



遊戲電影 台灣民俗鬼題材正夯

廖庭歡 文

2018/10/07

隨著全球文化迎面而來的侵襲，蔓延至市面上的各式電影與遊戲，台灣的娛樂產業逐漸被一股名叫國際化的浪潮給淹沒，但近期台灣娛樂本土化的呼聲卻不減反增，有越來越多的娛樂產品朝向展現台灣特色、文化為出發，其中台灣民間信仰便成為許多娛樂產品的題材。

台灣民俗題材崛起 「鬼」也本土化

當有外國朋友向你問起，台灣的特色是什麼，你會怎麼回答？原住民文化、客家文化？還是繁華的夜市景象、美味的可口小吃、多到滿出來的人情味？又或是台灣的環境議題、獨特的政治歷史背景？其實能表達台灣特色的素材真的很多，但其中，台灣的民間信仰更是獨一無二的文化特色。

相信許多人小時候都有看過於1998年上映的《魔法阿媽》，劇中的一句名台词：「我要把你阿媽賣掉」，成為現代人共同的回憶，其故事就是以台灣民間信仰為主題，電影中的阿媽擁有靈異體質，並擅長超渡亡者與除魔，影片中也出現如中元普渡、放水燈、牛頭馬面等傳統習俗。但魔法阿媽其實只呈現了一小部分的台灣信仰文化，真正的民間信仰除了宗教的分類，還有地方的傳統生活習俗、鬼神信仰.....等多重面向。

而正因為台灣的民俗文化如此多元、獨特，便有許多希望重振台灣娛樂產業的有志人士，開始從這方面挖掘題材、發揮創意，如2015年上映的紅衣小女孩，利用台灣本土出產的魔神仔為題材，並加入民間信仰的虎爺，成功地賣出破一億的叫座票房，還入圍多項金馬獎獎項，票房、口碑雙重成功之下也促使續集的誕生。還有如2015年的《屍憶》採用台灣冥婚習俗為素材，雖然成本不高，卻也賣出不錯的票房。而台灣民俗題材的崛起，不只反映在電影上，還擴及至恐怖遊戲。

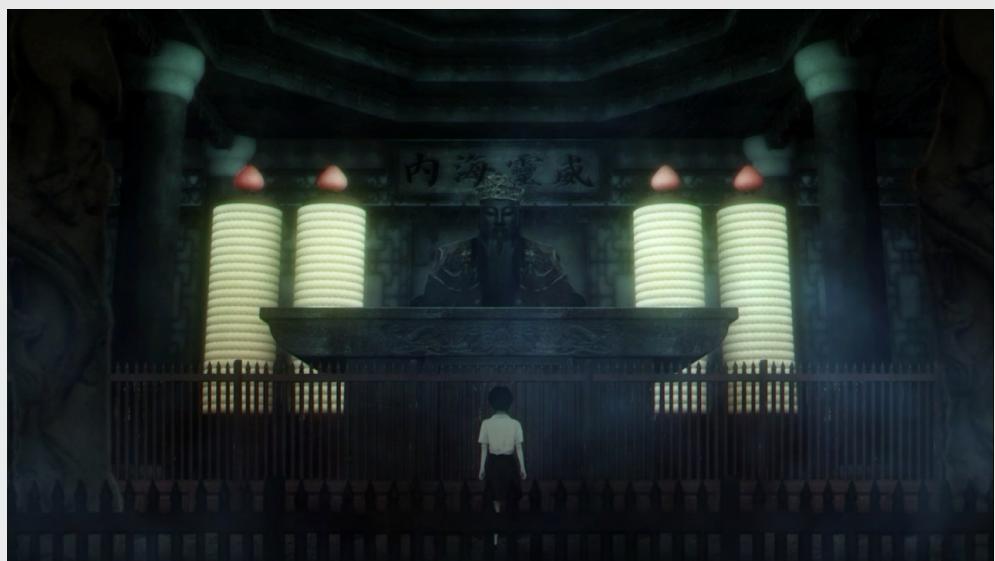




台灣民間信仰，作為鬼片和恐怖遊戲的素材。（圖片來源／廖庭歡攝）

民俗題材 台灣恐怖遊戲的重生

你有聽說過或玩過任何台灣的恐怖遊戲嗎？曾經台灣的恐怖遊戲就像是一塊荒地，只有五個指頭算得出來的遊戲產量，也鮮少人接觸，但自從《返校》的出現，讓我們見證台灣民間信仰作為創作種子的可能性，並開始在台灣恐怖遊戲的發展歷程中萌芽深根。《返校》為赤燭遊戲於2017年發行的一款結合白色恐怖歷史與台灣民間信仰的恐怖解謎遊戲，遊戲中，我們可以看見豐富的神鬼信仰，如榕樹所化身的「樹王公」、土地公廟、城隍爺、黑白無常、魍魎，破關道具的使用也與民間信仰有關，如腳尾飯必須給孤魂野鬼食用、紙錢可以拿來賄賂陰間鬼神，還有諸多如擲筊、神龕的文化。



《返校》遊戲裡充滿濃厚的台灣民間信仰文化。（圖片來源／[《返校》官網](#)）

《返校》不單單只是將遊戲場景加入民間的元素，故事的解謎也圍繞在信仰的精神本質下進行，許多習俗或意象甚至是需要去查資料才能理解，如此精細且創意地重現台灣民間信仰，吸引一票忠實粉絲，並在Youtube上掀起實況主試玩、解

說劇情的影片風潮。根據SteamSpy上公布的數據顯示，《返校》的使用者分數高達95分，並有5萬多的粉絲量，其在社會上也引起廣泛迴響，如改編成小說與翻拍電視劇和電影。

《返校》的成功為後續其他即將發行的恐怖遊戲奠立起了基礎，我們可以從下方圖表發現從2017到2018年，短短不到兩年的時間，迅速竄起多部以台灣鬼神信仰為主打的恐怖遊戲，《夕生》、《打鬼》、《冥夏之途》、《還願》等，這些遊戲各自以不同的方式呈現台灣傳統文化，如《打鬼》將台灣三大知名鬼屋作為遊戲場景，玩家可以扮演降伏鬼怪的官將首或是兇悍的厲鬼，進行對戰，而《夕生》則在遊戲場景添加神桌、三合院等傳統場景，還使用台語配音，來增強台灣文化氛圍。



台灣近幾年恐怖遊戲發展。（圖片來源 / 廖庭歡製）資料來源：[《夕生 Halflight》官網](#)、[《冥夏之途》官網](#)、[《打鬼》官網](#)、[《赤燭遊戲》官網](#)

台灣民間信仰之所以吸引人

以台灣的民間鬼神組成的恐怖遊戲？為什麼吸引人？一直以來，台灣人對於神鬼的想像力都是異常豐富的。這要追溯至來台開墾先祖的故事，當時先祖來台，台灣尚未開發，大自然的環境與人類密不可分，大自然的力量也遠遠勝過人類，山崩、地震、風災水患，被視為危及生命的存在，面對這些不可控的威脅，先祖便產生極大的恐懼，於是將這些現象編造成妖怪的作亂行為來安撫自己，「魔神仔」因此誕生了。所以魔神仔其實可以視為人類想像下的產物，例如著名的本土魔神仔「紅衣小女孩」就被說成是專門在山林裡蠱惑人心，讓你迷失方向的魔神仔。而且漢人相信「物久而成妖」、「物老而成精」的觀念，所以大自然的萬物都可以成為妖、化為精，如石頭精、樹妖.....等，而這些不同的因素造就了台灣擁

有豐富的神鬼故事。



對於台灣人來說，民間信仰早已是文化的一部分。（圖片來源 / 廖庭歡攝）

而除了想像外，魔神仔的意象還與人類的集體潛意識有關，根據《魔神仔的人類學想像》一書指出，人類對於魔神仔會把人帶去洞穴，並餵人吃草、樹根、甚至蚱蜢昆蟲的想像來自於人類的集體潛意識，因為早期人類還不會建造房子，都是居住在洞穴石壁，而且還經歷過一段生食到熟食的飲食過程，所以人類對魔神仔的想像，說明人類一直保留對古老生活的記憶。

鬼神信仰題材 能信仰多久？

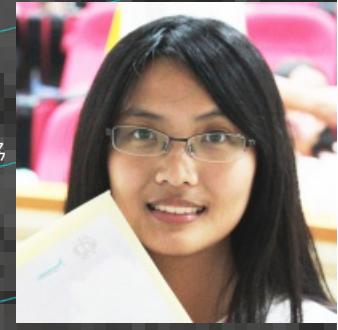
隨著都市快速發展，人與大自然的距離被拉開了，我們也開始將地震、風災水患視為正常現象，虎姑婆的故事，越來越少的小孩聽過，民間鄉野傳說、鬼神信仰漸漸從我們的日常生活中被遺忘，但我們無法否認台灣的民間信仰早已處處生根的事實，無論是因為先祖編造的故事而流傳下來，或是人類學的觀點，他們正潛移默化地影響著台灣人，成為文化不可或缺的部分，恐怖遊戲或是電影採用此題材，不但可以讓台灣人產生文化的熟悉感，而信仰帶來的神秘色彩，更添加體驗的刺激感。如果台灣娛樂產業需要在國際化的浪潮下生存，就必須開發本土化的題材，如果能好好善用台灣豐沛的神鬼故事、傳統元素，融入虛構的電影、故事中，那便可以幻化為台灣獨有的創意武器。

雖然近幾年台灣電影和恐怖遊戲因為民間信仰的題材而大受好評，但我們不得不思考，這短短幾年冒起的成功，背後潛藏更多的不確定性，加上台灣娛樂產業本身結構脆弱，國產鬼片也是從2005年的《宅變》，醞釀了整整10年，才又有《紅

衣小女孩》這樣的國產作品。台灣國產的恐怖遊戲尚處於獨立工作室開發的狀況，目前仍需募資平台或是代理商幫助，缺乏開發資金和自行發行的管道。而且單憑台灣市場規模，是無法支撐整個產業的，如何讓海外市場買單台灣民間信仰的創意，也是未來需要考量的因素。



記者 廖庭歡



編輯 黃淳好