



窮理致知

## 當代虎姑婆該是什麼樣？

：《卡滋幫》裡的跨文化文創奇想

● 蕭百芳\*

「虎姑婆」的故事，大家都不陌生，一隻虎精為了要吃兒童，與兒童鬥智的故事。至於虎姑婆是源自中國，還是台灣本土的童話故事，亦或是「狼外婆」的故事原型，甚至是格林童話裡「大野狼與小紅帽」故事的衍伸，都不在本文的討論範圍。本文藉一個流傳台灣已久、大家耳熟能詳的「虎姑婆」故事，拋出一個議題，讓大家思索著台灣的傳統文化如何保留，以及當今的台灣文創藝術的未來與發展之路。

有關「虎姑婆」這個民間文學的題材，除了以童話繪本方式呈現外，1986年金智娟專輯裡，收錄一首〈虎姑婆〉，傳唱至今，成了虎姑婆的代表歌曲，見歌詞：

好久好久的故事 是媽媽告訴我  
在好深好深的夜裡 會有虎姑婆  
愛哭的孩子不要哭 她會咬你的小耳朵  
不睡的孩子趕快睡 她會咬你的小指頭  
還記得還記得 眯著眼睛說  
虎姑婆別咬我 乖乖的孩子睡著囉

歌詞雖簡白，卻道出「虎姑婆」為台灣流傳已久的傳說，是一個親子互動且代代相傳的故事。因為虎姑婆喜歡吃兒童的特性，成了媽媽哄孩童入睡的靈丹，也藉此點出了虎姑婆故事裡「吃人」的重點，因此 2005 年電影《虎姑婆》，就變成是部懸疑的

\* 蕭百芳，南台科技大學通識教育中心社會科學組副教授。

驚悚片。「虎姑婆」雖出自民間傳說，因其帶有童話故事的特質，故以兒童為主的劇團，當然少不了「虎姑婆」這個戲碼。台中小青蛙劇團於 2006 年就曾推出《虎姑婆》，去年（2010）更翻新舊作推出《新虎姑婆》，還遠到澎湖公演。同樣的 2004 年紙風車也曾推出《虎姑婆》一劇，2005 年更與實驗國樂團合作，將虎姑婆改編成音樂故事劇：《虎姑婆的故事》。

然與孩童生活最貼近的藝術活動莫過於卡通，虎姑婆當然不可能在動畫領域裡缺席。就台灣而言，2005 年公視與英國威爾斯電視台合作，以紙黏土為創作元素，製作動畫《虎姑婆》，贏得許多國際大獎。2007 年，大葉大學視傳系的畢業作品，以現代生活情境重塑《虎姑婆》<sup>1</sup>，也獲得國內一些獎項。無論是公視的虎姑婆，還是大葉大學的作品，基本上都是圍繞在「虎姑婆」故事原型，只是公視以紙黏土素材來呈現；大葉大學的《虎姑婆》在劇情上搞顛覆，劇中的姊姊以弟弟奶嘴充當手指，騙過虎姑婆。<sup>2</sup>兩片若以文化保存角度論，的確承傳了台灣傳統民間文學，公視是針對學齡孩童，而大葉大學的《虎姑婆》則以七八年級喜歡搞 KUSO 的青年人為主，皆利用了動畫語彙表現虎姑婆的民間傳說文化。可是若是以當今世界潮流的文創藝術而論，即如何讓文化生命得以延伸發展與傳承的角度論，兩部作品在創意與多元化的部分則稍嫌不足。

台灣近來有許多亮眼的文創藝術公司，都繳出優秀的成績單，如太極影音<sup>3</sup>、青鳥新媒體<sup>4</sup>、墨色國際<sup>5</sup>等。其中成立於 1999 年的頑石創意，是透過多媒體、動畫等娛樂科技，重新詮釋文化內涵的文創團隊，經十年來的努力，去年（2010）二月推出 3D 卡通劇集《卡滋幫》，登上美國的卡通頻道，成功的將台灣文創成果行銷到美洲。第一季的 3D《卡滋幫》有 13 集，2010 年的 11 月正式登上台灣的卡通頻道，且目前於每週六二度播出，其中的第九集為〈虎姑婆的紙偶戲〉<sup>6</sup>，就是一集以台灣傳統民間文學虎姑婆為主軸的動畫影集。這一集的虎姑婆，不僅將台灣虎姑婆傳說融入劇情，還以台

<sup>1</sup> 該動畫觀賞網址：<http://www.youtube.com/watch?v=b1QkM2e7asE>

<sup>2</sup> 手指的 IDEA，應該是來自金智娟〈虎姑婆〉歌曲裡「她會咬你的小指頭」。

<sup>3</sup> 太極影音於 2007 年與故宮合作，推出動畫《國寶總動員》，獲 2008 年東京動畫展首獎。2010 則為廣州亞運開幕的背景螢幕設計，與台北花博真相館的創作團隊。

<sup>4</sup> 青鳥新媒體公司，為台北花博超人氣的夢想館裡環型劇場製作團隊。

<sup>5</sup> 墨色國際，是以幾米為主軸的文創公司，幾米的文創成績有目共睹，此不再贅述。

<sup>6</sup> 此集的預告宣傳片，可參考 **Vimeo Channel** 頻道：<http://vimeo.com/channels/katzfun#16931068>

灣傳統戲劇裡的紙影戲為此集表現元素，讓《卡滋幫》成員的孩童玩紙偶戲，並藉由玩紙偶戲讓劇中成員來創作新虎姑婆的故事，是故在西方強勢文化成長下的孩童，免不了加進了德國格林童話的題材，這一集正是結合各種文化元素，呈現出跨文化文創成果的動畫影集。

《卡滋幫》設計靈感，是來自目前珍藏於國立故宮博物院的諸幅宋代嬰戲圖，主要是因頑石創意初期與國立故宮博物院合作，推出「嬰戲圖」的互動光碟，之後又長期與故宮合作，成為故宮文創事業「Old is New 時尚故宮」的夥伴。頑石創意公司的宗旨在表現文化創意，因此沒有故宮要保有文化傳統的包袱，在屢屢與故宮合作的經驗裡，頑石創意能吸收傳統文化元素，只抓其文化精髓，再加入天馬行空的創意想像，歷經十餘年的成長與學習，交出 3D《卡滋幫》動畫影集的成績。在 3D《卡滋幫》之前，是先創造「卡滋幫」公仔，再由公仔嘗試製作 2D《卡滋幫》動畫，最終才產生 3D《卡滋幫》動畫，〈虎姑婆的紙偶戲〉正是公仔、2D 動畫與 3D 動畫融合的動容之作。



圖 1：《卡滋幫》的蝶兒



圖 2：《卡滋幫》的喜兒



圖 3：《卡滋幫》的酷兒

頑石創意抓住嬰戲圖文化精髓有兩個層面，一是嬰戲圖的「嬰」，即細微觀察宋代兒童的髮型衣飾；二是嬰戲圖的「戲」，洞悉古代兒童的遊戲內涵。頑石創意正是在抓住嬰戲圖這兩項文化精髓後，經由團隊們的創意想像，誕生 3D 動畫《卡滋幫》的亮眼作品。在嬰戲圖的「嬰」字部分，卡滋幫成員的角色設計，充滿濃濃宋代嬰戲圖裡兒

童髮飾風格。3D《卡滋幫》的成員有蝶兒、喜兒、酷兒、捲兒、闊兒、黑兒與黑暗使者，外加卡滋虎，總共八個角色。<sup>7</sup>蝶兒與喜兒是一對姊弟，角色設想是來自宋代蘇漢臣的〈秋庭戲嬰圖〉<sup>8</sup>，原本在〈秋庭戲嬰圖〉裡的這一對姊弟，是躬著身圍著小圓凳，聚精會神的在玩推棗磨的遊戲。圖中的姊姊梳著雙髻，弟弟頭髮剃光只留前額頂上一撮頭髮，在頑石創意賦予卡通人物可愛的特質下，創作成「圖 1」動物代言人的蝶兒，與「圖 2」天才發明家的喜兒。這對姊弟的服裝模樣與宋時〈秋庭戲嬰圖〉相仿，只是多了現代感。其他小朋友酷兒、黑兒，在頭髮造型方面，則是融合宋代多幅嬰戲圖，再搭配每個孩童的角色特性設計而成的，如頭頂上有閃電造型頭髮的酷兒（圖 3），完全符合他具有行動神速的能力；大力士的黑兒，頭頂上札起密實的麻花，就如同他單手捧起千斤重的鐵球，暗喻他的孔武有力（圖 4）。酷兒與黑兒的特質都與運動相關，因此他們倆的服裝袒露，這樣的概念在蘇焯〈端陽戲嬰圖〉中孩童所穿著的衣服可見其蹤。<sup>9</sup>還有能讓孩童們齊心且發揮潛能的卡滋虎（圖 5），構想來自〈冬日嬰戲圖〉<sup>10</sup>



圖 4：《卡滋幫》的黑兒



圖 5：《卡滋幫》的卡滋虎

<sup>7</sup> 卡滋幫雖有八個角色，但是〈虎姑婆的紙偶戲〉只出現四位小朋友、卡滋虎與黑暗使者，故本文在角色的造型設計部分，只介紹本集出現的小朋友蝶兒、喜兒、酷兒黑兒與卡滋虎。

<sup>8</sup> 有關於國立故宮博物院所典藏的〈秋庭戲嬰圖〉，礙於版權的問題，未能置放於本文，請見國立故宮博物院的「書畫數位典藏資料檢索」，網址：

[http://painting.npm.gov.tw/npm\\_public/System/View.jsp?ObjectID=342&type=1](http://painting.npm.gov.tw/npm_public/System/View.jsp?ObjectID=342&type=1)

<sup>9</sup> 有關於國立故宮博物院所典藏的蘇焯〈端陽戲嬰圖〉，礙於版權的問題，未能置放於本文，請見國立故宮博物院的「書畫數位典藏資料檢索」，網址：

[http://painting.npm.gov.tw/npm\\_public/System/View.jsp?ObjectID=4126&type=1](http://painting.npm.gov.tw/npm_public/System/View.jsp?ObjectID=4126&type=1)

<sup>10</sup> 有關於國立故宮博物院所典藏的〈冬日戲嬰圖〉，礙於版權的問題，未能置放於本文，請見國立故宮博物院的「書畫數位典藏資料檢索」，網址：

[http://painting.npm.gov.tw/npm\\_public/System/View.jsp?ObjectID=20238&type=1](http://painting.npm.gov.tw/npm_public/System/View.jsp?ObjectID=20238&type=1)

裡那隻被姊弟倆兜弄的貓，但是身型圓滾，很像台灣寺廟裡的虎爺造型。<sup>11</sup>

3D 版動畫的前身為公仔與 2D 動畫卡滋幫，其造型與設計理念，大致是與 3D 版相同，但是公仔為立體的作品，造型設計反而走簡潔風格，這樣風格的靈感來源是塑膠瓶身的養樂多。見「圖 6」的喜兒與「圖 7」的蝶兒，是不是就像是一只經過設計的養樂多瓶！公仔的原義不就是把玩與收藏，因此每一個卡滋幫公仔大致上被分成三部分，即頭一份身體二份，每一部分具有拆卸與組合的功能，讓卡滋幫公仔擁有類似積木與樂高的組合樂趣。<sup>12</sup>此外還推出公仔配件，供收藏者把玩，喜兒與蝶兒既然是出自〈秋庭戲嬰圖〉，那棗磨與圓凳這樣的配件當不能少。以公仔造型為雛型的 2D 卡滋幫動畫，正因為這樣簡樸的特色，獲得在 BEE TV 的電視播映權。

在嬰戲圖的「戲」字，頑石創意的團隊將歷代的嬰戲圖裡孩童的遊戲內容，搜集整理，悄悄的注入十三集的 3D 動畫《卡滋幫》裡。有些是在該集以圖像呈現，如第二集「大肚蛙的報恩」中的風箏；有些則是融入劇情，活靈活現的上演嬰戲圖的現代版



圖 6：卡滋幫公仔—喜兒



圖 7：卡滋幫公仔—蝶兒<sup>13</sup>

<sup>11</sup> 圖 1-5 的卡滋幫成員的圖像來源，來自頑石創意部落格卡滋幫角色的介紹，網址：<http://blog.brightideas.com.tw/?cat=9&paged=2> 與 <http://blog.brightideas.com.tw/?cat=9>。有關於卡滋幫與嬰戲圖的詳細介紹，請參考蕭百芳，〈宋代兒童的現代奇遇—從「嬰戲圖」到台北故宮與「頑石創意」的文創藝術世界〉，見《跨文化學術研討會會議論文集》，南台科技大學跨文化研究中心編，2010 年 12 月 4 日，頁 43-81。

<sup>12</sup> 請參考蕭百芳，〈宋代兒童的現代奇遇—從「嬰戲圖」到台北故宮與「頑石創意」的文創藝術世界〉一文。也可參考頑石官網 <http://www.brightideas.com.tw/關於頑石/頑石動態/3D 動畫熱潮不斷台灣原創卡滋幫虎年新登場/tabid/125/selectmoduleid/461/ArticleID/19/reftab/110/Default.aspx>

<sup>13</sup> 喜兒與蝶兒公仔的圖像來源為頑石創意官網，網址：<http://www.brightideas.com.tw/電子商務/tabid/56/List/0/CategoryID/1/Level/a/Default.aspx>

，第九集的〈虎姑婆的紙偶戲〉便是這樣的作品。角色扮演是孩童經常玩的遊戲，無論是遠在宋代的孩童，<sup>14</sup>還是當今蔚為風潮的 COSPLAY，都是以模仿為出發點，想像自己成為故事情境中的主角。〈虎姑婆的紙偶戲〉則是抓住古今兒童喜好角色扮演遊戲，以台灣傳統民間文學故事虎姑婆為基底，採用戲中戲、劇中劇的方式來呈現這一集動畫，故不僅在動畫的美術設計方面，還是虎姑婆故事方面，都將頑石創意的最大特質—文化創意，揮灑得淋漓盡緻。

〈虎姑婆的紙偶戲〉可分成傳統紙偶戲與當代的 COSPLAY 兩部分，動畫一開場便以紙偶戲登場，中間夾雜當代 COSPLAY 的角色扮演，終了還是回歸主題紙偶戲作結束，頗有從傳統古代到摩登現代之傳承與融合的意味。在紙偶戲的部分，可分成五段，至於 COSPLAY 依劇情的需求被置放於第四與第五段紙偶戲間。紙偶戲前四段分別由三位小朋友來創作虎姑婆的故事，即蝶兒、酷兒與黑兒，喜兒則是負責操縱紙偶的小朋友。蝶兒帶頭說虎姑婆的故事，酷兒與黑兒並不滿意，也輪流說出自己想像中的虎姑婆，但是因酷兒與黑兒心中的虎姑婆不盡相同而吵成一團，最終由蝶兒融合大家的想法，把紙偶戲的虎姑婆故事繼續說下去。有關紙偶戲的前四段虎姑婆故事，大致如下：

場次	說故事者	內容表現重點	跨文化文創奇想
場一 (開場)	蝶兒	虎姑婆吃人 警告小朋友不能吃陌生人食物	以德國格林童話《糖果屋》為背景
場二	酷兒	台灣虎姑婆故事原型	加入美國超人主持正義的故事
場三	黑兒	虎姑婆綁架公主，王子救公主	加入西方王子救公主的童話公式，頗有當代動畫《史瑞克》的風格。
場四	蝶兒	綜合酷兒、黑兒的故事，把虎姑婆故事原型的姊弟，改成是本集出現的《卡滋幫》成員	將《卡滋幫》人物融入虎姑婆的故事裡
場五 (終場)	全體	虎姑婆成為善良老婆婆	注入教育孩童關懷老人的課題

<sup>14</sup> 有關宋代兒童喜歡玩角色扮演，在〈灌佛戲嬰〉，還有〈五瑞圖〉、〈嬰戲圖〉與〈長春百子〉圖中可見。



圖 8：〈虎姑婆的紙偶戲〉裡的紙偶



圖 9：紙偶戲台與開場的蝶兒

四個場次的紙偶戲，是由喜兒按著說故事者所說的故事內容來操控紙偶，故事主軸雖為虎姑婆，但是虎姑婆劇中的角色，如姊弟與一些衍生的人物，則都是說故事的卡滋幫小朋友，即蝶兒、酷兒與黑兒，因此紙偶的人物造型當然就是虎姑婆、蝶兒、酷兒與黑兒。如何區分真實的蝶兒、酷兒、黑兒與紙偶劇裡的他們？頑石創意則善用了《卡滋幫》裡 3D 動畫人物與公仔人物造型來作區分。前述公仔的設計是仿自積木的堆疊功能，而每一公仔都被分割成三個區塊，這個特色正好符合紙偶戲裡紙偶本身的特質，<sup>15</sup>見「圖 8」的紙偶，造型設計正是簡單線條樸拙公仔版的模樣。至於開場的蝶兒，她是以德國格林童話裡的糖果屋為主軸，把虎姑婆的場景從台灣村落，搬到德國童話之路森林中的糖果屋，想藉紙偶戲劇中貪吃的黑兒，受到餅干香味的誘惑，吃了虎姑婆的餅乾變成老虎，來告誡孩童不能亂吃陌生人的東西。「圖 9」就是蝶兒開場說故事的模樣，表演的紙偶戲台在右方，與傳統的偶影戲台相仿，喜兒正在戲台後方操弄戲偶。場次二換成酷兒來說故事，因為酷兒是位具有速度感的孩童，因此把自己比喻成除惡濟貧，擁有正義感的超人，且在說故事中，酷兒的超人形象，及時出現，阻止即將上虎姑婆當的小朋友（黑兒）。「圖 10」的紙偶酷兒（右二），如同超人般的剛從屋頂急速飛下，且胸前的英文字樣也由原本超人的 S，順應劇情「正義英雄」而變成 H。

<sup>15</sup> 紙偶的製作，類似皮影戲偶，只是皮影戲靠光影來表現，紙偶是戲偶直接上場，類似提線木偶的特質，故戲偶的身體與四肢，會依關節與衣飾分成幾個區塊。此正好與公仔卡滋幫相同，身體都被分割成幾個部分。

場次三，因黑兒不滿酷兒把自己（酷兒）說成是正義英雄的超人，自己（黑兒）



圖 10：有超人的虎姑婆紙偶戲

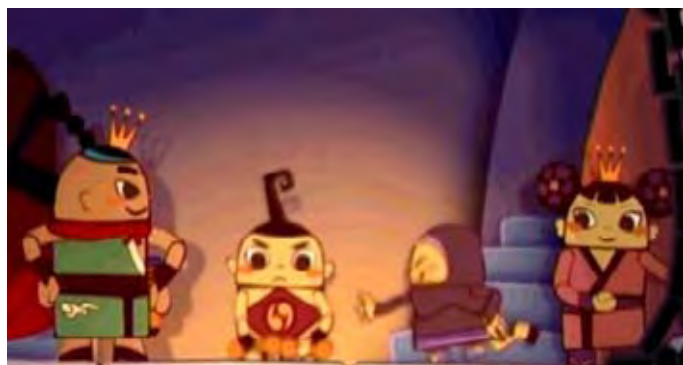


圖 11：有王子救公主的虎姑婆

卻被形容成虎姑婆故事中頭腦笨的弟弟，因此也要求要創作故事。黑兒這個角色的設定，除了是一位力士外，因為其黝黑的膚色，也被隱喻成非洲民族，以突顯卡滋幫成員的國際化。<sup>16</sup>因此場次三，黑兒的虎姑婆故事，是將動畫《史瑞克》第一集的複雜情節融入，如史瑞克救公主，公主是被囚禁在城堡；公主救回後才發現，每夜公主會變怪物。剖析《史瑞克》系列動畫，本就標榜融合眾多童話故事情節的動畫；第一集史瑞克救公主的劇情，是由數不清如睡美人、辮子姑娘等救公主的童話集合而成；至於每夜變怪物則有顛覆天鵝湖與灰姑娘南瓜馬車故事的影子。細看黑兒所說的虎姑婆故事，也是公主被虎姑婆囚禁，王子去救公主，吃了虎姑婆的餅乾會變成老虎，這些情節與《史瑞克》第一集相似，因此黑兒的這段虎姑婆故事，如同《史瑞克》動畫是著眼於綜合眾多童話，具有國際觀的文化視野，完全與黑兒具國際觀的角色設定相符。「圖 11」的人物初看覺得與「圖 10」差異不大，細看後，最左與最右的黑兒與蝶兒，頭上戴著皇冠，代表的正是西方童話故事中的王子與公主身分。

場次四，又回歸蝶兒說故事，因為每個人心目中虎姑婆的形象與故事內容皆不同，蝶兒索性將酷兒與黑兒的想法融合，再加入本身就是虎的卡滋虎與自己（蝶兒），以四個角色代表著整體「卡滋幫」，一同回到最初的糖果屋場景，面對虎姑婆。因此場次四的虎姑婆故事就屬於累進式的故事，對於跨文化的精神而言，真的是將中、西、古

<sup>16</sup> 請參考蕭百芳，〈宋代兒童的現代奇遇—從「嬰戲圖」到台北故宮與「頑石創意」的文創藝術世界〉一文。黑兒具國際觀的概念，為 2010 年 12 月 4 日研討會當日，頑石創意林芳吟總經理的指正與說明。



、今各種類的文化精髓融合的一段故事。對於文創藝術而言，既有傳統的民間戲劇紙偶戲的美術設計，又有西方童話故事裡各式各樣的夢幻場景與語彙，還不忘把主角們「卡滋幫」人物融入，可說這場小小的紙偶戲，是一場有豐富內涵、又具多元文化，且創意十足的文創藝術饗宴。



圖 12：有《食破天驚》與 COSPLAY 精神的虎姑婆

在紙偶戲場次四之後，登場的就是 COSPLAY。在這場當代語彙的 COSPLAY 裡，原本是卡滋幫成員說著虎姑婆的故事，以紙偶戲來呈現各式各樣的虎姑婆故事，但因為黑暗使者這個邪惡角色的登場，使用能讓故事變成真景的邪惡音樂盒，改變原本以紙偶戲上演的虎姑婆故事，頓時大家所說的故事場景（紙偶戲裡的場景）幻化成真實景象。原本只是紙偶上演的戲劇故事，因場景成真，劇中的紙偶人物也瞬間變成真實的蝶兒、酷兒等人，名符其實成了時下流行的角色扮演遊戲：COSPLAY。回顧紙偶戲的場次四，場景為格林童話的糖果屋，因此正在說故事的蝶兒與操控戲偶的喜兒等人，便掉入真實糖果屋裡的奇幻世界。場次四的紙偶戲，蝶兒因為酷兒與黑兒爭吵不休，最後生氣的讓酷兒、黑兒與卡滋虎都吃了虎姑婆作的餅乾，酷兒與黑兒理所當然變成小老虎，而卡滋虎竟變成了虎姑婆，因此當房子變成了糖果屋，「圖 12」左下角的兩隻小老虎就是酷兒黑兒，下面中央的虎姑婆就是卡滋虎。至於上方中央的蝶兒與右方的喜兒，是說故事者與操偶人，並未變裝而維持原樣。從「圖 12」的場景看來，糖果

餅乾非常巨大，人物非常的迷你，很有愛麗絲夢遊仙境的味道，也有最近 3D 動畫《食破天驚》以食物為主題的場面。當然蝶兒為了破除魔咒，得繼續與黑暗使者鬥智（繼續說虎姑婆的故事），此時玩角色扮演的酷兒、黑兒與卡滋虎，因故事劇情不斷的更動，也不斷的在糖果屋裡玩角色扮演與飆戲。有意思的是酷兒與黑兒終因珍貴的友情，一同分享可以變回原形的餅乾，於是一同從小老虎變回原來孩童的模樣。壞心的黑暗使者一見大家都變回原型，只剩卡滋虎還處於角色扮演的虎姑婆模樣，為逆轉頹勢，搬出讓虎姑婆吃掉所有小孩的劇情，雖終未得逞，但是〈虎姑婆的紙偶戲〉的 COSPLAY 裡，雖以融入多元童話與文化場景與劇情為其特色，在終了時刻並未遺忘傳統虎姑婆吃人的故事原貌，堪稱一絕。

終場的紙偶戲場次五，回歸到全十三集《卡滋幫》動畫的精神，即珍貴友情、發揮潛能和團隊合作的「卡滋」精神；因此住在森林的虎姑婆，受卡滋幫小朋友們真情的感動，不再吃孩童，而是盯著手機螢幕上的黑兒等小朋友的照片，思念著卡滋幫的小朋友們。另一方面卡滋幫小朋友們，從中體會到老年人的孤寂與需要被關愛，也時常到虎姑婆的住處看老婆婆，陪著她一起作餅乾吃餅乾。這樣的虎姑婆結尾，完全改變了虎姑婆故事恐怖的原貌，除了富含教育意義外，也充滿了人文的關懷精神，是今日多元化社會下所逐漸流失的一個精神層面。

那麼，當今台灣的文創藝術該怎麼走？又當今的虎姑婆故事該是怎麼樣？這部〈虎姑婆的紙偶戲〉裡五個場次的紙偶戲，外加一場 COSPLAY 的表演，已提供大家六種型式的組合。創意十足外，更珍貴的是能站在當代的立場，即國際化、多元化與跨文化的時代立場，利用當今科技「3D 動畫」，以傳統的戲劇「偶戲」文化，結合西方各類的童話、動畫與文化，來訴說在地台灣傳統的民間故事：虎姑婆。若再往深處看，劇中卡滋幫小朋友玩紙偶戲，抓住的正是從宋代開始流行「嬰戲圖」裡的「戲」中之一，即古代孩童經常玩的角色扮演遊戲。而角色扮演遊戲豈是古代兒童的最愛與專利？當這些帶有宋代嬰孩特質的卡滋幫小孩，在西方格林童話糖果屋的真實場景裡，玩起當代青少年與兒童追求的 COSPLAY，而變裝與角色扮演的竟然是台灣流傳已久的故事虎姑婆與衍生的小老虎，怎不令人拍案叫絕呢！

