

# 2021 臺灣文學數位遊戲腳本徵選

## 《藏字人·搜妖錄》

### 一、 遊戲主題

活潑調皮的表兄妹李璋與楊萍，意外弄倒了神秘展間中的木雕媽祖像，釋放出《臺灣民間文學集》內的妖異，為了蒐集和封印妖異，成為「藏字人」，展開一趟冒險旅程。

### 二、 取用藏品

本故事以臺灣文學館藏品清單中，李獻璋「木雕媽祖像」為腳本發想。

### 三、 設計理念

李獻璋是臺灣文學史上重要的民俗學者，1930 年代開始蒐集臺灣民間歌謠、謎語、故事，並出版《臺灣民間文學集》，是第一部臺灣本島文人所編輯出版的民間文學集，為當時的集大成之作，激起文壇討論，並促進許多臺灣作家們開始重視民間文化與民俗研究，具有重要的時代意義。

在李獻璋的《臺灣民間文學集》中，蒐羅了許多當時臺灣流行的歌謠及故事。為該書寫序的賴和(懶雲)寫道：「臺灣民間文學是先人所遺留下來的，每一篇或是或一首歌謠，都能表現先人的民情、風俗、政治、制度，所以無論在民俗學、文學、語言學上都具有保存的價值」，而對李獻璋而言，民間文學亦是臺灣民族性的象徵。

本遊戲以藏品中李獻璋的木雕媽祖像，與《臺灣民間文學集》做設計情境發想，讓玩家成為「藏字人」踏上「搜妖之路」，如同李獻璋般蒐集散落遺失的臺灣民間故事、歌謠、謎語，在體感遊戲中進行體驗，並對於李獻璋與臺灣文學史有更進一步的認識。

## 四、 故事大綱

藏字，搜妖。

百年前的臺灣，妖異橫行。

表面上是臺灣民俗文化研究者，但實際身分是「藏字人」的李獻璋，手持「生花妙筆」，行過臺灣妖異肆虐的各個地方，揮灑筆墨，透過書寫紀錄製造結界，將妖異封印在《臺灣民間文學集》的紙頁中，是為「搜妖錄」。

並將其初版藏於具有神力的木製媽祖像中，由媽祖鎮壓已被蒐集列冊的妖異，讓鯤島恢復往昔的和平。

但到了 2021 年，「藏字人」的事蹟已逐漸被世人所淡忘，文字結界的力量也因許多民間故事不再流傳於世而逐漸衰弱.....

李璋與楊萍這對活潑調皮的表兄妹，到位於臺南的臺灣文學館逛藏品特展時，發現走廊角落有一間無人的展間，偌大的房裡只有一張供桌，上面供奉著一尊木雕媽祖像。

兩人原只是想靠近看看，但卻意外地弄倒了這尊媽祖像。媽祖像倒下的瞬間，底部金光四散！

一頁頁發光的紙張，如同長了翅膀的飛鳥，隨著颳起的狂風向兩人身後飛去，旋即消失無蹤。

眨眼間，室內再度回歸安靜與幽暗。

正當兩人不知道該如何是好時，倒下的媽祖像卻突然旋轉飛升到兩人面前，說：

「李獻璋所封印的妖異已經被你們給釋放出來了.....很可能再度禍害人間，少年少女啊，拿起面前的筆成為『藏字人』，蒐集逃跑的妖異並再度重新封印他們吧！」

李璋與楊萍兩人面面相覷，但還是一起拿起了面前的兩隻筆——媽祖像所召來，浮在空中散發光芒，當初李獻璋封印妖異所使用的「生花妙筆」。媽祖像一個轉身，雙目射出金光，開啟了一道時空通道。

這對表兄妹兩人，跨出腳步，與會說話的媽祖像一同踏上了「搜妖」之旅。

## 五、 角色介紹

### (一)主要角色

本遊戲為兩名玩家共同體驗遊玩，玩家將可於遊戲一開始時選擇分別扮演：

1. 李璋，表兄妹中的表兄，個性充滿活力，不拘小節喜歡刺激冒險，熱血笨蛋。姓名構想取自本案核心構想《臺灣民間文學集》的作者李獻璋。
2. 楊萍，表兄妹中的表妹，個性成熟穩重，比起妹妹更像是個會照顧人的姐姐，但意外地偶爾會露出有些「小惡魔」的一面。姓名構想取自日治時期與李獻璋通信交流頻繁，且同是臺灣民俗研究者的年長友人楊雲萍。

### (二)次要角色

1. 木製媽祖像：構想取自本案藏品清單中，李獻璋所擁有的木雕媽祖像。遊戲中設定曾與李獻璋一起斬妖除魔，現在跟著表兄妹一起踏上旅程，提點解說遊戲中的注意事項，對於臺灣的文化與民間故事知之甚詳。
2. 李獻璋：構想取自臺灣民俗研究者李獻璋。遊戲中設定為傳說中的「藏字人」李獻璋，手持「生花妙筆」與「搜妖錄」（《臺灣民間文學集》），將於特定關卡中出現，化為玩家的助力，幫助玩家一起完成任務。
3. 石龜、鴨母王、謎語獸、竹嵩鬼(歌謠精靈)：從書頁逃逸而出的妖異，構想取自《臺灣民間文學集》中所收錄的故事、歌謠、謎語。

### (三)其他角色

其他「藏字人」們：構想取自共同改寫並創作民間舊有故事，並收錄至《臺灣民間文學集》中的作家（賴和、朱鋒、黃石輝、黃得時等），於最後關卡出現，共同集氣，協助玩家完成任務。

## 六、 遊戲機制

### (一)體感互動裝置設置：

本遊戲為虛擬實境(VR)體感遊戲。在設置的範圍中，玩家藉由 VR 眼鏡沉浸進入遊戲空間，並透過與手持搖桿等穿戴式裝置，與遊戲內的場景進行互動，獲得感應與回饋。

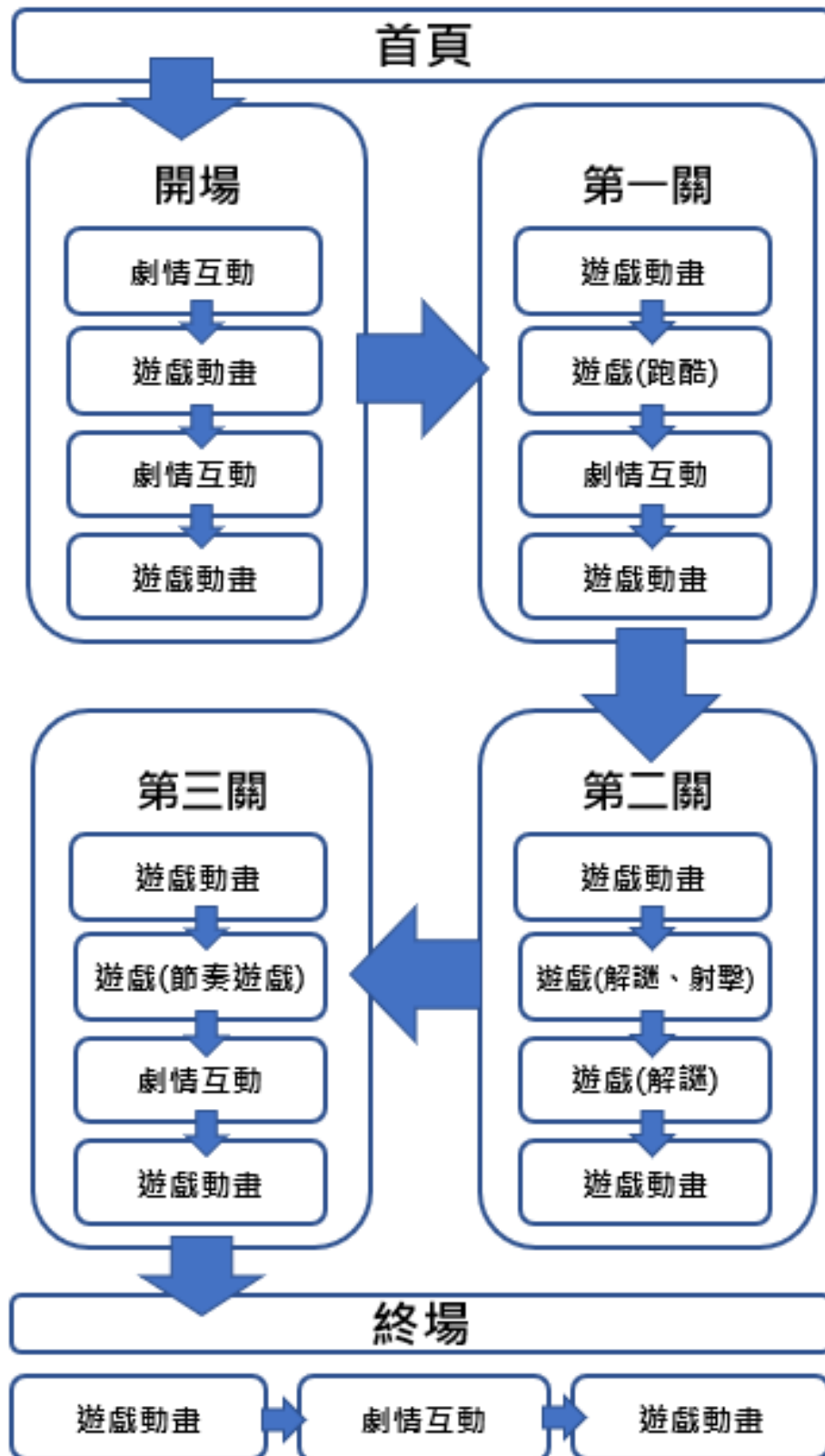
### (二)遊戲體驗方式：

本遊戲為雙人共同遊玩，按照不同的關卡會有不同的遊戲體驗方式，共分有：跑酷、解謎、射擊、節奏遊戲、劇情互動等，讓玩家於遊戲過程中能具有更豐富的體驗。

### (三) 遊戲對象設定：

此遊戲主要以國中小學生作為目標對象，考量題材、難易度、教育性等進行遊戲內容及體驗設計。

## 七、 關卡流程及遊戲設計



## 開場：

「所謂民間文學，可以說是先民所共感的情緒，是他們的詩的想像力的總計，也是思維宇宙萬物的一種答案。」—李獻璋，《臺灣民間文學集》〈自序〉，1936。

### 1.場景：

臺灣文學館中幽暗神祕的展覽間。

### 2.劇情簡介：

李璋與楊萍這對表兄妹，因誤觸弄倒媽祖像，意外釋放藏字人李獻璋用《臺灣民間文學集》所蒐集封印的妖怪，因而與會說話的木雕媽祖像，踏上藏字搜妖的旅程。

### 3.遊戲形式：劇情互動體驗。

### 4.遊戲流程：

(1)四周幽暗的展覽間，牆壁上微微發出星星般的亮光，玩家可自由探索，展覽間中間有張木製的供桌，上面簡單供奉著一座微微發光的木雕媽祖像。玩家需觸碰媽祖像開啟後續劇情。

(2)玩家觸碰到媽祖像後開啟動畫，媽祖像會搖晃倒下，倒下的瞬間，底部會散發出金光。一頁頁發光的紙張，如同長了翅膀的飛鳥四處飛散。分散後媽祖像旋轉飛升到玩家面前，玩家需觸碰媽祖像開啟對話。

(3)媽祖像對藏字人與李獻璋的事蹟與來歷進行說明，說明完後開啟動畫，媽祖召喚兩隻發出七彩光芒的筆，玩家需拿起筆開啟後續劇情。

(4)玩家拿起筆後，木雕媽祖像雙眼發射出光線開啟時空通道，玩家須走進通道內開啟第一關劇情。

## 第一關：諸羅石龜

「這必定是神明在作祟，怕是有兇事的前兆吧……也許是要饑荒？或者是天災地變？否則恐怕難免起樁騷亂呢。總之得先給這大龜祭一祭，祈安植福一下才行。」—李獻璋編，《臺灣民間文學集》〈石龜與十八義士〉，1936。

### 1. 場景：

巨龜身軀。

### 2. 劇情簡介：

李璋與楊萍通過媽祖的時空通道，發現李獻璋曾經施加的封印，紙頁上的文字已經失去束縛妖異的能力，民間故事中的「石龜」、「鴨母王」、「林投姐」、等等故事中的角色，都恢復原形將再次禍害人間。特別是石龜甦醒後變得巨大無比，不斷從嘴巴噴發《臺灣民間文學集》中小說段落的文字。在媽祖像的神力加持下，兩人決定御風飛行到石龜背上，沿路蒐集小說段落的文字，邊躲避障礙物，將失控的妖異再次封印。

### 3. 遊戲形式：跑酷(蒐集文字、閃避障礙)。

### 4. 設計概念：

本關卡結合《臺灣民間文學集》中的故事篇，結合李獻璋採集改寫之《石龜與十八義士》、朱鋒採集改寫之《鴨母王》、《林投姐》等故事，並化為關卡中的元素。配合《石龜與十八義士》故事背景，關卡場景地點構想取自嘉義公園內有座駝著「福康安紀功碑」的石龜碑。

### 5. 遊戲流程：

(1) 玩家進入第二關空間後，開啟遊戲動畫，可以看到一片發光的紙張飛往公園中間的石龜像中，融入石龜的身體中，石龜慢慢變得巨大，並發出吼叫聲。

(2)媽祖像飛到兩人面前，說明這是因為書頁中的妖異逃出的結果，並要兩人透過「藏字」將石龜及其他妖異再度封印在書中，對於遊戲規則進行說明。透過觸摸發光的媽祖像給予兩人御風飛行的能力，開啟本關遊戲。

(3)遊戲提示 2 名玩家準備進行跑酷模式（一名玩家平舉雙臂，以左右側身控制方向與閃躲障礙物，另一名玩家透過揮動雙手負責蒐集段落文字）。

(4)跑酷遊戲進行時，玩家將從地面一路飛行至石龜的上方，過程中蒐集《臺灣民間文學集》中上述小說所摘錄的文字，並對於落下的石塊與阻礙(大道公風、鴨母王飛鴨攻擊、落下的林投果等)進行閃避。

(5)飛至石龜背上後，依照畫面指示分別書寫「龜」和「鴨」字，將石龜與鴨母王封印。被封印的石龜與鴨母王，巨大的形體消失，變為兩張飄在空中的紙張。

(6)玩家靠近紙張，可以看到上方寫著小說中的片段，玩家用手碰觸紙張，媽祖像會就玩家剛剛所蒐集的 3 篇民間故事，簡單向玩家介紹故事內容，並利用影像演示故事。

(7) 故事說完後，開啟遊戲動畫，紙張飛向一旁的媽祖像，並被媽祖像吸入體內。媽祖像稱讚玩家完成任務，並利用雙眼發射出光線開啟時空通道，玩家須走進通道內開啟第二關劇情。

## 第二關：謎語密室

「二兄弟仔，平高平大，日時分開，冥時相娶。」—李獻璋編，《臺灣民間文學集》〈謎語〉，1936。

1.場景：石牆密室。

2.劇情簡介：

李璋與楊萍通過媽祖的時空通道，出現在眼前的是一間陰暗的石牆密室，媽祖像也因為今天連續開啟太多次時空通道，而必須暫時休息一下重新匯聚能量，面對逐漸逼近的謎語獸，他們必須成功回答謎題，才能夠離開這裡。

3.遊戲形式：密室解謎（滑塊拼圖）、射擊。

4.設計概念

本關卡結合李獻璋《臺灣民間文學集》中採集之謎語，透過選擇其中較為容易且謎底較為貼近國中小學生之生活經驗之謎題，以解謎與設計的方式提供體驗。在謎題設計上，謎語獸會念閩南語的謎語原文，玩家可以透過對照石板上的翻譯瞭解其意思，亦可以增進國中小學生對於本土語言的理解與認識。

5.遊戲流程：

(1)玩家進入到第二關的空間後，開啟遊戲動畫，環望四周是一間有著石頭牆壁的密室，其中一面寫著大大「謎」字，下方還長著一張大嘴巴，這是從《臺灣民間文學集》中逃逸而出的謎語獸。

(2)謎語獸發出嘶啞的聲音，告訴他們須解開三個謎語才能離開，並開始本關遊戲：

第一個謎題：二箇矸仔貯烏棗，日時開，冥時鎖。（眼）

第二個謎題：二姊妹仔，平高平大，一人在內，一人在外。（鏡子）

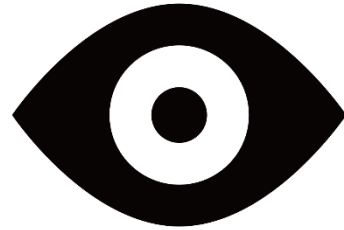
第三個謎題：二兄弟仔，平高平大，日時分開，冥時相娶。（門）

(3)謎語獸唸謎題時，其中一片石版上方會顯示這道謎語的原文(閩南語)與白話文解釋，一名玩家需擔任「解謎者」，玩家須判斷圖面圖案，完成滑塊拼圖(媽祖像會於旁邊給予玩家拼圖提示)。



滑塊拼圖遊戲開始囉！

滑塊拼圖示意(完成前)



滑塊拼圖遊戲開始囉！

滑塊拼圖示意(完成後)

(4)另一名玩家擔任「守護者」，以揮動手中的筆(射擊的方式)，打破謎語獸試圖干擾玩家所吐出的謎字泡泡。

(5) 前兩個謎題中，玩家會輪流擔任「解謎者」和「守護者」的角色。

(6)第三個謎題則為較大的拼圖，玩家必須分別完成「門」字的左半邊與右半邊的滑塊拼圖，兩邊拼圖都完成後，大門才會開啟。

(6)當玩家完成最後一塊謎題拚圖，開啟遊戲動畫，大門自動開啟。謎語獸也因玩家破解所有謎語，本體化為文字被吸入媽祖像中。玩家走入門內進入下個關卡。

## 第三關：月光竹林

「月光光，秀才郎；騎白馬，過蓮塘；蓮塘沒米糞，餓死大頭貓。大頭貓，好供雞；雞腳長，好乘涼；雞腳短，好孵卵。生个卵子圓的的，拿給公爹女哀姐做生日；生日沒人做，雷公頂上過」—李獻璋編，《臺灣民間文學集》〈月光光〉，1936。

1.場景：月光竹林

2.劇情簡介：

李璋與楊萍通過了謎語獸的大門，來到一片映照著月光的竹林，從《臺灣民間文學集》逃逸的歌謠精靈們，與竹子融合變為「竹篙鬼」，朝著兩人發出音符攻擊，經過前面兩戰的訓練，兩人很快拿起了筆，擺出架式，要將歌謠精靈再次蒐集封印。

3.遊戲形式：音樂節奏遊戲。

4.設計概念：

本關卡結合李獻璋《臺灣民間文學集》中採集之歌謠。本關卡選擇〈搖子歌〉、〈月光光〉、〈火金姑〉等歌曲，並於其中挑選內容較為適合國中小學生之版本，進行歌曲編曲並使用於遊戲中，讓玩家能以聽覺與節奏遊戲的方式認識臺灣早期童謠。

5.遊戲流程：

(1)玩家進入到第三關的空間後，開啟遊戲動畫。映照著月光的竹林中，畫面遠處的竹篙鬼彈奏竹琴，樂聲一離開竹琴就化成可見的音符，朝玩家飛來。

(2)媽祖像發出金光使用神力，竹林中凌空飛起五根細長的竹子，橫成五線譜盾牌，音符紛紛被擋在五線譜盾牌上。

(3)媽祖像向玩家說明本關遊戲規則，並開始本關遊戲：「拿起你們的筆，把歌謠精靈化成文字，搜進簿子裡吧！」

(4)背景音樂為《臺灣民間文學集》所收錄的〈搖子歌〉、〈月光光〉、〈火金姑〉等歌曲，隨著歌曲旋律，「音符」會向兩名玩家飛來。

(5)玩家分別負責譜面的左邊部分與右邊部分，須掌握好節奏，於音符觸碰到五線譜盾牌的瞬間做出揮筆的的動作，若在正確的時間揮擊，音符則會轉變為歌詞文字，為玩家所蒐集封印。

(6)玩家順利蒐集完歌謠精靈後，開啟遊戲動畫。媽祖像對玩家表示肯定，並認可是合格的「藏字人」。但正當媽祖像準備再開啟時空隧道要送玩家回到現實時，天地突然產生裂痕，開始異變.....

## 終場

### 1. 場景：

扭曲時空。

### 2. 劇情簡介：

李璋與楊萍本以為順利解決本次事件，但沒想到剩餘的妖異們集結向玩家襲來，但李獻璋等歷史上其他的藏字人們出現，與玩家們同心協力解決危機，迎向結局。

### 3. 遊戲形式：劇情互動體驗。

### 4. 遊戲流程：

(1) 當玩家經過三個關卡的挑戰認為自己已經完成任務時，沒想到突然天地變異，時空撕裂，剩餘妖異們竟然集結起來成為一個巨大的黑影，向玩家襲來。

(2) 媽祖像發光，李獻璋的精靈出現，與歷史上其他的藏字人們(賴和、朱鋒、黃石輝、黃得時等，共同改寫並創作民間舊有故事並收錄至《臺灣民間文學集》中的作家們)共同幫助玩家。

(3) 李獻璋與歷史上其他藏字人的精靈匯集到玩家身上，散發出七彩光芒。2 名玩家依照螢幕的指示與劇情互動，同步操作手上的筆，發射光束擊退黑影。

(4) 結束後，玩家發現自己回到台文館的展間中，中間有一張供桌，上面供奉著一座木雕媽祖像，彷彿如同一場夢。

(5) 玩家揮動雙手，發現發出七彩光芒的筆還在手中，旋即化為點點光芒飄散空中，《臺灣民間文學集》序與其他臺灣文學書本飄散於空中，並傳來李獻璋與賴和誦讀《臺灣民間文學集》序的聲音：

「這些被一部士君子們所擯斥的民間故事與歌謠，到了現在，還能夠在民眾的嘴裏傳誦著，這樣生命力底繼續掙扎，我們是不敢輕輕看過的。」

吾臺開闢以來，雖說僅是短短的三百多年，但是先人遺留給我們的，與世界各國無異，同樣有了好多的傳說、故事，和歌謠；就中像鴨母王，林道乾，鄭國姓南北征的傳說……由歷史的底見地看來，尤為名貴。」

「你想，為了這集子我所費的精神（差不多把我三箇年的生命葬送在這集子）和物質（老實說我所積下的幾百圓都為此而支出的，恰好到後月就要完了）是如何的多呢，啊！我的精神已溶化在這集子了……」（李獻璋）

「其堅忍的意志，是多夠人佩服啊，幸而這民文集是快要發行啦。這庶幾可以報酬他三四年來的苦心與努力。最後，我只有希望這一冊民間文學集，同樣跑向民間去。一九三五年十月十日，懶雲，序。」（賴和）

全遊戲終。

## 八、 美術及音樂設計

### (一)美術風格：

本故事開始設定於現代，並通過媽祖像的時光隧道穿越不同的異空間，在美術風格的設定上，以具現代感的復古風為主，展現具臺灣奇幻色彩的想像風格。

### (二)音樂風格：

以臺灣傳統歌謠為主要背景音樂，並結合民謠、日治時期作曲家曲目等進行重新編曲，配合遊戲情境，搭配澎湃刺激或是婉轉悠長的樂章。

## 九、 發展可能性

為本次數位腳本徵選所發想之《藏字人》系列，為具發展潛力之臺灣奇幻 IP。在本 IP 中臺灣文學家們是透過書寫，如同本土的超級英雄守護著臺灣和平的一群人。除本篇章是以李獻章為主角所發想之《藏字人·搜妖錄》外，搭配不同臺灣文學相關主題，亦可再進行本世界觀的延伸與發想。

## 參考資料

### 專書

李獻璋(1989)·《臺灣民間文學集》·臺北：龍文出版社。

### 相關研究

王美惠(2004)·〈民俗或迷信:李獻璋《臺灣民間文學集》相關問題探討〉·崑山科技大學學報 1(1):1-9。

曾秋霞(2012)·〈李獻璋《臺灣民間文學集》故事篇研究〉·國立臺北教育大學語文與創作學系語文教學碩士論文。

陳龍廷(2013)·〈現代性·南臺灣：1930 年代李獻璋褒歌採集的特色〉·高雄文獻 3(1):6-34。

石美玲(2018)·〈話語實踐與社會變遷：以日治時期《臺灣民間文學集》「民歌」為例〉·興大中文學報 43:223-276。

黃玉緞(2019)·〈《臺灣民間文學集》謎語探析〉·中國文化大學中文學報 37:137-154。