

媒介文化与休闲异化

——媒介文化对现代休闲方式负面影响研究

Meijie Wenhua Yu Xiuxian Yihua

赵瑞华 著



中山大学出版社
SUN YAT-SEN UNIVERSITY PRESS

媒介文化与休闲异化

——媒介文化对现代休闲方式负面影响研究

Meijie Wenhua Yu Xiuxian Yihua

赵瑞华 著



中山大学出版社
SUN YAT-SEN UNIVERSITY PRESS

· 广州 ·

版权所有 翻印必究

图书在版编目 (CIP) 数据

媒介文化与休闲异化: 媒介文化对现代休闲方式负面影响研究/赵瑞华著. —广州: 中山大学出版社, 2017. 10

ISBN 978 - 7 - 306 - 06190 - 4

I. ①媒… II. ①赵… III. ①传播媒介—文化—影响—休闲娱乐—研究 IV. ①G206.2 ②C913.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 228052 号

MEIJIE WENHUA YU XIUXIAN YIHUA

出 版 人: 徐 劲

策划编辑: 吕肖剑

责任编辑: 林彩云

封面设计: 林绵华

责任校对: 刘学谦

责任技编: 何雅涛

出版发行: 中山大学出版社

电 话: 编辑部 020 - 84111996, 84113349, 84111997, 84110779

发行部 020 - 84111998, 84111981, 84111160

地 址: 广州市新港西路 135 号

邮 编: 510275 传 真: 020 - 84036565

网 址: <http://www.zsup.com.cn> E-mail: zdebs@mail.sysu.edu.cn

印 刷 者: 虎彩印艺股份有限公司

规 格: 787mm × 1092mm 1/16 12 印张 240 千字

版次印次: 2017 年 10 月第 1 版 2017 年 10 月第 1 次印刷

定 价: 28.00 元

如发现本书因印装质量影响阅读, 请与出版社发行部联系调换

序

赵瑞华自攻读新闻传播学以来，一直对媒介文化对现代生活方式的影响研究比较感兴趣。经深思熟虑后，她最终选择了《媒介文化与休闲异化——媒介文化对现代休闲方式负面影响研究》作为自己的博士论文选题，本书就是在她博士论文的基础上，按照著作的出版要求完善、提升而成的。

休闲，是追求身心愉悦、幸福满足和自我发展的一切有益于身心健康的内心体验与行为方式的总和。但现代人中有些群体和个人的休闲方式却日益背离了休闲的本初意义，出现了休闲异化的现象。休闲异化主要表现在休闲方式越来越远离精神的层面，并日渐趋向于普通的娱乐或消费活动。这不仅使人的休闲停留在狭小的层面上，而且人的自我发展与自我实现的空间也受到限制。作为肩负社会责任的大众媒介，始终要坚持以人为本，把提升人的品位看成是振兴民族精神的重要举措。因此，大众媒介不应为加剧现代休闲的异化推波助澜，而应更多地倡导理想的休闲生活，这也正是本书所涉及并进行认真探讨的主题。

本书最大的特点就是视角独特。首先，本书首次将传统意义上的“媒介研究”与“休闲研究”这两个领域进行交叉研究，系统地探究“媒介”与“休闲”之间的关系。其次，本书首次将研究的焦点锁定在媒介文化对休闲的副作用上，以全新的视角

系统地、细致地、深入地考察根植于大众媒介的媒介文化对当代中国人休闲方式的负面影响，以期有新的发现。再次，本书首次在理论和实践层面上论证了休闲异化在现代的三个突出表现：休闲的娱乐化、休闲的消费化和休闲的标准化。我还记得赵瑞华在2011年博士论文答辩期间，其答辩老师之一的童兵教授曾高度评价赵瑞华所总结的“现代休闲异化的三个表现”，这在当时的国内乃首次见到，具有独创性。

虽然本书的出版距离赵瑞华的博士论文完稿时期已有好几年，但到目前为止，无论是媒介研究领域，还是休闲研究领域，国内将二者结合起来进行专门研究的学术论著依然不多见。所以，本研究无论对媒介研究，还是休闲研究，仍不失为一块新的学术养料。

希望本书的出版能加深人们关于媒介文化对于现代休闲的负面影响的认知，并且对如何构建理想的休闲生活有所帮助。

暨南大学新闻与传播学院院长、教授、博士生导师

范以锦

2017年6月于广州

目 录

导论	1
第一章 休闲的概念	9
一、休闲的语义源考	9
二、休闲的定义及相关概念辨析	11
三、休闲的层级、功能与价值	21
四、休闲的本质特性	24
第二章 休闲异化及其三个现代表现	27
一、休闲异化的内涵	27
二、休闲异化的现代表现之一：休闲的娱乐化	44
三、休闲异化的现代表现之二：休闲的消费化	49
四、休闲异化的现代表现之三：休闲的标准化	53
第三章 媒介文化与休闲的娱乐化	56
一、媒介文化的兴起与文化重构	56
二、媒介文化的界定	58
三、媒介文化对现代生活的强效规制	62
四、媒介文化的娱乐化促成休闲的娱乐化	65

第四章 媒介文化与休闲的消费化	79
一、消费主义、消费社会和消费文化	80
二、媒介文化的消费主义偏向及其兜售路径	85
三、媒介文化的消费化推动休闲的消费化	101
第五章 媒介文化与休闲的标准化	107
一、标准化——文化工业一大典型特征	107
二、媒介文化、文化工业和大众文化	110
三、媒介文化的标准化表征	111
四、媒介文化的标准化促成休闲的标准化	126
第六章 媒介素养和理想休闲建构	130
一、媒介素养的提出及含义	130
二、中西传统休闲观之优秀遗产	136
三、如何建构理想休闲	151
四、结语	160
尾注	163
后记	182

导 论

你会如何度过自己的闲暇时光？打游戏？逛淘宝？看电影？刷朋友圈？胡吃海喝？煲电视剧？看综艺节目？参加朋友聚会？还是安静地读一本书？打一场球？抑或来一次短途旅行？……

选择太多了！现代社会为我们的休闲生活提供了丰富的可能性。特别是有了电影、电视、互联网、IPAD 之后，消费这些电子媒介产品本身，就是我们重要的休闲内容。然而，你真的懂休闲吗？特别是在媒介文化盛行、媒介产品泛滥的时代，谈休闲、谈媒介文化对于现代休闲的影响，真的有意义吗？

答案是肯定的。

首先，“闲”是生产力发展的根本目的之一。

在人类文明的演进史中，“休闲”的价值一直备受尊崇，古今中外不同时代的思想家都曾热情地赞美过“休闲”。亚里士多德说过，休闲才是一切事物环绕的中心，是哲学、艺术和科学诞生的基本条件之一；英国著名思想家罗素曾说，能否聪明地用“闲”是对文明的最终考验；伟大的科学家爱因斯坦曾说，人的差异在于闲暇；爱尔兰剧作家萧伯纳说，劳作是我们必须做的事，休闲是我们喜欢做的事。^[1]美国学者埃尔文·埃德曼（Irwin Edman）说：“检验一个文明质量的最佳方式是检验它的休闲质量。”^[2]当代著名思想家于光远先生认为：“‘闲’是生产力发展

的根本目的之一。”^[3]

但长期以来，我们的传统文化似乎对休闲充满偏见。所谓“闲生是非”“玩物丧志”“业精于勤，荒于嬉”等等，都是以一种消极的、否定的意义去看待休闲，将休闲看作是与劳动、工作、学习等相对立的概念。然而，人类生存的终极目的是什么？理想的社会又该是怎样的？过去很长一段时期，特别是在20世纪后半期，人类已经严重地步入了生活的误区。唯GDP论虽然推动了社会经济的发展，但同时也带来了贫富差距日益拉大、环境污染、资源浪费、能源紧张等诸多问题。越来越多的人在摆脱了物质困扰后却又陷入某种精神危机中，陷入对于生存价值与意义的整体性迷失中。如何确立自己在宇宙中的位置，获取人生的价值与意义，似乎是新时代的重要课题。

对此，马克思关于理想社会及人类生存的价值与意义的探讨，倒是颇具启发意义。马克思认为，理想的社会应该能够促进人的全面自由的发展，而休闲时间正是人全面发展自我的重要领域。马克思认为：“人们有了充裕的休闲时间，就等于享有了充分发挥自己一切兴趣、爱好、才能、力量的广阔空间，有了为思想提供自由驰骋的天地，在这个自由的天地里，人们可以不再为谋取生活资料而奔波操劳，个人才能在艺术、科学等方面获得发展，而个人的充分发展又作为最大的生产力反作用于劳动生产力。”^[4]有学者认为：“可以说，休闲是人的一种存在方式和生活方式，是人的价值存在的重要表现形式，与人的本体论意义密切相连，是马克思对人类生存目标的本质性回答。”^[5]

其次，我国正逐步进入普遍有闲的社会，但还很难实现真正

的休闲。

有资料显示,“1 万年前,人们只能腾出 10% 的时间用于休闲;公元前 6000 年到公元 1500 年,工匠和手工艺人担负了艰苦劳作,使部分人分出 17% 的闲暇时间;到 18 世纪初,工业革命使社会闲暇时间增至 23%;到 20 世纪 90 年代,电力机械使闲暇时间增加到 41%。全球劳动人群每周总的工作时间从 18 世纪末的 72 小时不断下降到 1859 年的 69.8 小时,到 20 世纪 90 年代不足 40 小时,在欧洲部分地区甚至每周工作 30 小时。”^[6]另据西方未来学家预测,随着知识经济时代的来临,未来社会将以史无前例的速度发生变化。专门提供休闲的产业将会主导以美国为代表的发达国家的劳务市场,在美国的国民生产总值中将占有一半的份额,新科技使人们一生中 50% 的时间在休闲中度过,休闲将作为生活的中心内容,已经进入工业社会国家的人们的休闲生活对其他国家是一个借鉴。^[7]

我国自 1995 年 5 月起,开始了每周 5 天工作制,1999—2007 年又推行劳动节、国庆节、春节三个长假,使得全年法定假日达到 114 天(不包括日常生活中“8 小时以外”的闲暇时间)。2008 年,国家法定节假日进行了调整,“五一”国际劳动节由 3 天调整为 1 天,减少 2 天;国庆节放假 3 天不变;清明、端午、中秋增设为国家法定节假日,各放假 1 天(农历节日如遇闰月,以第一个月为休假日)。这样,国家法定节假日总天数比原来增加了 1 天,使得全年休假日达到 115 天。这意味着我国居民每年有 1/3 的时间在闲暇中度过。

不仅如此,一些特殊群体的闲暇时间拥有量甚至超过了 1/3,

如教师、学生包括寒暑假在内一年的闲暇时间可以达到 160 ~ 180 天。未来几年,如果全面实行“带薪休假”制度,那么国家公务员、科研与事业单位以及外资等企业管理人员的闲暇时间还将增加到 125 天;从事第一产业的农民,全年约有半年闲暇;退休人员(相当多的企业退休年龄已经提前,一般在 50 岁左右)绝大多数是赋闲在家。另外,就业结构多元化、工作形式多样化、生活需求多模式化也使得“弹性时间工作制”成为更多年轻人的选择;再加上家庭现代化设施的不断完善,使人们用于家务劳动的时间也日趋减少,闲暇时间也因此日益增多。随着全面建设小康社会的推进,闲暇时间还有增加的趋势和可能。

除了闲暇时间的增加,我国居民的总体收入状况也有非常大的改善。“经过近 30 年的改革开放,我国人均 GDP 已达到 2000 美元,到 2020 年人均 GDP 将超过 3500 美元,进入中等收入国家行列。”^[8]世界各国的发展实践表明,大众“有钱”“有闲”时期,正是大众休闲需求的快速增长期。

基于上述分析,我们有理由认为,随着闲暇时间的逐步增多及人均 GDP 的稳步增长,人们对于休闲的欲望越来越大,对休闲的需求越来越多,休闲时代正向我们慢慢走来,我国社会正在逐步进入普遍有闲的社会。然而,“有闲”“有钱”并不等于休闲的实现,“空闲时间是一种人人拥有的并可以实现的东西,而休闲却并非是每个人都可以真正达到的人生状态”^[9]。有调查表明,由于受到长期落后的生产方式的影响,人们对休闲缺乏正确的认识,不会科学、合理地安排自己的闲暇时间,“大多数人所谓的休闲还仅仅只是停留在休息、消遣或是盲目消费的层面上,

没有能够体会到休闲的真正精髓”^[10]。从总体上看,“我们的闲暇时间还处于一个放任自流的时期。整个社会对于闲暇时间的价值缺乏正确的认识,休闲教育在中国还一片空白”^[11]。那么,如何科学地、合理地安排闲暇时间,这需要有正确的价值观及生活方式的引导。

最后,大众媒介主导着现代人的休闲生活。

在信息社会,人类进入“媒介化生存”时代。正如美国学者塞伦·麦克莱所言:“媒介充斥在我们生活的每个角落,大众媒介已经成为当今世界的‘文化中心’。”^[12]由此,大众媒介主导着人们的休闲观念、价值取向、审美情趣、消费时尚乃至言行举止。有学者甚至认为,当代社会的休闲所面临的一个新的矛盾是“大众媒介成为决定性的力量”^[13]。

然而,现代社会,人们的休闲生活到底在多大程度上依赖于大众媒介?弗洛姆在《健全的社会》一书中有一段论述颇让人惊心。他说:“在人类历史早期,在最直接的意义上,如果说人类停止物质生产一个月便会面临生存的危机;而在今天,假设在我们西方文化中,电影、电视、广播、体育运动以及报纸停止活动四个星期,在这几条逃避自我的主要通道封闭之后,人们不得不重新依靠自身的时候,情况会怎样呢?我坚信,即使在这样短暂的时间之内,也会有数以千起的精神崩溃的事件发生,更多的人将陷入强烈焦虑的状态,这跟那种被临床诊断为‘神经症’的情形没有两样。如果停止了注射减缓社会型缺陷的麻醉剂,明显的病症就原形毕露了”。^[14]弗洛姆的这一论断,虽然是在批判资本主义文化生产异化的意义上说的,但它对我国居民当下的休闲现

状颇具警示意义。

据各种资料显示,媒介消费已经成为当前中国居民在闲暇时间内最主要的休闲方式。大众媒介及其所承载的媒介文化在相当大的程度上主导着人们的休闲观念、休闲内容及休闲选择。正如陈望衡在《美学冲击力书系》总序中所说:“我们被大众媒介所包围,我们的感性被媒介所塑造和修饰。媒介的力量如此巨大,谁也不敢小看。这是一块兵家必争之地,一块符号攻守之地,一块价值交锋最激烈之地,一块意识形态与意象形态并行之地,一块商家和大众以娱乐的面目达成妥协之地。同时,这里也是一块诱惑和禁忌并存的雷区,一块天使与魔鬼下棋的纹枰,一块万象纷呈而少有人加以清理的杂草丛生之地。我们在图像里消费,我们在广告里陶醉,我们在影视里流泪,我们在手机里恋爱,我们在节目里狂欢。媒介成为主导人们价值观的霸主。”^[15]

综上所述,一方面,尽管“休闲作为一种古老而又精英化的观念已经存在了2000多年,但我们对它的认识还相当肤浅”^[16]。另一方面,今日之世界进入了一个大众传播时代,“大众媒介日益居于文化的中心,并对现代人的日常生活及休闲领域发挥着支配性影响”^[17]。那么,当今的大众媒介及其所承载的媒介文化在现代人的休闲生活中到底扮演了什么角色?发挥着哪些作用?它对人的休闲观念、休闲选择、休闲方式产生了哪些影响?要厘清这种种疑问,我们就必须对大众媒介与当代人休闲生活之间的关系进行深入细致的研究。

总之,正如托马斯·古德爾所说:“休闲应该是使我们在生活中获得比‘帽一顶,饭一钵’的基本生活资料更多的东西,它

使我们能寻求意义、目的、美、友善、快乐、心灵的宁静及与他人和睦地相处，从而使自己更高层次的需求得到满足。”^[18]正因为休闲是一种与人的终极目的相联结、与人的最高生活境界及生活意义相联结的范畴，对它的任何严肃的理论研究及实践探索才显得格外重要。而本研究将它放在大众传播的时代背景下，放在大众媒介日益成为决定性力量的背景下来探究二者的关系，并且尤其警惕大众媒介对休闲所产生的副作用，恰是希望现代人在当今无可逃遁的媒介生存环境下，能够扬媒介之长避媒介之短，更加醒觉地、理性地、警惕地对待大众媒介，形成正确的休闲观，过上高质量的休闲生活，而不至于被大众媒介“牵着鼻子”走。

以下是需要说明的几个问题。

首先，虽然本书集中探讨的是休闲异化问题，但这并不代表本书对现代休闲持全盘否定的态度，也就是说，本书并不认为现代社会中的一切休闲都是异化的。实际上，本书对现代休闲的批判，恰恰是建立在承认并肯定国人休闲生活所取得的进步基础上展开的，是一种在肯定基础上的否定。自改革开放以来，我国综合国力的整体性进步、公众闲暇时间的增多是有目共睹的。整体上看，人们的休闲内容越来越丰富，休闲方式越来越多元，休闲质量越来越高，这是毋庸置疑的。但是，辩证地看，在大众传播时代，在享乐主义与消费主义盛行的时代语境下，当代休闲也的确存在着一些问题，休闲异化现象就是其中不容忽视的问题之一。本书从人本主义立场出发，集中探讨休闲异化问题，恰是希望人们能够真正认识到休闲的本质及价值，并对日常的休闲观念

及休闲方式有所反思，从而克服异化，过上更好的休闲生活。

其次，本书虽然将目标瞄准媒介文化对现代休闲的负面影响，但这并不能得出结论说，本书认为媒介文化对现代休闲的影响全部是负面的。恰恰相反，本书认为在大众传播时代，媒介文化的繁盛与勃兴大大丰富了人们的闲暇生活内容，它不仅开阔了人们的眼界，拓展了人们的知识，同时也是人们在工作之余释放压力与宣泄情感的重要通道。即使是一些所谓“媚俗的”媒介文化内容，也能够通过娱乐受众的感官而使人达到放松、解压甚至逃避现实生活烦恼的目的，从而部分地达到了休闲的目的。然而，任何事物总是要一分为二地看待。在当今媒介化生存时代，我们无时无刻不在媒介文化的浸润中，如果我们只是沉浸在媒介文化带给我们的欢声笑语中而丝毫没有怀疑、没有反省、没有批判的自省意识，那就好像一只青蛙浮游于一锅不断加热的温水中一样，看起来很舒服很快乐，实际上危机重重。在媒介文化成为主导性文化的时代，本书将研究的焦点集中在媒介文化对休闲的负面影响上，就是希望人们在享受媒介文化的种种好处的同时，也能想想媒介文化是否对现代休闲产生着一些不易察觉的不良影响，其最终目的并不是要否定媒介文化，而是希望人们能够更加理性、更加警醒地对待媒介文化所倡导或暗含的一些休闲观念及休闲方式，能够明白哪些是真正的休闲，哪些不是真正的休闲，而不是一味地被大众媒介及媒介文化“牵着鼻子”走。

第一章 休闲的概念

研究休闲异化问题，首先得搞清楚到底什么是休闲，理想的休闲是什么样的。本书将从休闲的语义源考，休闲的定义，休闲的相关概念辨析，休闲的层级、功能、价值，以及休闲的本质特性等方面全方位地厘清这一看似简单实则意蕴丰富的概念。

一、休闲的语义源考

在古汉语中，还没有“休闲”一词，现代汉语中的“休闲”是由“休”和“闲”两个字合成的。从字义的角度进行考察，“休”字按照《说文解字》的解释是“休，息止也，从人依木”，指“人依木而休”，是一个会意字。从“休”的词源结构来看，“休”字的产生反映了人向自然回归、人与自然和谐相处的观念。当然，“休”也有其他含义，在《康熙字典》和《辞海》中，它被解释为“吉庆、欢乐”；在《诗·商颂·长发》中，“休”解释为吉庆、美善、福禄。“何天之休”。郑玄笺：“休，美也。”《左传·襄公二十八年》：“以礼承天之休。”杜预注：“休，福禄也。”而“闲”字，字形为门里有树，《说文解字》解释为“闲，阑也，从门中有木”，通常引申为范围，多指道德、法度。如

《论语·子张》：“大德不逾闲。”“闲”还有“限制、约束”之意。如《易·家人》：“闲有家。”另外，“闲”通“娴”，具有娴静、思想的纯洁与安宁的意思。因此，“休闲”意指美好的生活应当遵循规范与美德，它是一种愉快美好而有节度的活动或生活状态。人依木而休，使精神的休整和颐养活动得以充分地进行，使人与自然浑然一体，赋予生命以真善美，具有了价值意义。这是休闲所特有的文化内涵。^[19]

而“休闲”在英文中相对应的词汇是“leisure”。在英文的词义学考证中，“leisure”一词的起源与古希腊语中表示休闲的词语“schole”有关。在古希腊语中，“schole”表示“宁静、和平、休闲、自由时间”等意义，其中的“闲”与“自由”指的不仅仅是时间的概念，更是指必须从劳动中解放出来的无拘无束的状态。但它与吊儿郎当、追求享乐的“玩”完全是两个概念，“schole”意指好的、严肃认真的休闲活动，是一个褒义词，是一个肯定的、积极的概念。^[20]另外，“schole”也用来表示进行学术讨论的场所。英语中的 school（学校）、scholar（学者）等单词就是来自“schole”，这说明古希腊人认为休闲与教育是密切相关的，它与文化水平的提高相辅相成。这种含义的休闲是以一定的受教育程度为前提，区别于一般的娱乐。可见，英文“leisure”一词中休息的成分很少，消遣的成分也不多，主要是指“必要劳动之余的自我发展”，^[21]这表明了“休闲”一词所具有的独特的文化精神底蕴。在希腊人的观念中，休闲是一种以丰富和创造生命、完善自我为目的的闲暇活动。^[22]

可见，在中西文化中，“休闲”一词最本初的意义都强调了