

加藤秀俊 / 著
彭德中 / 譯

餘暇社會學

探討大眾休閒生活的衍變與趨向

加藤秀俊 / 著 彭德中 / 譯

餘暇社會學

探討大眾休閒生活的衍變與趨向

· 我們不能等所有的問題都爆發以後，才慌忙地來彌補錯誤……

· 我們的社會不再只有一條明顯的路，擺在我們面前的是多種可能的路……

· 我們必須主動地探索社會上正在發生、即將發生、或可能發生的結構性變化……

什麼是「趨勢」？我們把它解釋為「正在發生、即將發生、或可能發生的社會結構性變化」。

在這個解釋下，「趨勢」起碼有兩個特性：

一、隱而未顯的特性

「趨勢」(trends)不同於「事件」(events)，未必有一個明顯的「爆發點」；相反的，它是「滲透性的」。一點一滴地變，浸淫日久，才蔚為波濤壯闊的大變化——沒有用「長期的」眼光，不容易看到它的真象。

二、改變結構的特性

「趨勢」結極地改變了一個社會的結構，所以它的影響層面往往既深且廣。相對的，一個「事件」可能「短期的」帶來很大的衝擊，卻不見得在長期有影響力。譬如，一個巨型的經濟犯罪可能造成數以千計的受害者，立時成為整個社會注意焦點；但另一個生活情調改變的趨勢，卻可能兵不血刃地瓦解某一個產業的存在價值，進而影響了數以十萬計的就業人口，而不為社會所注意。

因為「趨勢」有著這兩種特性，我們覺得一種新觀念的「趨勢研究」的推進與發展已屬刻不

容緩。更好細地說，因為趨勢對整個社會的影響既深且鉅，我們不能等所有的問題都爆發以後，才慌忙地來彌補已犯的錯誤。又因為趨勢隱而不顯，一種針對趨勢觀察的研究方法必須不斷地開發與推展。

遠流出版公司的《社會趨勢叢書》可以視為這一類努力的一部分。

《社會趨勢叢書》希望透過本國著作與外國譯作兩類專書，推廣「趨勢研究」的觀念與成果。一方面，從研究結果中得到對未來的社會發展有一些認識與準備；另一方面，則從研究的方法中歸納出「趨勢研究」的種種可能途徑。

因為社會結構變化的來源是複雜的，所以這套書的內容也就顯露了它的複雜性。有時候，它討論技術變革；有時候，它討論生活方式的改變；有時候，它討論人口結構的變化；有時候，它討論價值信仰的興迭……這些內容看來主題互不相干，但事實上都是社會趨勢的源頭。如某我們清楚地看到它們對社會所發生的底層革命，就知道這些廣泛的論題是指往同一方向的。

《社會趨勢叢書》的構想，在臺灣，可能是前瞻而富於風險的；國內此類的研究者也太少，使我們無法一開始就以很大的規模進行。目前，我們先計畫每年出版十二種；以後再逐步增加。

叢書的主持人，我們邀請到詹宏志先生。他不但是國內從事此類研究或寫作最早的人士之一，也被認為是國內趨勢研究有所成績的研究者——我們相信他是適當的人選。

編輯室報告

如果說我們正進入「餘暇」（休閒）的時代，這是一種「預示」，還是一種「已然」？

現在，我們每天工作八小時，每年平均工作二百三十七天，持續就業三十五年，則一生總工作時數僅約為六萬七千小時。以平均八十歲共七十萬小時的生命，扣除睡眠、學習、工作的時間，我們將驚訝的發現，剩「餘」閒「暇」的光陰，幾乎要占去人生的半輩子。

是的，以時間的比重來看，我們早就該進入「餘暇」的時代了。然而，為何時至今日，面對「餘暇社會」這樣的稱謂，我們才剛開始感到與自己相關，甚至仍充滿著新鮮和好奇呢？

往過去追溯，在昔日階級社會中，大部分人為生產而工作，極少空閒，沒有資格也沒有多餘資源從事其他活動，工作哲學主宰著人生所有的命題，只有少數特權與有閒階級才會、也才能夠關切所謂餘暇問題。

時至今日，隨著民主制度的興起、生產力的提昇、以及勞動法規的訂立等，更重要的是特權階級的逐漸消失，在工作之外，人們能夠獲得可觀的餘裕時間，人生課題也陡然從狹隘的工作哲學中解脫出來。餘暇問題已不再屬於「階級」的問題，而成爲「大眾」的問題了。

面對餘暇社會的來臨，我們既然不願讓人生過半留白，而以輕鬆的心情，亟亟於追求餘暇的「實用」(how to)之道固然無可厚非，此時此刻，探索餘暇的「發生」(what)與「原理」(why)，卻應該另有一層嚴肅的意義吧！

日本知名而受尊崇的社會文化學者加藤秀俊，以其對「餘暇問題」長期保持的強烈興趣，藉著教學機會彙整個人對此項領域的研究心得，寫成這本《餘暇社會學》。他以「文化剩餘」趨勢產生的歷史過程及其變化爲主脈，立論就著重於研究餘暇的「發生面」與「原理面」。

從「發生面」來看，以往的階級社會只有特權份子才能進行餘暇活動，例如教育，就是有閒階級獨有的享受。同時，因爲階級制度明確，上層社會爲了顯示己身的尊貴，因而也發展出以服飾炫耀身份之類的餘暇活動，像高跟鞋、束腹等，可能就是這種心理下的產物。

宗教也是今日餘暇活動與民衆藝術發生的根源之一。奧林匹克運動會是由西元前十五世紀，希臘不同民族在祭神時互相競技流傳而來的；日本相撲是舊日行政長官交換時的敬神儀式，花道

則是向佛獻花的傳統。在這些事物的衍變上，作者為有關餘暇的發生，提供了相當豐富而有趣的資料。

在「原理面」方面，加藤秀俊是以「遊戲本能」做為立論根據。他強調人類與其他動物同樣具有喜好遊樂的本質，所以會自然地發明各類遊戲來消磨時間。例如中國、日本、印尼都有類似的划拳遊戲，菲律賓孩童則會玩一種極複雜的石頭遊戲等。加上遊戲必須講求平等、規則等才能進行，所以今日的籃球、足球、甚至麻將、電動玩具等，都訂定了通行的比賽方式，而能普及大眾。

對餘暇的發生與原理有了掌握後，我們可以將焦點轉回現在。

今日餘暇社會雖然富裕而自由，但對人們而言，卻也產生了兩大困擾。一是生存意義的喪失：該做的事、該完成的計劃，前代人皆已完成，對這一代年輕人而言，似乎缺乏挑戰的目標。另一項則是**時間的消費也融於貨幣經濟之中**：當我們在看電視，看電影，打電玩時，事實上是處於金錢與時間的交換過程之中。所以對處身現代的我們而言，「休閒」（餘暇）其實更是個嚴肅的基礎哲學問題，它的涵意可能是：「人類應該如何生存下去？人類應如何度過有限的數十萬小時？又應如何離開人世？」

誠如日本另一知名評論家竹內宏爲本書「解說」所言：「我們似乎已面臨摸索新生存方式的時代。我們在喪失生存目標的同時，餘暇也逐漸增加。……以往的餘暇是爲了休養身體、調整心情；而今後的餘暇卻非得積極創造不可。」同樣的，我們也可藉由竹內宏的另一句話做爲閱讀的「註腳」：「將這本書以消遣方式讀過的人，必會驚訝消遣本身所具有的哲學意義吧！」

（楊豫馨執筆）

餘暇社會學

目錄

■《社會趨勢叢書》出版緣起

■編輯室報告

■前言

■前言〈舊版〉

第一篇 歷史

第一章 餘暇文明史

九

農業革命與階層分化／重新評估威卜蘭／與私有財產制共生／尊貴者的義務／炫耀性消費／束腹、腰帶、高跟鞋／七十萬小時的人生中，工作六萬小時／大眾性餘暇時代來臨了／耐久消費財成長最快／工時縮短潮流所趨／測定

「幸福」的經濟學／龐大的第三級產業

第二章 勤勉與怠惰的倫理

四一

X理論與Y理論／企業家精神與新教／近世日本的勤勞倫理／怠惰的倫理／享樂主義／餘暇與自我實現

第三章 遊樂哲學

五七

懶鬼系譜／遊樂的本質／遊樂的條件／遊戲的定義A與B／兒童的遊戲／遊戲的語言學／總括性的概念／詭辯的效用／享受說理的樂趣

第四章 遊戲分類學

七九

凱揚的立論／遊戲的理論／機會平等／賭博哲學／模仿與喬裝心理／陶醉與恍惚／範疇重複組合

第二篇 演化

第五章 餘暇的宗教性

九九

遊戲的起源／祭祀的遊戲／世俗化過程／復活
的主題／實現願望和儀式／豐饒儀式／習俗象
徵／民衆藝術的起源

第六章

時空的區隔

一三三

聖俗二分法／「聖域」問題／回歸原點／聖·
俗與通過儀式／佛教精神的世俗化

第七章

各種世俗化形態

一三七

宴會文化史／神人之交／奧林匹亞神殿／現代
奧林匹克的誕生／角力／相撲進化論

第八章

神人遠近法

一五七

對天的崇拜／上昇慾望／上視塔與下視塔／宗
教傳播者／女性的角色／近代都市的意義／流
行的產生／購物文化論／大眾娛樂的產生／娛
樂生活論

第三篇 現實

第九章 現代社會與餘暇

一九五

現代的意義／社會起飛狀態／加速進展的大眾
社會／生存意義的喪失／無理由的反抗／幻想
的餘暇

第十章 餘暇社會的人生論

二一三

計畫性的陳腐化／餘暇的反論／追求精神上的
「起飛」

■解說

竹內宏

前 言

我最初知道「Leisure」（休閒）這個名詞，是在學生時代讀到威卜蘭（Thorstein Veblen）的《有閒階級的理論》這本書時。和這本書同時唸的是宋巴特（Werner Sombart）的《奢侈與資本主義》。這兩本書都是對社會上流階級奢華生活充滿批判的論著。而且，此一時期，我對馬克思主義相當沈迷，因此，對所謂的「Leisure」認定其是社會特權階級、或是支配階級獨有的消遣時間和行動。

然而，一九五四年，我在芝加哥大學當研究生時，美國的《財星》（Fortune）雜誌出了一期有關「休閒市場」（Leisure Market）的特刊號，內容論述「Leisure」不再是一部分特權階級獨享的東西，它開始成爲大眾共享之物，而其中還列舉各項經濟指標予以論證。讀了這一期的內容，我才意識到原來的時代已經變了。的確，十九世紀的階級社會中，「Leisure」是「階級」的問題，但到了高度大眾消費者社會的現代，它卻成了「大眾」的問題。

由於這分雜誌的內容、以及以此爲話題的里斯曼（David Riesman）教授之研討會中有趣的討論，我

開始對此一新的社會現象（亦為新的社會問題）產生很大的興趣。然後，從那時候開始，我偶爾也會隨興就「餘暇問題」寫一些文章。工時的縮減、高齡化現象的產生，以及富裕社會中可支配所得的增加，過去預言的「大眾餘暇」成了現實中的東西。「休閒」、「娛樂」、「餘暇」等語彙幾乎每天都出現在報章雜誌上。

撰寫本書的動機，就是要在這種瞬息萬變的社會變動中，重新從社會學的觀點來看餘暇問題。正如筆者在舊版中的「前言」所言，本書是將我在學習院大學使用的社會學講義，幾乎原原本本付梓成書的。由於筆者對「餘暇」的基本見解並無任何改變，現在重新以文庫版出書，雖然有些資料略嫌過時，但內容還是和原版的內容相同，未做任何修改。另外，一九八七年筆者還曾撰寫一本叫《時間意識的社會學》（PHP研究所）的書，它是一本將「餘暇」定位於「人生」這個時間洪流中來探討的書。就某方面而言，那本書也可說是本書的彙編。最後，筆人要誠摯地感謝撰寫文庫版解說的竹內宏先生，以及本書的編輯平野玲子小姐。

加藤秀俊

一九八八年九月一日

前 言 （舊版）

對筆者而言，餘暇問題是這三十年來一直盤旋在我腦中的一個問題。事實上，回顧筆者過去的著作中，最早就「餘暇」這個名詞的定義做簡單探討的書，是一九五七年出版的《中間文化論》。然後，一九六三年又寫了一篇「餘暇的觀點」討論餘暇理論。這兩者都收錄在《加藤秀俊著作集》第六卷中。

隨後，我偶爾也會隨興思考，撰寫一些有關餘暇的問題。餘暇，特別是大眾性規模的餘暇活動，已成為人類有史以來，也是我們這些二十世紀的人類必須面對的嶄新的問題。要如何去應對呢？我們現在還處在迷惘狀態。

不僅如此，餘暇問題既屬於文明論，又屬人生論。若再深入探討的話，就連「為何我們如此存在？」這種哲學問題也會把我們搞得七葷八素的。

餘暇問題，它的範圍極廣，深度也無可限量，是項重要而且難解的問題。筆者甚至認為即使

窮筆者一生，恐怕也無法探究「餘暇」這個範疇。

不論筆者怎麼動腦筋，好像都只是浮泛的想法，所以趁筆者撰寫一九八三年度學習院大學的「社會學原論」教學計畫的機會，我決定向「餘暇」這個未完成的學術領域挑戰看看。

總之，對我而言，藉由這項挑戰，將我個人對餘暇的想法彙集起來，做爲一個學術研究里程碑的慾望極爲強烈，同時對於今後將面臨更多餘暇生活的年輕學生們，期望透過此課程來好好思考自我的人生。

這一年度的課程，因爲九月以後，也就是第二學期我得長期滯留國外，所以都集中在第一學期講授。雖然由於各方面的變數，我跟學生也都忍受這項異常沉重的課程，但總算還是把這項課程的大部分——也就是這本書給完成了。這些都是有耐心、而且熱心聽講的學生們的功勞。

讀者或許由本書內文就可瞭解到，在課堂講義中的內容相當艱難，而且常有邏輯脈絡不明的地方。

特別是「餘暇社會學」這個主題，對於原本期待有個輕鬆愉快、或者是關於遊樂世界之課程的學生而言，大概會感到很意外吧！那是因爲我對餘暇問題所關心的事，大致來說都在這種「文化剩餘」趨勢產生的歷史過程、及其如何產生變化，研究重點是「發生面」及「原理面」，對現代休閒的「現象面」並不十分感興趣的緣故。

說得明白一些，筆者認為最近許多打著餘暇論的刊物大都祇流於強調風俗、流行等表相，常給人輕浮隨便的感覺。所以，筆者在此放膽地將餘暇問題的焦點當做歷史哲學上的問題來研討。

這種嘗試不知能否成功？同時，我對自己所抱持的見解是否正確也不太敢肯定。然而本書祇算是一個開端，如果能因此而使今後對餘暇相關的討論更加廣泛、活潑的話，那是再好不過了。

最後，本書得以出版，得力於研究室的成員們、以及PHP出版部松本道明先生毫無吝惜的鼓勵，在此謹獻上最誠摯的感謝。

加藤秀俊

一九八四年元旦