

網路發展對魔術產業的影響

羅有隆

吳俊廷

朝陽科技大學資訊管理系

yllo@cyut.edu.tw

s10116435@cyut.edu.tw

摘要

魔術在近年的推廣下，已蔚為風氣。魔術最重要的是技巧與道具，這些都是魔術師們賴以為生的秘密，總是密而不宣。然而網路的發達，使得資訊公開且快速傳遞，影響了所有的產業。魔術產業當然不例外，也受到了巨烈的衝擊。而網路發展對魔術產業的影響，到底是正面的居多？還是負面的居多？則是尚未受到關注。本研究報告透過對魔術業者的訪談，以了解究竟網路的發展對魔術產業造成了哪些影響。希望所整理出的結果，可以作為該產業持續發展的參考。

關鍵詞：魔術、網路

Abstract

In the recent years, magic is popularized and has become a culture. The most important for performing magic are skills and properties which are the highly secrets of the magicians and are always not declared. However, the Internet is so popular such that making information disclosure and rapid transmission. Therefore, Internet affects all industries. Of course, the magic industry is not exception and has also been a huge impact. Researches have not yet pay much attention that the impact of Internet on the magic industry is mostly positive or negative? This study provides an insight into the magic industry through its interviews with the magicians. We hope that the findings will serve as a reference for the magic industry's continued evolution.

Keywords: magic, internet

1.緒論

1.1 研究動機

一位名叫德狄的魔術師，受召為法老王進行表演。他能將鵝的頭砍下，而斷了頭的鵝依然能走動，最後再把頭接回去恢復為原本的鵝。德狄也對鵝鵝和公牛進行了相同的戲法。但法老要求他也對犯人施行相同的戲法時，他

拒絕了[1]。德狄拒絕使用犯人變魔術的原因，是因為犯人能夠與人溝通，有可能會透漏魔術的秘密讓其他人知道，因此可以看得出來德狄非常重視這個魔術的秘密，並且不希望任何人知道他的魔術究竟是怎麼變的。世界知名魔術師大衛考柏菲說到，我當然不具備超自然的能力，所以魔術的秘訣對我來說很重要，我絕對不會透漏，這正是魔術的魅力所在[10]。這段話再一次的說明了，對一個魔術師而言，魔術的秘密是多麼的重要！

而現在這個時代，網路可以將資訊傳遞到任何一個國家與角落，Youtube、Facebook 等平台的興起，使得資訊的傳播更加快速容易，使用者從主動搜尋訊息變成被動接收訊息，網路速度越來越快，也越來越普及，人人都可以拍攝影片傳上各種平台供人觀賞點閱，要建立一個個人網站或者部落格也十分的容易。在過去，想要知道任何魔術相關的訊息，是相對困難的，而現今卻只要透過搜尋引擎下關鍵字，便有大量的訊息可以查閱，其中不乏免費的魔術教學，魔術的秘密將可以輕易的被取得，甚至透過分享，沒有刻意去下關鍵字搜尋的群眾也可能因為朋友的分享，加上突然的好奇心使然，而意外的獲取了魔術的秘密。

網路對各種產業都產生一定的影響力，但魔術產業相對特別，對於魔術產業而言，魔術的秘密是最重要的，不論是魔術師表演、講師教授魔術、業者販售道具，各種魔術產業的行為都是建立在客群不知道魔術秘密的前提下才得以行使，而網路卻能夠將資訊非常透明的攤在任何一個人面前，消除資訊不對等的情況，這對於魔術的秘密而言是極大的威脅。也令人十分好奇，這些魔術業者是如何看待網路對其產業所造成的影響，以及他們如何去因應或善用這種影響。

1.2 研究目的

我們認為，網路對魔術產業的影響有正面也有負面，單單就魔術表演這個領域來說，如陳日昇、Yif 等魔術師透過在網路上曝光魔術影片，而獲取了一定的知名度。早期日本魔術師 Cyril，他也透過在網路上發布了一個從看

板中拿出漢堡的魔術影片，而紅遍了全亞洲，甚至讓台灣金馬獎邀請他來台演出。這些都是正面的影響，而負面的影響則是魔術秘密的快速傳播，群眾可以即時且快速的分享自己的想法，例如 Cyril 在金馬獎表演完，以及劉謙在春晚表演結束後，網路上立即出現各種揣測與破解影片，對於非常重視秘密的魔術產業來講，這無疑是負面的影響。但以上影響為我們表面所觀察到的影響，對於魔術產業內的業者與專家所提出的想法，才更能夠貼近真實的情況。因此本研究透過訪談的方式，從魔術業者與專家中，了解網路的發展對於魔術產業的影響，負面的影響如何去因應，正面的影響如何善加利用，藉此提供給魔術產業的業者們一個參考方向。

2.文獻探討

2.1 質性研究

2.1.1 質性研究

質性研究是以自然主義典範為主，而非量化研究的實證主義。質性研究不使用統計或量化程序的方法，其適用於揭露一些非客觀的觀察、解釋的現象，可以處理量化所無法鋪陳、理解的複雜狀態[3]。雖然質性分析與量化及統計分析的方法不同，但是依然是相當系統化，且重視邏輯推理的嚴謹性[16]。依照資料的獲取方式，將質性研究分為觀察、訪談、文件建立與分析、視聽資料之呈現等類型[15]。

質性研究的魅力在於可以透過日常語言和方式，深入探究廣泛主題。再者，質性研究提供較大的自由，得以選擇有興趣探究的主題，而其他研究方法則可能受到諸多限制，難以付諸實行：

- 沒有辦法建立研究的必要條件。
- 無法取得充足的資料，或是缺乏充足的變數。
- 難以取得足夠的樣本人數，或是難以取得足夠高的答覆率。
- 其他限制，諸如只限於研究過去，而不能探究當前持續發展中的事件。[2]

2.1.2 質性研究五大獨特性

質性研究具有五大獨特性：

- (1) 研究真實世界情境下，人類生活的意義——質性研究致力投入探究真實世界情境當中人們生活的意義。在日常生活，人們扮演各種角色，透過個人的日記、日誌、書寫或照相來表達自我，而

這些完全獨立於任何研究的探究之外。盡可能減少人為研究程序的介入或干擾，以確保社會互動照常發生，人們照常說他們想說的話，而不會只限於回答我們事先擬定的問卷題目。再者，人們也不會受到實驗室或任何類似實驗室場所的種種限制規定，而且也不會用統計數據來代表他們。比方說，美國家庭平均人數 3.18 (2006 年的統計數字)，這樣的數據或許可以正確代表有關該人口母群的某一種事實，但就其定義而言，並沒有說明任何一個真實世界的家庭[2]。

- (2) 呈現研究對象的觀點和感覺——質性研究的獨特之處在於，他有能力再現研究參與者的觀點，捕捉參與者的觀點乃是質性研究的一項主要目標。因此，立基於自然場域的質性資料浮現的事件和理念，可以代表當事人賦予真實生活事件的意義，而不是立基於研究人員的價值、先見或意義。
- (3) 報導涵蓋人們生活的脈絡情境——質性研究涵蓋報導脈絡情境，人們真實生活事件發生所在的社會、組織體制、環境等情境。就許多方面而言，這些脈絡情境可能強烈影響所有人類事件。不過，其他社會科學方法，卻很難探討該等情境。比方說，實驗「控制排除」這些情境因素，因此實驗室研究乃是一種人造的產物，準實驗室雖然承認脈絡情境，不過透過設計，讓研究聚焦於其中有現數量的「變數」，可能不一定能夠充分體現該等脈絡情境。
- (4) 提出洞視，應用各種有用的既存或浮現概念，以資解釋人類社會行為——質性研究不只是日記或每天生活的紀錄。質性研究的功能不是要記錄真實世界事件的流水帳，相反地，質性研究乃是希望透過既存或浮現的概念來解釋該事件的可能蘊意。例如 Goffman (1963) 的汙名管理，在其原始著作中，大抵屬於個人的心理適應作法[14]。不過當代質性研究把他的理念架構應運到群體，從而提供新的洞視，說明民族國家如何可能努力克服歷史上的汙名事件。再者，質性研究也可用來促成新概念的發展，嘗試詮釋社會歷程。
- (5) 致力使用多元證據來源，而不是依靠單一來源——質性研究力求蒐集、整合、

呈現多樣來源的證據，這乃是研究真實世界場域和參與者觀點的必然結果。諸如訪談、觀察以及文件和文物。研究結論也有必要利基於不同資料來源的三角檢核。多元來源證據的聚斂或相互佐證，可以強化研究的信度與效度。[2]

2.1.3 口述歷史

所謂口述歷史(oral history)，簡單地說，就是透過傳統的筆錄或者錄音和錄影等現代技術手段的使用，記錄歷史事件的當事人或者目擊者的回憶而保存的口述憑證[11]。

2.1.4 半結構訪談

訪談方式又分類為結構性訪談 (structured Interviews)、非結構訪談 (unstructured Interviews)、半結構訪談 (semi-structured Interviews) 三種[9]。

半結構訪談的特點是：[7][9][13]

- (1) 有一定主題，提問問題的結構雖然鬆散，但仍有重點和焦點，不是漫無邊際的。
- (2) 訪問前擬定訪談大綱或訪談要點，但所提問題可以在訪談過程中隨時邊談邊形成，提問的方式和順序也可以依受訪者的回答隨時提出，有相當彈性。
- (3) 訪談者不需使用特定文字或語意進行訪問，但訪問過程以受訪者的回答為主。

2.2 魔術

2.2.1 魔術是什麼

耶穌會學者 Martin Del Rio (1955) 將魔術定義為一種藝術或技術，藉由非自然力量所製造出的異常現象，其原理非普通常識所能理解。魔術狹義的定義為一種以特殊的技巧跟設備，營造錯覺和認知偏誤，以娛樂觀眾，使他們覺得不可思議的表演藝術。狹義的定義為泛指各種以專業技巧或知識展出讓人覺得歡笑、不可思議的藝術活動[1]。文沛然認為，魔術現象指的是違反常識，使觀眾看到與預測相違背的現象，因而造成娛樂性[4]。吳瑀騰認為，魔術表演，是一種展現奇幻之美的舞台視覺藝術，早已風靡世界，是表演場所中，不可或缺的一項節目。娛樂聖地美國拉斯維加斯，絕大多數的飯店、夜總會，近年來無不以推出各型的魔術表演作為吸引人潮的號召性節目。大型魔術表演更結合音樂、戲劇、舞蹈、劇本、美學、燈光等多層面的藝術型式，是非常有文化價值的資產[6]。

2.2.2 魔術的起源

魔術原文為 Magic，該字起源於希臘文 magike tekhnē，意指魔術師的技藝，而 magi 原為「古代波斯僧侶」之意[8]。正確的魔術起源時間無從考據，推測從有人類活動開始就有了魔術。魔術的起源是宗教與信仰。在古代，人們相信自然界中所有的事情，都是因為有精靈或神靈操縱，因此巫師或祭師利用人類迷信的心理，利用人們所不知道的原理製造神蹟，讓人們相信這些是由精靈或神靈所行出來的，藉由魔術強化宗教儀式，信眾們更加確認他們的信仰[1]。

2.2.3 最早的魔術表演文獻

歷史上最早的魔術紀錄是在埃及，大約是西元前 2600 年，也就是距今四千多年前。1823 年發現的威斯卡手稿，文獻上記載了一位名叫德狄的魔術師，受召為法老王進行表演。他能將鵝的頭砍下，而斷了頭的鵝依然能走動，最後再把頭接回去恢復為原本的鵝。該紀錄描述了這名魔術師對鵜鶘和公牛也進行了相同的戲法。但法老要求他也對犯人施行相同的戲法時，他拒絕了[1]。

2.2.4 破解魔術

1997 年 11 月 24 日，美國福克斯電視台晚上八點的黃金時段，出現了一位神秘的蒙面人，他自稱瓦倫庭諾，是一名資深魔術師。他正常表演完一項魔術後，即刻將其方法揭密。這個名為《破譯魔術師的密碼》的節目播出後引起騷動，首播就吸引了三千萬名觀眾。與此同時，許多魔術師紛紛致電福克斯電視台，抗議這種破壞行規的不道德行為。1998 年 5 月 5 日，當該節目播出第三集時，數以千計的魔術師走上街頭，在全美各地進行義演，以示抗議。當節目專輯銷往世界各地，在其他國家播出時，各地魔術師紛紛上網求救，隨之也有更多魔術師加入到控告福克斯的陣容，所以《破譯》幾乎全球禁播。蒙面人（在節目第四集中摘下了面具）雷奧納德·蒙坦諾也因此遭到同行的唾棄，據說在美國已沒有立足之地，之後只好移民到巴西去了，隨後就再也沒有他的消息。實際上，由於行規，業內的魔術揭密基本上還是點到為止，以娛樂為主。2002 年夏天，大衛考柏菲在中國巡演時，某著名網站娛樂頻道特別推出了破解大衛魔術的活動，但最終也沒見誰揭出了真正的謎底。有的媒體甚至去尋找那些被大衛變走的觀眾，但對方幾乎都表示自己不是托（串通好的觀眾），也不認識大衛，沒人真正出來揭密。其實誰都知道，魔術本來

就是障眼法，不止魔術，許多藝術也存在虛構。如果要認真的話，是不是聖誕節也不要過了？因為聖誕老人是假的。小說也不要看了，因為都是編的。實際上，我們應該感謝魔術、感謝藝術，它為我們童年的夢想插上了翅膀，刺激我們的想像力和創作力。作為觀眾，我們為什麼不能享受其中、樂在其中，而非要一味持續打假呢？要知道，當我們將所有謎底都揭露的同時，也使廣大觀眾失去了看魔術的驚奇與快樂，因為一個沒有心理期待的魔術是沒有魅力可言的，也許揭密真的應該適可而止了。[10]

2.2.5 台灣魔術史

謝祖禎於民國 91 年撰寫了一篇【我們的魔術史】[12]，當時發布於雅虎奇摩部落格，但隨著部落格服務的中止，作者將其轉至臉書。

在文中提到，民國 2 年魔術前輩李松泉先生留美就讀於哈佛大學，返回上海時將「Magic」採音譯，將其譯之為「魔術」，嗣後乃有西洋魔術與中國戲法之分野。在政府遷台後，在軍中有魔術團四大元老，分別為李松泉、竺翊漢、張喬齡、高欣伯，而後又有海軍校官退役之劉凱演出中國魔術「滿漢全席」而享譽中外。賈克禮前輩，更曾先後受聘美國表演八次，檔期長達三年有餘。也是唯一一位曾在拉斯維加演出過的中國魔術師，並代表國家遠赴北、中、南美洲獻技從事國民外交。

謝祖禎認為，民國 70 年是重要的分水嶺。在這之前，中國魔術素以師徒相承、口授心傳，外人常難窺其堂奧。這種情形，由引自民國 43 年 8 月康樂月刊社出版的「魔術選集」前言的一段話「在過去，魔術的學習，多出諸師父口授流傳不廣，以致登台表演者，只限於一些魔術家門，許多人想要學習此項技巧，率多不得其門而入。」

而在那個時期要學習魔術有幾個管道，正式拜師學藝，或從書店尋找書籍自修，但一般書店所能找到的書籍相當有限，大多是從日本翻譯給學生看的小魔術，另外報章雜誌偶爾會有魔術的篇章，可學得一招半式，除此之外也可以劃撥郵購魔術秘密或道具來學習。在當時也有開設社團或魔術課程，謝祖禎就曾在救國團的魔術班上課，當時由張自強先生教授一些小魔術，如空帕來蛋、手吸水碗等，此外也教一些小道具的製作如空蛋的製作處理等。

與行走江湖賣藝的街頭魔術師學習也是管道之一，這類型較常見於一般的夜市，由魔

術師表演數套魔術後，有興趣學習者，會將其帶往一邊、或附近承租的房子進行教學，但所需費用不便宜。本研究報告者的父親亦曾於夜市學習過，根據父親的描述，當時魔術師表演了一招八仙過海，表演完之後有興趣學習的就到後方有個小棚子內，一個人收費 50 元在裡面教這一招。行走江湖賣藝最具代表性且最為活躍的是橫跨民國 70 年前後的楊文盛先生，他以空碗出酒、雙杯附杖、八仙過海等魔術活躍於全台各大夜市。

民國 71 年左右，香港的郭安迪因家道中落，自初中輟學進入社會工作，於 16 歲時來台灣，從香港引進朱氏魔術的產品，並開始於台北的來來百貨設魔術專賣櫃，雖然所售商品大多是紙牌、球與杯、鑽石棒、小銅環、海綿球等小型的近距離魔術，但對台灣魔術的發展型態有長遠且關鍵性的影響，並開啟了魔術生活化的大門。郭安迪雖是無心插柳，卻為往後台灣魔術的發展帶來巨大的改變，這改變不只是形貌的改變，也是內涵和觀念的改變。商品化和娛樂化後的魔術使一般社會大眾開始體認到魔術和日常生活契合的無限可能。但這其實與社會變遷也有關係，當時台灣已從農業社會邁入工業社會，人民所得也增加，也較有經濟能力消費休閒娛樂性的商品，這為郭安迪無意中播下的魔術種子提供了絕佳的溫床。

而提到台灣魔術發展就不能不提到王凱富，王凱富 10 來歲時曾於日本的天洋魔術、Tricks 魔術任魔術專櫃專員，大約民國 72 年，當時凱富回至台灣從事旅遊業，並於民國 73 年 11 月 1 日成立了黑帽魔術俱樂部，民國 74 年 1 月且獨力編纂印行 MAGIC TIMES 魔術月刊，74 年 2 月 16 日首度於來來百貨 4 樓的飄香咖啡屋舉辦第一季的黑帽魔術俱樂部魔術研習會，74 年 7 月 9 日專賣店開幕，在 MAGIC TIMES 第 9 期，王凱富寫下這麼一段話「擁有一個魔術店是我學魔術以來一直隱藏在內心的一個願望。辛苦奮鬥了數年，如今順利的開幕了，無需在永和某處，六樓高的大樓裡了。」

77 年大衛考柏菲至台灣演出，頓時於台灣掀起一片魔術熱，77 年 8 月克寧奶粉主辦，王凱富協辦的全國兒童魔術大賽，由 12 歲的劉謙獲得冠軍。

綜觀 70 年之後在業者方面，新生代的魔術師逐次茁壯成長，另外因魔術專櫃、專賣店的設立，研習會的舉行，魔術教學錄影帶、VCD、DVD、原文書的引進，參與國外魔術大會等皆凝聚了愛好者的人氣，而學生魔術社團

的成立，更造就為數頗眾的業餘愛好者，而許多以前專職魔術師視之為專業秘密的技巧及資訊，諸如出鴿的表演也在學生、業餘者中流行開來。

3.研究方法

3.1 研究架構

本研究將探討網路發展對魔術產業的影響，進而探討其正面與負面影響，對於正面影響該如何善加利用，對於負面影響又該如何因應。魔術產業範圍非常廣泛，本研究將其分為三大領域，分別為魔術表演、魔術教學以及道具銷售，透過與各領域專家業者的訪談，來獲取所需的訊息，再將其分析整理，做出結論。

3.2 研究取向

本研究採用質性研究的方式進行，質性研究可以對少數的研究對象進行深度訪談，進而探索所需的細節資料。魔術產業在台灣屬於小眾市場，關於魔術產業的文獻非常稀少，故我們選擇採用質性研究的方式來進行此研究。

在本研究中，收集資料的方式採用深度訪談的方式，江文瑜認為口述歷史的其中一項優點是適合弱勢者、較少使用文字者、侷限於私領域者。而我們的研究對象為少數的魔術產業人士，正適合將口述歷史做為資料來源[5]。

而訪談的方式將採用半結構訪談，透過與多位魔術產業人士進行深度訪談，除了資深業者之外，也對新興業者進行訪談，從中探索所需的資料，並將其加以整理歸納，進行分析。

3.3 研究對象

本研究的研究對象鎖定為魔術產業的職業人士，由於目前許多魔術產業人士並非全職投入，通常是兼職在做，將魔術視為額外的收入，另外有一份正職，因此在選擇研究對象上，特別限制對象須為職業人士。職業人士的定義為，其主要收入來源為魔術表演、魔術教學、魔術道具販售之行為，對於兼職及其他玩票性質的魔術愛好者則不列入研究範圍。

3.4 訪談內容大綱

訪談分為兩個階段，第一階段先了解訪談對象之背景，接觸魔術的原因、過程以及這幾年的發展情況，之後探討受訪對象認為網路發展對魔術產業有哪些影響，並將其整理條列，接著於第二階段再探討受訪對象對於所條列之影響有何看法，如何善用與因應。

4.研究過程與成果

我們完成的訪談名單如下：

- 職業魔術師－石田小白(王榮祥)
- 雪恩魔術店老闆－Star(吳定格)
- 職業魔術師－劉大銓
- 808 魔術店老闆－廖鴻鈞
- 職業魔術師－葉人儒
- 職業魔術師－劉泉
- 職業魔術師－劉行志

4.1 訪談內容整理

4.1.1 職業魔術師－石田小白(王榮祥)

根據訪談的結果，石田小白老師認為網路發展對魔術產業的影響如下：

(一)正面影響

- 魔術可以快速擴散，很快的能讓人從網路認識魔術師。
- 號召同好舉辦活動非常方便快速，出現了以魔術為主題的交流會與特賣會。
- 行銷費用便宜，不需要去花錢買電視廣告或上通告。
- 魔術師的曝光率提升。
- 買道具變方便，許多虛擬通路可以購買。
- 讓國外看見台灣的魔術表演者。
- 可以看到一些國外較新的道具與表演。
- 社群可以讓特定的一群人做比較隱密性的討論。
- 直播是個新興管道，妥善使用可以達到非常有效的宣傳效果。

(二)負面影響

- 使得魔術師的表演被放大來檢視，更容易被破解。
- 魔術師失手的影片會快速地被傳遞。
- 網路免費魔術教學，魔術人人都會，價值降低。
- 使得魔術普及化，市場競爭增加，整體利潤降低。
- 祕密被觀眾大量傳播，新鮮感降低。
- 魔術的資訊太氾濫且易於取得，養大消費者胃口，一般的魔術難以滿足觀眾。
- 資訊過多，使得魔術師難以吸收。

4.1.2 雪恩魔術店老闆－Star(吳定格)

依據訪談的結果，Star 老師認為網路發展對魔術產業的影響如下：

(一) 正面影響：

- 道具銷售市場更廣，不僅僅侷限於單一地區。

- 使得台灣與國外的道具得以並列，得到較新的道具資訊。
 - 購物網站串聯金流物流，對於店家來講銷售更方便。
 - 網站架設變容易，使得店家更容易經營自己的品牌。
 - 可以即時做回覆。
 - 能夠快速地將資訊傳給大眾或會員。
- (二) 負面影響：
- 導致魔術的秘密被公開，魔術道具氾濫。
 - 淘寶網使得利潤降低，資訊透明化。
 - 架站變容易，魔術網站太多，不易被客戶所找到。
 - 手機網路與通訊軟體使得自己隨時處於被干擾的情形。

4.1.3 職業魔術師—劉大銓

與劉大銓老師訪談的結果，他認為網路發展對魔術產業的影響如下：

- (一) 正面影響
- 學習快速，不用出門也不用交流就能學到東西。
 - 參考對象多，魔術朝向多元化發展。
 - 逼迫魔術師去思考一些網路上沒有人演過的魔術。
 - 找魔術師很方便，且更容易比較出魔術師的實力。
 - 直播有助於新型態的魔術演出並提升知名度。
- (二) 負面影響
- 資訊太多，無法學習到魔術的根本觀念。
 - 網路上有氾濫的魔術教學。
 - 直播上萬一失手是比較危險的。

4.1.4 808 魔術店老闆—廖鴻鈞

根據與廖鴻鈞老師所訪談的結果，他認為網路發展對魔術產業的影響如下：

- (一) 正面影響
- 魔術比較容易推廣。
 - 魔術流行的週期變長。
 - 網路購物方便。
- (二) 負面影響
- 小道具無法一直表演，要找新的東西。
 - 資訊公開透明，可以比價。
 - 中盤商消失，組織扁平化，比較無法養活那麼多人。

4.1.5 職業魔術師—葉人儒

我們與葉人儒老師訪談的結果，葉老師認為網路發展對魔術產業的影響如下：

- (一) 正面影響
- 資訊豐富，容易引進國外魔術資訊。
 - 提升魔術師創新的能力。
- (二) 負面影響
- 魔術表演教學太容易取得，導致價值下降。
 - 影片在網路上可以重複撥放，容易被識破。
 - 教學影片未經篩選，專業手法也很容易學到。
 - 魔術師變多，競爭變激烈。
 - 直播是危險平台，失手即大眾皆知。

4.1.6 職業魔術師—劉泉

訪談的結果，劉泉老師認為網路發展對魔術產業的影響如下：

- (一) 正面影響
- 令普通人更容易接觸到魔術。
 - 透過網路可以讓更多人認識。
 - 方便比較，可以快速分辨出優劣。
 - 提升魔術師的自我要求，激發創新與突破。
 - 促進魔術師思考如何與新的技術結合。
- (二) 負面影響
- 為了點閱率而有揭密魔術的情形。
 - 表演不純熟導致穿幫，且畫面被快速傳播出去。
 - 魔術的揭密與教學太過氾濫。

4.1.7 職業魔術師—劉行志

根據與劉行志老師所訪談的結果，他認為網路發展對魔術產業的影響如下：

- (一) 正面影響
- 不需要有師父帶領也能成為魔術師。
 - 不必上節目也有平台可以曝光自己。
 - 只要肯拚，就有機會被大家看到。
 - 可以透過網路這個平台來行銷自己的研習、教學、書籍等。
 - 圈內人可以互相推薦優質的資訊。
 - 可以更容易的買到國外或者大師的東西。
 - 可以行銷自己的表演，即使沒有人脈也能透過行銷接到秀。
 - 想成為魔術師不再得其門而入，機會很多。

(二) 負面影響

- 資訊發達，網路資訊參差不齊，多數為中下水平。
- 網路紅人或媒體為了紅或提升瀏覽率而在網路上出現破解魔術影片。
- 觀眾接受到的魔術資訊越來越爛。
- 盜版嚴重，很多道具的仿製根本連原版都沒看過，機關設計是錯誤的，表演效果不好。
- 道具廠商削價競爭，為了追求更便宜的價格，道具品質下降。
- 影響一般人對魔術的價值，使得價值低落，導致魔術不被重視。
- 太多的鏡頭魔術出現，無法在現實生活中表演。
- 年輕人學魔術不求基本功只求效果，或者只追求高難度的手法，缺乏表演理論與概念。

4.2 正負面影響整理

網路的發展對魔術產業所產生的影響正面與負面都有，整理訪談結果如下：

(一) 正面影響的部分

- (1) 魔術可以快速擴散，魔術師曝光率提升，很快的能讓人群從網路認識自己。
- (2) 號召同好舉辦活動非常方便快速，出現了以魔術為主題的交流會與特賣會。
- (3) 行銷費用便宜，不需要去花錢買電視廣告或上通告。
- (4) 買道具變方便，許多虛擬通路可以購買。
- (5) 讓國外看見台灣的魔術表演者，也能看見一些國外較新的道具與表演，並提升國內魔術師的創新能力。
- (6) 社群可以讓特定的一群人做比較隱密性的討論，圈內也可以彼此介紹優質的資訊。
- (7) 直播是個新興管道，妥善使用可以達到非常有效的宣傳效果，且有助於新型態的魔術演出。
- (8) 道具銷售市場更廣，不僅僅侷限於單一地區。
- (9) 購物網站串聯金流物流，對於店家來講銷售更方便。
- (10) 網站架設變容易，使得店家更容易經營自己的品牌。
- (11) 能夠快速地將資訊傳給大眾或會員，並做出即時回覆。
- (12) 學習快速，不用出門也不用交流就能學到東西。

(13) 參考對象多，魔術朝向多元化發展。

(14) 逼迫魔術師去思考一些網路上沒有人演過的魔術。

(15) 找魔術師很方便，且更容易比較出魔術師的實力。

(16) 魔術比較容易推廣且魔術流行的週期變長。

(17) 人人都有機會成為魔術師，不再受限於一定要拜師。

(18) 透過平台可以行銷自己的研習、教學、書籍。

(二) 負面影響的部分

(1) 使得魔術師的表演被放大來檢視，影片可以重複撥放，更容易被破解。

(2) 魔術師失手的影片會快速地被傳遞。

(3) 網路免費魔術教學，魔術人人都會，且教學影片未經篩選，專業手法會被一般人知道。

(4) 使得魔術普及化，市場競爭增加，整體利潤降低。

(5) 祕密被觀眾大量傳播，魔術道具與教學氾濫，新鮮感降低，魔術淪為騙人的把戲。

(6) 魔術的資訊太氾濫且易於取得，養大消費者胃口，一般的魔術難以滿足觀眾，小道具無法一直表演，要找新的東西。

(7) 資訊過多，使得魔術師難以吸收，無法學到魔術的根本觀念。

(8) 架站變容易，魔術網站太多，不易被客戶所找到。

(9) 手機網路與通訊軟體使得自己隨時處於被干擾的情形。

(10) 資訊公開透明，可以比價，利潤降低且中盤商消失，組織扁平化，比較無法養活那麼多人。

(11) 盜版嚴重，很多盜版道具根本連原版都沒看過，表演效果不好。

(12) 道具商為了追求更高的利潤，道具品質越來越差。

(13) 年輕人不學基本功只重視效果，或者只練一些特別難的手法。

(14) 太多鏡頭魔術的出現，無法現場表演。

網路的發展對魔術產業所產生的影響，我們訪問了七位魔術師與魔術店老闆後，整理出 18 點正面的影響，以及 14 點負面的影響。由此顯示出，網路的發達，對魔術產業的衝擊甚巨。善用網路工具，可以為魔術師做免費宣傳，使更容易出名，而且也促使魔術技術必須

不斷推陳出新。但如刀之兩面刃，魔術失誤也容易被廣為宣傳，破解方法或影片的流傳，實力不夠紮實的魔術師，也將難以存續。

5. 結論與建議

本研究透過訪談魔術專業人士，經過整理總結出了網路發展對魔術產業所造成的影響，在正面影響部份大致為一曝光迅速易竄紅、容易推廣與普及、必須不斷的創新等等。而在負面影響部份大致有一機密易被破解、失誤易被放大、削價競爭等等。雖然可能形成大家瘋魔術的風氣，但整個魔術產業則是更為競爭與不易經營。

未來研究方向，將帶著這些整理過的正面影響，再次訪談魔術產業的專業人士，探討如何善用這些正面影響以及如何因應這些負面影響，並將其結果作為該產業持續發展方向的參考。

參考文獻

- [1] HB Magician，*魔術師戲法大公開*，天佑智訊有限公司 pp. 8-9，2008。
- [2] Robert K. Yin，*質性研究：從開始到完成*，五南圖書出版股份有限公司，P7-P.11，2014。(李政賢譯)
- [3] Strauss & J. CorCin，*質性研究概論*，巨

流，1997。(徐宗國譯)

- [4] 文沛然，*探討成年學習者與國小學童對科學魔術的看法*，2009。
- [5] 江文瑜，*口述史法*，巨流，1996。
- [6] 吳瑀騰，*當高帽遇到燕尾服：台灣職業魔術師之專業認同與生涯歷程*，2006。
- [7] 席汝楫，*社會與行為科學研究方法*，五南，1997。
- [8] *時代新鮮人*，65期，pp. 36-47，2005。
- [9] 袁方編，*社會研究方法*，五南，2002。(黃光玉、劉念夏、陳清文譯)
- [10] *記者觀察*，01期，pp. 52-53，2012。
- [11] 楊祥銀，*口述史學*，揚智，2004。
- [12] 謝祖禎，*我們的魔術史*，2002。
- [13] 鍾倫納，*應用社會科學研究法*，臺灣商務，1993。(趙碧華、朱美珍編譯)
- [14] Goffman, Erving, *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, New York: Tochstone, 1963.
- [15] Lee, T. W., *Using Qualitative Methods in Organizational Research*, Thousand Oaks, CA: Sage., 1999.
- [16] Neuman, W. K., *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*, Boston: Allyn and Bacon, 2003.