

不好說的那群人： 番婆鬼生命史的敘事重建與轉譯應用^{*}

李瑞源 (Paparil Tavali)、潘正浩 (Bauké Dai'i)^{**}

摘要

番婆鬼，巴宰和噶哈巫原住民語為 Maxa-daxedaxe，是徘徊游蕩人間的鬼魂或惡靈，為埔里特產和無形文化資產，此名稱只出現在埔里，深刻影響人們日常行為。隨著大時代環境變遷，番婆鬼人物逐漸消聲匿跡，僅存散落民間口傳故事，未曾好好整理，而其豐富的番婆鬼文本素材，實足建構番婆鬼群體的生命史篇章。

從保存常民文化記憶而言，一方面收集各類型番婆鬼民間傳說，進行生命史階段整理；另方面鑽研歷史研究，嘗試回答番婆鬼在埔里被創生的主客觀因素，以及巫文化體系，二者結合始能重構富有時代意涵的番婆鬼群體生命史，既反映當初中部平埔族群移墾內山埔里的生存課題。此外，從活化地方文史角度而言，

^{*} 本文行動研究與書寫，先後受惠於國科會人文創新與社會實踐計畫、文化部國家文化記憶庫的經費補助，得以階段性完成文史素材採集以至轉譯應用的動畫製作，最終讓本土番婆鬼民間傳說，成為一部精采動畫片出土問世。本文曾發表於科技部人文司人文創新與社會實踐計畫辦公室（主辦），「新實踐暨臺日大學：地方連結與社會實踐國際研討會」（2021年9月2日），蒙受呂欣怡老師和在場諸位先進指正與勉勵，在此一併致謝。誠然，本文文責歸由作者自負。

^{**} 李瑞源 (Paparil Tavali)，國立暨南國際大學原住民文化產業與社會工作學士學位學程原住民族專班專案助理教授。

潘正浩 (Bauké Dai'i)，噶哈巫族；南投縣埔里鎮牛眠社區發展協會總幹事。

本文將呈現從地方文化保存到轉譯應用的過程，透過番婆鬼動畫創作，包括劇本結構、人物造型，再現族人觀點的番婆鬼群像，保存早期埔里人對番婆鬼敬而遠之的文化風景；最終，探討巫文化內涵的當代存續課題，巫文化並未消失，代以隱晦方式附著於主流社會，依舊持續巫的文化實踐。

關鍵詞：番婆鬼、Maxa-daxedaxe、巴宰族、噶哈巫族、文化保存與活化

一、前言

番婆鬼民間傳說，過去在埔里家喻戶曉、耳熟能詳，不僅讓在地埔里人為之驚懼，番婆鬼與其巫術在埔里的盛行流傳，幾乎也將遙遠內山的埔里人貼上了標籤；早期外地人一聽到「從埔里來的」，若又剛好「姓潘」，就聯想起擅於巫術之人（陳俊傑編，1997：67；洪秀桂，1973：455），心裡不禁莫名擔憂了起來，害怕不知何時會被 pàng-hù-á（放符仔）或 pàng-hē-kuà（下咒術）。由此觀之，那個時期每個埔里人身上多少都沾染著番婆鬼與其巫術的文化殘影，後者甚至定義了埔里人如何被想像的成分。

番婆鬼¹，巴宰和噶哈巫原住民²稱之 Maxa-daxedaxe，其原意是徘徊游蕩的鬼魂或惡靈；³早在日本時代人類學者伊能嘉矩就曾經提到 Maha dahu-dahu（伊能嘉矩，1908：414），從語言構詞而言，前綴詞冠上 maha/maxa（變成），詞意十分貼近族人語言文化認知，即施了咒語後由人「像變成鬼一樣」的含意。

事實上，番婆鬼或 Maxa-daxedaxe，為埔里特有種，也是埔里特產之一，因為這名稱只出現在埔里地區，並深刻影響人們日常行為，譬如老一輩的人會將嬰孩抱在側邊或胸前，就是為預防

1 「番婆鬼」一詞，來自清代漢人族群的稱呼，多少透露出對番婆鬼巫術的懼怕心態。本文使用「番婆鬼」行文，主要考量民間習慣性用法與方便溝通，無不敬之意，敬請諒察，若文脈需要交待其族語意涵，則適時以 daxedaxe 補充說明之。

2 此處巴宰族指居住埔里愛蘭台地的平埔原住民，即今梅村、愛蘭和鐵山等三社區；噶哈巫族指眉溪四庄，即今蜈蚣、大湊、守城、牛眠等四社區，依其自稱族群名為之。過去噶哈巫族被放在巴宰族亞族範疇，主要是受到清代多次歷史事件的政治力影響，二族儘管有相近的語言文化內涵，卻保有相對性的自我族群認同，相關討論參見潘正浩，《噶哈巫（Kaxabu）歷史與族群性的當代建構》（臺中：逢甲大學歷史與文物研究所碩士論文，2025）。

3 Daxe 單字，在族語裡是土地之意。參見衛惠林，《埔里巴宰七社志》（臺北：中央研究院民族學研究所，1981），頁 121。

番婆鬼偷走或吃掉嬰孩心肝（陳俊傑編，1997：67）。此外，番婆鬼的各類巫術（或咒語），例如偷摘果子的手會黏在果樹上、飛行術、化解哽喉異物、割傷止血、尋找失物和偷竊者、竹筷黏在手上不會掉落、化身三腳母豬糟蹋田園等等，也是老一輩人深信不疑的「事實」，即便是受洗基督徒也再三肯定其人其事，只因為親身見證經歷的緣故。

番婆鬼的故事，繪聲繪影的傳遍埔里大街小巷，成為早期埔里人的共同生活記憶，至今仍為人津津樂道。然而，隨著大時代和環境變遷的演進，番婆鬼人物逐漸消聲匿跡了，新一代埔里人對番婆鬼越來越陌生。從常民文化記憶的角度而言，極有需要好好整理番婆鬼的歷史傳說，重建其生命史敘事，並透過創作應用過程再現番婆鬼群像，猶如保存那一段早期埔里人對番婆鬼敬而遠之的文化風景。

論文題目取為「不好說的那群人」，是一種觀點與情緒，理由有三：

（一）零碎片段的記憶

老一輩人口中的番婆鬼傳說，事實上僅僅對應某個生命史階段的片面敘事，難以清晰全面，必須採集更多塊記憶碎片，才能拼湊較為完整的番婆鬼生命史，這也是本文所欲貢獻之處。

（二）人事關係的情結牽絆

番婆鬼對巴宰和噶哈巫原住民而言，是族人身分，更進一步關係可能是家人、親戚、鄰居或朋友，面對自己人

的那種親近又矛盾的情感和情緒，欲言又止地糾葛在番婆鬼傳說中曖昧不明。

（三）鬼怪禁忌話題

臺灣民間習俗裡，對於魔神仔之類的奇異怪談，常是低語流傳，擔心講述越多越會召喚魔神仔現身，對於番婆鬼傳說也有類似心理顧忌，點到為止就好。

在田野調查採集資料的現場感受，「不好說的那群人」這個概念和氛圍，不時圍繞在番婆鬼群體的口述歷史經驗，有時刻意以代號標示，或直接跳過家族成員的故事，反映出族人對待番婆鬼的複雜心結，明明知道卻又無法侃侃而談，抑或害怕受到牽連傷害。

然而，番婆鬼傳說的精彩程度令人嘆為觀止，足以架構番婆鬼群體的生命史篇章。本文所使用的口述資料採集，主要是國立暨南國際大學水沙連人社中心（簡稱：暨大人社團隊）於 2017 年 9 月至 12 月（船山講古活動，4 場，於愛蘭船山），以及 2018 年 10 月至 2019 年 8 月（番婆鬼傳說活動，8 場，於愛蘭船山和眉溪四庄），進行 12 場次的社區故事採集，幾乎囊括現階段所能聽聞各類型番婆鬼與其咒術的故事，累積近 120 則民間傳說。

透過活動現場的聆聽印象，能鮮明感受番婆鬼故事的豐富度、層次感和滲透力，更能察覺這批資料的出土，有足夠潛力建構番婆鬼群像的生命史敘事，意義重大。因此暨大人社團隊進一步申請文化部國家文化記憶庫（簡稱：國文庫）計畫，整理近二年採集的番婆鬼傳說，同步進行文化轉譯工作，應用於番婆鬼動

畫創作，一方面保存山城埔里的番婆鬼群像身影，另方面以族人觀點重新詮釋番婆鬼其人其事，建構其生命史歷程，復原與重返番婆鬼背後的族群文化與歷史時代。

二、問題意識與文獻研究回顧

番婆鬼故事的「原型」，一般而言，是指發生在廚房裡的故事場景，外表為年輕婦人的番婆鬼，晚餐中讓丈夫喝下一碗下了符咒的雞湯，使之昏沉睡去；此時，番婆鬼開始裝扮自身，換上貓眼、插上香蕉葉，出門夜間飛行覓食，特別是溪邊魚蝦和小孩子心肝，是他們最喜愛的食物。

從問題意識而言，對於番婆鬼主題創作的種種詰問，必須面對和思考二個主要問題，首先是「敘事觀點與形象問題」，其次是「巫術文化體系」。

（一）敘事觀點與形象問題

迄今為止的番婆鬼創作，從小說、戲劇、繪本、漫畫、陶藝創作到各類形象商品，皆不脫離外部觀點所主導和呈現的番婆鬼形象，這些創作有所本，約略可分為兩種類型：一種是民間流傳的番婆鬼敘事，以其最膾炙人口的部分為故事原型，加以改編創作，但會特別凸顯番婆鬼妖魔化的一面，像是老婦人、猙獰、醜陋、散髮、嗜血、吃小孩心肝等等，藉以塑造奇幻鬼魅風的話題性；這類強調陰森可怖的番婆鬼形象，通常帶著性別意識的女性刻化，對異族人進行獵奇、窺探和滿足好奇心的心理（見圖1）；另一種是意識先行的文化創意產業推廣，以「埔里囡仔的守護者」

定位番婆鬼（鄭怡婷，2009：130-132），為了文化推廣的需要，刻意塑造為親近可人的老婆婆形象，希望孩童會喜歡，甚至可以藉著老婆婆的飛行術而翱翔天際，拉近與孩子的距離（見圖2）。

上述兩種敘事手法，呈現出高度反差的番婆鬼形象，一陰森恐怖、一和藹慈祥，無論是刻意醜化或美化，二者皆存在「去脈絡化」盲點，與部落觀點大相逕庭，也就無法呈現番婆鬼在部落社會底下的真實面貌；因此，要探問的是，這是誰的番婆鬼形象？又如何能夠復原和述說番婆鬼的常態樣貌？



圖1 創作者胡少華筆下的番婆鬼
資料來源：<https://www.facebook.com/fox13ghost/photos>，2014



圖2 創作者潘樵筆下的番婆鬼
資料來源：埔里鎮立圖書館，2007

（二）巫術文化體系

事實上，由於番婆鬼的高知名度，加上現階段對巴宰和噶哈巫族過往巫師文化體系的不瞭解，很容易混淆人物與巫術的關聯

性，導致任何聽聞到的好的、壞的事情，特別是有關巫術的施行，都推給目前僅存且熟悉的番婆鬼身上，這中間必然發生錯誤嫁接。舉例而言，清代防守大埔城第一前線的噶哈巫族人，面臨高山賽德克、泰雅與布農族的各方威脅，不時傳出雙方巫師隔空鬥法的情節（林敬蘋，2012：8），噶哈巫向來以強大巫術、會飛行聞名，在坊間流傳的說法中，似乎成了番婆鬼挺身出面、行使巫術擊退對手（潘寶鳳，2018：79、81；臺北地方異聞工作室，2018：161）。不禁令人懷疑，在前線施展巫術抵禦敵人和保護部落的人，真的是番婆鬼嗎？諸如此類的困惑還有：會巫術就代表是番婆鬼？學任何巫術都需要下詛咒？使用簡單巫術如止血咒、化骨符，就是巫師？巫術有區分好與壞？整體而言，對巫術和行巫者的混淆，其實是來自對整個巫術文化體系的陌生，特別是有些巫師的專職角色缺席了，導致故事難以對號入座；正本清源之法，在於重新建構巫術文化體系，釐清巫術與行巫者的社會關係與類別分屬。上述二類問題意識成為本文題旨所關切，以及番婆鬼動畫所要回應與釋疑的探討內容。

番婆鬼研究，或者更大範圍可算是巴宰和噶哈巫族的巫術文化研究，早期多半側重人類學式的採訪紀錄性質或手札，從伊能嘉矩到馬淵東一所採集到的 Maha dahu-dahu（伊能嘉矩，1908：414；馬淵東一，1931：147-148），都是附屬於族群巫術文化的片段描述，並未進行專題研究，但對 Maha dahu-dahu 的敘述內容多所掌握。戰後以來，主要以中研院民族所衛惠林在 1969 年至 1971 年間帶領臺大考古人類學系學生，連續三年利用寒假前來埔里進行田野調查，另有二次暑假補充調查工作，除自身於 1981 年出版《埔里巴宰七社志》外，與此調查工作相關的產出，是當時助理洪秀桂 1973 年發表的〈南投巴宰海人的宗教信仰〉，二

者均屬番婆鬼研究經典文獻（衛惠林，1987：121-132；洪秀桂，1973：445-509）。⁴

衛惠林在第九章〈宗教儀禮與巫術〉，提及巴宰族的傳統宗教觀念，和多數南島民族類似，有著精靈觀、泛靈信仰的特色，對於生命哲學的生死概念，屬於二元論的生靈（linu）和死靈（lama）之別。生靈由最高神所賦予，住在人的頭頂上；死亡則區分善死（善靈，lama）與兇死（惡靈，daxedaxe 或 satsiax lama），善靈會由自己的好祖靈接引到靈鄉（punu redel a lama）去團圓；惡靈成為在人間徘徊游蕩的鬼魂，稱為 daxedaxe，惡靈之中還有最兇惡的惡靈，稱之 maha daxedaxe（或 doloak lamah），上述惡靈是造成人們在野外受傷、跌倒或者生病等不幸災難的原因。若對照伊能嘉矩和馬淵東一的早期採集資料，是將 daxedaxe（惡靈）、maxa-daxedaxe（番婆鬼）分為二類，後者為人在世時「擬似惡魔」狀態，顯然衛惠林對 maha daxedaxe 的字義描述，跟另二位不同。

衛惠林對傳統宗教觀的整理，有助理解 daxedaxe 一詞的生成脈絡，並由此連結到，凡是生存時曾做過黑巫術者，其鬼魂都將變成惡靈 daxedaxe；據此，一般族人對活著時有施行黑巫術者，就稱呼為 daxedaxe（或 makui）。而對巫術內涵的理解，衛惠林區分為白巫術（liak a katuxu）、黑巫術（satsiax katuxu；dolaxen katuxu）兩類，前者助人驅邪醫病、後者予人放咒導致生病和死亡，他並認為巫術所要應付的對象，多半是幽靈凶煞之屬，且巫術是好是壞，要看施行者的動機與用法，但也有少數專屬黑巫術

4 需要先說明的是，當時學界所指的巴宰族，包括眉溪四庄的噶哈巫族在內。參見衛惠林，《埔里巴宰七社志》，頁 121-132；洪秀桂，〈南投巴宰海人的宗教信仰〉，頁 445-509。

範疇的邪惡目的，如夜行巫術（maxahaxan），認為飛行術通常伴隨著到遠處偷取財物或小孩子靈魂的不良行為，其他黑巫術還有放咒讓人掉盡頭髮、鼻嘴歪斜、頭痛生病、不孕，甚至致死者。

洪秀桂的論文，側重神靈信仰內容和神話傳說，包含當時現存的各類神祇傳說，從番神 apu Dadawan、番祖 Bana Kaisi & Sabun Kaisi、水神 apu Mao、火神 apu Kaiteh、露水神 apu Maikadamul，除番祖 Sabun Kaisi 為女性外，其餘皆為男性；並從宗教綜攝現象（Syncretism）說明這些殘存的神靈祭儀，是如何融入漢人信仰體系之中。而上述神靈與番婆鬼相關者有二：（1）火神：乃巫祖之神，是所有習巫者向之學習巫術和必須祭祀的對象；（2）露水神：專長射箭，是唯一能傷害番婆鬼的剋星，因此槍用武器必須放在特定地方受三天三夜露水，才會被露水神賦予殺死番婆鬼的靈力。至於對番婆鬼（daxedaxe）的認知，則是一種專門學壞巫術的人，到處捉弄害人，但因為巫術高強，族人不敢得罪他而普遍心生畏懼。

此外，陳俊傑 1997 年出版《埔里平埔族現況調查報告書——田野訪談記錄》，以埔里各平埔聚落為單位，敘述聚落建庄歷史、傳統社會文化和重要事件紀錄，其中在愛蘭船山、眉溪四庄二地，留下些許番婆鬼口述資料，具有參考價值（陳俊傑，1997：34-96）；潘寶鳳的碩士論文《再現噶哈巫：以埔里「番婆鬼」傳說為中心之考察》，以田野調查所收集的 200 多筆番婆鬼傳說進行文本分析，試圖釐清番婆鬼敘事中的民俗學課題，並歸納早期造成巫術盛行的幾個主要原因：（1）抵禦生番出草；（2）報復心理；（3）跟風流行。論文也提及五項番婆鬼傳說的社會功能與其在地意義：（1）連結到祖先的光榮記憶；（2）「番婆鬼」作為一種族群識別；（3）解除憂慮；（4）防止罪惡；（5）凝聚向心力（潘寶鳳，2018：49-85）。

以番婆鬼為研究對象的學術議題，還有一類意欲呈現族群自我識別文化的特徵，這方面有鄭怡婷的碩士論文《論當代平埔族群主體性的構成：以埔里噶哈巫為例》，探討噶哈巫族的主體性內涵，其中四庄番和番婆鬼的組合，是鮮明的族群標誌之一（鄭怡婷，2009：72-76）；此外，莊國銘在〈噶哈巫族（Kahabu）文化復振運動之分析〉一文，同樣強調番婆鬼的文化傳統，重要的是文化形式，而非實質內容，其意義在於標明我群的文化特殊性與獨特性（莊國銘，2014：76、82-85）。

透過主要的番婆鬼文獻回顧，能清楚當代番婆鬼研究類型，多偏向民族學的田野訪查與整理分析，這方面能具體回應本節問題意識之觀點與形象問題，立基族人觀點的番婆鬼形象與再現，唯獨民間故事眾說紛紜，難以拼湊清晰圖像的番婆鬼生命史，反倒被各家說法混亂了認知方向；其次，問題意識之巫術文化體系似乎還無法完整論述，甚至有混淆巫術與行巫者的連帶關係，成為本文所需設法突破之處；再者，由於噶哈巫族的族群認同取向和文化復振途徑，自 921 地震以來為學界所關注與議論焦點，這方面亦為番婆鬼研究議題取向之一。

三、誰的番婆鬼？誰的番婆鬼形象和訴說？

為凸顯非族人觀點下的番婆鬼敘事與其形象，以下將呈現幾類外部創作者的番婆鬼文本，做為後續探討之依據；值得注意的是，這些創作者皆曾親自採集、聽聞或閱讀過埔里番婆鬼傳說，差別在於創作者如何理解和擷取創作素材，進行文化再現與所指的番婆鬼形象。

（一）受恩圖報的老婆婆

埔里文學作家巫永福在 1995 年發表〈薩摩仔〉短篇小說，⁵故事取材來自早期生活聽聞，年代和主角名字俱全，頗有真實性。內容描述 1908 年當時一名婦女吳月，由於幼嬰滿月，準備了謝禮前往產婆家，回程路上遇見一名伏倒在路邊、哀嚎著肚子好痛的平埔番婆，吳月見狀攙扶她至附近診所拿藥，並送她回住處休息。事情過後三個月的一日清晨，阿婆出現在吳月家門口，拿著一隻雞和一包柑仔給她，更重要的是告訴她，今天千萬不要去十一份仔撿柴，因為從東埔方面傳來的鳥叫聲顯示，過坑蕃人今早會出草。果然，當天過坑蕃人真的出草了，令吳月相當驚訝她的預言能力。原來，這名老婦是名「薩摩仔」，會咒語，特別是用來懲罰欺負她的人，名字叫做尤莉佳，住在鐵砧山腳。

從敘事分析角度來看，這是一篇洋溢著人性溫暖的小說，平埔「薩摩仔」老婦知恩圖報，讓主角吳月免於一場殺身之禍。然而，這裡要探究的是，關於老婦的特殊能力：聽得懂鳥語（或鳥占）、會使用巫術保護自己的「薩摩仔」，是否等同於番婆鬼？受限目前對「薩摩仔」的用法和指稱對象，仍無法清楚定義，⁶但

5 巫永福，〈薩摩仔〉，《巫永福精選集：小說卷》（臺北縣：富春文化，2010），頁 263-267；本篇小說原載於聯合報（1995 年 11 月 7 日），後收錄於《巫永福精選集》。本文只針對特定「番婆鬼」，或有明顯指涉「番婆鬼」類似人物的薩摩仔（散毛仔）等專詞，進行文史採集與敘事分析；相對的，無意對其他鬼怪傳說如魔神仔、冒壁鬼和竹仔鬼等角色做比較性研究。

6 潘寶鳳，《再現噶哈巫：以埔里「番婆鬼」傳說為中心之考察》，頁 50-51。薩摩仔，一般也寫成散毛仔，為音譯的兩種寫法。值得補充的是，暨大水沙連人社中心於 2020 年 10 月 13 日，於潘應玉家宅訪問時，潘應玉長老的口述提到：「其實大家對於番婆鬼的稱呼，往往都冤枉了女性，『番婆鬼』不是只有女性，外人不知道的是，有些『番公鬼』還比『番婆鬼』更厲害」，這說法挑戰了稱謂與性別之間的關聯性，更暗示著異族對「番婆鬼」族群文化的不了解。因此，對於薩摩仔、番婆鬼的名稱、定義和認知，還存在需要釐清的地方。

從本篇小說內容而言，這名「薩摩仔」有著深厚的民族文化根基，會巫術且非危害他人，更懂得知恩圖報，或許將之歸類為習巫者會來得適當些。

有意思的是，小說結尾特別提到，由於老婦具有巫術能力而令人敬畏遠之，晚年非常孤獨，也不知死於何時。關於這段話，當然能從番婆鬼的晚年落魄情境來聯想，然而更加貼切的詮釋，也許是時代環境變遷，巫術不見容於當時日本時代，促使昔日習巫者處於新社會局勢下的尷尬局面而孤寂終身。

（二）迷途知返的番婆鬼

2015 年有二本番婆鬼繪本《埔里傳說番婆鬼》、《番婆鬼》被完成出版，分別由埔里巷弄文旅公司、建國科技大學商業設計系王偉民團隊所繪製，但都沒有出現在市面上（見圖 3、圖 4）。這二個故事有個共通點是，讓番婆鬼從黑巫轉為白巫的歷程，關鍵因素分別是遭遇外力入侵而團結抵抗、伴侶選擇原諒並求醫診療眼疾，雙雙圓滿結局收場。

繪本的故事場景都設定在眉溪四庄，從敘事觀點來看，較為貼近部落觀感，就作者所知，這二個製作團隊皆有親自從事田野調查，訪問部落耆老而取得文化素材，從中發想與斟酌故事腳本的定位，特別是《番婆鬼》還附上族語對白，可見族人參與之深。就劇本敘事分析而言，有幾項明顯突破：首先，番婆鬼形象不再是醜陋陰惡的老太婆，替代的是中年男性和年輕女性，不受限性別，擁有旺盛活力的表現；其次，族服衣飾的細緻考究，讓噶哈巫族群風格更加突出，對故事畫面更有感受力；再者，以過年祭儀當作劇情背景，更能洞悉噶哈巫社會文化習俗，有助人物角色的脈絡化理解和解讀；第四，人性化敘事的故事建構，讓番婆鬼

不再是工具性角色被訴說，而能立基社會生活面向，有喜怒哀樂等情緒反應，最終始在人性覺知前提下痛改前非，轉為白巫反贖自身過錯。



圖3 《埔里傳說番婆鬼》內頁
資料來源：巷弄文旅公司

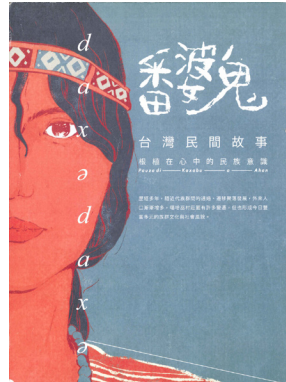


圖4 《番婆鬼》封面
資料來源：牛眠社區發展協會

（三）驚悚破膽的番婆鬼

約略是受到前幾年妖怪風大流行的影響，本土「妖怪」番婆鬼當然名列經傳，成為畫家們筆下主角，因此網路出現多篇驚悚恐怖、邪惡陰森的番婆鬼繪本。以故事完整性而言，二位長期以鬼故事為畫作題材的畫家——胡少華（筆名：狐狸鬼）和 Tak 可權充代表，後者還特意配上音效增加鬼魅感，氛圍十足。⁷ 胡少華筆下番婆鬼，極盡凸顯醜惡可怖一面，故事焦點放在番婆鬼對峙二名手懸出草頭顱的高山原住民，如旋風般施展利爪殺害其中一名原住民，活生生挖開心臟取食，以此故事說明為何高山原住民

7 狐狸鬼漫畫：番婆鬼（2014，<https://reurl.cc/Lbr4M4>）；Tak 有聲書：番婆鬼傳說（2017，<https://reurl.cc/QYm2WM>）。

不敢侵略中部平埔村莊的原因（見圖 5）；Tak 則先定義番婆鬼是平埔巫女，區分好的、壞的番婆鬼，藉由一名小孩誤闖芭蕉園禁地，慘遭壞番婆鬼挖空心臟吃掉，故事結尾還不忘自我宣告，番婆鬼還在某處覬覦著你的心臟（見圖 6）。

就敘事分析而言，胡少華由於認定番婆鬼是為嚇阻高山原住民出草而虛構的人物，充滿神秘色彩，因此憑藉自己的感覺和畫風來創作，屬杜撰想像類型，格外側重嗜血情節和人物局部特寫，產製出比鬼怪還可怕的番婆鬼形象；Tak 順著聽聞或零星閱讀的內容，架構出有變身三腳母豬的番婆鬼故事，然而對人物特徵的不瞭解，表現出瀰漫日本風的番婆鬼形象。整體而言，上述二位畫家對番婆鬼人物無法掌握，只存有片面零碎資訊，特別是未考慮「番婆鬼只愛吃未足歲小孩子的心臟」的族人說法，故必須仰賴高度想像力來增補情節完整性；另方面也為順應題材和表現手法，追求鬼魅驚悚效果，在形式決定內容之下，為了畫鬼而創造出迥異形象與觀點的番婆鬼。



圖 5 胡少華筆下的番婆鬼形象



圖 6 Tak 筆下的番婆鬼形象

（四）文創觀點的親切老婆婆

埔里番婆鬼故事的文化傳播奠基者，應歸屬王灝老師，其自埔里 921 地震以來，陸續發表相關戲劇、歌謠、文章、平面繪畫、大型壁畫（見圖 7）等等，⁸ 是一位通才型鄉土藝術家，更熱衷番婆鬼文化傳播，對當時剛起步的文化創意產業推波助瀾、貢獻良多，同時影響許多創作者（如陳美珍、許藝獻、潘樵）、文史工作者（如陳義方）對番婆鬼的敘事觀點和表達方式。究竟王灝老師如何認知番婆鬼在部落社會的文化脈絡，以及定位文創產業的番婆鬼形象？二者是否一致？從其二篇〈四庄散毛術〉、〈散毛番婆鬼〉文章來看，他將「散毛仔」視為會使用巫術者，包括祭祀、符咒、占卜、治病、禳災、解厄和釋疑等等，等同巫師角色，由族中女性承續之。無庸置疑，番婆鬼擅於巫術，也是女性散毛仔一員，但差異在於番婆鬼使用巫術來滿足私利，或捉弄危害他人，甚至吸食小孩子心臟，無惡不作，令人聞名喪膽。

然而，無論在兒童劇或平面繪畫中，王灝老師創發了兩類番婆鬼人物形象，一善一



圖 7 王灝老師的大型番婆鬼壁畫
資料來源：埔里鎮立圖書館，2000。

8 王灝老師的番婆鬼相關作品請參見：平欣（導演）、王灝（編劇），「番婆鬼來了」錄影帶（南投：蜚聲雨劇團，2001）；王灝，〈四庄散毛術〉，《水沙連雜誌》23（2001），頁 48-50；王灝，〈散毛番婆鬼〉，《水沙連雜誌》23（2001），頁 51-53；國立暨南大學附屬高中 愛蘭上的種子團隊，〈遺落的巴宰族傳說探密 網頁製作〉，網址：<http://library.taiwanschoolnet.org/cyberfair2004/C0432540319/4.htm>

惡，善者親切和藹、惡者狎邪古怪（見圖 8）。在「番婆鬼來了」兒童劇中，秉持邪不勝正的戲劇理念，善的番婆鬼保護了孩子們，最終擊敗壞的番婆鬼，同時塑造善的番婆鬼的親切形象，讓孩子們容易親近。是這個親切的番婆鬼形象與定位，貫穿後續大小活動場合和文創商品設計，成為文化創意概念下的番婆鬼原型。以王灝老師的說法即：番婆鬼是埔里囡仔的守護神，更是本土版的哈利波特。



圖 8 王灝老師筆下善與惡的番婆鬼平面繪畫
資料來源：<http://art.pulinet.com.tw/wang/4-2-1-2.htm>

2007 年，埔里鎮立圖書館別開生面、隆重舉辦系列性的「番婆鬼文化節」，各領域藝術家的各類型文創商品傾巢而出，包括許藝獻的陶偶公仔、潘樵的繪畫、陳美珍的繪本和其他番婆鬼文創作品，形形色色、琳瑯滿目，充分感受到以番婆鬼之名的創作能量大爆發，頗有文化造鎮氣勢（見圖 9、圖 10）。



圖 9 許藝獻老師的番婆鬼公仔
資料來源：埔里鎮立圖書館



圖 10 潘樵老師的番婆鬼繪畫
資料來源：埔里鎮立圖書館

潘樵老師的看法是，番婆鬼與藝文創作結合是很好的成功案例，能調整番婆鬼傳說的各類元素融入民間文化思維，譬如貓（招財）、豬（財富）、魚（財富）和芭蕉葉（飛翔），都帶著吉祥象徵。⁹埔里鎮立圖書館跟隨王灝老師的理念，定調番婆鬼是埔里囡仔守護神，藉以推廣埔里在地文化，包括 2019 年舉辦「飛天番婆鬼魔法學校」系列活動，如同 2007 年操作模式，效果非常好，孩子們很快就能擁抱番婆鬼，並手持香蕉葉飛舞，如有魔法在身（見圖 11）。



圖 11 飛天番婆鬼魔法學校活動
資料來源：埔里鎮立圖書館

9 鄭怡婷，《論當代平埔族群主體性的構成：以埔里噶哈巫為例》，頁 132；整體而言，潘樵老師認為番婆鬼是漢人對平埔女巫的詛咒，因此從翻轉角度加以平衡，讓番婆鬼有好名聲形象，成為部落守護神。據此，先設法建立或釐清番婆鬼文化脈絡，將是重要課題，成為藝文創作的首要關鍵。

然而，問題是，這個親切形象的番婆鬼，是否能為族人所接受？多數族人對變成卡通造型的番婆鬼感到困惑，認為會飛不起來（鄭怡婷，2009：132）；言談之間，已經表示跟他們認識的番婆鬼人物，從外型、形象到認知觀點都有段差距。

上述四種外部創作者的番婆鬼文本，皆屬非族人觀點的番婆鬼形象再現，多數不符合族人心中的認知圖像，這不是他們的番婆鬼；那這些打著番婆鬼名號的番婆鬼，又是誰的番婆鬼？面對坊間如此多樣的番婆鬼故事與形象，會造成什麼樣局面？重建族人觀點的番婆鬼圖像，有那麼難嗎？這不是眾人所欲探尋番婆鬼傳說的真實性嗎？關於番婆鬼傳說，誰最有資格站出來講？誰又能講得最清楚完整？

四、番婆鬼生命史的敘事重建

暨大人社團隊在針對文化部國文庫的企劃提案階段，動機明確、目標單純，只有一個意念：產製一部番婆鬼動畫，因為過去幾年採集上百則故事資料，已成為全國最有機會解碼番婆鬼文化基因的研究隊伍，而番婆鬼傳說來自常民生活記憶，且具備高度話題性，非常符合文化部國文庫計畫宗旨。

至於怎麼提案？前文提到，這批資料來自 12 場次社區講古，面對長輩們零碎片段的記憶，初步輪廓是採取番婆鬼生命史的角度重新歸納，一一將口述資料對應到番婆鬼生命年輪各個階段，拼湊出鮮明軌跡的習巫者成長史。至於敘事觀點問題，由於故事來自社區長輩，多數為巴宰和噶哈巫族人身分，基本上只須遵循並保持文化敏感度，特別是故事來源的地緣關係確認，有助釐清不同地區產製不同內容或版本的敘事模式，讓個別資料更具備時

間屬性的在地意涵，也根據故事背景建立文化傳統的社會生活脈絡，讓番婆鬼群像因接續上文化脈絡而更加立體清晰。

此外，有鑑於目前巴宰或噶哈巫的巫術文化體系，多數相關巫的人物、儀式和巫術皆不復存，只剩下巫體系一環的番婆鬼傳說，持續流傳民間。因此透過番婆鬼生命史的一絲線索，或能復返或探索巫的相關指涉，成為方法論的想像和寄望。番婆鬼生命史的敘事重建，從整體計畫架構來說，是一套研究方法論，也是主題資料庫的建置；整個執行過程，從既有資料整理、擴大資料採集、特定重要人物訪問、蒐集相關衍生物、資料分析與分類架構、番婆鬼小論壇、動畫藝術創作、動畫片巡迴放映等等，耗時一年多時間，成果豐碩，實踐初衷製作一部番婆鬼動畫，是留給埔里的最美好禮物（見圖 12）。

上述環節中，值得說明的是特定重要人物訪問、番婆鬼小論壇、資料分析與分類架構：

（一）特定重要人物訪問

針對與番婆鬼人物有近緣關係的 6 位特定人士（劉俊源、潘應玉、潘香、潘瓊秀、王潘美玉、潘阿春），進行人物專訪，如師徒關係、家人親戚或家傳習巫者，在愛蘭船山和眉溪四庄平均取樣、各占一半，年紀分佈從 66 歲到 90 歲不等。由於近緣關係，這批口訪內容顯得非常珍貴，整體提升研究資料的質與量，從知名番婆鬼其人其事、巫醫角色、親身經驗、戶籍資料、家系譜、罕見巫術等等，不僅助益動畫劇本的情節發展，更能反饋巫文化體系的建立，釐清一般坊間各式傳言，獲得更多巫文化的生成細節和認知說法。

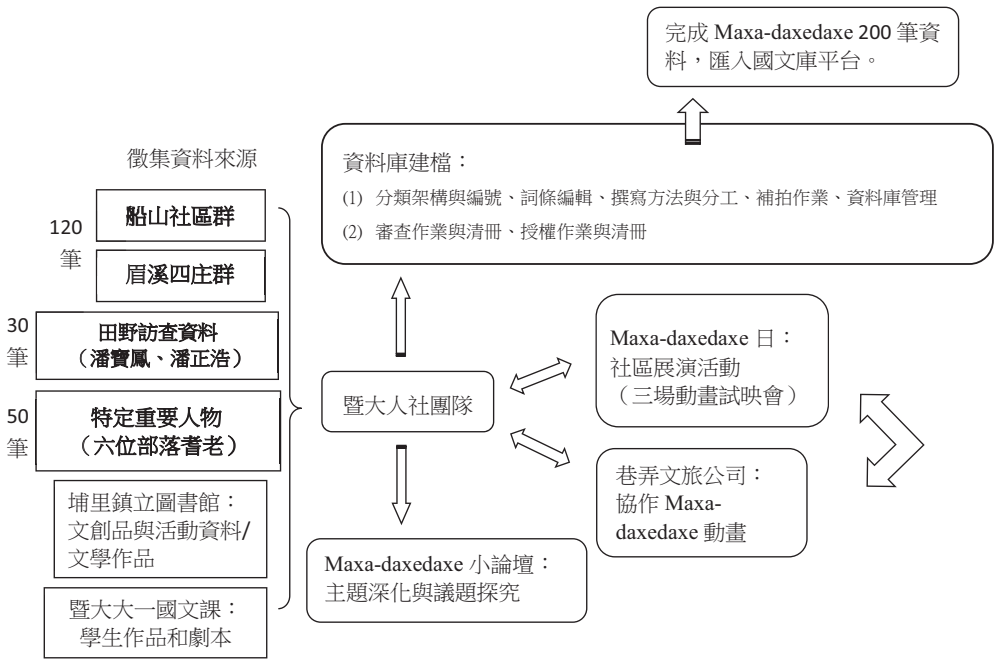


圖 12 計畫執行架構圖
資料來源：作者

(二) 番婆鬼小論壇

為深化番婆鬼主題和相關議題探究，舉辦一場共學形式的番婆鬼小論壇，設定三大主題：歷史文化（簡史朗、鄧相揚）、巫術信仰（林敬蘋、潘正浩）、文創產業（謝顯林、吳宗澤），邀請地方文史專家和相關領域傑出者，以小型群眾齊聚一堂，擴大社會參與、主題對話和集思廣益，共同探尋番婆鬼的前世今生與未來，助益番婆鬼敘事的深度掌握，以及後續文創產業加值應用的可能想像。

（三）資料分析與分類架構

為建構番婆鬼生命史敘事，針對已徵集各類資料，依照不同性質予以分類，可區分三大類：空間區域下的番婆鬼生命史、番婆鬼文創活動、番婆鬼相關出版，每大類又能細分更小單元，讓整體性更為周全充實。考量計畫筆數量的有限性（KPI：200筆），優先處理「空間區域下的番婆鬼生命史」，依照番婆鬼的習巫過程與養成階段，一路到臨終死亡點，依序建立生命區間歷程。從地緣空間出發，分為「愛蘭船山、眉溪四庄和二地通用傳說」三項，各項展開「一般人、習巫、成巫、老巫階段和其他」子項目，以此分類系統對應所採集資料，建置主題知識架構圖，完成所有資料筆數的收存歸類與上傳國文庫平台。

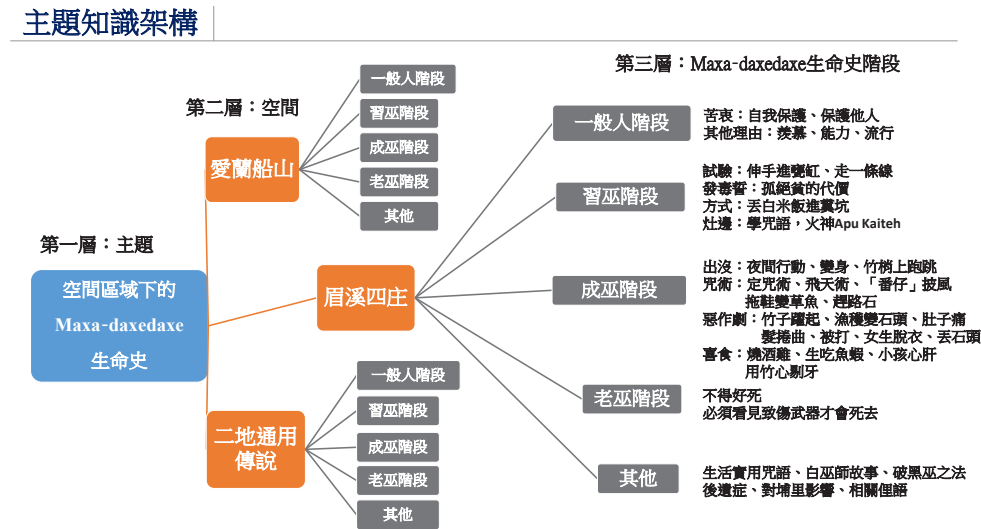


圖 13 主題知識架構圖

資料來源：作者

圖 13，是番婆鬼計畫的主題知識示意圖，雖然本圖無法放入所有資料，但對動畫編劇來說足矣，可清楚看見生命史階段的分類敘事，以第二層空間的眉溪四庄為例，在第三層以生命區間展開「一般人、習巫、成巫、老巫階段和其他」資料分項，架構番婆鬼群像之生命歷程。

（一）一般人階段

指還未決定和展開成為一名番婆鬼的常人階段，即便清楚當番婆鬼必須自我詛咒：孤、絕、貧和種種負面影響，仍因受到某種社會心理動機驅使，立志成為一名番婆鬼。從採集資料來看，這個社會心理動機，一部分是從眾心態，如羨慕、能力、流行；一部分是苦衷，如自我保護或保護他人。¹⁰

（二）習巫階段

當一個人決定當番婆鬼後，必須經歷發誓、象徵儀式和試煉階段，確認其決心、膽量、體質是否合適？然後才開始學習咒語。從採集資料來看，發誓即發毒誓，在孤獨、絕後、貧窮三項擇一，做為當番婆鬼的嚴厲代價；象徵儀式是拿碗白飯倒進茅坑裡，表示逆天行事；試煉即測試膽量和體質，其一是伸手放入甕缸，裡面滿是毒蛇蟲蠍，若敢放手一試以及身體不起任何紅疹過敏反應，就算通過測驗；其二是走一條直線，看似平常無奇，一旦起

10 多數番婆鬼民間故事經常忽略了這個重要階段，僅以需要下詛咒「孤獨、絕後、貧窮」帶過：事實上，這裡存在一個強烈心理機制，即若知道會對自身或家族成員不利，為何還願意當番婆鬼？這裡隱藏著曖昧不明的現實環境和人性利益考量，此謎語式的行為動機成為重新詮釋番婆鬼的編劇原點。

步，線外空間會出現許多可怕東西嚇阻受試者，若不夠勇敢就會跌倒失敗。當上述動作都完成後，才可前往廚房灶邊，向火神暨巫術之神 Apu Kaitech 學習巫術，邊唸咒語、邊挑開飯粒，每天練習直到學會為止。

（三）成巫階段

此時番婆鬼已能獨當一面地操作巫術，且處於活動力最旺盛時期，加上與族人共同生活，因此這階段的民間故事是最多的。從採集資料來看，敘述內容繁多豐富，可充分展現社會生活習性：其一為出沒類別：常於夜間行動，晚餐先讓丈夫喝下放咒過的雞湯迷昏，¹¹ 接著與貓咪交換眼珠，再拿香蕉葉插上背膀凌空飛翔，主要是外出尋找食物，而夜晚經常有人看見竹林末梢有番婆鬼們在嬉戲跑跳，或遇見番婆鬼的變身——三腳母豬、番婆鬼火而驚嚇不已；其二是喜食類別：番婆鬼愛吃生腥味的生魚生蝦，據說最愛吃同樣生腥濃郁的嬰孩心肝，另外燒酒雞的香味特別容易吸引他，如果家裡有煮而沒有邀請他，他就會生氣，半夜飛去那戶人家吃掉嬰孩心肝。經過一夜覓食飽腹後，偶爾在天亮時會前往竹林，崛起竹心剔牙縫，留下滿地竹心。其三為惡作劇類別：番婆鬼的惡作劇相當知名，特別是當事人不順他的意、不慎招惹他或想吃特定食物時，就會施放巫術惡作劇，例如讓倒地的竹子瞬間豎起來（人騰飛）、頭髮捲曲（越梳越捲）、走路被丟石頭、肚子痛、漁獲掉包變石頭、莫名被群眾挨打、女生自行脫掉衣服，這方面行為事蹟不勝枚舉、罄竹難書，成為讓在地人害怕與厭惡番婆鬼的主要理由。其四是咒術類別：番婆鬼以捉弄他人出名，

11 關於讓丈夫迷昏沉睡的方式有好幾種，此為常見手法之一，另有在耳旁哈氣或摸屁股一下，丈夫就昏沉過去了。

背後依靠的就是高強巫術，每個巫術都有奇異功能，像經常被提到的定咒術，讓手黏在果樹上、身體定住不能動或湯匙黏在手掌心；還有能在空中飛翔的飛天術，¹²更厲害的是屬於高階巫術的披風隱身術，此外，罕見的趕路石能在緊急時刻驅趕路上所有障礙物，或是在旁「戲」看將拖鞋變成草魚，一群年輕婦女在洗衣池追逐草魚的惡作劇橋段。

（四）老巫階段

時序番婆鬼已屆年邁，行動不便、難再行巫，且身體伴隨痼疾病痛，某種程度來說，正應驗當初的自我詛咒。從採集資料來看，一般提到「老」番婆鬼有兩種情況，其一是因受傷飽受折磨且傷口潰爛長蛆，另一是老邁病痛纏身、渾身火燙而浸泡溝水中，二者結局有其內在結構，即不得好死的天譴式報應，特別是受傷者，必須看見致傷武器才能安息。

（五）其他

從採集資料來看，在進行資料分類時，最常見的是二類：番婆鬼、巫術，有時僅以巫術出現，考量並非施行巫術者就是番婆鬼，更可能是日常生活中習以為常的簡易巫術，許多老人家都會使用，如化骨咒、止血咒或驅蛇咒，故不適合歸類在番婆鬼生命史階段，就可放在其他項目；此外，口述者會提到番婆鬼相關的其他故事，補充對番婆鬼的多層面認識，譬如白巫師個案、破解

12 番婆鬼飛天的方式也不只一種，關於香蕉葉要插在哪個部位也有多種說法，如腋下、胯下，或是踩在腳下，都各有其說，詳見潘寶鳳，《再現噶哈巫：以埔里「番婆鬼」傳說為中心之考察》，頁 60-61。

黑巫術之法、對埔里的影響、後遺症、俚語等等，因其屬性並非番婆鬼生命史，同樣放在其他項目。

五、番婆鬼傳說的文化保存與轉譯應用

儘管對番婆鬼生命史有了整體性認識，計畫執行中也同步進行地方傳說與民間記憶的文化保存；然而，透過番婆鬼傳說究竟要傳達什麼動畫劇情，是另外一件事。這牽涉到當初申請文化部國文庫計畫時，究竟要產製什麼樣的番婆鬼題材？一個很好的起頭是，將番婆鬼放回他原生的時代環境裡去，從原點開始認識這號人物，因為番婆鬼是時代性產物，那裡有原型番婆鬼的文化DNA，最能掌握所有可能面向與變型發展。

因此，以番婆鬼生命敘事為劇本核心，將中部六大平埔族群遷徙埔里的大時代背景放進去，呈現特殊時空環境下的番婆鬼群像，進一步說明處於當時激烈族群衝突下的生存危機和社會生活，交織於部落、家族間的愛恨情仇，鋪陳其人性化一面，也讓「變成番婆鬼 Maxa-daxedaxe」之情境選擇，成為可被理解的一部分。

以動畫片做為本案轉譯應用的藝術媒介，一方面考量題材偏向歷史情境，不容易再造歷史現場的真實感；另一方面是民間傳說多有不確定細節或巫術魔力，許多地方需要依賴想像和創造力，細緻營造畫面，讓巫術題材在表意和詮釋上有更好處理；再者，動畫媒體為一適合親子共賞的閱讀介面，有利文化傳播。

從轉譯應用角度回顧整個動畫創作歷程，約略有以下幾個次序階段值得交代說明，做為未來予以借鏡的經驗參考（番婆鬼動畫製作階段甘特圖，詳見表1）：

（一）尋找合適的動畫製作團隊

這是非常重要關鍵，在埔里幸運的是，有個優秀的青創團隊：巷弄文旅公司，內部成員具備動畫製作相關經驗，亦曾於 2015 年出版《埔里傳說番婆鬼》繪本，¹³ 熟悉故事題材並能掌握基本族群文化概念。洽談過程中，雙方對產製番婆鬼動畫皆富極大熱情動力，願意面對艱鉅挑戰，加上近距離好溝通，很能迅速解決行政、劇本寫作、畫面細節考究（時代環境、家屋建築、人物服飾）等繁複作業，始能順利於期程內完成動畫創作。基於扶植在地青創團隊，由雙方共有影片著作權，以利後續共同規劃文化推廣事宜，讓影片作品成為連繫情誼與持續合作的互動媒介。

（二）劇本發想定稿階段

劇本寫作從發想、討論、編劇到定稿，經歷 3 個多月（2020 年 2 月至 5 月），伴隨顧問會議（簡史朗老師、族青潘正浩）密切諮詢，從時代背景、巫術文化脈絡、特定祭儀、咒術儀式到情節發展的合理性，逐步劇本定稿。編劇期間的難處，一部分是釐清巫術本身定位，一部分是情節設定，好讓故事線順利往下走。前者，由於巫文化體系含糊不清，必須先對巫術、行巫者的類別和定義有所定見，才能明辨二者交錯關係；後者，番婆鬼情節多屬負面表述，如何訴說不一樣的故事，特別是考量大時代環境下依然選擇當番婆鬼的人性動機，善惡交織，原本純心善念卻被惡靈牽引至邪心惡行的心理轉變歷程，更能觸發普世價值和人性議題討論。

13 巷弄文旅有限公司，《埔里傳說番婆鬼》（南投：埔里鎮公所，2015）。

（三）人物定裝階段

隨著劇本討論進程，人物角色外型與服飾考訂也同步展開，前後約 2 個多月（2020 年 4 月至 6 月）。大部分的比對資料，包括服飾、配件及圖紋，多仰賴族青潘正浩提供相關老照片、《皇清職貢圖》、博物館現存文物圖片、邱若龍繪製的平埔族群人物圖、當代族群衣飾照片等等，¹⁴ 並給予校訂調整意見，大幅改善草稿階段構圖，更能對應與再現早期族群人物特色（見圖 14）。

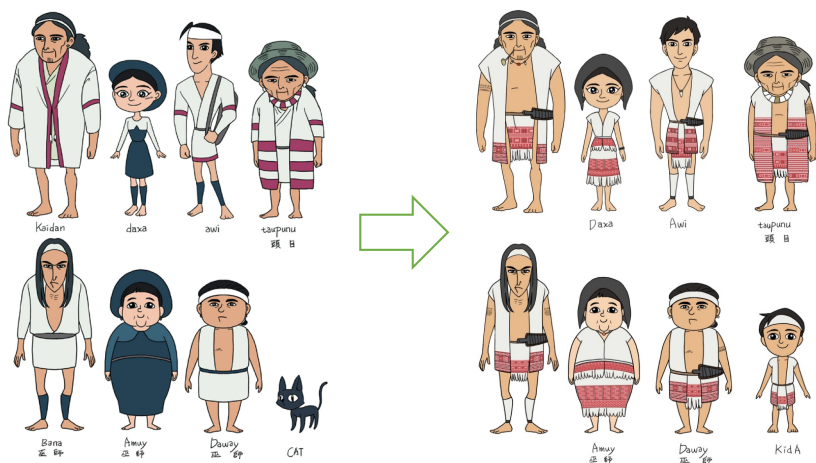


圖 14 人物服飾校訂示意圖（從草稿到定稿）

資料來源：巷弄文旅公司

（四）動畫分鏡至初剪階段

隨著劇本、人物定裝陸續確認期間，動畫分鏡的繪圖作業於焉展開，歷時 5 個多月（2020 年 4 月至 9 月），片長 27 分鐘，

14 族青潘正浩（Bauké Dai'i），本文作者之一，曾擔任埔里牛眠社區部落營造員，執行 6 年「平埔族群聚落活力計畫」（原民會），期間收集與分析許多噶哈巫族文物資料，特別是衣飾物質，對服飾樣式和圖紋有高度掌握。

趕在 9 月 4 日「番婆鬼小論壇」當天播放，先睹為快。動畫分鏡的用途，是要確認所有畫面細節，確認劇情、動作、對話和人物角色的精準度，在進入複雜的電腦彩色繪圖之前，讓修訂需求降到最低。動畫分鏡之後便開始上色，直到動畫初剪完成，耗時 2 個多月（2020 年 9 月至 11 月），這期間主要是高技術性的電腦動畫製作，並加入音樂素材、配音（含 5 位族人，見圖 15、圖 16）、特效和字幕，同樣趕在 11 月 12 日第一場試映會前完成初剪影片。



圖 15 族人進錄音室配音
資料來源：作者



圖 16 牽手唱 Aiyān
資料來源：作者

（五）巡迴試映和定製階段

動畫初剪完成後，立即展開三場社區試映會，分別於巴宰族愛蘭社區（11 月 12 日）、噶哈巫族牛眠社區（11 月 15 日）和埔里鎮立圖書館（11 月 13 日）公開試映，聽取社區民眾，特別是族裔對番婆鬼動畫的意見，也在試映會之外，徵詢計畫顧問簡史朗老師、資深文史前輩鄧相揚老師的看法，一併進行最後階段的影片修訂，直到 11 月 30 日影片定製，前後僅約半個多月（2020 年 11 月 12 日至 30 日）。這期間汲取許多寶貴建議，甚為重要，主要有：（1）賽德克族的行為描述需再求證：因為劇情有過年出草衝突，以及無差別攻擊所有對象，是否符合賽德克族的出草

文化，須謹慎處理；（2）賽德克族的紋面文化需再求證：初剪影片中對賽德克人物的紋面位置，有上額、有下巴，是否符合賽德克族文化脈絡，須謹慎處理；（3）故事情節與音樂搭配須更加留意：在一場資深巫師身受重傷去世時，背景搭配一首 Aiyān 歌謠，然而這首 Aiyān 是否為特定祭歌？其歌詞為何？是否適合放在資深巫師過世場合，都需謹慎對待。

上述提問皆涉及文化敏感度課題，暨大人社團隊細心求證，逐項諮詢相關專業人員，以及透過計畫顧問潘正浩聯繫賽德克族人求出草和紋面文化，避免因無知而失禮冒犯，成為重要的文化學習一環，並依正確方式調整影片內容，傳達應有的族群文化脈絡（見圖 17）。

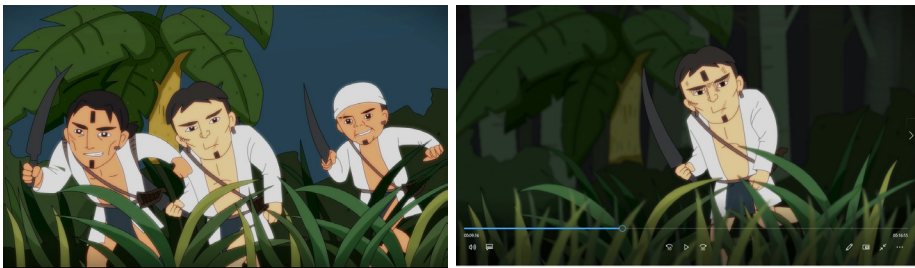


圖 17 賽德克族紋面樣式的調整對照圖

說明：依照賽德克族人劉忠厚的說法，上額紋面樣式代表特定部落，下巴紋面代表出草戰功。

資料來源：巷弄文旅公司

番婆鬼動畫片《巫入其途——Maxa-daxedaxe》經歷上述各階段終於殺青了，片長 26 分 11 秒，成為新一筆資料永久保存，也完成本計畫唯一初衷：透過採集民間口傳資料、文化轉譯工程，產製一部臺灣本土番婆鬼動畫片。至於，整個番婆鬼計畫所產出之主題資料庫和動畫片的未來應用與推廣，約略有幾方面構想：

(1) 文化推廣——埔里首映記者會、影展參賽；(2) 部落文化復振——用影片中編造的咒語學習族語、全族語動畫影片；(3) 文創商品設計——巫術圖鑑；(4) 學術活動——巫影論壇等等，可以做的事情很多，等待時間一步步實踐。（推動成果與相關活動，請見圖 18 至 23）

表 1 番婆鬼動畫製作階段甘特圖

2020年月份	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
動畫製作階段	月	月	月	月	月	月	月	月	月	月	月
尋找合適動畫團隊											
劇本發想定稿階段											
人物定裝階段											
動畫分鏡階段											
動畫初剪階段											
巡迴試映和定製階段											

資料來源：作者自行製作



圖 18 番婆鬼動畫劇照
資料來源：巷弄文旅公司



圖 19 番婆鬼動畫片 QR Code
資料來源：暨大水沙連人社中心
(<https://reurl.cc/nq2g6D>)



圖 20 愛蘭社區試映會

資料來源：暨大水沙連人社中心，
2020/11/12



圖 21 牛眠社區試映會

資料來源：暨大水沙連人社中心，
2020/11/15



圖 22 鎮立圖書館試映會

資料來源：暨大水沙連人社中心，
2020/11/13



圖 23 埔里首映會

資料來源：暨大水沙連人社中心，
2023/12/02

說明：受 Covid-19 疫情影響，遲至
2023 年 12 月才舉行埔里首映會。

六、 巫的文化體系：巫師、巫術與其社會日常的遺留

針對巫術、巫師與其歷史脈絡，必須探討當代巴宰和噶哈巫族中，隱而不顯的巫的文化體系、社會意涵和日常生活中的實踐。由於「巫」涉及人與神祇或超自然、神聖存在的宗教文化體系，舉凡禁忌、祭歌、儀式、口傳故事、婚喪禮俗、狩獵文化等，包括社會制度、文化表徵與人觀都與宗教息息相關。對於原住民部

落而言，傳統領導者與巫師扮演重要角色，前者處理人與人、人與族群、族群與族群的關係，後者則協助提供人與自然、人與神靈之互動關係的建議。巫師，不僅是宗教及巫術活動的主持者，也是當時科學文化知識的保存、傳播和整理者，如同當代的占星者、醫生、理論家、文學家、歷史家、音樂家、舞蹈家、心理醫生、政治家、法師道士、科學家、哲學家等多重角色。然而，原住民宗教體系長期受到外來文化衝擊，間接導致社會組織的崩解與宗教信仰不斷被取代，造成宗教文化體系更加破碎與混雜。

清代以降，當時住居臺中盆地北邊的巴宰族（豐原以西一帶）及噶哈巫族（豐原以東一帶），其宗教變遷大致區分三個不同階段，起初為原住民「傳統信仰」，到了清雍正年間，漢人大量湧入，透過「割地換水」取得廣闊土地，同時加速族人經濟活動變化，「水稻種植」成為土地利用習慣的主流模式，而與水稻種植相關的土地公信仰，正悄悄進入族人生活圈；直至巴宰與噶哈巫族人於清道光年間陸續搬遷埔里之前，土地公信仰、媽祖信仰、建醮科儀等「漢人宗教文化」，早已融入族群社會生活，各部落亦存有不同民間信仰，¹⁵ 隨著族人東遷腳步遷徙埔里盆地。清同治年間，烏牛欄部落的開山武干（Kaisan Buhkan）、牛眠部落的加苞，皆因傷疾就醫府城馬雅各醫師（J. L. Maxwell），經由西方醫術診療而痊癒，開啟「基督信仰」傳入埔里，部分烏牛欄部落族人放棄原有的包府王爺信仰，改信基督教，亦有族人維持傳統宗教與漢人信仰。乃至戰後，牛眠部落在地方士紳鼓吹下，引進以儒家思想、發揚中華文化為本的儒宗神教（鸞堂），恆山宮衍化堂成了地方大廟。

15 噶哈巫族大湍部落，以自臺中原鄉帶入埔里的洪府王爺，為部落主要的「漢人」信仰；蜈蚣崙部落則因傳統信仰、防番與黑狗精故事，演變成當代祭祀番太祖及三太子的形式。

在此過程，看到的是歷史、文化（包含親屬、經濟、宗教、政治等面向）、社會背景的歷時性變遷，產生不同結果，例如基督教的傳入，除「西方醫療」診治「傳統宗教——巫術」所無法醫好的疾病，甚至「西方神靈」可以破除「巫術的詛咒」，進而信仰基督教，套句守城部落潘郡乃耆老面對宗教變遷所言：「我們原本的（神）靈，已經支撐不住社會的變化」；¹⁶亦有從族群勢力對抗角度，認為族人希冀以洋人特殊政治權力對抗漢人勢力（鄭螢憶，2017：168-198），因而改信基督教。

無論如何，族人在面對各式各樣環境變遷下，進行主體性的選擇與保存，即便「部分」取代了傳統宗教功能，致使族人身上往往具有多重宗教信仰，更可理解為一種不斷以自身文化傳統為基礎，吸收外來文化，形成新的合成文化，是不斷演變、重構的文化體系。這些轉變勢必不斷取代、甚至影響傳統宗教功能，正如衛惠林於《埔里巴宰七社誌》指出：「巴宰族的歲時祭儀，未受漢族風俗影響者有二：一個是嘗新祭，另一個是過年祭祖；嘗新祭自從他們信奉基督教早已廢棄了」（衛惠林，1981）。噶哈巫的過年則融合了祖靈祭、收穫祭、青年成年禮、新生禮、狩獵祭等多重元素的祭儀活動，耆老們仍可熟稔地說出過往走標、牽田、捉大魚等文化記憶，這項過年祭儀於二戰後曾經中斷，甚至轉化為「敬老晚會」形式。

921 大地震後，透過噶哈巫文教協會的積極運作，眉溪四庄開始輪流舉辦「過番仔年」的文化復振；然而，不可忽略的是，至今有些家族仍維持農曆 11 月 15 日，在家中祭祀祖先的文化慣習。嫁至牛眠部落潘日新家族的婦女潘阿里亦表示：「祖先在過

16 潘郡乃耆老於 2020 年 9 月 4 日，於鄧相揚主講之「巴宰 & 噶哈巫族之巫術盛行的大時代環境條件」演講時發言，此講座舉行於埔里鎮立圖書館，是番婆鬼小論壇的活動之一。

世前有交代，這個祭儀千萬不能減去」，¹⁷ 因此他們至今仍遵守著先人遺訓；蜈蚣崙部落也在這一天祭拜，準備豐盛祭品前往祭祀番太祖。此外，諸多祭儀（如新生禮、新居落成、收穫祭等）也漸漸被土地公與基督信仰所取代，因此傳統神靈的作用逐一被替換，如今更弱化到僅剩枝微末節的事蹟——巫術仍被稱道著。

當代巫術與宗教面貌已呈現多元文化形式，以噶哈巫族為例，其巫術被指涉與茅山術、鳳陽法、奇門遁甲等漢人法術有關，有些耆老則透過梨山老母、九天玄女、移山倒海的樊梨花等人物，論述噶哈巫的巫術來源，亦有人對番婆鬼習巫當下的咒誓與茅山術的「天、絕、貧」進行連結；即便不同的宗教觀已然影響噶哈巫人的理解，呈現的卻是噶哈巫信仰內涵不斷處於融合之中。民國 60 年代，大湳部落湳興宮舉行漢人宗教的「坐禁」儀式，在七七四十九天祭儀期間，番祖亦曾降靈，傳授諸多以噶哈巫語發音的咒語，並被記錄下來。這些咒語中，可發現呼請的神號，除部分出現「九天玄女」、「母娘」外，亦包含「Sabung Kaisi」、「Bana Kaisi」兩位洪水神話時期的祖先，咒語結尾亦出現「apuapu nahani ka iak se」，亦即「祖先們你們回來就（使這一切）好了」。除湳興宮所留存咒語外，各個家族仍或多或少日常使用，例如止血咒、化骨咒、收驚等皆被保存下來，甚至咒語的傳授者有不少受洗基督徒；以牛眠某家族傳授的收驚咒語為例，咒語本身包含噶哈巫族語和閩南語，呼請神號亦出現漢人信仰神祇「大聖君」（齊天大聖孫悟空），該咒語呈現原漢融合形式，這在當代噶哈巫的巫術中並非首例，不知是否由於多重混合編碼的加密方式，讓噶哈巫的巫術更難被理解與破解？但可確定的是，其巫術文化透過上述方式遺留了下來。

17 潘正浩，訪問潘阿里，於潘阿里家宅，2015 年 11 月。

對巫術文化另一明顯的展現，留存在諸多「番婆鬼」口述傳說中，過往學者將巫師和巫術區分黑與白二元對立，然而在族人真實意識中，似乎無法純粹二者界線，亦即「什麼是黑巫、白巫？」、「誰屬於好巫師？散毛仔、番婆鬼？」在口訪採集所經驗到的族人說法中（如潘瓊秀、潘柯阿珠），¹⁸ 發現「黑、白」如同「好、壞」並無絕對標準，需代之以「人的實踐」為主體性思考。

以巫術面向而論，譬如使夫妻復合的巫術，若被錯誤使用，亦可使原先不喜歡你的人，因為巫術催化而愛上你；防範盜賊的定腳符，習巫者也可能考量自己愛到處亂跑的個性，擔心若誤讓他人中術卻無法及時解開，將傷及無辜而拒絕學習，可見「人的實踐」決定巫術被使用的方式，巫術本身無關好壞評價；再者，對巫師好壞的認定並無標準答案，會涉及雙方互動感受或親屬關係而給予不同評價，就像惡名昭彰的守城部落 Kailan，有族人、親戚或曾受他解除咒術者，就認為他不是番婆鬼。儘管當代「散毛仔、番婆鬼」常被混用和指涉會使用巫術的「白巫師」，「番婆鬼」一詞仍多指向藉由行使巫術為非作歹、滿足私慾的壞巫師。

巴宰和噶哈巫族的巫術是否消失了？其傳統信仰已從日常生活中褪去？是否僅存口耳相傳的番婆鬼傳說及傳統醫療的殘餘儀式？同樣以噶哈巫族為例，事實上，在生活中仍存續著尚未被外來文化所取代的宗教文化體系，這些巫術傳說仍舊扮演著維繫族群邊界的重要力量，例如戰役出征前於特定地方擺設祭品的細微

18 暨大水沙連人社中心，訪問潘瓊秀，於愛蘭教會 2018 年 12 月 16 日；暨大水沙連人社中心，訪問潘柯阿珠，於牛眠社區活動中心，2019 年 6 月 28 日。

變化，即能預示此次爭戰結果；¹⁹或是集體性的 Aiyén 祭歌與圍舞，能夠召喚祖靈與祈求降雨，更是過往生命禮俗的重要環節。鳥占慣習、入山前的驅蛇咒、吸引獵物的招鹿咒、預知陷阱是否已中獵物的能力，依然於狩獵時刻被應用實踐；或是，在身上攜帶葉子或被施咒過的生薑、從口中呼氣於手掌後的梳頭動作、遞接杯子的方式、施術後離開時不能再回頭，這些具體實踐的生活細節，皆涉及破除巫術與晦氣的相關行為。

2002 年噶哈巫文教協會成立時，選擇族名 Kaxabu 的中文譯音為「噶哈巫」，其「噶」取自協會成立時，噶瑪蘭族被政府認定為官方原住民，與噶同音為 Ka，期許噶哈巫早日獲得正名；「哈」取自族人樂天知命、哈哈大笑的爽朗個性；「巫」則取自噶哈巫以巫術聞名大埔里地區，從此角度來看，噶哈「巫」迄今依舊存在，並會一直存在下去。

七、小結

Maxa-daxedaxe (番婆鬼)：埔里巴宰和噶哈巫族送給臺灣的禮物！

「番婆鬼傳說」對巴宰／噶哈巫族或大埔里地區的漢人、原住民都有不同指稱及意義，是水沙連內山珍貴的文化記憶，也是區域開發史、族群互動史的重要一頁。「番婆鬼研究」不但有助釐清巴宰／噶哈巫文化圖像，亦可梳理族群文化的演化脈絡，在

19 潘正浩，訪問潘德興，於守城公共涼亭，2012 年 10 月。潘德興耆老提到，以前在戰爭之前，會在守城後方的特定地點，準備煮熟的糯米飯，上面放些醃漬生肉進行祭拜儀式；若食物有沾濕跡象，表示祖靈有前來享用，象徵此次戰役將在祖靈護持下獲取勝利，反之則否。

這個充滿文化挪用與展演的時代風潮中，不致隨波逐流而失去自身內涵。

從社區民間、特別是族人第一人稱觀點下的故事採集，最能直接表達文化真實性的內在價值，番婆鬼經歷長期以來的故事演化，許多版本已有失真或誤傳現象。在此刻業已完成七個主要社區故事採集，認識族人生活中、口語下的番婆鬼文化記憶，尚屬真實，有深厚潛力將其轉譯為番婆鬼動畫，從事文化保存暨加以活化應用，讓全國人知曉番婆鬼傳說與其時代意涵，其本土性與深刻價值無庸置疑。易言之，透過重建番婆鬼群像的生命史敘事，很大程度上是在意識、實踐族群文化重建過程，更能窺見其重要文化紋理。

本文從社會現象出發，盤點出兩項主要問題意識：觀點與形象問題、巫術文化體系，帶出當代幾種番婆鬼形象的類型呈現，少數涉及名稱指涉模糊、多數則進行去脈絡化操作表現，刻意凸顯其為鬼（恐怖鬼或文創鬼）、而非人的部分，具體反映再現問題的癥結點，容易失去人性觀點，更無法洞悉番婆鬼所屬的時代環境。事實上，番婆鬼是一時代產物，若能藉題發揮成為歷史教育題材，將是番婆鬼反饋當代社會的文化資產貢獻。有鑑於此，暨大人社團隊先後運用科技部人社計畫（今國科會）、文化部國文庫計畫經費補助，整理 200 多則民間口述資料，結合專業動畫團隊，歷時年餘，創生一部由埔里自產自製的番婆鬼動畫：《巫入其途——Maxa-daxedaxe》，²⁰ 其不同處在於從生命史和人性觀點切入情節編劇，符合族人觀點又能另闢人性善惡交錯的創作母題。

20 《巫入其途——Maxa-daxedaxe》動畫有幾方面特色亮點：（1）臺語＋族語發音；（2）多位族人參與配音；（3）保留特殊四庄腔；（4）埔里自產自製。

Maxa-daxedaxe，或是漢人稱呼的「番婆鬼」，只在埔里出現，這讓思緒得以釐清一件事，即「埔里的特殊時代環境」激化了原生巫術文化體系中的巫術行為，導致部分族人之性情，質變如同惡靈般的 maxa-daxedaxe（最兇惡靈），不惜危害族人。另一方面，由於 daxe-daxe 的文化原型，來自巴宰和噶哈巫族生命哲學中善死與兇死的二元靈魂觀，對於 maxa-daxedaxe 的理解就必須從「daxe-daxe 惡靈」觀念著手，才能掌握並解開重要謎題。

受限資料的有限性，重建巫的文化體系仍不完備，反倒是歷時性的宗教文化變遷有其深刻之處。一般而言，探討原住民的巫，涉及人與神祇或超自然、神聖存在的宗教文化體系，舉凡禁忌、祭歌、儀式、口傳故事、婚喪禮俗、狩獵文化等社會制度、文化表徵與人觀皆息息相關。這些觀念並非完全固著不變，對於族群宗教文化現況之理解，必須進一步探詢在歷史發展中，社會環境變化與外來文化衝擊下，導致社會組織崩解與宗教信仰轉變，這些改變如何影響族人的觀念？

對族群而言，宗教變遷並非意謂完全取代，而是傳統宗教功能無法滿足社會環境變化，於是部分功能漸漸被外來宗教所替代；而對於傳統宗教的理解，似乎也僅剩枝微末節的事蹟，殘存幾項治癒性質的巫術與番婆鬼傳說，持續在部落流傳。當代巫術與宗教面貌已呈現多元文化形式，番祖信仰也與漢人宗教融合一起，大湍部落湍興宮的坐禁儀式，番祖亦曾降臨傳授巫術，而在抄錄的巫術手稿中，同樣雜揉著原住民與漢人文化。

埔里地區流傳「番婆鬼」傳說，充斥著對特定族群成員的稱呼：巫師、散毛仔、番婆鬼，指涉那些會使用巫術的巴宰及噶哈巫族人。重新檢視族人對於番婆鬼的認識論，挑戰過往學者對巫師、巫術非黑即白的二元對立觀，巫術的黑與白，以及一個人是

不是番婆鬼，並沒有那麼絕對，端看巫術被如何應用，以及施術者是否存有惡念而定，即巫術行為中「人的實踐」才是重點所在。此外，以噶哈巫族為案例，在外界對於平埔族群「漢化」誤解下，噶哈巫的巫是否還存在？事實證明，巫文化體系仍繫存於噶哈巫族人的日常生活與口述中不斷體現出來，一個例證是族人為族名尋求中文譯音時，毫不避諱且自信地使用「巫」來對外述說我群。

番婆鬼生命史的敘事重建與轉譯應用，從資料採集到動畫片完成，根本上有幾項意義：（1）搶救瀕危的地方無形文化資產；（2）歷時性巫文化體系的變遷與信仰生活；（3）保存並活化特定族群的文化 DNA。易言之，番婆鬼的存在，見證特定族群巴宰和噶哈巫族的文化面貌和時代變遷，更穿梭平埔族群遷徙埔里的大時代環境。巴宰和噶哈巫族為臺灣平埔原住民族，與其他平埔族群同樣尚未獲得現行法律保障，其後果便是族語、文化的衰微速度與日漸增，越來越不利文化保存的機會和施展空間。因此，透過對番婆鬼的認識、探索與推廣，特別是立基於族人觀點的形象重塑，將是保存和重建族群文化面貌的一大契機，呼喚背後的族群文化現身。

有感於此，趁著老一輩長者還在的此刻，特別是還能找到與番婆鬼相聯繫的特定人物，如徒弟、家傳習巫和親緣關係者，好好整理番婆鬼民間傳說，藉由轉譯應用途徑，創作一部蘊含深刻厚度、細膩描繪的動畫片，作為記錄、保存和推廣其人其事的經典作品，未來將進一步巡迴映演、參加影展，增加影片效益與族群能見度，為番婆鬼留下世紀性的歷史典藏、生命史定位與文史活化案例。

林美容和李家愷在《魔神仔的人類學想像》一書，認為魔神仔本質上是山精水怪，擁有超能力、喜愛捉弄人，而魔神仔傳說

對當代人的意義，則是不斷提醒著人群與大自然的關係，不僅對臺灣，更是普遍人類社會所面臨的共通主題（林美容、李家愷，2014：287、292）。番婆鬼傳說也有類似提醒，藉著舊時代的族群衝突而激化巫術力量，在對巫術的無限擴張和人性慾望中，孵化出為滿足自身想望而不斷騷擾、危害社會人群的番婆鬼群像；因此，對力量攫取和人性慾望的節制，成為歷時性共通主題的特殊意涵，亦是番婆鬼文本除反映埔里多族群歷史課題外，猶可貢獻人群與大自然互動關係的視聽素材之臺灣本土案例。

參考書目

A. 中文文獻

王灝，2001，〈四庄散毛術〉。《水沙連雜誌》23：48-50。

王灝，2001，〈散毛番婆鬼〉。《水沙連雜誌》23：51-53。

平欣（導演）、王灝（編劇），2001，《番婆鬼來了》錄影帶。南投：蜚聲爾劇團。

巫永福，2010，〈薩摩仔〉。收錄於許俊雅主編，《巫永福精選集：小說卷》，頁 263-267。臺北縣：富春文化。

巷弄文旅有限公司，2015，《埔里傳說番婆鬼》。南投：埔里鎮公所。

林美容、李家愷，2014，《魔神仔的人類學想像》。臺北市：五南。

林敬蘋，2012，《巫醫之死——論布農族傳統巫術信仰的沒落與變遷》。臺南：國立臺南藝術大學音像紀錄與影像維護研究所碩士論文。

洪秀桂，1973，〈南投巴宰海人的宗教信仰〉。《臺大文史哲學報》22：445-509。

陳俊傑主編，1997，《埔里平埔族現況調查報告書——田野訪談記錄》https://www.nthcc.gov.tw/A8_10/content/3682。南投：財團法人南投縣立文化基金會。

莊國銘，2014，〈噶哈巫族（Kahabu）文化復振運動之分析〉。《台灣原住民族研究學報》4（3）：69-91。

鄭怡婷，2009，《論當代平埔族群主體性的構成：以埔里噶哈巫為例》。南投：國立暨南國際大學人類學研究所碩士論文。

鄭螢憶，2017，《王朝體制與熟番身分：清代臺灣的番人分類與地方社會》。臺北：國立政治大學台灣史研究所博士論文。

臺北地方異聞工作室，2018，《尋妖誌：島嶼妖怪文化之旅》。臺中市：晨星。

衛惠林，1981，《埔里巴宰七社志》。臺北：中央研究院民族學研究所。

潘正浩，2025，《噶哈巫（Kaxabu）歷史與族群性的當代建構》。臺中：逢甲大學歷史與文物研究所碩士論文。

潘寶鳳，2018，《再現噶哈巫：以埔里「番婆鬼」傳說為中心之考察》。臺北：國立臺灣師範大學臺灣語文學系碩士論文。

B. 日文文獻

伊能嘉矩，1908，〈臺灣ピイポオ蕃の一支族パゼツヘ PAZEHHE の舊慣一斑〉。《東京人類學會雜誌》269：405-419。

馬淵東一，1931，〈パゼツヘ族資料斷片〉。《南方土俗》1（2）：147-148。

The Ones We Don't Talk About: Reconstructing the Life History of Fanpo-Gui and Adapting it for an Animated Film

Jui-Yuan Li(Paparil Tavali) Cheng-hao Pan(Bauké Dai'i)*

Abstract

Fanpo-Gui—known as Maxa-daxedaxe in the Pazeh and Kaxabu Indigenous languages—are wandering spirits believed to roam the human world. Unique to Puli Township in central Taiwan, Fanpo-Gui are not only localized spiritual entities but also a form of intangible cultural heritage deeply embedded in everyday social practices. More recently, Fanpo-Gui have largely vanished from public discourse due to broader socio-historical transformations and survive today only in fragmented oral traditions. Nonetheless, the diverse narratives surrounding Fanpo-Gui hold the potential to reconstruct a collective life history of these spirits that reflects Indigenous cosmologies and localized responses to colonial and developmental pressures.

To contribute to the preservation of vernacular knowledge, this research collects and categorizes Fanpo-Gui folk narratives, while also exploring the historical conditions—both structural and symbolic—under which Fanpo-Gui emerged in Puli. Central to this inquiry is the embeddedness of Fanpo-Gui within a shamanic cultural system, where ritual knowledge and local

* Jui-Yuan Li(Paparil Tavali) ,Assistant Professor, School of Indigenous Culture Industry and Social Work Program for Undergraduate Indigenous Students, National Chi Nan University
Cheng-hao Pan(Bauké Dai'i) ,Secretary-General,Niumian Community Development Association Puli Township, Nantou County,Taiwan

belief intersect. By weaving together oral traditions and historical analysis, this study aims to reconstruct a situated life history of Fanpo-Gui that speaks to the survival strategies of Plains Indigenous communities during their relocation to Puli.

At the level of cultural praxis, this paper further explores how Fanpo-Gui narratives are being reinvigorated through creative reinterpretation. Specifically, it documents how ethnographic materials were transformed into an animated movie as a means of local knowledge production and intergenerational transmission. This cultural intervention not only revives marginalized Indigenous cosmologies but also creates a visual manifestation of the affective and ethical dimensions of local memory while respecting the distance that early Puli residents maintained from these spectral presences. Finally, the paper reflects on how shamanic practices have been reconfigured in more opaque and symbolic forms in contemporary daily life.

Keywords: Fanpo-Gui, Maxa-daxedaxe, Pazeh, Kaxabu, cultural preservation and revitalization