

# 解讀「巴冷公主」現象 —魯凱族「頭目之女與蛇聯姻」 傳說再創作觀察

梁欣芸\*

## 【提要】

台灣原住民沒有文字，只有各自相異的語言，因此神話與傳說只能以口傳的方式保留，這些口傳故事多半牽涉到族群的信仰、起源和遷徙等生存要題。我們在這些故事裡可以發現許多動物的身影，「人和動物」間的關係十分密切，比較顯著的例子為排灣族和魯凱族流傳的「蛇」故事，而蛇也是兩族代表性的圖騰和祖靈崇拜的對象。特別的是近幾年，兩族皆存有的，但以魯凱族為數較多的「頭目之女與蛇聯姻」類型故事，經由有心人士結合電腦科技、流行音樂、小說與漫畫等「再創作」策略，形成青少年熟悉的「巴冷公主」流行熱潮。一則簡單無華的人獸戀愛故事為何能與流行文化順利結合，成為青少年認同、喜愛的愛情故事？「巴冷公主」傳說的再創過程，便是本文欲探討處。

**關鍵詞：**排灣族 魯凱族 蛇 巴冷公主

---

\* 東海大學通識教育中心兼任講師

## 一、前言

台灣原住民沒有文字，只有各自相異的語言，因此神話與傳說只能以口傳的方式保留，這些口傳故事多半牽涉到族群的信仰、起源和遷徙等生存要題。我們在這些故事裡可以發現許多動物的身影，並有學者檢索出以動物為主的故事，給予簡單的分類<sup>①</sup>。故事裡「人和動物」間的關係十分密切，比較顯著的例子為排灣族和魯凱族流傳的「蛇」故事，而蛇也是兩族代表性的圖騰和祖靈崇拜的對象。特別的是近幾年，兩族皆存有的，但以魯凱族<sup>②</sup>為數較多的「頭目之女與蛇聯姻」<sup>③</sup>類型故事，經由有心人士結合電腦科技、流行音樂、小說與漫畫等「再創作」<sup>④</sup>策略，形成青少年熟悉的「巴冷公主」流行熱潮。一則簡單無華的人獸戀愛故事為何能與流行文化順利結合，成為青少年認同、喜愛的愛情故事？「巴冷公主」傳說的再創過程，便是本文欲探討處。在此擬分三節討論：首由「蛇」對於魯凱族的意義著手，分析諸多「人蛇聯姻」傳說類型；進而討論線上遊戲、小說與歌曲如何改造、豐富這則人蛇戀曲；最後是魯凱族「頭目之女與蛇聯姻」傳說再創作的幾個面向觀察。以討論「巴冷公主」熱潮透露出的文化現象，期待對此傳說再創議題，能有深入研究。

- 
- ① 詳參見王甲輝、過偉主編，《台灣民間文學》（上海：上海文藝出版社，2005年），頁175「高山族動物故事」一節。編者將台灣原住民的動物故事概略分為三種類型：一是動物擬人化的幻想故事，二是動物與人親切、親密關係的故事，三是人間被虐待者之間的怨恨故事，被虐待者變為動物（多變為鳥），虐待者也化為動物（多化為鼠）。
  - ② 目前魯凱族人分為三大族群，分布在不同的地方：東魯凱族群（台東縣卑南鄉）、西魯凱族群（屏東縣霧台鄉、三地門鄉青葉村）、高雄下三社族群（高雄茂林鄉）。三大族群又內含不同部落，每個部落有自己的土地領域和領導者，並且階級分明，主要分為貴族與平民兩個階級，並從貴族中再推選出頭目，除此，部落在每隔一段時間便會從全部落族人中推選出最有智慧或能力者，輔佐頭目、帶領族人。貴族制度為世襲，但貴族階級也會因為婚姻關係而提升或下降，男性會希望以婚姻來提升自己的家世地位，但是這通常必須以高價值的聘禮換得。當男子成為真正的獵人、女子通過成年禮且嫻熟受認同時可配戴百合花，且每個部落皆有自己的祭典儀式，較常見者有「小米收穫祭」、「黑米祭」等等，用以感謝祖先、神靈的保佑。
  - ③ 「頭目之女與蛇戀愛」類型的故事排灣族亦有，但因為魯凱族出現機率較多，且後來由魯凱族青年古昌弘主導完成電玩遊戲，並且古昌弘還將這則傳說改編成「巴冷公主」系列小說，因此在一般認知裡，「巴冷公主」是源自於魯凱族傳說而來，本文為討論方便，便將這類傳說歸於魯凱族。
  - ④ 再創作（re-creation，又稱二次創作）是指使用了已存在著作物的文字、圖像、影片、音樂或其他藝術作品。換言之，二次創作包括了仿作、改編、引用並加以發揮等創作模式。二次創作並不是把別人的作品剽竊回來，當成是自己的，相反，二次創作是明顯地以某作品為基調來改編、仿作或加以發展，它的引用及改變意味是很明顯的。

## 二、魯凱族的「人蛇聯姻」傳說

魯凱族在十九世紀末日本殖民統治初期，與現在的排灣族北部、中部的居民一起被歸類於同一族群。近來魯凱族族群單位及定義雖然已經確立，但因為長久被劃分為排灣族的亞族，兩族在血統、社會文化、風俗習慣以及藝術表現上有許多相似點，相互影響甚深，神話與傳說更是可見兩族的牽連，尤其是關於「蛇」的部份。因此，在分析「巴冷公主」現象之前，必須先探究「蛇」對於魯凱族與排灣族（常合稱為排灣族群）的意義，以及作為「蛇」神話傳說裡的大宗——「人蛇聯姻」故事的幾種類型，而近來一度造成流行熱潮的「巴冷公主」原貌又為何？這都是以下要討論的重點。

### （一）「蛇」與排灣族群

排灣族群不只血緣、文化風俗相近，藝術表現上的「蛇」形圖案上尤其明顯而引人注意，即石柱、木柱和壁板雕刻。武器方面如木盾、刀柄、刀鞘；日常用物木枕、木杵、木臼、杯、湯匙、煙斗等諸多雕刻品；甚至若干服飾、織物上的裝飾圖紋，以及被視為傳家寶物的陶壺上，都經常出現生動的蛇紋，其他亦有人頭紋、人像紋和鹿紋，但是數量皆不及蛇紋。關於這些蛇紋裡的蛇是何品種並無定論，近年來「百步蛇」呼聲最高，連族人也以國語「百步蛇」來闡述他們所敬畏的「蛇」，因此相關原住民論述裡便多以「百步蛇」稱之。根據許功名考察魯凱族好茶村「靈蛇」崇拜信仰觀與藝術表現所述，現在的好茶村民已經以國語「百步蛇」指稱他們慣稱為「amani」的蛇類。但是村中不會說國語的耆老和雕刻師卻僅以「amani」一名來稱之，有趣的是，「amani」並非指蛇，而是「就是它！」，帶有害怕、不敢褻瀆的意味<sup>5</sup>。由此可見「蛇」是令族人敬畏的禁忌，是族人的「泛靈」崇拜的對象之一，亦常出現在祭儀中。這除了因為蛇類具有讓人類恐懼，進而崇拜的動物本色之外，「蛇」在族群的起源神話裡所佔有的重要地位亦是主要原因。

根據王馨瑩對排灣族群「百步蛇」故事的蒐集與整理<sup>6</sup>，排灣族與魯凱

<sup>5</sup> 詳參見許功名，《魯凱族的文化與藝術》（台北：稻香出版社，1993年），頁56所述。

<sup>6</sup> 本文第二節關於排灣族群「蛇」神話與傳說部份，概以王馨瑩，《排灣族與魯凱族圖騰故事研究》（台東大

族的始祖來源同質性高，計有神、蛇、人三類，通常一起出現在故事裡。在提及「蛇」這部份，計有幾種類型：族群祖先有從蛇卵中生出；蛇長大化為人；太陽生卵，由蛇孵化出人；神命蛇生卵，蛇後來化為人，卵也孵出一男一女等幾種類型。而蛇或蛇卵所生出的人不僅是族群祖先，更是「頭目」貴族階級，也將排灣族群裡的社會階層意識表現在其中，試舉一則魯凱族故事為例：

有一天，太陽在山上生了兩個卵，一個是白色的，另一個是紅色的。有一條蛇 *vunun* 前來孵卵。不久，一對男女神成形，孵化而生，他們就是這個部落頭目的祖先，其他平民則是從另一種青色的蛇產下的卵孵化生出的。

⑦

類似故事排灣族亦有之，也是平民為青蛇所生，排灣族尚有故事觸及貴族不能與平民通婚的警示：

……女神出去提水，路上拾得百步蛇和龜殼花蛋各一枚攜帶回來。不久百步蛇生出頭目家祖先，龜殼花蛇蛋生出頭目輔臣（平民）祖先。互婚而生的小孩只有一鼻孔和半個嘴，因此迄今，頭目家與平民家禁婚。⑧

蛇雖然是頭目的祖先，卻也是平民的祖先，就像女媧造人有貴賤之別一般，「蛇」因而成為排灣族群的祖靈與圖騰象徵，表現在族人對蛇的態度和器物裝飾雕刻上。蛇雖然位居崇高地位，卻不是傳說中的神獸，而是日常可見的動物，山林裡為數頗多，和人類的接觸頻繁，當然也產生許多山野奇聞。這類非部族起源的蛇故事，則多為「人蛇聯姻」型態，其中「頭目之女與蛇聯姻」類型便是「巴冷公主」的故事改編來源。

## （二）「巴冷公主」系列故事

排灣族群的「人蛇聯姻」故事為數頗多，蛇多半化身為男人，與頭目家的女兒或者「女頭目」（少見）相戀。延續了祖靈神話而來，能與蛇匹配

---

學兒童文學研究所，碩士論文，2003年6月）中對台灣排灣族群百步蛇口傳故事詳盡的搜羅與整理為依據，但是故事裡的「蛇」大部份都沒有直接點明是「百步蛇」，這一點作者並沒有加以界定。

⑦ 達西烏拉灣·畢馬，《魯凱族神話與傳說》（台中：晨星出版社，2003年），頁29。

⑧ 尹建中，《台灣山胞各族傳統神話故事與傳說文獻編纂研究》（台北：台灣大學人類學系，1994年），頁183。

者，自然也是擁有貴族血統的女子。這類人獸戀故事，經由文字記錄呈現，頗有六朝志怪的書寫趣味。只是志怪裡的動物精怪多遭人類砍殺，充滿對動物的鄙視和敵意。而排灣族群的人蛇戀，雖然巨蛇現形讓人害怕，結局卻經常是有情人終成眷屬，篇幅亦較創生類神話長得多。

這類故事又可大概分成兩大部份，一是「頭目之女與蛇聯姻」故事系列，一是受到漢族影響的「蛇郎君」傳說。後者雖然在口傳過程中加入了特有的習俗、日常用物，故事梗概卻不是原創，且與「巴冷公主」關聯少，故不在本文討論範圍。而前者是具有濃厚族群辨識色彩的傳說故事，兩族皆出現相似故事，然若以較接近一般人熟知的「巴冷公主」版本者檢視之，當以魯凱族為大宗，試舉一則為例：

……頭目有個女兒，名叫「巴冷」，這位待字閨中的公主，不但美麗善良，且經常幫家裡做事。在遠方的大鬼湖，住了一條修煉成精的百步蛇，因久住深山，十分寂寞，想找一位人間美女作伴，做大鬼湖的女主人，於是吩咐手下眾蛇將分頭尋找，最後都一致推薦巴冷公主。百步蛇神聽後，為了親近公主，乃化身成一位英俊的青年蛇王子，進入村落幫忙公主做事，兩人一見傾心，相處日久生情。有一天，百步蛇神向巴冷公主的父親提起婚事，頭目看對方誠懇，女兒又鍾情，但人蛇通婚畢竟不尋常，因此，故意出題刁難，要求百步蛇神在文訂時，必須以南海出產的琉璃珠為聘禮。深愛著巴冷公主的百步蛇神，不畏艱難，飄洋過海，終於取回琉璃珠，如願地把巴冷公主迎回大鬼湖。<sup>9</sup>

這則故事幾乎就是「巴冷公主」線上遊戲本事，不僅敘述比起其它類似者流暢許多，也喪失口傳記錄文字的原始和粗糙。且頭目要求蛇王取回南海琉璃珠這一轉折，也是其他「頭目之女與蛇聯姻」故事所無，反而是線上遊戲「闖關」的故事緣由。再加以《魯凱族神話與傳說》一書出版日期晚線上遊戲兩年，不排除相互影響的可能，即便如此，卻已經概括同型故事的幾個構成要素：女貴族；湖底大蛇；蛇化為人形、女子眼中是人；族人眼中是蛇；族人與父親的刁難；豐富的聘禮等，以及最後雙雙沉入湖底生活。

這樣簡略的口傳故事卻是包含了數個具有神秘、冒險意味的情節單元

<sup>9</sup> 達西烏拉灣·畢馬，《魯凱族神話與傳說》，頁 269-284。

(Motif 母題)，並且以不可思議的人蛇「愛情」為主軸貫穿，本身便是一個條件極佳的故事底本，讓後代的有心人士得以據此改編，造成「巴冷公主」的流行熱潮。從排灣族群的蛇圖騰與祖靈崇拜，到魯凱族大量的人蛇聯姻故事，再到現今線上遊戲、小說和歌曲裡的「巴冷公主」，我們可以看到神話中的「靈蛇」走入民間，與人相愛，冒險患難爭取愛情，充滿故事再創作的興味，成爲一個有趣的文化現象，這正是下文討論重點。

### 三、當頭目之女變成「巴冷公主」 ——故事的再創作

當「頭目之女與蛇聯姻」傳說留在排灣族群裡時，它只有少數人知道，甚至隨著人口外流，年輕一代的族人或許也漸漸淡忘，最後這些傳說便只能存在於田野採集記錄裡，或者學術研究領域裡，非常可惜。台灣社會越進步繁榮，更新快速的都市文明越是鋪天蓋地，屬於傳統的一切正慢慢被移至角落，漢民族如此，居少數的原住民更嚴重。幸好近年來鄉土意識抬頭，不管是官方或民間都致力於保存傳統文化。例如鄉土語言教學、古蹟保存、文化采風觀光策劃、民間文學採集、網站架設等等，坊間相關書籍亦日趨齊備。就以台灣原住民的神話傳說故事爲例，2003 年便有出版社出版一系列台灣原住民的神話與傳說<sup>10</sup>，每個族群一本，共有十本一套，印刷精美，插圖活潑可愛，並詳列每一族風俗民情、部落導覽圖，且將故事翻譯成英文，部族語言亦有漢語和羅馬拼音對照表，企圖讓海內外讀者都能了解原住民生活文化遺產。出版社更將讀者定位於兒童與青少年，因此資料詳盡而清礎，是一套用心製作的優良讀物。

在套書裡，「多情的巴嫩姑娘」榮登魯凱族的故事之首，編者加註說明「巴嫩」譯名緣故是爲了表現女主角的柔美，也提及「台灣首次以原住民神

<sup>10</sup> 台灣新自然主義股份有限公司於 2003 出版台灣十族原住民神話與傳說套書，每一族收錄三四個故事，並選出具有代表性的故事爲書名，分別爲林志興故事採集，《卑南族：神祕的月形石柱》、潘秋榮故事採集，《賽夏族：巴斯達隘傳說》、杜石鑿故事採集，《布農族：與月亮的約定》、亞榮隆·撒可努故事採集，《排灣族：巴里的紅眼睛》、簡史朗故事採集，《邵族：日月潭的長髮精怪》、希南·巴娜妲燕故事採集，《達悟族：飛魚之神》、里慕伊·阿紀故事採集，《泰雅族：彩虹橋的審判》、鄭信得故事採集，《鄒族：復仇的山豬》、馬耀·基朗故事採集，《阿美族：巨人阿里嘎該》、奧威尼·卡露斯故事採集，《魯凱族：多情的巴嫩姑娘》等十本。

話與傳說故事為題材，開發了『巴冷公主』遊戲軟體，即取材自本故事」<sup>11</sup>。「巴嫩」譯名應有與「巴冷」區別之意，希望能呈現傳說的原始面貌。但矛盾的是，將這則故事選為封面書名，應與「巴冷公主」高知名度有關，可見挾帶了龐大商機的流行文化，其實是一把雙面刃，雖然是傳統文化的大敵，但是運用得宜卻能使傳統文化以更多元的形式攻佔當代人們的認知領域，「巴冷公主」現象便是傳統與流行結合的一大典型。

### （一）線上遊戲與小說、漫畫

首先將魯凱族「頭目之女與蛇聯姻」故事改造，賦予傳統新意，所使用的媒介不是文字，而是比文字具聲光效果的線上遊戲，是一結合現代科技的創意構思。幕後推手是任職於高雄榮欽科技<sup>12</sup>產品部經理的魯凱族青年古昌弘，他帶領多位製作人員深入屏東霧台鄉的魯凱族部落，遍訪族裡的老者、獵人和原住民藝術工作者，本著對祖先文化的好奇與熱情進行遊戲的前製工作。這個過程也讓他重新思索自己身為一個魯凱族人的使命，因而在遊戲推出之後，有感於遊戲情節過於單純，開始小說創作，補足遊戲腳本不足之處。讓遊戲愛好者可以更清楚了解這一則古老的愛情傳說，並且透過現代人的再詮釋、再創作，增加小說的趣味和可讀性，鼓勵讀者共同參與本土文化的追尋與保存。<sup>13</sup>

《巴冷公主》線上遊戲於 2001 年由榮欽科技公司推出，以 3D 立體動畫呈現人物和場景，用色鮮明，人物造型考究，服飾配件皆根據魯凱族傳統打扮；建築、日常用物、祭典習俗和背景吟唱音樂亦皆有所本，並非任意想像。女主角巴冷公主和男主角蛇王「阿達里歐」皆長相俊美，其他少年男女配角亦不差，動畫風格偏向日本少女漫畫人物，視覺效果賞心悅目，可說是以俊男美女的愛情故事來包裝的冒險遊戲。遊戲腳本十分單純，與「頭目之女與蛇聯姻」類型的傳說故事大致相符。即巴冷公主在一次外出採集草藥途中，和蛇王阿達里歐相遇進而相戀，蛇王帶領著萬獸向巴冷公主頭目父親朗拉路求親，族人只見一條巨大百步蛇及大批山林野獸來到部落。頭目因為畏

<sup>11</sup> 《魯凱族：多情的巴嫩姑娘》，頁 76。

<sup>12</sup> 「榮欽科技」是國內第一家具有原住民色彩的科技公司。創辦人高榮欽先生本身就是台東卑南族原住民。目前公司主要的經營項目有 CAI 電腦教學軟體、電腦遊戲、電腦圖書……等。

<sup>13</sup> 詳參見古昌弘，《巴冷公主第二部：萬獸迎親》（台北：春天出版國際文化有限公司，2006 年），頁 8 序言自述的寫作心路歷程與自我期許。

懼祖靈不敢直接拒絕，便要求蛇王尋得七彩琉璃珠當聘禮，方能娶回巴冷。七彩琉璃珠又稱太陽的眼淚，是傳說中的寶物，據說是由海神保管著，但是蛇王是山上的生物，怎可能到海裡去取得七彩琉璃珠？於是蛇王爲了愛情毅然決然的踏上找尋七彩琉璃珠的道路，歷經了三年的風霜與冒險，阿達禮歐終於帶著七彩琉璃珠回來，朗拉路也依照約定，將巴冷嫁給蛇王阿達禮歐。在大喜的日子，蛇王依照魯凱族的傳統，通過了搶親儀式的考驗，帶著巴冷公主一同回到鬼湖共同生活。

《巴冷公主》雖然以愛情的「糖衣」包裝，但是既爲「遊戲」，製作者和玩家重視的其實是蛇王爲了找尋七彩琉璃珠上山下海的冒險過程，途中各式各樣的關卡和層出不窮的怪物才是商品最大的賣點。然而整體遊戲保留了原住民的原始神秘色彩，在傳統之外加上創新以及創意，打造出台灣首見的原住民傳說線上遊戲，藉由強大的聲光娛樂效果，推廣原住民豐富多變的文化。在「巴冷公主」線上遊戲推出後，古昌弘已經陸續完成兩部小說，分別是《巴冷公主第一部：鬼湖傳說》<sup>14</sup>、《巴冷公主第二部：萬獸迎親》<sup>15</sup>。目前作者還在持續創作中，小說大致上依循遊戲腳本脈絡，增添巴冷和蛇王的宿命情緣、兩人與各自仰慕者的多角戀情，以及與尚未真正現身的黑暗魔王間的懸疑殊死戰等情節。作品中不斷強調愛情的堅貞、親情友情的可貴，當然還有對抗黑暗力量的勇氣與勇敢。文句淺白通順，人物性格單一，雖然加入了許多看似複雜的情節，但是故事中心主線分明：即是巴冷與蛇王相愛，及其被現實阻撓、攜手克服的過程。

值得一提的是，在線上遊戲裡，巴冷是主角但其實是配角，蛇王才是冒險遊戲的主角，而小說正好相反，巴冷才是敘述焦點。關於這部份，其實是因應實際需求所致，線上遊戲注重突破「關卡」，以蛇王爲主角是必然；而小說重視閱讀趣味，巴冷這位愛上蛇王的人類女子，她的抉擇與心路歷程，有許多可發揮之處，自然被設定爲主角。第二部小說甚至全本都在描述巴冷離家尋找遇險的蛇王，在路途中遭遇的種種考驗。小說部份情節安排頗具巧思，可惜寫作設定爲長篇大部頭小說，不免拖慢整體節奏，不過和線上遊戲

<sup>14</sup> 古昌弘，《巴冷公主第一部：鬼湖傳說》（台北：春天出版國際文化有限公司，2005年）。本書在2002.11時原先由台北：第三波資訊有限公司出版，後改由春天出版國際文化有限公司出版。

<sup>15</sup> 古昌弘，《巴冷公主第二部：萬獸迎親》（台北：春天出版國際文化有限公司，2006年）。



一樣，穿插了許多魯凱族傳統文化知識，意義十足。除了小說，線上遊戲的腳本亦由「巴冷公主」的電玩動畫師／漫畫家千翔繪製成漫畫：《巴冷公主之鬼湖傳說 1》<sup>16</sup>，已出版一集。小說和漫畫皆為線上遊戲腳本文字的創作版和漫畫版，漫畫人物造型與線上遊戲相同，出版日期與小說亦相同，內容是小說刪節而成。從線上遊戲到小說和漫畫，不僅帶動了原住民文化熱潮，也不難看出榮欽科技對發揚原住民文化的熱情與企圖。

## （二）流行歌曲與傳統歌謠

繼榮欽科技推出《巴冷公主》線上遊戲、小說和漫畫之後，這股「巴冷公主」熱亦延燒到流行音樂區塊。流行音樂有其一貫的商業操縱手法：在其宣傳期間，透過電視、廣播、KTV 點歌不斷強力放送歌曲；舉辦歌手各種造勢簽名會、演唱會等活動。唱片專輯裡的主打歌曲便能藉此迅速普及，為人們所熟悉。流行音樂善於廣告，因此是比線上遊戲和文字、漫畫等更具效力的傳播媒介。於是當 2006 年 8 月，原住民歌手王宏恩發行《戰舞》專輯<sup>17</sup>，並以〈巴冷公主〉一歌為主打歌曲時，唱片公司便緊緊抓住原住民傳說這個吸引人的賣點，找來同為原住民身分的知名歌手張惠妹合唱，還透過舉辦「尋找巴冷公主」這樣的「歌唱擂台」活動來達到宣傳效果。相信許多歌迷或聽眾是因為喜愛這首歌，才去查詢巴冷公主的出處由來，否則一般不熟悉電玩和流行藝文出版狀況者，恐怕不會注意到 2002 年到 2005 年陸續有「巴冷公主」電玩和小說、漫畫的出現。因此，「巴冷公主」熱潮能達到最高峰，流行歌曲的推波助瀾是最大的原因。

然而，《戰舞》專輯裡的這首〈巴冷公主〉曲風偏向輕快，易聽、朗朗上口，但歌詞卻是描述無緣的愛情，風格不統一，相互矛盾：

王：月光倒映著前世一地的琉璃珠鏈，閃耀幾千個霜天的淚。

妹：我在沙洲上尋找，深埋幸福的地點。那年、那月、不忘、不斷直到今天。

王：百合是那記憶的花。

妹：靜靜飄著悲傷的想。

<sup>16</sup> 千翔，《巴冷公主之鬼湖傳說 1》（台北：尖端出版股份有限公司，2002 年）。

<sup>17</sup> 王宏恩主唱，《戰舞》唱片專輯（台北：WARNER MUSIC 唱片公司發行，2006 年）。

王：愛過會留下痕跡呀。

妹：我沒有離開你的愛，離別卻一直來。我沒有眼淚能灌溉，那關上門的愛。

王：我沒有離開，愛不會放開，卻一直來。我沒有眼淚能和雪交換，那關上門的愛。

(節錄) ⑱

除了詞意與曲風不合之外，這首歌原本一開場是節錄一段魯凱族〈鬼湖之戀〉的古調，由張惠妹清唱：

a-i lha i-na ma-ka-nae-le 親愛的爸爸媽媽及部落的族人們

li ka-tu-wa-se nga ku 我要嫁到鬼湖了

lu nai ba-li-din-li-dingi ku lhe-na-i lhi 當你們看見我的頭飾慢慢消失在湖底的漩渦裡

lhi u-da ne-nga ku-ia-e 那表示我已進入湖底

a-i ku se-na-i lhi 我的樣子，我的歌聲

pa ke la lhu-ma-mi-li-ngi (ya-e) 會永遠在這個部落裡

可惜根據 2008 年 8 月 19 日聯合報娛樂新聞報導：「唱片公司查到『鬼湖之戀』並沒有版權登記，詢問了一些原住民長老，也都說這歌應該是古調，怎奈專輯推出前夕，王宏恩接到原作者來電，告知需要取得他的授權，不過兩方始終無法取得共識，爲了不讓新專輯的推出時間再度往後延，「巴冷公主」這首歌最後決定不加入『鬼湖之戀』。」<sup>⑲</sup>雖然沒有收錄古調歌謠，但是這首「鬼湖之戀」是巴冷嫁前與族人和親人的告別，也就是說，巴冷與蛇的戀愛是以結婚作結，跟國語歌詞裡的淒美情境不合，與輕快曲風更是，因此整體看來，王宏恩〈巴冷公主〉這首歌在製作上有明顯的疏漏。

除了王宏恩《戰舞》這張重金打造的流行音樂專輯，同年 7 月，台灣雲豹音樂工作室亦發行由蔡惠羽主唱的國語／魯凱族語專輯《巴冷公主之百合

⑱ 流行歌曲〈巴冷公主(Princess Balenge)〉作詞：鄔裕康；作曲：王宏恩／丘旺蒼；編曲：丘旺蒼；合唱：王宏恩與張惠妹。

⑲ 張雅婷，〈宏恩忍痛 剪阿妹歌聲〉，《聯合報》D3 版，2006 年 8 月 19 日。

傳說》<sup>20</sup>，這張專輯名稱亦是主打歌曲歌名。與王宏恩〈巴冷公主〉不同的是，詞曲作者沈文程是以「巴冷公主與心上人」的故事引出自己的鄉愁，歌詞僅此一句提及巴冷的傳說故事，其他都是對童年的懷念：

百合花，我的夢中花，開在故鄉的山坡下。小時後，剛放學的我，常常一路聞著花香走回家。還記得，曾經媽媽說，有關百合的傳說。巴冷公主和心上人，多麼甜蜜的結果。每想起，遙遠的部落，總有淡淡的哀愁。我的他現在是否正在看著百合，想著我？（節錄）

與王宏恩相同的是，歌曲一開頭也是由蔡惠羽清唱古調「鬼湖之戀」，和張惠妹清唱的是同一段歌詞，結尾則以「鬼湖之戀」族人送行巴冷的部份作結。整體觀之，〈巴冷公主之百合傳說〉雖然不是講巴冷與蛇相戀的傳說，但是古調與國語歌詞的配合度較高。不過在流行歌曲的市場上，「愛情」是票房靈藥，沈文程這首歌只是含蓄地提及「我的他」，遠不如〈巴冷公主〉纏綿情意所攻佔下的市場版圖。

從王宏恩到蔡惠羽，歌曲名稱都是「巴冷公主」，原始構想也都以古調〈鬼湖之戀〉起頭和結尾，可見詞曲作者皆有意以傳統歌謠來吸引現代聽眾的注意，表示自己的創作源自於古老的美麗傳說。這與線上遊戲和小說的創作意圖相同，都試圖以傳統文化來包裝符合現代人需求的作品，增加商品的可看性，並讓國人從流行文化的視角，重新認識即將消逝的原住民文化。事實上，魯凱族古調歌謠〈鬼湖之戀〉這幾年都有歌手錄唱，並各自收入專輯發行。例如市面上比較可能買到的《AM 到天亮》、《鬼湖之戀（魯凱傳統歌謠）》、《芮斯·歸來》<sup>21</sup>等，以及一些教會、國小兒童合唱團私下灌錄流傳的魯凱族民謠，但這部份就只能從網路上尋得。這些唱片裡的「鬼湖之戀」都是同一曲調和歌詞，沒有人能確切說明詞曲作者是誰，也不曉得何時開始流傳。在《芮斯·歸來》專輯的歌曲文案裡提及：「這首歌據說原來是

<sup>20</sup> 雲豹音樂工作室是魯凱族資深歌手沈文程所成立，2006年7月獨立發行蔡惠羽，《巴冷公主之百合傳說》專輯，所收錄的歌曲大部份是沈文程懷念故鄉之作，亦有蔡惠羽自己的創作，屬於小眾音樂。而本文將較早發行的蔡惠羽專輯排列於王宏恩《戰舞》之後討論，是因蔡惠羽這張唱片為獨立發行，市面上不多見，對「巴冷公主」熱潮影響不及王宏恩，以及本文討論順序緣故所致。

<sup>21</sup> 原音社團員，《AM 到天亮》（台灣：角頭音樂發行，1999年）。由一群原住民愛樂者組成的原音社，以傳統的原住民歌謠素材出發，詮釋歷史，關照原住民命運與生活的變遷，發抒心聲，出版了「AM 到天亮」專輯，在悲情中，流露天性的樂觀、熱情及幽默。就算不以原住民的角度關照，純從音樂的層面進入，也不比一般流行歌曲遜色。

排灣族古調，後以魯凱族語傳唱。」因此，這首歌可說是排灣族群共有的文化遺產，此現象與「頭目之女與蛇聯姻」口傳故事採集狀況相同，都是屬於排灣族群共有，沒想到經過現代人的加工、再創作之後，造成「巴冷公主」熱潮，這恐怕也是始料未及。而這些有心人士為何選擇線上遊戲、通俗文學、漫畫、流行歌曲等不能藏諸名山的「流行文化」方式？究竟「巴冷公主」這一連串的再創作現象背後，透露出什麼樣的訊息？值得探索。

#### 四、「巴冷公主」再創作面向觀察

普遍而言，流行文化的基本特徵有下列幾項：第一，風格變化多而快的文化產品；第二，它是靠廣告和各種大眾媒體推波助瀾而持續發生週期性變化的文化產品；第三，有獨創性、創造性和主動選擇性的一面，又有受控制、被宰制和被人為推廣的另一面；第四，它是最可以促進大眾進行物質和精神消費的商業手法；第五，它可以成為社會上層階級和菁英集團品味、風格、身分的表現形式，並成為他們進一步宰制社會大眾的手段，又可以成為廣泛傳播於大眾的消費性產品；第六，它進一步消除了傳統的菁英文化、精緻文化或高雅文化與大眾文化或粗俗文化間的區別和差異；最後，流行文化的出現和氾濫，使文化本身的定義、內容及其運作原則發生了根本的變化，使文化從此進一步同一般社會生活相互滲透和相互促進<sup>22</sup>。由這幾項顯見的特色來檢視「巴冷公主」再創作現象，可以從兩個面向來討論：一是從「經典」的高度來看流行文化產物，雖然有淺薄、庸俗之觀感，但是經典作品並非人人能接受，流行文化的訴求卻是以滿足一般人需求為本位。而榮欽科技推出的「巴冷公主」電玩、小說和漫畫能獲得青少年階層認同，作品裡運用了什麼重要因素？以下概以小說為主要討論對象。二是當流行音樂擷取「巴冷公主」作為創作靈感和商品賣點時，又呈現出何種不同於小說作品的樣貌？

##### （一）侷限性與時代感——「巴冷公主」系列小說

青少年無疑是流行文化最大的支持者，電玩遊戲的設計者不可能不曉

<sup>22</sup> 關於流行文化的特徵歸納，本文參考高宣揚，《流行文化社會學》（北京：中國人民大學出版社，2006年），頁72論述。

得，而創作《巴冷公主》系列小說的古昌弘更是明白。W·C 布斯說：「要是有人貿然問誰是嚴肅作家，答案很簡單：就是那些未被人想到在寫作時頭腦裡有讀者的人！」<sup>23</sup>」一般的作者創作時，心中一定會設定一假定讀者。因此，從《巴冷公主》系列小說的單純結構、敘述用語活潑逗趣具現代感，以及人物形象扁平、黑白分明的塑造上，可推測作者在寫作時，心目中的讀者應是思想較為單純的青少年階層，可歸於通俗文學<sup>24</sup>類別。上文已經提及電玩遊戲裡的巴冷與蛇王阿達里歐造型皆俊美，且遊戲腳本十分簡單。玩家們在玩遊戲時，只有畫面和聲光效果，即使是怪物也得怪醜得精緻，更何況是男女主角，至於她們如何談情說愛就不是最重要的了。但是小說不同，少了視覺畫面和對話配樂，讀者只能依靠文字描述來想像和揣測。作者選擇了最容易打動人心的「愛情」和「冒險」兩個基本主線，擴充傳說故事裡「美女與野獸」的幻異氣氛，鋪陳男女主角相識、試探到相愛的點點滴滴過程，再佐以各種考驗愛情的磨難和冒險，終於大團圓美滿結局，吸引少男少女的心。

為什麼是「少男少女」？因為這兩部小說刻意避開許多人性的醜惡，專寫真摯的親情和友情。書中雖有惡人，但是惡人的目的只是為了部落間的仇恨過往，或者其他很簡單的恩與仇。除此之外，作為敘述主線的「愛情」更是被作者寫得純情至極。巴冷是一個正值荳蔻年華的美貌少女，個性調皮純真，且具有面對困難的勇氣，不再是過往文藝愛情小說裡的柔弱美人；而蛇王阿達里歐雖然在深山修練百年，對人間情愛卻懵懂無知，等待巴冷來啟發他。至於其他男女配角亦是，全都對情愛抱持著最純潔的初衷，不厭其煩地忍讓、退卻、守在暗處和祝福自己深愛的人。

這些特徵都與「校園愛情小說」極相似，小說裡愛情故事發生的場景如果換成某大學的相思樹林，人物對話依然可以嵌合，情節略為修改也可以完

<sup>23</sup> Wayne C·Booth 著，華明、胡蘇曉、周憲著，《小說修辭學》（北京：北京大學出版社，1989年），頁101。

<sup>24</sup> 對於「通俗文學」，鄭明嫻給了一個簡單明確的定義，即正文具有準實用性質，其正文的表面形式為作者「創作」的虛構作品，其實具有強烈的實用化傾向。實用文字要求資訊準確、運用性強、文字清楚曉暢，僅是傳達意思的工具而已。通俗文學還背負著社會的索求，所以呈現出實用性質，例如作品中所敘事情讓讀者以為是真實人生的再現，可資生活的借鑑；或者作品中提出簡單的道德教訓，可資讀者學習等等，不論如何，通俗文學給予讀者的是一讀之下，立即感受到的「效果」。詳參見孟樊、林耀德主編，《流行天下一當代台灣通俗文學論》（台北：時報出版公司，1999年），頁18。

全符合，這是這兩部小說最大的的侷限性，是一種「不對稱的接觸」<sup>25</sup>。意指作者爲了迎合某些特定的讀者，創作出某類型的作品，而讀者也放棄了自己的立場，在通俗文學裡獲得程式化的感動。例如當「校園愛情」這種小說模式不斷被閱讀而流行時，未經世事的少年讀者群難免陷入僵化的人生視野中，造成日後面對真實人生時莫大的情感挫折。再者，「巴冷公主」系列小說因爲太過於「討好」少男少女，通篇盡是青少年階層用語，造成一種世代間無法跨越的閱讀鴻溝，讓成年人很難有耐心進入小說世界，也很難滿足這麼浮淺、鬆散的文字敘述，而成爲永遠的青少年小說。

雖說這兩部小說因爲讀者設定的關係，而有很大的閱讀侷限性，但對於流行市場上的通俗小說而言，古昌弘這系列的小說十分吻合市場需求。因爲這幾年《哈利波特》系列魔法小說全球暢銷，改編電影亦獲得高票房，「巫師」、「魔法」炒得火熱。這個主題在《巴冷公主》系列小說裡也沒有缺席，蛇王、百合花精祖穆拉、黑鰻精等妖精們使用法術；而平凡人如巴冷，和族裡的巫師婆婆學了幾手巫術之後，也可以靠著一招半式保衛自己、困住骷髏怪。當巴冷公主逃家尋找蛇王時，一路上亦得到高人相助，學得更多魔法。整本小說除了愛情（包含親情、友情）主線之外，就是各式各樣的正邪魔法大對決，這一部份殘留許多線上遊戲闖關廝殺的影子，簡直是另外一種形式的「武俠小說」現代科幻版。此外，同線上遊戲一樣，小說亦搭上原住民文化列車，時空場景設定在古代魯凱族部落，人物吃穿用度遵循傳統；在背景的描述上力求再現魯凱族的傳統文化，閱讀小說就像悠遊於原汁原味的部落裡。只可惜人物對話太過現代化，削弱了讀者的歷史座標感，有些可惜，卻也是作者爲了迎合現代青少年不得不的宿命。

## （二）商業性的刻意

### ——「巴冷公主」小說與流行歌曲的取向同異

如同小說，「巴冷公主」爲流行音樂取用時，一樣逃不開大眾流行文化的魔咒，必須選擇青少年最能接受的「愛情」主題發揮，才能創造商機，造成流行。流行樂曲裡大量的男歡女愛對於成年人意味著一種已知的事實，但對青少年而言，卻意味著一種未知的理想。因爲「少年不知愁滋味」，所以

<sup>25</sup> 詳參見 Wolfgang Iser 著，全惠敏譯，《閱讀行爲》（湖南：湖南文藝出版社，1990年）所述。

就更容易在幻想中為它塗抹上五顏六色的光彩。因此，流行歌曲中吟唱的愛情大多是無法實現的，或者根本是無須實現的風花雪月呻吟文字<sup>26</sup>。而「悲劇」式難以挽回的愛情尤能打動人心，所以例來流行歌曲裡的愛情，多半是失戀獨白或者追悔，「巴冷公主」和流行歌曲結合時，也成為淒美哀怨的男女對唱情歌。其次是流行歌曲長度大多是十分鐘以內，最常見的是四到五分鐘，在這麼短的時間內要感動讀者，只有「悲劇」氛圍能達成這個「瞬間」任務。而小說以文字經營，長度和閱讀步調相對慢很多，再加上《巴冷公主》這系列小說語調輕快美好，又受到線上遊戲腳本牽制，自然走向大團圓的正面結局，和流行歌曲的訴求自然不同。

然而，就如上文所述，王宏恩主唱的〈巴冷公主〉本身就存在了曲風和歌詞矛盾，與「巴冷公主」本事不合等狀況，是一種歧出的改編版本。對於這個現象，除了歸諸於詞曲作者不慎，以及刻意導向悲劇情歌等理由之外，翻閱魯凱族「人蛇聯姻」傳說故事，尚有一則不同於其他的類型者：

曾經有個純真的女孩，愛上了住在鬼湖畔的男孩，女孩眼中俊秀的戀人，在族人眼中怎麼看都是一條百步蛇，族人打死牠之後，將屍體扔入湖中，而癡情女孩也跳入湖中以死相殉，不久湖中長出許多百合花。如今族人將插百合視為一種儀節，尤其女性插百合更是純潔的象徵。<sup>27</sup>

2007年9月25日中國時報亦有〈鬼湖戀解密 巴冷 VS.黎慕阿莎〉專題報導，指出魯凱族傳誦一時的鬼湖之戀故事「巴冷公主」，近來卻浮現爭議，屏東霧台鄉大武部落推動正名為「黎慕阿莎」，當地居民更醞釀要北上陳情，呼籲政府重視鬼湖之戀的相關文化遺址保存工作。屏東霧台鄉大武部落「拉古都米亞」家族耆老說出故事的另一版本：鬼湖之戀故事源自家族祖先「黎慕阿莎」與外族男子殉情鬼湖的故事。原來傳誦一時的「巴冷公主」男主角只是一個不被祝福的外族男人，因為家族無法接受，只好以這樣的故事流傳後代<sup>28</sup>。將上述兩則傳說與歌詞比對，在詞意上比較相合，但是王宏恩的歌曲原始版本又節錄一段〈鬼湖之戀〉古調，顯現出悲喜劇交雜的混亂。

<sup>26</sup> 本段文字參考潘知常、林璋著，《大眾傳媒與大眾文化》（上海：上海人民出版社，2002年），頁533-534所述。

<sup>27</sup> 達西烏拉灣·畢馬，《魯凱族神話與傳說》，頁254。

<sup>28</sup> 高有智，〈鬼湖戀解密 巴冷 VS.黎慕阿莎〉，《中國時報》專題報導，2007年9月25日。

因此，將「巴冷公主」的故事寫成悲傷情歌，恐怕只是商業取向所致，並非有何特殊的典故。

最後，不論是流行性高的王宏恩〈巴冷公主〉，或者小眾音樂的蔡惠羽〈巴冷公主之百合傳說〉都有一個共同的現象，那就是跨越族群的合作，以及作品族群獨有性的消失。王宏恩是台東布農族歌手，張惠妹是台東卑南族歌手，這兩人卻合唱魯凱族的〈巴冷公主〉；蔡惠羽是漢族，卻主唱魯凱族沈文程創作的〈巴冷公主之百合傳說〉。其他的古調〈鬼湖之戀〉唱者雖然多是魯凱族，但隨著流行歌曲的改編運用，「巴冷公主」變成「原住民」的代表性傳說，至於是那一族並不重要了。這種現象對於原住民文化的發揚與保存好壞參半，藉著流行文化的力量燃起「巴冷公主」熱潮，喚起大眾對原住民文化的興趣，卻也讓富有族群色彩的傳說故事掉入流行文化淘汰更新迅速的泥淖裡，熱潮退燒後，又能在大眾的記憶裡留存幾分呢？提起「巴冷公主」一詞，是否只聯想起「原住民」？這是值得深思的問題。

## 五、結語

從排灣族群「人蛇聯姻」故事到近幾年的「巴冷公主」熱，我們不難看出傳統文化向現代靠攏的趨勢。口傳文學裡的故事樸實無華，卻忠實呈現族群生活的面貌。但是簡單的敘述和情節，隨著時代的更替，不再能滿足現代人的需求，有消逝和被遺忘的可能。於是許多有心人士藉由各種方式，例如教育、立訂政策、觀光、網路傳播、文學創作、電視劇製作等來保存它、發揚它，於此，「巴冷公主」風潮則是目前是最成功的案例。但是它運用的策略卻完全是流行文化的商業手法，而非主流文化。因此本文第三章便細數了2001年到2006年8月間所出版、發行的「巴冷公主」相關線上遊戲、小說、漫畫和流行歌曲，來探討這幾種不同載體間的關聯性。第四章便就此「巴冷公主」再創作現象，提出兩項觀察面向，分別討論通俗文學／流行文學的侷限性與時代感；以及小說和流行歌曲的取向同異處。透過流行文化的方式來改造「頭目之女與蛇聯姻」傳說，產生了跨族群合作的大融合情況，但也模糊掉了族群的獨有色彩，被流行文化牽著鼻子走，任意處置。流行文化「兩面刃」的特性，明顯可見。這個問題恐怕是所有參與傳統文化再創作



者，必須面臨、解決的問題。因此本文特別對現今的「巴冷公主」流行現況，做出一番分析討論，並指出若干觀察成果，希望能供他人參考。

## 參考書目

### 近人論著

1. Wayne C·Booth 著，華明、胡蘇曉、周憲著，《小說修辭學》，北京：北京大學出版社，1989年。
2. Wolfgang Iser 著，全惠敏譯，《閱讀行爲》，湖南：湖南文藝出版社，1990年。
3. 千翔，《巴冷公主之鬼湖傳說 1》，台北：尖端出版股份有限公司，2002年。
4. 王甲輝、過偉主編，《台灣民間文學》，上海：上海文藝出版社，2005年。
5. 王馨瑩，《排灣族與魯凱族圖騰故事研究》，台東大學兒童文學研究所，碩士論文，2003年6月。
6. 尹建中，《台灣山胞各族傳統神話故事與傳說文獻編纂研究》，台北：台灣大學人類學系，1994年。
7. 古昌弘，《巴冷公主第一部：鬼湖傳說》，台北：春天出版國際文化有限公司，2005年。
8. 古昌弘，《巴冷公主第二部：萬獸迎親》，台北：春天出版國際文化有限公司，2006年。
9. 杜石鑾故事採集，《布農族：與月亮的約定》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。
10. 林志興故事採集，《卑南族：神祕的月形石柱》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。
11. 亞榮隆·撒可努故事採集，《排灣族：巴里的紅眼睛》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。
12. 希南·巴娜姐燕故事採集，《達悟族：飛魚之神》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。

13. 里慕伊·阿紀故事採集，《泰雅族：彩虹橋的審判》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。
14. 孟樊、林耀德主編，《流行天下——當代台灣通俗文學論》，台北：時報出版公司，1999年。
15. 馬耀·基朗故事採集，《阿美族：巨人阿里嘎該》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。
16. 高宣揚，《流行文化社會學》，北京：中國人民大學出版社，2006年。
17. 高有智，〈鬼湖戀解密 巴冷 VS.黎慕阿莎〉，《中國時報》專題報導，2007年9月25日。
18. 張雅婷，〈宏恩忍痛 剪阿妹歌聲〉，《聯合報》D3版，2006年8月19日。
19. 許功名，《魯凱族的文化與藝術》，台北：稻香出版社，1993年。
20. 達西烏拉灣·畢馬，《魯凱族神話與傳說》，台中：晨星出版社，2003年8月。
21. 鄭信得故事採集，《鄒族：復仇的山豬》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。
22. 潘知常、林瑋著，《大眾傳媒與大眾文化》，上海：上海人民出版社，2002年。
23. 潘秋榮故事採集，《賽夏族：巴斯達隘傳說》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。
24. 奧威尼·卡露斯故事採集，《魯凱族：多情的巴嫩姑娘》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。
25. 簡史朗故事採集，《邵族：日月潭的長髮精怪》，台灣：新自然主義股份有限公司，2003年。

# Decoding the Popularity of “Princess Baleng,” an Adaptation of Lukai Legends about “Marriage between a Chief's Daughter and a Snake ”

Liang, Hsin-yun\*

## 【 Abstract 】

Without a writing system, Taiwan's indigenous peoples have to orally transmit their myths and legends. These tales mostly involve survival issues such as tribal beliefs, origins, and migrations. Animals appear to be important in the tales as they have close relations with humans. Snakes, being the representative totems and objects for ancestral worship in both Paiwan and Lukai tribes, are conspicuous examples found in their tales. Tales surrounding the theme of “marriage between a chief's daughter and a snake” are found in both tribes, but are especially popular in Lukai. Such tales were recently adapted to be a high-tech creation entitled “Princess Baleng” by combining computer technology, popular music, and creation strategies used in novels and cartoons. “Princess Baleng” has become a hit among young people. How could a simple love story between a human and a snake merge smoothly with popular culture and be accepted and adored by teenagers? This article studies the re-creation process of “Princess Baleng” and analyzes its popularity.

**Key words:** Paiwan Tribe Lukai Tribe snake Princess Baleng

---

\* Adjunct Lecturer, Center for General Studies, Tunghai University

