

神明遶境文化裡的遊戲因素

——嘉義內埔仔祭祀圈的田野觀察

徐元民*

摘要

本文透過嘉義內埔仔祭祀圈的田野觀察，引用懷金格的遊戲理論，分析神明遶境活動裡，是否還存有遊戲的因素？研究發現，內埔仔神明遶境的儀式活動裡，仍維繫著較多的遊戲因素。因為，內埔仔神明遶境的參與者，幾乎來自祭祀圈裡的庄民，他們並投入志工的行列。每年相同的遶境路徑、相同的時辰、相同的宮廟，相同的庄民。內埔仔神明遶境不受交通規則與噪音管制，亦不受政治、商業和媒體的涉入，儘管遶境的儀式活動，沒有嚴密的制度與組織，仍能井然有序，人人按照認同的規則執行。整個儀式活動保有高度的自由性、非日常性、時空限制性、規則性、模仿性和不確定性。內埔仔神明遶境的儀式活動之展演性多於競爭性，各種陣頭喬裝模仿成瑞獸、神將、護衛、使者，自娛娛人，透過贊炮、具誇富宴特質活動展演自我，與人拼場，充分呈現出秩序、張力、運動、變化、莊嚴、節奏、迷狂的特質，讓儀式活動多數的參與者獲得純粹的樂趣。然而，受到工商社會環境的影響，內埔仔神明遶境的遊戲因素逐漸在淡化之中，人口老化導致庄頭陣頭社團瓦解，在自由性與非日常性遊戲特質上不夠純粹。

關鍵詞：遊戲、懷金格、祭祀圈、神明遶境、儀式活動

* 徐元民，開南大學休閒事業管理學系教授，E-mail: mac.giver@msa.hinet.net

The Elements of Play in Pilgrimage-Procession Culture: From a Field Study on the Processional Rituals at Neipu, Chiayi County in Taiwan

Yuan-Ming Hsu *

Abstract

This paper adopted the philosophy of Johan Huizinga's play theory as a basis for the field study on the pilgrimage-procession ritual at Neipu, Chiayi County, in Taiwan. The research found that Neipu pilgrimage-procession culture has maintained many elements of play. The results are as follows: Most of the participants are local residents acting as volunteers. Every year, the pilgrimage procession ritual is held along the same course, at the same season, at the same temple, and by the same residents as well. The Neipu pilgrimage neglects traffic regulations and noise management and has nothing to do with politics, business or the media. Nevertheless, the ritual has no rigid organization, varying according to the individual participants. It is characterized by an unusually high level of freedom, without the limits of time, space, rules, character imitation or uncertainty— just as in play. The performance of ritual pilgrimage processions at Neipu is not just a matter of competition. Troupers imitate lucky animals, gods, guards, missionaries; they set off firecrackers and serve rich meals to show off. The ritual performance fully shows the qualities of order, tension, motion, change, solemnity, rhythm and ecstasy, so that the majority of participants in the ceremony consider the ritual as pure fun — as play. The pilgrimage procession at Neipu has been increasingly influenced by the social environment of commerce and industry, so that their play character is gradually fading. Moreover, an aging population has led to a collapse of local troupes, affecting the extent of freedom and non-routine nature of play.

Keywords: play, Johan Huizinga, ritual circle, pilgrimage procession, ritual play

* Yuan-Ming Hsu, Professor, Leisure and Recreation Management, Kainan University

一、問題意識

(一)研究動機與目的

漢人在 16、17 世紀陸續從大陸沿海遷徙來臺灣，並引進了民間信仰之廟會文化，流傳迄今仍然有增無減的維繫著傳統，尤其是各種神明於不同季節裡舉行之進香、遶境、建醮等熱鬧非凡的祭典儀式，頗令現代科學昌明、工商發達的社會所矚目。以俗稱「瘋媽祖」的進香與遶境儀式為例，堪稱全臺灣，甚至全世界參與人口密度最高的祭典儀式，足見祭典儀式在臺灣人民生活中的地位。

筆者是南部人，在臺北求學、工作多年，生活穩定；年過半百之後，生理條件每況愈下，於是偕同內人在 2007 年移居阿里山山腳下的鄉間，成為嘉義內埔仔¹的新住民，嘗試過著田園生活，²開始向農民學習農活，參加村裡的社團以及廟會活動，因而發現內埔仔的祭祀圈裡擁有一個歷史悠久的「迎觀音、請媽祖」遶境文化。它是結合內埔仔地區五村十三庄，固定在每年農曆正月十六、十七舉行的神明遶境活動，頗令筆者好奇與興奮。

在歷經數年的融合，筆者於 2014 年獲得參與陣頭的機會，直接體驗了一趟遶境之旅，在此之前，我數度以信眾的身分，參觀過臺灣各地的廟會活動，也指導研究生撰寫許多篇相關論文，但是這一趟筆者是以「陣頭」的遶境者身分，親身體驗了整個儀式過程。為此，筆者事前做足了撰寫論

¹ 本文會出現「內埔村」、「內埔仔」和「內埔街仔」三詞，它們是三個不同的地理概念。「內埔村」是行政區域，劃分在嘉義縣竹崎鄉之轄區內；「內埔仔」早在清領時期就已形成的一個生活圈，其範圍大致涵蓋竹崎鄉的內埔、昇平、白杞、塘興和桃源等五村為範圍；「內埔街仔」僅限於「內埔村」人口最密集的元興路街道。

² 參見筆者部落格：<http://blog.xuite.net/mac.giver>

文的準備。2013年7月，懷金格（Johan Huizinga）的《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》一書繁體中文版在臺灣出版，³筆者藉機重讀其內容，懷氏於書末結論中指出，人類的許多文化都源自遊戲，古老的儀式產生於神聖的遊戲；詩歌誕生於遊戲並繁榮於遊戲；音樂和舞蹈則是純粹的遊戲；智慧和哲學在源於宗教性競賽的語詞和形式中尋得表達的方式；戰爭的規則、高尚生活的習俗，都是在各類遊戲中建立起來的。在此書中多處提及古人的儀式活動含有遊戲精神，但在現今已經逐漸淡化。⁴

為了探索儀式活動是否如懷氏所言，本文乃透過嘉義內埔仔祭祀圈的田野觀察，引用懷氏的遊戲理論，分析神明遶境文化裡，是否還存有遊戲的因素？

（二）文獻探討

1987年臺灣解嚴之後，對於本土性的民間信仰之進香與遶境文化的研究，開始受到重視，投入的學者也逐年增加，其中經常被關注的議題，筆者歸納為以下五種類型：

1. 文化的觀點：理解宗教的儀式（展演）與流程（路線），並詮釋其文化意涵與歷史意義。例如〈家鄉、聖母娘娘、回娘家——大甲朝聖〉（1974）⁵、〈從進香活動看民間信仰與儀式〉（1983）⁶、〈臺灣民間信仰儀式行為之探討〉（1989）⁷、〈人神交陪翻山越嶺——進香

³ 胡伊青加（Johan Huizinga）著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究（*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*）》（成窮譯）（臺北：康德，2013）。筆者按：Johan Huizinga 中國大陸譯名胡伊青加，本文以臺灣學者慣例譯名懷金格。

⁴ 胡伊青加（Johan Huizinga）著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究（*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*）》，212。

⁵ Linda Wu, "Home, Grand Auntie, Let's Go Home: The Tacha Pilgrimage," *Echo Magazine*, 4.4 (Fujian, April 1974): 19-36, 49-53.

⁶ 王嵩山，〈從進香活動看民間信仰與儀式〉，《民俗曲藝》，25（新北，1983.07）：61-90。

⁷ 周雪惠，〈臺灣民間信仰儀式行為之探討〉（臺中：東海大學社會學研究所碩士論文，1989），摘要頁。

的社會文化與歷史意義〉(1993)⁸、〈西羅殿廣澤尊王遶境活動〉(1994)⁹、〈傳統文化的繼承與復興——探討「白沙屯拱天宮天上聖母往北港進香」的意義〉(2005)¹⁰等。

2. 社群的觀點：從宗教儀式參與者的參與動機或組織結構，據以探索人群整合、文化認同與社區意識。例如〈白沙屯拱天宮進香活動與組織〉(1989)¹¹、〈臺灣媽祖朝聖活動中的權力與超越〉(1993)¹²、〈分香與進香——媽祖信仰與人群的整合〉(1995)¹³、〈社會的延續、情感交融與認同——白沙屯媽祖進香儀式象徵意義體系之分析〉(1995)¹⁴、〈從麥寮拱範宮遶境活動看信仰文化中人群的結合〉(2001)¹⁵、〈界線、認同和忠實性：進香，一個客家地方社群理解和認知他者的社會過程〉(2007)¹⁶、〈社群建構與浮動的邊界：以白沙屯媽祖進香為例〉(2008)¹⁷、〈參與動機、活動體驗、文化認同與社區意識關係之研究——以2011年藝閣遶境活動為例〉(2011)

⁸ 林美容，〈人神交陪翻山越嶺——進香的社會文化與歷史意義〉，《創造臺灣新文化》，張炎憲編（臺北：前衛，1993）：204-209。

⁹ 陳梅卿，〈西羅殿廣澤尊王遶境活動〉，《成功大學歷史學報》，20（臺南，1994.12）：275-302。

¹⁰ 尾原仁美，〈傳統文化的繼承與復興——探討「白沙屯拱天宮天上聖母往北港進香」的意義〉，《臺灣史料研究》，26（臺北，2005.12）：49-62。

¹¹ 張珣，〈白沙屯拱天宮進香活動與組織〉，《臺大考古人類學刊》，46（臺北，1989.12）：61-90。

¹² P. Steven Sangren, "Power and Transcendence in the Ma Tsu Pilgrimages of Taiwan," *American Ethnologist*, 20.3 (VA: Arlington, Aug. 1993): 564-582.

¹³ 張珣，〈分香與進香——媽祖信仰與人群的整合〉，《思與言》，34.4（臺北市，1995.07），61-90。

¹⁴ 游蕙芬，〈社會的延續、情感交融與認同——白沙屯媽祖進香儀式象徵意義體系之分析〉（新竹：國立清華大學社會人類學研究所碩士論文，1995），摘要頁。

¹⁵ 程美蓉，〈從麥寮拱範宮遶境活動看信仰文化中人群的結合〉（臺南：國立臺南大學鄉土文化研究所碩士論文，2001），摘要頁。

¹⁶ 林秀幸，〈界線、認同和忠實性：進香，一個客家地方社群理解和認知他者的社會過程〉，《臺灣人類學刊》，5.1（臺北，2007.06）：109-153。

¹⁷ 呂政媛，〈社群建構與浮動的邊界：以白沙屯媽祖進香為例〉，《臺灣人類學刊》，6.1（臺北市，2008.06）：31-76。

- 18、〈大甲媽祖與白沙屯媽祖進香組織之比較研究〉(2012)¹⁹等。
- 3.空間的觀點：採空間地理學理論，闡釋環境、建築與生活之間產生的人文現象。例如〈從儀式行為看臺灣傳統建築的意義及空間概念〉(1989)²⁰、〈臺灣區域性祭典組織的社會空間與文化意涵〉(1999)²¹、〈淡水清水巖祖師廟遶境儀式建構下的信仰空間〉(2008)²²、〈權力、空間與象徵：大甲鎮瀾宮的進香路線〉(2010)²³等。
- 4.心靈的觀點：視為宗教儀式的參與者以朝聖的態度，追求心靈的慰藉。例如〈朝聖——臺灣保護先靈的宗教儀式〉(1988)²⁴、〈朝聖與進香——以基督宗教的耶路撒冷朝聖與臺灣民間宗教大甲媽祖進香為例〉(2005)²⁵、〈大甲媽祖遶境進香之感動情境研究〉(2011)²⁶等。
- 5.休閒的觀點：將遶境文化視為具有休閒功能的宗教活動。例如〈由遊客觀點探討媽祖遶境文化與休閒之研究〉(2006)²⁷、〈臺灣廟會

¹⁸ 吳琬蓉，〈參與動機、活動體驗、文化認同與社區意識關係之研究——以2011年藝閣遶境活動為例〉(嘉義：南華大學出版與文化事業管理研究所碩士論文，2011)，摘要頁。

¹⁹ 王君嶸，〈大甲媽祖與白沙屯媽祖進香組織之比較研究〉(新北：國立臺北大學古典文獻與民俗藝術研究所民俗藝術組碩士論文，2012)，摘要頁。

²⁰ 林會承，〈從儀式行為看臺灣傳統建築的意義及空間概念〉，《臺灣風物》，39.2(新北，1989.06)：141-166。

²¹ 林美容，〈臺灣區域性祭典組織的社會空間與文化意涵〉，《人類學在臺灣的發展——經驗研究篇》徐正光、林美容編(臺北：中央研究院民族學研究所，1999)：69-88。

²² 王怡茹，〈淡水清水巖祖師廟遶境儀式建構下的信仰空間〉，《北市教大社教學報》，7(臺北市，2008.12)：201-216。

²³ 張伯鋒、陳國川，〈權力、空間與象徵：大甲鎮瀾宮的進香路線〉，《地理研究》，53(臺北市，2010.11)：49-70。

²⁴ Koji Sato, "Chao-Sheng: the Religious Ritual to Save Departed Souls in Taiwan," *Tenri Journal of Religion*, 22 (Fujian, Dec. 1988): 91-104.

²⁵ 黃建忠，〈朝聖與進香——以基督宗教的耶路撒冷朝聖與臺灣民間宗教大甲媽祖進香為例〉(臺北：國立政治大學宗教研究所碩士論文，2005)，摘要頁。

²⁶ 余珮甄，〈大甲媽祖遶境進香之感動情境研究〉(臺北：國立臺灣科技大學管理學院MBA，2011)，摘要頁。

²⁷ 張鳴珊、王伶雅，〈由遊客觀點探討媽祖遶境文化與休閒之研究〉，《嘉南學報——人文類》，32(臺南，2006.12)：744-757。

活動的閒暇向度及其宗教意涵——以大甲媽祖進香之行為為例》
(2010)²⁸等。

其它的觀點尚有〈美學、權力與消費——以大甲媽祖遶境進香活動為例之研究〉(2004)²⁹、〈從大甲媽祖遶境探討女性身體自主權的變化〉(2012)³⁰等。綜觀以上學者的研究，均將進香與遶境活動視為一種既成事實的文化，再以各種社會科學的視角，剖析或詮釋進香與遶境所呈現出的各種文化意涵。但是尚未發現有學者運用遊戲理論對這些進香與遶境活動作解釋。

(三)懷金格的遊戲理論

歷史文化學家懷金格(Johan Huizinga, 1872-1945)出生於荷蘭，其代表作《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》一書於1938年以荷蘭文問世，由於論點獨特，發人省思，之後被譯成多種文字出版。懷氏在該書序文裡指出：人類不但是「智慧之靈(Homo Sapiens)」、「創造之靈(Homo Faber)」，同時也是「遊戲之靈(Homo Ludens)」，然而第三者卻被眾人所忽略。³¹懷氏提出「遊戲先於文化」的觀點，因此認為人類是「遊戲之靈」，並且反駁其他學者認為「遊戲是文化的產物」之觀點。他說：

在文化中，我們發現，遊戲做為一樁重大事件在文化本身存在之前就已經出現了，它從最早開始，就伴隨著文化、滲透於文化，一直

²⁸ 姚文琦，〈臺灣廟會活動的閒暇向度及其宗教意涵——以大甲媽祖進香之行為為例〉，《哲學與文化》，37.9(臺北，2010.09)：155-168。

²⁹ 林金龍，〈美學、權力與消費——以大甲媽祖遶境進香活動為例之研究〉(嘉義：南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，2004)，摘要頁。

³⁰ 江欣惇、許光熙、程瑞福，〈從大甲媽祖遶境探討女性身體自主權的變化〉，《身體文化學報》，14(臺北，2012.06)：37-59。

³¹ 本段譯文採用劉一民所譯。見：劉一民，〈人類為遊戲之靈——試論懷金格的遊戲理論〉，《運動哲學研究》(臺北：師大書苑，1991)，7。

到我們今天生活其中的文明階段。³²

換言之，人類因為遊戲而產生文化，為了支撐他的「遊戲先於文化」的觀點，其書中引用了諸多古代人類的史例，據以闡明古人充分展現了「遊戲之靈」之樣貌。例如他曾說：

我們可以說，古代的社會遊戲，正等同於兒童或動物的遊戲。此種遊戲在一開始就包含遊戲特有的全部因素：秩序、張力、運動、變化、莊嚴、節奏、迷狂。只是在社會的後來階段上，遊戲才與要在遊戲中表現並用遊戲來表現某種事物的觀念發生連繫，即與我們稱為「生活」或「自然」的東西相連繫。³³

懷氏從兒童和動物的身上觀察到人類具有遊戲行為，並且以此遊戲行為為過其生活。例如狩獵活動乃是人類為獲得溫飽的行為，但在古代社會是傾向於採取遊戲的方式進行的。³⁴他還舉了古希臘被稱為「英雄的時代」的例子，說明人類乃「遊戲之靈」，他說：

在古希臘，並不存在由「戰爭向遊戲」的嬗變，也不存在從「遊戲向戰爭」的嬗變，存在著的只是在遊戲般的競爭中發展起來的文化。在希臘，正如在任何地方，遊戲因素一開始就存在著並有著意義。我們的出發點正是兒童式的遊戲概念，這種含義的概念體現在各種各樣的遊戲方式當中，有的嚴肅，有的嬉戲，但全都紮根在儀式中並全都是文化的產物，因為這些遊戲允許人對於節奏、和諧、變化、改變、對比、高潮等等的內在需要以完滿豐富性展現出來。與此種

³² 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，26。

³³ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，40。

³⁴ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，70。

遊戲意識學生的，乃是追求榮譽的精神。巫術與神秘、英雄渴望、音樂的含義、雕塑與邏輯，全都在高尚的遊戲中尋找形式與表達。後一代就會把懂得這些抱負的時代稱為「英雄的時代」。³⁵

在懷氏的眼裡，古希臘人城邦之間經常的征戰，以及生活中各種的儀式、神話、巫術、競技、音樂、雕塑等都充滿著遊戲因素的行為。在懷氏所舉的各種古人遊戲行為當中，最為懷氏所推崇的，乃是宗教儀式之例。他認為慶典與儀式是屬於神聖的領域，是人類較高級的形式的遊戲。³⁶他說：

儀式是一種 *dromenon*，意思是「被表演的某種東西」，即行為、行動。那種被扮演的東西或行動的材料就叫 *drama*（戲劇），意指在舞臺上表演的行為、行動。此種行動既可做為表演而發生，也可做為比賽而發生。³⁷

可見慶典與儀式都是人類的遊戲行為，是一種「展演型」的遊戲，也可以是一種「競爭型」的遊戲。宗教展演（*sacred performance*）與節慶競賽（*festal contest*），是人類文明在遊戲中的兩種不斷出現的形式。³⁸但是令懷氏憂心的是，現代的文明逐漸影響了人類的遊戲行為，許多古代流傳下來的遊戲行為，已經失去遊戲的因素，失去了那種純粹的遊戲特質，以至遊戲失去了樂趣，他感慨的說：

在一種文明的成長期間，競賽功能在該文明古典階段獲得了它最美

³⁵ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*)》，99-100。

³⁶ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*)》，32。

³⁷ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*)》，37。

³⁸ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*)》，72。

麗、最明顯的形式。隨著文明變得更複雜、更多樣、更沉重，隨著生產的技術與社會生活本身得到更好的組織，古老文化的土壤便逐漸被觀念、思想與知識體系、教條、規則與法規、道德與習俗（這些全都失去了與遊戲的連繫）所覆蓋、所窒息。這時我們就說，文明已變得更嚴肅；這種文明只給予遊戲以次要的地位。英雄的時代結束了，而競賽的時代也似乎成了明日黃花。³⁹

懷氏所指涉的包含現代奧運等運用現代的科技、政治、法律、社會制度等等因素，影響了人類為「遊戲之靈」的本質。然而，現代部分國家或族群尚保存有許多的宗教節慶活動，包含了本文上一節文獻探討裡，所舉出在臺灣民間信仰留存的祭典儀式，是否如懷氏所言已經淡化了遊戲特質，本文所舉出的「內埔仔祭祀圈的神明遶境」實例，是否也步入其後塵，乃是筆者所關注的焦點。

為此，本文採用劉一民教授對懷氏遊戲理論的見解，據以分析本研究的文本。劉氏認為懷金格的遊戲特質具有三個層面：⁴⁰

1. 遊戲的形式特質：分為自由性（free）、非日常性（un-daily）、時空限制性、規則性（rule）、模仿性（make-believe）、不確定性（uncertain）。自由性是自願的、自發的、隨意的，與拘束性對立；非日常性乃具有非生產、點綴生活的，與「工作」對立；時空限制

³⁹ 胡伊青加（Johan Huizinga）著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究（*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*）》，100。

⁴⁰ 鑽研懷金格遊戲理論的劉一民教授指出：懷氏文筆迴然，學術性濃厚，撲朔迷離的敘述，不易把握其思路，因此容易被誤解或誤導。劉氏將懷金格遊戲的形式特質遊戲分為自由性（free）、非日常性（non-daily）和時空限制性三個因子。為了分析本文文本，讓形式特質的層次更加明顯，此處另參考劉氏對凱窪（Roger Caillois）遊戲特質的見解，採用六層個因子分類方式。根據劉氏指出，凱窪“*Man, Play and Games*”一書的架構實源自懷金格的《人類——遊戲者》見：劉一民，〈人類為遊戲之靈——試論懷金格的遊戲理論〉，3-23；劉一民，〈遊戲的深層結構分析〉，《運動哲學研究》（臺北：師大書苑，1991），25-45。

性是有別於日常的工作時間與場域的；規則性乃具有原則的、公平的、秩序的特質；模仿性，是虛擬的、虛構的、假裝的，與真實性對立；不確定性，意指其過程是緊張的，結果是不確定的，是機率的。

2. 遊戲的功能特質：分競爭（competition）和展演（performance）二種，前者是與他人競爭，後者則是自我能力的展現，勿需與他人競爭。

3. 遊戲的根本特質：即是樂趣因素（fun element），沒有樂趣的遊戲不是真正的遊戲。

（四）田野觀察

本文採田野研究法收集文本，再以懷金格的遊戲理論分析文本，以了解神明遶境文化裡的遊戲因素。

■ 田野方法

本文採用賴文福譯（David M. Fetterman 原著）之《民族誌學（*Ethnography: Step-by-Step*）》一書指引的要領，事前了解遶境文化的背景、遶境的流程、可能遇到的狀況；其次預習遊戲理論的內涵、遊戲的特質，列為觀察的重點；在觀察的過程遇到不理解的地方，就隨機請教身邊的關係人，並隨時做筆記，輔以拍照和錄影；事後撰寫田野日誌，對於需要進一步釐清的問題，再尋找關係人訪談；最後進入詮釋文本和撰寫本文。⁴¹

■ 進入田野

筆者於 2007 年進入田野地，數度以信眾的身分參觀田野地祭祀圈的神明遶境活動，為了能夠收集到細緻的文本，筆者於 2014 年農曆正月十

⁴¹ David M. Fetterman 著，《民族誌學（*Ethnography: Step-by-Step*）》（賴文福譯）（臺北：揚智文化，2013），1-226。

六、十七兩日，以內埔青岩宮長義堂獅陣成員的身分，全程參與了嘉義內埔仔一年一度的「迎觀音、請媽祖」遶境活動。

二、神明遶境的田野觀察

(一) 田野地的描繪

■ 內埔仔拓墾史

在明、清時期，嘉義靠淺山的內埔仔原屬於原住民的獵場，乾隆年間始有漢人入墾，逐漸集庄結村，在同姓聯結、經濟互利、共同防禦以及宗教信仰的基礎上，形構成村際組織，發展出拓墾新住民的一股力量。⁴²內埔仔原屬原住民「盧麻產社」之活動領域，清·康熙 56 年（1717）遭瘴癘之災而徙離。清·乾隆初葉（1730 年代）由三個客家林姓家族⁴³率先陸續進入拓墾以來，孕育成原鄉稻作的生活方式，逐漸集庄結村形構成村際組織，自稱「白杞寮」，清·光緒元年（1875）祀奉「觀音佛祖」的大廟「玉山岩」落成，成為庄民的信仰中心，「十三庄頭」雛型底定，日治初期此地地名漸由「內埔仔」取代「白杞寮」迄今。⁴⁴

內埔仔各庄頭的地勢從海拔 100 公尺漸爬升至 600 公尺，相對於嘉南平原絕非拓墾者之首選，拓墾的困難度不言而喻；1960 年代，臺灣發展工業，產業以出口為導向，以農業扶植工業，1969 年農業產值轉向負成長。⁴⁵此時內埔仔的農民運用山坡地之優勢，由稻農化身為果農，衍生出

⁴² 潘是輝，〈清代嘉義地區村際組織之研究〉（嘉義：國立中正大學歷史研究所碩士論文，2000），摘要頁。

⁴³ 分別來自清·潮州府的大浦縣、饒平縣以及漳州府的詔安縣。

⁴⁴ 池永歆，〈嘉義沿山聚落的「存在空間」：以內埔仔「十三庄頭、十四緣」區域構成為例〉（臺北：國立臺灣師範大學地理學系碩士論文，1996），摘要頁。

⁴⁵ 湯曉虞，《臺灣的農村》（臺北：遠足文化，2008），154。

內埔仔的周邊產業，造就了內埔街仔的風華歲月。⁴⁶

在傳統的農村「街仔」之稱，要獲得周遭居民認同並不多見。昔日內埔仔五村十三庄居民的農產品集中在內埔庄交易，所需要的民生用品也在此採購，因此凝聚成一條長約 500 公尺、寬 6 公尺的內埔街仔，是居民之交通、行政、商業和文化樞紐。現今內埔仔五村人口近萬人，近年增加了一些新住民：內山搬遷戶、外籍新娘和城市退休戶。各家族宗祠比較知名的，內埔村有林姓「溪州祖」、和「學堂祖」二處祠堂、白杞村的林姓「嶺尾祖」祠堂、塘興村的劉家祠堂、桃源村的邱家祠堂，五者皆屬客家宗祠。

■內埔仔祭祀圈

依據 1999 年林美容整理文獻資料獲知，全臺從南到北跨鄉鎮的民間信仰祭典組織有 64 個，未涵蓋內埔仔地區五村十三庄這個只是跨村的小型祭祀圈；依林美容指出，信仰圈的組織與活動迄今仍存在於臺灣社會，其空間形構必須從聚落發展史或村際關係的歷史或族群關係的歷史中去考察，才能瞭然；它呈現傳統社會生活與文化活動的空間範域，敘說著歷史過程中人群的空間集合。時間和空間都是動態的，人群的活動也是動態的，但是信仰圈的結構在時空的交錯流移當中，卻敘說著某種穩定的社會關係與人文風貌。⁴⁷

內埔仔五村居民對外宣稱「我是內埔仔人」，乃奠基於百年以來內埔仔祭祀圈的穩固發展。每年農曆正月 16、17 是內埔仔五村十三庄的公廟——玉山岩舉行「迎觀音、請媽祖」之遶境活動，是玉山岩自清·光緒 2 年（1876）落成以來，內埔仔五村十三庄漢族移民藉由遶境以綏靖祈安、禳除邪穢之重大祭典活動。

「迎觀音、請媽祖」，全銜為「白杞寮玉山岩迎觀音請媽祖五村十三

⁴⁶ 簡茂宏，《竹崎鄉二十四村概述》（嘉義：財團法人竹崎文化藝術基金會，2011），64。

⁴⁷ 林美容，〈臺灣區域性祭典組織的社會空間與文化意涵〉，69-88。

庄平安遶境」，意即迎接半天岩和玉山岩的「觀音佛祖」，邀請「南港天上聖母」（新港奉天宮）和「北港天上聖母」（北港朝天宮），相偕巡視內埔仔境內的庄民百姓之意。「遶境」乃與「巡境」同義，但與「進香」之意義略有差異。就宗教功能而言，不外乎祈求平安、驅邪納吉、酬神謝願。

（二）神明遶境的路線

2014 年嘉義內埔仔祭祀圈年度的神明遶境活動，遶境日期為甲午年（農曆）正月十六、十七（2014，民國 103 年 2 月 15-16 日）；五村十三庄遶境路線如下：⁴⁸

第一天：2 月 15 日（正月十六）星期六

凌晨三點請神→九點玉山岩發炮→內埔街仔（元興路）→溪坪路口折返→舊豬灶→頂埔埔岩宮停座→頂埔街仔→山仔頂（廖厝）→溫水溪→黃心寮→石草田→軟嘔→桃源靖聖宮停座→圳頭（王厝）→山仔頂土地公廟停座→折返頂埔街仔→菜公坑→舊社停座→回玉山岩過夜。

第二天：2 月 16 日（正月十七）星期日

凌晨五點玉山岩發炮→內埔街仔→頂埔→黃心寮停座→崁腳→新寮坑→竹頭尾→桃仔斜停座→泉州厝→樹林土地公→學仔→芋仔嶺→橫路→井仔頭停座→中心崙→後山巔仔→田仔坑→土豆寮→頂坪慈雲寺停座→無底潭振興宮→下坪→番仔路斜→賴厝→塘下寮武當山廟停座整隊→溪州→內埔街仔→預計傍晚五點入廟。

⁴⁸ 署名白杞寮玉山岩的官方公告張貼的海報，有傳統和現代二種版本，本文選錄現代版本，標題為：白杞寮玉山岩觀音佛祖——迎觀音請媽祖平安遶境。

(三)神明遶境的參與者

內埔仔祭祀圈的神明遶境參與者，依其參與意願分為以下 4 類：

1. 決策人員：有爐主、緣首（頭家）、宮廟董監事等，負責籌募資金、策劃、領導、聘用管理人員等。
2. 管理人員：受聘之各任務編組負責人，如祭祀組、交通組、服務組、陣頭組、膳食組等。
3. 執行人員：指直接投入遶境隊伍的成員，將其分成以下 4 種身分。
 - (1) 無酬勞的庄民：自願參與的庄民，例如獅陣、繡旗隊、鑼鼓陣、八音團、小貨車司機、各類志工等。
 - (2) 有酬勞的庄民：需有特殊技能或體能的遶境儀式活動，無法募集到自願參與的庄民時，提供適當酬勞吸引庄民或外庄庄民參與，例如大轎班、各種神將與神童等。
 - (3) 外聘的專業團體：以爐主禮聘來的民俗藝陣為主，例如神舞藝術團、冠麗舞蹈團、朴子電音三太子團等，他們全程參與遶境。
 - (4) 奧援的贊助團體：透過內埔仔祭祀圈各宮廟的交陪關係，邀請前來贊助的民俗藝陣，他們只有參與最後一段的遶境活動，計有竹崎高中樂旗隊、宋江陣、辣妹鋼管秀、響八鼓、哨角團、八家將等。
4. 認同人員：係指認同內埔仔祭祀圈的神明遶境之宗教信仰，並自動自發前來的參與者，分為以下 4 種身分。
 - (1) 向緣首捐款的庄民：募集捐款有一個參考額度，即以家庭人口數計算（昔日以男丁數計算），外加點心費，以家庭數計算。
 - (2) 向遶境神明祭祀的庄民：神明遶境經過門口，設案點燭、鮮花素果、舉香燒金膜拜遶境的神明。
 - (3) 隨神明遶境的香客：來自庄內、庄外的善男信女，舉香跟隨遶境

神轎的徒步信徒。

(4)觀賞遶境隊伍的民眾：來自庄內、庄外的攜家帶眷、男女老少的各地民眾。

(四)神明遶境的儀式團隊

內埔仔祭祀圈神明遶境的儀式團隊，分為在地陣頭和外地陣頭二類，在地陣頭係由五村十三庄境內宮廟所屬陣頭所組成，每一宮廟所屬陣頭一般含有以下三類，有些宮廟限於財力與人力，會簡化規模，甚至只有神轎出陣，而且不一定會全程參與；外地陣頭屬於宮廟者，通常含有以下三類，外聘陣頭和交陪陣頭多屬熱鬧陣頭，也不一定會全程參與。2014 年內埔仔神明遶境的儀式團隊有：

- 1.前鋒陣頭：具有引導、開路、通報之功能，含前導車、道士團、開路鼓、路牌關、頭旗、頭燈、哨角隊、獅陣、鑼鼓陣、馬頭鑼、三仙旗、黑令旗及繡旗隊等。
- 2.熱鬧陣頭：俗稱民俗藝陣表演，隨在前鋒陣頭之後，具有串場熱鬧之功能，也是最吸引一般民眾圍聚觀賞的陣頭，傳統型的藝陣有千里眼與順風耳、神將團、醒獅團、神童團、電音三太子、八家將、八音團、宋江陣等；現代型的藝陣有竹崎高中樂旗隊、辣妹鋼管舞團等。
- 3.主神陣頭：在地或外地前來交陪的神轎，其後方接著隨行遶境的香客。

三、神明遶境的遊戲因素——形式特質

筆者從內埔仔神明遶境的田野觀察中，抽離出具有形式特質的遊戲因

素，分為以下六類分析之。

(一)自由性

懷金格認為遊戲的參與者乃是自發性與隨意性的，其反義詞是拘束的，而不是帶有義務和責任的。所謂的自發性與隨意性，乃出於其本人內心的意願，沒有絲毫外在因素的強迫，例如兒童會主動的玩積木，如果那是受到成人的唆使，則玩積木這件事就會缺乏遊戲的樂趣因素，恐怕就不能稱為遊戲了。

參與內埔仔神明遶境的各階層人士，其自由性或自願性的遊戲因素有程度之分。遶境活動之各種儀式相當的繁複，需要諸多幫手，以參與各種遶境陣頭的執行人員為例，各庄頭人口逐年老化與減少，幾乎全庄動員擔任志工，超過半數的庄民是長年在都會謀生，每年遶境的日子才放下手邊的工作，返鄉擔任志工，展現自己對「內埔仔人」的認同感與歸屬感。但是人手仍然出現斷層現象，例如需要龐大體能與技術的大轎班、擁有傳統技藝與人氣的民俗藝陣，則另需花錢外聘過來支援。

再以認同人員為例，庄民自願向緣首贊助遶境時所需要的緣金，⁴⁹庄民主動設案膜拜遶境的神明，隨神明徒步遶境的善男信女，沿途攜家帶眷觀賞遶境隊伍的民眾。他們都是構成整個遶境儀式的一份子，由於他們的自動自發、無怨無悔的參與，遂成為遶境儀式的決策人員之最大支柱，也是年年如期舉辦遶境儀式的最大動力。

至於決策人員的爐主、緣首、宮廟董監事，以及任務編組的管理人員、各宮廟行政人員，他們都是地方鄉紳、政治人物、經商得意或擁有特殊專

⁴⁹ 緣金類似香火錢，贊助遶境時所需要的基本開銷，例如祭祀供品、鞭炮、陣頭、餐飲、雇用人力等，贊助緣金完全是自願的，緣首會依照往例的贊助記錄，作為徵詢贊助對象與金額之參考，以往曾訂定一個統一標準，係按家庭的丁口（限男性）計算，之後改採人口數計算，每一口 100-200 元，每年會依物價指數調整，形成一種慣例。

業才能者，雖說他們都是義務性的無給職遶境參與者，然而這些職務多半是被眾人「拱」出來的，或者被「請」（請託、拜託）出來的。

可見現代的儀式文化，有逐漸流失遊戲的自由性因素之現象，例如民俗藝陣有職業化傾向，大轎班的參與須有酬勞才有誘因與動力，部分決策人員與管理人員欠缺主動性的參與意願。懷金格曾舉競技運動為例，說明運動「職業化」的現象會影響遊戲精神的維繫，他認為專業運動員的精神已不再是真正的遊戲精神，就是因為它缺乏自發性與隨意性。⁵⁰

不過，懷氏也指出，當遊戲成為某種被認可的文化功能如習慣、儀典時，它才與義務和責任的觀念相連繫。⁵¹換言之，像那些每年返鄉參與遶境的庄民，真的已經將它視為一種義務工作了，若沒能返鄉似乎未盡到庄民的一份責任。

（二）非日常性

在懷金格的眼中，遊戲是非日常性的，非日常性的反義詞就是日常性的，人們為了溫飽所做的工作，為了維繫基本的生存而列為日常性的工作，例如耕織、漁獵，烹食、搭屋等；遊戲則是放下手邊的日常性工作，所從事的行為，懷氏說：

遊戲一貫喜歡用某種神祕的氣氛包裹自身。……這是對「我們」的，而非對「別人」的。「外面的」「別人」在做甚麼，都與此刻「我們」的行為無關。在遊戲的圈子內，日常生活的規則和習慣不再有效。……這種對日常世界的暫時取消為童年生活所認同，在野蠻人團體的宏大的儀典遊戲中也同樣顯著。……甚至部落之中的仇

⁵⁰ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，238。

⁵¹ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，30。

隙也要暫時中止，一切報復與仇殺都被懸閣起來。⁵²

現代的神明遶境儀式當中，仍然維繫著懷金格所謂的「野蠻人儀典遊戲」之非日常性的特質。內埔仔的神明遶境，不分政黨色彩，從主廟玉山岩出發就展現出諸多非日常性的行為，各庄陣頭一一向主神行禮如儀，鞭炮聲響徹雲霄，鑼鼓聲、樂舞喇叭聲，在天未亮的冬晨宛如不夜城，與一旁的香光寺，平日靜悄悄的唸佛聲有天壤之別。筆者私下訪問了在旁觀看的師父（尼姑），是否干擾到佛寺的清修，師父覆以相互尊重宗教信仰，以包容之心看待。這是一年一度的盛事，香光寺的師父已經習以為常，幾十位出家師父和未出家修行人皆在一旁，或合十觀看，或提供飲水以及必要的協助。可見「我們」（神明遶境者）和「你們」（佛門弟子）之間是有所區隔的。

由於內埔仔各庄頭分散於各山區小道，庄頭之間短者 2-3 公里，長者 5-6 公里，為了節省時間與體能，庄頭之間以車代步；山區小道多屬產業道路，坡度較大，因此接駁的車輛以農用的小型四輪傳動貨車最為適用，該車種在農村幾乎戶戶具備，提供車輛接駁也是功德一樁。車斗橫跨幾塊木板，或放置蔬果籃框，每車可當載 15-20 人，神轎則置於帶輪之拖板上，讓貨車托運，此乃內埔仔年度遶境的特色，也是節省開支的權宜措施。這種為了神明遶境的需要，將日常性的工作車輛轉為非日常性的儀式活動車輛，車子還是原來的車子，但是在不同的時空限制下，二者之間確有明顯的區隔。

上述搭乘於小貨車車斗，基本上是違反交通規則的，貨車托運神轎，前導車上的突出裝飾物也是違規的，然而這種民間習俗，警察會給予體諒，畢竟遶境貨車的速度極慢。迎神賽會的鞭炮，從環保的角度思考，會製造垃圾、汙染空氣、製造噪音，也容易引發火災、傷害人體，沖天炮有

⁵² 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，35。

燒毀電線之虞。各個陣頭的超分貝音響，整個山區再度劃破平日的寧靜，庄民視此為熱鬧，而不是噪音，沒有人會抗議或取締。究其原因，就是所有的神明遶境者皆認同這是一場非日常性的遊戲，此時的違規並非違規，此時的熱鬧只是熱鬧罷了。

(三)時空限制性

懷金格認為遊戲具有時空限制性，即使是儀式活動亦不例外，所謂的時空限制，意指遊戲是在特定的時間和空間下進行的，有別於日常的工作時間與場域，例如：農暇時間在收成後的田裡打棒球，端午佳節在適當的水域裡划龍舟。懷氏認為神聖的儀式活動超脫了日常性，在一定的季節與空間裡盡興的展現各種儀式活動，並將歡樂與自由的遊戲氛圍帶入現實的生活裡，他說：

儀式的參與者都相信，該行為就在實現和造成某一確定的福祉，它帶來一種較他們日常生活更高的事物的秩序。同樣，這種由「表現造成的現實化」仍然在每一方面都保留著遊戲的形式特徵。它是在一方特意「劃出」的場地中進行或表演的，並且還是做為節慶亦即歡樂和自由而被表演的。一塊神聖的空間，即一片屬於自己的世界，為了此種目的而被特別圈起來了。但是這個世界的影響並不隨遊戲結束而消失；相反的，它持續不斷地把它的光芒放射到外面的日常世界，對整個團體的安全、秩序和繁榮起著有益的影響，直到神聖的遊戲季節再次來臨。⁵³

就內埔仔神明遶境看來，仍然保有有時空限制性，包含每年的遶境日期、天數、隊伍出發與返回都有一定的時辰，遶境的路徑、途經的民家、

⁵³ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，37。

祭祀的宮廟也幾乎是大同小異的。筆者在遶境的過程中有以下這段經歷：「緊接著遶行頂埔街仔，再走山仔頂（廖厝）、溫水溪、黃心寮、石草田、軟嘔，最後抵達桃源的靖聖宮停座。這一趟路真可為羊腸小道、上下起伏，路旁的果樹樹枝（尤其是仙桃樹）延伸到路中央，使得車行緩慢，坐在車斗上的我更是驚心動魄，雙手緊我欄柵，以維安全。」（田野筆記，2014.02.16）足見內埔仔神明遶境的時空與日常生活的時空迥異，遶境的時空是刻意安排的，如果踰越這個時空的限制，即將失去儀式活動的原始精神。

在遶境的途中，有時需要經過果園的產業道路，難免對農作物造成破壞，例如折枝、掉果，然而此乃神明行走的路徑，已經被視為另一個時空，因此庄民都會包容，沒有怨言，畢竟神明願意選擇從自家的田園行走，乃是福氣的象徵。

（四）規則性

舉辦一場規模龐大的內埔仔神明遶境活動，雖然沒有一個嚴密的政府機構或事業組織操盤，庄民之間也無權責關係，卻能夠年年舉辦，吸引眾多庄民主動參與，除了擁有共同的宗教信仰之外，這種儀式活動具有規則的、公平的、秩序的特質。

遶境隊伍的起駕、行進、停座、祭祀、表演等等儀式與時間的掌控，不論是主辦單位的指揮者，或是各庄頭的頭家，相互之間並無上下屬關係，卻能讓如此龐大的隊伍順利完成遶境任務。各團體的參拜儀式與程序有一定的規矩，但各團體的主神位階不同，因此各團體之間的參拜儀式與程序略有區別，大家彼此尊重，不會發生衝突。其間若有一些小誤會，會看在「神明」的份上相互的體諒與忍讓，也都能迎刃而解。所有的團隊與陣頭均聽命於指揮者的號令，順從性與配合度甚高，有時指揮者急躁或鬱悶之時，甚至粗魯的「三字經」掛嘴邊，但並無惡意或侮辱任何人之意。

邊境的路線據聞幾乎已經定型，數十年來很少改變。在鄉間停車有一些不成文的規矩，或稱之為亂中有序，就是，不管左右邊，只要盡量靠路邊，或尋找空檔處，前提是保留通道且不會破壞路邊的農作物。

每一庄頭的神轎抵達時，都需要向玉山岩主神禮拜，就如同人與人之間的見面禮一般，神明之間也有輩分之分，神轎若是低輩分者，必須三進三退禮拜。這種拜廟儀式有一定的程序，喧天的鑼鼓與鞭炮聲，是神明之間的寒暄，也是詔告信徒的聲符。邊境的路線規劃，大街小巷一律平等，無論貧富，不分黨派，只認宮廟與神明，神明庇佑眾生皆平等，若遇產業道路過窄、過彎或過陡的人家時，神轎無法經過門前，此時道士們會分工一一徒步至門前禱念祈福。懷金格指出：

在遊戲（其本身為一無意義、非理性的獨立實體）的形式與功能中，人對於他被納入某一神聖事務秩序的意識獲得了最初、最高、最神聖的表達。逐漸地，神聖行為所具有的意義才滲透到了遊戲之中。儀式是嫁接到遊戲之上的；但首要的東西是且一直是遊戲。⁵⁴

拜廟儀式沒有「長官致詞」，完全以行動表示，舉香、合十、表演、鳴炮、抬轎、款宴，一切儀式就是那麼的莊嚴、自然、熟練、有序。如果有朝一日這種儀式活動遭到破壞，例如政治權力或財團利益的介入，那麼，整個遊戲的規則性、公平性、秩序性之精神勢必瓦解與變質。

由於沿途人家的熱情贊炮、民俗藝陣的活力演出、十字路口的交通管制，加上神轎移動的難度，使得邊境隊伍越拉越長，前方的隊伍必須等候後方的隊伍，並依靠維持秩序的「糾察隊」隊員人手一支無線電對講機，並以機車來回穿梭維持隊伍的秩序。他們不是警察，但是大家都遵守「糾察隊」的指揮規則，毫無怨言。

⁵⁴ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，40。

(五)模仿性

遊戲的另一特質就是模仿性，是虛擬的、虛構的、假裝的，其反義詞就是非真實的。例如兒童家家酒遊戲，打扮假裝成公主和王子，足球比賽將對手當作敵人。懷金格發現儀式活動中，具有模仿性的特質，他說：

這樣，儀式便主要是一種顯示、表現、遊戲性表演或一種替代性的想像性實現。在那些重大節慶中，地方上的人通過舉行神聖的表演——它們代表季節的變化，星宿的升降，莊稼的成熟，人畜的誕生，成長與死亡——來慶祝自然生活中的重大事件。⁵⁵

內埔仔的神明遶境儀式裡，仍然存有諸多模仿性的遊戲特質，例如道士念禱經文與神對話，神桌上的祭品供神享用，神像與神轎遶境彰顯神威，擔任志工累積功德，贊炮迎神以祈求平安。善男信女們心中都有一個自己的神明，也都相信心誠則靈，但是儀式之後，祭品仍由人們吃掉，想要溫飽還是要回到日常性的工作，認真才能維持溫飽，謹言慎行才能保平安幸福。懷氏還指出，「喬裝」也是遊戲行為的一種模仿特質，他說：

遊戲與日常生活的不同，遊戲的詭秘性質，最為生動的體現在「喬裝打扮 (dressing up)」中。在這裡，遊戲的「超日常」性質表現得淋漓盡致。喬裝或戴面具的個人「扮演」另外的角色、另外的存在物。喬裝者就是這另外的存在物。童年的恐懼、單純的快樂、神秘的幻想，以及神聖的敬畏，都不可分割地融匯到這種面具與喬裝的奇事之中了。⁵⁶

⁵⁵ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，38。

⁵⁶ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，35。

在遶境儀式裡，各種陣頭穿著傳統的服飾，模仿自己是明清時期的士兵，手舉繡旗或傢俬（武器）護衛神轎，尤其是套戴模具服飾的千里眼、順風耳、三太子、土地公、神童，以及八家將、官將首、宋江陣、獅陣、龍陣、南管等等文武民俗藝陣，象徵著驅魔避邪、護衛神轎、保佑平安、祈求豐收。今年（2014）由爐主聘來的神舞藝術團和冠麗舞蹈團，這二組年輕美如仙女的舞者們，經常變換舞碼、舞曲、舞衣、頭飾，以及搭配舞蹈的手持物，例如扇、傘、彩帶、手巾、提燈、鑼鼓等，在每一宮廟、路口或人群集結的廣場，或多或少都得表演一橋段，視行程的鬆緊而定，只要神轎在，她們就得在場，頗為辛勞，據聞其代價也不斐。與其說以曼妙舞姿酬神，不如說以光鮮華麗博取觀眾掌聲，其模仿性與真實性之間，不言自明。

（六）不確定性

遊戲的不確定性也是遊戲的形式特質之一，通常會出現在遊戲的過程和遊戲的結果，尤其是具有競爭因素的賭博或比賽遊戲最為明顯，這種不確定性，其過程是緊張的，其結果會受到機率的影響。懷金格說：

遊戲的「緊張」因素起著特別重要的作用。緊張 (tension) 意味著不確定、危急；意味著一種要做出決斷並從而結束遊戲的努力。遊戲者希望某種東西「進展」、「得出結果」：他希望通過他自己的操作「取得成功」。⁵⁷

內埔仔神明遶境的各種儀式當中，也含有一些不確定性的遊戲因素。每當正月 17 遶境活動結束，當晚必須「擲筊杯」決定來年的「爐主」與「緣首」，「緣首」任務的分配另由抽「鬮」決定。這種由「天」決定的「機

⁵⁷ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，33。

率遊戲」從未發生民怨、抗議、不服之情事，即使居民間因政治選舉、事業競爭或芝麻小事所產生的一些糾葛或恩怨，也會暫放一邊，一切以尊天為優先。擔任爐主與緣首是一種榮譽，也肩負著一種責任，就是將年度的遶境任務完成；然而，擔任爐主不但要有意願、有奉獻的精神，而且要在神明之前擲筊決定，不受權貴所操弄，筆者將此視為「超越民主的民主」。

遶境的日期、神明出發與返回的時辰也都要詢問神明，經過神明的同意才可執行，而日期與時辰都在數個月之前決定，屆時不論天候如何，均得依計畫照常舉行。參與遶境者的穿著與配備都要適應天候的不確定因素，早晚有寒意，白天出太陽，行走時會發熱，搭貨車會吹風，因此服飾要能應變，長褲要綿質的防鞭炮燒焦，鞋子要能耐走，內衣要透氣排汗，有時需要戴上口罩過濾鞭炮的煙霧，簡便的雨衣置於口袋裡。

四、神明遶境的遊戲因素——功能特質

懷金格所謂的遊戲的功能特質有二種，一是競爭，另一是展演，他說：

這裡，與我們相關的較高形式的遊戲功能可以主要產生於兩個基本方面（我們就是從這兩個方面見出遊戲的功能的）：或是為某事物而競賽，或是對某事物而表現。這兩種功能可這樣結合：遊戲要麼「表現為」一場比賽，要麼成為一場為最佳地表現某事物而展開的比賽。

58

可見競爭與展演二者並非對立詞，甚至一種遊戲同時擁有競爭與展演二種成分，只是二者之間成分有輕重之別，或者有主從之分，例如一場拔

⁵⁸ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，36。

河比賽便是一種競爭性的遊戲，也是透過拔河的競爭來展演，又如一場舞蹈表演便是一種展演性的遊戲，也是透過追求更曼妙的舞姿表現來取得他人的讚譽或自我的實現。在內埔仔神明遶境裡，呈現的儀式活動多屬展演性的遊戲，筆者發現以下三種現象。

(一)表演

在整個神明遶境當中，最醒目的莫過於各式的民俗藝陣表演了，也是所謂的熱鬧陣頭，甚至有一些神轎也仿效熱鬧陣頭，搭配現代的音響、燈光、鞭炮以及特殊的行進步伐，於遶境行列之中展現神威。懷金格說：

一切真正的儀式都是被唱、被舞與被玩的。我們現代人已經失去了對儀式和神聖遊戲的感受。我們的文明在歲月中耗損並變得過於老成。能幫助我們恢復這一感受的，莫過於音樂感受了。……。如果在屬於音樂的每一事物中我們都發現自己處於遊戲的領域，那麼，在音樂的學生姊妹舞蹈那裡就更是如此了。⁵⁹

內埔仔神明遶境的每一個民俗藝陣都會在遶境沿途的路口、廣場、廟埕前作短暫的表演，有些陣頭搭配樂器或音響助興，有些則以長串鞭炮和沖天炮助威；在服飾方面，講究傳統、搭配藝陣性格、符合演出情境，既是酬神，也自娛娛人。這些民俗藝陣呈現了傳統與現代、中西文化、業餘與職業、男女各有場域、老中青合作等現象；也分別呈現出神聖、嚴肅、武勇、瘋狂、淘氣、熱血、煽情、嬌媚、典雅的性格。

(二)拼場

拼場又叫拼陣、鬥陣、對陣，有叫陣與挑戰之意。所謂的輸人不輸陣，

⁵⁹ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，196-203。

意指個人可輸，團體的面子不可丟。神明遶境裡的各式各樣的陣頭表演，表面上看來只是各自表演，各顯神通，但實質上或多或少都具有拼場的意味，不論是前鋒陣頭、熱鬧陣頭還是主神陣頭皆然，從陣頭的裝飾、搭配的音響或樂團、助陣成員的穿著與聲勢、展演的肢體，在在都期待比別人「優秀」、「壯觀」、「盛大」、「威猛」，尤其是一些職業或半職業性的陣頭，更是絞盡腦汁出奇制勝，以博得觀眾喝采，進而獲取雇主的「再購意願」。懷金格說：

我們必須小心翼翼地把形式上的自誇或嘲弄比賽與通常為展開一場武力戰鬥所自發性的虛張聲勢加以區別，儘管二者之間的界線並不容易區分。據中國古代文獻記載，對陣戰 (the pitched battle) 乃是一種伴有吹噓、侮辱、利他主義與讚美之詞的激戰。與其說這是一場刀光劍影戰鬥，不如說是一場用道德武器進行的比賽，一場因榮譽受到冒犯而引起的衝突。⁶⁰

除了陣頭相互拼場之外，爐主與緣首也會盡量的求表現，與歷屆的爐主與緣首較勁。今年（2014）的爐主為了回饋鄉里，此次的遶境活動所需的經費，除了緣金之外，不足部分均由爐主贊助，據估計有百萬元之譜；部分庄頭的緣首年輕有朝氣，帶領庄廟陣頭，繡有姓名與緣首職稱的彩帶斜掛胸前，勇於行銷自己以及所屬的庄頭，較勁意味甚濃。

此外，家家戶戶也會以贊炮來展示自己比人優秀。贊炮就是贊助鞭炮，於神明遶境路過自家門口時，所施放的鞭炮。筆者遶行至內埔街仔（元興路）時，沿途戶戶設案膜拜、鞭炮與冲天炮漫天尬響，煙霧瀰漫整個街頭。搭上小貨車緩緩向頂埔前行時，道路兩旁擺滿了冲天炮城與連珠炮串，綿延數公里之遠，負責點炮火的手持噴燈，足見炮火威力之大。近年

⁶⁰ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，89。

的贊炮流行會發出啾啾聲響的冲天炮，加上連珠炮綿延數百公尺，在十幾分鐘之內就花費數千甚至上萬元的開銷，其意義在稟告神明、展現誠意、添增熱鬧、祈求福分、甚至突顯財力。

(三) 誇富宴

懷金格舉出世界諸多民族都有誇富宴的例子，它是一種誇富的精神，用誇耀財富的表現來與他人競爭，懷氏說：

誇富宴以及與宴會有關的一切，都是圍繞著取勝、成為優越者、榮耀、威望以及最後（也是重要）的復仇而進行的。……我以為，蟄伏在與誇富宴有關的所有這些奇怪習俗下面的原則，乃是單純的競賽「本能」。⁶¹

筆者在參與內埔仔神明遶境的過程中，也發現具誇富宴的特質。二天總共吃了 15 餐。第一站的休息點在內埔街仔旁農會前的廣場，餐點盡是農家手工小點，包子、饅頭、煎包、炒麵、炒米粉、貢丸湯、蘿蔔雞湯，都是筆者愛吃的，由志工們為大家服務，數百人亂中有序的選擇自己喜歡的食物享用，由於時間有限，大夥兒站立果腹。第二餐在頂埔，眼前桌上的農村小點頗有特色，與前一站重複的不說，還有草仔粿、肉羹、魚丸湯、米糕、肉燥飯等，飲料更是五花八門，據聞，這些婆婆媽媽志工準備的餐點吃了可以保平安，所以我還是多少吃了一些。接著每一停座點都準備了約千人份的各式餐點，看起來都是方便人家趕路，可以帶著邊走邊吃的農村小點心，雖不是什麼高檔食材，卻是大夥兒年少時的回憶食物，尤其是有些庄頭的農婦們親手烹調的愛心小點，這種「人家菜」，與請「總舖師」的菜色有所不同。

⁶¹ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，83-85。

當晚爐主為了慰勞本庄陣頭的所有志工，於青岩宮前廣場設宴款待，是個人情味十足的場合。第二天，清晨 5 點抵達玉山岩時，再度祭拜儀式，一旁的香光寺早已準備好早齋，餐點雖是素食，但樣式甚多供選擇，品質與手工絕不輸給葷食。沿途餐點雖豐富，我已無胃口，但仍多少吃一點，以示尊重與感謝，兼保平安。晚上主神返廟後，爐主又於青岩宮廟前廣場設宴約 50 桌，以示感謝所有的幕前幕後之工作人員，包含青岩宮的董監事、地方的民意代表與賢達人士、轎班與藝陣相關人員、派出所員警等。其實內埔人幾乎都是小康的農家，但是到了神明遶境的季節，宴客所需的花費絕不手軟。

五、神明遶境的遊戲因素——根本特質

對懷金格遊戲理論有深入研究的劉一民教授，歸結出懷氏的遊戲根本特質乃「樂趣」因素，沒有樂趣的遊戲，就不是真正的遊戲。⁶²那麼，內埔仔神明遶境的儀式活動，是否存有樂趣因素？有哪些因子會影響樂趣的存在？

(一)神明遶境的樂趣因素

從 18 世紀中葉「白杞寮」集庄成村，19 世紀後葉形成祭祀圈，歷經日治時期更名「內埔仔」，舉辦神明遶境活動迄今已有上百年的歷史，這種年年舉行、庄庄投入、人人參與的盛會，透過以上懷金格遊戲理論的形式特質與功能特質之檢視，獲知內埔仔神明遶境乃是一種古老存留下來的儀式活動。

從該儀式活動的形式特質發現，大部分的神明遶境參與者都是自願自

⁶² 劉一民，〈人類為遊戲之靈——試論懷金格的遊戲理論〉，13。

發的，而且都是屬於非日常性的，在沒有外在包袱的狀態下獲得內心的愉悅；神明遶境參與者在特定的時空限制下，依循認同的規則進行儀式活動，在嚴肅的氛圍裡獲得樂趣；這種儀式活動具有模仿性和不確定性，引發了神明遶境參與者瘋狂的歡樂。

再從該儀式活動的功能特質發現，神明遶境參與者所營造出來的表演、拼場和具誇富宴特質的活動，在在展現自我，將自己擁有的體力、能力、創意力、財力，展現在眾人面前，既取悅他人，也取悅自己。是一種非常原始的、純真的、毫無外在目的的、生活點綴的追求樂趣的方式。誠如懷金格所言：「遊戲的樂趣，乃是拒斥一切分析、一切邏輯解釋的。」⁶³

(二)神明遶境樂趣消失的因素

顯然，遊戲的樂趣因素，與該遊戲所含有的形式特質與功能特質有密切的關連。不可否認的，並非所有的遊戲活動都是那麼的純粹，尤其是現代的遊戲活動歷經文明的洗禮，部分的形式特質與功能特質，甚至樂趣因素，已經消失或變質。以至懷金格感慨的說：

自 18 世紀以來，文化中的遊戲因素就處於衰退之中，盡管在當時盛極一時。今天的文明已不再遊戲了，甚至當文明顯得仍在遊戲之處，它也是虛假的遊戲——我幾乎說過，由於它虛假地遊戲，已使甄別遊戲與非遊戲的界線辦的越來越困難了。這對政治尤其如此。⁶⁴

就內埔仔神明遶境的儀式活動來檢視，部分的遊戲因素也逐漸的淡化。內埔仔屬於農庄，但是仍然受到臺灣逐漸步入已開發國家之影響，體能較佳的青壯年人口外流至都市日趨嚴重，導致神轎需要雇用外人，而且

⁶³ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，25。

⁶⁴ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究 (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)》，246。

還以車代步；昔日庄頭經常聚會練習的獅陣、武陣、跳鼓陣等，幾乎是後繼無人，湊不齊人數，也只能花錢雇用職業團體支援，陣頭的配樂也少有自己的傳統樂團，取而代之的是現代化的音響；誇富宴席泰半包給「總舖師」（筵席專業）協助。當然，久而久之，部分的遊戲因素也逐漸淡化，失去了自由性、非日常性的特質。

所幸，內埔仔神明遶境的儀式活動裡，筆者尚未發現有「政治力」的介入，沒有官方的資助，沒有「長官」致詞，也未發現有商業或媒體的「置入性行銷」，因此維持一定程度的遊戲自由性與非日常性，筆者發現去年（2013）的遶境日期調整於周休二日舉行，看似有違傳統的「規則性」，但其目的是為了方便外流都會的庄民返鄉參與之故。

假如儀式活動演變成像巴西里約的嘉年華須向觀眾收取門票，向媒體收取電視轉播金，陣頭活動須要迎合觀光客的口味，或者須向參與遶境陣頭（尤其是無須技術的繡旗隊、腳踏車隊等陣頭）的信徒收取定額獻金。假如儀式活動的進香路線須受限於兩岸政治糾葛，遶境活動須政治人物的「加持」，或者接受政府的資助或廠商有條件的贊助，甚至發動大批學生充當觀眾。假如環保單位出面干涉儀式活動的垃圾與噪音，警政單位出面干涉儀式活動妨礙交通。那麼，儀式活動就會變成如同懷氏所說的「虛假的遊戲」。

六、結論

內埔仔裡神明遶境的儀式活動，只是全臺灣的一個個案，就祭祀圈的規模、人力、財力、物力而言，只能算是中下等次而已，尚未引起傳播媒體的注意，但就歷史的年代而言，並不亞於臺灣其它規模較大的祭祀圈。至於本文關注的焦點——神明遶境文化裡的遊戲因素之檢視，依筆者田野

的觀察，內埔仔神明遶境的儀式活動裡，仍維繫著的遊戲因素，多於傳播媒體青睞的大型規模祭祀圈的儀式活動。

內埔仔神明遶境的參與者，幾乎來自祭祀圈裡的庄民，甚至從都會裡刻意返鄉參與的庄民，大量的投入志工的行列。每年相同的遶境路徑、相同的時辰、相同的宮廟，相同的庄民，而且年年如此。遶境的陣頭，不受交通規則與噪音管制，存有固定的時空限制性；內埔仔神明遶境選在農暇的日子裡舉行，雖然爐主與緣首年年「擲茭杯」更換，卻不受政治、商業和媒體的涉入。儘管內埔仔神明遶境的儀式活動，沒有嚴密的制度與組織，沒有像大甲媽祖那種偌大的遶境隊伍。雖有繁文縟節的祭典儀式、蜿蜒曲折的山路小徑、將近千人的飲食，仍能井然有序，人人按照認同的規則執行，即使發生天候的變化、地形的阻撓等不確定因素，仍能順應天意，迎刃而解。整個儀式活動保有高度的自由性、非日常性、時空限制性、規則性、模仿性和不確定性。這些都與懷金格對遊戲形式特質的因素，具有極相似的解釋力。

內埔仔神明遶境的儀式活動展演性多於競爭性，各種陣頭喬裝模仿成瑞獸、神將、護衛、使者，自娛娛人，透過贊炮、具誇富宴特質活動展演自我，與人拼場，充分展現出懷金格所說的儀式活動，就是擁有「秩序、張力、運動、變化、莊嚴、節奏、迷狂」⁶⁵。讓儀式活動多數的參與者獲得純粹的樂趣。

然而，受到工商社會環境的影響，內埔仔神明遶境的遊戲因素逐漸在淡化之中，人口老化、人力不足，導致庄頭陣頭社團之瓦解，因而仰賴職業或半職業性的支撐儀式活動，在自由性與非日常性遊戲特質上不夠純粹，降低了庄民參與者的遊戲樂趣之機會。

⁶⁵ 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》，40。

引用文獻

- 王君嶧，〈大甲媽祖與白沙屯媽祖進香組織之比較研究〉，臺北：國立臺北大學古典文獻與民俗藝術研究所民俗藝術組碩士論文，2012。
- 王怡茹，〈淡水清水巖祖師廟遶境儀式建構下的信仰空間〉，《北市教大社教學報》，7（臺北，2008.12）：201-216。
- 王嵩山，〈從進香活動看民間信仰與儀式〉，《民俗曲藝》，25（新北，1983.07）：61-90。
- 池永歆，〈嘉義沿山聚落的「存在空間」：以內埔仔「十三庄頭、十四緣」區域構成為例〉，臺北：國立臺灣師範大學地理學系碩士論文，1996。
- 胡伊青加（Johan Huizinga）著，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究（*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*）》（成窮譯），臺北：康德，2013。
- 尾原仁美，〈傳統文化的繼承與復興——探討「白沙屯拱天宮天上聖母往北港進香」的意義〉，《臺灣史料研究》，26（臺北，2005.12）：49-62。
- 余珮甄，〈大甲媽祖遶境進香之感動情境研究〉，臺北：國立臺灣科技大學管理學院 MBA，2011。
- 呂玫媛，〈社群建構與浮動的邊界：以白沙屯媽祖進香為例〉，《臺灣人類學刊》，6.1（臺北，2008.06）：31-76。
- 江欣惇、許光廬、程瑞福，〈從大甲媽祖遶境探討女性身體自主權的變化〉，《身體文化學報》，14（臺北，2012.06）：37-59。
- 吳琬蓉，〈參與動機、活動體驗、文化認同與社區意識關係之研究——以2011年藝閣遶境活動為例〉，嘉義：南華大學出版與文化事業管理研究所碩士論文，2011。

- 周雪惠，〈臺灣民間信仰儀式行為之探討〉，臺中：東海大學社會學研究所碩士論文，1989。
- 林秀幸，〈界線、認同和忠實性：進香，一個客家地方社群理解和認知他的社會過程〉，《臺灣學刊》，5.1（臺北，2007.06）：109-153。
- 林金龍，〈美學、權力與消費——以大甲媽祖遶境進香活動為例之研究〉，嘉義：南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，2004。
- 林美容，〈人神交陪翻山越嶺——進香的社會文化與歷史意義〉，《創造臺灣新文化》，張炎憲編，臺北：前衛，1993。
- 林美容，〈臺灣區域性祭典組織的社會空間與文化意涵〉，《人類學在臺灣的發展——經驗研究篇》，徐正光、林美容編，臺北：中央研究院民族學研究所，1999，69-88。
- 林會承，〈從儀式行為看臺灣傳統建築的意義及空間概念〉，《臺灣風物》，39.2（新北市，1989.06）：141-166。
- 姚文琦，〈臺灣廟會活動的閒暇向度及其宗教意涵——以大甲媽祖進香之行為為例〉，《哲學與文化》，37.9（臺北，2010.09）：155-168。
- 陳梅卿，〈西羅殿廣澤尊王遶境活動〉，《成功大學歷史學報》，20（臺南，1994.12）：275-302。
- 張伯鋒、陳國川，〈權力、空間與象徵：大甲鎮瀾宮的進香路線〉，《地理研究》，53（臺北，2010.11）：49-70。
- 張珣，〈白沙屯拱天宮進香活動與組織〉，《臺大考古人類學刊》，46（臺北，1989.12）：61-90。
- 張珣，〈分香與進香——媽祖信仰與人群的整合〉，《思與言》，34.4（臺北，1995.07）：61-90。
- 張鳴珊、王怜雅，〈由遊客觀點探討媽祖遶境文化與休閒之研究〉，《嘉南學報——人文類》，32（臺南，2006.12）：744-757。
- 游蕙芬，〈社會的延續、情感交融與認同——白沙屯媽祖進香儀式象徵意

- 義體系之分析》，新竹：國立清華大學社會人類學研究所碩士論文，1995。
- 程美蓉，〈從麥寮拱範宮遶境活動看信仰文化中人群的結合〉，臺南：國立臺南大學鄉土文化研究所碩士論文，2001。
- 湯曉虞，《臺灣的農村》，臺北：遠足文化，2008。
- 黃建忠，〈朝聖與進香——以基督宗教的耶路撒冷朝聖與臺灣民間宗教大甲媽祖進香為例〉，臺北：國立政治大學宗教研究所碩士論文，2005。
- 潘是輝，〈清代嘉義地區村際組織之研究〉，嘉義：國立中正大學歷史研究所碩士論文，2000。
- 劉一民，《運動哲學研究》，臺北：師大書苑，1991。
- David M. Fetterman 著，《民族誌學 (Ethnography: Step-by-Step) 》(賴文福譯)，臺北：揚智文化，2013。
- 簡茂宏，《竹崎鄉二十四村概述》，嘉義：財團法人竹崎文化藝術基金會，2011。
- Sangren, P. Steven, "Power and Transcendence in the Ma Tsu Pilgrimages of Taiwan." *American Ethnologist*, 20.3(VA: Arlington, Aug. 1993): 564-582.
- Sato, Koji, "Chao-sheng: the Religious Ritual to Save Departed Souls in Taiwan," *Tenri Journal of Religion*, 22(Fujian, Dec. 1988): 91-104.
- Wu, Linda, "Home, Grand Auntie, Let's Go Home: The Tacha Pilgrimage," *Echo Magazine*, 4.4(Fujian, April 1974): 19-36, 49-53.

