

運動能夠神聖嗎？

唐千茹*

黃仁易**

摘要

Phil Jackson 在 1989 年至 1998 年間，帶領芝加哥公牛隊拿下 6 次總冠軍，在 2000 年至 2011 又帶領洛杉磯湖人隊拿下 5 次總冠軍，他出了一本名為《Sacred Hoops》的書，為何他認為籃框是神聖的？奧林匹克運動會為運動員心中的最高競技殿堂，而古老的奧林匹亞遺址，不只是最古老的運動場地，亦是當時舉行宗教儀式的場地，可見運動與宗教在古代不一定是兩件不同的事。宗教是神聖的，這是無庸置疑，而古希臘奧林匹克運動會的發源地亦是祭祀的場所，顯現運動與宗教息息相關。本研究試著以現象學的方式來描述神聖與運動，在對運動與神聖做本質上的探究後，運動以 Huizinga 提出的「運動的本質為遊戲」做為基石，梳理後得知遊戲不只是運動的本質，亦是宗教的開端，運動不是完全的遊戲，亦不是完全的神聖，但卻兼具了遊戲與神聖的特質。經過一番爬梳後，整理出聖地、儀式、神顯、顯聖物以及象徵五項，輔以現實生活中神聖的現象與運動故事來加以對照與描述，窺見運動中一絲絲神聖的曙光。

關鍵詞：運動、神聖、遊戲

*唐千茹，國立臺灣師範大學體育與運動科學系博士生，Email: kitan26@gmail.com

**黃仁易，國立臺灣師範大學體育與運動科學系博士生，Email: 0928338665gigi@gmail.com

Can Sport be Sacred?

Chien-Ju Tang^{*}

Ren-Yi Huang^{**}

Abstract

Phil Jackson led the Chicago Bulls to six NBA Championships from 1989 to 1998; he then coached the Los Angeles Lakers from 2000 to 2011, guiding the team to five league titles. The triumphant coach wrote a book named *Sacred Hoops*, with the intriguing title making one wonder why he described the sport as sacred. As the world's foremost sports festival, the Olympic Games are deemed the highest goal and glory by athletes, and its ancient site of Olympia is not only the oldest sports venue, but also the venue for religious ceremonies at that time, which suggests that sport and religion were not necessarily separate in ancient times. There is no doubt that religion is sacred, and the fact that the birthplace of the ancient Greek Olympic Games was also where the ancient Greeks worshiped their god indicates that sport was closely related to religion. This study attempts to describe sacredness and sport from the perspective of phenomenology. While exploring the essence of sport and sacredness, the study delved into Huizinga's theory of play being an important cultural and social element and focused on the concept of play being the essence of sport. After in-depth examination, the study found that play is not

* Chien-Ju Tang, Doctoral student, Department of Physical Education, National Taiwan Normal University

**Ren-Yi Huang, Doctoral student, Department of Physical Education, National Taiwan Normal University

only the essence of sports, but also the beginning of religion. Sport is neither completely playful nor completely sacred, but with both the characteristics of playfulness and sacredness. After further analysis, this study found five elements of sport that possess the qualities of sacredness, including sacred places, ceremony, miracle moments, holy objects, and symbols. Supplemented with real-life stories by way of comparison and illustration, this study managed to catch sight of the sacredness in sport.

Keywords: sport, sacred, games

一、前言

2020 東京奧運落幕，在比賽期間帶給人們的感動無數，在每個人都能自由表達意見的現在，難得國人團結齊心，為這場盛事投入最大的關注，我們的心情隨著運動員起起伏伏，卻不一定是奪下金牌時才有讓人深刻的感受。高爾夫選手潘政琮與好手們廝殺到延長賽後奪下銅牌，與老婆相擁；桌球混雙林昀儒與鄭怡靜，與對手纏鬥後拿下銅牌；射箭團體賽時在螢幕前與湯智鈞、魏均珩和鄧宇成一同憋氣凝視；多少人的血壓隨著戴資穎的比分升高，看見她失落的表情心中充滿不捨；看著從小學二年級長大的李智凱完美落地；跟著啜泣說出「想拿金牌」的楊勇緯留下眼淚；看到李洋和王齊麟總會心一笑；郭婞淳挑戰紀錄失敗時露出的笑容讓人忘記失敗的痛苦；而桌球老將莊智淵，沒有奪牌卻讓國人尊敬。為何觀看運動比賽，總讓人激動，常常「他人在吃麵我們在喊燙」？為何無論是成功或失敗的時刻都能讓人有一種神祕的感受？尊敬？崇拜？可惜？不捨？還有一種無法言語的神聖感，到底是怎麼產生的？這些問題，一時要回答起來還真是不容易，經過梳理也不見得能說出內心真正的感受。

二、研究徑路

本研究試著依循現象學方法，試著將運動與神聖抽絲剝繭，並以最原初的認識，來最一探討，並以現實生活中，實在發生過的運動故事作為比對，探究運動是否有神聖的可能。

在進入研究之前，需先將自然態度以及現象學態度做一區分，自然態

度是「原本就是這樣」的觀點。¹當一個「意識對象」呈出在我們眼前時，一是對象自然會盤據了我們意識之中央部分，而被我們所關注的同一個對象會因我們不同時間的視角、情緒，或外在的因素（例如光線、天氣、風）的改變，使我們認識對象的知覺方式有所差異。我們知覺同一對象時，不同的知覺產生不同的識之所對者，因而累積聚集成識之所對者群。而在這一系列變動不居的「識之所對者群」中，卻存在著一個不變的，「自我同一」（self-identical）的「中軸」或「核心」。²舉凡我們對於運動的所有認識，那些再平常不過的認知，例如：運動會一定會有運動員宣誓、一定會有聖火、有些運動員總是在比賽前禱告……等，或是以社會學、心理學、管理學……等的角度來思考運動，都屬於自然態度下的觀點。而至現象學態度的轉變以一種反思的方式，完全的脫離了自然態度以及其中所認定的事物，包括最底層的世界信念。³胡賽爾所提出的「現象學的存而不論（phenomenological reduction）」方法，首先需把一切不能在意識流之中自明性的呈顯彰示出來的事物括剝剔除掉。⁴也就是現象學方法中的存而不論，存而不論消極的把不具備「絕無可疑性」的研究材料，排除出現象學的研探範圍之外。⁵因而需要積極的現象學描述法，現象學的描述法的工作為盡其所能的對有研探的對象進行忠實地描繪法。⁶

在本研究中，僅只於運動世界中的現象，去探討運動是否具神聖的可能，並非去探究那些動作與表象的意義。也就是只去注視在運動世界中最深層、原初的樣貌，懸置了那些所有我們用自然態度所看到的運動表象，不將運動與神聖作為主體或客體探究，將我們對運動中總視為理所當然的

¹ 羅伯·索科羅斯基（Robert Sokolowski）著，《現象學十四講（Introduction to Phenomenology）》（李維倫譯）（臺北：心靈工坊，2004），72。

² 蔡美麗，《胡賽爾》（臺北市：東大出版，1990），85。

³ 羅伯·索科羅斯基（Robert Sokolowski）著，《現象學十四講（Introduction to Phenomenology）》，79。

⁴ 蔡美麗，《胡賽爾》，48。

⁵ 蔡美麗，《胡賽爾》，56。

⁶ 蔡美麗，《胡賽爾》，56。

「勝負」、「運動技術」、「心理因素」、「種族」、「國族主義」……等，這些可直覺到的觀念先懸置，並以「遊戲」作為運動的原初，以及宗教中的神聖對照，在梳理運動與神聖後，發現運動世界與神聖世界以及其實是同一個世界，並由運動與神聖相似的屬性中梳理出對象—儀式、人—神聖者、處所—神聖場域以及時間—節慶。並以現實生活中的運動故事與聖地、顯聖物、儀式、神顯以及象徵做一對照，使運動中的神聖得以顯現。

三、運動與神聖有什麼關係？

在涂爾幹看來，宗教的領域由兩個世界所組成，一個是神聖的世界，另一個是世俗的世界。⁷Huizinga 亦認為「與日常生活分開」為遊戲的特徵之一。然而，世俗世界（日常生活）與神聖世界或是運動世界，真的是不同的兩個世界嗎？運動與遊戲以及宗教為何有許多相似之處？本節將藉由運動—遊戲、神聖—宗教試著梳理運動與神聖之間的關係。

（一）運動—遊戲

隨著運動的形態越來越多元，舉凡一般大眾的休閒運動、頂尖運動員的競技運動、或是職業運動，這些運動型態使得運動世界中能知覺到的越來越雜多，為了能較清晰的梳理，首先，讓筆者嘗試著現象學方法，把運動中異質的，個別的自然現象中個別，變換不止的特性剝除掉，只保留不變的通性。⁸幸運的是，學者 Roger Caillois 的《*Man, Play and Games*》以及學者 Johan Huizinga《*遊戲人*》此兩本遊戲理論著名的學說，已為「運動的本質是遊戲」建造了一個立基點。學者邱世平在〈R. Caillois 的遊戲

⁷周平、齊偉先，《宗教與社會的世界圖像》（嘉義縣大林鎮：南華大學教社所，2007），49。

⁸蔡美麗，《胡賽爾》，58。

理論探討及其教育省思》一文中，探究了 Caillois 與 Huizinga 兩位學者對遊戲特徵的描述後表示，無論是使用結構主義的 Caillois 或是現象學的 Huizinga，研究的遊戲特徵皆具有自由的（free）、分開（separate）或與日常生活分割、不確定（uncertain）或危險性、非生產（unproductive）或自為目的性、受規則控制（governed by rule）以及偽裝（make-believe）六項特徵。另外，Caillois 亦延伸了 Huizinga 的遊戲特質，將遊戲分為四個範疇：競爭（competition）、機運（chance）、模仿（simulation）和暈眩（vertigo）。此外，學者許立宏認為假如主張所有遊戲的必要元素為「玩」（playing）及「規則」（rules）能夠成立，那麼運動的必要元素則為「玩」（playing）、「做」（doing）、或「練習」（practicing）及參與者的「技術性動作」（skillful movement）。⁹的確如此，Huizinga 也認為競賽、鬥爭、練習、努力、忍耐、吃苦等觀念乃是交織在一起。¹⁰

本節至此，研究者了解運動與遊戲息息相關，其特徵包含了：自由的、分開或與日常生活分割、不確定或危險性、非生產或自為目的性、受規則控制以及偽裝。以及競爭、機運、模仿和暈眩四個範疇，並且具有玩、做、練習及技術性動作的必要元素。參與者的做或練習，是養成技術性動作的基礎，而做與練習並非只要「有」，就能擁有技術性動作，要有良好甚至精良的技術性動作，必須累積大量以認真態度來實踐的做與練習，而這大量的認真態度的做與練習，這自我奮鬥的過程必定會使身體承受一定程度的痛苦，受苦所磨刻的不只是技術性動作深化於身體，亦是心靈越來越堅韌的磨練。

（二）神聖—宗教

若要探究神聖，人們對神聖最直覺會聯想到的，應該就是宗教，但「何

⁹許立宏，《運動與人生哲學》（臺北市：禾楓書局，2017），54。

¹⁰胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》（成窮譯）（新北市：康德，2013），75。

謂神聖」卻不是三言兩語能道盡，但研究者將試著為神聖做一個解釋。學者石明宗於〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉中提到，凱溥認為神聖的一般屬性，不管長久或短暫，總是關連到以下四點，依次是：

1. 「某些對象」(certain objects)：例如祭儀的一些手段。
2. 「某些人」(certain beings)：例如國王或牧師。
3. 「某些處所」(certain places)：例如廟祠、教堂或山頭。
4. 「某些時間」(certain times)：例如禮拜天、復活節或是聖誕節。¹¹

由此四點屬性可知，除了有形可見的廟宇、教堂、聖地，又或是無形的結界；僧人、神父口中唸唸有詞的經文；手中拿著的法器、神器或聖物；不同形式卻有同樣有祈求與保佑效果的儀式，或是許多無法解釋的神顯，這些顯示了神聖是以多種形式顯現。宗教的深層意義是一種深入內部、輪廓分明和涵蓋全面的世界觀：它主張有本具(inherent)而客觀的價值滲透萬物，相信宇宙及其造物引人敬畏，認定人生具有目的而宇宙秩序井然。¹²人發覺到神聖是因為神聖顯示它的自身，因為它顯現一些與這個世界完全不同的真實(peality)，是在凡俗世界中找不到的，我們稱之為聖顯(hierophany)。¹³即使神聖與凡俗看起來是分離的兩個世界，但在現實世界中，神顯的世界卻與凡俗的世界的時間、空間是重疊的。一棟建築物可以是神聖也可以是凡俗的，就像對於基督徒而言，寺廟可能沒有教堂來的神聖。以觀光角度而言，在日本時常參觀寺廟，到歐洲參觀教堂，這些建築物在不同的人眼裡都有不一樣的意義，人們對聖地的崇敬，也許來自於此建築為歷史悠久的古蹟，可能是建築工藝精美的藝術展現，或在一些

¹¹石明宗，〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉(臺北：國立臺灣師範大學體育研究所博士論文，2005)，158。

¹²羅納德·德沃金(Ronald Dworkin)著，《沒有神的宗教》(梁永安譯)(新北市：立緒文化，2015)，8。

¹³王鏡玲，〈艾良德的「神聖空間」簡介〉，《哲學與文化》，17.1(臺北，1990)：70-73。

人們眼裡看來是再普通不過的建築，但在虔誠的教徒眼裡，就會有一份神聖意義。

有趣的是，若是最原始的人類，沒有建築物或器皿的那個時空，神聖如何顯現？由此推斷，不只宗教能具有神聖的概念，神聖的概念是可依附在宇宙萬物。宗教學家 Mircea Eliade 稱之為「宇宙宗教(cosmic religion)」，宇宙宗教是先於宗教而存在的，宇宙宗教與我們熟知的宗教的差別在於，宗教崇拜的是一個有形的神、佛或是人（法師），且組織、儀式以及規則皆以至高無上的神、佛、人（法師）為中心；而 Eliade 在《*The Sacred*》書中提到：對活在「宇宙的宗教」信仰裡的人而言，自然絕不僅僅是科學家眼中的「自然」，宇宙是神聖的創造，來自諸神之手。自然的不只是因為與神溝通而成為聖物，更重要的是，自然、宇宙、世界顯現了神聖的結構。¹⁴這也就不陌生了，原住民族總有對特定的山、湖、海或動物的傳說，而族人會對此山、湖、海或動物敬拜，例如魯凱族崇敬百步蛇、玉山為鄒族與布農族的聖山……等。

無論是對聖地、聖物、神顯這類有形物感到神聖，神聖其實是一種知覺。學者林秀珍認為「神聖」的構成往往牽涉到超越性，包括個人在精神層面進入「真我」、「忘我」與「無我」之境，而與宇宙的大化流行合而為一，或者與神靈世界感通，而契入宗教的意境。¹⁵這些意義藉著神聖的顯示，任何物體變成了另外一物，然而它繼續保有它自身，參與在它四周的宇宙環境中，石頭依然是石頭，和其它石頭沒有分別。¹⁶因此法器、聖物、教堂、寺廟或聖地，對人們才有了神聖的意義。

凱窪的神聖四屬性，可看出西方對於神聖的感知是外顯的，無論是對

¹⁴王鏡玲，〈艾良德的顯聖與宗教象徵系統〉，《哲學與文化》，27.12（臺北，2000）：1129-1146。

¹⁵林秀珍，〈學校運動會與教育神聖性的開顯〉，《運動文化研究》，1（臺北，2007）：29-52。

¹⁶王鏡玲，〈艾良德的「神聖空間」簡介〉，70-73。

象、人、處所、時間皆是。但作為感知神聖的主體人而言，難道只能被動接收神聖的感召？其實不盡然。東方佛教雖亦可使用凱窪神聖四屬性來分析，但佛教確有與宇宙宗教相似的概念。宇宙宗教認為世界萬物皆可顯現神聖的結構，然而「人」呢？在此想探究的「人」並非上述以法師、神為定義的「人」，而「所有人」。「佛」在梵文中為 Buddha，意思是「知」、「悟」，是指體悟「因緣法」的修道人。¹⁷學者劉國英於〈胡賽爾論佛教〉中提到，胡氏認為佛教是「關於心靈淨化與祥和的一種最崇高的宗教—倫理方法」，以致透過其實踐方法所達到的高貴心境。¹⁸相較於西方宗教，無論是以哲學方式論證分析或以基督教而言，都將「某些人」定義為「一個至高無上的個體」——神，其名可為耶和華、上帝、耶穌或造物主。而東方佛教的 Buddha 並非專指佛教的神，而是泛指體悟真理的人。與「佛」相對應的，「如來」的梵文是 tathagata 意指「如實的到達」、「宣示如實之理者」、「如實的覺者」、「如實的教師」。¹⁹實在的將「某些人」的定義為神，轉移至「修道者」——人，因此，人人皆有佛性，是一種實踐於日常的神聖性。

本節至此，研究者了解到神聖不一定只能依靠宗教而顯現，而神聖具有對象、人、處所以及時間四個屬性，而這四個屬性在現實生活中顯示的型態，為對象—儀式、人—神聖者、處所—神聖場域以及時間—節慶。而東方佛教將「人—神聖者」轉而指向「修道者」而非神。且神聖並非只指有形的聖地、節慶、儀式、神，而是將內在道德理想實踐於日常。

(三)神聖—運動

綜合上述，可理解到無論是神聖或是運動都有屬於自己的屬性，以凱

¹⁷周平、齊偉先，《宗教與社會的世界圖像》，110。

¹⁸劉國英、張燦輝，《現象學與人文科學 2006 現象學與佛家專輯》（臺北市：漫遊者文化，2007），14-15。

¹⁹周平、齊偉先，《宗教與社會的世界圖像》，110。

窪對神聖的四屬性而言，以可成為運動的四屬性。例如：對象—競賽、人—參賽者、處所—競賽場地以及時間—競賽時間。上述無論是涂爾幹認為的神聖與日常，或是 Huizinga 認為的遊戲與日常，皆是分開的、不同的世界，然而，神聖與運動是兩個不同的世界嗎？首先，先讓研究者以嚴肅性來試著分析，再以神聖本體論來繼續探究。

■嚴肅的遊戲就神聖了嗎？

在前兩節中，我們已可知運動與遊戲息息相關，除了幾本的特徵以及範疇外，玩、做、練習及技術性動作亦是必要的元素。然而，要擁有技術性動作，必須累積大量的認真態度，而這自我奮鬥的過程必定會使身體受苦，且運動中的求勝意志並不向遊戲這般的隨意，與遊戲不同的是，運動中的規則與輸贏是完成一場競賽的必要條件。因此，運動中的競賽、鬥爭、練習、努力、忍耐、吃苦等觀念會因參與者的態度越嚴謹而越嚴肅。自 19 世紀最後十五年以來，遊戲（game）在運動（sport）的形式下，已受到人們越來越嚴肅的對待。規則已逐漸變得嚴格與精密。比賽紀錄設定在比過去所能想像得更高、更快或更遠的水平上。²⁰即使 Huizinga 認為越嚴肅的對待遊戲，就越失去遊戲的特質，但卻沒有說明最極端的嚴肅性會使遊戲成為哪一種或另一種樣子。Huizinga 在《遊戲人》最後一段寫到：

無論什麼時候，當我們被「何為遊戲」、「何為嚴肅」這個反覆出現在我們心中的思想弄得暈頭轉向時，我們都將再次在倫理學的領域中發現邏輯所不能給予我們的那個確定不移的點。我們最初說，遊戲是存在於道德之外的。遊戲本身既非善意非惡。但是，假如我們必須決定，我們意志迫使我們去做的行為是嚴肅的義務呢，亦或只是遊戲呢，那麼，我們的道德良知立即就會提出檢驗的標準。一旦真理與正義、同情與寬容參與我們行為的決斷，我們所焦慮的問題

²⁰胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，237-238。

便會失去所有的意義。一丁點同情就足以使我們的行為超越理智的權衡。由於良知（它是道德認知）確實源於對正義與神恩的信念，良知總會以永遠的沉默壓倒這個直到最後都還在閃避和欺瞞我們的問題。²¹

由此可知，懷氏對待嚴肅性的議題，是以道德良心做標準。²²遊戲並沒有因為嚴肅性而成為另一件事情。而是最極端的嚴肅性還是在遊戲的特徵框架中，也可以說，就是一場嚴肅的運動競賽。綜合上述，還無法看出到底運動與神聖能否有關聯。但「神聖」與「遊戲」都具有相同的特質，都是從日常生活所切割的、都具有類似的嚴肅性，部分的競賽類遊戲在進行時也呈現了如同神聖儀式的神祕特質，如熱情與狂喜的狀態，然而仍然必須注意到，遊戲與神聖的精神狀態是不同的。²³Huizinga 並沒有對嚴肅性走到極端多做說明，但 Huizinga 對儀式、聖地以及節慶皆有神聖的看法，就對象—儀式而言，Huizinga 認為凡儀式——無論是祭獻儀式、競賽儀式還是表演儀式——都能通過再現某一被意欲的宇宙事件而促請神祇影響現實中的該事件。²⁴就場所—聖地而言，Huizinga 認為從形式上說，為聖事目的而標畫出一塊空間，這同為純粹的遊戲目的而標劃出一塊空間並沒有什麼區別。²⁵就時間—節慶而言，Huizinga 認為神聖行為是在節日（holiday）中被「慶祝」的，亦即它是某一聖日（a holy day）的慶祝活動的一部分。²⁶並且節慶與遊戲之間的聯繫必然是非常密切的。²⁷古希臘

²¹胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，252。

²²石明宗，〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉，155。

²³邱世平，〈R. Caillois 的遊戲理論探討及其教育省思〉（臺北：國立臺灣師範大學教育學系碩士論文，2018），40。

²⁴胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，38。

²⁵胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，42。

²⁶胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，43。

²⁷胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，44。

奧林匹克運動會，主要是用來祭拜希臘的眾神之王宙斯（Zeus）。²⁸而中國在公元 2700 年時已有徒手武術，埃及，克里特島等地也有弓箭，跳遠和球類比賽，而這些運動通常只是宗教儀式的一部分。²⁹另外，克己使自身及心靈有所約束，自我奮鬥的過程使身體承受過大的痛苦，如同宗教儀式對身體的受苦或苦行，顯示了嚴肅性都已接近右邊的極端，也就是極度的嚴肅。淺而易見的遊戲與神聖似乎亦是嚴肅性的兩個極端，但其實正在同一條線上，只是嚴肅程度的差異而已。Caillois 所認為的遊戲是一個形式上的架構，但運動除了具有遊戲的元素之外，也確保了嚴肅性在偏右較為嚴肅的方向定錨。雖然 Caillois 認為遊戲使人們得以休息、放鬆、分散注意力，並使生命中的危險和辛勞被遺忘。相反的，神聖是一個充滿內部緊張（internal tension）的領域，人們在此完全的受到未知的恐懼而任其擺佈。³⁰但 Huizinga 提到柏拉圖把遊戲與聖禮視為等同，而這並不至於就玷汙了後者。³¹運動除了具有遊戲的特質外，運動競賽中的張力以及求勝慾望，亦使運動具有內部緊張，且因有堅固的規則以及求勝的意志，嚴肅性不至於往左邊較為放鬆的遊戲去。競賽具有遊戲的全部形式特徵，同時也具有遊戲的大部分功能特徵。³²因此運動不是完全的遊戲，亦不是完全的神聖，但卻兼具了遊戲與神聖的特質。

■神聖的本體跟運動相似嗎？

學者石明宗於〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉中提到 Eugen Fink 對遊戲本體論的詮釋，利用「小女孩玩洋娃娃」與「白楊樹（poplar）的水中倒影」為例，嘗試著告訴人們「遊戲」是一種象徵（symbol），透

²⁸許立宏，《奧林匹克教育：培育具國際觀的地球村公民》（新北市：冠學文化，2016），25。

²⁹李憲銘、邱裕新、吳培協、吳銀益，〈古代奧運會的起源與運動賽會商業化機制價值之探討〉，《運動知識學報》，4（臺北，2007）：276-282。

³⁰邱世平，〈R. Caillois 的遊戲理論探討及其教育省思〉，41。

³¹胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，41。

³²胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，72。

過遊戲的象徵，再現（represent）了人們的生活與世界。³³研究者參考學者石明宗之〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉，試著將「水中倒影」、「小女孩玩洋娃娃」（遊戲世界）、「籃球比賽」（運動世界）以及「宗教儀式」（神聖世界）做一整理，如下：

表一 結構分析表

水中倒影	小女孩玩洋娃娃 （遊戲世界）	籃球比賽 （運動世界）	宗教儀式 （神聖世界）
光 （實體）	知道自己正在玩的她 （實體，指這份覺知）	知道自己正在比賽 的球員 （實體）	信徒體驗到神性 （實體，指這份自性）
湖水與樹 （實體）	Body，指小女孩和洋 娃娃 （實體）	Body，指球員和比賽 場地、球、籃框 （實體）	Body，指信徒和供品 （實體）
倒影 （虛體）	洋娃娃是小孩 （虛體）	比賽規則、輸贏 （虛體）	儀式活動 （虛體）

由以上可知，無論是遊戲本體論＝兩個實體＋一個虛體。³⁴或是神聖本體論＝修行者的自性＋儀式節慶活動。³⁵亦可以對應到運動世界的本體，皆為兩個實體加上一個虛體而成。且重要的是，所謂的「神聖世界」和「生活世界」其實是同一個。³⁶亦可以說，無論是「神聖世界」、「運動世界」或是「遊戲世界」，其實都是「生活世界」。

³³ 石明宗，〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉，159。

³⁴ 石明宗，〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉，165。

³⁵ 石明宗，〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉，165。

³⁶ 石明宗，〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉，156。

四、運動能夠神聖嗎？

運動競技有如宗教，信者恆信，不信者變成異教徒。³⁷且古希臘奧運的起源為祭祀，若以古代奧運作為典範，可發現運動與宗教有許多類似的元素。對現象學而言，事實就是指出此事實的組成部分所在之處。³⁸既然無論是「神聖世界」、「運動世界」或是「遊戲世界」，都是「生活世界」。那就不難理解神聖與運動具有一定的關係。筆者將嘗試以運動與神聖相似之處做比對，例如：特定空間對應聖地、具有規則性對應儀式以及顯聖物、不確定性對應神顯、具特殊意義對應象徵。以下將以聖地、儀式、神顯、顯聖物以及象徵與實際運動故事來做描述。

(一) 聖地

運動場域常被稱之為「聖地」，在〈重建「聖地」--戰後臺北重點籃球賽市場館之空間生產歷程〉文中提到，回顧國內過往曾以「籃球聖地」形象現身於媒體文本的場館，也多因主辦過吸引爆滿觀眾的賽事，凝聚重要的集體記憶，或本身即為了備受官方重視的國際賽興建，因而被賦予「聖地」論述。³⁹宗教祭祀的場域亦常常被稱之為聖地，基督教的教堂、回教的清真寺、佛教的廟宇，無論是不是信徒，皆能明瞭「聖地」對於宗教的意義。從形式上說，為聖事目的而標畫出一塊空間，這同為純粹的遊戲目的而標畫出一塊空間並沒有什麼區別。⁴⁰「聖地」不只是宗教給予的意義，

³⁷ 劉一民，〈運動哲學新論〉（臺北市：師大書苑，2005），171。

³⁸ 羅伯·索科羅斯基（Robert Sokolowski）著，〈現象學十四講（Introduction to Phenomenology）〉，31。

³⁹ 蕭文滔，〈重建「聖地」——戰後臺北重點籃球賽市場館之空間生產歷程〉，《運動文化研究》39（臺北，2021）：82。

⁴⁰ 胡伊青家（Johan Huizinga）著，〈遊戲人〉，42。

亦是用來表達日常生活中場域的特殊性。

雖然神聖世界與日常世界其實是重疊在同一個空間，但神聖空間的觀念包含一種想法，及重複將這種地方標誌出來、切斷它與周圍世俗空間聯繫的原初的神顯，從而祝聖這個地方。⁴¹總是有一個清楚劃分出來的空間，使人們可能通過它與神聖溝通（儘管形式各異）。⁴²教堂、寺廟、聖地，這些空間對信徒而言，意味著莊嚴與嚴肅，具有特殊獨特秩序，一個平靜安寧的地方。正如遊戲，在遊戲場地之內，統轄著一種絕對的、特殊的秩序。⁴³在運動場上的規則更是不容侵犯。

當然，神聖之所以神聖，絕不可能是因為能一蹴可及。例如聖地的朝聖或者修行者為找尋自己存有中心的受若，必須經歷充滿艱難、危險的通道，這事實上是意謂著從凡俗到神聖、從虛幻到真實，從死到生，從人的世界到神的世界的過程，進入神聖的中心，凡俗與虛幻皆為昨日，這是一個新的、真實、恆久、充滿能力的存在。⁴⁴特別的是聖地並非特定單一場域，且神聖並非只有一種顯像的方式。如同在遊戲（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物秩序的意識獲得了最初、最高、最神聖的表達。⁴⁵因此，比賽場地對運動員而言即是運動的聖地。運動員在練習中忍耐力受苦，只為了踏上心中的聖殿。例如日治時代的嘉義農工，在缺乏良善的場地設備下，克難的練習經歷磨難，只為了踏上甲子園棒球場；運動員堅持了多年只為了站上奧運殿堂。又或是棒球球員進出球場對球場行禮；226 鐵人賽，鐵人進入終點後，回頭向賽道鞠躬；登山者在山中或山頂鳥瞰山川大地而體悟自身渺小，產生崇高敬畏感，這些時刻，球場、賽道以及大山即為聖地。

⁴¹米爾恰·伊利亞德（Mircea Eliade）著，《神聖的存在：比較宗教的範型》（晏可佳、姚蓓琴譯）（桂林：廣西師範大學出版社，2008），358。

⁴²米爾恰·伊利亞德（Mircea Eliade）著，《神聖的存在：比較宗教的範型》，359。

⁴³胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，33。

⁴⁴王鏡玲，〈艾良德的「神聖空間」簡介〉，70-73。

⁴⁵胡伊青家（Johan Huizinga）著，《遊戲人》，40。

(二)儀式

凡儀式——無論是祭獻儀式、競賽儀式還是表演儀式——都能通過再現某一意欲的宇宙事件而促請神社影響現實中的改事件。⁴⁶無論哪一個宗教，皆會有許多專屬的儀式，舉凡誦經、禱告、敲鐘、放水燈、做禮拜……等皆是。儀式是關於人們應該怎樣與神聖事物相處的實踐活動。⁴⁷奧運中的頒獎典禮、升降旗幟、點燃或熄滅聖火……等皆在運動會中神聖的象徵。而運動員賽前的禱告、進出球場的鞠躬或是能幫助運動員進入比賽心境的儀式動作，亦是在運動中時常見到的「儀式」。

儀式是一種象徵性活動，有許多的意涵，可以是祈福、驅邪，也可以是一個週期或慶典的開始或結束。基督教的入教儀式是受洗，學生運動員加入球隊有迎新活動，職業運動員加盟新東家有加盟記者會，奧運的開閉幕，聖火的點燃與熄滅……等，皆是進入另一個階段的儀式。儀式亦有個人的，個人的儀式即是幫助個人進入奧秘的一個動作。正如 Huizinga 所說，遊戲與儀式之間並無形式上的區別一樣。⁴⁸運動儀式中，針對比賽所需，延伸出特定的、重複的、具有安定身心幫助成績表現的特殊動作。⁴⁹這些都是幫助進入神聖的儀式動作。就如同基督信仰的人會在上場前禱告，佛教徒會在比賽前去參拜，日本棒球明星鈴木一朗上場打擊前一定會完整做完招牌動作，網球名將納道爾發球前總要摸摸鼻子。

另外，儀式可能會流血，對等待入會的年輕人的資格驗證有可能是殘酷的，面具可能是令人恐懼的。⁵⁰朝聖者或修行者為了更能接近心中的神聖，除了參與儀式、參拜外，亦需苦行修道。苦行的方式眾多，多是透過

⁴⁶胡伊青家 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人》，38。

⁴⁷周平、齊偉先，《宗教與社會的世界圖像》，49。

⁴⁸胡伊青家 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人》，32。

⁴⁹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）：13。

⁵⁰胡伊青家 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人》，43。

對肉體的苦痛來達到心靈的提升。說到苦行，立刻可聯想到的就是僧侶在寒冷的冬天站在瀑布下修水行，或是僧人獨自一人，徒步行走至遠方朝聖。運動員的日常，與宗教苦行有類似的經歷。無論是肉體或心靈的受苦，只為了踏上心目中的最高殿堂。

(三)神顯

神顯看似巧合，卻也意味著一種看似不可能成真的期望真的成真，它也可能是一種指引。每種現象都必須視為一種神顯，因為它以某種方式表達了神聖在歷史上的某個瞬間所表現出來的某種模態。⁵¹不確定性亦是運動競賽的特徵，雖然運動是以身體技術在與他者拚搏，理論上技術好的為勝，但在運動世界中，最後決定輸贏的，也許並非完全只有技術。而在一個被期待或是無意的瞬間，突然出現了超出身體技術本身的，或難以達到的境界，事後運動員卻無法說明是如何做到的。在宗教裡，神顯總在意想不到之時，總帶有滿滿的期望。白沙屯媽祖出巡時，總有信眾帶著體弱多病或重病的家人，在路邊等待媽祖經過，且虔誠的參拜希望媽祖能保佑家人的身體健康，幾乎每年都會有媽祖特別停下轎子，接近重病的信徒給予祝福。白沙屯媽祖最令人津津樂道的，是祂總是沒有事先規劃好的路線，而在這只有媽祖自己才知道的路線上，人們總是為媽祖突然間轉彎或是走上偏僻的鄉間小路感到驚喜，而媽祖像是「真有自由意識」般的自由穿梭並幫助「祂認為需要幫助的人」。這一連串的巧合，讓沒有規劃的地圖路線，像是被特意的安排過。在運動世界，最令人津津樂道的應該是籃球賽了，而這樣的奇蹟不只出現過一次，但卻無法刻意被複製。業餘球隊的比賽，兩隊經過四節的拉鋸廝殺來到了尾聲，時間剩下最後一秒或是不到一秒，由落後隊底線發球，因時間太短，球員接到球匆忙的從中線看似隨意的出手，此刻比賽結束的鐘響，球還在空中飛翔，最後就像籃框有吸引力

⁵¹米爾恰·伊利亞德 (Mircea Eliade) 著，《神聖的存在：比較宗教的範型》，6。

一般，球精準不差的成為一顆絕殺且逆轉的三分球。這樣的故事應該並不陌生，甚至出手的球員也未必能說出這顆球是怎麼投進的。此外，棒球比賽的完全打擊或是所有運動中締造出前所未有的紀錄，都是只要勤奮練習就能獲得的成就嗎？筆者認為，也許有神顯的存在。

(四)顯聖物

神聖藉由世俗的物品顯現。佛教與道教的神像、佛經、護身符或吃平安的水和食物；基督教的十字架、聖經；以及回教的可蘭經……等，在宗教世界裡，具有宗教的中心思想的物品，都可以稱為顯聖物。運動世界中的顯聖物亦不難理解，舉凡獎盃、獎牌、錦旗甚至是道服、道帶，對運動世界人而言，都可以具有神聖。這神聖也許是一份榮譽，也許是一份穩定安心的安全感，也許能給予勇氣與力量，是一份特殊的意義，也是代表為神聖犧牲後的勳章。挪威鐵人三項好手伊登（Gustav Iden）在日本偶然撿到一頂「埔鹽順澤宮」的帽子，他接受報導時，認為撿到的當下覺得「這頂帽子也許有神秘力量」。⁵²因此之後只要比賽都戴著這頂帽子，而神奇的是，到目前為止，只要有戴這頂帽子的比賽都能順利得到冠軍。日本花式滑冰選手羽生結弦，比賽總要帶小熊維尼面紙盒，許多選手皆有幸運小物，都可以看出在運動世界中，顯聖物其實就像我們去廟裡拿個平安符一樣，實實在在的發生中。除此之外，那些被我們高掛在家裡的獎牌及獎狀，或是陳列在學校的獎盃，不也是向人展示的顯聖物？

(五)象徵

神聖世界與凡俗世界雖然是分開的兩個重疊時空，但神聖在凡俗世界產生了裂隙或缺口，象徵系統卻能讓缺口成為源源不絕的噴泉，不斷地為

⁵²鏡傳媒，〈「埔鹽順澤宮」神帽發威 挪威鐵人伊登：我戴它贏6場比賽，太狂啦！〉，<<https://www.mirrormedia.mg/story/20211116edi024/>>，2022.01.03 檢索。

人與神聖之間帶來恆久的凝聚⁵³。例如 Eliade 在《*Patterns in Comparative Religion*》書中認為「月」的象徵特色在於繁衍的能力、重生、通過蛻變（metamorphosis）達到不朽。⁵⁴而學者林鏡玲認為另一層面的「月」象徵系統是「變化（becoming）」的意義。⁵⁵然而，在運動世界與凡俗世界的缺口，像湧泉般噴出的運動象徵是什麼？顯而易見的是常見的運動精神：堅持、忍耐。而筆者認為運動中的象徵是繁多的，而顯現象徵意義的表象並無一致性，但都指向同一個終點，這終點並非只是贏，只是象徵著結束，也是另一個開始，也因為有了起點與終點，過程呈顯的就變得重要。當一個人的情感與世界的創造者之神聖性接觸時，恐懼與自私自心態褪去，並且在隨之而來的寧靜中，個人會發現在接下來的時刻內，有一連串純然善意的機會。⁵⁶因此，運動員不恐懼被對手擊垮努力奮戰的勇氣；協助隊友或是受傷對手的良善；放下小我以成就他人的無私；對身體操練的堅忍；體認自身渺小象徵謙卑。而無論是聖地、顯聖物、儀式或神顯，都再再讓我們在運動的世界裡感受到神聖。

五、結語

筆者深知本文並未成熟，只能試著對神聖與運動抽絲剝繭，也只能做一簡略的結語。在本文書寫的此刻，新聞捎來馬拉松選手曾純玉在臺北馬拉松獲得 2 小時 33 分 51 秒，並達標亞運資格的消息，影片裡的曾純玉衝刺進終點後，緩慢的移動著不聽使喚的大腿回頭向賽道敬禮，之後只能站

⁵³ 王鏡玲，〈艾良德的顯聖與宗教象徵系統〉，1129-1146。

⁵⁴ 王鏡玲，〈艾良德的顯聖與宗教象徵系統〉，1129-1146。

⁵⁵ 王鏡玲，〈艾良德的顯聖與宗教象徵系統〉，1129-1146。

⁵⁶ 威廉·詹姆斯（William James）著，〈宗教經驗之種種〉（蔡宜佳、劉宏信譯）（新北市：立緒文化），2001，569。

在原地放任雙腳不停地顫抖。看著運動員在賽道上用盡自己最大的力氣，即使身體已不堪負荷，卻還是嚴肅的看待賽道與比賽，怎不會肅然起敬？在運動項目日新月異，為跟上時代潮流以及吸引年輕觀眾族群，2020 年東京奧運也加入了新興運動，如運動攀登、衝浪，以及滑板，即使運動項目眾多且新穎，其本質都離不開遊戲。現代人們參與與從事運動的方式也變得多元，無論是休閒、競技或是職業運動，都使得參雜在運動世界中的元素越來越雜多，即使 Huizinga 認為專業運動員的精神已不再是真正的遊戲精神了；它缺乏自發性與隨意性。⁵⁷又認為運動與宗教儀式的這種聯繫在今天已被完全切斷了；運動完全變成世俗的、「非神聖的」東西，並且與社會的結構無任何有機的聯繫，這在受到政府管制時則更是如此。⁵⁸且運動中的神聖常常被勝利喜悅的張狂、商業模式或政治利益所遮蔽並脆弱，這樣不夠嚴肅的態度，隨時都有可能讓神聖消失或不被看見。但無論是在奧運殿堂、職業運動場、全國競賽場、學校運動場或是街頭運動場，其實還是能感知到神聖那微小的光芒，而我們在無形中，其實也為了能與運動更加緊密而重複著富有神聖意義的動作或儀式。雖然神聖與日常看似劃分開來的兩個不同時空，但其實是重疊的，在日常生活中，人們心中多少有個神聖在支撐著脆弱，撫慰不安的心。神聖不會只有單一的性質，它必然包括一整批的性質；不同的性質在不同的人身上輪流得到優勢，每個人都可以發現對他來說具有價值的使命。⁵⁹但往往真要領悟體悟到什麼，都是要經歷痛苦，這就類似苦行對身體與心理的鍛鍊。運動世界能給予人們受苦的經驗，亦是人們從日常生活中逃脫，回歸自我，獲得自我與平靜的時刻。且運動最終是要融入生活，成為生活的一部分，當運動變成生命中不可或缺的要素時，人會感覺內心世界有種來自運動的莫名力量在召喚著，運動場就是心靈的「聖地」，身處其中讓人通體舒暢，所有世俗的塵

⁵⁷胡伊青家 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人》，238。

⁵⁸胡伊青家 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人》，238。

⁵⁹威廉·詹姆斯 (William James) 著，《宗教經驗之種種》，591。

垢汙染完全拋在九霄雲外。⁶⁰

最後，再問一次「運動能夠神聖嗎？」研究者的答案，是肯定的。

引用文獻

王鏡玲，〈艾良德的「神聖空間」簡介〉，《哲學與文化》，17.1（臺北，1990）：70-73。

王鏡玲，〈艾良德的顯聖與宗教象徵系統〉，《哲學與文化》，27.12（臺北，2000）：1129-1146。

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）：7-51。

石明宗，〈山難經驗：一個運動與宗教觀點的考察〉，臺北：國立臺灣師範大學體育學研究所博士論文，2005。

米爾恰·伊利亞德（Mircea Eliade）著，《神聖的存在：比較宗教的範型》（晏可佳、姚蓓琴譯），桂林：廣西師範大學出版社，2008。

李憲銘、邱裕新、吳培協、吳銀益，〈古代奧運會的起源與運動賽會商業化機制價值之探討〉，《運動知識學報》，4（臺北，2007）：276-282。

周平、齊偉先，《宗教與社會的世界圖像》，嘉義縣大林鎮：南華大學教社所，2007。

林秀珍，〈學校運動會與教育神聖性的開顯〉，《運動文化研究》，1（臺北，2007）：29-52。

邱世平，〈R. Caillois 的遊戲理論探討及其教育省思〉，臺北：國立臺灣師範大學體育學研究所碩士論文，2018。

威廉·詹姆斯（William James）著，《宗教經驗之種種》（蔡宜佳、劉宏信

⁶⁰林秀珍，〈學校運動會與教育神聖性的開顯〉，29-52。

- 譯)，新北市：立緒文化，2001。
- 胡伊青家 (Johan Huizinga) 著，《遊戲人》(成窮譯)，新北市：康德，2013。
- 許立宏，《奧林匹克教育：培育具國際觀的地球村公民》，新北市：冠學文化，2016。
- 許立宏，《運動與人生哲學》，臺北市：禾楓書局，2017。
- 劉一民，《運動哲學新論》，臺北市：師大書苑，2005。
- 劉國英、張燦輝，《現象學與人文科學 2006 現象學與佛家專輯》，臺北市：漫遊者文化，2007。
- 蔡美麗，《胡賽爾》，臺北市：東大出版，1990。
- 蕭文滔，〈重建「聖地」——戰後臺北重點籃球賽事場館之空間生產歷程〉，《運動文化研究》，39 (臺北，2021)：79-134。
- 羅伯·索科羅斯基 (Robert Sokolowski) 著，《現象學十四講 (*Introduction to Phenomenology*)》(李維倫譯)，臺北：心靈工坊，2004。
- 羅納德·德沃金 (Ronald Dworkin) 著，《沒有神的宗教 (*Religion without God*)》(梁永安譯)，新北市：立緒文化，2015。
- 鏡傳媒，〈「埔鹽順澤宮」神帽發威 挪威鐵人伊登：我戴它贏 6 場比賽，太狂啦！〉，〈<https://www.mirrormedia.mg/story/20211116edi024/>〉，2022.01.03 檢索。

