

风中的寻觅

——汉族休闲文化史

书香阁·说文话史系列



张文◎著
云南教育出版社

风中的寻觅

——汉族休闲文化史

书香阁·说文话史系列

张文◎著
云南教育出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

风中的寻觅：汉民族休闲文化史/张文著. —昆明：云南教育出版社，2001.1

(说文话史)

I. 风… II. 张… III. ①汉族—文娱性体育活动—文化史②汉族—文娱活动—文化史 IV. K203

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 88313 号

责任编辑/高 勇

封面设计/向 炜

·书香阁·

说文话史系列

风中的寻觅

——汉民族休闲文化史

张 文 著

云南教育出版社出版发行

(昆明市环城西路 609 号)

云南新华印刷二厂印装

开本：850×1168 1/32 印张 6.625 字数：170 000

2002 年 8 月第 1 版 2002 年 8 月第 1 次印刷

印数：1~3000

ISBN7-5415-2092-6/K·80

定价：10.00 元

总 序

李书磊

将这套丛书取名为“说文话史”，是想以聊天的口气与轻松的心情来述说历史和文章，是想将文史故实讲成娓娓可听的故事，以同高头讲章式的论著相区别。历史在古人手下是家常而平易的，是充满声色与趣味的，纪传体史书情景化的叙述使人如临其景，如亲其事，可以读之于马上、枕上，可以下酒，可以传唱。古人的史论史评也往往亲切自然，纵论千秋人物功过如点评邻家的父子，不隔膜、不冬烘。古人手下的历史就是活生生的人生本身，世态与人情都跃然纸上，使我们读来爱不释手，心仪不已。曾几何时，历史乃被各种各样的理论框架所规整，被各种各样的历史观所替代，史学风尚为之大变。这种史学的现代风尚的确能使我们宏观历史演化与变迁的大势，使我们能将历史中包含的理性与规律抽象出来，但同时却也使我们脱离了历史的感性与原生态，使历史难以同我们个人丰富的人生体验相沟通，使读史减少了许多智慧与情感的兴会。近些年来，美国大学中的学术方式与规范对中国的历史学界乃至整个人文学界都影响至巨，史学在定性化、概念化的趋势之外又加上了定量化、数据化，不少史书简直就变成了天书。这样的史书决非没有益处，不过得这样的益处如同吃药，哪像读古人的史书有喝茶一样的愉快。茶解百毒、润心肺、养精神，也算是良药呢！我们还能不能追慕古人著

史的高风？还能不能发扬古人著史的情致？“说文话史”这套小书就是一种尝试。也许不尽如人意，但在这可贵的立意之下仍可以说有可喜的收获。

这套书中各册的主题多涉及历史中一些鲜为人知的侧面，这也并非是存心志异斗奇，而是想通过追忆被主流史书所遗忘的东西，来达到对历史的新的理解与觉悟。这也算是一种史学观念的实践吧！

最后我想说的是这套书的各位作者用心良苦，也用功刻苦，于大量的史料中理出线索与头绪，终于成一家之言说，作为同人，也作为读者，不禁对他们心存感念。

2000年8月

自 序

闲暇是一种人得以超脱衣食之虞的状态。“偷得浮生半日闲”，休闲当然是人所盼望的。可“闲来无事亦为病”，在闲暇时间里，人究竟应当做些什么、能够做些什么，又为什么要做呢？探求历史上人们是怎样利用他们最自在的时光，对我来说当然具有重要意义，也是我的中国思想史整体研究计划中的一个不可缺少的组成部分。

人对自身主观条件或者能力的自我确认，对于人的个体行为及人格完善都有着十分重要的意义。人不会去做完全没有条件完成的事，即不会去做从一开始就可以预见到是完全徒劳的事；但人在做许多事之前又不能预知其结果，于是，在做与不做之间，在有为与无为之间，做出决定的最终依据就是对自己主观条件的确认。

在面临不可预知的境况时，人往往要通过以往类似情况下自己的能力状况推知自己应付眼前情况的能力，这注定以往的成就感越强，人的自信就越充分，他在新的事态面前愿意付出的努力就越多，进而他的成功率就越高。迄今为止，人类社会的日常生活中，个人赖以判断自身条件与能力的尺度，由于受到太多外在强制性因素的干扰而变得模糊和扭曲，当然这也就严重妨碍了个人自信的建立。为了恢复这一尺度的相对准确性，造就显示个人能力的理想状态，人类创造一种特殊的活动，这就是娱乐活动。所谓娱乐活动，就是指人利用休闲时间，为自己制造生存信心的

活动，而自信是人实现自己愿望的起点。

在娱乐活动中，人主要要确认三种能力：其一，检验其抗争能力；其二，检验其与社会、与他人的协同能力；其三，个体的人与整个生命世界达成和谐的能力。可以说，所有的娱乐方式，都是为了帮助人确立这三方面能力的信心而设置的。因此，从一个社会的休闲方式，可以看到其文化发展程度、价值取向，可以看到特定时代人的精神状态和人格水平。

无疑，历史上人类的休闲活动不能不带有其局限性。在阶级社会中，人对休闲时间的占有、人对休闲方式的享有，如同对物质财富的占有有一样，存在着极大的不公平。同时，历史上的一些娱乐方式，本身存在严重的弊端，比如烟、酒、博戏之类。人在争取精神解放的时候，有时付出的代价不仅高昂，而且无谓，这也是人类的一种深刻的悲哀。

娱乐对于安抚社会人心具有巨大的作用。如果社会大多数人缺乏基本的信心，那么，这个社会也就没有活力。所以为了维持其成员基本的信心，任何社会对于休闲活动的态度一般都是，只要其不影响社会基本的生产活动，当然也绝对不会危及其统治，就提倡之，否则就反对之。一个拥有充分娱乐活动的社会，方是一个安定的社会，一个有活力的社会。历史上，中国是一个有着发达娱乐活动的国度，这对大一统的封建国家的保持具有巨大的作用。

无疑，休闲史的研究极为复杂、艰辛，难以一步到位。在这本书中，我给自己的任务只能是以下这些：初步研求娱乐的意义，了解历史上人们大宗的闲暇时间都是如何占用的，了解不同时期社会上流行的主要的休闲方式，并尝试解释其原因和意义。希望对这些问题的探讨，能促使人们思考如何使休闲活动更具有娱乐性，如何使更多的人得到娱乐，如何使娱乐无害，如何使娱乐与工作更好地衔接等等这些更现实的问题。因为时间紧，更主

要的还是学养所限，这件作品还显粗糙，对此我真遗憾，但不论如何简陋，这一步是我必须迈出的。

关于本书的选题，我感谢王子今教授的把关；关于本书的出版，我感谢李书磊教授的支持。

张 文

2000年10月于北京

自

序

|| 目录 ||

总序	李书磊
自序	张 文
第一章 浩浩抒元气	(1)
一、君醒徒觉衣裳薄 我醉宁知天地宽·····	(5)
二、星流霆击 获若雨兽·····	(9)
三、红拨一声飘 轻球坠越绡·····	(15)
四、六博争雄好彩来 金盘一掷万人开·····	(17)
五、高山流水 响遏行云·····	(19)
第二章 风骨独秀逸	(26)
一、三月初三日 千家与万家·····	(28)
二、长日惟消一局棋·····	(35)
三、万钱赌胜赛樗蒲·····	(38)
四、往往有情能不死·····	(42)
五、长波写万古 心与云俱开·····	(47)
六、歌舞当年第一流·····	(50)

第三章 盛世总豪放 (53)

- 一、背打星球一点飞 (56)
- 二、花冠初照日 芥羽正生风 (61)
- 三、胡人吹玉笛 一半是秦声 (63)
- 四、今古有诗难绝唱 乾坤无地可争奇 (67)
- 五、十二楼台灯不夜 三千世界春如海 (69)
- 六、一百五日寒食雨 二十四番花信风 (72)
- 七、玲珑骰子安红豆 入骨相思知不知 (79)
- 八、惟有牡丹真国色 花开时节动京城 (84)
- 九、恍恍如闻神鬼惊 时时只见龙蛇走 (88)
- 十、粉壁为空天 丹青状江海 (91)
- 十一、谭经群鸟下 听法一龙吟 (94)
- 十二、堞圯楼倾望欲迷 苍茫河气水云齐 (96)

第四章 梦中花落去 (100)

- 一、自古繁华入画图 (102)
- 二、南瓦新开影戏场 满堂明烛照兴亡 (105)
- 三、百里千里跳丸势 六步七步管门制 (110)
- 四、煮雪问茶味 当风看雁行 (114)
- 五、惜春长恨花开早 何况落红无数 (119)
- 六、胸中正可吞云梦 为君无尽写江天 (122)
- 七、非常欢喜非常恼 不看棋人总不知 (127)
- 八、银烛楸枰对弈棋 (130)

九、村歌社舞子真率	(132)
-----------------	-------

第五章 身世如转篷	(134)
-----------------	-------

一、偶缘他做逢场戏 竟累人为举国狂	(137)
二、上庙为期月有三 日出日中人毕赴	(146)
三、碰和彩头属侥幸 听任东南西北风	(150)
四、使气及虫羽 燕赵少年场	(154)
五、霞非赤日碧非莲	(157)
六、但成傀儡戏 不学凤凰翔	(159)
七、陌上花开蝴蝶飞 游女长歌缓缓归	(160)
八、半寸青松虬千古 一拳文石藓苔苍	(163)
九、新岩茶熟试新泉	(164)
十、有月无灯不算春	(167)
十一、风落梨花雪满庭 今年又是一清明	(173)
十二、登高快我豁吟眸 人立青山最上头	(176)
十三、故国园林秋色净	(180)
十四、游览须知此地佳	(186)
十五、谁分江湖摇落后 小屏红烛话冬心	(191)
十六、无声惟有寂寞同	(193)

主要参考文献	(196)
--------------	-------

第一章

浩浩抒元气

春秋时期，中原地区有了初具规模的城市。当时城市担负的主要是政治和军事的功能，即“城”的功能。“市”的功能虽然相对次要，却在不断强化。城市刚刚出现的时候，农夫要“以粟易器械”，工商要“以器械易粟”，都被视为非法交易，所以只能临时在郊野市井偷偷地进行，所谓“井田以为市，固俗语曰市井”。后来，随着商业的扩大，市场被转移到了城中。当时的城称“国”。在“国”中，居民已有了细致的职业分工，比如在齐国的一个“国”中就分设二十一“乡”（即特定的居民区）。其中，工乡三，商乡三，士乡十五。工匠、商人相加，几乎占到城市人口的三分之一。但当时，严格固定士农工商的居住区，不许杂处或迁移。历史学家倾向于把“国”中的居民看做是具有自由民身份的平民。具体地说，他们当中，有失势的贵族，也有贫困的士，还有百工和商贾这些工商业者。这些“国人”带有突出的、完全是由城市带给他们的新锐之气，较之于“野”中之民，他们更富裕，更注重个人才能，也有更多的闲暇。春秋时期可以看做是休闲形式蔚兴的时期。

到了战国时期，城市的商业功能，即“市”的功能更突出了。城市的“市”的功能的强化，促进了城市功能的完善和中原地区城市化浪潮的兴起。战国时，已经出现了政治、经济功能并重的都市，如齐国的临淄，魏国的大梁，赵国的邯郸，楚国的郢

都。以临淄为例，城中有七万户居民，无不富庶殷实，意气高昂。在临淄的街面上，行人摩肩接踵，车轮互相碰撞，假如城中的人都把袖子举起来，就能连成一块遮天的幕布；假如大家一起挥洒汗水，就像下了一场弥天大雨。再比如楚之郢都，闹市中车轮相撞击，行人肩背相摩擦，以致早上穿的新衣服，到晚上就像旧衣服一样了。商业的发展给城市生活注入了强大活力，当时商业的交易规模与交易量都很大。北方的犬、马，南方的羽毛、象牙、精铜、朱砂，东方的麻布、鱼、盐，西方的皮革、旌牛尾，都运到中原地区来交易。由此可以看出城市的规模与繁华程度。

战国时期的城市工商业者已经可以“一日作而五日食”，所以，城市中的休闲生活也呈现出特别繁荣的面貌。在临淄，“其民无不吹竽、鼓瑟、击筑、弹琴、斗鸡、走犬、六博、足翫鞠者”。在郢都，“客有歌于郢中者，其始曰《下里巴人》，国中属而和者数千人；其为《阳阿》、《薤露》，国中属而和者数百人”。酒店作为娱乐场所，也很普及。《韩非子》云，宋人酤酒，悬帜甚高，酒市有旗，始见于此，可见其娱乐生活的兴盛。如果说，歌舞这种即兴的娱乐方式在更为原始与古老的社会已能出现的话，城市生活则促进了博、弈等讲究统一规则与组织性的游戏的出现。这种现象说明，随着文明的进步，社会规模的扩大，社会生活复杂化程度的提高，人们深刻认识到秩序化、规则化的重要意义。

战国后期诸侯混战，给社会生产带来了极大的破坏，一场大战所费，往往“十年之田不偿也”。公元前 221 年，秦始皇统一了中国，建立了至高无上的王权。秦的统一，使得“元元黎民，得免于战国”。秦始皇实际上已经在自觉地开始着手一个新兴的伟大民族的建设，他统一法律、统一货币、统一度量衡、统一文字，但是，作为首次君临如此一个特大民族的统治者，他显然还是准备不足。

这首先是因为其统治的使命难度极大。刚刚完成的武力征服，在太多的秦地以外的民众心中，留下了强烈的敌视和对立情绪，从心理上说，他们还根本不可能在短期内形成真正的民族认同；其次，首次掌握了空前巨大的权力的秦朝统治者，也不懂得应当如何适当地使用权力，他们只是把自己当做在战争中获胜的征服者，一心只想为所欲为，贪婪地搜刮，对民众残酷压榨，施以暴政。这终于使得“天下敖然若焦烈，倾然若苦烈，上下不相宁，吏民不相饆”。很快，旧仇新怨使社会矛盾迅速激化，形成一触即发的局面。于是，在陈胜首倡起义之后，顿时一呼百应，天下重新烧起纷纷战火。显赫一时的秦始皇成了孤家寡人，秦王朝也彻底失去了凝聚力，以致“人与之为怨，家与之为仇”。

雄心勃勃的秦始皇没有来得及完成更多的文化建设，他的秦王朝便如一阵急风匆匆而过，他创建的奇迹般的大帝国随着他统治的终结而转瞬间分崩离析了。秦帝国武力捆绑政策的失败，留给后继的汉王朝一个足以深思的大题目。亲身经历了亡秦的暴政，并与这种暴政作过殊死搏斗的刘邦政权的君臣，清醒地意识到，要维持庞大帝国的长治久安，不仅要有强大的军事力量，更要具备一种内在的、牢不可破的凝聚力。汉代是秦始皇民族统一基业的继承者和真正的完成者。汉代的统治者明智地以“诛暴秦”的旗帜号召天下，使原来各诸侯国的民众都觉得汉王、进而是汉朝皇帝的刘氏是亲善者，他们胸中原本异心异德的块垒，因新的王朝采取了较为宽松的统治方式而消解了许多。

在楚汉相争的时期，刘邦为了联合各地势力，曾先后分封了不少异姓王。获得全国政权后，刘邦又坚定地铲除了异姓王，抑制了政权的政治离心力；文景时期又行削藩，铲平了统治集团内部的山头，加强了中央集权。在对匈奴的战争中，汉王朝也具备了较强的抗击外患的能力。汉王朝还特别注意大力发展社会生产，为自己的统治建立尽可能雄厚的物质基础。汉初人们的生活

很艰苦，连贵为皇帝的刘邦也找不出四匹毛色相同的马为他拉车，将相们则只好坐牛车。但是，由于长期推行“无为而治，与民生息”的国策，到了文帝时，“流亡既归，户口亦息”，“谷至石数十钱，上下饶羨”。到了武帝时，国家无事，不遇水旱，百姓人给家足，“京师之钱累巨万，贯朽而不可校；太仓之粟陈陈相因，充溢露积于外至腐败不可食。众庶街巷有马，阡陌之间成群”。国力恢复了，民心安泰了，人的心气是舒畅的、高扬的，历经暴政和战乱的百姓，渐渐地有了苦尽甘来的感觉。

经过一个相对比较长期、比较平稳的社会持续发展时期，原中原各国之间旧有的有形、无形的界限渐次拆除了，和平地交往，和平地交易，和平地融通，使整个中原文化的交汇出现了一个新的高潮。不同于以往的是，这成果的意义不仅是地域的，而且是民族精神的。正是在汉代，培育出了汉民族坚定的民族认同。“大汉之德，逢涌原泉”；“恢拓境宇，振大汉之天声”；汉代是令国民自豪的朝代，这种自豪彻底地贯通了汉民族民族文化的血脉。

汉民族的民族文化作为一个整体开始生成、发展，其内部的异质因素也不断地溶解，其中休闲生活的样式与节律也逐步趋同，反过来这又在潜移默化中增进了民族的认同感。出于对自己统治的非凡信心，汉代的统治者立志要“偃武修文”，但这只限于在制度建设方面；而在其休闲生活中，汉代绝不是一个文弱的朝代，而是一个处处洋溢着强健的活力的朝代。汉朝人对自己具有的这种生命活力具有充分的自觉，也格外地珍视。但汉代又毕竟是处于封建社会之初，它还没有能力对人的精神生活作全面、深入、细微的拓展，因而其休闲文化自然会有简陋粗疏之嫌。以休闲生活而论，在当时流行的休闲样式中，能够有效地平衡人的精神、抚慰人的灵魂的休闲活动类型就显得不足。

作为表现汉代两种休闲倾向的典型代表者，梁冀的休闲生活

比较外向。他“性嗜酒，能挽满，弹棋、格五、六博、蹴鞠、意钱之戏，又好臂鹰走狗，驰马斗鸡”。而仲长统则比较内向，宁愿在良辰吉日，汇集友朋，拿出陈年美酒来尽欢；平时一个人可以在桂苑散散步，在平林之间游赏一番；或去清流击水，领略凉风的吹拂；去垂钓；去射大雁；再不就是在高堂之上，在花树之下吟咏诗章；或和一二知己谈书、弹琴、论道，以散雅怀。

一、君醒徒觉衣裳薄 我醉宁知天地宽

我们把饮酒看做最古老的休闲活动之一，因为酒在一定程度上是促使人进入休闲状态的一种介质。在古人看来，酒是五谷精华，是“得水而凝”、“感风而化”的神秘液体。“古先哲王，……和神定人，以齐万国，非酒莫以也。”酒之特殊，在于适量饮酒之后，人的神经中枢的控制功能受到抑制，从而使人的某些感觉本能更为活跃，进而使人感到精神上的轻松、舒放。所以古人视酒为“天之美禄”。由于酒的这种特性，它很早就成为人的休闲用品。

关于汉民族酿酒的起源没有可信的记载，只有传说。酒的前身，很可能就是自然界中植物浆果的发酵物。《世本》中有较早的人工酿酒的记载：“仪狄始作酒醪，以变五味，少康始作秫酒。”其中还提到：“禹饮而甘之，遂绝旨酒而疏仪狄。”这是说，仪狄已能制作酒麴，但只是到了商代的少康，也就是传说中的杜康，才掌握了用粮食造酒的技术。而粮食酿的酒要远比粗糙的酒麴更为美味、醇厚。改用粮食酿酒，大概也属妙法偶得，如江统《酒诰》中的猜测，可能只是“有饭不尽，委余空桑，郁积成味，久蓄气芳”的结果。

《礼记·月令》中曾提到“曲蘖”，应分别是指殷周时的黄酒

和甜酒。曲酿黄酒是用所谓的“曲”即酒曲，也就是一种含有酵母的微生物淀粉块，混入处理后的谷物所酿制的酒。麴酿甜酒则是用所谓“麴”，即是具有酵化作用的、长了芽的谷物，混入粮食制成酒。后来人嫌麴酿甜酒味淡，不再制作，于是制麴与以麴酿甜酒的方法都失传了。黄酒的酿造则一直延续到唐代，这种黄酒不加蒸馏，而且有糟，浓度依然远不及烧酒。所以，越早的酒，其质越“薄”，也就是说酒精含量越少，所以，古人的酒量也就显得很大。所谓“千鍾百斛，尧舜之饮也，惟酒无量，仲尼之能也”。当然酒器容量的大小也代有不同。比如：“古之善饮者，多至石余，由唐以来，遂无其人。盖自隋室更制度量，而斗石倍大耳。”

商周出土的青铜文物中，酒器占了相当大的比重，其样式也特别多。计有樽、觥、爵、觚、觶、角、瓶、壶等等。这些酒器，既被贵族用做饮器，也被用做祭器，但无论如何，说明当时酒的消费量已很可观。甚至在更早的时代，酒已经成为贵族经常性的消闲饮品。人们指责夏桀耽于享乐，其中一项就是酗酒：“内作色荒，外作禽荒，甘酒嗜音，峻宇高墙。”此后的荒淫之帝都莫不酷爱饮酒作乐。由于酿酒需要耗费大量的粮食，因此在当时除了贵族，普通人平时难得享用，农夫只是在一年的农活完成之际，才能从主人那里得到少量的酒作为珍贵的犒赏，至于在一年一度的乡亲聚会中，大醉方休的开怀畅饮，则是极乐之事了。

饮酒带来的快乐因人而异，但人们共同追求的是借助酒的力量达到一种率真地表现自我的境界。淳于髡出使成功，齐威王为他设宴接风，席间问他：“先生有多大酒量？”淳于髡回答说：“有时可饮一斗，有时可饮一石。”齐王又问：“其中有什么讲究吗？”淳于髡说：“比如如今大王赐酒，前有执法，后有御史，我惶恐得很，至多可饮一斗；再比如有长辈的客人在座，我上前敬酒，只顾谨慎小心，也不过可饮二斗；可如果是朋友久别重逢，