

# 第一章 緒論

本章共分成五小節，第一節為研究背景與緣起，第二節為研究動機與目的，第三節為名詞釋義，第四節為霹靂布袋戲相關文獻，第五節為研究方法。分述如下：

## 第一節 研究背景與緣起

### 壹、 研究源起與動機

儒家是由孔子奠下基礎，並由孟子與荀子所繼承發展的一派學說。這派學說的中心思想，是在面臨傳統的封建社會禮壞樂崩的大危機中，設法扭轉乾坤，重新安立人類社會的基礎，也就是為禮樂找到人性方面的根據，以便再度發揮其維繫人倫的功能。因此，儒家論及人與人的關係時，深入洞識到人性的內在本質，由此展開一套理論，作為個人修身齊家，社會和諧穩定的依據。這套理論，焦點環繞著人的潛能與實現，教育與修行，理想與志業，並且顯示了向超自然界開放的心胸（傅佩榮，1993：16）。儒家思想，不論是崇奉者或反對者，都不能不承認其為中國的正統思想。在秦代以前，儒家思想雖尚不過是許多有力學派中的一派，但到了西漢漢武帝採納董仲舒之「罷黜百家，獨尊儒術」的建議以後，儒家逐漸登上正統思想的寶座，後代科舉以儒家經典為命題的主要範圍，其正統思想的地位逐漸日益鞏固。於是學校所教，莫非儒家的典籍，讀書而欲應科舉的人，亦莫不以業儒自命了（陳大齊，1958：1）。儒家就如同是中國的靈魂，形塑出中國的文化。

自從中國漢代「罷黜百家，獨尊儒術」的政策推行之後，儒家確立了在中國長達 2000 多年不可撼動的地位，即便是近代以來受到西方各種思潮的影響或是歷經中國的「文化大革命」，致使儒家的地位與影響力受到衝擊，但儒家思想依然普遍為一般大眾的核心價值。以學校來看，學校是個人從家庭進入社會前必定會經歷的一段過程，學校教育對於個人來說不僅是吸收知識的殿堂，也是社會化

的主要機構，對於個人來說有著甚鉅的影響。根據研究者親身的經歷，從小學到大學的求學階段，校園內莫不擺放儒家奠基人孔子的銅像，所讀的課本也多為儒家的重要經典，例如《論語》、《孟子》、《禮記》等，這些現象皆顯示了即使進入 21 世紀的今天，儒家思想依然受到相當程度的重視。

談到儒家，大說數人會聯想到儒家思想中的幾個重要觀念，諸如孔子的「仁」、「義」、「禮」等觀念，或至今依然爭辯不休的孟子與荀子的人性善惡論，或所謂的倫理關係、道德觀、禮儀等，這些內容著實也建構起中國文化的面貌，流傳至今。蔡仁厚（1990）便認為儒家是脈動活潑的文化生命，雖然這套思想已經歷千年之久，但絕不是古董，也不僅僅是一個遺產，而是「文化生命」，易言之即儒家就像是個生命體，時強時弱，時穩定發展時或散歧，但的確確潛移默化的對時代社會起作用。小至個人大至國家，中國文化的發展受儒家影響極深，幾乎各個層面皆能看到儒家的影響。對個人來說，從小所受的教育莫不是儒家思想與經典；而對國家而言，所制訂推行的政策亦會受到儒家思想的影響。例如《民法》第 1084 條「子女應孝敬父母」（黃榮堅、許宗力、詹森林、王文宇，2007）。此條文為我國所特有，歐美國家法典中並不會有此條文，這是因為「孝道」為儒家固有的優良傳統，如果我國不重視儒家思想，自是不可能將「孝道」的精神具體寫在民法之中，這也是「道德法律化」的例子。雖然，這項條文沒有實質的強制力，即使子女對於父母不孝也不會受到處罰，但卻彰顯了「孝敬」父母的重要性，不只凸顯了我國對於孝的重視，也可發現儒家思想即使到了今天，仍受到重視。

由上述關於儒家的影響力可知，不論是 2000 年前的漢代還是今天，儒家始終具有相當程度的地位，即便是在娛樂休閒方面也是如此。以民間戲曲來看，民間戲曲是最貼近民眾生活的一種藝術，周榮杰（1996）指出，戲曲早期表演內容反映出了與宗教活動緊密結合，戲曲的演出成為祭祀儀式的一種，藉演戲以娛神酬神，且遠在中國上古時期已有戲曲的活動，最初的目的是在娛神娛鬼，或是作為宗教的儀式，而後隨著社會文化的進展，娛樂成分才開始增加。從戲曲的發展

來看，宗教是其最初的基本元素，並會輔以添加相關的儀式，儒家在這領域自然也有著影響力，諸如儒家的禮儀或觀念。戲曲不僅揉合了中國的信仰，也有不少儒家的內涵。周榮杰進一步指出，這些信仰是一個複雜體，當進入道教與佛教興盛時期，民間信仰更是融合了道教和佛教，再加上神話傳說，而這些內涵往往就反映在民間戲曲之中。

以民間戲曲當中的布袋戲來看，早期野台戲演出多屬於「酬神娛神」的性質，而當進入內台戲，也就是在戲院內表演布袋戲時，酬神娛神的性質不若以前來的強調與重視，娛樂的性質成分慢慢增加。而當表演舞台轉移到電視上時，大約在民國五十年代左右，布袋戲演出的劇目多以「教化」為目的，以闡揚忠孝節義、智仁勇及民間傳奇故事，或是季節典故與成語故事為主，甚至是小說改編的戲。例如岳飛的「忠」、弦高退敵的「智」、河伯娶親的「傳奇」等（陳龍廷，1990：68-87）。其中，「忠孝節義」正是儒家所重視的觀念。

行政院新聞局為了讓全世界更多人認識台灣，於2006年舉辦「台灣意象」的票選活動，布袋戲被票選為第一名，成為台灣人認同的象徵（霹靂會月刊編輯部，2006）。而目前的布袋戲行列，當以「霹靂」布袋戲最為突出，影響也最大，因此布袋戲被票選為台灣意象第一名，霹靂布袋戲可謂是最大功臣之一。目前在台灣布袋戲當中，有霹靂、天宇、神魔、金光等系列，其中以霹靂布袋戲經營最為成功，規模也最大。霹靂布袋戲不僅有專屬的電視頻道，相關周邊產品亦不勝枚舉。「『霹靂系列』因為每齣劇名皆有『霹靂』兩字而得名，始自於一九八四年的『霹靂城』，但真正的『霹靂系列』要從一九八八年的『霹靂金光』算起，以『素還真』一角為故事主軸。」（張瓊慧，2003：18）。由霹靂布袋戲的發展來看，至今也將近30年的歷史，製作的手法也越趨精緻，橫跨了電視、電影、唱片等領域，這不僅顯示霹靂布袋戲經營的層面很廣，也代表其具有一定的影響力，能夠在逐漸沒落的布袋戲產業當中一支獨秀，霹靂布袋戲有其過人之處。

「霹靂布袋戲系列，乃是以素還真為主軸而衍生出一連串的江湖恩怨，劇中很巧妙的將時空劃分為苦、集、滅、道四處，各境皆有其不凡高人與故事；並由

儒、釋、道、魔四個派系，發展出錯綜複雜的情節」(魏培賢，1997：280)。當家主角素還真雖不屬於任何一派，但「其行事作風、為人處世，行中庸之道，以仁為本的作風，其實便已被定義為儒教之人」(霹靂會月刊編輯部，2007：3)。儒家，在霹靂布袋戲當中被視為一個派別，稱為「儒教」，有時亦稱為「儒門」，是劇中的三教之一，三教指的是儒教、佛教與道教。「疏樓龍宿」是儒教組織「儒門天下」中地位最高的領導人，並於2006年霹靂布袋戲所舉行的「第一屆霹靂金像獎」觀眾投票活動當中，在「儒教最佳代表人物」方面拔得頭籌，被認為是儒教最具代表的人物。疏樓龍宿雖然是儒教最佳代表人物，但行事作風多了一點爭議，爭議的由來源自於其人在劇中走過反派路線。喜愛疏樓龍宿的戲迷疏樓西風(2007：23)認為「如果說他是一個『好人』……別的不說……單單三先天，他就沒有劍子的一身正氣、大義凜然，也沒有佛劍的殺生護生，堅定決絕。甚至，危害蒼生的事，他也不是沒做過。」有鑑於此，本研究希望進一步探討這霹靂布袋戲中儒教最佳代表人物，探討其儒生形象與意涵。

## 第二節 研究動機與目的

根據上述的研究背景與緣起，本研的重點在於探討霹靂布袋戲中疏樓龍宿的儒生形象，以及其所呈現的意涵進行深入的探討。關於本研究之研究動機與目的，茲分述如下：

### 壹、研究動機

本研究之動機，就外在動機而言有二，一為儒家至今依然影響著布袋戲的內涵，另一為布袋戲乃是國人認為最具本土特色的文化藝術之一，具有相當的影響力；就內在動機而言，研究者欲探討當前這個世代的霹靂布袋戲文化特色。

### 貳、研究目的

根據上述研究動機，本研究之目的關注在二個方面，具體問題分述如下：

- 一、探討霹靂布袋戲中疏樓龍宿的儒生形象。
- 二、分析霹靂布袋戲中疏樓龍宿的儒生形象意涵。
- 三、提供未來從事布袋戲研究者的參考。

## 第三節 名詞釋義

### 壹、霹靂布袋戲

「『霹靂系列』因為每齣劇名皆有『霹靂』兩字而得名，始自於一九八四年的『霹靂城』，但真正的『霹靂系列』要從一九八八年的『霹靂金光』算起，以『素還真』一角為故事主軸」（張瓊慧，2003：18）。霹靂布袋戲，是台灣布袋戲當中的一個系列，崛起於1980年代左右，是一種以電視作為表演舞台的傳統藝術，隸屬霹靂國際多媒體股份有限公司，目前由黃強華及黃文擇兩兄弟經營與管理。本研究稱之「霹靂布袋戲」，乃是指以素還真為故事主軸的「霹靂金光」起所發展的一系列劇集。

### 貳、疏樓龍宿

疏樓龍宿，為霹靂布袋戲中儒教組織「儒門天下」最高領導人，因為是儒教中地位最高的人物，被尊稱為「儒門龍首」，龍首二字代表其身份以及地位之崇高。其人造型與行為不同於傳統儒生，不僅造型華麗，行事作風也非全然正派，與典型儒生的君子形象不同，儼然是另一種儒生形象的表現。



## 第四節 霹靂布袋戲相關文獻

截至 2008 年 6 月為止，以「布袋戲」為名之博碩士論文共計有 52 篇，相較於歌仔戲等民間戲曲而言，布袋戲的研究成果還算豐碩。從事布袋戲研究者的背景相當廣泛，除了相關科系中文、歷史、藝術等以外，舉凡教育、企業管理、經濟、資訊管理等系所亦在其中，顯見當前布袋戲研究已跨及不同領域的探討。

從博碩士論文的研究成果可以得知，當前研究主要關注的取向以及問題。就這 52 篇學位論文來看，以「霹靂」布袋戲為對象的研究佔了一半以上，這現象凸顯出兩個意義，一為霹靂布袋戲為臺灣布袋戲系列中的「顯學」，另一為布袋戲研究有日益發展的現象，近三年的研究成果特別豐厚，將近 10 篇。就霹靂布袋戲的相關論文而言，內容以「霹靂」布袋戲為主，或是霹靂布袋戲在全文中具有相當比例者，計有 21 篇左右；假如將研究範圍放寬，只要內容有一小節談到霹靂布袋戲者，則幾乎將近 30 篇左右。為了盡量將焦點置於「霹靂」上，本研究採取前者的歸納，即以 21 篇論文為主要分析對象。以這 22 篇論文的研究取向而言，大致可以分為「文化與傳播研究」、「性別研究」、「戲迷研究」、「文本研究」、「歷史性研究」、「商業研究」、「組織管理」七大類。依研究成果數量順序分別為「文化與傳播研究」類計四篇，「歷史性研究」類計三篇，「文本研究」計三篇，「商業研究」類計三篇，「組織管理」類計三篇，「戲迷研究」類計三篇，「性別研究」類計二篇。

首先以「文化與傳播研究」而言，有將焦點置於全球化時代下，探討具有本土性文化的霹靂布袋戲之關係與拓展，如黃能揚（2001）的《全球化時代裡的本土文化工業—以電視布袋戲為例》、張軒豪（2005）的《本土文化產業的全球化—以霹靂布袋戲為例》，以及劉得臣（2007）的《地方文化產業全球化：以霹靂布袋戲為例》。其次，吳貞儀（2006）的《台灣文化創意產業之國際化策略—以法藍瓷、雲門舞集、霹靂布袋戲為例》，則是從文化創意角度切入來探討。

「歷史性研究」類有三篇，研究內容大抵將霹靂布袋戲放在一個時代脈絡下，觀其發展歷程。例如洪盟凱（2002）的《從史豔文到素還真：霹靂布袋戲之文化變貌》、林文懿（2001）的《時空遞嬗中的布袋戲文化》。其中值得注意的是，截至目前為止，僅有兩篇以「布袋戲」為主題的博士論文，其中一篇為吳明德（2003）的《台灣布袋戲的表演藝術研究—以小西園掌中戲、霹靂布袋戲為考察對象》，屬於「雙主題」的形式進行研究。

「文本研究」類有三篇，大抵而言，文本研究主要針對霹靂布袋戲劇集的主題、角色或劇本進行探討。例如有針對劇集人物研究的張瓊雲（2005）的《霹靂布袋戲不死系之研究》、針對劇集中人物的詩詞研究的林美慧（2004）《霹靂布袋戲人物上場詩研究》，也有針對劇集主題進研究的賴宏林（2001）《霹靂布袋戲之幻想主題批評—以「霹靂異數」為例》。

「商業研究」類有三篇，廖文華（2000）的《台灣布袋戲電影「聖石傳說」之行銷傳播策略個案研究》比較偏向商業行銷、蘇鈴琇（2001）的《影響台灣肖像商品之消費者滿意度及忠誠度之相關性研究—以霹靂布袋戲會員為研究對象》，則連帶討論到商品的滿意度及忠誠度問題、鄭雁文（2002）的《肖像人格與產品代言力之研究—以凱蒂貓與葉小釵為例》，討論到霹靂布袋戲劇集主角之一的葉小釵，並進一步研究其周邊商品相關問題。

「組織管理」類有三篇，皆以霹靂布袋戲公司為考察對象。有游玉玲（2005）的《文化創意產業之智慧財產權管理與經營—以霹靂布袋戲為例》、馮世人（2006）的《霹靂布袋戲產業鏈發展指標之研究》，以及劉一德（2007）的《霹靂布袋戲發展歷程解析》。

「戲迷研究」類有三篇，除了探討戲迷的活動，連帶也處理戲迷的文化。有宋丁儀（2002）的《消費社會的閱聽人—以霹靂布袋戲迷為例》、郭書吟（2007）的《掌中春秋，百年癡迷——霹靂布袋戲迷文化》、謝智偉（2008）的《台灣傳統文化在資訊社會中的蛻變—以宜蘭布袋戲迷為例》。

「性別研究」類有 2 篇，一篇全以女性為主軸，為陳慧書（2004）的《霹靂



布袋戲中女性形象之演變（1986～2002）》、另一篇亦以性別為題，但內文不止侷限在女性，也處理男性角色關係，為丁士芳（2000）的《電視布袋戲「霹靂狂刀」之性別論述分析》。

從霹靂布袋戲的相關論文來看，其研究的範圍不單只侷限在本身的劇本或是展演方式，而已擴大到其他層面的綜合探討，像是文化與傳播、商業等便是一例。從這個情形可以得知，霹靂布袋戲的舞台雖然發生在電視，但其影響力卻不可低估，不論是直接對應的戲迷研究，或是延伸的文化意涵，均成為研究考察的主題，顯見霹靂布袋戲著實與觀眾的生活有所結合。另外，值得注意的是，隨著社會的發展與變遷，霹靂布袋戲的性質與內容較之早期布袋戲已有所不同，像是宗教性的功能已淡化不少，娛樂性質大幅開展，使得其內容充滿多元性。雖然，傳統文化的內涵依然持續在霹靂布袋戲裡發展，諸如儒、釋、道三教至今仍為霹靂布袋戲的主要組織，然而其所呈現的面貌是否與傳統文化一致，值得商榷，關於這部分的研究顯然不足。

## 第五節 研究方法

本節共分成四部份，第一部份為研究對象，第二部份為研究方法，第三部分為研究範圍與研究限制，第四部份為研究流程。分述如下：

### 壹、研究對象

本研究之對象，為霹靂布袋戲中儒教組織「儒門天下」之儒門龍首－疏樓龍宿。根據霹靂布袋戲網站 (<http://www.pili.com.tw>) 資料，儒門天下乃是截至目前為止儒教中地位最高的組織，由疏樓龍宿所統領，其組織則仿效中國古法體制，主要分為文、武二大編制，文官以三司為首，掌理組織運作；武官則攜佩刀劍，維護儒門教眾之安危；另有三監一職，執掌禮樂教化。儒門天下之作風屬明哲保身型，對江湖事採取置身事外之作法，既不積極參與、也不多加干涉，一切依循疏樓龍宿指令而行；儒門天下尚有下轄之單位－儒教仲裁組織「天章古聖閣」，其下則有「三槐城」、「江東儒林」等分支，儒門天下同時也與教母楚君儀的「六庭館」關係良好。疏樓龍宿為劇中截至目前為止，地位最高的儒教角色，同時也是 2006 年霹靂布袋戲舉行的「第一屆霹靂金像獎」觀眾投票活動當中，在「儒教最佳代表人物」以壓倒性的票數獲選為第一名，具有相當的指標性，故本研究以疏樓龍宿為研究對象。

疏樓龍宿，在霹靂布袋戲劇集的設定上為儒教第一人，不僅地位超然，武功也超凡，與道教「劍子仙跡」、佛教「佛劍分說」並稱為「三教頂峰」。疏樓龍宿登場於霹靂布袋戲劇集《霹靂九皇座》第 50 集，以一身華麗的裝扮現身。這個角色在設定上以「華麗」為主，也常將「華麗」二字掛於嘴邊。例如在《霹靂劫之闍城血印》第 6 集：「華麗無雙的疏龍龍宿，怎有可能讓貴客失望」、《霹靂劫之闍城血印》第 10 集：「這將是華麗的一戰」。長期以來，霹靂布袋戲中的儒教總是走反派路線，疏樓龍宿雖為儒教第一人，但作風仍無法扭轉儒教總是給人以反派角色居多的印象，雖然疏樓龍宿最後又漂白往正道人士靠攏（霹靂會月刊編輯部，2007：4），究竟疏樓龍宿是邪還是正，仍有討論的空間，但可以肯定的是

疏樓龍宿的「華麗」風格與行事作風已與中國傳統儒生有所不同。

## 貳、研究方法

本研究將霹靂布袋戲影片視為一個「影片文本」，針對影片內容進行分析，關於劇中的劇情，也會參考網站「霹靂創世錄」(<http://pilicreateworld.myweb.hinet.net/>)所撰寫的完整劇情。霹靂創世錄，是獲得霹靂布袋戲官方網站「霹靂網」(<http://www.pili.com.tw/>)所通過認證的網站，主要撰寫霹靂布袋戲系列之完整劇情。因此本研究之進行，除了觀看影片之外，也將參考霹靂創世錄中所撰寫的劇情，例如人物對白等。

本研究之進行，乃直接從疏樓龍宿在劇集當中的角色行為進行探討，再歸納與分析疏樓龍宿儒生形象的意涵，因此脈絡放在霹靂布袋戲劇集裡。理論主要依據社會學的「角色理論」進行分析。如符號互動學派如 Mead (1934) 提出的「主我」與「客我」的概念，「主我」是個體獨特的自我，而「客我」則是經過社會的互動所產生而來；Goffman (1959) 則用劇場來譬喻社會互動，強調每個人都在使用「印象整飾」的技巧與他人打交道。大抵而言，互動理論的主要觀點有四點 (葉肅科、董旭英，2003：38)：以微觀的層次探討人與人的互動型情形、人們的自我主要在互動中建立、不同情境下個人會表現出人格特質的不同向度以及透過符號人們才能互動、表達與認識。

據此，本研究之疏樓龍宿角色分析層次包含兩個層面，第一個層次為角色的行為，主要處理「什麼」(what) 的問題，包括疏樓龍宿的造型、思想與行為。行為的探討又包含「己—己」、「己—他」與「己—事」三種層次，「己—己」主要在瞭解疏樓龍宿的想法；「己—他」則在瞭解疏樓龍宿在劇中與他人的互動情形；「己—事」則在瞭解疏樓龍宿的處事態度以及原則。而第二個層次，則是針對上述這些「what」進行「為什麼」(why) 與「如何」(how) 的詮釋。以「why」來說，則可以探討為何疏樓龍宿會說某些話以及有某些行為，例如為何常將「華麗」二字掛在嘴邊？為何做出反派的行為等等，藉以瞭解其人的自我定位與風格，最後則進一步瞭解疏樓龍宿「如何」做出這些事，包括具體的方法與步驟。

因此，本研究主要透過「己－己」、「己－他」與「己－事」來探討疏樓龍宿的儒生形象，主要藉以了解疏樓龍宿的造型、思想、風格以及行事所呈現的形象，並視論述上實際需求，造型、口白與行為會有交叉討論之情形，畢竟對於角色行動而言並不容易將每個部分切開視之，如口白往往伴隨行動而生。

此外，爲了更加掌握疏樓龍宿角色的詮釋面向，本研究亦將輔以針對創作者以及戲迷兩方面進行口訪，以便對於疏樓龍宿的詮釋上有更精確的掌握。

### 叁、研究範圍與研究限制

#### 一、研究範圍

疏樓龍宿，登場於霹靂布袋戲劇集《霹靂九皇座》第 50 集，活躍於《霹靂九皇座》之後的《霹靂劫之闍城血印》與《霹靂劫之末世錄》，於《霹靂皇朝之龍城聖影》逐漸退出螢幕，並於《霹靂奇象》以新造型登場，約 10 集後又再度退出螢幕。《霹靂劫之闍城血印》與《霹靂劫之末世錄》是龍宿最主要的劇集，《霹靂奇象》則是一個重要的轉捩點，前後約 60 集左右，每集約 70 分鐘。因此，本研究將以這 60 集左右的劇集作為研究範圍。

#### 二、研究限制

由於受限於時間與其他因素，本研究有下面三項限制：

1. 由於霹靂布袋戲是一前後連貫的劇集，發展至今已超過 1000 餘集，因此疏樓龍宿在劇中所遇到的早期人、事、物，無法一一探討，僅以疏樓龍宿所在的劇集爲限，不再追溯相關人事物的詳細背景。
2. 疏樓龍宿角色的設定，幾乎全部完成於編劇羅陵之手，董事長與其他編劇僅參與劇集的討論，未涉入角色的設定。因此本研究輔助性資料的蒐集，僅以訪問編劇羅陵爲主。
3. 本研究之結果，難以類推至其他布袋戲系列之儒生形象，僅適用於霹靂布袋戲。

### 肆、研究流程

#### 一、資料的蒐集與整理

1. 首先針對相關的文獻進行蒐集與整理，包括每一集約 70 分鐘，約 60 集的霹

霹靂布袋戲影片、霹靂創世錄所撰寫的完整劇情，霹靂新潮社發行的相關專書如《霹靂奇象劇集攻略本》。其他如霹靂會所發行之月刊及相關期刊，主要蒐集當中關於「疏樓龍宿」的討論為主，以便於對於疏樓龍宿有更多的瞭解與認識。而儒家方面，則為《論語》與相關資料的搜集。

2. 針對上述所蒐集的資料加以整理、歸納，以作為資料分析的來源。

## 二、選定研究範圍與方法

1. 以《霹靂劫之闍城血印》、《霹靂劫之末世錄》、《霹靂皇朝之龍城聖影》與《霹靂奇象》為範圍。

2. 本研究將霹靂布袋戲劇集視為一文本，主要理論依據社會學的角色理論，並輔以蒐集生產者與戲迷的訪談資訊。

## 三、資料的詮釋

針對疏樓龍宿的形象為進行探討。

## 四、結果的呈現

以下就本研究進行的流程步驟加以說明，並繪製成一簡易的流程圖，見圖 1-5-1。

研究主題的確定  
(霹靂布袋戲中儒生形  
象研究)



資料的蒐集與整理  
(霹靂布袋戲影片與相關  
資料、儒家文獻)



研究範圍與方法的確立  
(以疏樓龍宿為對象並確  
定劇集；採用社會學角色  
理論為主，訪談為輔)

資料的詮釋  
(進行研究)



結果的呈現

圖 1-5-1：研究流程，研究者自行繪製