

浅谈沙盘游戏中佛塔的历史和象征意义

史秦英

深圳市横岗中心学校，深圳

摘要 | 笔者基于个人对佛塔的好奇与在沙盘游戏中的观察，开始探究佛塔的发展与象征。东汉时，佛塔随佛教从古印度的传入，中国才有了“塔”字，结合亭台楼阁特点，具有地宫、奇数层等本土化特点。从象征意义看，佛塔不仅具备了阴阳结合的特质，是佛教徒的精神指引，象征着圆满；还有禁锢的消极面，如父权文化用于压制本能、禁锢女性。本文结合荣格流派心理学理论，分析了佛塔在神话、民间故事中的象征，提出在解读沙盘游戏中的佛塔沙具时，要结合来访者背景与沙盘整体进行多方面考量。

关键词 | 佛塔；历史与象征；阴阳结合；沙盘游戏；心理学

Copyright © 2026 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



1 为什么选择佛塔

有一次上象征课需要带一个沙具，笔者第一个想到“佛塔”，这可能与笔者从小到大的经历都与塔紧密联系相关。

1.1 佛塔与笔者的生活密不可分

笔者从小生活在古都，听老人们说起西安的旧事，经常会提到几个标志性建筑：钟鼓楼、大小雁塔……每次老人讲到旧事时或提到大雁塔时，神情肃穆，眼中有光芒，都让年幼的笔者好奇佛塔在他们心中代表着什么？后来当自己看到高耸的佛塔时，佛教信徒虔诚的神情，以及悠扬的钟声，都让笔者仿佛置身于虚无，被它的古朴厚重震撼，整个人变得平静起来，笔者很喜欢这种感觉。

1.2 成长过程中笔者对塔开始有了更多思考和探索

《西游记》中，托塔李天王用他的佛塔做武器，笔者更加对佛塔产生了兴趣。为什么佛塔可以当武

器使用？而《白蛇传》中，白素贞被法海压在了雷峰塔下，更让人好奇为什么要用雷峰塔困住白蛇？而不是用其他的物件？与他人交流时，笔者发现每个人对塔的看法都不一样，联想到它可以用来镇压妖邪，笔者开始思考它镇压的是妖邪？还是被文化视为妖邪的欲望？在沙盘游戏中，不少孩子都会使用佛塔，笔者开始对佛塔的历史进行探索。

2 佛塔的历史与圆满

2.1 汉字“塔”与佛塔的由来与佛教文化传入有关

在研究佛塔的历史中，笔者发现汉字“塔”与佛教文化传入有关，早期的文字和古文献中没有“塔”这个汉字。有楼、台、亭、阁等字，却没有“塔”字，在早期的文字记载中也没有“塔”字（王小兰，2007），这可能与佛塔在中国出现较晚有关。

到了东汉年间开始出现“塔”字，考古学家发现，佛塔文化是随着佛教的传播在中国发展起来的。“塔”这个汉字出现在东汉时期（王小兰，2007）。关于佛塔记载最多的地区就是东南亚一带，这主要是由于它起源于佛教的发源地——古印度，伴随着佛教对外传播，走入各个佛教国家。佛塔作为寺庙的一部分，随着寺庙的修建在各地兴建而发展起来。

2.2 最早的佛塔用于供奉佛祖舍利子的坟冢，象征着圆满

佛教经典中记载，佛塔的梵文“窣堵坡（Stupa）”本义为“坟冢”，是佛教中专门用于保存或埋葬佛陀、高僧舍利的圣建筑。而“舍利子”是至高无上的神圣之物，是佛陀或高僧遗骨火化后结成的珠状结晶体。

《大般涅槃经》记载，佛陀拿一只碗倒扣在另一只碗上，示意如何埋葬他的遗体（Jung，1964/2018）。例如，桑奇佛塔能看到上方的碗，地下的只能凭想象。圆自古以来就是完美的象征，它的简单朴素与透彻，与佛陀教义的简单朴素与透彻形成完美对应（Jung，1964/2018）。

一开始，佛塔只在佛教重要的十个地方才有，直至释迦牟尼逝世一百年后，阿育王以佛舍利子建起84000座佛塔以示尊敬，佛教建塔的风气逐渐盛行（王小兰，2007）。

2.3 中国佛塔融入了本土建筑文化，结构发生改变

佛塔随着佛教传入东南亚各国，并与当地的建筑文化相结合，形成具有各国特色的佛塔。佛塔的形式和功能发生了显著演变，有的保留原有的宗教用途，如柬埔寨的吴哥巴戎佛塔、印度的桑奇佛塔、中国的大雁塔，都是各国的宗教圣地。也有一些渐渐失去宗教传承的目的，形成一些与宗教无关的塔形建筑物。

佛塔受各国文化的影响发生改变，象征也出现了新的内涵，本文只讨论佛塔，而不是塔形建筑物的象征。下面，本文以中国的佛塔为例，简单说明中国文化对佛塔的影响。

佛塔随着佛教传入中国，与中国建筑中的亭、台、楼、阁相结合，形成了各种形式。塔的用途与古印度的塔相同：有埋葬高僧佛骨的坟冢，如少林寺的“塔林”；有存放佛教经文和宝物的文化佛塔，如

西安的大雁塔；用佛塔镇妖邪，如神话中托塔天王的塔。

受到中国文化的影响，佛塔构造上出现了一些变化：外形上缩小了原有印度的佛塔，安放在层层楼阁上，是中国佛塔的一大特点。按“入土为安”的习俗，又修建了地宫，用于安放佛舍利子和宝物。如西安大雁塔的地宫，就是用来放置佛经和宝物。中国《易经》中以奇数为阳，中国佛塔大多也是单数层，与《易经》相契合，而在佛经中并没有提到佛塔必须是单数层。如西安的大雁塔，最早是五层，后来加高到九层，被战火损毁后修复为七层。

3 佛塔在佛经中记载的故事和神话、民间故事

3.1 佛经中记载关于塔的故事

在《大庄严论经》中，记载了一个为情欲所惑而盗取佛花的人，得了一身病痛，心里后悔，每天用香供养佛塔消除病痛。盗窃者在供奉的过程中，在佛塔的指引下得到解脱，躯体疾病也随之好转。

除经文里的故事外，在中国文化中也有不少和佛塔有关的民间故事。

3.2 托塔天王李靖的玲珑宝塔

中国古典文学作品《封神演义》和《西游记》中，都出现了一个人物——李靖。神话故事《封神演义》中，燃灯道人将玲珑宝塔赠送给李靖做武器。后来在《西游记》中，李靖成为四大神将之一，他以玲珑宝塔为武器，每次被派出去打仗，都会用玲珑宝塔镇压妖邪。

3.3 杭州雷峰塔与《白蛇传》

除李靖的玲珑宝塔广为人知外，中国还有一个和佛塔有关的故事——《白蛇传》。在这个故事中，雷峰塔有着极为重要的作用——镇压禁锢白蛇。雷峰塔成为关押白蛇的监狱。

《白蛇传》这个故事不仅在中国广为流传，在亚欧各国也有一定影响。开始时只是口头传播，后来民间出现了评话、说书、弹词、戏剧、小说等多种形式。

最早冯梦龙写该故事时，大力支持法海，赞同法海将白蛇压在佛塔下，雷峰塔的地位神圣。到了清代，越来越多的人开始怀疑法海，同情白蛇。鲁迅先生根据这个故事写过《论雷峰塔的倒下》，表达对雷峰塔的厌恶。这可能与中国文化中父权文化过度压抑本能、激起民众支持王阳明解放压抑的“心学”理论有关。

4 佛塔的象征与荣格理论及沙盘的联系

4.1 佛塔象征着阳性与阴性融合的象征

从佛塔的起源与发展来看，各国的佛塔都体现了阴阳结合的特征，这在心理学上象征着圆满。

首先，从佛塔的外形来看，最早的佛塔，如桑奇佛塔像一个倒扣在地上的碗，如果按照荣格的描述，佛塔加上地下部分是一个圆形（Jung, 1977/2018），像太阳，无论是地面佛塔的半圆形，还是全部佛塔

的圆形，都呈现出阴中有阳、阳中有阴的特征。后来受各国文化的影响，无论是中国的佛塔，还是日本的佛塔，大多都挺拔耸立、棱角分明，与男性原型的阳刚具象形态相契合。佛塔下的地宫，又有着容器的作用，阳中藏着阴。大多数塔的层数是五、七、九等奇数，每层大多都是四、六、八边形或是圆形，在《易经》中，奇数为阳，偶数为阴（王小兰，2007）。塔在层数和每层形状上将阴阳很好地结合。而尼泊尔的佛塔与藏传佛教的佛塔下面，大多保留了印度佛塔的圆润饱满，加上上部层层高耸的特点，是比较明显的阴阳统一表达。

其次，从塔的构造上看，无论是石头、砖头，还是木材修建的塔，要支撑几层的高度和自身的重量，都要求塔的材质和构造是坚固且安全的，能承担保护佛经、舍利子的责任，这与男性的原型意象中的坚强、稳定、安全、保护一致。但塔本身的用途是坟墓，存放着舍利子和佛教文化宝藏的容器，使得佛塔具有男性的外在和女性的内在功能。

4.2 佛塔是精神指引的象征与其他宗教的教堂塔楼不谋而合

佛塔是佛教传承物——舍利子和佛经的重要载体，舍利子与佛经亦是传承佛教文化的重要载体，这二者是佛教文化的精髓。佛塔最初是为了埋葬释迦牟尼的舍利子而建造，后世无论是安放佛舍利子还是经文，均保护着佛教文化的精髓，拥有至高无上的地位，是教徒们朝拜圣地，指引着佛教信徒修行的方向。这与其他宗教的教堂、塔楼不谋而合。

在东南亚一带，寺庙中的佛塔成为佛教徒的精神指引地。其他地区的宗教也都有自己的精神指引地，无论是基督教，还是天主教，大多数教堂都有指向天空的高耸塔楼和塔尖，与造物主连接，教徒们遇到困苦时希望得到指引。同样，在伊斯兰教的朝拜圣地麦加城，大清真寺也耸立着高高的塔楼和塔尖。

荣格在《象征生活》一书中说“宗教可以是一种心理疗法，作为一种最精深的体系，宗教是人类心理的一种重要的集体无意识”（Jung, 1977/2018）。佛塔和教堂的塔楼，都是作为这种集体无意识投射的重要载体。盗佛花的人每天供养佛塔的过程，是其不断通过这个载体治疗的过程，当心理问题解决了，躯体问题也随之消失。

无论是佛塔还是教堂塔楼，一部分在地下，地上的部分高高指向天空，从大地母亲出发，指向天空父亲，联通着集体无意识与意识（Stevens, 1998），将天空的阳与大地的阴整合。教徒在整合过程中，走向圆满，这是佛塔积极的一面。

4.3 佛塔是禁锢的象征

4.3.1 托塔天王的玲珑宝塔与哪吒——对本能的禁锢

李靖的玲珑宝塔，最初是为了压制禁锢自己的儿子哪吒，原因是哪吒追杀父亲。人类描述弑父的文字，最早可追溯古希腊神话中的俄狄浦斯，不同的心理学家有不同角度的解释，但佛塔与哪吒追杀父亲的关联，用“哪吒的英雄之旅”诠释，可能有助于增进理解。哪吒在英雄出发的途中杀死恶龙，被父亲逼死和毁坏庙宇，这是哪吒的离去，英雄归来就要面对，彻底完成他的使命就是突破父亲控制的一面，将生命的能量从禁锢中解放出来赋予宇宙（Campbell, 1949/2016），而佛塔则充当了哪吒的禁锢物，在与父亲和解后，哪吒被释放出来。

当然，无论是依照父亲的意愿还是违背意愿，英雄都可以完成这项使命。很多神话中儿子杀死父亲，但儿子与父亲是一体的，两个人物都消失在原始的混沌中。或是说，整合自己的消极面和积极面才能得到救赎（Campbell, 1949/2016）。哪吒放弃弑父，并与父亲达成和解，可能隐喻着英雄对自我本身固着的放弃。

4.3.2 玲珑宝塔压制妖邪——对恐惧焦虑的压抑

后来李靖的玲珑宝塔用于压制妖邪，究竟什么是妖邪？人类将不符合集体意识标准的本能投射为妖邪。佛塔用来压抑、禁锢着它们。在父权意识在与母亲女神做斗争时，面临过艰难险阻，最后取得了父权独立。意识的这种不安，往往和无意识的恐惧相连。不同的时代被投射到不同的对象身上（Neumann, 1953/2018），如妖邪、女巫和魔鬼，都是焦虑投射的载体，民众通过禁锢妖邪降低焦虑和恐惧。

4.3.3 雷峰塔的象征与中国父权文化的发展关系——对女性的禁锢

《白蛇传》这一故事的起源在南宋（公元12世纪），程朱理学开始发展。北宋二程（程颢、程颐）兄弟开始创立，到南宋朱熹发展到顶峰，朱熹及其传人主张“存天理，灭人欲（人的本能、欲望要符合社会伦理道德的要求，道德要高于人的各种欲望）”，并对女性提出诸多禁锢。

雷峰塔在这一时期建成，与这一时期“程朱理学”的文化背景不谋而合。作者生活在明末，当时对人各种本能的压抑成为当时社会文化意识的主流，高度认同法海，认同用雷峰塔压住白蛇这一行为。用佛塔压制白蛇，不仅是对白蛇的惩罚，也是对许仙的阉割。

对人性长期过度压制，导致民众开始认同王阳明的“心学”，心学更重视个人内心感受。民众无法公开表达对已有父权文化中对本能禁锢与压制的不满，只有通过改编《白蛇传》的结局，表达对白蛇、许仙的同情，以及对法海的痛恨，实现本能的释放。最终成为现在社会流行的版本——白蛇被救出，雷峰塔倒塌，而法海为了逃命而躲入螃蟹身体。

雷峰塔压抑禁锢的部分，正是人的本能。白蛇是父权文化中被妖魔化、邪恶化的祭品，这与父权文化在欧洲的发展特点相吻合。

从心理学上理解，白蛇与文化故事中女巫总是与邪恶、妖邪联系，男性父权意识在发展过程中，消极评价大地原型是必要的，只有夸大母亲的邪恶面才能减轻焦虑。意识的单一片面，致使人类人格开始对自身无意识怀有同样的对立，于是便产生了分裂。例如，男性原则认同天空原型，并将邪恶向外投射到异己的女性原则上（Neumann, 1953/2018）。佛塔充当了男性原则的武器，禁锢被投射邪恶的异己女性。

每个时代都有其特定的偏好、偏见及精神食粮。它的意识观念有自身的局限性，因此需要进行补偿性调整（Jung, 1955/2017）。民众的文化意识，如钟摆一样不断地摆动，以寻找平衡点，随之带来的是民众对雷峰塔和白蛇态度地不断变化。

同样，在欧洲历史中，塔（如伦敦塔）常常被当作监狱，用于囚禁犯人（Biedermann, 1994/2000）。东西方文化再次赋予塔形建筑相同的用途，压制、禁锢被意识不接纳的人或本能部分。

至于法海为什么用塔而不用钵禁锢白蛇？有可能与钵、塔不同的形态有关，钵原本是洗涤或盛放东西的容器，形状与大碗相近，倒扣在地上钵的形态与女性原型的包容、孕育意象相契合，倒扣的形态兼具守护与滋养的象征内涵。白蛇在钵下现出原形，像是回到孕育过程中，女性功能比较突出，有保护和滋养的姿态。塔比钵相比，显得更加男性化，在阳刚的塔中，蛇更容易受到禁锢，当然这是

一种有趣的猜想。

5 对佛塔的研究帮助笔者对沙盘游戏中的个案有了更多的理解

通过探索,笔者对佛塔的理解不断加深,它更多是阴阳结合的表达。它既有积极的一面,又有消极的一面,当象征着精神指引时,佛塔是积极、阳性的;当佛塔象征着对本能的禁锢时,它又是消极、负性的。

当沙盘游戏中来访者在沙盘中放置佛塔时,笔者也不再局限地理解来访者沙盘中出现的佛塔,可以从多角度解读:首先,考虑来访者的家庭与个人背景及宗教信仰,他们信仰是否和佛教有关,以及其对佛教的态度;其次,可以考虑是否代表了来访者的男性原型面;再次,可以考虑是否与代表着权力与地位相关;最后,可以考虑来访者在无意识中压抑着某些内容和能量,再结合个案的背景和其他情况,将佛塔放在沙盘整体中理解,可以更好地感受到来访者传递的信息。

参考文献

- [1] 王小兰. (2007). *塔*. 北京: 中国人民大学出版社.
- [2] Jung, C. G. (2018). *Civilization in transition* (周朗, 石小竹 译). 北京: 国际文化出版公司. (Original work published 1964).
- [3] Jung, C. G. (2018). *The symbolic life* (储昭华, 王世鹏 译). 北京: 国际文化出版公司. (Original work published 1977).
- [4] Stevens, A. (1998). *Ariadne's clue: A guide to the symbols of humankind*. London, England: Allen Lane The Penguin Press.
- [5] Campbell, J. (2016). *The hero with a thousand faces* (黄珏莘 译). 杭州: 浙江人民出版社. (Original work published 1949).
- [6] Neumann, E. (2018). *The fear of the feminine* (胡清莹 译). 北京: 世界图书出版公司. (Original work published 1953).
- [7] Jung, C. G. (2017). *Modern man in search of a soul* (方红 译). 北京: 中国人民大学出版社. (Original work published 1955).
- [8] Biedermann, H. (2000). *Dictionany of symbolis VI* (刘玉红 等译). 桂林: 漓江出版社. (Original work published 1994).

A Brief Study on the History and Symbolism of Stupas in Sandplay

Shi Qinying

Shenzhen Henggang Central School, Shenzhen

Abstract: Starting from personal curiosity about stupas and observations in sandplay therapy, this paper explores the development and symbolism of stupas. Stupas were introduced to China from ancient India alongside Buddhism during the Eastern Han Dynasty, which also gave rise to the Chinese character “ta” (stupa). Integrated with the characteristics of traditional Chinese pavilions and terraces, Chinese stupas developed localized features such as underground palaces and an odd number of floors. In terms of symbolism, stupas not only embody the integration of Yin and Yang, serving as a spiritual guide for Buddhists and symbolizing perfection, but also carry negative connotations of confinement — for instance, they were used in patriarchal culture to suppress instincts and constrain women. Combining Jungian psychological theories, this paper further analyzes the symbolism of stupas in myths and folktales, and proposes that when interpreting a stupa as a sandplay toy, comprehensive consideration should be given to the client’s background and the overall sandplay scene.

Key words: Stupa; History and symbolism; Integration of Yin and Yang; Sandplay; Psychology