

3.0 關於霹靂

霹靂布袋戲

霹靂，全球最大布袋戲全製作中心

【霹靂戲偶】
二呎八吋至三呎
(約八十四公分至一百公分)

【電視偶】
一呎九吋(五十七公分)



進展到電視布袋戲時期，戲偶的尺寸已經超過一呎五吋，操作困難度相對增加不少，隨著拍攝技術的進步，戲偶的動作也被要求越來越精緻，式打動作也漸趨複



旦
淨

3.1 公司概况

霹靂以布袋戲為出發點，跨足各個娛樂消費領域，其藝術文化成就及娛樂商業價值，使『霹靂』不僅成為台灣本土文化的霸主，更成為台灣最具獨特性的文化及影視娛樂的代名詞。霹靂的布袋戲節目不但傳承傳統戲劇的精髓，並不斷研發及創新，成功的將傳統技藝與現代文化融合一體，帶動本土藝術新生命的另一股風潮。

3.1.1 基本資料



公 司：霹靂國際多媒體股份有限公司

實收資本：479,575 仟元

總公司：台北市南港區南港路 1 段 209 號 A
棟 6 樓

虎尾攝影棚：雲林縣虎尾鎮中溪里中興 88 號

土庫攝影棚：雲林縣土庫鎮埤腳里 34-2 號

3.1.2 營運概況

霹靂國際多媒體，首家上櫃的文創業者代表，在正式進入資本市場後，持續強化公司治理品質、擴展營運規模及提升股東權益，同時積極以顛覆傳統的行銷手法增加霹靂於國際間之能見度，以利於跨國人才與技術的引進(如海外專業聲優、電子混音技術及動畫製作人才...等)。2016 年與日本聯手創作的全新奇幻武俠布袋戲「Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀」正式開播，由本公司負責拍攝製作，角色設計由「虛淵玄」負責，同時亦邀請公仔製作公司「GOODSMILE COMPANY」擔任人偶造型顧問，一推出即在日本、台灣、大陸，甚至是歐美等市場打出漂亮知名度，成績相當亮眼，對於霹靂在國際間向上竄升的速度與能力有相當助益。2017 年霹靂將延續此熱潮，極大化「霹靂布袋戲」與「東離劍遊紀」的 IP 價值，全力拓展與延伸 IP 市場產值，帶動東方原創奇幻風潮，建構「東方迪士尼」的夢想王國。

本公司除了持續穩固與開發台灣市場，更同步將重心放在日本與大陸的新市場。在日本市場上，延續「Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀」的話題熱潮與粉絲效益，積極推展

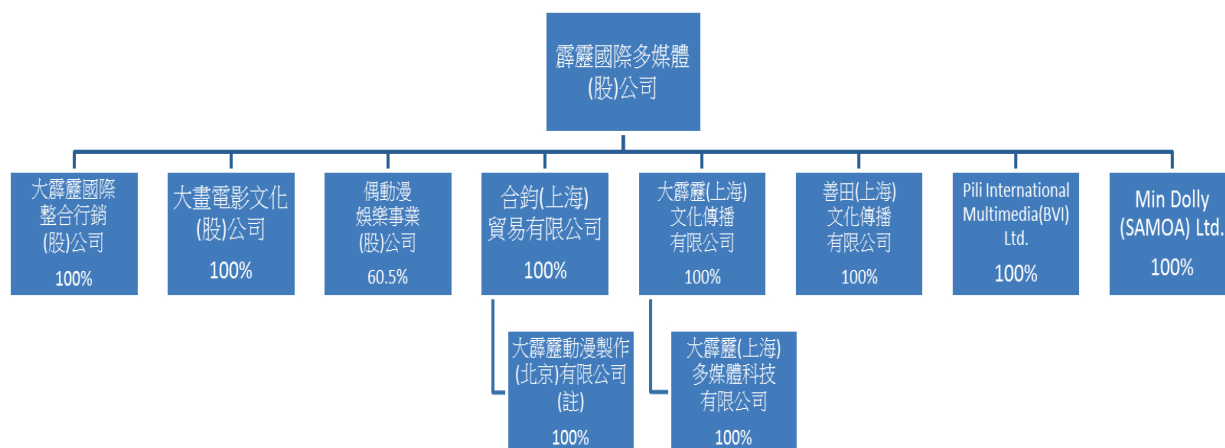
東離劍遊紀第二部的製作期程，期以新作品在日本等全球動漫市場上再下一城。在大陸市場上，亦攜手大陸影視製作商，目標推出霹靂布袋戲真人劇，為霹靂 IP 價值再添全新動能。同時，大陸付費視頻也於 2017 年正式推出霹靂劇集雙語版付費觀影模式，此創舉對於霹靂布袋戲在大陸影視市場的推廣上可說極具關鍵。未來，霹靂將朝新 IP 開發及舊 IP 重製等多方向於日本及大陸市場發展，期打造全新的影視文化里程碑，開創可期的海外收入新模式，極大化霹靂獨有的文創產值。

3.1.3 營運績效

本公司 2016 年年度合併營業收入 700,390 仟元，較前一年度 643,915 仟元成長約 8.77%；營業毛利 389,345 仟元較前一年度 364,550 仟元成長約 6.80%；稅後淨利 160,861 仟元較前一年度稅後淨利 126,121 仟元成長約 27.54%，每股稅後純益為 3.66 元。

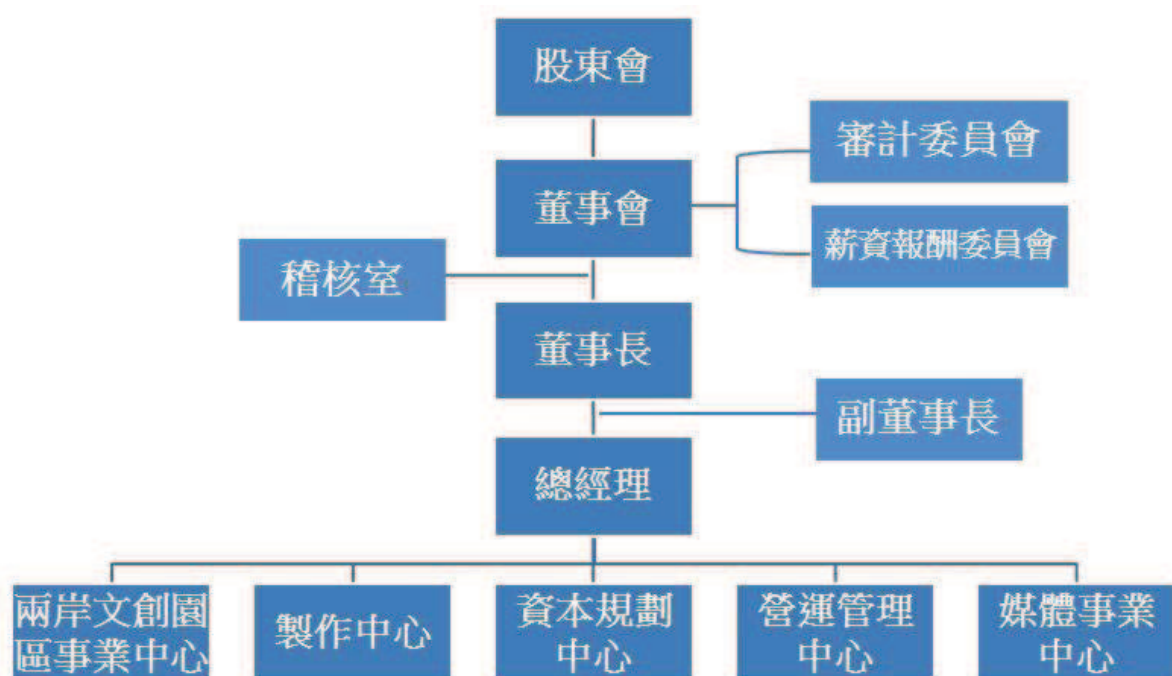
項目	2016 年度		2015 年度		差異金額	增(減)幅度 %
	金額	%	金額	%		
合併營業收入淨額	700,390	100	643,915	100	56,475	8.77
合併營業毛利	389,345	56	364,550	57	24,795	6.80
合併稅後淨利	160,861	23	126,121	20	34,740	27.54
每股稅後盈餘	3.66		3.40			

3.2 投資架構



註：大霹靂動漫製作（北京）有限公司於民國 101 年 11 月進入清算程序。

3.3 組織架構



3.4 部門職掌

部門	主要工作職掌
稽核室	1.檢查、評估內控制度之完整性、有效性及執行情形。 2.建立與維護內稽制度。 3.各項營業活動、作業流程年度稽核計畫擬定。 4.年度稽核計劃之執行、適時提供改進建議、追蹤查核改善情形。
總經理室	1.公司整體營運與決策管理。 2.企業經營環境分析與策略研擬。 3.跨部門專案計畫決策。 4.企業社會責任(CSR)之推動。
媒體事業中心	1.節目企劃、製作及衛星台管理。 2.頻道規劃。 3.洽談節目播送相關事宜。 4.市調資料管理、分析研究。
營運管理中心	1.人力資源規劃及管理。 2.薪工福利之規劃與執行。 3.人才培育制度之建立與執行。 4.資產管理。 5.總務庶務之維護。 6.資通安全維護。 7.各類合約、文件之草擬、審核、風險控管與檔案管理。 8.訴訟與非訴訟案件處理。
資本規劃中心	1.配合公司營運策略，規劃財務結構，執行各項財務、會計之作業項目。 2.股務相關作業。
製作中心	1.劇集製作。 2.劇集、電影拍攝製作及後製監督。
兩岸文創園區事業中心	配合公司未來營運策略，擘劃構建文創園區相關事宜。

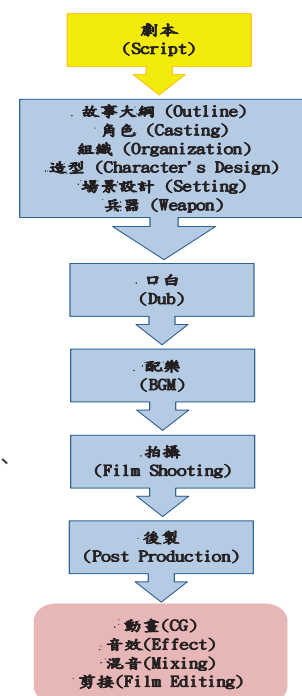
3.5 全方位娛樂事業版圖

霹靂主要營業項目為劇集節目、電視節目、錄影節目帶及電影片等各式影片之拍攝製作及發行、衛星廣播電視節目之供應、劇集周邊商品之開發、製作與銷售及劇集著作之各項授權業務等。其主要商品為劇集發行收入、周邊商品銷售收入、霹靂電視台節目與廣告託播收入、授權業務收入及專案活動等，具有全方位娛樂事業版圖，以倍增霹靂品牌價值。

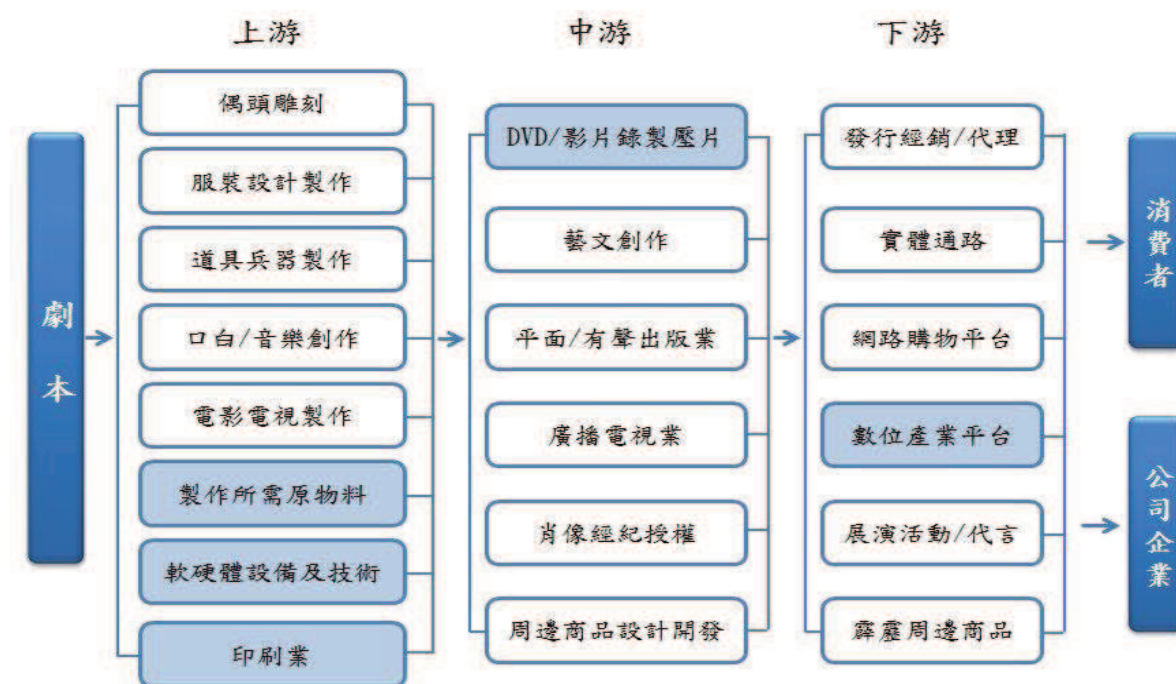


3.6 全球最大布袋戲全製中心

霹靂在雲林虎尾佔地上萬坪的三大攝影棚，全部規劃為拍攝布袋戲所使用，是台灣、也是全球最大的布袋戲製作中心。硬體設備與拍攝技術不斷創新，全為了更嚴謹的周邊製作考量。從攝影組、導播組、動畫組、剪接組、錄音室到後期製作中心都採用先進數位系統，另規劃有編劇、木偶造型與道具製作、美術設計等專屬空間。專業、完整、縝密的製作流程及分工，使所有布袋戲作品達到高水準的品質，節目的產銷規模得以企業化經營。霹靂所生產之劇集影片，由編劇、口白、音樂、效果、動畫、造型、佈景、道具、攝影、燈光、操偶、導播、混音、剪輯、審片等流程係一條龍式的生產，全數的製作皆由霹靂自行製作而成，凌駕一般電視劇製作水平與投資。



「劇本」是霹靂所有智慧財產權之核心與起源，以原創精神累積出專屬之視聽著作、攝影著作、語文著作、表演著作、美術著作及音樂著作等，將龐大的無形資財以有系統方式進行異業聯盟行銷策略，發揮「一源多用」效應，進而衍生發展出各類周邊商品及授權業務，不僅推出各式具有藝術收藏價值之公仔、兵器，並廣泛應用在文具用品、服飾、影音出版品及 3C 產品，也授權開發線上遊戲、手機遊戲，打進青少年族群，另與電信公司合作，開發手機加值應用，發展出全方位事業版圖。霹靂偶戲劇集製作之上、中、下游關聯性如下圖所示：



3.7 霹靂大世紀

時 間	重 要 紀 事
1996 年	● 7 月成立「大智育樂股份有限公司」代理霹靂衛星台電視廣播節目之業務。
1998 年	● 應邀於國家戲劇院演出「狼城疑雲」，首創布袋戲登上國家戲劇院之記錄。
1999 年	● 因應國際市場及電影事業開拓設立「巨邦國際行銷公司」，積極推展肖像授權業務及劇集週邊商品研發。 ● 拍攝新戲「天子傳奇」、「火爆球王」。
2000 年	● 8 月「大智育樂股份有限公司」更名為「霹靂國際多媒體股份有限公司」。 ● 首部布袋戲電影「聖石傳說」上映，獲頒新聞局「票房第一」輔導金獎勵。 ● 設立「創世者網路公司」，將霹靂的經營觸角伸向網路資訊產業。
2001 年	● 「聖石傳說」於中國大陸上片發行，係首部獲正式電影進口配額之台灣電影。
2002 年	● 電影「聖石傳說」在亞洲地區（日本、韓國）上映。 ● 霹靂網路商品館啟動上線，正式邁入電子商務的經營。 ● 取得行政院新聞局頒發「新興重要策略性產業執照」。
2003 年	● 霹靂衛星電視台自製節目「超級霹靂會」首播。
2004 年	● 霹靂相關週邊商品進駐全台 7-11 超商販售。
2005 年	● 第一家直營店「霹靂蘭陽精品館」於國立傳統藝術中心正式開幕。
2006 年	● 2 月「霹靂英雄榜之爭王記」於美國卡通頻道(cartoon network) 播映，首部登上全美電視網之台灣自製戲劇節目。 ● 霹靂榮登新聞局主辦「台灣意象」票選冠軍。
2007 年	● 與全家便利商店合作推出首波「霹靂全家 Q 版公仔」。 ● 南部地區成立高雄直營店「霹靂高雄旗鑑店」開幕。
2009 年	● 全面轉換影音通路，首度在全家便利商店發行最新劇集。
2010 年	● 「霹靂震寰宇之龍戰八荒」於 in89 豪華數位影院舉辦數位劇場版首映會。 ● 高雄衛武營首次舉辦大型交響音樂會 - 霹靂英雄交響夢。 ● 受邀參展 2010 中國國際動漫節及台北上海雙城文創博覽會。 ● 受邀參加第四屆杭州新星杯頒獎典禮。 ● 受邀參與高雄市政府夢時代「Open Your Dream」跨年音樂會演出。
2011 年	● 桃園國際機場二航廈霹靂主題候機室啟用。 ● 與北京網尚聯手合作霹靂皇城之「I movie 霹靂北京影展」。 ● 與杭州翻翻動漫文化藝術公司聯合攝製偶動畫電視劇「梁祝之西湖蝶夢」。 ● 於國立傳統藝術中心曲藝館推出「霹靂 3D 新視界」體驗劇場。 ● 霹靂電影「聖石傳說」受邀於紐約 BAM 影展播映。 ● 榮獲「台灣百大品牌」文化創意服務類殊榮。

	● 受邀參加「BCWW 韓國國際電視影像展」。 ● 與經濟部工業局合作「數位內容產業發展躍進計畫」拍攝3D布袋戲電影。 ● 於高雄衛武營舉辦大型交響音樂會 - 霹靂魔幻交響詩。 ● 投資成立偶動漫娛樂事業股份有限公司。 ● 併購大霹靂國際整合行銷股份有限公司。
2012 年	● 霹靂布袋戲受邀參加「2012 中國國際動漫節」。 ● 成立「大畫動畫股份有限公司」。 ● 開拍首部 3D 布袋戲電影「奇人密碼：古羅布之謎」。 ● 榮獲「文創精品獎」服務大獎。
2013 年	● 霹靂劇集於全台 7-11 發行上市。 ● 核准股票公開發行，亦於當年核准股票興櫃掛牌交易。 ● 於台北華山藝文特區舉辦布袋戲藝術大展。
2014 年	● 授權公視及鴻基於中華電信 MOD、龍祥電視台、凱擘大寬頻播出霹靂劇集。 ● 於中國大陸電子商務平台淘寶網開設霹靂官方網路商店「霹靂國際品牌館」。 ● 於高雄駁二特區舉辦霹靂奇幻武俠世界布袋戲藝術大展。 ● 核准股票上櫃掛牌交易。
2015 年	● 首部 3D 偶動畫電影「奇人密碼 - 古羅布之謎」正式上映。 ● 大陸子公司「名偶（上海）文化傳播有限公司」及「大霹靂（上海）多媒體科技有限公司」，於上海市閔行區明谷科技園區正式揭牌。 ● 兩岸三地史上最大規模「霹靂布袋戲 Cosplay 大賽」轟動起跑，並於四川成都「愛奇藝動漫嘉年華」中舉辦最終總決賽。 ● 核准募集國內第一次無擔保可轉換公司債。 ● 核准發行員工認股權憑證。 ● 申報買回庫藏股。
2016 年	● 與日本動畫界知名大師 Nitroplus 虛淵玄攜手合作，奇幻武俠偶戲「Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀」。 ● 全球首座「霹靂 3D 彩稻田」現身 2016 屏東熱帶農業博覽會，呈現霹靂布袋戲當紅主角「素還真」與「一頁書」。 ● 與金門酒廠聯名推出「38 度金門高粱酒霹靂紀念版」。 ● 與良築良作合作推出「霹靂震寰宇之刀龍傳說」前傳漫畫 - 「霹靂刀龍傳說之天都興亡錄」強勢登陸漫畫行。

3.8 霹靂得獎紀錄



2005 年，以劇集《霹靂九皇座》奪下電視金鐘獎「最佳戲劇類導演獎」，是唯一非真人戲劇最佳導演獎，震撼台灣影視界。



2006 年，台灣行政院舉辦「SHOW 台灣！尋找台灣意象」票選，「霹靂布袋戲」以逾 13 萬票打敗玉山、臺北 101，成為台灣意象的最佳代表，開創台灣文創產業奇蹟。



2006 年，霹靂劇集《爭王記》以英文版在美國卡通電視網(Cartoon Network)播出，成為台灣第一部登上全美電視網的戲劇節目。



2011 年，建國百年，霹靂國際多媒體榮獲經濟部國際貿易局主辦「台灣百大品牌」- 文化創意服務類殊榮，為台灣文創產業再創重要里程碑。



2012 年，於文化部舉辦的「台灣文創精品獎」選拔中脫穎而出，獲得服務大獎殊榮，彰顯霹靂布袋戲是台灣文化創意產業中最成功的典範之一。



2012 年，霹靂國際黃文章董事長以「傳統新生」類別，榮獲台灣百大最有價值 MVP 經理人殊榮，再度證明霹靂布袋戲「承襲傳統，永續創新」的理念與價值。



2014 年，霹靂國際多媒體掛牌上櫃



2016 年，台日首次，霹靂國際多媒體與日本動畫界知名大師「Nitroplus 虛淵玄」攜手合作，奇幻武俠偶戲「Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀」夢幻登場！