

怪東西

Haunted

會這機成
帶間緣長
給神巧於
他祕合二
什的下十
麼工認一
樣的作識世
的室了紀
驚喜北的
呢：地青
：異年
：的
：員
：工
，



喘息、低嘯、哀鳴
是什麼東西在角落裡潛行？
眼見為憑的時代，
又是什麼理由將妖怪與人重新建立連結？



原創小故事

妖怪擬人插圖

獨家採訪

感謝作家瀟湘神老師接受採訪

Haunted Jan. 2023 NO.1 怪東西

大眾想像的鬼怪究竟呈現什麼樣貌？要以哪種形式才能將訊息更完整呈現給讀者？起初團隊在圖文書、繪本、雜誌的選擇間搖擺不定，直到我們聯絡到北地異的創辦人瀟湘神。透過線上專訪與他進行交流，團隊對妖怪有更深層的認知。他們的精神，由他們來說最合適，最終方案我們敲定了雜誌。妖怪在人們心中並非只能是一個負面的存在，雜誌也能做的很有趣，這是我們在做此次「妖你來作客」專輯的初心。

假鬼假怪工作室

製作出品 假鬼假怪工作室

創辦人 陳怡汝 黃秋燕 方冠云
邱玉琳 江明芯

雜誌排版 江明芯

排版顧問 方冠云 黃秋燕

封面封底設計 方冠云

原創故事排版 江明芯

原創漫畫繪製 陳怡汝

按鈕配置 黃秋燕 方冠云

故事撰寫 陳怡汝

插畫繪製 黃秋燕 陳怡汝 方冠云

文章撰寫 陳怡汝 黃秋燕 方冠云
邱玉琳 江明芯

創意發想 江明芯 方冠云 陳怡汝

照片提供 臺北地方異聞工作室

出版年月 2023 年 1 月 初版

出版機構 國立臺中科技大學 應用中文系



輯二

014

017

021 天靈靈地靈靈
023

027

輯一

文 陳怡汝 繪 黃秋燕

鬼怪一詞在臺灣肯定不陌生。舉凡來臺舉辦的《伊藤潤二恐怖體驗展》到在臺南美術館的《亞洲的地獄與幽魂》特展，凸顯出鬼怪在臺灣社會中佔有一席之地。然而，在這些展覽宣傳下的留言區不免出現畏懼鬼怪的聲音。

臺北地方異聞工作室是一間以臺灣鬼怪為主題創作的獨立工作室，其目的在於讓臺灣人對臺灣本土的鬼怪有更深的認知，並希望能藉由作品帶給讀者一個嶄新的臺灣鬼怪世界觀。

此書會以一段對話作為開場，由對話中的二人帶領讀者進入臺灣鬼怪的世界。並會介紹數種動物鬼怪、以及臺北異聞工作室的歷史與出版作品。此外，我們邀請到臺北異聞工作室創辦人瀟湘神接受採訪。在最後會談及關於臺灣鬼怪文化的未來。希望能透過此書生動活潑的文字，向讀者傳遞**鬼怪並不全然可畏**的概念。



妖獸啊！我才不妖相信你！

鬼怪與人的距離

眾裡尋她千百度，

驀然回首，

那妖卻在燈火闌珊處！

卜信諧有天走在路上，撿到一張名牌。從名牌後的電話找到了失主原來是臺北地方異聞工作室的員工。對方以公務繁忙為理由，請求卜信諧能將名牌送回工作室給他。秉持著好人做到底的卜信諧，將名牌帶到工作室並歸還給物主。怎料在那之後，卜信諧的通訊軟體突然多了一個聯絡人，原來是之前那位員工。該員工表示為報答先前的撿名牌之恩，半強迫半推銷將工作室的新書推銷給卜信諧。



異聞爆肝仔



對方已將您加為好友，開始和新朋友聊天吧！

2016. 10. 05 20:00



你好啊！

20:05

您是……

20:30



我是之前掉名牌的那個甄保甘啦！
很謝謝你幫我撿回來！

20:42

喔喔，原來是這樣啊！等等，你怎麼知道我的聯絡方式

20:50



你不是打電話來的嗎？我輸入你的手機號碼，之後按新增好友就跑出來了。

21:04



21:07

我等等就去把電話加友關掉

21:10



欸先等等啊！我不是什麼怪人啦！

21:20

所以您找我有什麼事嗎

21:22



其實呢，我家工作室的Boss最近出書了。

21:30

不知道你有沒有興趣？

21:32

沒有

21:33



嗚嗚嗚，不要這麼狠心！先聽人家說說看嘛！

21:35



21:38

沒興趣，再煩我就封鎖了

21:40



這位兄弟，不如讓我給你講講這本《唯妖論》，保證講到你感興趣！

21:42



21:50

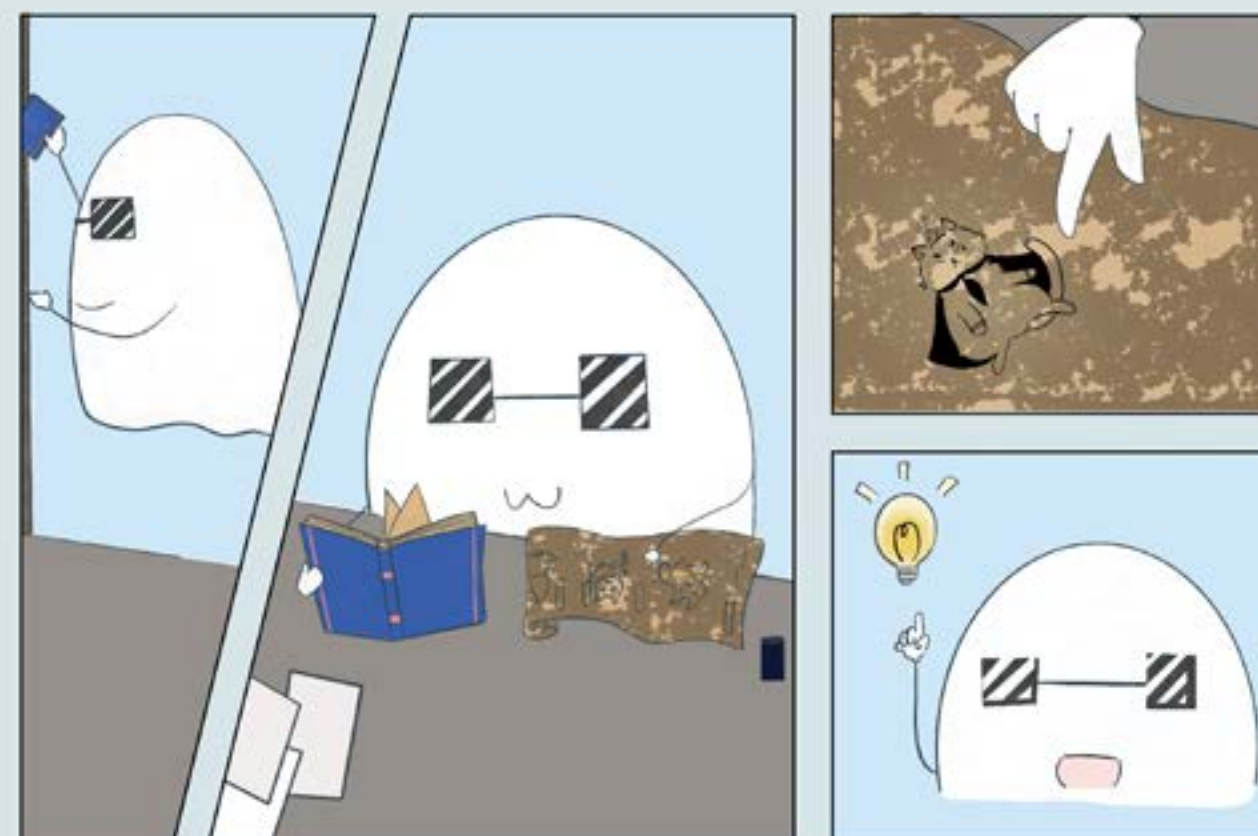
我不要，這本看起來就是在講鬼故事，我超怕鬼的！！

21:53



欸？原來你怕鬼啊。

21:54



妖你來喝茶

臺灣鬼怪傳說



塔達塔大 花蓮縣瑞穗鄉舞鶴村

長得矮，身穿黃衣，喜歡引誘人到奇怪的地方。



貓將軍 宜蘭頭城

光緒元年，有隻貓妖在頭城福德坑作亂，使村民發瘋做出貓的行為。



白鹿 阿里山至日月潭間

指引邵族到日月潭，土亭仔是當年白鹿躍入水中之處。



風婆 臺中地區

巴宰族傳說中掌控著風的奇人



魂花 澎湖七美嶼

前朝人隱居於此，後有七女為避海盜，投井而死化為一葉萩，採摘者會生病。



人面魚 嘉義蘭潭

一條巨大吳郭魚，魚皮忽然浮現出一個老太太的臉並說「魚肉好吃否？」



石獅公 屏東舊大路關

獅老大守護大路關120年，最後被泥沙所掩埋，直至1984年獅老大被挖出，三獅一同守護大路關。



火鱗鱷 澎湖

一種身上長滿金色鱗片並被火焰纏繞的鱷魚。不祥的妖怪。



海中毛人 臺灣海峽

身有長毛，曾用吹氣的方式讓在臺灣海峽中迷失航道的帆船停靠至彰化鹿港。





臺灣妖怪符咒說明：
☆表此妖怪危險程度，請謹慎使用。



陳怡汝
普通到不行的馬鈴薯，為了一個角色名字想了兩個禮拜，真想用酒精消毒自己然後去睡覺啊！



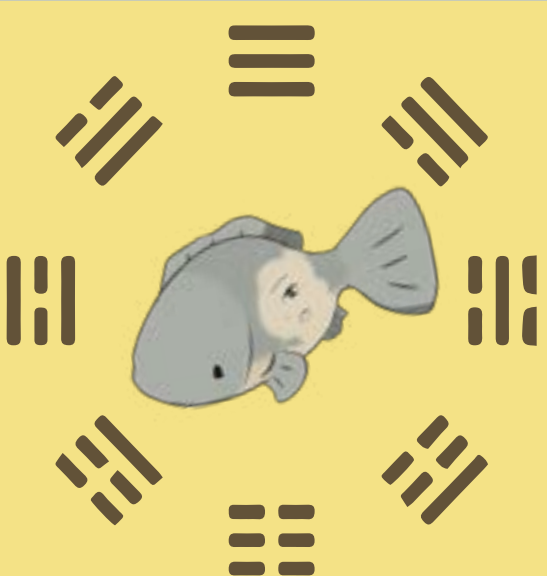
黃秋燕
思考與動作都很慢的細心鬼，偶爾會空手在小畫家亂撇圖。喜歡四處碰撞異國美食以及不分時節喝熱飲。



貓將軍

☆☆☆
宜蘭頭城
《臺灣宗教信仰》
《台灣舊慣習俗信仰》
《臺灣宗教調查報告書》

相傳於光緒元年，有隻貓妖在頭城福德坑作亂，殺害家畜、散播疾病，使村民發瘋做出貓的行為，當地村民相當恐慌。而後貓妖透過乩童告訴村民，表示要為牠建一座廟，便可停止騷亂並成為守護神，居民欣然答應，於是貓妖也不再作亂。



人面魚

☆☆☆☆☆
嘉義蘭潭
1995 年自由時報刊

遽聞有一群釣客在蘭潭釣起一條巨大吳郭魚，眾人將其烤來分食。就在大家吃得正高興時，忽然聽到吳郭魚用蒼老的女性聲音說著台語「魚肉好吃否？」，而此時魚皮竟浮現出一個老太太的臉。有人立馬拿出相機將魚拍了下來。然而在這之後，釣起那條魚的人在睡夢中死去，死因不明。故事在改編成電影上映後獲得極大的關注。



白鹿

☆
阿里山至日月潭間
《生番傳說集》
《日月潭邵族調查報告》

邵族原先住在阿里山一帶，某年為準備祖靈祭典，由帕達木帶領族人出發打獵，但毫無收穫。正苦惱時，一隻大白鹿從他們眼前跑過，振奮的族人開始追捕白鹿，沿途在樹幹上做路標，一連追了好幾天。最終白鹿帶著他們來到日月潭邊，隨即跳進湖中消失。雖失去獵物，但族人發現此處風景漂亮，便派獵人回到部落通知族人，決定遷村至當地。



鯉魚精

☆☆☆
臺東市

《後山族群之歌》

《鯉魚山歷史變遷》

傳聞太平洋住著兩隻鯉魚精，常在夜晚上岸騷擾台東居民。當地保護居民的山貓精，卻未曾成功追捕。某天，鯉魚精上岸作亂。當太陽升起時，母鯉魚來不及入海，使得鯉魚、貓精都變成石山。西班牙船途經時，挖走母鯉魚山的魚眼，其因此變不回原形，而貓精見狀也不動。從此，就能看到「貓山」遠望著「鯉魚山」，而海上還有公鯉魚（綠島）回望。



魂花

☆☆☆☆
澎湖

《澎湖廳誌》

《臺灣風俗誌》

傳聞明朝年間海盜猖獗，澎湖南大嶼亦不敵海盜登島擄掠。島上七位女子因不願被辱，於是投井自殺。而後她們的靈魂化為七棵「一葉萩」，村人立了「七美人塚」為其憑弔，並流傳著不可冒犯、攀折其枝條的禁忌，否則將遭致懲罰。日治時期有位巡佐折了該樹花枝回家，怎料回到家便腹痛不止，直到前去七美人塚謝罪才恢復。

妖你來作客專欄

臺北地方異聞工作室

創辦人

羅傳樵
楊 昀
楊海彥

專案企劃

王宥翔
林祉均

其他成員

阮宗憲 謝宜安
許雅婷
謝蓓宜 高珮芸

聯絡我們

桌遊

手遊

專欄

2016

2020

2022

2022 鬼月談鬼
說妖 X 談鬼俱樂部

2019 x Toii Games
都市傳說冒險團

出版

北地異商業出版書目統一以新日嵯峨子作為筆名哦！

臺北城裡妖魔跋扈
臺灣地方異聞系列

唯妖論：臺灣神怪本事
臺灣神怪研究系列

給孩子的臺灣妖怪故事
入選文化部第44次
中小學生讀物選介

窗內燈籠
燈籠系列電子書

實境遊戲

出版

實境遊戲

桌遊

桌遊



出版社：蓋亞文化

出版日期：2021. 08. 11

活動地點：殷海光故居

協辦單位：殷海光基金會

無論是巷說物語、靈異怪談、謠言耳語或小道消息，我們生活在一個由傳說與事實共同形塑而成的世界。

《臺灣都市傳說百科》是臺灣第一本系統性蒐集各類傳說怪談的百科專著。

從蒐集故事、追索脈絡，到研究詮釋，取材範圍涵蓋清領時期的地方誌，日治時期的舊文獻，以及媒體資料庫與網路論壇。三位執筆者耗時兩年，爬梳這些傳說怪談的起源與背景、騷動與擴散。全書總計收錄十大類 100 則台灣的都市傳說，兼具獵奇的想像與理性的趣味，也追索了這塊土地百年來，不同歷史時空下人心擾動的集體記憶。

殷海光百歲冥誕之年，一場神秘追思會在忌日晚間悄悄舉行。不明力量壟罩故居，八名參與者受困黑夜。

禁錮他們的是源於內心的陰影，還是來自噤聲年代的亡靈？

殷海光，是臺灣自由主義的倡導者，也是 1950 至 1960 年代臺灣最有影響力的知識分子。他極力宣揚反抗權威、追求自由思想，也因此成了當時政府眼中的麻煩人物。殷海光大部分作品成為了禁書，之後更是被迫離開任教的臺灣大學，受軟禁於自家中。1969 年 9 月 16 日因胃癌病逝，享年 49 歲，這位自由主義大師才從黨國的壓迫中解放。

遊戲人數：3-5 人
適合年齡：12 歲以上
遊戲時間：20-40 分鐘

很久以前，這座島上住著許多人。人們從不同地方來，停駐在這個島上，帶來不同的故事與文化。

凡人、神明、鬼怪在村落間形成生氣蓬勃的有機體，就像光與影般不可切割。

本該如此——不知從何處開始，流傳著一個名叫「說妖」的儀式。傳說中，在儀式堅持到最後的人可以召喚出妖怪，實現願望。八個走投無路的人，在神秘邀請函的引導下，懷著各自的理由來到這裡。隨著儀式的進行他們逐漸了解到，為了堅持到最後，自己得要付出多麼巨大的代價。而說妖儀式的背後，似乎還關聯著更大的陰謀……

遊戲人數：3-5 人
適合年齡：12 歲以上
遊戲時間：60-90 分鐘

《談鬼俱樂部》是一檔知名的靈異節目，而玩家們則是參與錄製的九位來賓與主持人。

隨著節目的進行，攝影棚竟開始出現各種離奇的靈異現象。

曾經風靡台灣的都市傳說一一現身。面對各種光怪陸離的事件，你們壓抑心中恐懼、保持鎮定，無人打算就此退縮，直到有人發生重大傷亡，你們才驚覺不妙，想要逃跑早已來不及，只能攜手合作，試圖絕處逢生，眼前噩夢般的場景是真實的嗎？在陷入瘋狂的前一刻，有人意識到了什麼。這一切的一切背後，似乎另有隱情……



妖不要來我家看妖後空翻？

關於北地異

文 方冠云 邱玉琳 繪 陳怡汝



方冠云

假裝自己是人類的冒失鬼，一天之中只有思考要吃什麼的時候腦袋會運轉。喜歡像壁虎一樣貼在冰冰的牆壁上。



邱玉琳

誤入人間的拖延鬼，每天需要吸收一定的小吉能量，不然就會發出瘋狂發抖最後向 OPEN 醬一樣消失在天空中。

臺北地方異聞工作室是由國立臺灣大學、國立政治大學奇幻社的社員於 2015 年創立的同好團體。主要創辦人之一的羅傳樵，筆名瀟湘神，著有《臺北城裡妖魔跋扈》、《金魅殺人魔術》等作品，妖怪研究方面，參與《唯妖論》、《尋妖誌》、《臺灣妖怪學就醬》。

團體成員共同投入故事創作、獨立出版與遊戲設計，以「城市還魂」為理念，出版原創刊物、設計實境遊戲。以交錯的虛實擾動環境，從日治時期的妖怪神異世界觀創作開始，而後投入臺灣各地的神怪考察，期望以故事為載體，結合歷史、民俗、文化等元素，讓城市成為充滿意義的地方。以清國割臺後的日治時代為背景的開放世界觀，故事發生在 1895 年至 1951 年。其所處世界，是相

對於讀者所處現實世界的平行世界，雖然與現實極其相似，卻有許多不同。以「臺北」為名，不是因為故事發生在臺北，而是以「臺北結界」這個特殊的殖民裝置為名。事實上，此系列故事遍及全臺。故事的主軸看似殖民者與被殖民者的對立，更重要的卻是呈現多元文化的繽紛瑰麗之美。

工作室主要致力於三個面向，包括以文史題材進行小說創作、從文史出發創作遊戲，喚起現代人與過去記憶的連結。針對臺灣的妖怪文化進行研究，進一步探討背後的社會意義，並預計出版相關論述以建立長期討論。在當代城市裡，他們的創作成為記憶文化的另類文脈，不只是開發與傳承，更與參與者激盪出全新的意義和詮釋空間。

「妖氣都市：鬼怪文學與當代藝術特展」宣傳海報。此次活動由國立臺灣文學館與空總臺灣當代文化實驗場聯合主辦，瀟湘神等人跨域策展。

「魔幻鯤島，妖鬼奇譚——臺灣鬼怪文學特展」宣傳海報。此次活動由國立臺灣文學館主辦，臺北地方異聞工作室參與策展。

輯二

文 江明芯 繪 黃秋燕

臺北地方異聞工作室出版的《唯妖論》一書提到「現代化的鐵牢籠」，這座牢籠使我們在文明的進步中失去了一部分與土地的連結。

「如果理性是光，這場『現代化』的激烈演出便是遍照無間的光，連一絲陰影都不容。」這裡的「陰影」指向臺灣鬼怪的存在。

在都市化的過程中，有一群人在這塊土地上默默守護這片陰影。臺北地方異聞工作室的創辦人之一瀟湘神在接受公共電視節目《藝術很有事》的採訪中提到，從前人類社會發生瘟疫、天災，因人們知識不足，只能以神鬼來解釋此種現象。他進一步說明妖怪正在滅絕是很難抵抗的大趨勢，但如果人們將祂視為文化的記憶，而不是純粹將祂視為一種恐懼的對象，妖怪就能夠成為更有意義的存在。

瀟湘神認為復活臺灣妖怪，就能還原臺灣這片土地的某段歷史記憶。



天靈靈，地靈靈，
復活魔神仔的使者呵，
急急如律令！

在異聞爆肝仔向卜信諧介紹《唯妖論》中所寫的種種妖怪後，兩人順勢聊到臺北地方異聞工作室。異聞爆肝仔也決定向卜信諧介紹他的老闆，同時也是台北異聞工作室的創辦人之一瀟湘神。





瀟湘神大俠請留步！

—— 瀟湘神專訪 ——

文 江明芯 圖 由瀟湘神提供



江明芯

一個缺乏安全感的矛盾結合體，愛好分明，陰晴不定。作為小哭包對甜點的喜歡堅定不移，常在熱愛生活與厭倦生活間反覆橫跳。

談到臺北地方異聞工作室剛創立時的種種，創辦者瀟湘神聊到前期建立世界觀的小故事。故事從一部日治時期的紀錄片開始說起。

「當時大家對日治時期並不了解，所以我很難想像穿著漢服的女生、衣著西裝的男性與一位穿和服的女人會同時出現在臺灣某個巷口的角落，而這個畫面正好被我捕捉到了。」

瀟湘神認為在日本統治下的臺灣能看見多元文化的碰撞，從一個小小巷口的風景就能感受到。那時殖民統治下的不平等制度，依然能看見現代社會的問題，臺北地方異聞工作室便從這樣的信念下誕生。

將視覺焦點放在受眾的需求上

工作室自成立以來，嘗試了不同的文化轉譯形式，產出許多有趣的作品，關注度也越來越高。瀟湘神表示在創立前期最大的困難是經費不足，負面反饋與成效不佳並不會打擊他們的信心。由於工作室的人皆同時兼具創作者身分，接收來自讀者的評價早已是習以為常，因此在應對眾人的反饋時，能放平心態，游刃有餘地處理。

「各個文本針對的客群不同，所以互不影響。以實境遊戲光之屋為例，對我們來說，只要能夠讓更多人認識故事中的主角殷海光，並沉浸在玩遊戲的樂趣之中，它就是成功的作品。」

瀟湘神進一步說明，實境遊戲有自身的客群，他們最重視感同身受，親臨現場體驗歷史。書本、桌遊的受眾同樣也有各自的需求，每個文化轉換形式面臨的考驗也不同。

小敘事取代大敘事

瀟湘神指出將真實事件轉換成文本時，大多離不開歷史大事件，例如鄭成功攻臺就是大敘事，但其實圍繞在歷史人物身邊的日常小故事才更有發揮的空間。小敘事虛構彈性較大，加上有趣、聚焦的特點，反而能創造出情節張力，讀者也有機會透過小敘事看到時代背景。

「不要試圖尋找歷史事件與虛構故事的平衡點，一旦有意識去找，反而會造成不平衡的結果。」他提到歷史在娛樂化的過程，一定要先滿足玩家與讀者的需求，使人感受到樂趣很重要。若是一味追求歷史元素的真實性而完全忽略娛樂性，想讓早已被遺忘的歷史走到大眾視野中，也許會更難。

以新的方式解讀妖怪本身

「不要有意識的想像妖怪的模樣。」

瀟湘神認為昔日妖怪如同人們的替罪羔羊，大家會將不能得出結論或無法解決的怪事解釋成妖怪作怪。在當時，妖怪是不可或缺的。今日牠們會消失，不再被人們提起，那是因為現代社會對於事情的處理有更科學的解決方式，越來越多人不相信妖怪的存在。「透過妖怪，我們能分析那個時代人們的思考模式。」瀟湘神表示妖怪存在是必要的，即使是現代化社會，也不能遺忘牠們對過去的影響，那是臺灣歷史的一部分。在創作作品時，人們會將妖怪具象化。他建議創作者平時不要嘗試去想像妖怪的樣貌，因為每個人對妖怪的想像是不同的，並無定論，這才是民間普遍的現象。

這幾年，工作室的成員都有自己的安排與創作，難免會耽誤到工作室的計畫執行。一路走來並不容易，尤其創作的前置作業繁瑣且考證困難，但當瀟湘神聊到蒐集臺灣妖怪文獻的過程時，都很興奮。瀟湘神形容自己是推理小說中的偵探，經由蒐證、梳理時間線、提出假說，最終做出判斷，他很享受這段旅程。

Q 若妖怪們穿越到現代，會想聘用哪個妖怪？

A 坦白說都不想要！因為沒有擅長工作的妖怪（笑）。如果一定要選，應該是金魅或是魔神仔吧！金魅會打工，魔神仔能製造幻覺，能幫我們打造實境遊戲的虛幻空間，是不錯的選擇。

Q 工作室目前有哪些計劃正在進行中？

A 目前工作室有出《唯妖論 2》的計畫，因為我們意識到當年出《唯妖論》這本書時，大部分的論述偏向妖怪與當代的關係、妖怪消滅的原因，並去設想妖怪出現於現代會是什麼模樣。新書會完善唯妖論的內容，且我們會以地方為中心，去梳理妖怪傳說。

Q 工作室目前有哪些計劃正在進行中？

A 目前工作室有出《唯妖論 2》的計畫，因為我們意識到當年出《唯妖論》這本書時，大部分的論述偏向妖怪與當代的關係、妖怪消滅的原因，並去設想妖怪出現於現代會是什麼模樣。新書會完善唯妖論的內容，且我們會以地方為中心，去梳理妖怪傳說。

Q 若沒有限制的話，會想和哪個領域進行合作？

A 想跟音樂界合作，以妖怪為主題做專輯。其實之前有跟柯智豪老師談過這件事，後來看到他和同根生樂團合作打造的《邊緣轉生術》，就很希望之後有機會能與柯智豪老師一起創作以臺灣妖怪為主題的音樂。

Q 最喜歡或最令您印象深刻的妖怪是？

A 金魅與泰雅族魔鳥。

金魅最早紀錄出現在日治時期發行的雜誌《民俗臺灣》。金魅能代人做工，但每年要以人作為祭品供養它，若是沒有滿足它的需求，金魅就會把那戶人家全部吃掉。

我們後來發現他跟中國的金蠶蠱毒的傳說很類似，客家人稱它為家鬼，最終猜測金魅應是臺灣版本的金蠶蠱毒。之後分析這類妖怪的出現主要是當時社會的人們對某些有錢人的排斥，懷疑這些人是靠這種對勞工剝削的方式賺錢。

另一個是泰雅族魔鳥，傳說中只有使役魔鳥的人與將被魔鳥害死之人才能

看見它。只要有人被村民指認成養魔鳥者，養魔鳥人的那戶人家就會被殺死，不留任何活口。日治時期有很多這樣的紀錄，部落會將私刑偽裝成自殺，警察也不敢與部落決裂。這個故事有趣的地方是體現了前現代社會與現代社會的衝突，也反映了當時社會的現象。

養魔鳥人通常是部落中不合群的人或是破壞秩序之人，這些人會成為替罪羔羊，犧牲無辜者以維持族群延續。人類會妖魔化鬼怪，讓鬼怪或無辜的人為某個事件負責，我們能透過妖怪進行社會分析，這也是為什麼我覺得妖怪是一個很有趣的存在。

Q 有沒有什麼文化轉換創作的訣竅可以分享給應中系的學生？

A 去閱讀大量的娛樂作品，然後知道他們是怎麼做的。盡可能去看最好的娛樂作品，因為那就是轉化目標，你看電影、小說、遊戲，最爛的作品能告訴你哪邊是失敗的，不能犯同樣的錯。我覺得心中念念不忘轉化這件事，反而會犯錯，真正要去思考的是，現在這個作品受眾是什麼樣的人，設

想他們想要看到怎麼樣的東西，先把這件事做好。在過程中，因為我整理了大量資料，我知道哪些東西能轉化到故事裡，怎麼融合呢？大量娛樂作品就是很好的參考。



臺北地方異聞工作室創辦人之一瀟湘神個人寫真



瀟湘神手持個人著作《臺北城裡妖魔跋扈》拍攝



嗷早！妖怪們！

—— 鬼怪文化的將來 ——

文 / 繪 邱玉琳 圖 紅衣小女孩粉專 公共電視官網



邱玉琳

誤入人間的拖延鬼，每天需要吸收一定的小吉能量，不然就會發出瘋狂發抖最後向 OPEN 醬一樣消失在天空中。

臺灣鬼怪文學的發展自明清到近代，也成為臺灣的一門顯學。流傳數百年的鬼怪故事，是臺灣悠長歷史中發人省思的奇妙軼聞，更象徵臺灣在地文化。

這些文化也帶給人們警惕的作用、道德觀念的良知。當這些不可思議的故事繼續流傳於世，經過民間口傳及文人書寫記錄，也成為鬼怪文學創作中極為重要的玄幻元素，賦予文學更多的想像空間。

現今世代的鬼怪文學多以文史研究、小說創作出發，並與動漫及插畫合作，透過圖像及故事創作讓臺灣鬼怪真的從文字、書本中現身，成為活生生、有溫度的故事角色。也進一步與多媒體產業及手機遊戲等進行跨界合作，如桌遊、電影、影像、廣播節目、遊戲等，展現鬼怪文化的迷人之處。

不只有小說作品及專欄報導，更創作出桌上遊戲，並進一步發展成手機遊戲。例如臺北地方異聞工作室推出的實體桌遊《說妖》。

近年來，將鬼怪傳說改編成影視作品，在臺灣儼然成為風潮。如 2015 年的電影《紅衣小女孩》，以及 2017 年播出的影集《通靈少女》，當時一上映便掀起潮流，大受歡迎。

鬼怪文化是民俗文化中很重要的一環，人人都害怕鬼怪作祟，鬼怪的出現也源自人類的想像力，藉由鬼怪來提醒人們要多行善事，傳遞道德教訓。時至今日，鬼怪文化的藝術創作更加多元，希冀在現今鬼怪文化蓬勃發展之際，能與各領域跨界合作，開創出臺灣文化發展的新契機。

「不要有意識的想像妖怪的模樣。」
「透過妖怪，我們能分析那個時代人們的思考模式。」

本書適合台灣妖怪傳說探險家、懼怕妖怪卻想了解、聞始終作者或是文化轉譯者閱讀。

妖怪，對我們來說究竟是什麼呢？