

大專院校 通識叢書

文津出版

神話學引論

蕭 兵◎著



神話學引論

蕭兵著

文津出版社印行

國家圖書館出版品預行編目資料

神話學引論 / 蕭兵著. -- 初版. -- 臺北市 :
文津, 2001[民90]
面 ; 公分. -- (大專院校通識叢書)

ISBN 957-668-659-8(平裝)

1. 神話

280.1

90014700

· 大專院校通識叢書 ·

邱鎮京主編

神 話 學 引 論
蕭 兵 著

發行者：邱 家 敬
出版者：文津出版社有限公司
地址：台北市106建國南路二段294巷1號
E-mail：twenchin@ms16.hinet.net
電話：(02)23636464 傳真：(02)23635439
郵政劃撥：00160840（文津出版社）
登記證：行政院新聞局局版台業字第5820號

初版：二〇〇一年十月一刷

ISBN 957-668-659-8

印數：1000本

定價：250元



目 錄

前 言 1

第一章 神話的界說 3

神話就是神的故事 (3) —— 什麼是「象徵講述」 (5) —— 神話的審美特性 (8) —— 原始，或原始性時代的產物 (9) —— 神話幻想的美善 (12) —— 原始人對神話「謊言」深信不疑 (20) —— 神話是神聖的 (23) —— 神話與原始的「多神論」 (30) —— 「自然力的形象化」 (32)

第二章 神話的發生41

人的「能動性」 (41) —— 「語言創造世界」 (45) —— 太陽，神話的語言 (48) —— 神話與人類的敘事能力 (50) —— 夢是「個人的神話」 (54) —— 「暴力話語」的魔力 (59) —— 神話能夠「控制」神 (64) —— 「巫術言語鏈」的自增殖 (66) —— 「解釋」的衝動 (70) —— 開放性的「問題」神話 (74) —— 迷幻，神話的助燃劑 (77) —— 迷幻劑標本：嫦娥的靈藥 (81)

第三章 神話的分類91

神話的自然分類 (91) —— 神話的形態劃分 (94) ——



「文明」期的神話 (95) —— 過渡時期的神話 (98) —— 華夏「過渡態神話」與史詩貧乏的原因 (99) —— 再生／新生(態)神話 (101) —— 內容／對象的分類 (105) —— 「功能」的分類 (107) —— 「結構」的分類 (108)

第四章 神話的功用 114

上古史的源頭 (114) —— 神話「故事」的穩定性 (115) —— 神話／歷史：復原真相的可能 (120) —— 誰也不可能「擺脫」神話 (123) —— 原始思維的活標本 (124) —— 「神話(式)思維」的特徵 (127) —— 神話裏的變形 (134) —— 「詩性哲學」與神話 (139) —— 神話，情思的淵藪 (141) —— 群眾性的歡樂 (143) —— 賞奇能夠排除庸凡 (146) —— 讓人詩意地存在 (148) —— 少女的夢，孩子的詩 (149) —— 「現代性」的一個靈感泉源 (153) —— 神話：民族的靈魂 (154) —— 一個樣板：體現希臘精神的神話 (159) —— 中國神話的「人間相」 (161) —— 東方神話的「宿命」色彩 (164) —— 嚴峻的神導致武力迷信 (168) —— 可慮的極端 (170)

第五章 神話的研究 187

「自然主義」神話學與「三光」學派 (187) —— 用自然科學方法研究神話 (193) —— 歷史學派 (196) —— 語言疾病學說 (203) —— 達芙妮，阿路那，嫦娥與「月桂」的故事 (206) —— 中國的「語訛」理論 (211) —— 人類學的方法 (213) —— 比較神話學 (214) —— 社會學



的嘗試 (218) —— 功能主義神話觀 (219) —— 劍橋學派：神話與儀式的關係 (222) —— 「過渡」儀禮與「收養」儀式 (225) —— 神話的精神—心理分析 (229) —— 集體無意識和原型理論 (235) —— 原型批評 (238) —— 神話的構造研究：結構主義 (241) —— 「千面英雄」 (244) —— 神話的構造研究：解構主義 (246) —— 「道」：描摹和消解 (249) —— 建構主義猜想 (253) —— 「新現代主義」的崛起 (256) —— 多層面和多元化的「解」 (258) —— 「元語言」和模式推繹 (262) —— 永恆的回歸 (265)

後 記 277



前 言

這本《神話學引論》是供神話與文學愛好者閱讀玩賞，或者說，是請他們跟作者一起學習揣摩的。這門古老的科學，發展到現在，不但蔚為大國，而且牽涉並滲透眾多的學科，著作已汗牛充棟：賀學君與櫻井龍彥合編的《中日學者中國神話研究論著目錄總匯》（1999年印），大16開本，358頁，收入的專著數百種，論文十幾萬篇（含外文有中譯者），還不包括中日以外的論著，以及近20年採集的「活態」神話（計60餘萬篇，逾10億字）。任何人窮其畢生精力都很難過目一遍，連編個電腦檢索都困難。加上近年來歐美對神話學理論的探索，可謂日新月異，登峰造極，高深、艱奧、晦澀，先鋒、前衛、尖端，有些簡直就是成心讓人看不懂。除了極少數專業人士，一般人都只能望洋興嘆，畏縮不前。

有鑑於此，這本小冊子努力做到：(1)好懂，盡可能有點趣味；(2)以神話為主，介紹一些不能不涉及的哲學、美學、史學和語言學等的常識；(3)只講最重要的見解，對於被認為過時的學說，則有意講一講如今還有什麼用；(4)別的類似書籍（特別是大陸版神話書）講得很多的東西，盡量少講；(5)結合自己的經驗心得，又力求跟我們的已刊著作有所不同；(6)不求理論上有所突破或建樹（本書也只是在「巫術言語鏈的審美自增殖」和「建構主義猜想」幾點上略有新意），只希望能把自己的看法交代清楚。

至於具體內容，我們有意把小節的要點寫得瑣細一些，讓



它起到提示和索引的作用（據編者要求，附有討論題；章末的注釋即是引用書目；其它體例略同我們以前的書）。

本書共分五章。第一章「神話的界說」，主要說明神話是「原始性幻想故事」，「象徵講述」是其主要美學特徵；許多神話對於初民是「真實」、神聖，乃至有實用價值的活體。第二章「神話的發生」，講神話源起的語言與心理機制，強調語言的「命名」與「創世」功能，證明神話作為「巫術言語鏈」，聯繫著人類的「講故事」能力和「解釋衝動」，並且與夢、迷幻等生理—心理現象相關。第三章「神話的分類」，講神話的自然／人爲和結構／功能的劃分，略及原生、次生、再生、新生諸態神話的特點。第四章「神話的功用」，簡述神話作為「上古史源頭」、「原始思維標本」、「詩性哲學」和「民族靈魂」的學術—藝術價值，解析神話溝通過去——現在——未來，表達民族命運和訴求的功能。第五章「神話的研究」，略說神話學史上的各種學派或「方法」，它們至今還存在的意義和價值，最好的方法是追求「近似值」、多元化和開放性的方法；並且在神話功能、構造和原型解析的基礎上，提出「元語言」和模式推繹的「建構主義猜想」。



第一章 神話的界說

神話就是神的故事

什麼是神話？

最簡單的說法，就是「神的故事」。

神話，西文作myth，或mythos，有人很形象地「音義兩譯」：「迷思」。它源出於希臘文μῦθος（轉寫為mythos），原意就是關於神、關於神奇事物的故事。中國人從日本人那裡「轉譯」過來，就是「神話」；所謂「話」，就是「說話」、「話說」、「話本」、「評話」的話，還是「故事」的意思。myth的希臘語根為μ(m)，意為「用嘴發出聲音」①；那麼，對於西方正統宗教信徒而言，「神話」簡直就是「上帝的語言」②。而據哈里遜《忒密斯》一書介紹，希臘語裡，神話是神或神巫「在儀式行爲中所說的東西」（ta legomena epi tois dromenois）。

人類學派的朗格（Adrew Lang，或譯「蘭」）強調神話是一種「故事」，是與歷史相關的，述及宇宙（萬物）起源，以及祖靈英雄的「故事」（參見「神話的研究·歷史學派」節）。芬蘭的勞里·杭柯的「描述性定義」大抵也是這個意思。

神話，是個關於神祇們的故事，是種宗教性的敘述，它涉及宇宙起源、創世、重大的事件，以及神祇們典型性的行爲，其結果則是那些至今仍在的宇宙、自然、文化



及一切由此而來的東西被創造出來並被賦予了秩序。③。

主要的意思是有關神聖事物的故事，這「故事」為宇宙和宇宙萬物設想出了「原因」或「秩序」。但他更重視神話跟儀式不可分割的關係（參見「儀式理論」節），強調：「神話傳達並認定社會的宗教價值規範，它提供應遵循的行為模式，確認宗教儀式及其實際結果的功效，樹立神聖物的崇拜。」④

現代一般的說法，「神話」是古老的神奇事件的「象徵講述」；或者，「神話」是有關人與自然古老關係的「幻想故事」。作為原始性、民間性的一種文學樣式，它仍然重在「講」和「述」，重在「話」或「故事」。但它與一般的民間故事、民間傳說又不一樣，因為它是「象徵」講述，是「幻想」故事，是「神」的「話」（參看下文）。

所以，霍普金斯和羅威說，神話是「關於自然界的歷程或宇宙起源、宗教、風俗等的史談」⑤，強調是它關於過程、關於事件的一種有趣講談。林惠祥《神話論》則更明白地說，神話首先應該是「敘述的」（narrative），「神話歷史或故事一樣敘述一件事情的始末」⑥。

杜而未替《社會科學大辭典》撰寫的詞條「神話」，其定義也是：

神話是敘述神靈、或超自然物的事跡，所有敘述，往往是用原始的思想方式，講述人類與大自然的關係，其主要內容，有一種宗教的價值。⑦

有關「神話」的主要方面，都點到了；但其重心仍在象徵講述神奇事跡。卡西爾說：「神話像詩和藝術一樣，是一種『〔象徵：〕符號形式』（symbolic form），而『符號形式』的共同特徵就是可以適用於任何客體。」任何「對象」，事物或客



體，無論是現實的還是超現實的，是經驗的還是假想的，神話都要加以「象徵講述」，亦即「幻想（式）反映」。像愛德華·泰勒很早就說的那樣，「神話是人類智慧的有趣的產物。這是想像的歷史，是關於任何時候也沒發生過的事件的處構的故事。」⑧

什麼是「象徵講述」

神話是「象徵」講述，那什麼是「象徵」呢？象徵是一種合理化、系統化、制度化的隱喻。索緒爾指出，一般語言符號（包括「音響形象：能指」／「概念：所指」兩方面）基本是任意的，約定俗成的；象徵則要求特定的「合理性」。

象徵的特點是：它永遠不是完全任意的；它不是空間的；它在能指和所指之間有一點自然聯繫的根基。象徵法律的天平就不能隨使用什麼東西，例如一輛車，來代替。⑨

就像比喻那樣，兩件事物在本質上完全不同，卻在（現象）的某一點上極其相似，例如「花」和「女人」就可以互擬，其「能指」（音響形象）和「所指」（概念）之間有「自然聯繫」：它們都是嬌媚的，柔弱的，可愛的。「桃之夭夭，灼灼其華」，以花比女人；「夜深猶恐花睡去，高燒蠟炬照紅妝」，是以女人比花：都合情合理。這些通過文化的長期傳播和積澱，已為公眾所承認和熟悉，就是說，「女人是花」業已系統化成為一種社會性「制度」，業已成為「象徵」，妙合無間，約定俗成（如果是「故事化」的原始性象徵講述，例如水仙花變成仙子，那就是神話）。如果說「這個男人像一朵花」，卻是一



種「不懷好意」的嘲弄了。因此，象徵相對穩定，歷史性和社會性都較強，「象徵講述」更有「共時結構」可尋，因為跟語言一樣，它在時間上「可逆」，可從其「歷時結構」裡追問出「語法規則」、「修辭手段」，即「共時結構」來（請參看「神話的發生」章「構造形究」節）。一般的譬喻則要求多變，更新，獨創（所以第二個拿花比女人的詩人乃是笨蛋），越新奇越好。例如，把女人比做「帶毒刺的仙人掌」就有些個性，「所指」獨特（例如女人只能觀賞不可接觸等等），但還不能成為象徵。如果說「女人是一張板凳」，那就更加是別有用心，決不是社會創作的「原型意象」或「集體無意識」裡的象徵，原生態神話極難發現這種「惡毒的個性」。

所以，象徵較比喻多一層集體的、公認的性質；特別是神話裡或集體無意識中那種原型性的象徵，情況要複雜得多。它們更加是模糊、多重與游動。像卡爾·容格（C. Jung）所說：「這些原型是真正、真實的象徵，無論用符號還是用比喻都不可能把它們徹底地翻譯出來。正因為它們是含糊曖昧的，充滿了半露半隱的意義，最後還是不可窮盡的，所以它們才是真正的象徵。」^⑩

在容格之前，弗洛伊德（S. Freud）也指出，象徵是很複雜的，其內涵和外延都不易確定。特別是作為夢的元素的象徵。「象徵容易同代替物、表象等混淆起來，甚至近似於暗喻。有些象徵的比擬基礎不難看出，有些象徵則須細求其比擬中的共同因素或公比（the tertium comparationis）。」^⑪他也承認後者包含著公眾和習俗的「約定性」；比如，夢裡的許多「象徵的表示，就從來不是個體所習得的，而可視為種族（包括民族等群體）發展的遺物」^⑫。象徵非常廣泛，不限於夢，「也見於神



話和神仙故事，也見於俗語，民歌，散文和詩歌之內」^⑬，多是共通的。

這是「象徵」；「講述」呢，就是一種「言語」活動，一種「言語系統」（羅蘭·巴特），一種「故事（性）」的話語「操練」或「遊戲」，一種巫術和神聖的「言語鏈」。這也就是「神之話」的「話」。

其實，所謂「象徵講述」不過是「幻想故事」的另一種表達，這個概念是假定而模糊的：所謂「象徵」在這裡不過是「虛擬的」、非現實的、超經驗的意思，並不單指這種特殊「講述」的修辭手段；就「技法」而言，更不是所有神話都用「象徵」。這個說法實在還不如「幻想故事」準確。

神話的「話」或「言語」，也是很廣義的，帶著「泛詩歌」和詩性故事的意思。有如埃里克·達戴爾所詩意地描述：

「言語」，也是人從世界得到回答所憑藉的東西，是山脈、森林、月亮反射、大海波濤、樹葉沙沙聲響所要告訴他的東西。……這正是當我們站在世界面前所感受到的那種原始神話的意象：萬物都有靈，動植物都會「說話」，處處都能聽到世界的聲音，種種呼喚在人的心中回響，從各個地方的精靈那裡傳來信號、命令和禁令。^⑭

這是一種充滿生命迴響的「活體語言」，超越一切的時空和個人的經驗，不怕遙遠，可以「翻譯」，能夠播散，自我增殖，無盡延擴；「它把人們召喚在一起，衝破黑暗——達戴爾有意極而言之——它不是寓言，也不是小說，而是外形和聲音、模式和俗諺，是呼喚，是幻象，是真情，一言以蔽之，是『言語』。」^⑮



神話的審美特性

在「故事性」或「講述性」這一點上，神話跟宗教故事是很接近的，它們講的都主要是「神的故事」或「神奇事跡」，既有「神」又是「話」，在它們發生的早期，更加是難解難分，有時簡直就不可能也不必要去區別它們。神話和宗教相互滲透，相互倚賴，相互補充，相互作用（參見「神話是神聖的」節）。

然而，今天所見的大量「神話」卻更著重於人的「選擇」，尤其是近代、現代人的「選擇」。因為宗教故事明裡暗裡要為宗教服務，多半是為解說、演繹或宣揚「教義」而講述、而編製的，意義不免要「消極」一些，不很看重藝術技巧，審美的價值和趣味自然要遜色一些。多數流傳的神話則不然：它是「優選」的成果。人們把自己最喜歡聽，意義相對積極，情節特別有趣，技巧比較高明的「神奇故事」優選為、評價為「神話」，有的還做了「藝術加工」，讓它進入文學的神聖殿堂。所以，多數的神話跟一般宗教故事的主要區別是審美價值的高低，包含意義的積極與否，技巧的高低，趣味的大小，甚至包括民眾喜聞樂見的情況如何，傳播的範圍大小、時間長短，等等——我們對各種神話的審美選擇、審美評價，也跟這些因素關係很大（換言之，作為研究對象或欣賞對象，神話是有差別的）。

所以，從總體看，神話的重要特徵就是它的美的特質，它的「趣味性」或「藝術性」；而它的審美特性，它作為文學作品的特徵，也主要體現在它的「故事性」之上，體現在它的「象徵講述性」之上。沒有故事，就不是神話；故事講得不好聽，



「幻想」不精彩，「象徵」沒味道，也很難稱爲「神話」（至少，所謂「文明人」是這樣看待神話的）。

神話是人類早就有的文學創造，是「自娛」而又「娛人」的「講述」遊戲，是人類想像能力、表達能力的優異選擇。

瓦茨曾經在《基督教的神話與儀式》裡說：

神話的界說是這樣的：它是許多故事混雜而成，有的是出於幻想。基於種種理由，人類素以神話爲宇宙與人類生命內在意義的表現。⑩

他依然著重於神話的「故事性」（大概強調其「故事叢」性質吧，因爲神話多是百口相傳的故事叢集，「鏈化」或「裂聚變」的情形相當突出，參看下文）；這些「故事」也許有現實之根據，或歷史的背景，但主要是「幻想」或「幻想性」的；這種「幻想」或「象徵」，往往極富趣味，具有「深度」，一般都涉及自然與人、宇宙與人生的大問題，根本問題。所以，常見的神話，特別是優秀神話，審美價值、文學價值，直至哲學價值、歷史價值，都是較高或很高的。當然，我們馬上就會看到，在學術研究上，更重要的也許是那些因爲怪誕、粗野、醜陋，因而更真實、更原生的神話，我們決不能棄之不顧。

原始，或原始性時代的產物

當然，神話的幻想，或神話「本身」，都是原始和原始性的。它，主要的或大量的，是產生在所謂「原始時代」——這種「原始時代」有不同的界定或表述，一般指無文字、無階級，非城市、非國家，或前「歷史」、前「文明」時期（當代學者



認為這種傳統的表述，「低估」並且「歧視」了原始社會與後進群團，我們只是爲了說明的方便姑用舊說，並且盡力不介入非本題的情緒化爭執）。神話不是「成文的歷史」，也不是「書面的文學」，一般是口耳相傳，在「原始群團」裡發生、成長、存活，並且「直接」介入他們的生產、行爲和精神生活。所以，它是集體性的口頭創作和「無意識的意識形態」，是不斷生長、演進和衰亡的「活體」。我們今天所讀到的，多是狹義的神話「文本」(text)，多是後人記錄、優選乃至篡改的「非原生態」故事，「復原」起來十分困難，甚至不可能。要想「閱讀」或「解讀」原生神話或「活神話」，只有深入「蠻荒」，跟「原始(性)群團」實行「三同」(同吃同住同勞動)，「參與」或「融入」他們的社會行爲和精神生活，跟他們一起「創作」、體驗、感受，才有一點點的「可能」。神話是「孩子的詩」和「少女的夢」，自以爲理性十足、「文明」非常的書呆子或「成年人」，是決不可能越俎代庖、感同身受的。當然，所謂「次生神話」、「新生神話」也可能孕育在原始性(乃至近代性)社會結構和「迷信」觀念的胎盤之上，但那已不是原生的、標準形態的神話，而且數量、質量都遠遠比不上「原始神話」、「活態神話」。到「神話的分類」章再說吧。

古典派人類學家泰勒(E.B. Tylor)早就揭示，神話主要是「原始時期」裡「野蠻人」的集體創造。

野蠻人已有無數年(並且還是)停留在人類心理的創造神話的時代。①⑦

在他那時代，人類學家和文化史家多不否認「神話乃起源於最古老時代全人類的『野蠻』狀態中」；現存的後進群團，「他們的生活與思想，實離原始狀態不遠」，他們的神話也多



半原汁原味，形態和結構更相對穩定，變化較少，可以讓我們窺見「原生（態）神話」的本來面目。更為可貴的是，泰勒已認識到，所謂「成文歷史時期」的次生（態）、再生（態）神話，也保存著相當多的原生質：「一則因〔其〕神話中尚含有真理的原理，再則因遺傳的愛戀古舊傳說的心理，故亦敬謹地保留他們的神話。」^⑱

葛雷（C.M. Gayley）也強調神話是「幼稚時代」公眾的群體性的口頭創作。他說：

神話是孕育成的，不是〔故意〕製作的，它們是從一個民族的幼稚時產生出來的。神話的人物，非由某一個人所編造，乃由幾個世代的說故事者的想像力構成的。

⑲

這個人類幼稚時期，或原始時期，有的學者乾脆稱做「神話時代」（Mythopoeic Age），口耳交遞，世代相傳，永垂不朽，萬古常青，以致我們把它的「來源」和「代屬」都遺忘、都丟失了。傑羅爾德·拉姆齊（Jarold Ramsey）把印第安神話傳說分為三個「鬆散而又重疊」的階段^⑳：

神話時代——遠古，世界最早階段；可怕的動物統治

變態時代——動物「變化」，人類即將誕生

「歷史」時代——人類和動物共居，帶著「過渡性」

「神話」主要發生或「講述」前兩個時代，第三個時代的「口述內容幾乎全部是傳說故事，沒有什麼神話色彩」。可見初民心目中某些「神話／傳說／歷史」是有區別的^㉑。

馬克思《摘要》說，神話「想像」和「未記載的文學」產生於「野蠻低級階段」^㉒。馬克思還說：「雖然希臘人是從神話中引伸出其氏族來的，但這些氏族比他們自己所創造的神話