

# 「運動英雄」的形塑要素

——神話學觀點

陳羿戎\*

## 摘 要

從神話到歷史的交疊迄今，「運動英雄 (sport hero)」一直是所有運動員的集體之夢。本文從運動員冠以「英雄」之名的意蘊加以分析，異於主流的媒體論述，採取神話學 (Mythology) 的研究路徑，探究形塑「運動英雄」的三個要素：即 1.內容 (contents) ——宗教與戰爭；2.形式 (forms) ——展演模式與運動歷程；3.主體 (subjects) ——空間、時間與數目的神話意識。再者，對應於上述的神格化 (mythicize) 詮釋，提出神話內容的淡薄、神話形式的變異、神話意識的轉向，以及「解神話 (demythologize)」的透視等，作為說明「運動英雄」的消逝根基，進而獲得實踐「英雄之旅」的哲學性反思。

**關鍵詞：**運動、英雄、神話、哲學

---

\* 陳羿戎，國立嘉義女子高級中學體育教師，國立臺灣師範大學體育學系博士班學生，E-mail: erol0826@yahoo.com.tw

## The Elements of Shaping the “Sport Hero”: The Viewpoint of Mythology

*Yi-Jung Chen* \*

### Abstract

Myth overlaps history so far, “sport hero” has been a collective dream of all athletes. Difference from the discussion of media, this article analyzes the meaning about that why we dubs athlete a “hero”, taking the path of mythology to explore the three elements of shaping the “sport hero”: 1.Contents: religion and war; 2.Forms: performance pattern and sport course; 3.Subjects: mythical consciousness about space, time and number. Furthermore, correspond to the above interpretation by mythicizing, we can find the mythical contents weak, mythical forms variational, mythical consciousness shifted, and insightful “demythologize”. All of these can state the demise of the “sport hero”. Then the philosophical reflection of “the hero’s journey” would be attained.

**Keywords:** sport, hero, myth, philosophy

---

\* Yi-Jung Chen, Physical Education Teacher, National Chia-Yi Girls' Senior High School, and Doctorial Student, Department of Physical Education, National Taiwan Normal University.

神話已經盛放，  
它們一直是人類身體與心智活動的生活啓發。<sup>1</sup>

## 一、前言

近四十年前，Garry Smith 回顧現代運動時，指出各種不同特色的運動員都有被冠以英雄之名的可能。<sup>2</sup>這之間的背景因素夾雜了運動文學 (sport literature) 和運動轉播對於競技選手的歌頌讚揚，尤其是 1920 年代 (運動文學的黃金時代)，運動記者和專欄作家為了強化運動的戲劇效果，試圖在報章雜誌中為運動員增添幾分傳奇色彩，更藉由 1950 年代媒體的渲染效果，將競技選手塑造成神話般的英雄人物。<sup>3</sup>觀賞 2004 年雅典奧運開幕典禮演出神話故事的片斷鏡頭，或自其他賽事報導與廣告行銷將「英雄」樣貌採以類比手法，深植於世人對於運動員的美麗想像時，我們幾乎習焉不察地接受運動員與英雄之間的符號劃歸，少有質疑。同時，Smith 倒也指出過去受限於大眾傳播的欠缺，讓「運動英雄 (sport hero)」的神話容易打造且不易反駁，但當代民主政體降低我們對個人英雄的興趣，加上大眾傳播缺乏客觀與批判態度的競賽報導，讓「運動英雄」陷入

<sup>1</sup> 原文：The myths of man have flourished; and they have been the living inspiration of whatever else may have appeared out of the activities of the human body and mind. 引自 Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Princeton: Princeton University Press, 1948/1968), 3.

<sup>2</sup> 20 世紀初的運動員能因肌肉力量的展現而成為英雄；到機械時代的興起，致使毅力、技巧與靈巧轉而成為眾人關注的英雄特質；此後的戰爭時期，則是具有軍事關係的運動員較受歡迎；50 年代高度的工業化社會，其沉著與有效率的複雜組織更能成就出運動英雄；60 年代末則因反文化的出現，運動英雄開始公開其反對暴力、歧視與非人性化表現。參見 Garry Smith, "The Sport Hero: An Endangered Species," *Quest*, 19.1 (USA, January 1973): 64-65.

<sup>3</sup> Barry Smart 著，《運動明星 (*The Sport Star*)》(何哲欣譯)(臺北：韋伯文化，2005)，129-141。

消逝 (demise) 的危境。<sup>4</sup>

最近幾年，另一位學者 Barry Smart 在《運動明星 (*The Sport Star*) 》的末章中，更極其精闢地彙整威脅「運動英雄」的隱憂：來自於職業化、商業化與媒體轉播的三者交互影響，說明「消費型」的運動明星或名人取代了「生產型」的運動英雄。<sup>5</sup>而兩位學者所具提的一致看法，是依據媒體將隱私、名利或財富的「世俗性」鏈結於運動員，導致運動員的「神聖性」不再，以詮釋「運動英雄」的消逝。一如「水可載舟，亦可覆舟」的譬喻，「運動英雄」也受限於媒體的各種挖掘，或隨著大眾傳播能在一夜之間廢除某些信念，面臨這樣的降格化，「運動英雄」似乎成為一種懸之未決與失諸輕率的慣性用語。

肇始於「我們何以將運動員視為英雄？」的問題意識，筆者於第二節彙整現行的各種詮釋以說明「運動英雄」的意蘊；接下來，第三節重申神話在當代研究的價值與「英雄」在神話中的佔據要角，故而採取神話學 (mythology) 的研究路徑；第四節則依據神話形成的基本要素探究「運動英雄」的形塑；第五節對應前文的神格化 (mythicize) 分析，提出英雄消逝的「解神話 (demythologize) 」看法；最後則以當今媒體打造「臺灣之光」的哲學性反思作結，樂見於實踐者所編織「運動英雄」的集體之夢。

整體而言，本研究目的不在於搜尋運動員等於英雄的直接證據，而是為突破單一的媒體論述，探究「運動英雄」的形塑要素，卻尚有為基層運動員發聲的部份意味；另一方面，作為當今媒體打造「臺灣之光」的哲學性反思，鼓勵運動員的目標不是「尾隨其後」，而是在過程中致力於超越自我的「英雄之旅」，終能肯定勝負之外的生命意義。

---

<sup>4</sup> Garry Smith, "The Sport Hero: An Endangered Species," 67-70.

<sup>5</sup> Barry Smart 著，《運動明星 (*The Sport Star*) 》，307-319。

## 二、運動英雄的意蘊

以下，從主流的媒體觀點來闡釋何謂「運動英雄」，並藉由其他觀點擴充「運動英雄」的詮釋：

### (一)何謂運動英雄——媒體觀點

「英雄 (hero)」語源取自希臘「神話」，係指神與人之後代，亦稱「半神 (demigod)」，其在面對危險與逆境常能展現勇氣與自我犧牲。<sup>6</sup>從被譽為世界最早的英雄人物普羅米修斯 (Prometheus)，此後，有大力士海力克斯 (Heracles)、特洛伊的阿基里斯 (Achilles)、戰神阿瑞斯 (Ares) ……<sup>7</sup>尚有不同民族和國家尊崇的英雄人物，多不勝數，不僅述說其所肩負的民族任務與宗教性質，更因帶有人類豐富的歷史與文化意涵而流傳迄今。只不過，過去經由文學家的諸多記載，流傳英雄擁有超人的能力、不凡的身世、冒險性歷程、果敢性格、強健體魄、沉著智慧，甚至是悲劇性結果的諸多特質，雖然常作為鼓勵和勸善世人之用，卻依舊是非主流與冷僻的研究領域。

然而，「運動英雄」一詞的使用如此頻繁，舉凡英雄主義、英雄崇拜

<sup>6</sup> 參考“Hero,” *Wikipedia: The Free Encyclopedia*, 2012. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Hero>>, 15 May 2012. 雖然有女英雄 (heroine) 的專用詞彙，但本文的「英雄」一詞並未指涉單一性別的限制。

<sup>7</sup> 上述取自希臘神話著名的英雄事蹟：(1)相傳普羅米修斯登上天堂為人類盜取火種，惱怒了天神宙斯 (Zeus)，而使他每日承受被兀鷹啄食肝臟的痛苦；(2)海力克斯因為作為宙斯的私生子而在赫拉 (Hera) 的詛咒下，完成著名的十二項苦差，成為眾人皆知的大力士；(3)阿基里斯則是古希臘神話和文學中的偉大英雄，因為特洛伊戰爭的優異表現而被稱為「希臘第一勇士」；(4)古希臘戰神阿瑞斯是力量與權力的象徵，其相較於希臘人對戰爭的厭惡，而在羅馬人的描述下成為雄偉耀眼和剛毅果敢的勇士 Mars。

的討論中，取鏡運動員的諸多文獻可謂汗牛充棟，而以「運動英雄」作為研究主題雖不多見，<sup>8</sup>卻在難以計量的新聞報導或媒體雜誌中屢屢現身，而影響研究者鍾情於媒體的論述觀點。一則以內容分析為方法的研究結果發現，運動新聞最常出現的運動價值即為「英雄主義」，<sup>9</sup>同時促使了世人對運動員的崇拜與吹捧，就其具有大部分的社會價值功能，包括：扮演領導者的角色、反映社會現象、呈現社會文化價值、使他人模仿學習，以及凝聚社會向心力等，<sup>10</sup>以至於學者將「運動英雄」定義為：「一位運動競技的模範，有超越他人之巧妙的競技效果、勇氣、專業性、高潔、不屈不饒的精神、寬容、社會理想、信賴、誠實等特質，且人格亦擁有讓人讚賞的社會價值之模範者。」<sup>11</sup>

分析這一模範人物的形成，雖然包含著個人努力、社會支持和時勢創造，卻更受惠於媒體塑造的結果而流傳於世，<sup>12</sup>我們不難理解運動員經由投射「英雄主義」的技術，很容易「被」塑造為運動明星或名人，而能感受身負英雄角色的特殊光彩，好比「臺灣之光」、「民族英雄」的封號者，皆被學者視為是媒體塑造下的運動英雄；<sup>13</sup>不過，為了避免這一如化約主義 (reductionism) 所採取的「泛英雄論」，侷限在某種書寫現象的一廂情願中，也避免研究領域僅是著墨於媒體或行銷而止，我們有必要對「運動

<sup>8</sup> 期刊論文、學術研討論述可參考：胡天玫主編，《運動技藝：運動英雄與運動哲學》（臺北：師大書苑，2007）；廖清海、羅元鴻，〈運動英雄的社會價值功能：以媒體觀點論述〉，《大專體育》，76（臺北，1995.02）：60-66；廖清海、林志哲，〈媒體塑造下的運動英雄：以新聞媒體報導王建民為例〉，《高苑學報》，13（高雄，2007.07）：487-510。

<sup>9</sup> 李慈梅，〈我國報紙運動新聞之運動價值分析研究——以民生報、中國時報為例〉（臺北：國立臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文，2003），62。

<sup>10</sup> 廖清海、羅元鴻，〈運動英雄的社會價值功能：以媒體觀點論述〉，64。

<sup>11</sup> 邱建章，〈運動員「明星化」的現象——王建民與臺灣之子〉，《運動文化研究》，16（臺北，2011.03）：47。

<sup>12</sup> 廖清海、羅元鴻，〈運動英雄的社會價值功能：以媒體觀點論述〉，61-62。

<sup>13</sup> 廖清海、林志哲，〈媒體塑造下的運動英雄：以新聞媒體報導王建民為例〉，487-510；邱建章，〈運動員「明星化」的現象：王建民與臺灣之子〉，33-96。

英雄」的詮釋做更多的涉獵與反思。

## (二)運動英雄的詮釋——其他觀點

首先，就運動員在人格、行為層面條列諸如：勇氣、節制、努力、奮戰不懈、堅持到底等心理素質，分析運動員所體現的英雄特質，似乎具有合理的心理學關聯。尤其，榮格 (Carl G. Jung, 1875-1961) 判讀世界上流傳最廣的神話就是英雄神話，其在 (希臘、羅馬、各地原始部落，甚至是夢境) 細節上雖然有極大變異，但經由心理學觀點的深入檢視，可以發現「英雄原型 (hero archetype)」<sup>14</sup> 的結構相似性。後繼學者卡蘿·皮爾森 (Carol S. Pearson) 更指向心理層面潛藏的「戰士 (warrior)」原型，<sup>15</sup> 其把過去數世紀以來敗者被殺的武鬥比賽，比擬到今日運動領域中的足球、棒球或橄欖球競賽的文明進步，但這侷限於敵對雙方的輸贏之爭和部分晦澀難解的潛意識下，對於「運動英雄」的詮釋仍屬片段。

再者，依據史學的觀點討論，雖然文獻列舉的運動員事蹟較為可信，且相關資料的參酌也廣受學術界的普遍支持，但針對競技運動的殿堂——

<sup>14</sup> 原型 (archetype) 一詞，源自希臘文 *arche* (最初的) 和 *typos* (樣式、類型、模型) 組成。Peter A. Angeles 著，《哲學辭典 (*The HarperCollins Dictionary of Philosophy*)》(段得智、尹大貽、金常政譯)(臺北：貓頭鷹，2007)，30-31。該語法最早出現於古希臘的猶太哲學家 Philo Judaeus 談論「上帝形象 (Imago Dei)」的文獻之中，也發現於基督教神學家 Irenaeus 的論述提及：「創造世界的人並非直接依照自身來造物，而是以自身以外的原型仿造」，直到榮格對於該詞彙應用的深入研究，而成為原型心理學的學說基石。參考 Carl G. Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, trans. R. F. C. Hull (Princeton: Princeton University Press, 1968), 48.

<sup>15</sup> 該作者描繪英雄發展歷程的六種原型包括：1. 天真者 (innocent)；2. 孤兒 (orphan)；3. 殉道者 (martyr)；4. 流浪者 (wanderer)；5. 鬥士 (warrior)；6. 魔法師 (magician) 等。參考卡蘿·皮爾森 (Carol S. Pearson) 著，《內在英雄 (*The Hero Within: Six Archetypes We Live By*)》(徐慎恕、朱侃如、龔卓軍譯)(臺北：立緒，2000)，27 (導論)；108。有關 Warrior 有多種的中譯版本，如：勇士、騎士、武士、軍士、戰士等，其共同特性為「在戰爭場合當中，有能力參與人與人之間攻搏鬥技術的人」。徐元民，《體育史》(臺北：品度，2005)，137。為了名詞上的統一，本文以「戰士」作為統稱。

奧林匹克運動會 (Olympic Game)，其形式上力求沿襲古代奧運的傳統，難免追溯至神話的模糊地帶告止，且援引歷史的記載穿插而招致削足適履與史料難斷的可能批評，也隱有「勝者為王、敗者為寇」的疑慮；而儘管尚有對「運動英雄」與文化扣聯的社會學論述，說明運動員具有英雄的角色模範，卻還是不能跳出崇拜情結與社會價值的功能性框架，反而逐漸推向以媒體為首的研究觀點。

此外，就語言分析而論，運動員 (athlete) 係帶有「獎賞 (希臘文為 *athla*)」的涵意，指涉為「爭取獲獎的競爭者」，欲與英雄人物並論，既有價值觀的差異，與「運動英雄」對應也有語意考察上的困難；而宗教與文學對英雄的討論雖然豐富，但涉獵運動領域的研究卻不多見，且幾乎聚焦在「寓意式」的解釋思路，呈現「運動英雄」善與美的可能性雖然大幅提升，卻也意味著我們最好跟隨前人的腳步來獲取成就，而消弭了超越自我的價值。

綜括上述，筆者認為主流的媒體觀點顯然陷於「技術面」的單調論述，僅是形塑運動員對照於英雄角色的刻意包裝，而以其他觀點的詮釋作解，對應運動員冠以英雄之名的原因依舊紛亂模糊。斯時，我們需要一條「本質面」的研究軸線加以突破。因此，筆者回顧「英雄」的語源而轉向「神話學」的詮釋觀點，以打破各學門的分隔，進而重新檢視「運動英雄」的形塑要素。

### 三、研究路徑——神話學觀點

本節提出神話學觀點的研究路徑，簡述自神話、神話學到探討運動英雄形塑的連結關係：



### (一)從神話到神話學

自神話（希臘文為 *Mythos*）的語源學來看，表層意義係指語言、文字、故事，深層意義則意味著宣布最有決定性、最徹底、最終極的意蘊，但卻被世人誤解為「虛假、腐化歷史、事物神格化、異想天開、寓言與缺乏自我認知」的論述。<sup>16</sup>尤其，神話的追溯難以通過歷史研究的實徵性關卡，此一不符科學典範（scientist paradigm）與寓意模糊的學說觀點，幾多只能在宗教和文學界落腳，在體育或運動領域研究中仍是匱乏闕如。

有趣的是，部分學者對於英雄的神話探索並不拒斥，也不受限於歷史的考據而躊躇不前，反而將神話視為重要的哲學線索。首先，神話可根源於史實；史實可透過神話作解，<sup>17</sup>其可能來自真人和真實的歷史背景，或是對於一段歷史給予終極的解釋，而非意味著偽歷史的捏造。再者，以古希臘神話為例，其抽象思維的邁進與哲學有著莫大關聯，無論是神話引發哲學，或者哲學企圖解釋神話，最終的結果是——神話哲學的探討，即神話被納入哲學的研究專題。<sup>18</sup>依此，儘管知識份子對於神話衍生的各種詮釋，包括：對自然世界拙劣努力的解釋；史前時代如詩般的幻想產物；塑造個人融入團體的儲藏處；象徵原型衝動的集體夢境；表達形上學理解的傳統工具，以及上帝對人類的啟示等，一如變形者（Shapeshifter）的翻轉而不可能有最終定論。<sup>19</sup>但藉由前人所獻觀點，突顯探討神話的意義與價值不可抹滅，且經由學者們的研究貢獻，得以累積研究神話的科學理論，謂為「神話學」。

<sup>16</sup> 關永中，《神話與時間》（臺北：臺灣學生，2007），3-7。

<sup>17</sup> 關永中，《神話與時間》，210-211。

<sup>18</sup> 關永中，《神話與時間》，16-33。

<sup>19</sup> Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 382.

## (二)從神話學探究運動英雄

延續上文，「神話學」歷經理論的累積卻也殘存著部分曲解，有時被錯誤地用以指向某一民族的神話敘述，雖然輕易地引入各科學門的討論，卻難以凝鑄為一套研究方法，只能大抵上地將之分類為「語言學派」和「人類學派」的方法意識。前者認為神話是由於語言失去原意後的誤解而生，但「語言的毛病 (a disease of language)」與文化關係的解釋結果仍然不甚密合；後者則認為神話是某種思想狀態的產物，即使有許多殘暴、不倫、巫術等難以認同之事，卻可將神話視為對宇宙萬物提出初步解釋的蠻人哲學。<sup>20</sup>筆者同意兩派的論點皆有貢獻之處，但攻陷一方具有真實性或道德性的爭議時，反而影響研究進度的停滯，若能擱置上述的懷疑而接受「神話先於自身研究」的事實，認清神話早已被創造、流傳和以各種形式存在，並堆疊自心理、歷史、宗教、文學或其他層面的種種解釋時，神話的探討不僅無須摒棄科學的任一派別，反而更貼近我們的真實生活。

回溯競技運動的斑斑歷史，古希臘早已將運動員劃分為英雄類型的一種形式，<sup>21</sup>並留有許多史詩與雕像的直接證據，而多數文學與考古學界欲從古希臘作品：如自挖掘的陶器重現古樸時期與古典時期<sup>22</sup>的運動藝術，或自荷馬 (Homer) 文學《伊里亞德 (*Iliad*)》與《奧德賽 (*Odyssey*)》探討其所描述的人物與比賽項目，也同樣摻雜著許多神話記載。而延伸至神話英雄的領域方面，自維柯 (Giambattista Vico, 1668-1744) 開啟神話成為哲學專題研究的先河，特別獨立出英雄世紀的史詩階段，強調一個民族係

<sup>20</sup> 林惠祥，《神話論》(臺北：臺灣商務，1995)，8-22。

<sup>21</sup> 王以欣，《神話與歷史：古希臘英雄故事的歷史和文化內涵》(北京：商務印書館，2006)，5-7。

<sup>22</sup> 古樸時期 (Archaic period)：西元前 800 年至 500 年期間；古典時期 (Classical period)：西元前 500 年至 429 年期間。這兩個時期被視為是希臘運動競賽的黃金時期 (大約西元前 550 年至 450 年期間)。參考大衛·揚 (David C. Young) 著，《奧運的歷史：從古代奧運到現代奧運的復興 (*A Brief History of Olympic Games*)》(蕭文瑋、林錚顛譯)(臺北：博雅，2008)，41；255。

透過其英雄而得以建立。<sup>23</sup>此後，漸有學者涉獵或鍾情於神話的研究之中，如榮格醉心於神話研究而建構「英雄原型」的分析心理學，進而影響神話學大師坎伯 (Joseph Campbell, 1904-1987) 結合心理學與哲學的神話論著——《千面英雄 (*The Hero with a Thousand Faces*)》，其揭露世界各地隱含同一原型的英雄歷程與文化意蘊。尚有李維斯陀 (Claude Levi-Strauss) 結構分析人類的心靈運作法則，<sup>24</sup>而羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 甚至將摔角與自行車競賽納入流行神話的範疇，<sup>25</sup>以豐富前人的文獻短缺。

藉由以上前人墾荒築基的研究成果，不僅強化科學意義上的神話理論和專門論述，更得以確知英雄的探究與神話極具關聯，而「運動英雄」尚未見於神話學的研究路徑，亦為個人撰文的一大誘因。至此，本研究著手於蒐集有關英雄與神話的關連論述，非以單一學者的著作為焦點，而神話學觀點的立場是尊重自古遺存或變異的神話，並反思和突破對之研究的神話理解，其在各取所獻的神話解讀與評析後，終能發現運動員到「運動英雄」的哲學遺痕。以下，依據關永中彙整神話形成的基本因素，作為「運動員」形塑為「英雄」角色的分析框架，更而提出與其對應的解神話評析。

#### 四、運動英雄的形塑要素

誠如上述，「運動英雄」的探討雖然能反覆於許多觀點的考量，或徘

<sup>23</sup> 關永中，《神話與時間》，28-29。

<sup>24</sup> 李維斯陀 (Claude Levi-Strauss) 著，《神話學：裸人 (*Mythologiques: L'homme nu*)》(周昌忠譯)(臺北：時報，2000)，700。

<sup>25</sup> 羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 著，《神話學 (*Mythologies*)》(許蕾蕾、許綺玲譯)(臺北：桂冠，1998)，1-10；許綺玲，〈環法自行車大賽一如史詩——試論羅蘭巴特的神話解析書寫〉，《中央大學人文學報》，41 (桃園，2010.01)：65-92。後者引用文章直譯自羅蘭·巴特的法文原著，但全文在英譯本中卻被剔除，以致中譯版本亦無該文。

徊在主流與非主流論述的取捨，但這一頗為新近又陳腐的概念在神話學的領域看來，卻可以因為探究「神格化」的各種要素而得到較為明確的闡釋。以下，本文擬就神話形成的三大基本因素：內容 (content)、形式 (form) 和主體 (subject)，<sup>26</sup>加以分析「運動英雄」的角色形塑：

### (一)神話的內容：宗教與戰爭

部分學者將「宗教」視為神話的共同內容，也許來自民族文化的心靈反省，或將神話視為有關神的理論與歷史。<sup>27</sup>另一方面，「戰爭」議題的記載豐碩，也能視為英雄神話的主要內容。

#### ■宗教

歷史學者對古希臘四大運動盛會 (Big Four)<sup>28</sup>的確立，證實古代奧運競賽與神明祭祀的宗教關係。而自古特曼 (Allen Guttmann) 的著作《從儀式到記錄 (*From Ritual to Record*)》問世以來，運動與儀式的宗教關連被後繼學者多次引證，從運動員的儀式型動作，包括與比賽本身有關的「技術動作儀式」和具有凝聚、象徵、暴力的「再現文化儀式」<sup>29</sup>，也從運動

<sup>26</sup> 此一分類參考自關永中，《神話與時間》，35。考量撰文與分類的適切性，本文僅將神話的構成條件 (constitutive condition)：空間與時間，視為人類認知與體驗的關鍵面向，因而一併納入主體因素的討論之中。

<sup>27</sup> 關永中，《神話與時間》，36。本文僅指向運動競賽與部分的宗教性質確實有關，但有關神話中宗教與儀式方面的各種論述，可自 Marcea Eliade 和 Rene Girard 的著作獲知更深。

<sup>28</sup> 黃金聯盟 (Circuit)：從希臘文 *periodos* 翻譯而來，意同運動四大盛會，包括：(1) 奧林匹克運動會 (Olympic Games)：祭祀眾神之王宙斯；(2) 皮斯安運動會 (Pythian Games)：祭祀太陽神阿波羅 (Apollo)；(3) 伊斯米安運動會 (Isthmian Game)：祭祀海神波斯頓 (Poseidon)；(4) 尼米安運動會 (Nemean Games)：祭祀宙斯，各項賽會皆與宗教關係甚濃。詳細介紹可參考參考大衛·揚 (David C. Young) 著，《奧運的歷史：從古代奧運到現代奧運的復興 (*A Brief History of Olympic Games*)》，256-257；徐元民，《體育史》，111-113。

<sup>29</sup> 石明宗，〈「運動儀式」之研究——「技術動作儀式」與「再現文化儀式」〉，《運動文化研究》，8 (臺北，2009.03)：12-13。

迷的儀式文化，被視同具宗教意味的朝聖 (pilgrimage) 之旅。<sup>30</sup>甚至是今日的學校運動會，也能在宗教色彩褪去或強調中立的教育環境中形塑其「神聖性」，來顯揚深度的人文精神與價值。<sup>31</sup>包括電影《火戰車 (Chariots of Fire)》述說早期的真實選手，或不同宗教對推展運動的普及認同，和近期的 NBA 球星林書豪 (Jeremy Lin) 等，都將他們的運動實踐作為「榮耀上帝」的必然歸結。凡此種種，讓運動競賽原本只與宗教、儀式或信仰略有邊緣關係，卻從以上論及到運動員所展露的神性，或者神祇體現於運動員的諸多論述看來，運動員就此有別於凡夫俗子，其在具備奉獻、犧牲、修練等宗教性的神祕薄紗下，被解讀為追求與「神」相近地位或「神」之使者的英雄人物。

### ■ 戰爭

古希臘最大的英雄故事體系就是圍繞「忒拜戰爭」和「特洛伊戰爭」下展開的，<sup>32</sup>且在這城邦制度盛行的體制下，世人對英雄的價值觀從個人榮耀轉向集體利益，選手在競賽得到的勝利屬於團體，並受到群眾的愛戴和擁護。尤其，具軍事根基的四輪戰車賽，所負盛名與獎賞都高於其他運動項目。在古希臘，詩人 Pindar 詩歌中所讚頌的格鬥優勝者，亦大多比擬自馳名戰場的神話英雄。<sup>33</sup>轉觀今日，羅蘭·巴特也依慣沿用戰場上的史詩神話：「這場持續一個月的戰爭由一連串的戰場所組成，每日有其戰役，每晚有其勝利者……」的敘事手法，將環法自行車大賽的選手譬喻為

<sup>30</sup> 張文威，〈朝勝與朝聖——臺灣棒球迷儀式文化〉，《運動文化研究》，17（臺北，2011.06）：126-132。

<sup>31</sup> 林秀珍，〈學校運動會的神聖性探究〉，《運動文化研究》，15（臺北，2010.12）：19-29。

<sup>32</sup> 王以欣，《神話與歷史》，47。

<sup>33</sup> 大衛·揚 (David C. Young) 著，《奧運的歷史：從古代奧運到現代奧運的復興 (A Brief History of Olympic Games)》，132。有關 Pindar 的介紹亦在本書的第六章有較為詳細的說明。

戰場英雄。<sup>34</sup>此外，在奧運運動員的內容和符號研究中，強調運動員是體現其對力量的追求；恐懼軟弱、無能與失敗；試圖擊敗對手或扭轉劣勢；展現勇氣、紀律與技術等層面的「戰士」原型，<sup>35</sup>而即便是女性運動員也會以傳說中的亞馬遜族女戰士 (Amazon) 作為譬喻，以運動表現和競賽成就強化運動員驍勇善戰的英雄角色。<sup>36</sup>由此可見，運動競賽牽繫著神話內容的一部分，更加突顯運動員致力於戰爭功勳的英雄價值與地位，其在軍事體育盛行的年代中尤甚如此。

## (二)神話的形式：展演模式與運動歷程

從形式層面切入神話研究的學者以李維斯陀為代表，儘管他避免訴諸預想如「英雄神話」的分類方式，不致囿限神話的分析止境，<sup>37</sup>但就其發現「所有的神話都有相同的形式結構」，企圖證明人類心靈存在著固定的運作法則。筆者據此作為下文的詮釋參考，提出「運動英雄」在展演模式與運動歷程中所具備的共同形式。

### ■展演模式

首先，回顧形塑運動英雄的內容要素——「宗教」與「戰爭」，顯然符合李維斯陀 (Levi-Strauss) 的二分法對立結構。看似「善」與「惡」的矛盾並存，表現在「提升自我」與「攻陷對手」的展演形式中，筆者則認為二者也可對應於運動定義中的「自我奮鬥」和「與他人競爭」形式，前者在承襲自古代奧運的田徑項目，或在現代運動的體操、游泳中彰顯，運

<sup>34</sup> 許綺玲，〈環法自行車大賽一如史詩——試論羅蘭巴特的神話解析書寫〉，41，83。

<sup>35</sup> J. R. Goodman, L. L. Duke, J. Sutherland, "Olympic Athletes and Heroism in Advertising: Gendered Concepts of Valor?" *J&MC Quarterly*, 79. 2 (USA, summer, 2002): 374-380.

<sup>36</sup> 必須注意有部分文章的譬喻用法，卻是涉及歧視外表粗獷、表現男性化的女性運動員。

<sup>37</sup> 李維斯陀 (Claude Levi-Strauss) 著，〈神話學：生食和熟食 (Mythologiques: Le cru et le cuit) 〉(周昌忠譯)(臺北：時報，1992)，11。

動員在意的並非對手的競賽表現，而是致力於個人極限的突破，追求自我實現的運動實踐，甚至具有苦痛、犧牲和禪修的宗教性概念；後者則包括自歷史悠久的古代技擊與格鬥賽事，造成對手的失敗與痛苦似乎是自己致勝的主要關鍵，例如拳擊手以攻擊對手的頭部為目標，而搏擊（pancratation）在英文的釋義即為「表現力量的所有形式」，這些自由與不顧一切的身體顯現形式，一如強調戰力致勝的軍事性對抗。當然，運動員並非服務於「宗教」的神聖使命或「戰爭」的衝突對立，其對二分形式的突破，乃是展演人類對自己、對他人、對環境，甚至是對命運的一種「各種事物的抵抗」，<sup>38</sup>運動員總是面對挑戰以致力於某種程度的與眾不同，並在這特殊的神話形式下貴為英雄。

### ■ 運動歷程

結構分析之外，研究者認為神話的形式不能只討論李維斯陀的「非進展形式（non-progression）」，許多神話是立基於情節的環環相扣而生，有著線性與漸次的敘事形式。坎柏廣泛地考察神話與各民族的英雄故事，認為英雄們的生涯都有驚人的相似之處，而就這些相似之處的反覆瞭解，各個神話之間的距離彷彿因為形式上的關聯而拉近。其在《千面英雄》的討論裡，指出所有的英雄歷程遵循著：「隔離（separation）→啟蒙（initiation）→回歸（return）」的階段模式。<sup>39</sup>這樣的觀點似乎能與運動員的生涯歷程不謀而合，從懵懂的學生生活分離於俗世外的選手生活，歷經師長和教練（代表著「智慧老人」原型）的啟蒙與指導，面對漫長培訓和嚴苛的競賽試煉，四處征戰、冒險克敵、力取榮耀，最終回歸到平靜的現實生活，其可能投身公益或行政之務，一如反饋族人與社會的英雄角色，運動員時常符合這樣的階段模式，完成了自己的英雄旅程。

<sup>38</sup> 許綺玲，〈環法自行車大賽一如史詩——試論羅蘭巴特的神話解析書寫〉，84。

<sup>39</sup> Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 30.

彙整上述，分別在運動的展演模式中分析發現如：「宗教」與「戰爭」；「善」與「惡」；「自我」與「他人」的二分法對立結構形式；而發展歷程則因具有自隔離、啟蒙到回歸的相似敘事形式，讓運動員在這二種神話形式的符合條件下，成為世人所認同的「運動英雄」。

### (三)神話的主體：人的神話意識

無論神話代表的是神的擬「人」化或者神話化的「人」，神話的主體實際上是「人」而非神，而人的主體認知中，向來潛藏著人類對神話孕育的一股意識，此種論點的代表學者包括佛洛伊德 (Sigmund Freud, 1856-1939)、卡西勒 (Ernst Cassirer, 1874-1945) 和榮格 (Carl G. Jung, 1875-1961)。<sup>40</sup>以下，彙整學者對卡西勒空間、時間、數目的神話分析，其肯定神話是人類思想的一個模式，可以透過「時空架構」以抵達對神話的理解，也說明了人類一切的感性經驗都帶有空間性與時間性的關聯，<sup>41</sup>致使我們在運動情境下，從參與其中的世俗世界意識到「運動英雄」的神聖世界。

#### ■空間

每一個神話都牽涉到空間，而人類對神話人物的體驗也有其活動的空間範圍。就古代奧運而言，「聖地」奧林匹斯 (Olympus) 山舉辦的競技賽會和希臘的神話記載極具關聯，相傳係發源於 Elis 的國王 Endymion 以賽跑來擇定其王位繼承人；或自天神宙斯之子 Tantalus 以駕馭馬車競賽贏得

<sup>40</sup> 關永中，《神話與時間》，62。

<sup>41</sup> 關永中，《神話與時間》，77-88。由於佛洛伊德在病理與榮格在集體潛意識的部分成果，皆涉及研究前的某種假定成立，應用在本節的分析上似乎不夠具體。卡西勒的研究則致力於人類如何意識神話世界，本文為了對照於運動世界的具體經驗，僅限於參考資料對空間、時間與數目的三個類別分析，這樣的分類雖然不足，倒也明確地指出運動實踐者表達「英雄」的神話意識之實際內容，而未來研究則可以突破至其他層面的涉入。



美人歸的典故，<sup>42</sup>在運動項目部份，角力的技巧係古希臘英雄 Theseus 所發明；<sup>43</sup>拳擊與馬車競賽的保護神則分別來自太陽神阿波羅<sup>44</sup>與海神波斯頓<sup>45</sup>的傳說事蹟。沿襲過去，運動競賽總在一個特定的空間下舉行，運動員則在特定的地方展現自己，而對應的英雄事蹟也與競賽環境交織一起（甚至以運動員名字來命名場地／館）。賽前人們即已產生著對此一空間的各種思緒，競賽場域成為觀眾席的環繞中心，運動員即是劇場聚焦的舞臺主角，感受身體的極致展演與心靈的激情體驗，實踐者（包含競賽、觀賞和有意參與的人）彷彿置身在特殊氛圍的神話空間下，賦予或增添繪聲繪影的英雄想像。此後雖在頒獎臺、休息室，或者離開場館來暫別神話，但就競賽的精彩呈現和個人體驗的不斷累積，終將運動場域的特殊空間比擬為「聖地」，將運動員比擬成「英雄」。

## ■時間

在時間的線軸中，史詩的記載、語文和影像的流傳堆疊，而運動歷史的記憶遺存如此久遠，強化人們去認識並追捧那些被津津樂道的運動員，世俗時間便從這些緬懷與崇敬進入神聖時間。尤其，現代奧運復興後的屆次的計算（第一屆相當於第 668 屆古代奧運的銜接）、點燃與熄滅聖火的開閉幕過程，表揚優勝者的頒獎時刻等（奧運更贈以「神樹」編織的橄欖冠榮耀之），這些歷史時間的流轉、延展，時常成為主體意識的神話時間。

<sup>42</sup> 湯銘新，《奧運會的教育價值觀》（臺北：中華奧林匹克委員會，2007），16-18。

<sup>43</sup> 引自“Ancient Olympic Games,” *Official Website of the Olympic Movement*, 2012. 〈<http://www.olympic.org/ancient-olympic-games?tab=Mythology>〉, 14 Apr. 2012. 相傳 Theseus 為雅典城邦主 Aigers 之子，其血戰半人半牛的怪物 Minotaurus，有過許多冒險事蹟並懲處很多著名盜賊，成為雅典中最睿智而廉明的君王。

<sup>44</sup> 神話記載阿波羅自小擅長拳擊，與其他天神比武均能勝出，曾以拳頭痛擊並殺死雅典拳王 Phorbas。大衛·揚 (David C. Young) 著，《奧運的歷史：從古代奧運到現代奧運的復興》(*A Brief History of Olympic Games*)，36。

<sup>45</sup> 相傳波斯頓所養的神駒 Areion 在特洛伊馬賽中曾幫助宙斯之子海力克斯打敗 Kyknos。大衛·揚 (David C. Young) 著，《奧運的歷史：從古代奧運到現代奧運的復興》(*A Brief History of Olympic Games*)，38。

再者，世俗時間在運動競賽中的價值是不對等的，身體的感知亦有所不同。遊戲的樂趣致使幾小時的運動恰似幾分鐘的短暫；而 0.1 秒的時間卻可能是凝結的、漫長的、瞬即進步的，甚至完成世界紀錄的締造。運動員在這「神聖的一刻」感受自我的提升或成為改寫歷史的偉大人物，運動迷則在這「神聖的一刻」見證運動員的不凡，甚至於歷史的創造。回顧過去，我們都有著自己的戰役、信仰和追求自我實現的感動時刻，更何況，當今和未來還有著前仆後繼的運動員，努力不懈以追求近乎無「人」能及的極限突破，拋却世俗而彰顯的「神聖時間」下，人們便受其感染而將運動競技看待為一種神話投射，從而認識「英雄」。

### ■數目

最後，數目也是主體經驗的一種感性範疇，根源於自我對神話空間與神話時間的體驗，<sup>46</sup>也牽連著我們對世界的邏輯認識。譬如棒球第「一千」支全壘打、籃球大「三」元、網球「四」大滿貫等功勳紀錄，或像林書豪曾說明球衣號碼中：「1」是自己、「7」是上帝的符號意義，說明運動實踐者對於數目感受以自我體驗為根基。當我們閱聽麥可·喬丹 (Michael Jordan) 運球過人，緊接著轉身擺脫敵隊的包夾，在空中躍起閃躲更多人的阻封，在近乎死角的狀態下，不可思議地將球放入籃框，全場應聲嘩然……一次又一次，他的精采表現讓我們浸潤在「23」的符號象徵，崇敬那瞬息萬變下仍能掌握時空感的運動員，甚至尊為「籃球之神」的美名，「23」便滿足了我們對籃球運動英雄的神話意識。相似的情況下，「10」對足球運動員的意義同樣非凡，而對應於其他每一個運動符碼的意識連結，例如球迷穿上或在臉上寫下其所崇敬的代表數，選手打破時間運行與空間距離的種種記錄，以及為了紀念締造數據或特殊功績者，高掛運動員所擁有的退休號碼等，都一再闡示了數目與「運動英雄」之間的形塑關係。

<sup>46</sup> 關永中，《神話與時間》，79-81。

綜合上述，無論是「球場如戰場、觀賽如朝聖」的空間感；置身於「勝負一刻、生死一瞬」的時間感；或對應於「運動紀錄、榮譽號碼」的數目類比，皆帶來一種與世俗對反的感受。我們不難發現從原始神話到競技體育賽事中，「英雄」始終是人們在編織和閱讀此類文本時所難以逾越的心理情結，其不僅能指出現代性對於古老英雄原型的繼承，也展露人們對於英雄意義的主動修剪和積極挖掘。<sup>47</sup>只不過，這看似運動與英雄的關係確立，卻因拆穿神話而面臨「運動英雄」的消逝。

## 五、運動英雄的消逝

相對於媒體具有的世俗化 (secularize) 操作技術，本研究對應第四節的「神格化」立場，提出英雄消逝的「解神話」說明。

### (一) 神話內容的淡薄

過去將運動員視為宗教行為的膜拜者，或者將軍事訓練目的作為希臘競技起源的歸因，這樣的理論已被學者認為與部分史料無法吻合，<sup>48</sup>而今日運動實踐者的積極投入，與宗教和軍事因素的關聯性已經相當薄弱，當運動員不再以肉身成道、榮耀上帝，動作技能的展現隸屬於經費資源的差異，將宗教性拋却而轉向對器材、裝備的科學依賴。再者，國際情勢的穩定，運動賽事更具和平象徵，而一如娛樂盛會，當運動員逐漸放下的戰爭仇恨的歷史包袱，或考量外在酬賞、利益而拒絕國家競賽的徵召，或依據個人的舞台喜好選擇「適合自己的戰役」等。斯時，運動英雄的打造就此

<sup>47</sup> 姬德強，〈現代性的英雄：足球賽事直播文本的原型分析〉，〈<http://academic.mediachina.net/article.php?id=5506>〉，2012.04.04 檢索。

<sup>48</sup> 大衛·揚 (David C. Young) 著，《奧運的歷史：從古代奧運到現代奧運的復興》(A Brief History of Olympic Games)，22；125。

失去其「神聖性」立場，運動員不再契合於神話內容所指向的英雄象徵，反在媒體的包裝下成為消費形式的明星或名人。

## (二)神話形式的變異

運動展演除了「與他人競爭」和「自我奮鬥」的形式外，尚具有「遊戲」的性質。儘管學者認為遊戲也提供了一種神話來源，進而指出遊戲打造英雄主義的存在。<sup>49</sup>但這止於遊戲在競爭和表現上的「功能特質」，只能形塑少數凸顯文化發生與茁壯的「運動英雄」。然而，考量社會價值之外，更多取而代之的是強調遊戲中具有的根本特質——樂趣，至此，當運動員依據個人好惡自由進入或退出運動競賽，或者不適當地將樂趣定義在勝負、名利或物質形式，在媒體報導出未盡全力、不擇手段甚至破壞規則的運動員時，英雄肯定難以體現。再者，運動歷程一般具有高度的相似性，而未能通過此一形式者，也許意味著不夠積極投入、吃苦耐勞、挑戰挫敗，例如仰賴藥物或科技器材的運動員，我們的期待也許同於機器人的進化般，滿足新鮮與好奇而止，其相較於神話所形塑的「英雄」是嚴肅的、卓越的、道德的，世人對運動員「神聖性」的期待逐漸落空，也意味著運動英雄的消逝。

## (三)神話意識的轉向

對應於神話的主體因素，神話意識其實不應僅限於空間、時間、數目的三類體驗，運動員在許多身體的、技術的、戰略的表現也都使我們敬佩不已，但有時這只是對於接受長期訓練人士的專業認同，尤其是表現與資源成正比的職業運動員，其條件之好、薪資之高的成就應是理所當然，將之視為英雄不過是用以滿足觀賞性或娛樂性的一種誇大譬喻。再者，即便

---

<sup>49</sup> Paul Standish 著，〈在場域內：海德格與運動〉，《運動倫理學 (Ethics and Sport) 》(許立宏譯)，M. J. McNamee & S. J. Parry 編 (臺北：師大書苑，2004)，317。

人具有英雄崇拜的心理情結，或神話孕育的一股意識，卻不一定實踐於運動場域，受制其社會或個人的價值觀而表現在其他如：政治、藝術或教育等領域，是故，運動英雄的打造成為一時的中介工具，在政治上成為「臺灣之光」，在藝術上成為「美學典範」，或在教育上成為「學習楷模」。最初，運動員儘管無意於服務性與功能性目標，但在「功過是非」的前提下，不同價值、情結的嵌合影響眾人看待運動員的各種方式，於是，外在目的性逐漸模糊了運動員的原初目標，改變了運動員致力於運動場上義無反顧，如果運動員不再追求超越自我的不凡，又何以「英雄」論之？

#### (四) 英雄神話的透視

事實上，在本文點名了運動英雄的形塑可以依據神話學作解的同時，也間接地承認運動英雄的「解神話」事實。正如羅蘭·巴特所揭露「史詩底層的真相就只是史詩（的書寫）」<sup>50</sup>，於是認識到神格化的運動員因為作為神話意識的載體，而理解被冠以英雄之名的不足為奇。然而，這樣的解神話並不是要消滅神話或去除神話的神話色彩（除魅，disenchanted），而是要抽取神話的真正與象徵意義。<sup>51</sup>也就是說，從對神話的理解而透視神話，才知英雄並不是我們對運動世界的人物描述或解釋，而是表達我們對運動員的體驗和感覺。他／她們確實有著不同於一般人的身心展現，致力於盡其所能的訓練過程，而結果既可以是苦盡甘來，也可能是黯淡收場的戲劇人生。而這些體驗和感覺仍然因人而異，難以整全眾人對「運動英雄」的一致看法，有時也被花邊隱私、不當言行、物質享受的「運動明星」所毀壞，而消解了我們對於「運動英雄」的神聖認同。

儘管如此，回顧第四節的分析中可見：運動具有形塑神話的特性；運動員則具有形塑英雄的特性。作為一個真正的運動員，如果固守本分，其

<sup>50</sup> 許綺玲，〈環法自行車大賽一如史詩——試論羅蘭巴特的神話解析書寫〉，78

<sup>51</sup> Robert A. Segal 著，《神話理論 (Myth: A Very Short Introduction)》(劉象愚譯)(北京：外語教學與研究，2008)，214。

實是無懼於媒體觀點所指涉的操作危機，因為他／她們自然以英雄的形象為人所體驗，所以部分學者在分析英雄史詩的口傳特性時，除了保留種種詩歌和傳說的變動增益外，也提出歷史和文化基礎的相對穩定性。<sup>52</sup>尤其，每個運動員都有著自己的戰役和追求自我實現的內在趨力，也是我們這世俗凡夫不斷追尋「英雄之旅 (the hero's journey)」的神話根基，一如榮格強調人類心靈的某些運作模式，從健壯到衰老，從誕生到死亡仍然嚮往的集體夢想。

## 六、結論

關注運動歷史的發展過程，從競技運動因基督教的禁慾主義沉寂於中世紀的黑暗時代；<sup>53</sup>到晚期憎惡肉體的觀點逐漸在騎士教育的思潮下消解；文藝復興之後，騎士精神 (Chivalry) 的遺存、強身派基督教 (Muscular Christianity) 的實踐、希臘文明的回溯成果，解放身體的浪潮襲來；更從「軍事主義」盛行的體操教育，過渡到「自然主義」而促使現代運動的推展蔓延開來。種種前人走過的路，那些虔誠的信仰、美麗的戰役已成為神話般流傳，「運動英雄」的出場也一直堆疊著興旺、衰落與眾聲喧嘩的諸多形變。凡此之中，肯定不是只有媒體觀點的討論足以解釋運動英雄的形塑關係，而體能、技術、意志與各種極限的展演，甚至於賽事無常的悲喜劇情等，未來也可以經由不同學門觀點的詮釋加以深入探討。

<sup>52</sup> 王以欣，《神話與歷史：古希臘英雄故事的歷史和文化內涵》，84。

<sup>53</sup> 這樣的論點在許多教科書中已被多次提及，但也有學者認為運動員在身體與體能方面的優異表現，受到當時部分哲學家與評論家的輕蔑，談論「身體」與「心智」的相互影響，而「心智」對應於「精神／靈魂」的概念混淆，讓基督教抓住知識份子對身體的攻擊論點，終而造成反運動的浪潮。詳細說明請參考大衛·揚 (David C. Young) 《奧運的歷史：從古代奧運到現代奧運的復興 (A Brief History of Olympic Games)》，140-156。

藉由本文的探究，筆者強調並非只有媒體所突顯的運動員才稱的上是英雄，畢竟框架於有觀眾、有獎賞、有商業考量的狹小位置時，容易自傲於媒體的凸顯和恐懼致之消逝的隱憂，而功成名就更不是自我認同的唯一指標，因為基於運動以外的政治、商業或其他目的所形塑，是難以尊為運動英雄的。反觀今日，從媒體呈現我們對「臺灣之光」的渴望，運動比賽的結果、獎牌數量的統計，係因投射我們國族的豐功偉業、繁榮強盛，而成為官方、民眾極度在乎之事，更走入了職業化與商業化的瞬息巨變，運動明星的光環如此吸引我們，但汲汲營營地、尾隨其後的結果，難免使運動實踐者失去自我，忘卻參與運動參與的初衷和單純努力致之的美好過程。

走筆至此，我們毋需聚焦「運動員是否等於英雄」的爭論，因為神話的流傳代表其不僅是原始的，該象徵意義也同樣適用於現代。在神話學的認識之後，所謂的「運動英雄」，是專注在運動場域，不斷努力、單純追求「超越自我」的運動員，並將運動歷程視為個人的一段完整生命來珍惜與付出，儘管幾乎是青澀、短暫的一生，卻都有著用盡心力的美麗樣貌。值得慶幸的是，「運動英雄」迄今依舊遍及宗教、戰爭、展演模式、發展歷程與神話意識等形塑的多重樣態，交織在內容、形式與主體意識的聖俗往返中，無論該稱謂正不正確，是否消逝於「解神話」的疑慮中，都早就以一定的程度為我們所體驗或認同。

統整言之，本文是結合運動英雄與神話學研究的初步嘗試，論述的深度與廣度仍有相當多的成長空間，但經由研究獲致有關運動的哲學樂趣外，也省思國內媒體總是將獲獎運動員慣稱為「臺灣之光」的背後因素，是否代表著「技術面」的媒體論述掩飾了「本質面」的認同不足。筆者要強調的是：運動必須回歸單純，當運動員懷著神話般的英雄之夢，並致力於運動本身即已抵達英雄的同一 (identity)。永恆不變地，是我們樂見置身運動的當下，運動員踏上英雄的旅程一如虔誠的信仰，其孕育著個人

的、普遍的，但卻深刻的「英雄之旅」，那不僅引領我們進入超越世俗的神聖世界，也一如坎伯期待「英雄的回歸」，讓運動實踐者有幸在現實生活中，牽引出更多的形上反思而獲致滿足。

（感謝劉一民老師、林玟君老師和同門學長姐的鼓勵、建議，讓本文得以順利完成）

## 引用文獻

“Ancient Olympic Games,” *Official Website of the Olympic Movement*, 2012.   
〈<http://www.olympic.org/ancient-olympic-games?tab=Mythology>〉, 14 Apr. 2012.

“Hero,” *Wikipedia: The Free Encyclopedia*, 2012. 〈<http://en.wikipedia.org/wiki/Hero>〉, 15 May 2012.

Campbell, Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton: Princeton University Press, 1948/1968.

Goodman, J. R., Duke, L. L., & Sutherland, J., “Olympic athletes and heroism in advertising: Gendered concepts of valor?” *J&MC Quarterly*, 79. 2 (USA, summer, 2002): 374-393.

Jung, Carl G., *The Archetypes and the Collective Unconscious*, trans. R. F. C. Hull, Princeton: Princeton University Press, 1968.

Smith, Garry, “The Sport Hero: An Endangered Species,” *Quest*, 19.1 (USA, January 1973): 59-70.

Barry Smart 著，《運動明星 (*The Sport Star*)》(何哲欣譯)，臺北：韋伯文化，2005。

Paul Standish 著，〈在場域內：海德格與運動〉，《運動倫理學 (*Ethics and*



- Sport*) 》(許立宏譯), M. J. McNamee & S. J. Parry 編, 臺北: 師大書苑, 2004, 305-320。
- Peter A. Angeles 著, 《哲學辭典 (*The HarperCollins Dictionary of Philosophy*) 》(段得智、尹大貽、金常政譯), 臺北: 貓頭鷹, 2007。
- Robert A. Segal 著, 《神話理論 (*Myth: A Very Short Introduction*) 》(劉象愚譯), 北京: 外語教學與研究, 2008。
- 大衛·揚 (David C. Young) 著, 《奧運的歷史: 從古代奧運到現代奧運的復興 (*A Brief History of Olympic Games*) 》(蕭文瑋、林錚顛譯), 臺北: 博雅, 2008。
- 王以欣, 《神話與歷史: 古希臘英雄故事的歷史和文化內涵》, 北京: 商務印書館, 2006。
- 卡蘿·皮爾森 (Carol S. Pearson) 著, 《內在英雄 (*The Hero Within: Six Archetypes We Live By*) 》(徐愼恕、朱侃如、龔卓軍譯), 臺北: 立緒, 2000。
- 石明宗, 〈「運動儀式」之研究——「技術動作儀式」與「再現文化儀式」〉, 《運動文化研究》, 8 (臺北, 2009.03): 7-51。
- 李慈梅, 〈我國報紙運動新聞之運動價值分析研究——以民生報、中國時報為例〉, 臺北: 國立臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文, 2003。
- 李維斯陀 (Claude Levi-Strauss) 著, 《神話學: 生食和熟食 (*Mythologiques: Le cru et le cuit*) 》(周昌忠譯), 臺北: 時報, 1992。
- 李維斯陀 (Claude Levi-Strauss) 著, 《神話學: 裸人 (*Mythologiques: L'homme nu*) 》(周昌忠譯), 臺北: 時報, 2000。
- 林秀珍, 〈學校運動會的神聖性探究〉, 《運動文化研究》, 15 (臺北, 2010.12): 7-32。
- 林惠祥, 《神話論》, 臺北市: 臺灣商務, 1995。
- 邱建章, 〈運動員「明星化」的現象——王建民與臺灣之子〉, 《運動文

- 化研究》，16（臺北，2011.03）：33-96。
- 胡天玫主編，《運動技藝：運動英雄與運動哲學》，臺北：師大書苑，2007。
- 姬德強，〈現代性的英雄：足球賽事直播文本的原型分析〉，〈<http://academic.mediachina.net/article.php?id=5506>〉，2012.04.04 檢索。
- 徐元民，《體育史》，臺北：品度，2005。
- 張文威，〈朝勝與朝聖——臺灣棒球迷儀式文化〉，《運動文化研究》，17（臺北，2011.06）：113-134。
- 許綺玲，〈環法自行車大賽一如史詩——試論羅蘭巴特的神話解析書寫〉，《中央大學人文學報》，41（桃園，2010.01），65-92。
- 湯銘新，《奧運會的教育價值觀》，臺北：中華奧林匹克委員會，2007。
- 廖清海、林志哲，〈媒體塑造下的運動英雄：以新聞媒體報導王建民為例〉，《高苑學報》，13（高雄，2007.07）：487-510。
- 廖清海、羅元鴻，〈運動英雄的社會價值功能：以媒體觀點論述〉，《大專體育》，76（臺北，1995.02）：60-66。
- 羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 著，《神話學 (Mythologies) 》（許薔薔、許綺玲譯），臺北：桂冠，1998。
- 關永中，《神話與時間》，臺北：臺灣學生，2007。