片頭介紹，覺得很不錯，就開始看了(B5-1-1)</p> <p>光碟、零零總總大約 15000 左右。(B5-1-2)</p> <p>DVD。不考慮線上收看的原因是，DVD 有時會有特典、就是隨片會送的小東西。就像是仙古這次的閃卡，這個蠻有收藏價值的。(B5-1-3)</p> <p>決戰時刻、九龍變、劍影魔蹤、魔戮血戰、墨武俠鋒、墨世佛劫、墨邪錄、鬼途奇行錄、戰血天道（前半段）。</p> <p>鬥智情節、設定劇情完整、簡單的部分是指它不像霹靂的設定那麼複雜難懂，世界觀架構就是九個界，可能一個檔次就是以一個界或是組織為主的故事。霹靂的話很常會一次牽扯到三四個界，然後個自有不同組織、組織內部還有不同派別，設定複雜就比較。金光的話比較聚焦在某一些組織的權力鬥爭、智鬥上面。總結來說大概就是鬥智、劇情、世界觀的部分。</p> <p>人物有些角色是很有喜感的，像是公子開明、鍛神鋒…這些都算是很有個人特色，而且因為大俠還很年輕配音可以唸得很快，所以呈現的方式會比霹靂又更好笑一些。(B4-2-1)</p> <p>東皇戰影、魃妖紀、齊神籙、戰血天道（後半段）。</p> <p>我覺得它的人物設定有問題，像是戰血天道裡馳突孤燕（銀燕）出現的太突兀了，然後一出來就殺丹陽侯，然後又殺了逍遙遊，好像很厲害的樣子但是沒有邏輯也沒有劇情可言，只是為了製造那個張力去做，讓人看了就覺得煩。</p> <p>齊神籙則是苗疆軍師鐵驕求衣，在這一檔裡墨</p>

3.請問您覺得金光布袋戲在的影音效果（聲光特效、編曲…）的表現上如何？有何特色？

家九算的老二人設整個崩壞。

東皇和魃妖這兩檔則是劍無極的問題。這個角色雖然在前面檔次中有和西經無缺學過劍術，但是這在邊的發揮太過於強大，充滿正能量，完美到有點誇張跟以前的劍無極人物設定完全不一樣。不管是銀燕、鐵驢求衣或是劍無極因為它們都算是一線角，所以對於劇情的影響就會很加顯著。

海境線的問題就是很像在看宮鬥劇，就是那種「你以為我的以為其實不是我的以為，是我引誘你如此的以為……」，還有各個人物內心的反轉讓人覺得不太合理。它的寫法因為要交待的很清楚所以寫得很冗長，但是宮鬥這種主題寫到很冗長就會讓人覺得很悶。

討厭魃妖紀的原因一部份還是因為劍無極，另一部份是酒吞童子、織田信長的設定如果沒有對東瀛歷史有些了解，它其實就沒有什麼亮點。因為不了解的就真的不了解，而有些常在玩遊戲的或者原本就對這個角色很熟悉的時候，就很容易和戲中的人物設定產生衝突。東皇戰影其實前半段節奏還可以，但因為雙主線開始後要講的事情太多了，所以切換的時候分配得就比較不好，像海境線給人的感覺就是很冗長鬱悶，東瀛線就是很聖母，然後兩邊都不是很喜歡。如果只是爛一線至少還有另一邊可以吸引我，但是兩邊都很難看的時候就真的有點糟。

雙主線的劇情並不是不好，但是兩邊的著重和資源分配可以還是要有主次，當我花六分力講 A 線時，B 線就用四分力就好了，當 A 線說得差不多時，就可以比較專注在 B 線。而不是 A 線也想講好 B 線也想講好，兩邊都花十分力到後來就是兩邊都講不好。(B5-2-2)

有一個特別的部份，當劇情進行到非常緊張的瞬間，它會把所有的音都收掉，只剩下喘息聲什麼的，壓抑了三秒後 BGM（背景音樂）或是什麼放下去的時候，你會瞬間整個熱血被燃起來，我覺得這點蠻厲害的。就算這個套路已經很老了，但是它真的很好用，效果很棒。再來就是金光有些特效看得出來經費還是沒有特別夠，但是金光會用速的剪接讓你覺得那個撞擊的場面很像很厲害，感覺張力很夠。以收音這個部份來說，戰血天道裡默龍君要出來的時候、或是決戰時刻最後俏如來說：「這才是決戰時刻」。動畫的部分就近期的開陽武曲和六合對打的那段，雖然動畫作得也沒有特別好，但是因為用一些手勢去代替，做得眼花撩亂的時候就不會去 CARE 到它動畫沒有特別

4.請問您覺得金光布袋戲在的劇本編排的表演上如何？有何特色？

好這件事，反而會去關注戲偶的肢體動作很細緻。像任飄渺的劍招特效就差不多是那樣，如果剛好又遇到也是用劍的角色就會發現兩個好像都是差不多的特效、差不多的動作感覺就很單調，是不是其中一位換個呈現方式，比較會讓人有視覺疲勞或畫面很亂的感覺。至於編曲的部分也很能呈現角色的特色，像元邪皇的角色曲就頗有魔王滅世之感、俏如來的音樂就有加入梵語經文唸誦的聲音其實就還不錯。

像片頭或片尾主題曲的部分，可以多找一些人來唱。然後鳳儀唱歌很好聽，網路上大家評價都很好，大俠還是專心導戲好了，不要讓自己太累。(B5-2-3)

劇情設定完整、簡單。世界觀架構就是九個界，可能一個檔次就是以一個界或是組織為主的故事。霹靂的話很常會一次牽扯到三四個界，然後個自有不同組織、組織內部還有不同派別，設定就比較難懂複雜。

金光的故事很多地方會留下一些伏筆，然後到最後再把這些伏筆串起來一次解釋，讓人有種「哇！原來我沒有注意到這麼多細節，好厲害」金光很會鋪梗，鋪梗這種事雖說很多都會，但重點是你之後有沒有辦法把這些梗串起來，或是回收這些梗那又是另外一回事了。人物情感的刻畫上著墨比較重，可能會透過一些比較誇張的劇情去呈現，但是張力很夠，而且你會發現這些事情在現實生活中可能也會有類似的情況，所以在看戲的時候情感的投入也會比較多一點。像是戰血天道中的西江橫棹和他的兒子的那一段，雖然老爸都不太講話但他其實心裡是關心兒子的，這些父子之情就會從劇情和動作中展現出來。

金光的劇情會有很多意想不到的轉折，以上一檔戰血天道來說，從原本的血神霸臨帶出原來血神就是西楚霸王的執念、先強調霸王的霸，再反轉霸王內心的另一面，再反轉說原來他是虞姬對霸王的執念。然後像霸王姬這種歷史典故梗其實金光也蠻常用的，但是用的好就像白蛇傳改寫的一步禪空和錦煙霞，用不好就像魃妖紀裡面織田信長改寫的酒吞童子、隴三郎。這種歷史或典故的改寫就像兩面刃，雖然之前金光大致上改寫得都還算成功，不過最好還是不要找那種大家太熟悉或是已經被固定臉譜化的人物來用。(B5-2-4)

5.請問您覺得金光布袋戲在文戲表現上如何？（對白、肢體語言、氛圍營造…）有何特色？有何哪些優缺點？能否實際舉幾場文戲來說明？

文戲的特色就是它會故意留懸念跟線索讓你看，除了觀眾會去猜想後續發展的娛樂性之外，也呈現出智者的交鋒的緊張感和佈局能力。

然後情感部分它的呈現像是北競王和瑤金池之

6.請問您覺得金光布袋戲在武戲（武器、武力值、操偶、氛圍營造…）表現上如何？有何特色？有何哪些優缺點？

間就是很含蓄的表現手法，透過簡單的對話，肢體動作和加入適合的背景音樂去催淚，像是蕩神滅和戀紅梅那段就蠻催淚，催淚指數很高。在營造氛圍上像錦煙霞要去抵擋元邪皇那時，她先和一步禪空話別，然後以自身引龍涎口地氣與元邪皇相抗最後說：「有幸人世一遭，無悔。」接著自爆，這一段約六分鐘這個氣氛和情感就營造的相當飽滿。還有像在墨邪錄中有一段雲海過客故意讓俏如來以為自己是史豔文那裡也很不錯。

缺點的部分就像是鬥智劇情中智者間會有一些高來高去的對話，言詞間的各種交鋒、試探讓觀眾聽得一頭霧水，有時太燒腦頭會很痛，然後有些喜歡快節奏的戲迷可能就會覺得對話好長好煩喔，就會想快轉，像之前海境線就是這個地方處理的沒有很好。這種情節鋪陳如果是看小說可能就很精采，但是在布袋戲演出來就太冗長沉悶了，雖然鬥智的部分是它的特色但是過猶不及，還是要適度。

整體說來還是優點多於缺點的。(B5-2-5)

武戲的部分就是動作和畫面剪輯的比較碎，看起來很有速度感、很厲害，用慢速或定格看就會看到一些穿梆的地方像是這邊的線沒有修，或是後面的鋼絲沒有修。舉例來說，可能明明是一個動作，可是卻剪成六個鏡頭，然後再快速的接起來或是為了畫面的緊湊度明明可以一機在同一角度拍完的，卻切換了好幾次去切換角度或特寫。那這種手法當然優點就是打得漂亮，看起來很爽，很能呈現速度感和緊張感，但是缺點就是這種方式看久了會讓人覺得有點視覺疲勞，甚至有時可能有穿梆的危險。

最近金光也很喜歡在快速過招之中加入慢動作，有點像電影那種拍攝手法，會有營造武戲緊張氛圍或震撼力的效果，但是一場戲裡如果用得太多，就會讓人覺得整個武打節奏一直被中斷。

金光目前武戲動作設計的這麼多，之後可能也會是很困擾的事，雖然目前都整個武力平衡，招式特色都還能維持住，但以長遠來看可能最終還是會遇到這樣的瓶頸，所以現在還是要收斂一下不要為了炫技而太誇張，不然到最後真的有些大場面要處理時，反而讓觀眾覺得好像有些動作是以前看過的，反而失了新意和效果。

相較於霹靂的武戲長久以來就是那種打法，只有偶爾才會有一場比較特別的。那因為金光的主打特色就是武戲很漂亮，那它在設計動作時就要更有心思，想是那個慢動作就是它

7.請問你覺得金光布袋戲在角色塑造（外在整體造型、出場詩號、性格飽滿度）上的表現如何？最成功與最失敗的角色是？原因？

的巧思，讓人特別去注意。

金光還有個特別的地方就是會去呈現人物修煉武功的歷程，霹靂可能一個鏡頭就學會了，這個也算是金光的特色。

武戲中的電腦特效太多時會覺得畫面很亂，武器還算變化蠻多樣的，而且有針對不同的武器去設計招式。像神田京一的三刀流、風逍遙的小碎刀步、武器種類像：除了基本刀、劍、弓、杖之外，特殊鐵手、頭髮、裂羽銃、斷雲石、狼王爪、混天拐、簪、鐵扇……都頗有特色(B5-2-6)

最成功的應該就墨蒼離，原因的話應該就是他站在智力的頂點上，講話超毒又毒得非常吸引人，聽他噱人是一件很痛快的事。他的智者形象是透過墨家九算去烘托，他在吐槽罵人時都不是亂罵而是有理有據的，除了點出對方錯誤的原因之外，還會講說「如果我是你，我早就去死了」這句話很能呈現他的完美主義，除了不容許自己的失敗之外，也不能忍受這麼白痴的事發生，那代表他過去做的事也都是力求完美的。再來就是他對於人性的掌握很準，能玩弄算計人心到這種程度是很少見的。然後從他為俏如來鑄心的這一段戲更是讓這個角色更加立體飽滿，把他從冷酷無情的神一樣的存在變得更有入性。

金光對於同樣類型的角色，都會有不同的表現手法，像同樣是智者，每個智者的呈現方式都不一樣，像溫皇幾乎是妖孽般的存在，智商超高、武力超高、會奇門陣法、又會養蟲、同時擁有天下第一樓、天下第一蟲、天下第一劍，根本天之驕子，但是在這些光環下的他其實是很孤獨的，所以到處尋求刺激，金光在刻畫這個角色時透過鳳蝶、透過苗疆三傑的情誼讓我們看到他的改變，人物形象更加飽滿。目前大概讓我最不喜歡的角色就是銀燕吧！那銀燕這個角色從以前就一直卡在那裡上不上下不下的，智力如此武力也如此，一天到晚都在糾結，好像除了笨沒有什麼特色。那一直到遇到元邪皇魔化後又突然變得爆強，但就是讓人覺得變得太突兀太不合理了，就像是個披著銀燕外皮的大反派。

回想起來大部分的角色都還算成功，每個角色幾乎都有自己鮮明的獨特性。像鍛神鋒就是「鍛失態」嘛，光想到你就會忍不住嘴角抽動；公子開明就是孫悟空的改寫嘛，這個部分我就覺得蠻厲害的，然後這個角色就是很吵又很好笑；神蠱溫皇就是世界第一懶，可以不動就不動，一但動手就打爆對方；雁王的「我喜歡失敗的第一步」……。

8.請問您覺得金光布袋戲在口白配音方面表現如何？（您對於多人口白、國語口白、外語口白的布袋戲有何看法呢?）

很多角色也有自己的口頭禪、甚至詩號，除了加化角色形象外，也幫助觀眾更快的認識跟記憶這個角色。(B5-2-7)

他的配音以前是真的沒有很好啦，到後來就比較進步了，但是你說他的聲音有到很多變化嗎？其實也沒有很多，所以金光現在開始轉多人配音其實是很好的，單人配音到後來還是會有他的局限性和瓶頸，當人物愈來愈多的時候，有些角色聽起來就會很相似。所以多人配音應該會成為一種趨勢，就霹靂現在其實也是在朝這個方向走。

如果要打入大陸市場，國語口白就很重要。但是外語口白我就覺得還好，在國內完全沒有必要，就像我們看日本動畫還是一樣聽日文配音呀，如果翻譯翻得好，能讓大家馬上知道它在講什麼這個比較重要。

那像東離劍遊記那個是刻意要以類似日本動漫方式去包裝呈現，打入日本動漫市場的就個就又不太一樣。而且東離的配音是請日本專業聲優來配音，製造話題性，也是一種商業手段。國語口白和外語口白應該是針對要打入國外市場才比較需要用到。

那金光在戲中有某些角色會以日本或英文配音，這個如果是人物特色的效果，偶爾用其實還不錯，像是鬼飄伶的英文，東瀛線偶爾的日文穿插，都還 OK，但是如果用多了就會暴露缺點，像是日文的用法不對被觀眾嫌棄或者是造成操偶和配音時間無法搭配的困擾。(B5-2-8)

通常是買片有時買不到，要跑好幾家才有，這個部分比較困擾。然後有時全家的員工教育也做的不是很好，買金光給霹靂或是隨片附贈的紅包袋、海報等贈品不給或亂給等情況其實討論區都常常聽得到這類抱怨，當然這不是金光的問題，但是金光應該還是要跟全家溝通反應。

曾經有過兩次是買到不能看的光碟，但是直接去全家退片可以直接換倒是還算方便(B5-2-9)

從舊金光系列到新金光系列：戲偶比例變大、佈景更精緻、聲光效果更好、配音時也不會硬加上回音效果、畫質也比以前好、拍攝的鏡位和拍攝技巧也比過去進步。以前劇情強調忠孝節義，反派就一定大奸大惡之人不會去深究其原因，而現在的反派會去描寫他的目的和為什麼作惡？甚至他也許根本不是惡而只是立場的不同，像元邪皇這個角色他其實就是想帶

<p>9.請問您購買金光布袋戲光碟或在影音平台收看時是否曾有過感到不便或不愉快的經驗？</p> <p>10.身為長期戲迷，您覺得金光布袋戲從早期到現在有哪些轉變？</p> <p>11.身為消費者，您認為金光布袋戲有哪些地方可以再做改進？</p> <p>【第三部份】周邊商品與忠誠度</p> <p>1.請問您是否時常關注金光布袋戲的的相關消息（最新發片、最新周邊及公司偶、網路討論、影音平台的精華片段），通常都是透過哪些管道？</p> <p>2.您對於金光布袋戲的周邊商品購買意願如何？每年在周邊、戲偶上的花費約？</p> <p>3.請問您對於金光布袋戲在週邊商品的經營方面有何建議？（種類、購買管道……）</p> <p>4.請問您參加過哪些金光布袋戲的相關推廣活動？（見面會、大匯演、偶聚……等）？</p>	<p>著族人回家，但是他回家的代價太大所以大家不能讓他如願。以前劇情裡的忠孝節義現在雖然也還是有但不會是主要的重點，因為這種東西再怎麼講也就是那，樣看久了讓人覺得很膩，所以還是需要加入更多元的內容。像是史家叛逆的老二小空，往壞小孩的方向一去不覆返，但是一定要像父親那樣死守著蒼生，犧牲小我才是仁義嗎？你說他真的有壞嗎？好像也還好，而且還把魔世管理的不錯。再來就是以前的劇情比較單線，世界觀也沒有現在這麼龐大。現在的世界觀有九界，但以前就只有中原、武林頂多就再加個西域。以前的世界觀是為了劇情需要而帶出來的，不會特別去描述有需要時才會提。舊系列中有時劇情在不同檔次間偶爾會有斷層或不連貫之處，或是上一檔有些坑沒有補，不重要所以過了也就過了。在新金光系列因為一開始就設定了足夠完整的世界觀和整體結構，就不太會有過去那樣的情況。以前的布袋戲只需要塑造一兩個成功角色，他就是長青樹，他可以一路紅下去，但現在時代不同，觀眾觀賞的習慣也比較速食化，如果劇情總是聚焦在同一個角色，也不是不行，但是不能只是指望這個角色，還是要把雞蛋分放到其他地方去。他可以成為一個推動劇情的角色，但不能成為一直站在檯面上的主角，否則再好的角色最後都會爛掉，就像隔壁棚的奉天。</p> <p>以前不會寫到這麼複雜的鬥智情節，可能就是一句：「啊哈哈！史豔文你中了我的計謀了……」就開始打起來了，那到底是什麼計謀？其實也不會特別交代。或者是你埋伏我、我埋伏你之類的低層次陷阱帶過，主要重心都是放在打鬥、聲光效果、看起來爽快就好了。</p> <p>現在的劇情就會去寫他為什麼會中埋伏？那個人為什麼這麼厲害？更甚至是計中計、計中計中計，這些細緻的勾心鬥角，人心算計都會講得很清楚。</p> <p>新系列的金光十年來的不同：</p> <p>佈景有錢多了，以前的佈景看起來超尷尬，黑白龍狼那個牌樓看起來假的，現在就比較不會了。以前拍攝器材好像也比較差一些，畫質沒有那麼好，現在也好多了，應該是比有錢可以買新的設備。以前的武打比較強調手部動作，那現在是整體的，不管是手、腳都有特寫，包含手腳的出招、接招、翻轉都能呈現給你看。打光運鏡的技術有進步，音效的種類變多，混音後來都有愈做愈好。口白的部分以前會聽得出大俠是聲嘶力竭在配，用生命在配音的。女角的配音也比以前好，以前會讓人覺得很明顯就是男生在配女生的聲音，後來就沒有</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>5.請問您是否會因為支持金光布袋戲而只購買正版授權之影音商品？原因？</p>	<p>那麼明顯的突兀感了。 再來是人物造型，雖然沒有像霹靂那麼華麗，但是也比之前的漂亮、有特色多了。(B5-2-10)</p>
<p>6.請問您是否會主動介紹金光布袋戲給身邊親友？透過什麼樣的方式？原因？</p>	<p>產品方面嗎？說好的電影呢？是不是應該要有個公關出來說明一下公司的計畫。 然後周邊公仔要再加油，種類和精緻度都有再進步的空間。</p>
<p>7.請問您是否會繼續支持並購買金光布袋戲？</p>	<p>也許是缺乏具有美術專業的人去負責設計最初的建模，所以製造商做出來也就只能是那樣，當然也有可能是因為公司員工比較少沒有那麼多精神去經營周邊商品。 還有我覺得金光可以走尚像授權的路線，像霹靂最近就有和美德合作授權口罩的部分，然後之前也有和酒廠合作。而且授權給對方除了有授權金可以賺之外，也不失為一個打廣告增加曝光度的方法。 去年和雲林縣政府一起辦偶戲節的活動，那時其實就可以跟在地商家做授權合作，或者是做一些特別的商品 FOR 偶戲節的活動，沒能好好利用那次來替自己打廣告是有點可惜的。 光碟產品的部分，我覺得封套可以再設計得更時尚感一點，像這次仙古的封套和閃卡我就覺得還蠻好看的。然後也可以利用封套或是內附的角色卡來一些蒐集要素的遊戲，戲迷就會因為不願意錯失一片而更積極的買片，最近網路上就有一些戲迷在換刮刮卡和盲抽徽章，可以發現其實戲迷還蠻喜歡這類蒐集活動的。 經營方面嗎？我覺得他們對外的公關可以再加強。雖然大俠一直是走親民路線，希望能和戲迷比較親近，這點其實原本是很加分的，但有時候因為工作量太大太累，或狀況不太好的時候可能偶爾也會有一些情緒直接的表露。可是畢竟他身為經營者，也需要經營自己的形象，有時講出去的話如果不是那麼妥當時，影響就更大更難收尾，東皇戰影那時的彈塗網事件，其實對公司形象影響頗大。 再來就是，每間公司也許多多少少都會有內部鬥爭，但是金光在網路上似乎常常有人把公司內部的狀況拿出來講，感覺好像是某些人公司內部為了自身利益刻意去炒作，但是經營者或是公司中負責注意網路評論聲量的人，也許應該要重視這個部分，不要讓公司內部消息流出或是讓員工間的恩怨延燒到外面。一方面讓戲迷感到不安，另一方面對公司形象也有負面影響。 和戲迷的互動經營上，金光的後援會大多都是私人的自發性的組成。金光可以和這些後援會</p>

的互動更多一些，多辦一些會員或戲迷的活動像是片場旅遊、角色生日會、茶會、甚至是可以提供一些獎品贊助後援會的活動，讓後援會的會員享有比較不一樣的待遇來吸引更多人加入。然後在金光布袋戲的 YT 上多放一些片場照片或幕後花絮。

如果想要吸收新戲迷把市場作大，其實最快的方式還是要大量增加曝光度和記憶點。以非布袋戲迷來說，大部分的人提到布袋戲都只會想到霹靂的素還真，有些人可能根本不知道金光布袋戲，不知道史豔文的故事有傳承下來，也不知道現在的金光如何。金光的目前的曝光都是集中在網路上然後也就只有那幾個平臺，觸及到的大多都是原本戲迷群，所以才會說可以透過授權和外部合作，或是多爭取大型活動來增加自己的曝光機會。

再來是降低新手入坑門檻，像金光之前在大陸有推過史豔文的有聲書介紹他的過往，雖然台灣比較沒有有聲書的市場，但可以用漫畫或小說的方式呈現，來做為將來史豔文電影或是正劇入坑的前導。

還有一個方式就是在 YT 平台上放一些有趣的影片讓大家快速理解這個檔次的劇情背景或架構，幫助新戲迷快速理解角色或劇情而開始追劇。

最後，有一個很重要的前提是金光可能需要吸收或培養更多的人才，才有多餘的人力去做出改變。(B5-2-11)

會。最新發片、最新周邊及公司偶、台灣與大陸各社群網路討論、影音平台的精華片段這些都會了解和注意，因為這算是我的工作。(B5-3-1)

公仔會買，之前有一隻稍微大型的俏如來做的還不錯。

然後，衣服吧！像藏鏡人「我命由我不由天」那件 T 恤和俏如來的外套就很不錯，把角色印在衣服上那種誰敢平常穿出去。

最近出的盲抽角色徽章也有買。其實只要有好的設計我通常都會買來看看。(B5-3-2)

希望能增加週邊商品的加盟店或是直營店。想要買戲偶的時候，只能在金光的 PCHOME 網路商城看到照片，而且有些照片還不是實偶的照片，會有疑慮擔心之後拿到的戲偶和心理預計的落差太大。目前好像能看到實偶的加盟店就只有中部的偶創和南部的一傳燈，像戲偶這種單價比較高的商品，還是會希望是能看到實

物。

如果能有直營店可以做的事情又更多了，可以做自己想做的行銷，辦自己想辦的活動，然後有個地點讓戲迷可以聚集在那邊，哪怕他不買只是聚在那邊討論劇情也好。像是如果設在百貨公司裡還可以配合百貨公司的活動，或是百貨公司找你包一個活動，你包給他又可以再賺一筆，如果有自己的直營店可以玩的東西應該會更多。

週邊種類希望可以再多一些實用類型的、不要總是一些明信片、書卡這種。(B5-3-3)

偶聚、見面會、動漫展攤位、偶戲節…都會去。(B5-3-4)

會呀！布袋戲產業生存不易，拍片成本很高，不管是哪一家我都是買正版的。(B5-3-5)

會。有時後會推薦一些精采的武戲片段跟朋友分享，通常男生比較會有興趣。

女生的話可能就要找動漫圈的女生推，然後跟他們講有哪些 PC 配對，可以去看看他們的劇情。

但是，可能還是只局限在某一部分人比較容易接受，像是特色迷（怪獸片、鹹蛋超人這一類）對布袋戲的接受度似乎會比一般人高。(B5-3-6)

會啦，很難看的時候就先快轉，等把劇情先跟上，再看它之後怎麼扣吧！(B5-3-7)