

致理技術學院應用日語系

103 學年度畢業實務專題報告

日本鬼怪物語

- 都市傳說

指導老師:陳萱

組員: 10022207 陳建利

10022208 李筱菁

10022225 吳柏翰

10022235 李睿哲

10022240 陳 綠

10022244 蔡佳紘

2014 年 12 月 31 日

實務專題報告授權書

本授權書所授權之實務專題研究報告為授權人共位於致理技術學院應用日

語系_____學年度第_____學期完成之實務專題報告。

實務專題報告題目：

同意授權，開放全文檢索

不同意授權，僅開放書目資料及索引摘要相關資訊

(上述同意與不同意之欄位若未勾選,則視該組同學皆同意授權)

授權人茲將本報告電子檔與紙本裝訂成冊後，以非專屬、無償方式授權致理技術學院(以下簡稱本校)得不限地域、時間與次數，以紙本、光碟或數位化等各種方法收錄、重製與利用；為助益完整典藏全校之學術研究成果，同時提升學術產出之能見度及影響力，同意應用日語系辦公室留存，且本校圖書館得將本報告收錄於本校機構典藏系統，作者仍保有著作權；於著作權法合理使用範圍內，讀者得進行線上檢索、閱覽、下載或列印。授權人保證本報告係本組之原始創作，且並未侵犯任何人之智慧財產權。

指導教師：_____ (請親筆正楷簽名)

授權人：

學號：_____ 學生姓名：_____ (請親筆正楷簽名)

學號：_____ 學生姓名：_____ (請親筆正楷簽名)

學號：_____ 學生姓名：_____ (請親筆正楷簽名)

學號：_____ 學生姓名：_____ (請親筆正楷簽名)

學號：_____ 學生姓名：_____ (請親筆正楷簽名)

學號：_____ 學生姓名：_____ (請親筆正楷簽名)

中 華 民 國 年 月 日

※本授權書請以黑筆撰寫，並影印裝訂於報告封面頁之次頁。

目錄

摘要.....6

第一章 日本鬼怪

第一節 前言.....7

第二節 妖怪創作的演變.....8

一、傳承妖怪.....8

(一) 定義.....8

(二) 傳承妖怪介紹.....9

(三) 傳承妖怪比較.....14

二、創作妖怪.....15

| | |
|---------------------|----|
| (一) 定義..... | 15 |
| (二) 創造妖怪介紹..... | 15 |
| (三) 創造妖怪比較..... | 17 |
| 三、結語..... | 17 |
| 第三節 日本鬼怪文化..... | 19 |
| 一、鬼怪文化之簡介..... | 19 |
| 二、鬼怪文化之產生..... | 19 |
| 三、鬼怪文化之表現形式..... | 20 |
| (一) 藝術表現..... | 20 |
| (二) 繪畫..... | 20 |
| (三) 城市鬼怪故事..... | 20 |
| (四) 日本鬼怪大會..... | 21 |
| 四、鬼怪文化之延伸活動..... | 21 |
| (一) 祭鬼儀式..... | 21 |
| (二) 盂蘭盆節..... | 22 |
| (三) 試膽大會..... | 22 |
| 五、結語..... | 23 |
| 第四節 有關妖怪的研究與文學..... | 24 |
| 一、妖怪學簡介..... | 24 |

| | |
|----------------|----|
| 二、民俗學上的妖怪..... | 25 |
| 三、研究比較..... | 26 |
| 四、知名的妖怪著作..... | 26 |
| 五、結語..... | 32 |

第二章 都市傳說

| | |
|------------------------|----|
| 第一節 前言..... | 33 |
| 一、研究動機和目的..... | 33 |
| 二、都市傳說之起源與定義..... | 33 |
| 第二節 由古至今之都市傳說..... | 35 |
| 一、古 - 家喻戶曉之都市傳說..... | 35 |
| 二、今 - 自網路渲染之都市傳說..... | 44 |
| 三、結語..... | 48 |
| 第三節 與現代文化相關的都市傳說..... | 49 |
| 一、動漫篇..... | 49 |
| 二、電視節目篇..... | 59 |
| 三、結語..... | 63 |
| 第四節 都市傳說帶給大眾的心理影響..... | 65 |
| 一、都市傳說造成之效應..... | 65 |
| 二、都市傳說形成之心理因素..... | 67 |

| | |
|-------------------|----|
| 三、 結語..... | 68 |
| 第五節 台灣的都市傳說..... | 69 |
| 一、 台灣都市傳說的介紹..... | 69 |
| 二、 台日都市傳說的比較..... | 73 |
| 三、 結語..... | 75 |
| 總結..... | 76 |
| 參考文獻..... | 77 |
| 組員分工表..... | 79 |

摘要

在日本，從古代至現代「鬼怪」都在人民的生活、文化、傳統中擁有一定的地位，也一直是人們津津樂道的題材，鬼怪多半是受到人民所敬畏的，更有些地方的文化、特色是因鬼怪傳說而形成的。而在現代，鬼怪更是受到民眾們的矚目，例如在動漫、電玩、電影、神魔小說、玄幻小說、恐怖文學、奇幻文學中更是受到歡迎，我們可以從電視節目、書籍、網路各方面得到的資訊成千上萬，同時也透過口耳相傳的方式讓這些故事流傳下去。而在現代隨著文明的發展也有許多新興鬼怪產生，鬼怪在現代常以都市傳說的型態延續其生命力，例如廁所裡的花子、裂嘴女、人面犬等。

但奇妙的是，同一種類的「鬼怪」在不同的地區中常常又有不同的傳說產生，而鬼怪其根本又是從哪裡產生的？而其中差異、真實性是如何？對人們的影響又是如何？基於對種種事情的好奇，也為了讓大家對這些故事有更深入的了解，本小組將此次專題分為古、今兩部分進入深入的探討。

第一部分為古代的妖怪傳說，以具有代表性的作家創作的小說和繪本介紹古代的妖怪，並將妖怪詳細分類加以整理舉出幾個具有代表性的妖怪，以相關書籍、網路以及其他資料對「鬼怪」的傳說，事件、真實性，及影響度做探討與研究。

第二部分為現代的都市傳說，為妖怪故事的延伸，後來演變成不只侷限在鬼怪的框架裡，也有可能是人為的因素，讓一件小事或一個小細節被放大並加以討論，經過加油添醋後產生各式各樣不同的版本，我們以最為大家所熟知的版本作為研究，並探討都市傳說的起源。

第一章 日本鬼怪

第一節 前言

在日本，從古代至現代「鬼怪」都在人民的生活、文化、傳統中擁有相當的地位，因此鬼怪多半是受到人民所敬畏的，更有些地方的文化是因鬼怪傳說而形成的。而在現代，鬼怪也受到民眾們的矚目，例如在動漫、電玩、電影、神魔小說、玄幻小說、恐怖文學、奇幻文學中更是受到歡迎，而在現代隨著文明的發展也有許多新興鬼怪產生，鬼怪在現代常以都市傳說的型態延續其生命力，例如廁所裡的花子、裂嘴女、人面犬等。但奇妙的是，同一種類的「鬼怪」在不同的地區中常常又有不同的傳說產生，而鬼怪其根本又是從哪裡產生的？其中的差異點？對人們的影響又是如何？基於對種種事情的好奇，本小組將以相關書籍、網路以及其他資料對「鬼怪」的背景及影響度進行探討與研究。

第二節 妖怪創作的演變

人們對妖怪的印象，總是帶有恐懼、害怕等負面情緒，自古以來人們大多認為妖怪會危害人類。而妖怪的存在，可以反映出人類對大自然、動物的敬畏心，將自己無法解釋的力量、未知而害怕的事物通通想像成是妖怪在作祟，藉此警惕他人。隨著時代的變遷，社會的動盪，外來文化的傳入、人類思想的轉變，妖怪的形象也隨之變化。

從古至今對妖怪的記載中，可以看到各式各樣不同的妖怪。以現在研究妖怪的文獻來看，可以發現各學派對妖怪的分類有所不同。日本著名民俗學家柳田國男所著作的《妖怪談義》中，他提出妖怪與幽靈是兩種不同的東西，書中還以表格方式加以區分，但也是存在不適用於此種區分方法的例子。而其他學派民俗學家也提出不同的觀

點，由此可以得知，妖怪種類繁多，有多樣性的分類。

在日本妖怪民俗學的研究分類中，將妖怪形成原因區分為傳承妖怪、創作妖怪兩大系統，從這套分類系統可以看見，妖怪創作從古至今的變化為何，而日本古代傳說中出現的妖怪多屬於傳承妖怪。然而現代都市傳說的盛起，這些透過口語傳播的妖怪，在定義上來說和傳承妖怪非常類似，但現在的研究中，還是沒有對這些都市傳說中的現代妖怪做定論，或許在未來也可能會被列入傳承妖怪。

因此在這我們一律將此種現代妖怪列為創作妖怪。而這章節中，我們想藉由這套系統，以日本較著名的妖怪來做簡單的分類，並從妖怪創作中看其變化為何。

一、傳承妖怪

(一) 定義

必須具備實際的地名、人名以及確切的時間，且至少流傳了兩個世代以上，才會被學界認可。現代的日本妖怪種類眾多，但有部分的妖怪傳說是從很久以前就存在的，也許同一種妖怪流傳在各個地方的傳說不同，但只要隨著時間的經過，若這些傳說依然存在，就可被列入傳承妖怪的分類當中。

(二) 傳承妖怪介紹

在此我們舉出七種，在日本書籍、動畫等當中，較常被改編的妖怪作介紹。

2-1 百鬼夜行

2-2 付喪神

2-3 雪女

2-4 酒吞童子

2-5 崇德天皇

2-6 玉藻前

2-7 般若

2-1 百鬼夜行

百鬼夜行一詞，是流傳於日本民間的傳說，指的是在夏天夜晚出現在街上遊行的妖怪們。傳說在日本的平安時代，是人類與妖怪共存的時代，到了夜晚，空無一人的街道，就會出現許多嚇人的妖怪，並在街上遊走，這便是百鬼夜行。而到了現代，則有許多和百鬼夜行相關的著作，如著名動畫妖怪少爺等等。

2-2 付喪神

在日本有個著名的傳說，如果物品放置不理一百年的話，物品便會擁有靈魂並化身成為妖怪。而付喪神的傳說也許是想表達希望人們能更加愛惜物品，不然自己隨意丟棄的物品便會變成妖怪自到己身邊作祟。



(圖片來源：<http://ppt.cc/hc0I>)

2-3 雪女

提到雪女最具代表性、不得不提到著名文學家小泉八雲所著作的《怪談》。在武藏國的一個村落中，住著名叫茂作和巳之吉的兩名樵夫，茂作的歲數已大，而巳之吉則是個十八歲的俊俏少年，在一個寒冷的冬天裡，兩人因暴風雪的緣故而無法順利返家，只好在路途中的避難小屋裡過夜，因寒冷的氣溫，兩人很快就進入了夢鄉，隨著時間的經過，巳之吉被寒冷的風雪吹到臉上而被冷醒，而他映入眼簾的是一位，眼神極其嚇人，身穿白衣的絕世美女，而睡在身旁的茂作，被女子吹了一口雪白的寒氣之後，便被凍死了，雪女原本也想加害巳之吉，但看到他年輕俊俏的臉之後，露出了微笑，並和巳之吉說：「原本打算將你和那個老傢伙一樣殺了，但看在你年輕的份上，這次便放過你了，但是今晚所發生的事，你不能對任何人說，若是對誰說了的話，便殺了你。」

此後過了數年，巳之吉遇到了一位名叫雪的美麗女子，很快的兩人便相戀結婚，並生了十個小孩，但不可思議的是，不管經過了多少年，雪卻完全沒有變老的跡象。在某個夜晚裡，巳之吉告訴了雪一件他深藏在心裡多年的心事：「看見你就讓我想起在我十八歲那年發生的不可思議的事，我遇到了一個和你長相相似的雪女，我差點被她給殺了，那究竟是夢呢，還是真的是遇到了雪女呢。」雪突然地站起來說道：「我那時不是告訴過你這件事不能告訴任何人，否則便殺了你嗎，但看在這些孩子的份上，

我只能放過你了，以後記得讓孩子來看看我。」話一說完，雪便化成風雪消失無蹤。

在小泉八雲的著作中可以看出，他所描繪的雪女形象是溫柔又殘忍的角色，是個讓人感覺對比強烈的妖怪。而關於雪女的傳說，在日本各地流傳的版本也有所不同，有一個說法是小泉八雲所著作的《怪談》是最早記載雪女的書籍，但日本室町時代有一位叫宗祇的連歌師，從他的著作《宗祇諸國物語》中也有記載雪女的傳說，由此可判斷，小泉八雲的名著怪談中雪女故事，並不是日本最早記載雪女的書籍。至於在山上看到雪女的現象，可能只是寒冷導致幻覺出現的原因。



(圖片來源：<http://ppt.cc/flqt>)

2-4 酒吞童子

酒吞童子與九尾狐妖玉藻前、崇德天皇化身的大天狗為日本最邪惡的三大妖怪。酒吞童子為大江山一帶的妖怪之首，外表俊俏，常以外表騙取年經的少女並將其吃掉。關

於酒吞童子的傳說有很多種，傳說酒吞童子曾抓走貴族的女兒，貴族請陰陽師安倍晴明占卜，得知是被酒吞童子給抓走的，而天皇感覺到事態嚴重，因此派當時著名的武將源賴光及其部下前去討罰酒吞童子，源賴光最後以刀砍殺酒吞童子，而其刀因而得名童子切安綱。

酒吞童子是最為傳統的妖怪類型，專門以殺人、吃人為主，雖然擁有強大的力量，但最後總會被人類討乏，其傳說故事給人的感覺，是想將討乏酒吞童子酒角色源賴光英雄化，而從圖畫中可以看出酒吞童子以一敵眾，雖最後被斬殺，但也可看出酒吞童子的強悍。



(圖片來源：<http://ppt.cc/ywB1>)

2-5 崇德天皇

日本最邪惡的三大妖怪之一，就是崇德天皇所化身的大天狗，而至於為什麼崇德天皇最後會由一個人類變成妖怪，傳說崇德天皇是由自己的祖父與母親所生的私生子。而他的父親知道崇德天皇並不是自己的親生兒子，因此從他小的時候就刻意地去疏遠他，也想盡辦法不讓他坐上天皇的位子。崇德天皇為了爭取天皇的位子，而傳出了他

想叛亂的風聲，崇德天皇深怕自己會拘禁，拉攏了少數人士意圖政變，但最後還是被天皇一派的人給逼得走投無路只好投降。崇德天皇最後被流放，並開始信仰佛教，抄寫經書獻給天皇，但最後被天皇給退了回去，感到憤怒的他最後頭髮和指甲都不修剪，不吃不喝，樣貌極像天狗的模樣，憂憤而死。而崇德天皇死後，國家開始動盪不安，天災不斷，人民便開始傳說是崇德天皇化身為天狗妖怪在作亂。

從前的日本，將無緣無故失蹤的小孩子稱之為神隱¹，或是被天狗給綁架了，這兩個說法都可以感覺出，當時的人想要信仰神與妖怪來去掩蓋親人失蹤時的難過與不捨。這篇故事中可以發現到，人類轉變成妖怪，跟以上介紹的故事中，原本就存在的妖怪又不太一樣了，可以看出人類因為對未知事物的害怕，而將這些全都幻想成有實體的妖怪，敬畏這些想像出的東西，內心便有所慰藉。

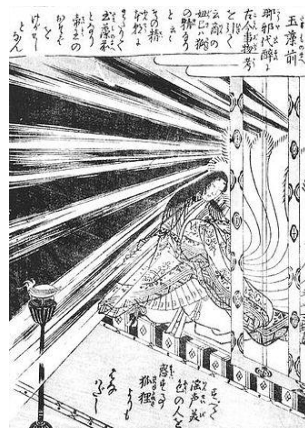


(圖片來源：<http://ppt.cc/GhEv>)

¹神隱:被神隱藏起來

2-6 玉藻前

玉藻前一種專門變化成人類並吸取人類精氣的一種妖怪。民間有一種說法，玉藻前和中國《封神演義》中的狐狸精妲己很相似，因周朝政權被推翻，受百姓怨恨的狐妖因此逃亡至日本，化身為玉藻前。傳說玉藻前是九尾狐妖所變化而成的美女，因其美貌，而得到了鳥羽上皇的寵愛與信任。但過了不久，天皇便開始重病不起，連當代的名醫都查不到病因束手無策，最後求助陰陽師占卜，發現是狐妖在作祟。在陰陽師施的法術之下，玉藻前曝露出狐妖的原型，及其憤怒的天皇便派遣當地的領主須藤權守貞信編組討乏軍，前去追擊玉藻前，但由於玉藻前擁有強大的妖術，使得軍隊死傷慘重，不過最後討乏軍改變戰術，以騎射的方式追擊玉藻前，最後使玉藻前毫無招架之力，就此滅亡。但玉藻前死後，變成了巨大的毒石，其毒氣散發的四周草木不生，後人稱之為殺生石。



(圖片來源：<http://ppt.cc/EWyo>)

2-7 般若

般若源自於能樂「葵上」，並且在源氏物語的故事中有所提及。故事主要圍繞著四名腳色，光源氏、六条御息所、葵上和夕顏。曾經生活在皇室的六条御息所在皇太子辭世後，貴族光源氏相戀，但這段戀情因為光源氏的冷淡而漸漸淡去。從小沒被人如此對待的她，當然無法容忍這樣的遭遇。不但憎恨光源氏，更忌妒光源氏的正妻葵上和光源氏在外面所認識的女人夕顏。因為強烈的忌妒與怨念，她每天晚上會化身為惡靈般若，詛咒葵上。不久，葵上懷了光源氏的孩子，更讓六条的忌妒心更加強烈了，最後害死了葵上。葵上死後，她每晚依然會化身成般若，而這次詛咒的對象則變成了夕顏。光源氏察覺到似乎有妖怪在作怪，於是他招集僧侶來驅除妖怪，但由於那忌妒與怨念太深，因此沒能阻止惡靈危害人類。直至後來夕顏死去，六条才得知那些是自己無意識下所犯的錯，深感愧疚的她，因害怕自己再度因忌妒化身為妖怪，決定出家，希望以自身的懺悔，賴消除內心深處的忌妒與怨念。

般若是日本傳統藝術能劇²中所使用的面具，其所代表的角色為忌妒與怨念強烈的女子。從這個故事可以看出，原本的日本妖怪是有明確的個體，漸漸的由實體存在的妖怪改變成了靈的形式，但外觀還是保留傳統妖怪的模樣。這種靈的形態表現，對現代的都市傳說影響很深，在現代，這種靈的形態又能稱之為鬼，不過般若這種形態的靈，主人本身還沒有死亡，只是因為強烈的念而形成的生靈。

(三) 傳承妖怪比較

²是日日本獨有的一種舞台藝術，是佩戴面具演出的一種古典歌舞劇

每一種妖怪都有自己的特色，原因可能在於當時的生活環境及社會文化，對妖怪傳說影響，而由以上的妖怪傳說中加以分析，可以看出妖怪的形象變化，並且能發現到，這些傳承妖怪出沒於一定的地點，但般若這個妖怪卻是其中的例外，其出沒的地點為固定的腳色身邊。其中還有一個特點，就是故事中的角色大多是真實的歷史人物，除了雪女及般若的傳說例外。我們利用表格分析傳承妖怪所共通的性質如下表：

| 名稱 | 出沒固定地點 | 真實歷史人物 | 人類變化為妖怪 | 妖怪變化為人類 | 會加害人類 |
|------|--------|--------|---------|---------|-------|
| 雪女 | ● | | | ● | ● |
| 酒吞童子 | ● | ● | | ● | ● |
| 崇德天皇 | ● | ● | ● | | ● |
| 玉藻前 | ● | ● | | ● | ● |
| 般若 | | | ● | | ● |

從表格中可以看出傳承妖怪共通的特性，藉由表格的分析和創作妖怪的特性做比對，便能看出妖怪創作從古至今有什麼變化，而有哪些部分是被流傳下來的。

二、創作妖怪

(一) 定義

經由文學的技巧，以當代人事物用寓言、小說、漫畫、動畫等方式描繪出的妖怪，

稱之為創作妖怪。簡單來說，就是由人發揮想像力創作，可能還保有舊妖怪的特性和概念而製造出的妖怪。

(二) 創作妖怪介紹

2-1 《七夜怪談》

2-2 《咒怨》

2-3 《鬼來電》

2-1 《七夜怪談》

七夜怪談源自於日本作家鈴木光司的小說，最著名的小說是午夜兇鈴系列，也就是七夜怪談。故事內容是說，只要看過受到詛咒的錄影帶，就會接到一通發出怪聲的電話，然後受詛咒死亡。一位女記者在無意間發現，死者都是死於心臟衰竭，而死前臉上均出現驚恐的神色。記者因好奇心展開調查，意外發現一卷錄影帶竟然是這幾起死亡事件的關鍵，傳說當看過這卷錄影帶的人會在七天之內慘死。記者為了解救看了錄影帶的兒子，和前夫一起追尋真相。

此作結合了現代的錄影帶、電視等，為了是要表達出，以現代的科學技術也能辨認出鬼的存在。由此可以看出，現代創作妖怪，不只從外觀讓人感覺更有真實感，所創造出的角色更以死後人類的型態表達，而為了更貼近我們的生活，以現代電子產品去表達鬼的存在，雖然從外觀到真實感都與傳承妖怪大不同，但卻也不失傳統妖怪應有的特色。

(資料來源:<http://ppt.cc/2VBs>)

2-2 《咒怨》

一個性格孤僻怪異的女孩，成長過程中都沒交過朋友，在她讀大學時，暗戀班上的一名男同學，並用筆記記下他的點點滴滴，但最後這名男同學和班上其他女生結婚。而女孩最後也和別人結婚成家，生了一個孩子，而自己兒子的家教便是她大學時期暗戀的男孩，而他的丈夫因為患有疾病，所以能讓她懷孕的機率很低，於是她的丈夫便懷疑孩子不是他親生的，最後還發現到她大學時期的筆記，怒火中燒的丈夫難以控制自己的情緒之下，便將她和孩子改殺死了，抱著怨恨而死去她，變成了咒怨一連串事件的開頭，恐怖的傳說就此開始。系列電影《咒怨》的主要線索，是死者的咒怨如何影響每一個走進這個屋子的人，搬遷入住的住戶、調查事件的警員、參與報導的記者、錄製節目的演員，任何觸碰到咒怨的人都無法逃離，無論他是誰，無論他來自哪裡、去向何方，也無論他因為什麼走進了這棟房子。

此作品最讓人印象深刻的便是鬼出現時，讓人感到毛骨悚然的特色音效，而此作品有多處地方和七夜怪談相似，為了瞭解到創作妖怪與傳承妖怪的不同處，我們以分析傳承妖怪特色的表格來分析創作妖怪，並找出其中像似的地方為何。

(參考資料:<http://ppt.cc/TCEK>)

2-3 《鬼來電》

某一天，從朋友的手機裡傳來一通奇怪的流言，從電話聲中可以清出的聽到朋友害怕又淒慘的尖叫聲，而且留言時間還是距離現在的三天之後，本以為是一通惡作劇的電話，沒想到朋友在三天過後竟然離奇的死亡，相似的怪事接二連三的出現，而最

後連自己的手機，也響了起來。

本作一樣融入了現代科技讓故事更加貼近我們的日常生活，驚悚嚇人的手機鈴聲，讓觀眾爭相模仿，更加打響了鬼來電的知名度，使得電影比小說更加賣作。從這三部創作妖怪電影的介紹可以看出，妖怪文化變得商業化了，比較的不只是誰所寫的故事比較驚悚，電影的特效、週邊的產品、對觀眾造成的影響，都是打響自己作品的關鍵之一，讓自己所創造出的妖怪，廣為流傳。

(三) 創作妖怪比較

| 名稱 | 出沒固定 地點 | 真實歷史 人物 | 人類變化 為妖怪 | 妖怪變化 為人類 | 會加害人 類 |
|------|------------|------------|-------------|-------------|-----------|
| 七夜怪談 | | | ● | | ● |
| 咒怨 | ● | | ● | | ● |
| 鬼來電 | | | ● | | ● |

從表格中可以看出，創作妖怪大多會依照傳承妖怪會加害人類的特性為出發點，時代背景和現代較為接近，所以多以人類死後變成鬼為題材，開始講序後面的人如何去調查這些離奇怪異的事件。從這幾點可以知道，即使經過多年的演變，傳統妖怪的特色也不會因此而消失。

三、結語

在這世上，存在著各種不可思議而人類無法驗證的事，妖怪或許是因人類的想像而誕生出來，但也可以發現人們對其所未知的東西所感到的好奇心與不安，將這些情

緒藉由妖怪而實體化，並將這些害怕的事物藉由妖怪呈現出來。從般若的故事和其他的故事做比較，可以發現到有實體的妖怪，變成了因為人類的忌妒而產生的妖怪。而日本著名的民俗學家柳田國男，提出妖怪和幽靈是兩種不同的東西，但由於有太多不成立的例子，因此我們將兩者都先歸納為妖怪的範圍。而以忌妒的形式所表現出的妖怪，和現代人口中所說的鬼的形象相當符合，不過般若的故事表現出的是忌妒所產生的生靈，而現代人一般所說的鬼，則是人類死亡後所形成的靈體。傳承妖怪與創作妖怪的不同之處，藉由比較可以分出傳承妖怪以謠傳為主，創作妖怪以自行發想為主。將傳承妖怪與創作妖怪作比較，可以發現到妖怪文化，為現代人帶來商機。商業化的帶動之下，現代作家將妖怪重新創作，並改編成全新的妖怪傳說及故事，更吸引現代人。在我們的生活當中，從電影、動畫、漫畫、小說等地方，都可以看見妖怪的身影，漸漸的妖怪文化也融入了我們的日常生活中。現代電子技術的發達，觀眾在電影院中可以感受到大聲的音效、詭異的配樂、真實又有壓迫感的場景等等，都能使這些創作妖怪更有真實感，甚至有些影片更打出真實故事改編，讓觀眾更加相信這些不可思議的存在性。

第三節 日本鬼怪文化

一、鬼怪文化之簡介

鬼怪文化指的是日本人相信鬼怪的存在，並且從崇敬、信奉鬼怪的過程中產生出各種與鬼怪相關的特殊文化。

日本人是個相信鬼怪存在的民族，每年都會舉行一次全國鬼怪大會，來自全國各地的團體將以當地的鬼故事為題材在現場表演和介紹。而這樣的活動使得日本的鬼怪文化在現代社會廣為流傳與延續。

二、鬼怪文化之產生

鬼怪世界就是人類現實生活中所感受到的恐懼投射，只要人在生活中感受到不安、害怕等感受，恐怖文化就產生了。日本是個位於北方的島國，四周皆海。一到了夜晚，人們會聚在屋裡一邊烤火取暖，一邊看著屋外黑漆的夜晚，各種恐怖幻想在頭腦里漸漸浮出也就不足為奇。在這個將山海當做鬼怪統治世界的島國，鬼怪文化的力量至今依然令人驚嘆，在日本人的主觀世界裡，鬼怪是從古至今都存在的。

1998年1月，電影《七夜怪談》的製片人及原作小說結合現代社會的錄影帶、相機、電視及聲納探測儀等成功塑造出「鬼怪是可以被現代科學辨認出的真實存在」以及「恐怖事情可能就在你身邊」的真實感。該影片因此對全世界的電影觀眾造成轟動，日本鬼怪文化的恐怖名聲就到達頂點了。但是鬼怪文化並不是全部集中表現在恐怖電影裡，只要鬼怪是無所不在的，那麼關於鬼怪的故事就不會消失。

就連充滿著希望與幻想的宮崎駿先生的作品如《神隱少女》、《魔法公主》等其故事描述上鬼怪世界和人類世界在很多地方都有相同之處。而相同的原因是以人類世界的概念中放入鬼怪的要素，這會使得人們更為容易接受鬼怪文化。

三、鬼怪文化之表現形式

(一) 藝術表現

日本有很多藝術表現都與鬼怪有關，例如傳統藝術「能」。能在日本已經被視為國寶，「能」面（即「能」藝人的演出時戴的面具）有點類似中國京劇的臉譜，但看上去卻是鬼怪的嘴臉，長髮、怒目、獠牙。例如廣為人知的般若，日本的般若是指女子怨氣過深，死後不能升天成佛而化身的惡鬼。而能的演出內容多半是鬼怪的世界。

(參考資料:<http://ppt.cc/BuGE>)

(二) 繪畫

日本受到中國的古文典籍《山海經》、《封神演義》、《西遊記》、《聊齋誌異》非常深遠的影響，在江戶時代鬼怪故事盛行的時期，陸續編撰記載奇聞異事的圖文事典，加上浮世繪的流行，許多知名畫家紛紛投入妖怪繪卷的製作，如鳥山石燕、歌川國芳、河鍋曉齋、葛飾北齋等人，奠定了日本傳統鬼怪的造型基礎。（圖見第三節 - 有關妖怪的研究與文學）

現代日本的電影有不少恐怖片以鬼怪故事為主線，在日本及海外受到極大的歡迎，如《七夜怪談》、《咒怨》、《鬼來電》等等都因其內容具有現代科技社會的素材，貼近日常生活，更加使人印象深刻，風靡全球；而在動畫片、戲劇片也有不少以鬼怪為題材的作品，如《靈異教師神眉》、《夏目友人帳》、《都市怪談之女》等。

(三) 城市鬼怪故事

日本很多城市都會而形成些特殊景點或是像，京都鞍馬山則因有



依照鬼怪故事的內容裡面有酒吞童子的雕像可以看到天狗相關的

產物，和歌山則有鬼之城，城內有各種各樣的建築，每個建築都有各自專屬的恐怖傳說。使人們在遊山玩水、欣賞大自然美景的同時，還可以同時體會到鬼怪世界的刺激。

(四) 日本鬼怪大會

日本鬼怪大會（三次物怪まつり）每年(2004~)在廣島縣三次市舉行，由人裝扮成各式各樣的鬼怪，一群奇形怪狀近似人形的鬼怪在街上活動。除了對鬼怪文化有興趣者外也有不少的外國觀光客參加。

(參考資料:http://www.m--m.jp/2012_contents.htm)

(圖片來源：<http://ppt.cc/HiNK>)

四、鬼怪文化之延伸活動

(一) 祭祀儀式

日本各地都有祭祀鬼怪的儀式，許多都轉變為當地知名的觀光旅遊項目，吸引各地日本人以及外國遊客。關於祭祀鬼怪的儀式，在日本作為文化遺產受國家保護及重視。這些儀式中有些是全國性的，如每年換季時的驅鬼儀式，日本人以此祈求消除災禍。



(圖片來源 http://www.visitgunma.jp/tcn/sightseeing/detail.php?sightseeing_id=13)

(二) 盂蘭盆節

盂蘭盆節是日本的三大節日之一，每年此時會有一周以上的連續假期，日本會出現返鄉車潮，讓全民返家掃墓，祈求祖先的保佑。幾乎所有的日本人都相信死後還有

另一個世界，盂蘭盆節就是鬼怪的節日。鬼怪固然嚇人，但日本人認為自己的先人死後並不可怕，他們相信先人會守護著自己的後代子孫。



原： <http://ppt.cc/m~nu>)

(三)試膽大會

日本各地皆有的習俗之一，以遊戲任務方式測試參與遊戲者的膽量。在每個人對其都有潛在感覺恐怖的地方，如夜晚的森林、廢墟、墓地等地方舉行。而日本許多夏季風物詩都與靈異現象有關，因此試膽大會通常都在夏季由學生或團體出外合宿時舉行。

1. 起源

根據平安時代末期的《大鏡》一書所記，當時的天皇 - 花山天皇在夏季某日的凌晨三點，派藤原兼家的三個兒子前往傳言有鬼怪的宅邸，當時只有藤原道長一人做到了，他在進入屋後，用刀在屋內柱子刻上記號，以證明確實進入過宅邸。此事流傳至後世，成為試膽大會的原型。

2. 事前準備

試膽大會通常舉行於墓地、神社、廢墟等散發著恐怖氣息的地方，但現代的試膽

大會一般是學校或運動團體合宿的時候選在安全且具有恐怖感的墓地和狹窄的山路上。人生來就對黑暗有一定程度的恐懼感，以及對未知事物的懼怕，而舉辦營運方則會利用這點，想盡辦法嚇人，如在路上準備嚇人道具或以鬼怪裝扮躲在路邊。

3. 玩法

在試膽大會開始前，通常會講一個與舉辦場所有關的鬼故事。參與者為 1 人或以 2~4 人為小組，依組序出發至目的地。嚇人的一方則裝扮成鬼怪躲起來驚嚇參與者。為了確認參與者確實抵達終點，會再折返處放下簽名簿子或是小道具，讓參與者簽名或把東西拿回來。

在過去這個活動，僅僅是用來測試參與者是否有膽量踏入有鬼怪出沒傳言的宅邸。而傳承至今，這個試膽活動則漸漸也變成一種團體的戶外遊戲，且偏向於娛樂性及現代人追求知覺恐懼刺激的快感。

五、結語

日本鬼怪對人們的影響從古時的畏懼、害怕、神秘、敬仰，漸漸轉向多方面文化發展。人們在懼怕鬼怪的同時，也更加追求鬼怪所帶來的刺激，這也讓鬼怪文化徹底的融入日常生活中。

如今的日本在生活、習俗、文化、育樂不難見到與鬼怪相關事物的蹤影，現今的鬼怪除了可怕的一面外，也漸漸的以其他特色存於人心，像是可愛的外貌，幽默詼諧的個性等等，而在近年來的動畫作品中把鬼怪型像描述的幽默逗趣的也是越來越多，例如《夏目友人帳》、《鬼太郎》等作品。鬼怪有關的文化及習俗，在各個產業界蓬勃

發展成為熱門的題材或是商品。除了在日本當地鬼怪受到歡迎外，更在國際間大放異彩。

第四節 有關妖怪的研究與文學

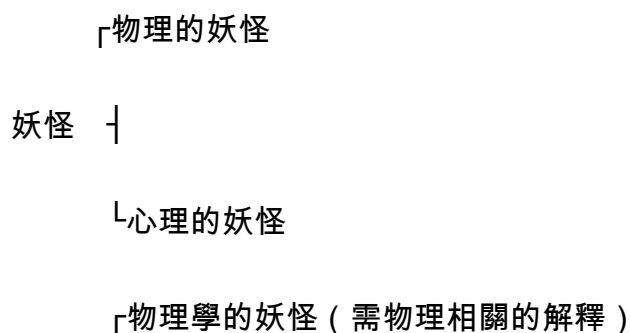
在過去，為了讓妖怪的形象更加明確化，許多研究家透過各種方式來檢驗妖怪的存在與否，也提出理論來解釋這樣的現象。另外從文學作品中也可以了解關於妖怪的各種傳說，因為即使是一樣的妖怪，出現在不同作品都可能會有不一樣的描寫方式。

一、妖怪學簡介

早在距今一百二十多年前，日本的井上圓了博士就以破除迷信的立場開始對妖怪研究，他把妖怪定義為怪現象。也就是一些怪聲音、怪光影等聽覺及視覺上的錯覺。井上博士認為，所謂的「妖怪」是科學不發達的時代人們為了解釋一些怪現象時所產生的迷信。當人們看到一些無法解釋的怪現象時，便把這些怪現象歸咎為妖怪做的事。而井上博士的妖怪研究就是用科學的方法來解釋古時候人們眼中的怪現象，以破除迷信。

對於妖怪的解釋，井上博士將妖怪分成物理及心理兩大類，再將這兩大類往下細分，並從物理、化學、生理、病理等各種角度作出具科學性的解釋。

其分類如下：



| 化學的妖怪 (需化學相關的解釋)

| 天文學的妖怪 (屬於彗星、流星等這類的現象)

物理的妖怪 | 地質學的妖怪 (屬於化石、礦石等這類的東西)

| 動物學的妖怪 (特殊地點的特定動物)

└ 植物學的妖怪 (特殊地點的特定植物)

以上摘錄自井上圓了《妖怪學》

┌ 病理 (屬於精神方面)

| 迷信 (宗教上的迷信、妄想等)

心理的妖怪 | 經驗上 (親身體驗的事實)

└ 超理 (超越一般理論所能解釋的範圍)

二、民俗學上的妖怪

民俗學是一門針對信仰、風俗、口傳文學、傳統文化及思考模式進行研究，並闡明這些民俗現象在時空中流變意義的學科。其中妖怪則是被歸類在「宗教民俗學」這一區塊，因為妖怪的存在與民間信仰有著密不可分的關係。

既然講到妖怪的民俗學就不得不提到柳田國男。他的研究方向主要是在於蒐集日本各地民關於妖怪的民俗資料，例如什麼地方有什麼樣的妖怪傳說之類的。然後區分妖怪和幽靈的差異，並解釋妖怪傳說和神佛以及祖先信仰的關聯性。柳田國男在關於妖怪的著書中，最著名的就是 1957 年的《妖怪談義》。書中附有區別妖怪和幽靈不同

的方法，如下表：

| 妖怪 | 幽靈 |
|----------|---------------|
| 出沒在特定的地點 | 出沒場所不定 |
| 目擊者不特定 | 出沒在特定對象前 |
| 黃昏時出現 | 丑三刻出現(凌晨兩點)出現 |

不過，這個妖怪和幽靈區分方式已經不適用於現代了。因為柳田國男提出的妖怪和幽靈的區分方式的例外太多，例如：幽靈的出沒地點不固定，然而偏偏車禍、自殺的幽靈，很多還是會出現在車禍、自殺現場、凶宅等特定地點。光是這點就與此理論相互矛盾，不過日本研究妖怪的學者基本上都會參考柳田國男的《妖怪談義》，因為如果沒有柳田國男的《妖怪談義》，恐怕日本的妖怪研究也沒辦法累積這麼多成果。

三、研究比較

同樣是以妖怪作為研究對象，但兩人的研究動機與目的可說是大相逕庭。井上圓了是把妖怪當成一種學問來研究，雖然研究的對象是妖怪，但研究目的目的卻是為了導正人們的思想。另一方面，作為第一位將妖怪以民俗學的角度來研究的柳田國男，則是把妖怪視為一種理解人心、信仰的民俗資料，不論妖怪是真是假，民間有妖怪信仰是個事實，而柳田國男所研究的就是這些信仰中的妖怪。

四、知名的妖怪著作

對於妖怪有興趣或想徹底了解妖怪的人來說，可以從妖怪相關的文學作品入門，而妖怪文學的發展最早大概可以追溯到江戶時代後期，從圖畫到小說，甚至把兩者合而為一的作品，而這些作品中其實都有一定的相似處或是關聯性，也清楚塑造出了妖怪的雛形，這對往後的妖怪作品帶來的影響深遠。

以下將介紹在妖怪文學中占有重要地位的幾部作品。(依年代序)

(一) 《画図百鬼夜行》

是日本畫家鳥山石燕的系列作品，於安永 5 年(西元 1776 年)時出版，由「前篇陰」、「前篇陽」、「前篇風」3 篇³所構成，收錄範圍包括鬼怪、鬼魂、妖怪及幽靈等，其中大部分是鳥山石燕根據日本文學、日本民間傳說以及日本傳統藝術而創作的。而這些妖怪畫有個很大的特色，那就是圖畫本身並未傳達出特別恐怖的感覺，反倒是表現出幾分令人覺得幽默或奇妙的感覺。這些畫作給後世的畫家帶來很大的影響，像是現代的漫畫家水木茂、小說家京極夏彥等都曾以他的畫作為基礎進行創作。

- 以下為各篇部分收錄作品

³沒有後篇，其後出版的『今昔画図続百鬼』被當成了後篇，後篇以「河童」和「天狗」為著名。



▲第一卷-陰收錄的「河童」 ▲第二卷-陽收錄的「高女」 ▲第三卷-風收錄的「牛鬼」



▲第一卷-陰收錄的「山姥」▲第二卷-陽收錄的「雪女」▲第三卷-風收錄的「青坊主」

(二) 《雨月物語》

此書為上田秋成於江戶時代後期所著作的「讀本小說」，於安永5年(西元1776年)出版，共5卷5冊。全書由九篇⁴志怪小說所構成，內容採用了大量的典故及傳說，其故事內容大多取材中國的白話小說。以〈蛇性之淫〉為例，其典故是取自中國文學《白娘子永鎮雷峰塔》(白蛇傳)而來的，並結合日本的風俗習慣及自己獨到的見解加

⁴分別為白峯、菊花之約、淺茅之宿、應夢之鯉魚、佛法僧、吉備津之釜、蛇性之淫、青頭巾、貧富論。

以改寫，不時引用日本文學典故，像是〈蛇性之淫〉當中的某段對白：「因羞於啟齒而將思慕之情悶在心坎兒，不說而亡，人們會說那女子是被神作祟而死」這句話便是引自《伊勢物語》第八十九段和歌：「暗戀無人知，煎心且銜淚，一朝失戀死，枉自怨神明」⁵。另外還有引用《萬葉集》的詩句「不巧逢雨三輪崎，佐野渡口無人家」⁶來形容當時的情境。藉由這些典故的引用讓整個故事充滿無限的詩意。故事中的情節不僅僅把妖怪視為一種怪異的現象，而是挖掘出人類生存過程中的喜怒哀樂，藉由夢幻且淒美的筆調傳達給讀者。

另外關於書名的由來，一般被認為是出自《牡丹燈記》中的「天陰雨濕之夜⁷，月落參橫之晨⁸」之句，「雨濕之夜」和「參橫之晨」正是鬼怪出沒的時段，取雨月兩字體現出朦朧詭異的故事背景。

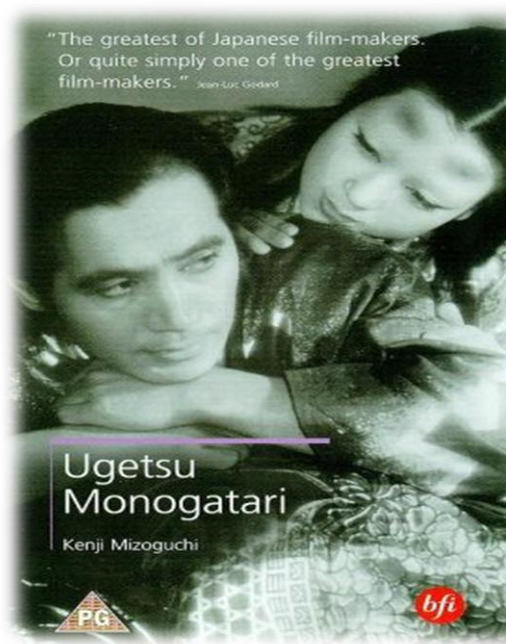
進入現代以後，雨夜物語也曾被改編成電影，由溝口健二所執導，將《雨夜物語》中收錄的〈蛇性之淫〉與〈淺茅之宿〉加以改編製作。放映後廣受好評，還獲得 1953 年威尼斯影展的最佳導演銀獅獎，並多次被電影雜誌《聲音與影像》選為史上 10 大經典電影之一。

⁵原文為：「ひとしれず我こひなしばあぢきなくいづれの神になきなおほせん」

⁶出自《萬葉集》第三卷第二六五首。原文為：「苦しくも降り来る雨か三輪の崎狭野の渡りに家もあらなくに」

⁷天陰雨濕：杜甫《兵車行》：「新鬼煩冤舊鬼哭，天陰雨濕濕啾啾。」

⁸月落參橫：月亮已落，參星橫斜。形容天色將明。唐·柳宗元《龍城錄·趙師雄醉憩梅花下》：「時東方已白，師雄起視，乃在大梅花樹下，上有翠羽啾嘈，相須月落參橫，但惆悵而爾。」



(圖片來源：<http://blog.roodo.com/catcherwanwan/archives/741309.html>)

(三)《繪本百物語》

於天保 12 年 (西元 1841 年) 發表於日本的怪談集，作者署名桃山人，插畫繪者為竹原春泉。其中標題的「百物語」是江戶時期流傳的百物語怪談本的一種體裁，每篇故事的名稱即為妖怪的名稱，並以妖怪的畫像作為插圖，是一種將故事和畫集融合在一起的作品。雖然《繪本百物語》與鳥山石燕的《畫圖百鬼夜行》有部分的怪談相近甚至雷同，但相較於鳥山石燕的作品，竹原春泉齋在妖怪的插畫方面生動許多。其最大的特色在於插畫為彩色印刷。

- 以下為部分收錄作品



▲飛緣魔: 由丙午年出生的女囚所化，會在夜晚出來晃蕩，專門吸取好色男性的精血的妖怪。



▲風神: 具有邪氣，乘著風在物體縫隙間，天氣忽冷忽熱時乘虛而入。見到人類便吹出黃色的氣體，人若吸入此氣便會發病。



▲鹽之長司: 由於虐待馬匹而被馬附身致死之人。

▲二口女: 後腦勺也長了一張口的妖怪她可以將自己的頭髮當做觸手使用，以向頭後面的口餵食。

(圖片來源 : <http://ppt.cc/yfD7>)

(四) 《怪談》

日本小說家小泉八雲本名 Patrick Lafcadio Hearn，於 1850 年出生於希臘，1896 年歸化日本，改名為小泉八雲。曾寫過不少向西方介紹日本文化的書籍，是近代史上的日本通，也是現代怪談文學的鼻祖。

正如書名，《怪談》收錄了將近二十篇的怪談，然而這些都不是小泉八雲自己原創的作品，他也在序文中明確地指出，這些作品大部分是從日本的古籍和中國的故事取材改寫而成的，像是〈雪女〉，其典故是取自於《宗祇諸國物語》⁹；而〈無耳芳一〉則是被認為取自於《臥遊奇談》第二卷〈琵琶秘曲泣幽靈〉¹⁰。另外從他的夫人節子所寫的回憶錄中，可以看出小泉八雲在他的作品費了很大的心思—像是在寫《無耳芳一》時，縱使太陽下了山也不點燈，我(節子)沒有拉開紙門，直接在隔壁的房間叫著芳一、芳一，而他(八雲)竟然也如此應道：「我眼睛瞎了，你是誰？」，然後便沉默不語，心無旁騖的繼續他的創作，他的寫作總是這個樣子。

《怪談》的原文是由英文撰寫，後來由平井呈一譯成日文，受到廣大讀者的歡迎，使小泉八雲成為近代日本怪談文學的鼻祖。於 1965 年由小林正樹監製的《怪談》，更獲得第十八屆坎城影展評審獎、奧斯卡最佳外語題名等多項大獎，這也讓原作的小泉八雲聲名大噪，據說已故的知名導演黑澤明所創作的《夢》其靈感也源自於小泉八雲。

(五) 《巷説百物語シリーズ》

此書為日本小說家京極夏彥所著的時代小說，自 1999 年由角川書店的季刊妖怪雜誌《怪》開始連載。其出版順序依序為《巷説百物語》(1999 年)、《続巷説百物語》(2001 年)、《後巷説百物語》(2003 年)、《前巷説百物語》(2007 年)，以及正在連載中

⁹最早出現雪女的故事，收錄於宗祇諸國物語中第五卷的「化女苦臘夜雪」。

¹⁰主角也叫做「芳一」，且同樣是以「阿彌陀寺」作為故事的背景。

的最新作《西巷說百物語》(2010年~)，其中第三作《後巷說百物語》於2003年獲得第130回直木獎¹¹。其後又在2011年時獲得第24回柴田鍊三郎獎¹²。

故事背景為江戶時代末期的天保年間，描述一群只要有錢，就以妖怪作祟的方式幫人解決疑難雜症、或消除怨念的惡棍小團體如何活躍的故事。基本上就是多個短篇故事的集合，內容包含了〈洗豆妖〉、〈舞首〉、〈鹽之長司〉等多個故事，由於作品中出現的妖怪出處是從竹原春泉的《繪本百物語》而來的，因此同樣跟《繪本百物語》一樣每篇標題皆以妖怪為名，而在妖怪的外觀描寫上基本上也與《繪本百物語》中的插畫相符。整部作品最大的特色就是雖然每篇的標題都是妖怪的名稱，但實際上並未出現實際的妖怪，只是將其中作祟的妖怪解釋是人為的操弄。以負面的行徑來證明人心是比鬼怪還要可怕的。另外在篇尾常常會有像是「即使他真是大將軍的私生子，死時也不過是狸貓之輩」《芝右衛門狸》這樣的一句箴言，藉此給那些惡徒們一個警世教訓。

•下列為巷說百物語的系列小說



¹¹於1935年(昭和10年)設立的文學獎項，每年頒發兩次。直木賞以已出版作品的通俗文學為對象。

¹²由集英社主辦的文學獎，為紀念日本文學家柴田鍊三郎。日本著名的歷史小說、武俠小說作家。



(圖片來源：<http://ppt.cc/KdjJ>)

五、結語

在日本許多以妖怪為題材的作家創作了不少膾炙人口的作品，無論是繪畫或是純文學，這些作品帶給世人對於妖怪的印象有更明確的根據及判斷。雖然根據科學和理性的思考來推斷，妖怪似乎不存在於這個世界上，不過卻又未曾有人能完全地否定妖怪的存在。過去的人們相信妖怪的存在，剛開始只是口耳相傳的流言，讓人半信半疑，卻使人們對妖怪感到恐懼及敬畏。然而隨著時代的變遷與科技的進步，使得越來越多不科學的存在逐一被推翻，而這些作家們試著把妖怪描繪的如栩如生，藉由文字、圖畫來傳達給往後的世人曾有這樣的妖怪，以及背後有如此的故事這則訊息。這正是妖怪文學所存在的真正意義。

第二章 都市傳說

第一節 前言

一、研究動機和目的

怪力亂神一向是生活中的熱門話題，雖然接受度不是很高，但喜歡討論的人依然大有人在。都市傳說鬼怪物語的延伸產物，背景以現代居多，許多故事經網路流傳加油添醋後其真相更為神秘。

都市傳說是人們之間以口耳相傳具有警惕意謂的恐怖故事，故事通常令人感到畏懼。故事背景不見得都發生於都市中。有可能是真實經歷，也有可能是亂扯胡謔出的故事（通常後者發生的機率較大），長久以來經過人們的加油添醋，故事內容已變得和真相大相逕庭，但真相對於人們來說已經不重要了。我們認為人們在意的是都市傳說所帶來的詭譎氛圍與刺激感。

鬼怪部份可以從許多歷史文獻查詢，而相較於鬼怪的都市傳說部份因為較為偏向口耳相傳與媒體傳播，所以我們大多以網路以及電視製作的節目作為參考工具。

我們此次所研究的部分著重於日本的都市傳說，從眾多都市傳說中挑選出一些最為人流傳的故事作為討論，另外再加入台灣的都市傳說互相做比較。

二、都市傳說之起源與定義

故事由傳播者與被傳播者透過第三方傳媒等媒介無止盡地流傳。這個詞語常被解釋成「不真實性」的事件，好比一部分的民間傳說，再者某些故事可能是虛構、加油添醋被誇大，失去原故事的可信性，形成部份「網路留言」。

依據詹·哈洛德·布朗凡（Jan Harold Brunvand）在 1981 年出版的《消失中的便車旅行者：美國都市傳說與其傳說》（*The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends & Their Meanings*）表達兩個觀點：

- 傳說、神話和民間故事不單單只是屬於所謂原始或傳統社會。
- 可以通過研究這些都市傳說來了解都市與現代文化。

但是典型的都市傳說不見得故事背景為都市，之所以用「都市」來稱之是為了區

別產業革命時期的民間故事與現代傳說。也有些學家用「現(當)代傳說」一詞更替。

都市傳說與謠言常被混為一談，但是，謠言的定義：「無法掌握原由，透過人與人之間傳遞，常有目的性計畫讓人信以為真，背後帶有煽動言論之意義」。相對於都市傳說通常是無目的性，即使沉寂已久但又可再度成為發燒話題。

隨著現代科技發達及網路使用人口增加，都市傳說進入了網路討論留言版，形成「網路留言」且在網路平台期間中會沿伸不同樣態，誕生出新故事。一部份的「都市傳說」挾帶現代社會化而產生，並與生活行上習習相關，與「謠言」都具備傳染力和快速傳播的特性，「都市傳說」往往更能使人恐懼與焦慮。

都市傳說吸引人的特質在神秘、焦慮、恐怖、溫馨或幽默的故事元素，一些故事有內容、虛構人物的完整故事以警惕的方式呈現；另一些則是「橫跨大範圍的錯誤訊息」，且沒有傳統都會傳說中的故事元素在，然而卻在大眾間不斷地蔓延。

第二節 由古至今之都市傳說

所謂都市傳說其實是一種相當神秘的現象，許多人會被網路上的流言，或者是朋友的朋友所告知的故事誘惑。這些故事都有著各種熟悉的背景和要素，足以讓人感到恐懼。而像日本這種訊息極度流通的社會，更有可能出現許多關於網路流傳的傳說。以下便列舉出日本由古至今各個時期廣受流傳的都市傳說。

一、古 - 家喻戶曉之都市傳說

1-1 廁所裡的花子（トイレの花子さん）

1-2 裂嘴女（口裂け女）

1-3 肯德基爺爺的詛咒（カーネルサンダースの呪い）

1-4 隙間女（すきまおんな）

1-5 紫鏡（紫の鏡）

1-6 白色的線（ホワイト線）

1-1 廁所裡的花子（トイレの花子さん）

談到日本的都市傳說，第一個聯想到的非「廁所裡的花子」莫屬。「廁所裡的花子」大約自 1950 年代起開始流傳，到了 1980 年代時已經成為全日本家喻戶曉的鬼故事，從 1990 年代起也成為多部電影、動畫等的題材。同時，他也是「學校怪談」中最出名的一則故事。

何謂「學校怪談」？學校怪談是一種都市傳說，學校怪談的產生是由於校園內白天的喧鬧與夜晚的寂靜形成的強烈對比，而營造出一股特別氛圍，讓學生們不自覺的將內心潛藏的恐懼，投射在一些鬼故事或者是真實體驗。同時，為了因應戰後孩童的就學問題，政府必須大量興建學校，又必須為了節約經費，不得不選擇在墓園、舊刑場、廢棄醫院這些廉價用地的舊址上蓋學校。在這些內在與外在環境的包圍下，使得學校怪談得以滋長。另外，學校怪談具有地域性(只在校園內流傳)，又具有普遍性。如果某一所學校突然傳起一則學校怪談，之後經由校園內的師生口耳相傳到其他學校，在衍生出多種不同的故事版本。

關於廁所裡的花子的故事已經無從考證，流傳出的版本也多達數種。但透過電影、動畫等大眾媒體的渲染，讓我們對花子有了一個特定的印象 - 穿著紅衣服的短髮小女孩。而花子的出現，其中有幾個比較著名的說法：

- 1.花子的母親是學校老師，一天深夜花子獨自一人到學校找尋母親，但卻遇到一個逃獄成功的殺人犯，被殺人犯抓到昏暗的女廁裡殺害了。
- 2.花子就讀的小學遭到空襲，她一個人躲到廁所裡避難，最後被活活燒死，但是她的靈魂並不知道自己已經死亡，所以還在學校廁所裡徘徊著。
- 3.花子是一個普通的小學生，放學時間她突然想上廁所，於是在舊校舍廁所的最後一間上廁所，卻突然心臟病發，門又卡住了打不開，所以她就這樣死在了學校的廁所裡，從此花子的冤魂便出現了學校廁所裡。

4.花子被患有精神分裂殘暴的父親追至學校的女廁所內兇殘殺害，父親清醒之後痛不欲生，旋即自殺。

花子的故事曾讓日本小孩受到嚴重的驚嚇，對日本人影響甚大。很多小孩在晚上絕不靠近學校，上廁所也一定要找人陪伴，深怕花子會出現。也由於太害怕花子的出現，人們對應對花子的方法提出了各種想法。像是在花子出現時趕快躲進第一間廁所內，因為花子的父親就是在第一間廁所自殺，亡魂也待在第一間廁所內，花子會因為害怕父親，立刻消失。亦或是掀開花子前額的頭髮，因為他的前額上佈滿被火燒傷的痕跡，花子會陷入生前的回憶，藉著他的發呆，可以迅速離開避免遭到殺害等說法。但有關花子的一切都無法證實，只留下許多的謠傳。

1-2 裂嘴女（口裂け女）

而另一個能夠與「廁所裡的花子」相提並論的都市傳說，就是同樣引起日本社會極度恐懼「裂嘴女」傳說。

裂嘴女算是都市傳說中的一種現代妖怪。關於她的傳說是一位身材高大、長髮披肩、穿著大衣並且還會用口罩或圍巾遮住嘴巴的年輕女性，她經常會在「學校」門口徘徊，然後向放學回家的小孩子們詢問：「我漂亮嗎？」若孩子的回答是「很漂亮」她就會脫下口罩或圍巾，露出裂至耳垂下方的嘴角裂痕，說道：「這樣也漂亮嗎？」然後用剪刀把嚇壞的孩子的嘴巴給切開。如果孩子回答「不漂亮」的話，她會很生氣地馬上把孩子吃掉。而若孩子都不回答轉身就跑的話，裂嘴女會飛快地追上來，把孩

子加以殺害。無論如何，想從她手中逃脫是不可能的。

1979年時裂嘴女傳說像傳染病一般地蔓延，橫掃全日本校園，引起社會大眾的極度不安。起初只是在小孩子之間流傳的話題，之後對裂嘴女的描述越來越可怕，激發孩子潛在的恐懼心理，有孩子開始被嚇得不敢獨自去上學，日本家長們才驚覺到事態的嚴重性。部分學校甚至出面向警方請求協助，加強校園周邊的巡邏安全。

自古以來，裂嘴女出現的原因眾說紛紜。其中幾個最具代表性的兩個說法是：

1.據說裂嘴女在死前是個大美女。有一天她去做整容手術時，頻頻聞到醫生髮膠的臭味，而不停晃動掙扎身體，結果醫生就不小心剪到她嘴巴的兩側，女人看到自己被毀容後的長相，便生氣地用剪刀殺了那個醫生然後離去。但因為裂嘴太過恐怖，被民眾當成妖怪追殺慘死，因此成了怨靈遊蕩人世，拿著鋒利的剪刀不斷尋找下一個受害者。

2.傳說裂嘴女的祖先為了獲得財富跟名利，利用了犬神的力量。(犬神在日本社會中是非常麻煩的神靈，雖然力量強大，但被附身的對象會患疾或長出治不好的髒東西。)因此後代子子孫孫都遭到詛咒，嘴巴裂開，死後不得超生，變成妖怪。

裂嘴女傳說曾被部分學者認為是傳承自日本靈異故事集《四谷怪談》裡的女子阿岩，因為自己變成了醜女而心生報復。也有人相信裂嘴女是源自明治時代。當時的女子為了與遠處的戀人相見不惜攀山越嶺，為了預防晚上遇到壞人，故意穿上一身全白

衣服，將頭髮弄得凌亂，嘴巴咬着紅蘿蔔並且手持利器，扮成妖怪的模樣。深夜遇見她的人都以為她是嘴巴大得不尋常的女妖怪，裂嘴女傳說自此不脛而走。

日本人深怕會成為裂嘴女下手的目標，也想出了各種應對的方法。像是如果對著她大喊三聲波馬豆（波馬豆為日文發音ポマード，即髮蠟的意思），她會因為想起過去而感到痛苦，此時就可以趁她不注意的時候順利逃走。所以隨身攜帶髮蠟也可以嚇退裂嘴女。另外有傳聞說裂嘴女非常喜歡吃甜食，只要給她糖果、琥珀色的麥芽糖或是巧克力，她就會滿足地離去。有家長甚至要求自己的孩子背下「いかのおすし」這個口訣，意思是在遇到裂嘴女時「不去、發出聲音大叫、趕快逃跑、通知別人」。

在日本每隔一陣子都會有目擊到裂嘴女的傳聞傳出。1978年年底岐阜縣一位老婆婆在深夜發現可疑女子，上前查看時看到的竟是一個嘴巴裂開至耳邊的恐怖女人。1979年時也曾有人惡意模仿裂嘴女，手拿菜刀在小學附近徘徊。

最近一則目擊事件發生在2012年的鹿兒島地區。有三名女童聲稱，她們同時碰上裂嘴女，外觀描述就和傳說中的裂嘴女一模一樣，長髮及腰、穿著大衣，用口罩遮住口鼻，一邊接近小孩一邊問說：「嗚呼呼，我美嗎？」，讓女童們嚇得拔腿就跑。

（資料來源：<http://togetter.com/li/369523>）¹³

近來裂嘴女傳說在日本已隨著時間沈寂下來，但人們依然相信，裂嘴女從未消失，她會一直潛藏在某處，等待時機再次出現，尋找下一個受害者。



¹³出自於「リアル口裂け女が出没！対処法まとめました」

(圖片來源：<http://www.ettoday.net/news/20120911/101043.htm>)

1-3 肯德基爺爺的詛咒 (カーネルサンダースの呪い)

「肯德基爺爺的詛咒」是一個跟日本職棒阪神虎有關的都市傳說。

「阪神虎」為日本職棒創始球團之一，是日本關西地區的代表性球隊。成立於 1935 年 12 月 10 日，成立時隊名為大阪虎隊，1940 年改為阪神軍，1946 年改回大阪虎隊，又於 1961 年改名為阪神虎隊迄今。阪神虎的球迷非常狂熱的支持球隊，不管在比賽中表現如何，他們仍然會湧向體育場支持自己支持的棒球隊。而每當球隊獲得冠軍時，球迷就會跳進道頓堀水道中慶祝，人數多達數千人，蔚為奇觀。但是阪神虎隊自從 1985 年獲得日本大賽冠軍之後，就不會再獲得年度總冠軍，也因此穿鑿附會出所謂的「肯德基爺爺的詛咒」傳說。

故事發生於 1985 年日本阪神虎棒球隊取得日本大賽冠軍時，球迷一如往常地舉

行瘋狂的慶祝活動。當時，一位球迷開始大喊棒球隊中各個球員的名字，每當他喊到某位球員的名字時，就會有一位打扮得像該球員的球迷跳進河中。可是當他喊到球隊裡最有價值球員蘭迪·巴斯 (Randy William Bass) 的名字時，周圍球迷中卻找不到任何的外國人，於是他們就把附近肯德基店舖外的肯德基爺爺裝飾人像投入河裡。原因竟只是因為肯德基爺爺與蘭迪·巴斯長相相似，都擁有鬍子，而且都是美國人。自此之後，阪神虎連連吃下敗仗，無法再取得日本棒球冠軍。

事件發生後的十八年間，球迷們為了打破詛咒讓自己的棒球隊勝出，多次嘗試尋回肯德基爺爺的塑像。包括派出潛水員潛入道頓堀河底及疏浚河道尋找，但都一次次的失敗了。

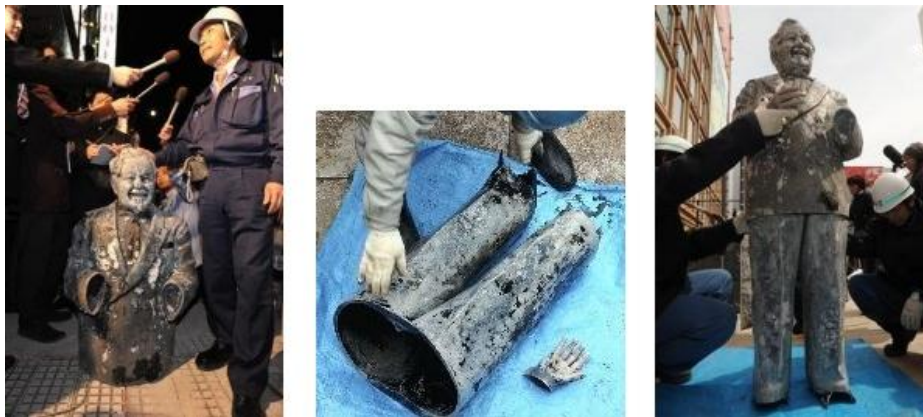
直至 2009 年 3 月，日本政府當局為了清查是否有二次大戰時期遺留的未爆彈，意外地在河中發現肯德基爺爺的塑像。尋回塑像的潛水員指出，起初他認為塑像只是一個大桶及一具人類屍體，但之後在他附近一起尋找塑像的球迷很快辨認出僅有上半身的塑像的確就是失蹤的肯德基爺爺塑像。隔日，工作人員又發現了塑像的右手和下半身，肯德基爺爺的身影也得以再二十四年後重現世人眼前。日本媒體更以「奇蹟的合體」、「本世紀最大發現」等斗大標題，報導這則新聞。

但塑像的左手及眼鏡仍然失蹤。而球迷們相信除非尋回肯德基爺爺的左手及眼鏡否則詛咒不會被打破。

以此事件為契機，日本各地也陸續發生一些關於肯德基爺爺的綁架事件。比如說

把肯德基爺爺綁架走後放在十字路口的斑馬線上，或是放在地下道等等各種地方。其中也有過綁架肯德基爺爺的犯人打電話給肯德基店員，店員追蹤到某處公共電話亭後發現肯德基爺爺就站在電話亭裡面。

其實這些年來阪神虎的輸球和肯德基爺爺的失蹤並沒有任何人能夠證實有直接的關係，也許這一切只不過是球迷們為了連年嚐到敗仗的無奈找的一個藉口罷了。



(圖片來源：<http://mickitty.pixnet.net/blog/post/26714838>)

1-4 隙間女 (すきまおんな)

「隙間女」是典型的都市傳說之一。流傳下來的故事情節基本上沒有多大的變動，但也有隙間女其實是男性的版本出現。

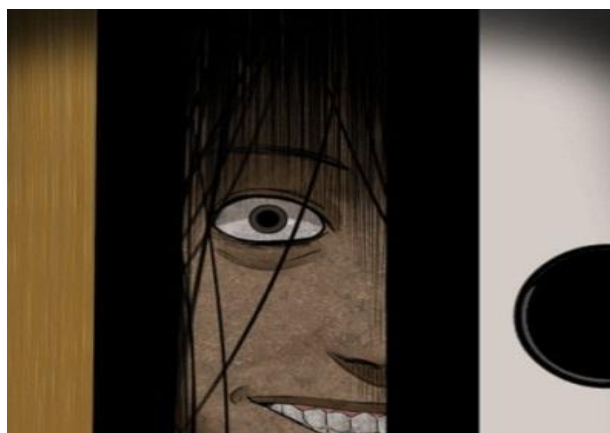
故事是發生在某一天，一位獨自居住的男子感覺在房間中似乎有人在窺伺著自己。而房間內除了他以外就沒有其他的人了，所以他想著這應該只是心理作用，便忘了這件事。但從那天之後，房間內的窺伺視線每天都襲擊著他。但他的房間是位於公寓的

三樓，因此窺伺者絕對不可能是從外面偷看。男子想或許是躲藏在房間的某處，然後開始搜索起家中，但依舊什麼都找不到。正當男子開始認為自己可能發瘋的時候，他終於發現視線的主人。在他房間中的衣櫃和牆壁之間數公釐的空隙之中站著一個女人，一直盯著他看。

另一個故事版本是，一位男子無端的不去上班，同事們擔心的試著打電話連絡，可是也連絡不上。持續了一個禮拜過後，大家決定前往男子家中。到達後發現這段期間男子完全沒有踏出家門一步。同事們開始勸男子離開，他卻說：「不可以！因為她說千萬不能動，所以不行！」大家都感到不可思議，追問到底是誰，男子指著冰箱旁的間隙說：「就在那裡」大家朝著間隙望去，只見間隙中有個女人，一直朝這邊盯著看。

隙間女的故事曾被改編成電影和卡通。也許因為真實性並不大，不像前幾則都市傳說造成人們的恐慌，甚至還有搞笑藝人把這個都市傳說用在自己的搞笑橋段裡。

在我們的日生活當中，經常存在著這種狹小空隙的地方。光線無法滲透進去間隙裡面，一些像是蟑螂、壁虎等不受一般人喜歡的生物經常藏匿於此，從外面看來是一片漆黑，因此人們會對狹小的空隙處產生恐懼感。隙間女可以說是藉由此種心理恐懼擴大後滋生的產物。



(圖片來源：<http://www.niusnews.com/=1eq8qt73>)

1-5 紫鏡 (紫の鏡)

這是 90 年代在日本一則相當高知名度的都市傳說。據說只要在二十歲之前知道「紫鏡」這個單字的話，就會被詛咒並且遭遇到不幸。

單字本身不包含任何意義，會遭受包括「被鏡子的碎片刺穿全身而死」或是「無法結婚」等等的詛咒。

究竟是因為什麼而遭到詛咒，根據傳說流傳出幾種最被受討論的故事版本：

1. 一位少女從母親那裡獲得了一面鏡子，少女非常喜歡那面鏡子，每天都要照它。在那之後少女的臉上開始長出痘痘，隨著日子一天天過去，她皮膚的狀況越來越差，最後甚至滿臉都是痘痘。周邊的人都安慰少女因為正值青春期的生理現象。但少女越來越自卑，不再照那面很喜歡的鏡子，還把它用紫色的顏料塗滿。可是少女

的臉卻又更加惡化，嚴重到一整天都有紫色的汁液不停地從臉上滴下來。少女心想一定是因為自己把鏡子塗紫才會被詛咒變成這樣，便把鏡子給處理掉，但情況依舊沒有任何好轉。最後少女發瘋，身體越來越衰弱就死掉了。在少女死後她的怨念便轉移到紫色鏡子上，如果在二十歲之前知道這個詞，會跟少女一樣無法長大就死去。

2.以前有一位喜歡惡作劇的女孩，有一天她拿著父母送給她的鏡子玩，玩著玩著還把鏡子塗滿紫色的顏料。等到女孩玩夠了，卻發現紫色顏料怎麼也擦不掉。後來女孩因為傷心過度每天精神恍惚嘴裡只是念著「紫色的鏡子、紫色的鏡子…」最後在二十歲的生日那天死去。女孩的怨念在死後也轉移到紫色的鏡子這個字上。

3.一位即將參加成人式的少女卻意外出了交通事故死去，而在少女的房間裡發現了一面紫色的鏡子。

以上三則故事都有著一個共通點，就是故事中的少女都在成人之前莫名死去，並把怨恨的詛咒留在世上。關於破解的方法，據說只要把自己的生日日期忘掉就能從詛咒中解救出來。而有一個說法是如果知道「紫鏡」這個字是在二十歲以後那麼也不會受到詛咒。

而為什麼又會圍繞在「紫色的鏡子」上。根據色彩心理學「紫色」是非知覺的色彩，帶有高貴、神秘、高不可攀的感覺，同時也帶給人不安恐怖感。也許這就是詛咒之鏡呈現紫色的原因。

此傳說還有「紫色龜」、「黃色手絹」、「紅沼」、「海豚島」、「沾滿血的狐狗狸大人」

等相關版本，全是關於單字的詛咒。故事內容本身不清楚卻都因為恐怖及好奇心得以廣大流傳。

1-6 白線（ホワイト線）

「白線」，亦稱為「從耳洞裡跑出白色的線」，是 1980-1990 年左右在日本女性之間廣泛流行起來較新穎的一則都市傳說。

這個時期穿耳洞開始在年輕人之間流行起來，但當時也引起一股反對意見，認為父母好不容易賜給你的寶貴身體，為什麼要特地去穿個洞。要戴漂亮的耳飾就必須在耳朵上打一個洞，說不定會因此有什麼不好的反應，還可能會得一些病。也許是因為這些反對聲浪加上擔憂，「白線」都市傳說才流傳出來。

以下是兩則白線故事版本，內容大同小異，都是因為穿了耳洞導致不好的後果：

1. 有一位女學生為了戴耳飾，決定在耳垂上穿耳洞。但她不敢自己穿耳洞，於是找了朋友幫忙穿。結果，穿耳洞的過程似乎沒有想的那麼可怕，一下子就輕易地完成了。她照鏡子的時候，卻發現耳洞裡跑出一條白色的線，她一拉這條線，四周突然變成一片漆黑，女孩嚇得大叫：「是誰把燈關了？」。那條白色的線其實就是視覺神經，由於視覺神經被拉斷，那名女學生從此失明。

2. 有個女學生為了紀念考上高中，準備打個耳洞。但因為沒有錢，就在自己家裏自己打了。過了幾天，女孩感到耳朵很不舒服，就像是有什麼跑出來似的，女孩對鏡子一照，發現從耳洞流出一條白色的線，她想著原來就是這個臟東西的原因啊。女孩用手

把線一拉，突然眼前完全黑掉了，女孩從此失明。

故事裡的線被解釋為視覺神經，女孩都因為拉斷了這條白色的線，使得眼睛看不見。但實際上穿耳洞不會傷害到視覺神經，更不可能會失明。視覺神經原本是腦神經的分支，與大腦直接相連，因此視覺的傳導、眼瞼與眼球的運動都和腦神經息息相關，並沒有連到耳垂的部位，所以在現實中根本不可能發生上述的情況。有些人認為這只是在戴耳飾時，堆積在耳洞裡的油脂被推擠出產生的耳垢，才會誤以為是白色的線。

在日本的一些學校老師喜歡把「白線」這則都市傳說拿來當負面教材，灌輸學生穿耳洞很危險的觀念。但因為穿耳洞是年輕人流行的時尚之一，所以這個故事在年輕人間並不是那麼討喜。

另外也流傳出一則都市傳說是由「白線」和「裂嘴女」綜合衍生出的「咬耳朵的女人」：

一位女學生放學後走在回家的路上，一名陌生女子突然出現在她的面前。女子問說：「妳戴的是穿洞耳環？」受到驚嚇的少女沒多想便回答：「是啊」之後那名問話的陌生女子馬上向女學生的耳朵咬去。據說女子是因為穿耳洞導致失明，因而對沒有失明的人懷有恨意，才會隨意找人報復，發洩心中不滿的情緒。

二、今 - 由網路渲染而成之都市傳說

2-1 不二家的 PEKO 醬 (ペコちゃん)

2-2 威利在哪裡！（ウォーリーをさがせ！）

2-3 Hello Kitty 凱蒂貓（ハローキティ）

2-1 不二家的 PEKO 醬（ペコちゃん）

提到日本的糖果，第一個聯想到非「不二家娃娃 PEKO 醬」莫屬。這位可愛的不二家 PEKO 醬出生於西元 1950 年，首次面對消費者是以牛奶袋糖包裝上市，所以有「牛奶糖娃娃」的外號。西元 1952 年於日本全國販售時，打著「牛奶糖是有媽媽的味道」的廣告標語，在日本引起一陣旋風。PEKO 醬的人氣達到顛峰至今不退。

關於 PEKO 醬的都市傳說，故事內容是敘述二次世界大戰時期，一名小女孩與母親相依為命，戰事連連使得食物短缺，為了生存，母親不管是野草、樹皮也得硬往肚子裡吞求生存。最後，小女孩受不了挨餓，不停跟媽媽哭鬧：我真的好餓好餓！母親不忍心竟然拿起菜刀割下自己的肉餵食小女兒，起先小女孩有點猶豫，但快餓昏的小女孩最後還是一口吞下，而這出生在亂世中的小女孩，從來沒吃過這麼好吃的肉，竟然一臉滿足的回味著這個味道。但是，品嚐過肉的小女孩像著魔般被深深吸引住，於是，無法自拔地啃食媽媽的身體，之後又繼續過著沒有食物的日子，最後還是餓死了。

數十年後，不二家社長聽到了這個故事，誓言要做出讓人忍不住想吃的蛋糕，因此這個小女孩也成為不二家的代言人，成為大眾熟知的不二家娃娃「PEKO 醬」。最毛骨悚然的是，在不二家的廣告台詞「原汁原味媽媽的味道（ミルクィーはママの味）」，



據說就是來自於 PEKO 醬第一次品嚐媽媽肉，好吃到令人回味無窮的感覺。此外，最有代表性的 PEKO 醬紅舌頭，也正是那一晚小女孩啃食母親時，鮮血噴濺到她臉上的滿足表情。

(圖片來源：blog.udn.com)

2-2 威利在哪裡！ (ウォーリーをさがせ！)

《威利在哪裡！》是一套在 1987 年由英國插畫家 Martin Handford 創作的兒童書籍。遊戲目的是需要在一張人山人海的圖片中找出主角威利，而威利總是躲藏在很隱蔽的地方需要考驗到你的耐心與眼力把他找出來。

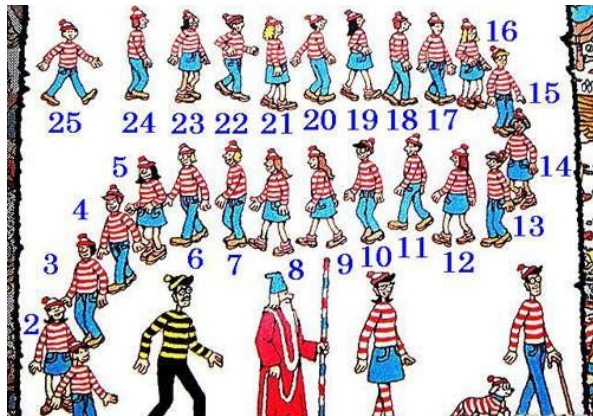
遊戲本身設計很有趣，畫風也精緻細膩，最厲害的是每個場景和角色動作表情都各不同。另外除了找尋威利，之後再跟著找到威利的隨身物品和親衛隊也可以做為對書迷的挑戰。如此豐富的遊戲內容很受到小朋友的喜愛。

關於《威利在哪裡！》的都市傳說是約在三十年前英國有一位連續殺了 25 個小孩的殺人狂，但後來因為被診斷出精神異常而被關進精神病院中，數年後他竟然從醫院逃出，再次遭到通緝卻始終沒有下文。而繪本中的主角威利被認為就是這位殺人狂。

會演變出這樣的都市傳說，當然是有所根據：

- 1.威利身上穿的紅白條紋服，其實就是當時精神病院的犯人服。
- 2.戴著的眼鏡和帽子被認為是有「可能變裝潛逃」的意義。
- 3.手上拿的拐杖也被意味著「身上可能藏有武器」的意思。
- 4.在繪本中登場的威利親衛隊人數為 25 人剛好和殺人狂所殺害的小孩人數一致。

無論這一切有可能還是巧合，但加上都市傳市的特質，其實不用過於相信，看看就好。不過，看完第四點「在繪本中登場的威利親衛隊人數為 25 人剛好和殺人狂所殺害的小孩人數一致」後讓人不想相信都很難。



(圖片來源：<http://www.van698.com/thread-118599-1-1.html>)

2-3 Hello Kitty 凱蒂貓 (ハローキティ)

自 1974 年出現至今，全世界都認識她，沒有人不愛她的 Hello Kitty 凱蒂貓，背後竟也隱藏了不為人知的都市傳說。

Hello Kitty 是日本的三麗鷗公司旗下最知名的卡通人物之一。形象為一隻頭上戴有蝴蝶結，身長相當於 5 個蘋果高的白色小貓。刻意忽略嘴巴的設計被解釋為因為她是用心靈溝通。問世以來，Hello Kitty 就深受消費者喜歡，尤其在亞洲，相關產品更受到熱烈的歡迎。

關於 Hello Kitty 的都市傳說為兩則，分別是無嘴特徵的來由以及在日本高中女生之間廣受討論的大頭貼傳說。以下我們的研究為後者。

這是一個幾乎所有日本女高中生都知道的故事，從大頭貼開始流行時期到現在一直流傳著，只是內容和場所隨著時間會稍微改變：

我的朋友今日子在澀谷的 P 百貨公司拍了大頭貼，相片框邊是現在最流行的 Hello Kitty，可是相片中的 Hello Kitty 沒有眼睛，我當時也看到大頭貼，真的沒有眼睛，沒有眼睛看起來就不可愛了。之後，今日子的眼睛開始變得有點奇怪，老師要她念出黑板上的字時，突然說出：「我看不見了！」今日子的視力每況愈下，去看眼科醫師也無法治好，眼看就快要失明了，現在只能戴著超厚的眼鏡，真是可憐。因此我們就到 P 百貨公司去確認今日子所拍的大頭貼是怎麼回事，結果卻沒有發現 Hello Kitty 的大頭貼照相亭，店員也說這裡沒有這種機型的照相亭。

這個故事傳出之後，東京都內的 Hello Kitty 大頭貼照相亭排滿了被好奇心驅使前往一探究竟的女高中生，可是再也沒有任何人拍到沒有眼睛的 Hello Kitty 了。

當然，沒有人親眼看到過沒有眼睛的 Hello Kitty 大頭貼，也沒有人知道故事中的我是誰，這又是另一則經由口耳相傳的恐怖故事罷了，Hello Kitty 依舊受到人們的喜愛。



(圖片來源：<http://lovekittystore.com/images/Wallpaper/Hello-Kitty-Wallpaper-29.jpg>)

三、結語

隨著網路世界發達，現今網路的都市傳說跟著不同世代出現許多版本，都市傳說通常屬於心理層面上的恐懼，使人害怕故事結局帶來的後遺症，而真實性就無從得知清楚。比方說裂嘴女的都市傳說，曾經因為這則謠言讓許多日本小學停課，這個傳說散播各地使人心惶惶，讓人不相信也很困難到現在仍可以在任何留言板發現裂嘴女各種版本，我們認為害怕的是人心，只能說「沒做虧心事，半夜不怕鬼敲門。」

第三節 與現代文化相關的都市傳說

奇幻的故事是人類想像力創作的來源。通過想像力的運作可以讓我們看到不同的場景，甚至想像出從來沒發生過的事情。以下列舉出幾部為人熟悉的動漫故事，這些被人們認為溫馨有趣的故事，背後竟也隱藏著恐怖的小插曲。另外我們也介紹兩個日本最具知名度與代表性探討靈異故事和都市傳說的節目，利用節目型態讓更多民眾對

都市傳說有更進一步的了解。

一、動漫篇

1-1 神隱少女（千と千尋の神隠し）

1-2 海螺小姐（サザエさん）

1-3 哆啦 A 夢（ドラえもん）

1-4 蠟筆小新（クレヨンしんちゃん）

1-5 櫻桃小丸子（ちびまる子ちゃん）

1-1 神隱少女（千と千尋の神隠し）

提到日本的動畫，一定不能漏掉這位在日本動畫界佔有重量級地位的大人物筆下的作品，他就是被喻為動畫大師的宮崎駿。宮崎駿與高畑勳共同創立了吉卜力工作室，並製作出多部高品質且充滿想像力的作品，在世界各地獲得極高的評價。

這邊所要談到的《神隱少女》是在 2001 年上映的動畫電影，是宮崎駿最出名的作品之一。這部作品在日本上映時甚至超越 1997 年電影《鐵達尼號》，成為日本史上票房最高的電影，同時也為宮崎駿贏得多項國內外大獎。

故事內容是敘述一位名叫千尋的十歲小女孩，跟隨父母搬家來到一個陌生的城鎮準備開始過新的生活，途中卻因為迷路誤闖入了一個人類不應該進入的靈異小鎮。鎮上規定，凡是沒有工作的人，都要被變成豬被吃掉。千尋的父母因為貪吃，而遭到懲罰變成了豬。千尋為了拯救父母，進入一家叫「湯屋」的澡堂工作，而湯屋主管同時也是鎮上管理人的湯婆婆把千尋的名字改為了「千」。千在澡堂經歷眾多磨練，並得

到很多熱心人的幫助下，最終救出父母，成功離開澡堂小鎮。在澡堂工作的過程中，千從一個嬌生慣養，什麼都不會做的小女孩，逐漸成長，影片也隨著她的心理變化歷程而展開。

如此備受歡迎與討論的作品，也流傳出了神秘的都市傳說：

油屋は湯屋の言い換えであり、江戸時代に湯屋には湯女と言われる娼婦が働いていた。お客様が全員男であること。馬鹿なことをして豚になった両親は、借金を作った親。その肩代わりに娼婦として働かされる子どもの姿そのものである。

(資料來源：<http://matome.naver.jp/odai/2136010869162014101>)

「故事裡千尋工作的湯屋又叫做油屋，在江戸時代是妓院的別稱。妓女也被稱為湯女，來油屋的客人全都是男性。所以千尋的工作場所實際上算是有提供服務男性的風俗場所。故事也暗喻千尋的父母蠢的像豬一樣才會欠下債務，只好讓女兒賣身換錢。」

(本組員譯)

最初に車にのって、道に迷うシーンがありますよね。あの時点で、事故にあって瀕死の状態になり、三途の川を渡り、神がすむ世界に行った。

(資料來源：<http://matome.naver.jp/odai/2136010869162014101>)

「故事一開始說的是千尋一家開車迷路才會誤闖小鎮，但導演有刻意描繪出千尋父親的魯莽駕駛，這說明了千尋一家很可能是出了車禍，才會通往到神祕的世界。」

(本組員譯)

1 時間 40 分ほど経過した劇終盤水上の駅のシーンにて、「火垂るの墓」の節子が 1 人でジッとこちらを見ている少女として登場している。「火垂るの墓」では、最

後に兄が駅で死亡しており、節子は先に死んでから兄を駅で待っているのではないかとと思われる。

(資料來源：<http://jibli.toshidensetu.net/entry3.html>)

「在這部長達 1 小時 40 分鐘的《螢火蟲之墓》中，最後面有一幕是節子妹妹一直盯著水上車站的場景，由於哥哥最後是在水上車站身亡，所以有人猜測可能是已先過世的節子在那裡等待哥哥來接她也說不」

(本組員譯)

以上的傳聞，除了風俗場所這個設定較為可信之外，其他皆是觀眾與網友的猜測。

「千と千尋の神隠し」的「神隠し」在日文所代表的意思，是自古以來日本的一種民俗現象，指人毫無理由地突然消失。有些人一去不回，有的則經過一些時日又再次出現在，但通常對失蹤期間的去處無法做任何交代。其中的意涵，可以視為人與神靈交涉的一種路徑。所以「神隠し」在這部片中正代表著千尋闖入神靈的世界，而後歸來的歷程。

宮崎駿的在作品中一直隱藏著不讓人們看清自己的內心世界，所以宮崎駿實際想傳達的意思一定不止於此。這些解釋無關是非對錯，或許對大家來說都代表著不同意義。



(圖片來源：http://www1.pu.edu.tw/~s1021992/new_page_9.htm)

1-2 海螺小姐 (サザエさん)

《海螺小姐》為日本女性漫畫家長谷川町子於 1946 年發表的四格漫畫，至今已多次改編成動畫、真人戲劇、舞台劇等作品，是日本國民漫畫的代表作品之一。動畫版自 1969 年在富士電視台首播起至今四十多年仍持續放送，還曾被金氏世界紀錄認證為「播放時間跨度最長的電視動畫片」。(先前的紀錄保持者，為美國的電視卡通「辛普森家庭」)

作品靈感是來自作者每日散步的海灘上所構思而出的，其作品登場角色名稱也因此皆與海洋生物相關。故事內容以女主角海螺所發生的各種生活趣事為主。一開始海螺的角色是以單身的女性為設定，在漫畫第二集讓海螺與新增的男性角色鱒男結婚，之後便改變為專業主婦的形象。

有關於海螺小姐的都市傳說是出現在故事最後一集的隱藏版結局。當然，有關隱藏版結局的版本也流傳出了好幾個不同的說法，其中有一種說法非常有趣並最為廣泛被討論的。

ある日、カツオは商店街の買い物券で福引をし、1等のハワイ旅行を引き当てる。

この幸運に沸き立つ磯野家の人々はすぐにハワイ旅行へと旅立った。

ところが、一家を乗せた飛行機は途中で海に墜落。海面に投げ出された磯野家の人々はサザエは貝のサザエに、カツオは魚の鰹にといったようにその名が示す海の生き物の姿に戻り、海の中へと帰っていった。

(資料來源：<http://matome.naver.jp/odai/2133552286445023101?&page=4>)

「有一天海螺的弟弟磯野鰹在商店街買東西後幸運抽中第一大獎的夏威夷旅遊。

對於這份突如其來感到幸運的磯野一家馬上出發前往夏威夷旅行。但不幸的是，一家人所搭乘的飛機在飛行途中墜落到海裡。掉入海中的磯野一家都變成大海裡的生物，返回海中。」

(本組員譯)

這解釋了為什麼磯野一家人的名字都是用海裡所能發現的物事命名。

《海螺小姐》至今依然在富士電視台持續播放中，漫畫作者長谷川町子在去世之前也一直沒有畫出海螺小姐的真正結局。所以海螺小姐的結局實際上並不存在。而為什麼這部描繪出幸福家庭的國民漫畫會流傳出如此不幸的都市傳說呢？電視台曾表示，海螺小姐接下來持續會無止盡的播放直到人類滅亡那天，這部作品並不需要有最後一集的存在。相信也就是因為如此，更增加了都市傳說暗中活動的空隙。



(圖片來源：<http://authororg.blogspot.tw/2013/09/top-10.html>)

1-3 哆啦 A 夢 (ドラえもん)

《哆啦 A 夢》為日本漫畫家藤子·F·不二雄筆下最著名的漫畫作品，自 1969 年開始連載。從 1974 年開始，由作者選出部分短篇的故事集結成四十五冊單行本，在 1974 年至 1996 年間陸續發行，至 1996 年時，漫畫的單行本在日本約已賣出 1 億本，成為了小學館出版社的代表作品。從 2002 年起發行日英雙語版本，同時陸續在亞洲各地發行各種語言的翻譯版本。足可見其受歡迎的程度。

故事主角野比大雄是位小學四年級的學生，對於運動和唸書都很不擅長，學業成績極差，也時常被週遭的同學欺負。除此之外大雄的運氣也非常不好，經常遇到各種災難。由於大雄這樣的特性，也影響到未來子孫的生活和表現，因此為了讓情況有所改善，大雄的玄孫野比世修從未來的 22 世紀派出貓型機器人哆啦 A 夢返回到 20 世紀來幫助大雄改變命運，哆啦 A 夢利用各式各樣未來世界的神秘的道具協助大雄而展開的故事。

哆啦 A 夢影響許多大小朋友的童年之深，哆啦 A 夢百寶袋裡超過一千多項的各種神奇道具為讀者帶來夢想。同時在教育方面有進一步的見解。即使每次都請哆啦 A 夢拿出道具來協助，大雄還是時常會失敗，不過即使失敗也能很快恢復顯示出了大雄

的堅強一面，也時常能看見大雄出自於自身的奮發向上的場面。

有關於哆啦 A 夢的都市傳說較常被談論到的是標題名為『タレント』和『行かなきゃ』(譯『藝人』和『不走不行』)這兩篇都只在電視上播放過一次，就被禁止播出了。另外，哆啦 A 夢的結局也有多則不一樣的謠傳出現。

『タレント』

のび太の頼みにより、ドラえもんとのび太は通り抜けフープのような道具を使い、地球の地下の商店外へ行く。地下に行くとベレー帽をかぶった女の子が出てきて二人を案内する。案内された先には大きな地球のような模型があり、その模型がいきなり二つに割れ、中から血のような黒い液体が流れ出てくる。二人は驚き抱き合う。それで終わり。

(資料來源：<http://blogs.yahoo.co.jp/erizabesu0627/22147279.html>)

「哆啦 A 夢帶著大雄到空地後使用穿透圈到了地底下，在那裡他們遇到了帶著帽子的女地底人。地底人將他們帶往一個地方，在這個地方有一座很大的地球儀。之後地球儀忽然裂成兩半，中間流出了像血液的黑色液體，大雄和哆啦 A 夢都嚇了一跳，故事到這邊便結束了。 (本組員譯)

哆啦 A 夢在這一集中長得相當奇怪，臉跟手都變得細長，讓人感到相當的不舒服。」

『行かなきゃ』

ある日の深夜、いきなりドラえもんがオープニングもなしに始まる。背景は真っ暗で何も無くその中をのび太が一人だけ歩いている。突然のび太は振り返り、「行

かなきゃ」とだけ言い、フェードアウト。

そしてこの話の恐怖をいっそう盛り上げるのが、この「行かなきゃ」が突然深夜に放送された日にドラえもんの作者の藤子さんがお亡くなりになったというのです。

(資料來源：<http://blogs.yahoo.co.jp/erizabesu0627/22147279.html>)

「在哆啦 A 夢的作者藤子不二雄先生去世的當天晚上，哆啦 A 夢無預期地於午夜時分在電視上播放。這天播出的故事與以往歡樂的氣氛完全不一樣，整個畫面只看得到大雄一人背對著鏡頭走著。突然大雄轉過頭說「不走不行」，之後便消失在黑暗之中。」

(本組員譯)

『ドラえもんの最終回』

1. のび太が事故に合い、植物人間になってしまう。ドラえもんはどこでもドアでのび太と一緒に天国へ。

(資料來源：<http://blogs.yahoo.co.jp/erizabesu0627/22147279.html>)

「大雄發生了意外，變成植物人。哆啦 A 夢便使用任意門帶著大雄一起到天國。」

(本組員譯)

2. ドラえもんは、のび太が交通事故にあって植物状態で見た夢。ドラえもんの開発者はのび太。

(資料來源：<http://matome.naver.jp/odai/2132875200462816501>)

「大雄在一場交通意外中變成植物人，而哆啦 A 夢只是大雄變成植物人後的一場夢。之後是大雄開發出哆啦 A 夢。」

(本組員譯)

相較於其他動畫的都市傳說，《哆啦 A 夢》的這幾則都市傳說更令人感到詭異和毛骨悚然。『タレント』和『行かなきゃ』兩篇故事也因為被禁播，更添加了人們對於都市傳說的可信度。『タレント』這集故事也被網友製作出 3D 版本重現當時的怪異情景。可見就算哆啦 A 夢傳出恐怖的都市傳說，依然受到廣大粉絲的喜愛與討論。



(圖片來源：<http://tv.sohu.com/s2013/dlam/>)

1-4 蠟筆小新 (クレヨンしんちゃん)

《蠟筆小新》是日本已故漫畫家臼井儀人所著作的漫畫。於 1990 年在《周末漫畫 Action》開始連載，動畫版本於 1992 年開始在朝日電視台播出，並於 1993 年推出劇場版。故事內容平實地描寫一戶核心家庭日常生活的寫照，而主角小新總是搞不清楚狀況而出的差錯或是惹人發怒的情形總是能引起觀眾的笑點。在日本，電視動畫版收視率常高居前 10 名。而這個可被稱為是日本國民動畫的蠟筆小新 (クレヨンしん

ちゃん) 背後居然也隱藏著悲傷的都市傳說。

關於蠟筆小新的都市傳說，最早是從美國的社群網站 Twitter 上的幾則推文所流傳出來。但因為 Twitter 發文有字數限制，所以也因此衍生出了多種版本。

在這邊挑選出最常被談論到的其中一種版本。

実は、「しんのすけ」は5才の時にすでに死んでしまっていた。
妹の「ひまわり」がトラックにはねられそうになったのを助けようとし、命を落としてしまったのだ。そのおかげで「ひまわり」は助かったのだが、「しんのすけ」の早すぎる死を母親の「みさえ」はとても悲しんだ。そして、「しんのすけ」が愛用していた落書きノートにクレヨンで物語を描き始めたのだ。

物語の内容は5才の「しんのすけ」がもし生きていたらと仮定したマンガだった。

そして、そのマンガこそが今日の「クレヨンしんちゃん」の原型であり、全ては「みさえ」の妄想なのである。作中で「しんのすけ」がいつまでも5才であり続けるのは、事故を風化させたくないという「みさえ」の想いからだ。

(資料來源：<http://yonimokimyo.com/blog-entry-84.html>)

「其實蠟筆小新在5歲的時候就過世了。是為了要保護妹妹小葵而出了交通意外被車撞死。小新的媽媽美冴遭受到小新死亡的衝擊非常傷心，之後使用小新最喜歡的蠟筆在筆記本上寫下『如果5歲的小新還活著』的種種故事。而那就是現在蠟筆小新的漫畫原型，所以作品中的小新才一直停留在5歲，其實這一切全是美冴的幻想罷了。」

(本組員譯)

《蠟筆小新》的都市被傳出來的時候，因為太衝擊讓很多人都沒辦法接受。再加上作者臼井儀人意外的身亡，讓不少人都覺得這個都市傳說變得有點悲傷。但都市傳

說就只是謠傳，不用過於執著去相信，看看就好。蠟筆小新依舊是我們最喜歡的動漫作品之一。



(圖片來源：<http://tknet.tku.edu.tw/~400006044/2.html>)

1-5 櫻桃小丸子 (ちびまる子ちゃん)

《櫻桃小丸子》這部漫畫作品對於不管是日本人還是台灣人來說都可以說是家喻戶曉，每個小孩的童年裡幾乎少不了這位可愛帶點迷糊的小女孩陪伴。櫻桃小丸子是櫻桃女士的作品，櫻桃子同時也是漫畫主角小丸子的名字。櫻桃小丸子的漫畫自1986年起在雜誌連載，後來因為大受歡迎，1990年開始第一次動畫化。

故事以日本靜岡縣清水市作為舞台，是從作者的孩童時代為基礎畫出一篇又一篇有趣的漫畫。裡面登場的角色，圍繞著小丸子及其家人和同學，有關於親情和友誼等，故事內容也有許多都出自於作者的童年生活。

有關於櫻桃小丸子的都市傳說為以下幾則：

ゆみこちゃんというキャラは、初期の頃たまちゃんと3人で行動することが多かったがある時を境に徐々に登場回数が減っていきついにはその存在が消えてしまう。

それには理由があって、実在した「ゆみこちゃん」が自殺したからなんだとか。

(資料來源：<http://matome.naver.jp/odai/2129499353341253001>)

「說起小丸子的好朋友，大家一定第一個聯想到小玉。事實上在一開始時，他們還有另一位好朋友由美子，不過到了後期，由美子的角色登場次數逐漸減少，之後甚至於完全消失。原因是因為由美子其實是一位真實的人物，不過據說她自殺身亡，於是這個角色才被刪減掉。」

(本組員譯)

まる子のお爺ちゃんは原作では凄く孫思いの優しい人であるが、本当は逆に凄く性格が悪く、死んだ時に家族が喜んだ。

(資料來源：<http://matome.naver.jp/odai/2134934812392892101>)

「在櫻桃小丸子這部漫畫中，小丸子的爺爺是一位非常溺愛孫女的角色，然而事實上他卻是一位個性極壞，死時家人都不會同情他的角色。」

(本組員譯)

お金持ちでセレブなイメージのハナワくん、彼の家はアニメでは何処かの財閥を経営してる様な設定になっているが実はハナワくんの家は代々続く極道なんだという。

(資料來源：<http://matome.naver.jp/odai/2129499353341253001>)

「在櫻桃小丸子的動畫中，既有錢又高貴的花輪，似乎是在某處經營大型企業的有錢人家，但實際上卻是代代相傳的黑道世家。」

(本組員譯)

關於以上幾則傳說，第二點是可以被確定的。因為《櫻桃小丸子》的作者曾在著

作的後記裡說，她真正的爺爺並非是這樣的人。跟友藏的個性完全相反，實際上的爺爺脾氣很壞又對人很嚴格，所以不受家人的喜愛，甚至在爺爺死的時候，家人都感到非常高興。在漫畫中一直以來都扮演著疼愛孫女的爺爺在現實生活中居然是個完全不一樣的人，知道此事的讀者都感到非常震驚



(圖片來源：<http://w3.tkgsh.tn.edu.tw/98c434/family.htm>)

二、電視節目篇

2-1USO!JAPAN

2-2 毛骨悚然的撞鬼經驗(ほんとにあった怖い話)

2-1 USO! JAPAN

自 2001 年 4 月 14 日起由日本 TBS 電視台播放的綜藝節目，設定為 USO!研究所的形式，主持人有國分太一（所長）、瀧澤秀明、嵐以及當時的傑尼斯 Jr。內容是根據觀眾投稿的情報，再由傑尼斯偶像們追蹤調查流傳在大街小巷中未經證實的流言，每週以排行榜一到十名的方式介紹由來自日本全國各地觀眾們提供的不可思議傳說。排行榜上的故事主要以都市傳說、靈異地點外景、靈異照片、也有來自日本各地的奇人異事為主軸，偶爾穿插搞笑橋段。

以下列出第二集 (2001/04/21) 中第十名至第一名的節目內容介紹：

《第十名 - 都内に発見！反重力地帯！》

傳說東京都內有一處地方，能看見斜一邊的東京鐵塔，究竟是重力異常還是單純的錯覺呢，真相調查中。

《第九名 - 再びコース CD シリーズ第 2 弾！》

繼上週的「竹之姬」演唱會 CD 中出現的詭異女聲，這週再度接到投稿，在歌手岩崎宏美的「萬花鏡」一曲中也出現了詭異的呻吟聲。

《第八名 - 歩行者専用の道路標識の噂》

昭和 30 年後期，政府向全國徵求道路標誌的設計，喜歡拍照的青木裕道先生得知後，就帶著自豪的相機到街道找尋著腦海想像中的畫面，然而一對親子與裕道先生擦肩而過，看著他們的背影發現這就是他想找尋的畫面，接著就拍下照片投稿給政府，在投稿照片過後幾天青木先生從電視新聞得知一起兒童綁架案，發現通緝犯和被綁架的兒童正是拍照那天看到的那對親子。

《第七名 - 徳島県にすごい人が！？》

在徳島縣出現一名女警狂喜歡扮演女警，甚至改裝了一台迷你巡邏車和假警察證取締違規，雖然接獲許多情報，但目前還無法確認她的存在。

《第六名 - 本当にコワイほくろ占いジイさんの噂》

據說在都營三田線出現了一名謎樣的占卜佬，只要一遇到下班的 OL，就會說：「你那是水難之症，必須快點處理掉。」若是無視他，他將會追著你不放，真相究竟為何還在調查當中。

《第五名 - 本当にいるのか！？ラーメンソムリエ》

居住在橫濱的大山先生被大家稱為泡麵品麵師，市面上泡麵種類約有 100 到 150 種，大山先生聲稱記住 8 成種類，節目中請大山先生帶著眼罩試吃，測試 20 種不同的泡麵，果然 20 種全部猜中。



《第四名 - 全国から情報！肘立てでババアの噂》

據說只用手肘頂立沒有下半身的高速婆婆出沒在日本各地的高速公路，製作單位正在蒐集相關情報。

《第三名 - コワイ映画シリーズ続編》

繼上週的恐怖電影畫面系列陸續接獲電影「Suspiria」的問題畫面情報。



《第二名 - 情報多数！ナースの花子さんとは？》

是在某家綜合醫院患者間流傳的都市傳說。一位燒燙傷患者真美小姐曾在生死關頭徘徊後終於慢慢復原。某天夜裡，真美想上廁所但按了護士鈴卻沒回應，等不及的真美只好隻身一人到廁所，上完廁所正要起身的真美聽見推動病床的聲音，聲音卻停在廁所門口，接著廁所門被激烈敲打，讓真美寸步難行，不知道過了多久平靜了下來，當真美想出去時看到廁所門上的一雙手爬了進來。隔天滿身是血的真美躺在急救床上，腳邊遺落了一個名為「花子」的護士名牌，奇怪的是這家醫院並沒有護士叫做花子。

《第一名 - 続・本当にいたトイレの花子さん！》

嵐成員櫻井翔以及二宮和也再度重回岐阜縣廢棄的阪下小學，可以確定的是學校曾經是遭受瘧疾肆虐的村子，許多受感染的村民都被活活燒死，一連串傳說的驗證後同行的通靈者和工作人員遭附身，但經過超渡誦經後已將生靈都送走。

2-2 毛骨悚然的撞鬼經驗 (ほんとにあった怖い話)

該節目是日本富士電視台製作的電視情境劇，在台灣緯來日本台以《毛骨悚然撞鬼經驗》為名播映，節目有兩種形態：

- 1.由日本知名偶像團體 SMAP 成員之一的稻垣吾郎主持之外，每回也包括擔任助理主持的五位小學生群，節目形態為主持人與小學生們組成「嚇嚇叫俱樂部」，每集把來

自全國各地的靈異經驗投書，以模擬劇形態重新呈現給觀眾，再以不同角度分析觀眾寄來的實際靈異體驗以及靈異傳說，並請靈能大師現場鑑定觀眾寄來的靈異照片解讀撞鬼的經驗做出結論，最後節目尾聲主持人與小學生們會唸出口號做為祈福。

2.用短劇的方式演出，每一年以四季方式播映，例如像是春夏秋冬播出，另外還有加碼特別篇，從1999年開始到2012年，都會固定有短劇出現。短劇內容以觀眾投稿的故事為主，也有演藝人員自己提供的故事，故事內容多半與現實中的環境相結合，由於加上他人生活的真實感，就算沒有什麼戲劇手法，也足以令人看了就害怕。

以下列出夏季特別篇(2011/09/03)中幾則短劇介紹：

1. 同學會通知 (同窓会の知らせ)

某天，小山明日香家中的電話答錄機傳來小學同學會的通知留言，小山便與同學神林惠驅車前往，但無論怎麼走，導航仍舊將她們帶到同一處位於山中的墓園，當她們察覺不對勁要原路返回，發現怎麼也繞不出那座山，原來是小學就意外去世的同學，剛好這天是忌日，是為了鼓勵女主角繼續作畫而設計這一切，似乎是要提醒明日香莫忘初衷。



2. 惡夢 13 天（悪夢の十三日）

圭太從大學畢業後，便一直換工作，第四個工作是倉庫公司，理由是公司願意提供住宿。住進宿舍之後卻發現公司提供的公寓有蜘蛛巢，排水溝還有長頭髮，因為這些離奇的事情圭太晚上都無法入眠，於是就去問了同事。但同事或老闆都避而不談，後來圭太才發現三十年前有位女職員因為跟上司發生婚外戀懷孕，之後這位女職員就上吊自殺了，圭太因為不堪其擾也就辭職了，因為沒錢的關係所以就去住膠囊旅館，而這位女鬼並沒有因為圭太搬家就對他放棄，最後找上圭太。



3. 迷路的孩童（深淵の迷い子）

彩香是一個體弱多病的孩子，媽媽在生彩香的時候就去世了，而他的爸爸因為忙於工作也只能讓她當醫院小孩。有天，彩香在醫院突然想打電話給爸爸，在打電話的

時候遇見了一位坐輪椅的姐姐，她要彩香跟她一起去舊院館玩躲貓貓，彩香當鬼找到輪椅姐姐的時候，輪椅姐姐告訴彩香說如果跟我一起玩就會看到死去的媽媽，彩香再次去找她玩，發現不對勁於是就一直逃一直逃。最後，彩香被護士發現順利逃離舊院館而且病都痊癒跟爸爸一起幸福的生活了。



《毛骨悚然撞鬼經驗》雖然沒有特別的聲光效果，或是什麼大場面出現，但氣氛的營造讓人感到非常過癮。不會濫用恐怖嚇人的過量血腥，從細節部份開始慢慢地從平常的生活演起，就像每一個正常人的身邊都會發生的故事，每一個角色都有自己的生活與身份，把一些跟故事無關的事情徹底簡化。

其中有許多令人看了頭皮發麻的鬼故事，尤其是去到一些比較奇怪的地方時，例如：廢棄無人的空屋建築，都會出現一些無法用常理解釋的事情，或是一些長久流傳下來的故事，它們一代傳過一代，不知不覺之中出現在你我的生活當中。鬼的出現有可能單純只想要嚇人，也或許他們生前懷抱著怨恨與痛苦死去，只是寂寞不想要被人忘記，更有可能是為了給予人們一個警告。

三、結語

都市傳說不全是恐怖層面的，由動漫延伸出的幾則都市傳說相對起來就顯得沒那麼可怕。但也有些人認為，原本一些溫馨感人的作品，就這樣突然間全變了調，小時候的美好現在回想起來卻異常的詭異，令人更加心裡發毛。

這邊提到的動畫作品所衍生出的都市傳說，除了《神隱少女》外的其他作品都有一項共同特質是「安定」。所謂的「安定」在這邊指的是故事結構的安定，故事角色永遠不會老化，算是一種比現代生活環境還要安定的極度理想世界。大多數人認為生活越安定越好，不過當生活過度安定時，又難免會有人對於過度的安穩感到不耐而逃到自己創造出的另一個世界，這些衍生的都市傳說正好成為這些人的喘息空間。然而，如果大眾無法接受傳說的內容，都市傳說根本是傳不開來的。這幾部作品的都市傳說都和「死」有關，一般人可以接受「死」的觀念嗎？往回推至 70 年代曾經流行過的恐怖片，還有日本也曾經流行過世界末日的傳說，一般人普遍都可以接受以「死」為題材的故事。所以要創造出和「死」有關的都市傳說相對也就沒有那麼困難，要傳開都市傳說也變得容易多了。

另外，這些真實經驗藉由節目各種不同的形式呈現，靈異照片、影片、到傳說中的靈異地點探險、或是真實故事、都市傳說被節目翻拍出來等方式被大家所知道，令人好奇卻又害怕，這種類型的節目分配都是一半溫馨或輕鬆，一半靈異，調和掉恐怖的氛圍，滿足人們想窺探另一個世界的面貌。

有些靈異故事只是想要傳達一些思想，也許另一個世界的人們本意不是為了嚇人而是想要透過自己的行動告知、警惕人們隨時注意周遭，不要等到失去才要珍惜，有

可能因為一時的大意疏忽，失去了一輩子都不會回來的人、事、物，後悔也來不及。

以上這些不管是有根據或者是靠網友豐富的聯想力流傳出的都市傳說，都讓這些作品更增添了些許的神祕色彩。

第四節都市傳說帶給大眾的心理影響

都市傳說可以說是反映民眾關心的事並將其故事誇大渲染、以訛傳訛，太過盛行可能會造成困擾而影響生活。雖然內容不一定是真實事件，但多少都帶有警世性或道德勸說。

一、都市傳說造成之效應

以 1979 年在孩童間盛行的「裂嘴女」為例，曾造成社會大眾的不安。

裂嘴女已經成為日本孩童恐懼的代名詞，事件越演越烈，讓日本孩童害怕到不敢出門上課，就怕在路上遇到裂嘴女，風波蔓延到日本全國各地，迫使家長報警處理，要求在路上增加巡邏員警，最後真的抓到一名身穿口罩、大衣冒充裂嘴女的嫌疑犯騷擾小學生遭到逮捕而移送法辦，因為消息說越演越烈，甚至還有地區一度傳出停課的消息。

孩童間沒有判別是非的能力，經過每一次的口頭傳播，都更加深孩童們的恐懼，才會讓裂嘴女這個傳說發酵的這麼快，不光是孩童若換作是成人，想必也會因為可怕的謠言疑神疑鬼，這種情況可以說是「從眾效應」。

根據 MBA 智庫百科的說明：

從眾效應也稱樂隊花車效應，是指當個體受到群體的影響（引導或施加的壓力），會懷疑並改變自己的觀點、判斷和行為，朝著與群體大多數人一致的方向變化。也就是指：個體受到群體的影響而懷疑、改變自己的觀點、判斷和行為等，以和他人保持一致。一是受眾對已經有了定論的職業傳播者和信息作品，幾乎沒有人會再提相反的意見；二是從眾能夠規範人們接受行為的模式，使之成為一種接受習慣；三是某種一致性的群體行為能夠形成接受“流行”，如“流行歌曲”、“流行音樂”、“新書熱”等；四是會對那些真正富有獨創意義的信息作品加以拒絕，從而挫傷少數傳播者探討真理的積極性；五是多少抑制了受傳者理解信息的個人主觀能動性。因此，從眾效應也是優點與缺點並存、有利與不利同在。

從眾效應作為一個心理學概念，是指個體在真實的或臆想的群體壓力下，在認知上或行動上以多數人或權威人物的行為為準則，進而在行為上努力與之趨向一致的現象。從眾效應既包括思想上的從眾，又包括行為上的從眾。從眾是一種普遍的社會心理現象，從眾效應本身並無好壞之分，其作用取決於在什麼問題及場合上產生從眾行為，具體體現在兩個方面：

一是具有積極作用的從眾正效應；二是具有消極作用的從眾負效應。積極的從眾效應可以互相激勵情緒，做出勇敢之舉，有利於建立良好的社會氛圍並使個體達到心理平衡，反之亦然。通常從眾行為的結果有三種可能性：一是積極的一致性；二是消極的一致性，三是無異議的一致性。

孩童時期是最在意同儕的時期，這時候的孩子們總是一起行動，和大家聊天時似乎跟不上話題就會被排斥在外般，也因此裂嘴女的謠言散布得如此快速。

最後事件結束是因為學校放暑假，孩童們彼此間的交集變得比較少無法隨時交換資訊，才使消息暫時告一個段落，但裂嘴女這個恐懼的代名詞已經深深烙印在當時的民眾心中。

二、都市傳說形成之心理因素

都市傳說之所以一直存在是因為被大家討論，越多人討論，情節越誇張、聳動越未知就越令人想深入了解。

都市傳說中帶有的警世性會令人重視而感到警惕，例如：「被偷走的腎臟」，內容是一名女孩參加一場派對，被一位英俊的男子搭訕，女孩以為遇到白馬王子，並一起聊天喝酒，直到醉到不省人事。隔天早上，這位女孩發現自己躺在附近旅館的浴缸內，背後留下長長的疤痕。報警並到醫院檢查後發現，她的腎臟不見了。像是這類的都市傳說，主要是想警告人們必須隨時注意自己的安全，尤其是派對或是夜店這類的娛樂場所龍蛇混雜，一群人都有可能出事何況是隻身一人，必須更注意安全，而且故事的真實性並不是那麼重要，但聽完後不會先考慮真實性，會想立刻分享出去是因為不想讓周遭的親友遇到相同的事件。

不少都市傳說都是利用可能在身邊發生的素材製造恐懼感，以日本非常有名的都市傳說「瑪莉的電話」為例，內容是一名小女孩在路邊撿到一個洋娃娃將牠取名為瑪莉，每天睡醒後總會發現原本放在床頭櫃上的瑪莉就躺在身邊，越想越不對勁便把瑪莉遺棄在河裡，某天下雨的夜晚，小女孩一人看家，此時接到奇怪的電話自稱是瑪莉而且逐漸向她靠近，最後結局小女孩變得眼神空洞、怎麼呼喚都不會回應，彷彿洋娃娃般……。相信每個人一定都有過看家的經驗，利用隻身一人看家為背景，聽了這個故事，不要說小孩，就連大人都是會胡思亂想的吧。

另一種貼近日常生活的都市傳說類型則是旅行中無法避免的一部分 - 住宿，不論哪個國家都很有可能發生的（另一說曾是真實事件），內容是：一對新婚夫婦旅行渡蜜月，住進一棟旅館，當他們一進房間，就聞到一股刺鼻的惡臭。他們打電話向櫃台反應，經理馬上派清理員前往打掃，但不管他們換了床單、毛巾、檢查房間各個角落，都找不到臭味的來源。夫婦吃完飯回來，發現房間還是臭味瀰漫，忍無可忍，於是兩人就開始尋找臭味的來源。發現異味是來自床墊。丈夫請來服務員，將床墊割開，發現裡面竟然藏著一具女人的屍體。

這個故事不論在何處也許曾經真實上演，美國、日本、台北，甚至是家裡旁邊的旅館，其可能性之高使人毛骨悚然。

另外非警告性的故事就可能帶著幽默有趣的情節，非驚悚類的都市傳說假如描述地很生動活潑就會使人產生好奇心，例如前面提到的有關動漫的都市傳說，就算是第一次聽到這個故事，不論真實性為何，也會因為它的背景、知名度和趣味性而分享出去。

三、結語

不管是哪種種類的都市傳說，都是人們流傳下來的故事，不只用口頭流傳，到了現代能記錄下來的管道更多，能夠經得起時間的傳說代表有一定程度的誘惑性讓人止不住好奇心而繼續流傳下去，成為人們茶餘飯後閒聊的話題。雖然不一定是每個人都能接受驚悚的都市傳說，因為接收資訊太方便，變成假如不想知道故事也會不小心接

收到，較膽小的人就會在心裡留下陰影，對身邊的事物疑神疑鬼，另一方面也許能藉著驚悚的都市傳說提醒人們不要與故事裡的情節重蹈覆轍。

都市傳說的故事類型很多元，故事內容不著邊際、天馬行空，讓每個人都可以自由想像，帶給大家無限想像的空間，且不管真實性，只要可以引起大家共鳴的話題都是好話題，這就是都市傳說存在的一大原因。

第五節 台灣的都市傳說

由於有著獨特的民間信仰，台灣的都市傳說多半含有民俗、輪迴的性質。故事的宗旨有時在警惕世人別作虧心事，有時表達受人點滴必當湧泉以報提醒世人要懷抱感恩的心。而大多數的故事與現實中的時代相結合，並不是憑空冒出來。

一、台灣都市傳說的介紹

1-1 地獄電話

1-2 紅衣小女孩

1-3 玉山小飛俠

1-4 未來的老公

1-5 人面魚

1-6 黑色奇萊山

1-1 地獄電話

據說在零點零分撥打 12 個 7 或 0 就可以打到地獄。這個傳說在 1980 年代初期也傳到了香港，幸運的話還可以跟死去的親人說話。許多人試過的經驗是幾乎都能打通，而接電話的另一頭是冰冷的聲音說：「您撥的號碼是空號，請查明後再撥，謝謝。」

地獄電話的故事曾出現在電影和電視橋段，或許因為真實性不大所以不會造成人們的恐慌，但因為台灣信仰裡相信有地獄的存在，經常使得人們忍不住好奇播打出去。

1-2 紅衣小女孩

台灣四大現代傳奇之一。在靈異節目中廣為流傳，事件是發生在 1998 年的台中市北屯大坑風景區。有一群人上山郊遊時以 DV 拍攝遊玩影片，回來之後也不甚在意沒有將所拍攝的帶子拿出來看。不久，其中一人於遊玩後病故，就在辦喪事的時候同行的夥伴想起在大坑所拍的帶子，有拍到往生的那位先生，於是就拿出這卷帶子看。

卻看到在影片中有一名紅衣小女孩站在那位病故者後方(臉是老人臉,身穿紅色米奇衣褲,臉色鐵青,走路輕飄飄的)

在台灣信仰中有萬物皆有神的信念。紅衣小女孩的故事被傳出來時,台灣的綜藝節目大肆宣傳,再加上網路影片瘋狂流傳,一度讓不少人信以為真。但一切也都是謠傳出來的,可信度並不高。

1-3 玉山小飛俠

玉山小飛俠(坊間亦稱玉山黃色小飛俠、黃色小飛俠)為台灣流傳的山區傳說。大致上為玉山登山客所見,並被認為和山難有關。

據說在玉山南峰叉路口看到三個戴著寬緣大斗笠,身穿黃色登山斗篷雨衣的男子,有些登山客會不知不覺的就跟著這三個人行走而脫離隊伍導致意外。玉山上的排雲山莊前管理員胡良武、朱克禮也曾目睹數名類似特徵的不明人士前來敲門。

類似的傳說後來也出現在山難頻傳的奇萊山區;由於出現地點可能不限於玉山,從民間信仰的觀點,多被認為是山魅。

而為什麼玉山小飛俠會又稱作黃色小飛俠。根據色彩心理學「黃色」是所有色彩中最明亮的色彩,黃色給人快樂、輕快、通透、輝煌、充滿希望與活力的色彩印象。但也由於黃色的明亮度高,讓遇到山難的人們能一眼認出,這就是玉山小飛俠又稱黃色飛俠的原因。

在台灣信仰中,山裡面本來就住有許多神、精靈,他們會存在是為了保護大地,不被外人破壞。



(資料來源：http://www.ca.ntpc.gov.tw/192;DATA_PageNode/Details)

1-4 未來的老公

在台灣許多人都喜歡算命，最喜歡問的問題多跟桃花有關，因此跟桃花相關的都市傳說也不少。未來的老公便是其中之一，據說在半夜十二點時，只要對著鏡子把一顆蘋果從頭削到底不間斷，自己未來另一半的臉就會出現在鏡子裡面。

有一說「未來的老公」是根據昭和四十年在日本鄉鎮女子間口耳相傳的傳說改編。相傳如果想在還未出嫁前窺看未來丈夫的長像有一種特別方法。準備一把剃刀和裝滿水的臉盆，在深夜十二點前夕將剃刀含在口中，零時一到，未來丈夫的樣子就會浮現在臉盆中。

未來老公的故事曾被知名小說家改編成驚悚故事，同類型的題材層出不窮。在我們的生活中，從古至今一直有許多類似測驗不斷出現，因為人們總是對未知的未來感到好奇，想從中找尋答案，滿足自我。也許這類型故事就是為了配合當時的風氣而產生的。

1-5 人面魚

事情發生於民國 84 年 4 月的某日，嘉義民生社區有對年輕夫婦（男的以道士為業）與另對夫婦及陳姓男士，五人相偕至高雄岡山的溪邊烤肉釣魚。約莫到了黃昏時段，陳姓男士釣上一尾約四公斤的吳郭魚，並立即烤食，正當大家吃喝得正高興的時候，突然有人聽到一老太婆操著台語的聲音說：「魚肉好吃嗎？」五人皆否認自己有說出這句話。不久，五人再次聽到了有人說「魚肉好吃嗎？」追查聲音來源，竟看到烤熟的魚嘴正一張一合地開口說話，大夥兒嚇得五臟六腑逆轉，其中吃下東西的三人全都一股腦兒吐了出來。當時便有人拿起相機拍了這條魚。當天嘔吐的三人立即被送往醫院治療，在醫生查看病情的過程中，三人還信誓旦旦地告訴醫護人員所看到的異象，但都被斥為無稽之談。第二天，怪異的事情又再度發生。原先負責釣魚的陳姓男子，竟在睡眠中離奇死去，而以道士為業的那對夫婦，聞訊後嚇得自行跑去收驚。照片沖洗出來的那天，魚身上被筷子夾過的部分，竟浮現出一張老太婆的臉，有眼、鼻、嘴，歷歷在目，看了令人心頭一驚。

人面魚事件至今沒有結論，沒有人提出過確切證據，可性度並不高。有可能只是包魚的鋁箔紙被撕起來，湊巧看起來像人的臉罷了。但確實在當時造成了社會的恐慌，使得魚市場大受影響。或許這只是人們虛構的一個故事，想把平常事件放大模糊焦點。

1-6 黑色奇萊山

奇萊山，位於台灣的南投縣與花蓮縣交界處，標高 3560 公尺。而被稱作「黑色奇萊山」的原因，除了奇萊山的岩壁因背對陽光而顯龐大、漆黑，還有一點是台灣登

山史上，因為山難而產生最多奇異故事的就是奇萊山。

從最早的民國六十年清大學生發生五人集體山難開始，在短短數年之間，奇萊山區接二連三發生悲慘的集體山難，現在奇萊山脈的「成功堡山屋」最早時候就是當時山難發生後為了紀念失事學生以及預防新的山難發生所蓋建的，而此山屋曾經發生過各種科學無法解釋現象。

其中，奇萊山名字的由來有兩種說法：

- 1.奇萊山這個名字來自於日文『綺麗山』，乃是『美麗的山脈』之意。
- 2.「奇萊」源自古阿美族語「澳奇萊」，澳奇萊是指該族所居住的地方，大約是現在花蓮的佐倉、豐川一帶。

直至今日奇萊山區仍然時有山難發生，而且原因主要還是跟以前那些山難的發生一樣，大都是迷路造成。總而言之，奇萊山區最迷人的特徵就是高山箭竹草坡，但是當地午後容易起霧下雨。一但起了霧，美麗的草坡就成為危險的迷境，很容易讓人失去方向因而誤入歧途。草坡又缺乏遮風蔽雨的避難地點，一但入了夜，寒冷的氣溫就會讓迷途的登山客一睡不起，這也是為何大家把奇萊山形容為「綺麗與迷幻的交界」的原因了。

二、台日都市傳說的比較

針對「地點（建築類）」、「區域」、「性別」、「性質」、「交通」這四個項目做了比

較，發現了以下四點明顯的特色：

〈地點〉台灣：發生地點是較為特殊的地點。例如：墳墓、深山、海邊。

日本：發生地點是大眾化、公開性的場所。例如：學校、街上。

〈區域〉台灣：發生在大自然類場所的比率比日本高，原因是台灣地形形態眾多。

日本：發生場所多在都市，密閉空間型態。日本都市區域多，而人們會對陌生的空間產生恐懼感，因此故事大多以密閉建築場所產生。

〈性別〉台灣：故事主角多以女性為主，並且因為在地信仰的關係還會出現像神、鬼、靈等比較民俗的性質。

日本：故事主角有豐富、複雜的特性。經由人們的流傳常會延伸出不同版本，比方說原來的故事是以女性型態，最後卻會變成男性或小孩。

〈性質〉台灣：大多是為了配合當時的風氣而出現。像是紅衣小女孩、人面魚這類型的都市傳說會隨著時間消失，可能也是因為台灣人的速食文化，喜歡什麼就流行什麼。

日本：是以訛傳訛傳播故事，不會隨著背景時代不同而消失，會一再以不同形態出現。

〈交通〉台灣：常出現船難、火災、空難等不可抗拒的自然事件。

日本：故事發生地點多以固定場所居多，例如：廁所、街道、學校。

以下表格列出台日都市傳說特色比較：

從表格可以看出台灣都市傳說因為信仰關係，故事內容偏向惡有惡報，善有善報，以致於人、事、物皆與自然相關。反之，日本人可能因為民族性加上壓抑自我的特性，所以故事發生場所皆在建築或大街上。再來，因為科技發達（3C 產品）使人們想讓故事更有豐富性，更延伸出多種版本。但故事最終目的皆在警惕世人。

台灣都市傳說

| | 地點 (建築類) | 區域 | 性別 | 性質 | 交通 |
|-------|---------------|----|----|----|----|
| 地獄電話 | ● | | | ● | |
| 紅衣小女孩 | | ● | ● | ● | |
| 玉山小飛俠 | | ● | | ● | ● |
| 未來的老公 | ● | | ● | ● | |
| 人面魚 | | ● | | ● | |
| 黑色奇萊山 | | ● | | | ● |

日本都市傳說

| | 地點 (建築類) | 區域 | 性別 | 性質 | 交通 |
|------|---------------|----|----|----|----|
| 廁所花子 | ● | | ● | | |
| 裂嘴女 | ● | | ● | | |

| | | | | | |
|--------------|---|--|---|---|--|
| 肯德基爺爺的 詛咒 | ● | | | ● | |
| 隙間女 | ● | | ● | ● | |
| 紫鏡 | ● | | ● | ● | |
| 白線的線 | ● | | | ● | |

三、結語

台灣的都市傳說大多是結合時代背景因素而素衍生出的故事。由於台灣信仰廣泛，相信萬物皆有「神靈」存在，天上的「靈」是「神」也是「仙」；地上「靈」是「妖」也是「鬼」。

台灣的都市傳說不論是地獄電話、隧道鬼打牆還是會抓走人的小飛俠，基本上它所涉及的對地底空間、密閉公共交通空間、未知深山事物的恐懼或好奇，其實都是由於現代人集中於都會中的生活形態，造就早期靈異節目如雨後春筍般源源不斷。

而所牽涉到的是都市及現代生活是否生產出本質性的感覺結構與恐懼。故事中的「靈」已經深入到我們的生活與都市之中，而這些已經進入都市的「靈」已不再是我們傳統所認知的那種枉死、自殺之真正的「幽靈鬼魂」。反而是都市中人心的變質、腐化與扭曲。它深深植於人們心中，隨時隨地都有可能會出現或是影響我們，並且加深我們的恐懼與感受，讓我們無法再像以前那樣，可以毫無顧忌的相信別人。甚至連

在我們生活的環境下都有危險存在。

所以若從這個角度進行觀察，以往我們所認知的幽靈，在這樣高度都市化與密集現代化的生活空間中，也不知不覺地走向了「現代化」與「都會化」的過程之中。

因此在台灣現代的故事中加入傳統鬼魂妖怪元素，只要是能夠召喚出台灣讀者的恐懼，那就代表這些鬼魂妖怪能夠與都市的現代性空間共處，沒有衝突。

總結

探討完日本的鬼怪和都市傳說後，我們知道這兩者之間有著緊密的關聯，都市傳說其實就是從以前的鬼怪故事不斷演變而來的，只是隨著時空背景的不同，或是傳播者的立場不同，而有不一樣的詮釋方式。

在過去鬼怪給人們帶來的恐懼跟現在怪談給人們帶來的恐懼是一樣的，那份恐懼都是源自於心中的幻想而來的。不過值得一提的是現代的都市傳說也並非都是些恐怖的流言怪談，近年的都市傳說逐漸趨向於揭開一般人所不知道的內幕及真相這一方面，當然大多的事實真相仍有待驗證。總之，過去的鬼怪也好，現在的都市怪談也好，是

真是假其實已經沒有那麼重要了，因為人們真正感興趣的是故事本身，而非故事的真偽，至於探索事實真偽的這份工作就交給想追根究柢的人吧!相信靠科學的研究一定有辦法解開謎團，而就算最後證明怪談本身是假的，那也無妨，因為那份記憶早已深深的刻印在你我的心中。

參考文獻

日本鬼怪文化五花八門

http://www.china.com.cn/international/txt/2006-10/16/content_18799224.htm

試胆大會-互動百科

<http://www.baike.com/wiki/%E8%AF%95%E8%83%86%E5%A4%A7%E4%BC%9A>

揭秘日本流行的民間鬼怪文化

<http://m.quwenjiemi.com/20140301/4487.html>

鳥山石燕『画凶百鬼夜行』妖怪画像一覽

<http://www.youkaiwiki.com/entry/2013/07/03/143043>

妖怪-維基百科

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A6%96%E6%80%AA>

井上圓了-百度百科

<http://baike.baidu.com/view/1550053.htm>

民俗學-妖怪鍊成陣

<http://youkai.wikia.com/wiki/%E6%B0%91%E4%BF%97%E5%AD%B8>

《雨夜物語》與《聊齋誌異》

http://blog.sina.com.cn/s/blog_a27f0d710102uy2z.html

巷說百物語-維基百科

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%B7%E8%AA%AA%E7%99%BE%E7%89%A9%E8%AA%9E>

小泉八雲-妖怪鍊成陣

<http://youkai.wikia.com/wiki/%E5%B0%8F%E6%B3%89%E5%85%AB%E9%9B%B2>

繪本百物語-維基百科

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B9%AA%E6%9C%AC%E7%99%BE%E7%89%A9%E8%AA%9E>

井上圓了-妖怪學

http://www.aozora.gr.jp/cards/001021/files/49269_50168.html

画凶百鬼夜行-維基百科

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%94%BB%E5%9B%B3%E7%99%BE%E9%AC%BC%E5%A4%9C%E8%A1%8C>

伊勢物語 22 第八十八段 ~ 第九十四段

<http://sky.geocities.jp/okamepapa07/isemonogatari22.html>

こまとめての意味 - 古文辞書 - Weblio 古語辞典

<http://kobun.weblio.jp/content/%E3%81%93%E3%81%BE%E3%81%A8%E3%82%81%E3%81%A6>

百鬼夜行、付喪神

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BE%E9%AC%BC%E5%A4%9C%E8%A1%8C>

崇德天皇

<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2374394>

雪女

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%AA%E5%A5%B3>

般若

<http://baike.baidu.com/view/1677095.htm>

酒吞童子

<http://baike.baidu.com/subview/106724/6728083.htm>

玉藻前

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8E%89%E8%97%BB%E5%89%8D>

日本都市傳說八則

<http://www.citytalk.tw/bbs/thread-46678-%E6%97%A5%E6%9C%AC%E9%83%BD%E5%B8%82%E5%82%B3%E8%AA%AA%E5%85%AB%E5%89%87%EF%BC%8C%E6%8C%91%E6%88%B0%E4%BD%A0%E7%9A%84%E5%A5%BD%E5%A5%87%E5%BF%83%E8%88%87%E6%81%90%E6%87%BC%E2%80%A6%E2%80%A6-1.html>

淺談都市傳說

<http://prezi.com/zolmmjyshuf7/presentation/>

鹿兒島裂嘴女報導

<http://tvb4life.pixnet.net/blog/post/46345670-%E9%B9%BF%E5%85%92%E5%B3%B6%E8%A3%82%E5%8F%A3%E5%A5%B3--%E6%97%A5%E6%9C%AC%E4%BA%BA%E8%A6%AA%E7%9C%BC%E8%A6%8B%E9%AC%BC%E6%80%AA>

7 部日本動漫的都市傳說版

<http://www.ettoday.net/dalemon/post/1955>

アニメ都市伝説

<http://tosidensetujp.com/>

アニメ・マンガの都市伝説 - NAVER まとめ

<http://matome.naver.jp/odai/2134934812392892101>

都市傳說：不二家 Peko 醬-ETtoday 新聞雲

<http://www.ettoday.net/news/20140226/329290.htm>

< 阿宅的奇幻事務所-鬼鬼怪怪的謠言與真相 > (2009) 朱學恆著作

都市傳說定義

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%83%BD%E6%9C%83%E5%82%B3%E5%A5%87>

電視節目 USO! JAPAN

http://v.youku.com/v_show/id_XMTk5ODg4NDA=.html

MBA 智庫百科

<http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E4%BB%8E%E4%BC%97%E6%95%88%E5%BA%94>

< 阿宅的奇幻事務所-鬼鬼怪怪的謠言與真相 > (2009) 朱學恆著作

維基百科-都市傳說列表

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%83%BD%E5%B8%82%E4%BC%A0%E8%AF%B4%E5%88%97%E8%A1%A8>

台灣都市傳說

<https://www.ptt.cc/bbs/marvel/M.1380005735.A.DDC.html>

奇萊山都市傳說

<https://www.ptt.cc/man/marvel/D2C/D1E/D4A/M.1224593597.A.246.html>

紅衣小女孩都市傳說

<https://www.ptt.cc/bbs/marvel/M.1248345323.A.365.html>

組員工作分工表

| 項目 | 組員姓名 | | | | | |
|----------|------|-----|-----|-----|----|-----|
| | 陳建利 | 吳柏翰 | 李睿哲 | 李筱菁 | 陳綠 | 蔡佳紘 |
| 製作封面 | | • | | | | |
| 製作目錄 | • | • | | | • | |
| 統合校正兩邊作業 | | • | | | • | |
| 日本鬼怪 | | | | | | |
| 撰寫摘要 | • | | | | | |
| 撰寫前言 | • | | • | | | |

| | | | | | | |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|
| 文獻探討妖怪創作演變 | | | • | | | |
| 撰寫日本鬼怪文化 | • | | | | | |
| 探討妖怪的研究與文學 | | • | | | | |
| 撰寫總結論 | | • | | | | |
| 統合校正 | | • | | | | |
| 都市傳說 | | | | | | |
| 撰寫研究動機和目的 | | | | • | • | |
| 撰寫起源與定義 | | | | • | • | • |
| 文獻探討「都市傳說」 之分類 | | | | • | • | • |
| 探討撰寫古今都市傳說 | | | | | • | • |
| 蒐集媒體之延伸 | | | | • | • | • |
| 撰寫大眾心理影響 | | | | • | | |
| 蒐集台灣之「都市傳說」 | | | | | | • |
| 統合校正 | | | | • | • | • |