

# 攸關生死

——美索亞美利加球賽

陳小雀\*

## 摘 要

球賽對大部分的文明而言，應是最早的體育項目之一；然而，球賽在美索亞美利加 (Mesoamérica) 卻超越寓教於樂的功能，古印地安人視之為儀式，為之披上神秘的宗教面紗。從神話中發現，美索亞美利加各族群無不擔憂宇宙停止運行，害怕日蝕和月蝕現象，也畏懼其他的天災，因而藉球賽助一切回歸正常。球員於是模仿神明在太初中創造宇宙，將己身置於神聖情境中協助天體運行，祈求風調雨順、連年豐稔。亦即，球賽具有神秘力量，為宇宙運行的助力，是萬物重生的要素，係解救部落的希望，也是英雄淬鍊的媒介。因此，美索亞美利加人民視橡皮球為神物，而球賽也成為攸關社稷存亡的宗教信仰。結合了宗教信仰與天文探索，美索亞美利加人民賦予球賽無窮的涵義，描摹了蒼穹間的生死之戰、善惡之爭、日月之鬥。本文以「神話學」、「人類學」和「象徵學」等理論為研究基礎，解析美索亞美利加球賽的象徵意義，旁及球賽、活人獻祭與致幻植物 (plantas alucinógenas) 之間的關係。

**關鍵詞：**球賽、《波波烏》、活人獻祭、致幻植物、美索亞美利加

---

\* 陳小雀，淡江大學美洲研究所專任教授，E-mail: lucychen@mail.tku.edu.tw

## **A Matter of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame**

*Hsiao-Chuan Chen*\*

### **Abstract**

For most civilizations, ballgames represent the oldest of sports and physical education activities; nevertheless, the function of such ballgames in Mesoamerica went well beyond game or pleasure. The ancient indigenous populations of Mesoamerica considered ballgames to have important ritual aspects. From the recorded mythology of the time, we find that ancient Mesoamerican tribes worried very much about potential natural disasters, such as the stopping of rotation of the heavens, lunar and solar eclipses, etc. These tribes believed that ballgames could help the cosmos returned to normalcy. Assuming the roles of gods, players typically placed themselves in a divine atmosphere so as to create the universe from chaos; to reset the cosmic order, and to pray for a bumper harvest and prosperity. The ballgame possessed magic power that could aid in the rotation of the heavens, the essential element for the rebirth, the hope for the tribes' salvation, the experiment of the hero's journey. Thus, the ancient Mesoamerican considered that the ball made of solid rubber was a divine object, and the ballgame was a religion involving the matter of life and death for the tribes. Featuring religion and astronomy, the ballgame imitated the struggle between the Sun and the Moon, between the Life and the Death, between the Universal Good and Bad. This essay, based on mythological, anthropological and symbolic theories, explores the meaning of the Mesoamerican ballgame, and also its relation to human sacrifice and hallucinogenic plants.

**Keywords:** ballgame, Popol Vuh, human sacrifice, hallucinogenic plants, Mesoamerica

---

\* Hsiao-Chuan Chen, Full Professor, Graduate Institute of the Americas, Tamkang University.

## 一、前言

16世紀以前，在今日墨西哥中部以南之地，包括瓜地馬拉、貝里斯、薩爾瓦多、宏都拉斯等國，堪稱美洲璀璨文明的腹地，曾孕育出奧爾美加 (Olmeca)、帝奧地瓦康 (Teotihuacán)、馬雅 (Maya)、托爾特克 (Tolteca)、薩波特克 (Zapoteca)、阿茲特克 (Azteca) 等文明。這些文明有相似性，或彼此交流，或因襲傳承，均以玉米為主食，信奉雨神、太陽神、羽蛇神等，<sup>1</sup>舉行球賽，有活人獻祭儀式，使用象形文字，發展出二十進位法，兼用太陽曆和祭祀曆，<sup>2</sup>興建階梯式金字塔；因此，人類學家保羅·柯喬夫 (Paul Kirchoff) 以「美索亞美利加 (Mesoamérica)」統稱之。其中，奧爾美加乃美索亞美利加文明之母，馬雅博大精深，而阿茲特克則集各文明為大成。

1519年，西班牙征服者科爾提斯 (Hernán Cortés) 率兵抵達阿茲特克帝國。彼時，美索亞美利加獨特的宗教、習俗、飲食、育樂等，無不令新來乍到的西班牙人嘖嘖稱奇，其中，球賽更是教人大開眼界，一顆彈性極佳的圓球就在人群中彈跳，西班牙士兵紛紛交頭接耳，心中納悶那圓球是什麼材質所製。原來那圓球是由橡膠所製，而在此之前歐洲人從未見識過這類材質。

橡膠原產地為美洲熱帶地區，以墨西哥東南部、南美洲奧利諾科河

---

<sup>1</sup> 所謂羽蛇神，就是蛇身裝飾著鳳尾綠咬鵝翎毛的神，象徵同時擁有地下和天上的一切神力。因語系不同，而各有不同稱呼。墨西哥中部的納瓦語 (Nahuatl) 稱羽蛇神為“Quetzalcóatl”，即由“quetzal”（鳳尾綠咬鵝）和“cóatl”（蛇）二字所組成。馬雅地區則稱羽蛇神為「庫庫爾坎 (Kukulcán)」或古古馬斯 (Cucumatz)。

<sup>2</sup> 太陽曆一年有十八個月，每月有二十日，再加上五天的禁忌日，一年總計三百六十五天。祭祀曆一年有十三個月，每月有二十日，共計二百六十日。太陽曆每五十二年，亦即祭祀曆每七十三年，這兩套曆法必定重合，重合日象徵一元復始。

(Orinoco) 和亞馬遜河 (Amazonas) 叢林一帶為主要產區。一株橡膠木長到五至七年後即可採取膠汁，此後可連續採膠三十年，乳白色汁液黏稠，凝固之後即成黃色軟塊，富彈性。三千五百年前，發祥於墨西哥東南部的奧爾美加人早就懂得利用橡膠汁，而「Olmeca (音譯：奧爾美加)」意思即為「橡林之子」。<sup>3</sup>橡膠汁有醫療用途，也可用於宗教儀式之中，更能製成各種器皿物品。成品琳琅滿目，有橡皮球、膠罐、膠繩、膠鞋、防水布等。奧爾美加人又以膠塊作為鑲嵌材料，將木柄鑲在石器之上，成為最佳的接著劑。除了自用之外，奧爾美加人並外銷生橡膠到美洲其他地區，使橡膠用途擴及墨西哥北部高原乾旱地帶。同樣，南美洲叢林裡的部落在前哥倫布時期亦懂得善用橡膠，採膠技術與燒陶技巧一樣成熟。

16世紀，西班牙傳教士薩哈崑 (Fray Bernardino de Sahagún) 在《新西班牙事物誌 (*Historia general de las cosas de la Nueva España*) 》中，記載美索亞美利加印地安人民如何利用橡膠汁：

有一種樹木，名為“ulquáuitl”，非常粗壯高大，可用來製作大桶子。從這種樹木流出深色樹脂，被稱作“ulli”。這種名為“ulli”的樹脂，富含藥效，幾乎可以治療所有疾病，用於眼疾、膿腫、潰爛，亦能與可可一起飲用，有利於胃腸，可醫治胃腸潰瘍，助於器官癒合等。這種樹脂很有彈性，可製成皮球玩耍，球速疾如風，在高空中跳躍。<sup>4</sup>

薩哈崑以「球速疾如風」凸顯橡膠的彈性，美索亞美利加各族群則將橡皮球形容成蝴蝶飛舞，藉蝶類羽化特性比擬橡膠的硫化作用，更藉球賽詮釋宇宙運行。橡膠隨著科爾提斯返回西班牙而被移植到歐洲，不過，直

<sup>3</sup> Rebecca B. González Lauck, “La zona del Golfo en el Preclásico: la etapa olmeca,” *Historia antigua de México: El México antiguo, sus áreas culturales, los orígenes y el horizonte Preclásico*, eds. Linda Manzanilla y Leonardo López Luján (México: INAH, 2000), 363.

<sup>4</sup> Bernardino de Sahagún, *Historia general de las cosas de Nueva España* (México: Porrúa, 2006), 641.

到 18 世紀中葉以降才受到歐洲人的青睞。昔日，美索亞美利加文明少不了橡膠，或為生活器皿、或為醫藥用品，形形色色；今日，現代文明離不開橡膠，小白橡皮圈，大到輪胎，不可或缺。昔日，美索亞美利加文明以橡膠製成皮球，藉皮球上窮下落，轉動神聖氛圍，助天體運行有序；今日，現代文明以橡膠製成輪胎，讓車子馳騁，使飛機起降，令一切動了起來！

球賽對大部分的文明而言，應是最早的體育項目之一。人類進入農業社會後，為了維持最佳體能，以隨時防衛野獸侵犯、或抵擋外敵入侵，進而產生運動，正如中國古代的蹴鞠，其最早目的即軍事訓練，後來才演變成競賽和娛樂。另外，從心理發展和文化現象等論點窺探之，球賽的產生也可能因宗教信仰之需要。初民面對大自然的詭譎變化，無不萌生敬畏之心，於是發展出各種信仰，並出現與信仰有關的祭禮活動，如舞蹈、狩獵、球賽等，最後衍生為藝術。球賽是美索亞美利加各文明的重要活動之一，儘管可排解政治風波、軍事紛爭、邊境問題等，但其主要用途蘊含宗教功能，超越勞動、軍訓、體育或遊戲等目的；亦即，其宗教意涵勝於一切。

質言之，基於心理作用和信仰需求，美索亞美利加族群以球賽建構天穹神話，透過人體與橡皮球之間的互動，探索大自然的律動，進而賦予球賽文化符碼。從馬雅神話得知，蹴球一如繪畫、雕刻、音樂、射擊等，乃一項由神靈所職掌的技藝。同樣，阿茲特克人所崇拜的花王子「索奇比利(Xochipilli)」，是蹴球、藝術、音樂、舞蹈、戲劇、文學、美學之神，同時又職掌農業，是花神也兼玉米神。一言以蔽之，美索亞美利加的文化行為與宗教信仰密不可分。在西班牙征服時期，傳教士杜蘭 (Diego Durán) 記錄猶加敦半島的球賽情形，字裡行間刻意描寫當地原住民十分熱衷球賽，不惜以牲畜、農田、房屋、小孩、甚至自己做為籌碼，押注球賽。<sup>5</sup>雖然賭注行為不減球賽的神聖性，但杜蘭的觀察僅限於 16 世紀的猶加敦半

<sup>5</sup> Merle Greene Robertson, "El juego de pelota yucateco. Evidencias recientes sobre el juego," *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte (México: Siglo XXI, 1992), 200.

島，同樣，薩哈崑的研究亦有其時空圍限。本文以宗教功能為前提，採用「神話學」、「人類學」和「象徵學」等理論為研究基礎，解析美索亞美利加球賽的象徵意義，旁及蹴球、活人獻祭與致幻植物 (plantas alucinógenas) 之間的關係。

## 二、英雄淬鍊

1989 年，墨西哥考古學家在奧爾美加文明遺址，挖掘到十二顆直徑八到二十五公分不等的橡皮球，以及一些和蹴球有關的雕刻品，根據放射性碳素斷代的結果，有些橡皮球的歷史可追溯至西元前 1600 年。從時間判斷，美索亞美利加球賽即源於奧爾美加文明，並由此風靡到整個美索亞美利加，甚至流行到加勒比海地區。<sup>6</sup>

美索亞美利加是城邦文化，奧爾美加、帝奧地瓦康、馬雅、托爾特克、薩波特克、阿茲特克等族群均建立階級社會，並發展出以神廟為中心的聚落。以大大小小的祭壇環繞一共同中心，形成祭祀空間，而球場是祭祀空間內必備的建築（如圖一）。一般而言，城邦內有數個祭祀空間，且建有多座球場，以馬雅遺址奇阡伊薩 (Chichén Itzá) 為例，目前已被挖掘出十三座球場。球場為長方形，彷彿一條走道，宛如大寫英文字母「I」（如圖二）。各城邦球場大小不一，蒂卡爾 (Tikal) 的祭儀球場甚小，長十六公尺，寬五公尺；相對地，奇阡伊薩的大球場 (El Gran Juego de Pelota)，長 96.5 公尺，寬三十公尺，為美索亞美利加最大的球場。球場兩邊的牆面可築成斜坡、或呈垂直，牆上各掛有一個圈環，用以投球計分。並非所

---

<sup>6</sup> Ponciano Ortiz, Ma. Del Carmen Rodríguez y Alfredo Delgado, "Las ofrendas del El Manatí y su posible asociación con el juego de pelota: Un yugo a destiempo," *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte (México: Siglo XXI, 1992), 55.



圖一 墨西哥馬雅遺址帕連克 (Palenque) 球場。(作者攝)



圖二 美索亞美利加古印地安人的球賽雕塑品，收藏於墨西哥國立人類學博物館。(作者攝)



圖三 球場計分圈環，收藏於墨西哥國立人類學博物館。(作者攝)

有的球場都在牆面鑿刻圈環，遇有比賽時，才立上計分圈環（如圖三）。此外，有些球場講究雕飾，不僅計分圈環有蝴蝶、或羽蛇神等圖像浮雕，兩邊牆面亦刻有宗教意象和神話傳說，例如：奇阡伊薩的大球場牆面上，即雕刻著太陽、月亮、金星之間的天體奧秘，顯示球賽與宇宙運行息息相關。

有關美索亞美利加球賽的史料並不多，馬雅聖書《波波烏 (Popol Vuh)》係對蹴球有較完整紀錄的古抄本，<sup>7</sup>其他如《波旁古抄本 (Códice Borbónico)》、《佛羅倫斯古抄本 (Códice Florentino)》、《努達爾古抄本

<sup>7</sup> 《波波烏》是馬雅其中一族基切 (Quiché) 的聖書，又稱為《鑑書 (Libro del Consejo)》，意味著先民的智慧有如明鏡般鑑照後人；也稱《團體之書 (Libro de la Comunidad)》，記載著先民的源起與文化行為。因此，《波波烏》堪稱基切人的「資治通鑑」。



(*Códice Nuttal*) 》、《波吉亞古抄本 (*Códice Borgia*) 》等文獻，或多或少提供了球賽相關資訊。另外，在帝奧地瓦康等遺址，仍留有大片壁畫，上面彩繪著各種球賽情景。從殘存的壁畫、淺浮雕、手抄本等古文物，可發現各部落所制定的球賽規則不盡相同。毋庸置疑，蹴球係一項相當激烈的運動，由生橡膠所製成的實心圓球，雖因直徑大小不一，但一般可達三、五公斤重。球員人數有一對一比賽，也可以每隊二人以上。球員或戴上皮製護臀以單邊臀部碰球，或穿上護膝以單邊膝蓋踢球，或戴上手套以單手拍球，或綁上護肘以單邊手肘觸球，或以球棍擊球。為了讓比賽順利進行，球員會於比賽前夕為球具和護具舉行祈禱儀式，祈求比賽勝利。<sup>8</sup>祭司則以神靈「使者」的身分，透過祝聖儀式，將球場營造成宛如蒼穹一般的神聖空間，而置身其中的球員也跟著神格化。

《波波烏》除了序曲外，共分四部。第一部為創世紀，第二部是英雄史，第三部紀錄第三代玉米人的誕生，第四部記載活人獻祭儀式。根據這本馬雅聖書所言，世界彷彿一個浮於水面的方形盤子，四方各有一株生命樹駐守，代表不同顏色。東方為紅色，西方為黑色，北方為白色，南方則為黃色，中心另有一株綠色生命樹，此乃馬雅的五行觀念，同時也勾勒出最初的球場雛形。

在《波波烏》裡，有關蹴球的描述首次出現於第一部第五章。當混沌初開之際，日月光華尚未照亮大地，宇宙依舊陷入幽暗之中，完美人類也尚未誕生，<sup>9</sup>一隻名為卜古·賈奇 (Vucub Caquix) 的驕傲鸚鵡，<sup>10</sup>因為擁有色彩繽紛的翎毛而自詡為日、月之神。卜古·賈奇育有二子，為西巴納

<sup>8</sup> Gabriel Weisz, *El juego viviente* (México: Siglo XXI, 1993), 76.

<sup>9</sup> 根據馬雅神話，在太初混沌之際，兩隻羽蛇帝貝屋 (Tepeu) 和古古馬斯 (Cucumatz) 潛藏於水中，分別長著藍色翎毛和綠色翎毛，代表天神地祇。天神地祇以泥土搏土造人，但泥人過於沉重且不會動，開口講話又不知所云，天神地祇便將之投入水中溶化。天神地祇再刻木造人，木頭人愚昧又驕恣，不懂得敬神；無奈，天神地祇只好命令雷神降下豪雨，消滅人類。最後，天地祇神以玉米充當人之肉身，並注入蛇血，創造出四個基切族原父，人類由此繁衍。

<sup>10</sup> 馬雅基切語“Vucub”即「七」之意，常用於命名，「卜古·賈奇」又名「七鸚鵡」。

(Zipacná) 和卡布蘭甘 (Cabracán)。西巴納力大無比，將地表變化出高山幽谷，並經常對著山峰玩起球來，使得天崩地裂；卡布蘭甘則不斷搖晃山脈，造成山中地震頻仍。天神不容卜古·賈奇父子逾越本分，更不容傲慢自大的氛圍籠罩大地，於是派遣屋納普 (Hunahpú) 和伊斯巴蘭克 (Ixbalanqué) 孿兄弟消滅他們。<sup>11</sup>由這則神話可看出，蹴球的力量一如宇宙間的超自然能量，驚天動地，震懾人間。

正負對峙力量於《波波烏》第二部達到高峰，由屋納普和伊斯巴蘭克孿兄弟的父、叔講起，即溫溫納布 (Hun-Hunahpú) 和弟弟卜古溫納布 (Vucub-Hunahpú)。這第一代兄弟是智者，善長各種藝術，更精於蹴球。兄弟倆常與另兩位兄長一起在內院賽球。聚集於「希巴巴 (Xibalbá)」的幽冥群魔，<sup>12</sup>因兩兄弟蹴球而造成天搖地動，又因妒嫉兩兄弟的球技，於是邀他們下到「希巴巴」比賽，有意在殺害他們之前，偷學兩人的賽球技巧，並將兩人的球具和護具占為己有。《波波烏》描寫兩兄弟的蹴球裝備除了圈環之外，尚有護膝、手套、頭冠、面罩等：<sup>13</sup>

兩兄弟使用皮製的護胸圓墊、或圓形盾牌來抵擋實心的橡皮球，將球棍置於右手臂，用以擊打地上的球，圈環則掛在內院的牆面。頭冠以及面罩可特別防護前額和鼻梁。<sup>14</sup>

「希巴巴」就是冥界。溫溫納布和卜古溫納布必須渡過洶湧的大河、穿越荊棘滿布的叢林、面臨紅、黑、白、黃十字路口的抉擇，才得以進入冥界，並接受一關關的試驗。第一代兄弟進入冥府後，並未通過幽冥群魔所設下的試驗而遭處死，幽冥群魔將溫溫納布的頭顱掛在樹上，結果頭顱變成瓠瓜。幽暗公主伊絲奇 (Ixquic)，得知頭顱變成瓠瓜的奇蹟後，便

<sup>11</sup> Adrián Recinos, ed., *Popol Vuh* (México: FCE, 1996), 34-45.

<sup>12</sup> 馬雅的幽冥群魔為集體之神，代表人間的各種疫病。

<sup>13</sup> Adrián Recinos, ed., *Popol Vuh*, 51.

<sup>14</sup> Agustín Estrada Monroy, ed., *Popol Vuh* (México: Editores mexicanos unidas, 2002), 40.

來到樹前，想品嚐果實，正當伸手採摘瓠瓜之際，瓠瓜突然裂開，汁液流到伊絲奇手上，伊絲奇因而懷孕，之後生下屋納普和伊斯巴蘭克第二代孿兄弟。第二代孿兄弟長大後同樣精於蹴球，幽冥群魔再邀兄弟倆深入冥界接受挑戰。兩兄弟經歷各種試煉與挫敗，甚至死後重生，終於戰勝了幽冥群魔，為父親和叔父報仇。完成使命後，屋納普和伊斯巴蘭克孿兄弟飛上天際，分別化成日神與月神。<sup>15</sup>

「希巴巴」的幽冥群魔將球投出，伊斯巴蘭克攔住球，球原本直逼圈環，卻被擋了下來，反彈後，快速飛出比賽場地，落到聖櫟樹林裡。<sup>16</sup>

質言之，族群的思想模式、道德制約、宗教儀式、文化行為均可從神話一探究竟。從《波波烏》窺知，蹴球本為一項藝術，卻因幽冥群魔的介入，遂成了英雄淬鍊的歷程，溫溫納布和卜古溫納布雖未能擊敗幽冥群魔，但過程詮釋了有死才有生的輪迴觀。由於英雄的涉入與犧牲，球賽於是成為驅散負面氛圍的聖典，也是對抗邪惡力量的儀式。透過球賽，幽冥公主伊絲奇才有機會「棄暗投明」，由冥界來到地面；顯然，球賽象徵一把開啟光明之門的鑰匙，其神聖意象不言而喻。此外，溫溫納布藉那被砍下的頭顱繁衍後代，再續英雄事蹟，誠如坎伯 (Joseph Campbell) 所言：「當死神勝利的日子來臨時，死亡便逼近了；我們除了上十字架然後復活外，別無他法；也就是完全肢解後，再重新誕生。」<sup>17</sup>球賽是重生的必要步驟，勾勒出英雄形象，並引申大地秋枯冬死春來的新氣象。

各文明皆有英雄冒險傳說，例如：中國有盤古開天闢地之說、希臘神話有海克力斯 (Hercules) 執行十二件苦差。對英雄而言，冒險是使命，

<sup>15</sup> Adrián Recinos, ed., *Popol Vuh*, 49-102.

<sup>16</sup> Adrián Recinos, ed., *Popol Vuh*, 91.

<sup>17</sup> 坎伯 (Joseph Campbell) 著，《千面英雄 (The Hero with a Thousand Faces) 》(朱侃如譯)(臺北：立緒，2008)，16。

曲折是人生，惟有走那一遭，才能稱為真英雄，並蛻變成聖。的確，英雄的一生充滿了戲劇化的驚異特質，並在偉大重要的歷險中達到高峰；<sup>18</sup>因此，各文明無不傳誦英雄神話，而《波波烏》即以英雄神話為架構，將冒險、球賽、創世紀、儀式祭典融為一體，闡釋馬雅人的宇宙觀，其他美索亞美利加族群亦因相互影響濡染，呈現雷同的宗教思想。

英雄必須接受召喚，並執行冒險旅程。坎伯稱「歷險的召喚」為神話之旅的第一階段，象徵英雄脫離不了命運的召喚，並將精神重心從「社會範圍」移到「未知領域」。所謂「未知領域」乃寶藏與危機並存的致命地帶，可以是森林、深海、山巔，也可以是冥府、深淵，更可以是夢境、幻想，處處充滿折磨和危險，英雄全憑意志力才得以完成冒險。<sup>19</sup>藉此論點，回顧《波波烏》，屋納普和伊斯巴蘭克成長於部落，即坎伯所謂的「社會範圍」，這第二代兄弟起初生活看似平凡，卻歷經了神話之旅的第一階段，接受命運的召喚而進入冥府那個「未知領域」，面對各項考驗，完成啟程、試煉、登天等過程，比起父親和叔父的遭遇尚且曲折，最後羽化成為日月，照亮整個族群。

總之，命運令英雄跨越自我的門檻而接受各種磨難，在整個歷險當中，橡皮球係英雄命運的指引，也是挑戰困境的寶物。無論「指引」、抑或「寶物」，橡皮球所蘊藏的「功能」，可借普羅普 (Vladimir Propp) 的童話故事結構解釋之：童話中的英雄在面對危險之際，天神會適時涉入其中，賜予寶劍、或其他神物，協助英雄戰勝邪惡。<sup>20</sup>亦即，美索亞美利加的橡皮球乃神物，宛如西方童話中的斬妖寶劍，象徵解救部落的希望，而部落則賦予球員使命，執行這項英雄事蹟。

<sup>18</sup> 坎伯 (Joseph Campbell) 著，《千面英雄 (The Hero with a Thousand Faces)》，349。

<sup>19</sup> 坎伯 (Joseph Campbell) 著，《千面英雄 (The Hero with a Thousand Faces)》，58。

<sup>20</sup> Vladimir Propp, *Morfología del cuento* (Madrid: Funamentos, 1997).

### 三、動靜之間

美索亞美利加人為球賽披上宗教彩衣，以此開啟了一扇意義深遠的儀式之門，賦予蹴球神秘力量，視之為英雄淬鍊的媒介，同時也是維持宇宙秩序的助力。從語義上來看，奧爾美加人稱橡膠為“ulli”，與阿茲特克的納瓦語“ollin”（音譯：歐令）同義，亦即「運行」、「運動」、「轉動」、「跳動」、「動力」之意，係取自橡皮球的彈跳特性。<sup>21</sup>由此可見，球賽與天體運行之間的關聯最初啟發自橡膠的特性，爾後則取自球體的形狀。此外，橡膠的運用又與致幻植物密不可分，球賽除了有助於時令變化之外，同時也擁有挾山超海的神奇能量。

有「橡林之子」美名的奧爾美加人，於三千年前即研發出橡膠硫化技術，以加強其彈性，他們將美洲原生種植物天茄兒 (*Ipomoea alba*)<sup>22</sup>的莖、葉、花搗成汁，摻入橡膠汁，兩種汁液的比率为 1:15，由於天茄兒的汁液含有氫硫酸，攪拌十五分鐘後，氫硫酸讓橡膠汁產生硫化作用，形成容易雕塑的膠塊，以此製成的圓球有極佳的彈性，根據今日科學家的研究分析，一顆直徑 9.5 公分的球可彈高二公尺。<sup>23</sup>對於昔日印地安人的橡皮球彈性，《波波烏》如此記載：「球擲出之後便在地上不斷蹦跳。」<sup>24</sup>至於

<sup>21</sup> Arturo Oliveros, “Apuntes sobre orígenes y desarrollo del juego de pelota,” *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte (México: Siglo XXI, 1992), 43.

<sup>22</sup> 天茄兒，攀緣植物，旋花科，牽牛花屬 (*Ipomoea* L.)，又稱為夜牽牛、月光花，喜歡攀附於橡膠樹，因此，植物學家認為兩者生長一起有其生態和功能上的意義。

<sup>23</sup> Dorothy Hosler, Sandra L. Burkett and Michael J. Tarkanian, “Prehistoric Polymers: Rubber Processing in Ancient Mesoamerica,” *Science*, 284.5422 (Washington, June 1999): 1988-1991.

<sup>24</sup> Adrián Recinos, ed., *Popol Vuh*, 84.

現代的硫化技術，則由查理斯·固特異 (Charles Goodyear)<sup>25</sup>於 1839 年所發明，即在橡膠汁中加入硫磺，經過加熱處理，使橡膠顏色變黑，質地更堅固耐用，用途也更廣，為爾後的汽車工業開啟另一個里程碑。相較之下，奧爾美加人的硫化技術不僅毫不遜色，同時展現出熟知植物特性的本事，再加上擁有豐富的天文知識，進而使球賽集宗教、藝術和科學於一身，讓科學與自然崇拜同行。

美洲幅員遼闊，地形多貌，處處充滿詭譎氛圍，其原生種植物從寒帶到熱帶應有盡有，再者，致幻植物種類繁複多樣，因而發展出以萬物有靈論 (animismo) 為基礎的薩滿文化。<sup>26</sup>所謂萬物有靈論，即宇宙間的靈有善惡之分，善靈可賜予人類神奇力量，惡靈一旦作祟，便會產生疾病災厄。至於薩滿文化，其特色之一乃奉致幻植物為「神奇藥草」，用於占卜、問神、祈福、驅魔和醫療。致幻植物含生物鹼，對人類及動物會產生藥理反應，尤其有抗副交感神經作用，食用後會產生不同程度的恍惚、幻聽、幻覺等症狀，嚴重者令人陷入精神病的感覺，甚至有喪命之虞。<sup>27</sup>美索亞美利加族群善用致幻植物，在儀式主義的推波助瀾下，祭司（薩滿）藉其迷幻作用改變精神狀態，彷彿騰雲駕霧般神遊太虛，營造呼風喚雨的超能力。由於祭司熟悉致幻植物的藥性，有時會故意增加劑量，讓自己處於昏迷狀態 (trance)，在生死邊緣締造神話、實踐宗教、開創科學。

天茄兒就是一種致幻植物，除了用於橡膠的硫化過程外，天茄兒的花、莖、葉和種子均有毒，其中以種子的毒性最強，有類似合成迷幻劑 LSD 的吲哚 (indole) 結構。不只天茄兒，圓萼天茄兒 (Ipomoea

<sup>25</sup> 美國固特異輪胎與橡膠公司 (Goodyear Tire & Rubber Company) 取名自查理斯·固特異先生，以紀念他發明硫化技術。

<sup>26</sup> 薩滿即祭司，源自通古斯語 (Tunguska)。薩滿文化為原始的宗教文化，至今仍存於世界的原始部落。

<sup>27</sup> 瑞·科塞 (Oakley Ray and Charles Ksir) 著，《毒品、社會與人的行為 (Drugs, Society and Human Behavior)》(夏建中等譯)(北京：中國人民大學，2001)，358。

violacea)、<sup>28</sup>幻河藤 (*Rivea corymbosa*) 等旋花科植物的種子，<sup>29</sup>甚至包括裸蓋菇 (*Psilocybe mexicana*)、<sup>30</sup>烏羽玉 (*Lophophora williamsii*) 之類的致幻植物，<sup>31</sup>皆有類似的迷幻效果，在前哥倫布時期，即被美索亞美利加各部落廣泛使用，並融入部落生活之中，成為文明的一部分。

對美索亞美利加文明而言，「變化」蘊含動力，是重生的前奏。毛毛蟲若不經歷脫皮、結蛹、破殼，怎能蛻變成蝴蝶？蝌蚪若不經過變態，又怎能化為青蛙？同樣，橡膠汁要增加彈性得經過硫化作用，祭司想來去三界必須改變精神狀態。有賴圓球和致幻植物參與其中，晝夜才能輪替有序，祭司得以飛天遁地。「I」形球場正是世界的縮影，橡皮球的彈跳動作象徵自然律動，彷彿蝴蝶飛舞，儼然青蛙跳躍，動靜之間釋出生命力，不僅能趨吉避凶，更讓年歲豐足。質言之，球賽的作用儼如致幻植物的生物鹼，賦予美索亞美利加族群凝聚力，在創造文化的同時，突破現實的有形藩籬，而沉浸於虛幻中探索寰宇奧秘，並進行靈性旅程。球賽與致幻植物之間的緊密關係，可從珍藏在墨西哥國立人類學博物館的「索奇比利」石像上一窺堂奧。既是花神，又職掌蹴球，該尊石像布滿天茄兒、幻河藤、裸蓋菇等圖案，巧妙地將球賽與致幻植物置於同一個宗教天秤上。

萬物有靈論啟發了美索亞美利加族群的宗教信仰，也豐富了球賽象徵

<sup>28</sup> 圓萼天茄兒，牽牛花屬，原產於墨西哥，花色從白到不同程度的藍、甚至紫色調皆有，又名三色牽牛花 (*Ipomoea tricolor*)。

<sup>29</sup> 幻河藤，攀緣植物，旋花科，原產地為墨西哥，擴及至美國南部、中美洲和加勒比海。葉互生，雙子葉。花冠呈漏斗形，狀似喇叭，與牽牛花十分相似。阿茲特克人以納瓦語稱幻河藤種子為「ololiuhqui (音譯：歐洛利屋基)」，本意為「圓形之物」，即指深褐色的圓形種子。該種子於西班牙殖民時代改稱為「聖母籽 (Semillas de la Virgen)」。

<sup>30</sup> 裸蓋菇，紅棕色，生長於海拔一千三百五十公尺至一千七百公尺高的石灰岩地形，實體高度僅約二至十公分，含有裸蓋菇鹼 (Psilocybin) 和裸蓋菇素 (Psilocin)，在阿茲特克時代被稱為「神之肉 (teonanácatl)」或「花之肉 (xochina-nácatl)」。

<sup>31</sup> 烏羽玉，球形仙人掌，球莖僅六公分高，花色有黃、紅兩種，植株上的稜並不多，彼此間距很寬，稜上的刺座非常少，而且沒有刺，只有些許絨毛。含有三十種以上的生物鹼，其中，一種被名為梅斯卡林 (mescaline/ mescalina，西班牙文讀音為：梅斯卡林娜) 的植物鹼，具麻醉和迷幻作用。

學，尤其凸顯了二元對立與天體運行等意象。正如《波波烏》所述，球賽係正負力量之間的角力，實踐了生死、老少、陰陽、日月、水火、消長、愛恨、善惡、好壞等二元對立的文化模型。舉凡兩棲類動物、漂浮性水生植物、習性親水的動植物，或是本身具有二元特性的動植物，皆可與球賽聯想。舉例說明如下：

天茄兒於晚間開花，到了隔天中午則因烈日而枯萎，花開花謝僅一夕間，正如圓球的瞬間起落。貓頭鷹是夜間禽類，既象徵神秘又代表死亡，在《波波烏》裡，即記載著幽冥群魔派遣貓頭鷹傳遞訊息予兩對兄弟，是善惡之間的使者。蝸牛等軟體動物有外殼保護，兼具軟硬兩種特質，投射出橡膠的韌性與堅固。蛙、蛇、龜、鱷魚等兩棲類動物，跨越水陸兩界，被用來比擬橡皮球能上天下地。布袋蓮 (lirio acuático) 同時擁有氣囊般的葉柄和鬍鬚般的根系，既可漂浮水上且能吸附於泥沼之中，其特殊功能異於一般生物，詮釋了球賽溝通聖凡兩界的神奇性。美洲豹是萬獸之王，被喻為太陽，但因棲息於雨林，出沒於暗夜，又愛流連於水邊，於是被視為冥界之獸，如此介於光明與黑暗之間的形象，而贏得「夜間太陽」之稱，反映出橡皮球象徵天體變化的意象。<sup>32</sup>

因生態特性，上述動植物除了象徵正面能量之外，也代表幽冥勢力，在在傳遞了根深柢固的二元論。因此，從美索亞美利加球場遺址，甚至一些出土的球具、壁畫、淺浮雕、或古抄本，可發現與這些動植物有關的圖像。<sup>33</sup>毋庸置疑，球賽是任務，是使命，動靜之間攸關宇宙生死；球賽是意念，是信仰，藉身體與心靈之間的流變，刻劃出天上人間的聖凡情境。

二元論尚可從「水」再探究。水是生命的起源，引水、排水、蓄水、

<sup>32</sup> María Teresa Uriarte, "Introducción," *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte (México: Siglo XXI, 1992), 29.

<sup>33</sup> María Castro-Leal, "Nuevas ideas sobre el juego de pelota," *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte (México: Siglo XXI, 1992), 85-86.



汲水，一直是人類文明演進的重要課題。美索亞美利加文明因地理環境之故，對水有獨特的看法。以湖泊沼澤為腹地，再加上兩條大河穿梭其中，奧爾美加人展開璀璨文明，並因水而創造出蛇圖騰，對後起文明影響深鉅。《波波烏》揭露了馬雅基切人的宇宙觀，也鋪陳了「洪水神話」：世界由水而生，但人類的傲慢導致天降豪雨而使一切淹沒於洪水之中，生與死皆取決於水。墨西哥猶加敦半島屬石灰岩地形，雨水自地表滲入而鏤刻成地下水洞，奇阡依薩的馬雅人稱之為「聖井 (Cenotes)」，相信那是通往冥界之路，於是將人牲和其他珍寶投入其中，冀望為部落傳遞祈求。阿茲特克人於蒂斯可可湖 (Lago Texcoco) 上的小島建立都城，在湖水的保護下，富國強兵，而得以向外擴張為帝國。水象徵女性，代表陰柔、母親和生命之源，也意味著藩籬、禁忌、幽冥和死亡。水陸交界之處即陰陽交會之地，充滿神祕色彩；因此，湖泊、水池、河川一直被視為進入冥府之門，《波波烏》就以洶湧大河為人間和冥府的分界線：「在幽冥使者的嚮導下，兩兄弟沿著一條陡峭階梯往下走到了洶湧大河。」<sup>34</sup>

「I」形球場不只代表塵世，亦可被比擬為銀河系，圓形橡皮球因而被視為太陽、月亮、或金星等星辰天體，球賽則在動靜之間模擬了宇宙運行。天體猶如人類一般，具有正反兩面的特性，舉例而言：太陽神賜予人類光源，是和平的象徵，同時也是戰神；月神是暗夜的主宰，雌雄同體，忽為太陽神之弟，又為太陽神之妹，更是太陽神的宿敵；羽蛇神亦是金星神，出現於拂曉或黃昏，象徵始與末的交相輪迴。日出日落，日復一日，春去秋來，年復一年，大自然的生息全賴宇宙的規律運行。倘若太陽不西落，那麼萬物就生活在永晝之中，不得歇息，作物全被曬死。倘若太陽不再東昇，永夜籠罩，生物就在寒冷蕭寂中死去。因此，球賽詮釋了白晝與黑夜之衝突、刻劃了天神與地祇之對峙，二元對立的智慧藉由一個圓球表達得淋漓盡致。

---

<sup>34</sup> Adrián Recinos, ed., *Popol Vuh*, 53.

從神話中發現，美索亞美利加各族群無不擔憂宇宙停止運行，害怕日蝕和月蝕現象，也畏懼其他的天災，因而藉球賽助一切回歸正常。球員於是仿效神明在太初中創造宇宙，將己身置於神聖情境中協助天體運行，祈求風調雨順、連年豐稔。簡言之，美索亞美利加人民賦予球賽無窮的涵義，描摹了宇宙間的生死之戰、善惡之爭、日月之鬥。

#### 四、利他主義

神在開天闢地之際，必須經歷劇烈的痛苦，甚至死亡，這正是坎伯所謂的最初創世神話原型：安排世界、創造人類、面對死亡；<sup>35</sup>受到神的恩澤，人類於是祭拜神靈，並世代代傳承文化。回顧美索亞美利加文明的創世神話，亦是如此，不僅強調英雄事蹟，同時也凸顯利他主義。例如《波波烏》所提及，屋納普和伊斯巴蘭克孿兄弟征服黑暗，分別化為日月之神，賜予大地光明。另外，根據阿茲特克神話傳說，在一片漆黑的太初，眾神圍著火堆，期盼有自願者跳入火堆，藉自我犧牲來開創宇宙，氣質高雅的美神躊躇了一會兒，倒是其貌不揚且滿身膿包的醜神不加以思索便投入火中，立即變成太陽，美神見狀才隨著跳入，一步之差，只能變成月亮，有了日月精華的照拂，阿茲特克人展開新紀元。<sup>36</sup>

在完美人類（玉米人）誕生之前，馬雅的天神地祇經歷了搏土造人和刻木造人的二次失敗，不僅顯示神有失誤的時候，同時亦透露出人類有可能面臨災難而滅亡。阿茲特克人深信曾經有四個太陽，名字分別為：四虎、四風、四雨、四水，各自照亮四個世代。第一世代的巨人族，遭虎豹吞噬而亡。第二世代人類，被狂風吹走、或化為猿猴。第三世代人類，或被火

<sup>35</sup> 坎伯 (Joseph Campbell) 著，《千面英雄 (The Hero with a Thousand Faces)》，318。

<sup>36</sup> Carlos Fuentes, *El espejo enterrado* (México: FCE, 1993), 101.

雨燒死，或化為飛禽。第四代人類，或被豪雨淹滅，或化為魚群。前面三個世代遭毀滅之際，僅一對夫妻倖存，人類因而再生繁衍。到了第四代被毀滅後，羽蛇神化身為風神，深入冥府拾了根第一世代巨人的骨頭，欲返回地表重新再造人，途中卻遭冥王阻撓，導致摔斷巨人骨頭。羽蛇神經過千辛萬苦終於回到地表，以石灰接著斷碎的骨頭，並割破自己的皮膚將血液注入其中，人類因而再生。羽蛇神又賜予人類第一顆玉米種子，並傳授農耕、天文、文化等知識。<sup>37</sup>

神為了開創宇宙而自我犧牲，也為了讓人類再生而自殘，如此犧牲奉獻的精神展現利他主義，同時也是英雄事蹟的最高境界。再藉一則龍舌蘭神話說明利他主義的美德。女神瑪亞烏 (Mayahuel) 隨著風神艾卡 (Ehécatl) 來到凡間，化成一株有兩種不同枝梗的植物，一邊為柳條搖曳的風神，另一邊則為花枝綻放的女神。對於瑪亞烏的行為，祖母神怒不可遏而決定懲治她，於是將瑪亞烏的枝梗折成數段。風神安葬了瑪亞烏的遺骸，不久後從瑪亞烏的墳地長出一株龍舌蘭，從此人間有了令人心醉的佳釀。<sup>38</sup>

大自然波譎雲詭，美索亞美利加人民從中悟出興替之道。既然生死盛衰、花開花謝是自然現象，宇宙天體也有陰晴圓缺的時候，那麼自然界的神靈和一般生物一樣並非永生，會衰老，也會死去。犧牲奉獻的利他主義從神的英雄事蹟挪移至人類身上。既然神為人開天闢地，人也因神而生，又得到神所賜予的玉米、龍舌蘭等珍貴植物，那麼，人應該為神而犧牲，以自己的鮮血供奉神，使神有足夠能量去運行天體，讓宇宙萬物永續繁衍，彼此共生共存。

再以阿茲特克神話為例，當阿茲特克人進入第五代之後，將第五個太陽命名為「運轉」，顧名思義，期盼大地生生不息。然而，阿茲特克人

<sup>37</sup> Alfonso Caso, *El pueblo del sol* (México: FCE, 1993), 22.

<sup>38</sup> Giorgio Samorini, *Los alucinógenos en el mito* (Barcelona: La Liebre de Marzo, 2001), 156.

仍不免憂心忡忡，擔心第五個太陽也會如前面四個世代一樣死去，屆時人類必定隨之滅亡，為了延緩世界末日的來臨，於是以活人祭祀來餵養太陽神。<sup>39</sup>從 1790 年出土的太陽石 (Piedra del Sol)<sup>40</sup>可看出阿茲特克人的憂慮。石曆上的太陽神已日薄崦嵫，額頭與眼角出現皺紋，而舌頭外伸，形狀宛如黑曜石祭刀，也儼然舐血的模樣。

世界上的各個文明都有祭祀習俗，最初以牛奶、蜂蜜、葡萄酒等流質食物祭神，後來演變成以牲畜、甚至活人的鮮血獻祭；顯然，鮮血是最神聖的祭品，而「流血 (sangre derramada)」乃祭典中的高潮。<sup>41</sup>因此，在歐、亞、非、美洲的初民社會中，均可發現活人獻祭儀式，其目的或求天降甘霖、或求作物豐穰、或求國泰民安，例如：《楚辭·天問》出現祈雨祭祀：「何勤子屠母，而死分竟地。」只是美洲與舊大陸在兩大洋的阻隔下，直到 16 世紀才正式接觸，而進入文藝復興時代的西班牙人，雖在刀光劍影中追逐功勳，但面對血淋淋的活人獻祭，不免膽顫心驚，而視之離經叛道。

血是人體最寶貴的液體，也是神靈的玉液瓊漿，又是滋潤大地的養分，象徵生命、能源與勇氣。如此珍貴液體成為聯繫天地人的符籙；因此，活人獻祭遂成人神之間相互依存的盟約。《波波烏》第三部記載著，基切族在四位原父的率領下，越過崇山峻嶺終於找到火神多以爾 (Tohil) 的神像，由於山頂祁寒，原父向火神祈求火苗，火神賜予部落火苗，但取得的火苗卻遭冰雹熄滅，部落再向多以爾求火，火神也再度大方賜予。不過，到了《波波烏》第四部，部落的階級社會形成，四位原父擔任祭司，遵照火神的旨意，化成虎豹誘捕他族族人，將他們的心臟及鮮血獻祭給火神和

<sup>39</sup> Alfonso Caso, *El pueblo del sol*, 26-27.

<sup>40</sup> 太陽石又名阿茲特克石曆，為一整塊石頭所雕刻而成，重達二十四噸，直徑三公尺半，於 1479 年完工，被譽為最好的雕刻品之一，石曆上蘊藏了阿茲特克人的生死觀和天文知識。

<sup>41</sup> Juan Eduardo Cirlot, *Diccionario de símbolos* (Madrid: Siruela, 2003), 399.

其他神靈。恐懼和憤懣終於激起其他部落群起反抗，但是在神的助佑之下，基切族迅速弭平反抗。<sup>42</sup>

部落以人牲供奉神靈而受到保護，神靈因人血而永生。對於這人神之間的盟約，弗彥提斯 (Carlos Fuentes) 將之比喻為愛因斯坦的質量方程式  $E=mc^2$ ，顯示活人獻祭蘊藏無窮的能量與意義。<sup>43</sup>的確，活人獻祭有維持社會秩序之功能，是聖凡兩界溝通的符碼，拋開令人怵目驚心的血腥表象，其內涵卻充滿溫柔的救贖。人祭是精神行為，藉由宗教儀式，人類相信可以直接影響超自然界，協助宇宙正常運行。人祭是象徵行為，藉由犧牲個人，救贖群體，實踐利他主義的美德，豐富人的存在意義。人祭是社會行為，藉由神聖情境，形成社會階級，奠定尊卑關係，成為統治階級宰制百姓的利器。

活人獻祭儀式多樣。形成期（西元前 2000-西元 250）和古典期（西元 250-900）以斬首祀典為主，後古典期（西元 900-1525）流行開膛取心。但是，地區不同，部落不同，目的不同，人祭方式亦隨之有異，例如：將人牲萬箭穿心，可消災降福、合境平安；以亂石砸斃人牲，可以洗滌部落的罪惡；將人牲投入「聖井」之中，可祈求水源豐沛；若將人牲投入火山口，則可平息山神的怒氣，免受火山爆發的威脅。<sup>44</sup>活人獻祭的本意在於祈求富庶安康，球賽有助於風調雨順，兩者目的相同，彼此呼應。從美索亞美利加所遺留的文物中，可發現球賽與斬首祭祀息息相關。在奧爾美加遺址上，留有十七尊巨型人頭雕刻，這些沒有身軀的頭像可追溯至二千五百年前，每尊皆由單塊巨石所鑿刻而成，個個表情不盡相同，五官清晰，且彷彿戴上頭盔，最大者高三公尺，重達三十噸，做為土地崇拜和繁衍儀式之用。這些雕像是否象徵球賽中遭砍頭的球員？考古學家雖然持不同看

<sup>42</sup> Adrián Recinos, ed., *Popol Vuh*, 53.

<sup>43</sup> Carlos Fuentes, *El espejo enterrado*, 101.

<sup>44</sup> Yólotl González Torres, *El sacrificio humano entre los mexicas* (México: FCE, 1994), 68-69.

法，卻拋出球賽與活人獻祭之間的研究議題。

球賽既然攸關生死，那麼，球賽與活人獻祭之間，球賽是重頭戲？抑或活人獻祭才是重點？其實，球賽是序曲，也是尾聲；是旋律，也是和絃。沒有球賽的襯托，活人祭獻儀式不僅不完整，也少了高潮迭起的動力。的確，根據研究，兩者先後舉行，比重相當。球賽結束後，到底是哪一方應被推上祭壇獻祭給神靈？《波波烏》提及，溫溫納布和卜古溫納布因敗於冥王而遭斬首；然而，屋納普和伊斯巴蘭克戰勝了冥王，仍舊犧牲生命。顯然，不論輸贏，皆有遭斬首的可能，學界因此筆戰多時。有學者認為，基於榮耀，獲勝一方的隊長必須獻祭給神靈。也有認為，輸球一方的隊員全遭獻祭。另有研究以為，己方球員和戰俘賽球，賽後再將戰俘奉獻予神祇。甚至有專家主張，活人獻祭中的人牲另有他人，並非球員，既不是失利的球員，更不是獲勝的一方。<sup>45</sup>

誠如上述，球體令人聯想天體、星辰、宇宙，甚至頭顱。對人體而言，血液是輸送養分的循環系統，心臟是運轉生命的引擎，頭顱則為發號施令的總指揮部。的確，顱腔內有腦，掌管知覺、運動、思考、判斷、記憶等作用，再加上眼、鼻、口、舌、耳，頭顱宛若一個微型宇宙，是人體傳達和接收訊息的主要器官。因此，許多文明均不約而同將「首腦」比喻為領導人。在古希伯來文獻裡，頭顱被比喻為天體；柏拉圖在《對話錄》裡表示人頭乃世界的影像；另外，歐洲中世紀的藝術界將頭顱視為思想與精神的代表。<sup>46</sup>美索亞美利加文明亦有相同的象徵意義，頭顱是人體最重要的器官，常被引為人的整體表徵，例如奧爾美加的巨型人頭雕刻；另外，從其他美索亞美利加所遺留的藝術品可發現，部分人偶的頭顱比率大於身軀，如此造型乃刻意強調頭部，凸顯頭顱的重要性。

以頭顱作為祭品，可見其珍貴；將頭顱喻為星辰，可見其奧妙。頭顱

<sup>45</sup> Martha Ilia Nájera Coronado, "La religión. Los rituales," *Los mayas: Su tiempo antiguo*, eds. Gerardo Bustos y Ana Luisa Izquierdo (México: UNAM, 1996), 252.

<sup>46</sup> Juan Eduardo Cirlot, *Diccionario de símbolos*, 119.

象徵時間，是部落維持世世代代的轉輪，儼然鋪寫歷史的永恆印記；頭顱代表空間，是球員穿梭於銀河系的軌道，模仿星辰進行生死之戰。亦即，結合了宗教信仰與天文探索，球賽蘊藏能量，賦予生機，開創生命，透過利他主義延續宇宙蒼穹。

## 五、結論

對歐、亞古老農業社會而言，球賽係一項勞動，在農閒時可作為鍛鍊筋骨的活動；球賽也是一項訓練，在太平時候則不失為體能操演的好方法；如此結合了勞動與訓練的體能活動，隨著時間的流逝而演變為體育，甚至發展成競技、遊戲及娛樂。

由於獨特的地理環境和社會結構，球賽在美索亞美利加超越寓教於樂的功能，被視為儀式，進而發展出攸關社稷存亡的宗教信仰。雖然球賽的宗教色彩濃於娛樂目的，但是，橡膠製成的實心球重約三、五公斤，球場前後距離少則十多公尺，多達數十公尺，即使有皮製手套、護肘、護膝、護臀等護具的保護，一場球賽下來，應該相當耗費體力，甚至不乏運動傷害，況且圈環直徑小，投球得分絕非易事。因此，雙方的勝負之爭不僅充滿娛樂效果，再伴隨著舉行活人獻祭，為莊嚴儀式增添了不少戲劇張力。若如杜蘭所言，又加上民眾的賭注行為，可謂熱鬧非凡。

美索亞美利加各族群的球賽規則不盡相同，並隨著時空變遷而嬗遞。儘管球賽目的與其規則一樣繁複，然而，主要目的仍是側重於維持宇宙運行有序與萬物生生不息。換言之，在宗教的彩衣之下，球賽結合了多種儀式，模擬了大自然的律動法則，令晝夜更替、四季變化和諧。一旦風調雨順，自然就豐年安樂；因此，球賽亦做為農業社會祈求作物豐收與國泰民安的神聖儀式，而這項傳統仍保存至今，於墨西哥、瓜地馬拉等地舉行。

從神話探知，球賽係聯繫冥府、人間與蒼穹的要素，呈現出美索亞美利加人民對空間的無限想像，並將空間的獨到見解運用在球場的建築計設上。長形球場根據創世紀神話裡的雛形所建，走道彷彿儀式的延伸，是通向地府的層層關卡，也是跨上天際的漫長旅程。球賽蘊藏豐富的象徵符號，涉及天文和地理，也擴及人文和生態，可供人類學相關研究，探索前哥倫布時期美索亞美利加各族群的文化行為。

球賽與活人獻祭之間的相互依存，又與致幻植物緊緊結合，三者構成了美索亞美利加獨特的宗教觀，詮釋人體奧秘，並凸顯祭司角色。在人體奧秘方面，球賽係運用身體開創寰宇，人祭乃奉獻身體祈求平安，致幻植物則改變身體影響感覺；換言之，以人體奧秘反觀微型世界，進而投射出浩瀚宇宙，在賦予身體神聖使命之際，同時亦昇華了球賽、人祭和致幻植物的意義，使之成為溝通聖凡兩界的媒介。至於祭司角色，一般為部落的宗教領袖，在某些部落亦兼政治首領，由於掌握天文知識、熟悉人體結構、善用各類植物，因此又可被視為醫生、天文學家、生物學家或植物學家。面對天體異象時，祭司利用植物藥效，透過符籙咒語，營造神聖氛圍，藉球賽模仿日月之爭，以俐落刀法執行人祭。於是，有死才有生的輪迴觀透過活人獻祭達到高潮，日落日出的天體運行經由球賽而維持和諧，如此宗教思想不僅鞏固祭司權利，也成為宰制百姓的利器。

從橡膠到圓球，再到球賽，一顆橡皮球融合了宗教、科學與娛樂，掀開寓意萬千的神秘世界，鋪陳英雄淬鍊的歷程、釋出生生不息的意象、強調利他主義的美德。球賽即信仰，是宗教，攸關美索亞美利加族群的生死。

（感謝李明宗教授的鼓勵才得以完成本文，對於兩位匿名審查人所提供的寶貴建議與意見，在此一併致謝。）



## 引用文獻

- 坎伯 (Joseph Campbell) 著,《千面英雄 (*The Hero with a Thousand Faces*)》(朱侃如譯),臺北:立緒,2008。
- 瑞、科塞 (Oakley Ray and Charles Ksir) 著,《毒品、社會與人的行為 (*Drugs, Society and Human Behavior*)》(夏建中等譯),北京:中國人民大學,2001。
- Caso, Alfonso, *El pueblo del sol*, México: FCE, 1993.
- Castro-Leal, María, “Nuevas ideas sobre el juego de pelota,” *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte, México: Siglo XXI, 1992, 69-89.
- Cirlot, Juan Eduardo, *Diccionario de símbolos*, Madrid: Siruela, 2003.
- Estrada Monroy, Agustín, ed., *Popol Vuh*, México: Editores mexicanos unidas, 2002.
- Fuentes, Carlos, *El espejo enterrado*, México: FCE, 1993.
- González Lauck, Rebecca B., “La zona del Golfo en el Preclásico: La etapa olmeca,” *Historia antigua de México: El México antiguo, sus áreas culturales, los orígenes y el horizonte Preclásico*, eds. Linda Manzanilla y Leonardo López Luján, México: INAH, 2000, 363-406.
- González Torres, Yólotl, *El sacrificio humano entre los mexicas*, México: FCE, 1994.
- Greene Robertson, Merle, “El juego de pelota yucateco. Evidencias recientes sobre el juego”, *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte, México: Siglo XXI, 1992,

199-221.

Hosler, Dorothy, Sandra L. Burkett and Michael J. Tarkanian, "Prehistoric Polymers: Rubber Processing in Ancient Mesoamerica," *Science*, 284.5422 (Washington, June 1999): 1988-1991.

Nájera Coronado, Martha Ilia, "La religión. Los rituales," *Los mayas: Su tiempo antiguo*, eds. Gerardo Bustos y Ana Luisa Izquierdo, México: UNAM, 1996, 221-257.

Oliveros, Arturo, "Apuntes sobre orígenes y desarrollo del juego de pelota," *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte, México: Siglo XXI, 1992, 39-51.

Ortiz, Ponciano, Ma. Del Carmen Rodríguez y Alfredo Delgado, "Las ofrendas del El Manatí y su posible asociación con el juego de pelota: Un yugo a destiempo," *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte, México: Siglo XXI, 1992, 55-67.

Propp, Vladimir, *Morfología del cuento*, Madrid: Funamentos, 1997.

Recinos, Adrián, ed., *Popol Vuh*, México: FCE, 1996.

Sahagún, Bernardino de, *Historia general de las cosas de Nueva España*, México: Porrúa, 2006.

Samorini, Giorgio, *Los alucinógenos en el mito*, Barcelona: La Liebre de Marzo, 2001.

Uriarte, María Teresa, "Introducción," *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte, México: Siglo XXI, 1992, 21-35.

Uriarte, María Teresa, "El juego de pelota en los murales de Tepantitla, en Teotihuacán," *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y*

*supervivencia*, ed. María Teresa Uriarte, México: Siglo XXI, 1992,  
113-141.

Weisz, Gabriel, *El juego viviente*, México: Siglo XXI, 1993.

