



A Short History of Myth

神话简史

[英] 凯伦·阿姆斯特朗 著
by Karen Armstrong
胡亚楠 译



几乎每一个万神殿都供奉着一位“天空之神”

人类学家甚至在俾格米部落



A Short History of Myth

[英] 凯伦·阿姆斯特朗 著
by Karen Armstrong
胡亚明 译

神话简史

他是万物的开端

以何形鱼来代表

不用设神坛和祭司

几乎每一个万神殿都供奉着一位“天空之神”

认定他一定在高空监视着他们，并且会对他们的过错进行惩罚

因为他太高高在上，无需人类敬拜

人们在祷告中渴望着他的至高

人类学家甚至在俾格米部落

发现了“天也”的踪迹

都发现了“天也”的踪迹



重庆出版社

版贸核渝字 (2005) 第 22 号

图书在版编目(CIP)数据

神话简史 / [英] 凯伦·阿姆斯特朗著, 胡亚鹇译. — 重庆:

重庆出版社, 2005.11

ISBN 7-5366-7427-9

I. 神... II. ①凯...②胡... III. 神话—研究—世界

IV. B932.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 025768 号

A Short History of Myth

Copyright © 2005 by Karen Armstrong

Simplified Chinese Copyright © 2005 by Chong Qing Publishing House

Published by arrangement with Canongate Books

Through the Chinese Connection Agency, a Division of Yao Enterprises, LLC

All Rights Reserved

SHENHUA JIANSHI

神话简史

[英] 凯伦·阿姆斯特朗 著

胡亚鹇译

丛书编委 石 涛 (中国)

责任编辑 陈建军

特约编辑 余守斌 李 杰

封面设计 张孜滢

 重庆出版社出版、发行

(重庆长江二路 205 号)

新华书店经销

特约经销 北京华章同人文化传播有限公司

电话 010-65949715/16/17 转 810

北京画中画印刷有限公司 印制

开本 880 × 1230 1/32 印张 5.5

字数 150 千

2005 年 11 月第 1 版

2005 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 7-5366-7427-9/I · 1298

定价: 26.00 元

目录

第一章 何谓神话 /1

第二章 旧石器时代 /13

狩猎神话(约公元前2万年—公元前8000年)

第三章 新石器时代 /43

农耕神话(约公元前8000年—公元前4000年)

第四章 早期文明 /63

(公元前4000年—公元前800年)

第五章 轴心时代 /87

(公元前800年—公元前200年)

第六章 后轴心时代 /115

(公元前200年—1500年)

第七章 西方大转折时期 /131

(1500年—2000年)

目录



第一章

何谓神话





神话简史

凡有人类的地方，必有神话。考古学家从尼安德特墓葬群中发掘出武器、工具和用于祭祀的动物骸骨，这一切意味着某种信仰的存在——对类似于他们自身所栖居世界的另一世界的信仰。尼安德特人可能会互相交流一些关于来世的看法，例如，他们死去的伙伴在那个世界正享受着什么样的生活。这里折射出来的某种死亡观念，是其他同类所缺少的。动物也会面临其他个体的死亡，但是，就我们所知，它们并没有对此进行过深入思考。但尼安德特人墓葬群表明，当人类的先民产生死亡意识之后，便开始创造某类与死亡相反的叙事，以便能面对死亡。尼安德特人是如此精心地埋葬他们的同伴，似乎他们已经意识到，眼前这个可见的物质世界并



非惟一真实的世界。这样看来，人类在很久以前便具有了超越日常经验的特殊能力。

与其他生物不同，人类会不停地追问意义。就我们所知，狗并不因为它们身为犬类而烦恼，不会为生活在别处的犬族的生存状况而焦虑，更不会换一个角度来体察生命。但人类却很容易陷入绝望之中，因而从一开始我们就创造出各种故事，把自身放置于一个更为宏大的背景之上，从而揭示出一种潜在的模式，让我们恍然觉得，在所有的绝望和无序背后，生命还有着另一重意义和价值。

人类的另一个独特之处，在于个体具有超出理性之外的思考能力和经验。我们拥有想像力，一种思考非当下之物的能力，以及思考某种还没有客观存在事物的能力。想像力是一种创造宗教和神话的能力。时至今日，“密索思”即神话思维已经名声扫地，它往往被误认为等同于非理性和自我放纵。但与此同时，想像力也是科学的起点，科学家凭借想像力才得以将新的知识带入视野，并发现新的技术，令我们无止境地提高效率。对于科学的想像帮我们实现了星际旅



神话简史

行、登陆月球的梦想，创造出一度只能在神话领域发生的奇迹。神话和科学从两个方面扩大了人类的生存视域。我们将会发现，神话如同科学和技术，它不仅不会让人们疏离这个世界，恰好相反，它让我们更有激情地栖居其中。

尼安德特墓葬群表明了关于神话的五个重要层面。其一，神话根植于人类的死亡经验和衰亡恐惧之中。其二，从动物骸骨可以看出，在埋葬的同时举行了献祭活动。宗教与仪式密不可分，神话离开了仪式活动将黯然失色，也正是仪式为神话带来了新的生命力，从而也导致它不为俗世凡夫和亵渎神明者所理解。其三，尼安德特神话可以称之为“墓边神话”，它是在生命濒临极限之际的回光返照。所有最具份量的神话都与濒死状态相关，它迫使我们走出自身的日常经验。在这一时刻，我们会以不同的方式抵达前所未闻之处，开始前所未有的行动。神话是关于未知的神话，是溯源到无以言说处的言说，神话由此抵达那伟大静穆的核心。其四，神话并不是一个自圆其说的故事，而是关涉到我们应有的行为举止。在尼安德特墓穴，有些尸身被摆放为一个初生婴儿的姿态，



似乎是为了重生——已逝者甚至为自己准备好了死后的下一个步骤。可见，只要能够正确地诠释神话，它就可以给人类带来更为平衡的精神状态和心理状态，无论是在此世还是来生。

其五，也是最后一点，所有神话都言及与现存世界并存的另一个维度，这似乎也有据可寻。信仰这一不可见但更为有力的真实——我们把它称为神之世界——这是神话的基本母题。这也被称之为“永恒哲学”。在现代科学体系创建之前，这一哲学思想曾贯穿一切社会的神话、仪式和社会组织，而它对传统社会的影响更是延续至今。根据永恒哲学，在现实世界可见可闻的万事万物，都在另一个神圣领域里有着它的映像或摹本，并比它的此世存在更为丰富、强大和持久。在地球上，每种实存都只是原型黯淡无光的影子，一个不完美的摹本。只有分享到另一神圣世界的生活，必死的、脆弱的人类才能实现潜在的可能性。神话赋予现实世界一种直观性，人们能够直接洞察一切。它们的重点既非描述神祇的言行举止，亦非出于无聊的好奇心或者娱乐之用，而是为了让凡间男女得以模仿强大的神祇，体验内在于自身的神性。



神话简史

在科学文明的语境下，我们对神性的了解相当草率粗浅。在古代社会，“神祇”很少被解读为超自然的、非人格化的存在，或是生活在与人间完全分离的形而上空间。用时髦的观点来表达，就是神话并非神学，而是人类经验的总汇。人们曾经认为，神、人、动物和自然是密不可分的一体，它们遵守同样的法则，并由同样的神性物质所构成。在人的世界和神的世界之间，并不存在所谓的本体论鸿沟。当人们言及神性之际，他们通常只是在谈论世俗的一面。神灵的存在跟一场风暴、一片大海、一条河流密不可分，同时也跟人类的强烈情绪密不可分——爱情，愤怒或者性欲——那似乎即刻将男女提升到另一个截然不同的存在层面，让他们以一种新的目光张望这个世界。

神话由此为我们提供了一条解脱困境之道。神话有助于人们发现自身在世界之中所处的位置以及他们真正的配合能力。我们老是在追问“我们从何处来”，但因为人类最早的开端已经佚失于“史前史”这团无人知晓的迷雾之中，所以我们只能自创一些关于始祖的神话，虽然它并不是真实的历



史，但却能够更好地解释我们对现有环境、邻人和风俗的看法。我们也想追问“我们向何处去”，因为我们也创造了不少关于死后存在的故事——尽管如我们所知，很少神话能够正视人类的不朽。我们试图诠释那些奇异的瞬间迷狂，我们似乎突然从我们的日常性当中超脱出来。神的存在能够解释这种“超验”的经验。所谓的“永恒哲学”表达了我们的先天直感——对于人类以及物质世界，我们肉眼所见的一切并非全部存在。

如今，“神话”这个词一般用来简单地描述不真实的事物。一个政客如果被控以某种小过失，他会宣称那只是一个“神话”，意指它从未发生过。当我们听到神灵漫步地球的声音，或者看到亡灵跨过坟墓，或者海水奇迹般地分开以帮助神的选民逃避敌人，我们会把这类故事归为“不可信”的类别，完全不会相信它真实发生过。自从18世纪以来，我们发展了一种科学的历史观，我们只关注那些真实发生过的事件。但是在前现代社会，当人们书写历史时，更关心的是某个事件的意义。一个神话就是一个事件，在某种意义上，它



神话简史

不仅曾经发生过，而且始终没有停止过。自从我们拥有了严格的编年史历史观之后，我们就不再记载这一类事件；而神话则是一门艺术，它记录历史之外的事件，指示出人类能够超越时间的永恒，让我们从偶然事件的混乱无序中超脱出来，去一窥真实之堂奥。

“超验”也是人类经验的一部分。我们渴求着刹那的心醉神迷，我们感到内心深处被触摸，并在瞬间获得了灵魂飞升的欢欣。此时此刻，我们的生命强度超越了平庸，从每一个层面燃烧出激情，并占据我们的全部人性。宗教体验是获得这种迷狂的一种方式，但如果人们已经不再能从庙宇、犹太会堂、教堂或者清真寺获得这一体验，那么，他们将转向别处寻求——转向艺术、音乐、诗歌、摇滚、舞蹈、麻醉品、性爱或者运动。如同诗歌和音乐，神话也会为我们注入喜悦之情——哪怕在面对死亡或者因寂灭感而陷入绝望之际。如果神话失去了这一功能，那么，这个神话就已死去，变成一个毫无意义的空壳。

因此，把神话视为较为低级的思维模式是一个错误，它



误认为人类到达理性时代后，就应该彻底抛弃神话。神话并非人类历史上的粗浅尝试，也从未宣称其故事为客观事实。神话如同本小说、一出戏剧或者一幕芭蕾，它是一种“信以为真”，同时是一场游戏，用以美化这个破碎的悲惨世界，并且让我们看到了一种新的可能性：“如果……那么会发生什么？”——正是这个问题，促进了哲学史、科学史和技术上最重要的发现。尼安德特人精心安葬他们的同伴，为他们准备死后的新生，也许同样基于这样一种精神上的游戏——“信以为真”：“如果眼前的世界并非惟一存在的世界，那么会发生什么？这会对我们的生活发生何种影响——从心理上、实践上或者社会上？我们会产生何种变化？人格更健全？另外，如果我们真的发现了生命的转化，那是否意味着我们的神话信仰具有某种程度的真实性？难道它不是透露了某种与人类相关的重要信息吗——哪怕我们无法证实这一点？”

人类始终保持着独一无二的游戏能力。除非被囚禁在人工环境下，否则，其他动物早已经在野生世界的残酷现实下丧失了早先的游戏本能。人类成年之后，依然以不同方式保



神话简史

持着游戏的乐趣，而且，我们就跟孩子似的，继续创造出一个想像的世界。艺术从理性和逻辑的约束中解放出来，我们构想、合并新的形式，丰富自身的生活，并且向我们揭示一种深刻的“真实”。神话亦然，我们以“虚构”为乐，并以某种仪式使它复活并具有生命，按照它的方式行事，观察它对生活的影响，然后发现我们已经获得了一种新的眼光，能够洞察世界之本质。

神话正是因为它的生命力而成为一种真实，并非因为它给予我们所谓“事实真相”。然而，如若它再也无法给我们带来对生活深意的洞见，那么，它便已成明日黄花。如果一个神话行之有效，也就是说，能迫使我们改变心智，赋予我们新的希望，并强行把我们带向一种更为充实的生活，那么这个神话就可称为“真实神话”。如果我们遵循其指示，神话将改变我们的生活。一个神话就是一座路标，在通往丰富生活的道路上为我们引路，告诉我们何去何从。如果我们无法将它应用于自身、无法把神话转化为一种生活现实，那么它将退回到难以理解的形式之内，像棋盘规则那样因抽象而疏离



人类生活。

现代社会与神话有了前所未有的疏离。在前现代社会，神话不可或缺。它不仅引导人们领悟生活的真谛，而且揭示出人类心灵中一些不可触及的领域。这是早期心理学的雏形。关于诸神的传说、英雄闯入地狱世界、穿过迷宫、降妖伏魔的斗争等故事揭开了人类心智运作的神秘一角，表明人们如何调节他们的内心冲突。当弗洛伊德和荣格以现代手段探索灵魂之时，他们本能地转向更为传统的神话原型，以此说明他们的见解，并重新诠释了古老的神话。

太阳底下无新事。一个神话从来就没有单一的标准版本。事易时移，我们也会变换讲述故事的方式，以便凸显它们超越时间性的“真实”。在这本短短的《神话简史》中，我们会发现，在不同历史时期，男人和女人每向前迈出一大步，都要重温他们的神话，以旧瓶装新酒的方式将它改头换面。我们还将看到，人类的天性并没有多大变化，创造神话的那些社会，跟我们现在也没有太大区别。而且，大部分神话都在永恒不变地述说着我们最本质的恐惧和欲望。



第二章

旧石器时代 狩猎神话

「约公元前2万年—公元前8000年」