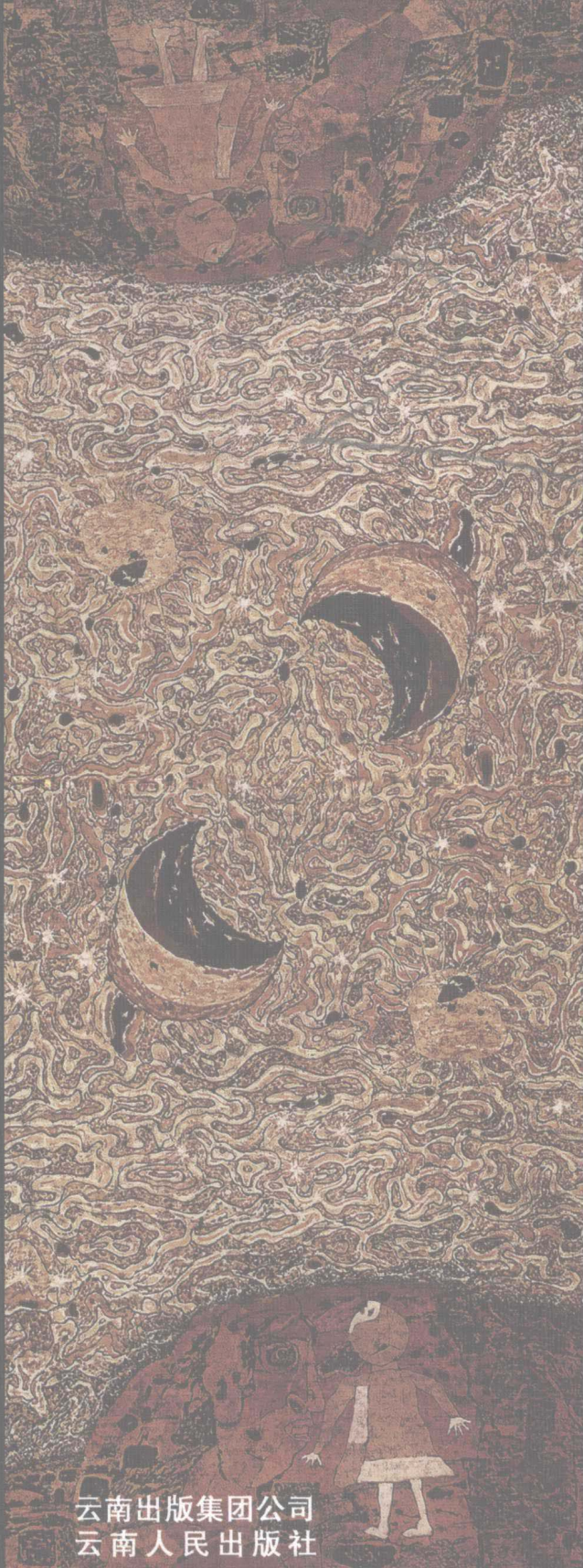


民俗休闲文化论

刘婷 著



云南出版集团公司
云南人民出版社

民俗休闲文化论

刘 婷 著

云南出版集团公司
云南人民出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

民俗休闲文化论/刘婷著. —昆明: 云南人民出版社,
2008
ISBN 978-7-222-05718-0

I. 民… II. 刘… III. ①民俗学—研究②闲暇社会学—
研究 IV. K890 C913.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 199222 号

责任编辑: 马维聪 陈艳芳

封面设计: 王应天

责任印制: 段金华

书 名	民俗休闲文化论
作 者	刘 婷 著
出 版	云南出版集团公司 云南人民出版社
发 行	云南人民出版社
社 址	昆明市环城西路 609 号
邮 编	650034
网 址	www. ynpph. com
E-mail	rmszbs @ public. km. yn. cn
开 本	787 × 960 1/16
印 张	16
字 数	200 千
版 次	2008 年 12 月第 1 版第 1 次印刷
印 刷	昆明文化印刷厂
书 号	ISBN 978-7-222-05718-0
定 价	30.00 元

序

一般认为，休闲产业是工业文明的产物，发端于欧美国家，在19世纪中叶初现端倪，到20世纪，尤其是“二战”以后，得以迅速发展。从某种意义上讲，西方休闲产业的发展是人们追求消费生活的结果，特别是文化消费成为大众时尚的结果。19世纪末，美国经济学家凡勃伦所著《有闲阶级论》（胡伊默翻译，中华书局民国二十五年（1936年）出版发行）是我们见到的较早涉及休闲问题的著作。在这本书中，作者指出：“从古希腊的哲人时代直到今日，一般有思想的人，均以为相当的闲暇与避免操业——维持生活的操业——是有价值的、美丽的，甚至是无可非难的人类生活的必须条件。在一切文明人的心目中，闲暇的生活，无论就其本身或其结果而论，都是美丽的高尚的。”1970年初，匈牙利学者阿格妮丝·赫勒（Agnes Heller）写出《日常生活》一书，其目的是提示当代世界日常生活的结构，探索使现存日常生活人道化的可能性，从理论上阐述了日常生活的意义。书中指出：“社会的进步无法仅仅在宏观尺度上得以实现，人自身的改变，人的态度的改变，无论如何都将是—切变革的内在组成部分。”此外还有查里斯·K、布莱特比尔、约翰·凯利、葛拉齐亚和杰弗瑞·戈比等西方学者不懈探究，为人类理解休闲行为及其对社会经济的重要性和影响打下了坚实的基础。

今天，休闲甚至是比金钱更为有效的财富判断标准，在消费社会的现实的或幻想的大量财富中，时间占据着一种优先的地位。相

对于劳动及其他领域的约束，时间是否还尚存剩余，可自由支配时间的节奏、内涵等，成为对个体、阶层进行重新定义的特征。老话说“在时间和死亡面前人人平等”，如今已变成“在休闲面前人人平等”。休闲产业的成长和壮大使人隐隐约约感觉到：时间很可能成了某种文化的容器，更确切地说，成了某种生活方式的载体。在这种情况下，休闲必然与一切被生产出来或可资利用的财富一样，隶属于同一法则。自此，休闲作为一种文化现象，其设计与生产必然与日常生活中无时不在、无处不在的民俗紧密联系起来。

在云南，休闲文化研究是一个正在拓荒的学术领域，还没有系统反映这一研究领域的有影响的成果。结合云南民俗文化资源的实际，从休闲理论的视野研究民俗文化资源，对民俗自身所必需的休闲文化功能（民俗在精神层面可看作一种休闲方式）及其本身所必备的休闲文化内涵进行思考，并从民俗的特征、内容及其所具有的休闲价值等方面进行实证分析，提出休闲时代民俗价值观的重构，倡导由民俗价值所引导的休闲消费观及超越“符号化”民俗的休闲价值观，便是这本书对民俗休闲文化进行阐述的一次尝试。

当把休闲与民俗作为相关的文化事象加以关注的时候，这种关注本身已经形成一种行为中的休闲。这也是一个社会发展到了经济繁荣、生活安定阶段，人们的生存状态进入到追求精神闲适生活的一种表现。

休闲是人类生存状态中的精神生活方式之一，这种精神生活方式与人类自身如影相随。在现今经济飞速发展、人们生活水平显著提高的中国，人们的收入多了，闲暇时间也多了，人们追求心身放松、精神闲适的休闲需求迅速高涨。民间的许多娱乐休闲方式开始复活，各地民俗也越来越多地吸引着好奇的人们，引领人们寻求文化体验的休闲放松。

在闲暇时间里，人们喜爱用旅游的方式来体验异域的文化，以满足一种人性中猎奇的情感需求，让自己的压力得以释放，使心情折皱得到了一种自然的舒展，在空间的转换中让自己的心灵放飞，

这是一种娱乐休闲中产生的幸福体验。一个人不需要太多的金钱，也能够达到较高的精神状态，通过休闲可以提高自身的修养和品味，在人烟沸扬的世俗生活里纯化出高贵的灵魂。

每一个民族都有他们特有的忙中求乐的娱乐休闲方式，久而久之就形成了一个民族的休闲习俗延存下来，成为现实生活里触手可及的一部活着的休闲历史。本书作者主要基于云南各民族的民俗事象来阐释民俗与休闲的文化联系。

云南各民族在适应、改变生存环境的长期过程中，所形成的生产民俗、生活民俗体现了他们的情感追求和精神创造，为他们提供了寻觅激情和精神力量的动因，其中许多已经成为弥足珍贵的非物质文化遗产。很多古老神秘的民俗文化事象在现代社会里呈现出奇异色彩，当人们体验这些古老民俗时，会聆听到一种来自远古的真实心跳，让人神游于时间的交错中，进入一种自在、自娱、自乐的境地。

这本小书是作者多年关注和研究云南民俗的点滴散思、散玩、散记的集子，记录了作者在自身的休闲娱乐中看到的、听到的、尝到的、体验到的丰富多姿的民俗休闲事象。虽说作者是以“论”的方式与读者交流，但也能够通过这本小集子，将众多民俗文化事象奉献给读者分享。如果读者能够亲莅感受和体验那些鲜活的民俗文化休闲活动，或许可以进入一个让人心跳、让人陶醉的精神天堂。

纳 麒

2008年10月于昆明

目 录

序	(1)
绪论 休闲：从手段到目的的变迁	(1)
第一节 出于生命本能的觅食与休憩	(2)
第二节 作为劳动力再产生环节的休息	(7)
第三节 休闲消费成为社会生产的动力	(10)
第四节 以休闲为目的的生活方式	(13)
第一章 民俗活动与休闲生活	(19)
第一节 民俗文化探源	(20)
第二节 民俗活动的休闲性转向	(24)
第三节 民俗活动与休闲生活的叠交界域	(32)
第二章 民俗活动的休闲价值特征	(37)
第一节 民俗体验的休闲特征	(37)
一、时间性选择	(38)
二、民间性探寻	(38)
三、个性化取向	(39)
四、重复性感受	(40)

五、文化性追求	(40)
第二节 民俗体验的休闲功能	(41)
一、精神放松功能	(41)
二、娱乐体验功能	(43)
三、身心康复功能	(44)
四、“体验经济”功能	(45)
第三节 民俗体验的休闲价值	(46)
一、民俗活动的显性休闲价值	(46)
二、民俗活动的隐性休闲价值	(50)
第三章 物质生产民俗的休闲附加值	(53)
第一节 农耕社会结构中的休闲二重性	(54)
第二节 具有附加功能的物质生产娱乐习风	(56)
一、敬天祭神的娱乐风习	(57)
二、农耕祭祀的节日风习	(59)
三、自然节气的农事谚语	(60)
第三节 各类生产民俗的休闲转向	(61)
一、狩猎与采集民俗的休闲转向	(62)
二、渔业民俗的休闲转向	(64)
三、游牧民俗的休闲转向	(67)
四、农业民俗的休闲转向	(69)
五、工艺民俗的休闲转向	(71)
第四章 物质生活民俗的休闲自觉	(74)
第一节 从生理需要到自我实现需要的转变	(74)
第二节 物质生活民俗的休闲精神外化	(77)
一、饮食民俗的休闲精神外化	(78)
二、服饰民俗的休闲精神外化	(85)
三、居住民俗的休闲精神外化	(90)

四、交通民俗的休闲精神外化	(93)
第三节 生活民俗体验及其冲突与调适	(96)
第五章 社会生活民俗的休闲蕴涵	(101)
第一节 以社会组织为中心的休闲活动	(101)
一、未婚青年组织的闲暇活动	(102)
二、生产协作组织的闲适追求	(106)
三、经济互助组织的休闲活动	(109)
四、民间娱乐组织的休闲生活	(110)
第二节 宗族社交活动的休闲属性	(112)
第三节 乡社娱乐活动的休闲形态	(115)
第六章 人生仪礼民俗的休闲特质	(118)
第一节 生命成长的社会角色认可	(118)
第二节 仪礼过程中的休闲内涵	(124)
一、诞生礼的休闲内涵	(124)
二、成年礼的休闲内涵	(126)
三、婚礼的休闲内涵	(130)
四、葬礼的休闲内涵	(134)
第三节 休闲趣味浓重的人生幻想	(138)
第七章 节庆民俗的休闲狂欢性	(143)
第一节 时间选择下的休闲参与节律	(143)
第二节 节庆民俗的休闲表现	(147)
一、岁时节日的休闲表现	(147)
二、民俗节日的休闲表现	(150)
三、宗教与祭祀节日的休闲表现	(152)
四、娱乐与商贸节日的休闲表现	(156)
第三节 节庆狂欢的休闲解读	(158)

第八章 游艺竞技民俗的休闲活力	(164)
第一节 民间游戏和杂艺的社会休闲活力	(164)
一、民间游戏与休闲旨趣的同步发展	(165)
二、休闲情境化中的民间游戏扮演阐释	(169)
三、民间杂艺的休闲观赏塑造	(176)
第二节 民间竞技中的休闲创造要素	(179)
第三节 游戏和竞技的休闲多重价值	(185)
一、游戏竞技的生理休闲价值	(187)
二、游戏竞技的心理休闲价值	(187)
三、游戏竞技的启蒙休闲价值	(187)
四、游戏竞技的娱乐休闲价值	(188)
五、游戏竞技的审美休闲价值	(189)
六、游戏竞技的社会休闲价值	(189)
第九章 精神生活民俗的休闲内视	(190)
第一节 信仰民俗的休闲转化	(190)
第二节 民间文学的休闲功能	(198)
一、民间文学的乡村传统	(199)
二、城市传奇：民间文学的变异	(201)
三、城市传奇的休闲体验功能	(204)
第三节 民间艺术中的审美休闲元素	(207)
一、民间音乐的审美休闲元素	(208)
二、民间舞蹈的审美休闲元素	(211)
三、民间美术的休闲审美元素	(214)
四、民间戏曲的审美休闲元素	(216)
第十章 休闲时代的民俗价值观重构	(219)
第一节 民俗符号的休闲学解读	(219)

一、符号化休闲的创造与休闲“符号化”的表象	(220)
二、休闲时间的“自由”与心灵的“自由”	(223)
三、休闲在民俗精神界域的价值创造性	(224)
第二节 民俗符号休闲意指与物指的本末倒置	(227)
一、不当的民俗休闲消费状况	(228)
二、对休闲物指符号的迷恋	(229)
三、休闲意指与物指的本末倒置	(231)
第三节 休闲时代民俗价值观的理性探寻	(233)
一、中国传统文化的主要价值观念	(234)
二、和谐的民俗价值所引导的休闲消费观	(236)
三、超越“符号化”民俗的休闲精神价值观	(238)
后 记	(242)

绪 论

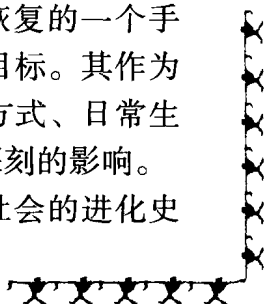
休闲：从手段到目的的变迁

现在有种提法叫“三千年理论”：第一个千年，是人类基本思想成型的阶段；第二个千年，是工业文明以及物理知识发展的阶段；第三个千年，是休闲时代的来临。一周工作时间必然越来越短，休闲的时间必然越来越多。

随着人们工作时间和家务劳动时间的减少，休闲在日常生活中的重要性增大了。现代社会的组织方式正在发生一种转变，不仅提供大量的物质产品和服务，而且也提供着休闲的机会，让人们通过休闲使自己的生命更加丰富、更加多彩。社会的进步使休闲的意义发生了多种变化。人们的生产劳动以及为了生产劳动而结成的生产关系，其最终的目的是为了人们更好地生活，其中包括更好地休闲。换句话说，劳动时间的缩短和自由时间的增加，生活方式的改善和提高，目的都是为了更好地生活，而休闲作为生活方式的一种，便相应成为生产活动提高后所追求的一个重要价值目标。

因此，休闲最初被人们视为在紧张的工作后得到恢复的一个手段，现在却成了人们寻求快乐和身份地位标识的一个目标。其作为一个新的社会生活现象和社会文化现象，对人的行业方式、日常生活结构、社会结构、产业结构以及社会关系均产生着深刻的影响。

从史前时代到今天，人类一直在渴求休闲。人类社会的进化史



表明，休闲与社会进步、人类生命及生活的质量紧密相连。

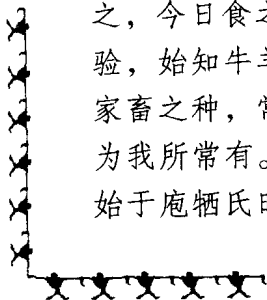
第一节 出于生命本能的觅食与休憩

在原始社会，由于生产力水平低下，人类的生活主要依赖自然界，形成一个小而孤立、无文字的“面对面”社会，人们有较强的群体团结意识，没有阶级区别，社会结构僵化，社会活动缓慢、简单并且很少。原始人类为了生存需要，利用极其简单的工具，终日辛苦劳作，以采集野果和捕鱼狩猎获得最基本的生活资料，每天都得想办法去获得食物，物质生产劳动占去了大部分生活时间。他们的全部时间除去生产时间外，大致上就是生理活动时间，觅食与休憩之间几乎没有界限。

我国民国时期出版的《中国风俗史》则从衣、食、住、生产、器物、贸易等角度，描绘了处于浑朴时代的初民生活：

“昔者，先王未有宫室，冬则居营窟，夏则居曹巢。未有火化，食草木之实，鸟兽之肉。饮其血，茹其毛。未有麻丝，衣其羽皮。后圣有作，然后修火之利，盖巢穴为初民之居处。而其饮食则由果食时代，进而为鲜食时代，在进而为艰食，则神农氏时也。火化始于燧人，民间渐脱茹毛饮血之俗矣。太古之民，被发卉服，蔽前而不蔽后。其后辰放氏时，始知攀木茹皮以御风霜，絺发冒首以云灵雨，号曰衣皮之民。至神农时，纺织麻枲，则皮服之俗已变而为布服。不过至黄帝时，而衣裳冠冕始备耳……”

太古之民，多取天然物以为食。禽兽亦天然物之一种也，狩猎时代，于焉仰足。然狩猎不可必得，得之也不胜劳苦。且今日得之，今日食之，明日苟不从事狩猎，则不得食也。于是积多少之经验，始知牛羊犬马鸡豕等类，易为我所生得者之易于驯服，遂定为家畜之种，常畜之于家。遇狩猎不足之时，取而用之。然后禽兽始为我所常有。种类孳息，不待狩猎而饶足，是为游牧时代。此时代始于庖牺氏时，绎庖牺之名义，而知庖牺固教民畜牧者也……



游牧之世，民随水草迁徙，土著绝少。至神农氏时，民始知播殖五谷，则行国变为居国。且畜牧必择善地，而农耕随地皆宜。肉食有时生病，谷食不惟不生病，并能养人而却病，非多经考验不克知此。畜牧成效易睹，农耕之收获，必历三时。非民智大开，不能确信而耐久。中国以农立国，而风气早开于是时，由是安土重迁，井里酿成仁让之俗。五谷之食，利赖至今，非偶然也……

狩猎时代，全社会衣食相同，无所谓有无，即无所谓交易。至由狩猎而畜牧，由畜牧而耕稼。耕稼时代，不能遽废狩猎畜牧之事。狩猎畜牧者不必耕稼，则于粒食常不足。耕稼者不必狩猎畜牧，则于肉食常不足。既不足矣，于是有无不得不交通，而贸易之事以起。《易系辞》言：神农日中为市，致天下之民，集天下之货。交易而退，各得其所，是也。然当时货币未兴，除以物交易外，大概山居之民，交易以皮；水居之民，交易以贝。故皮贝即为当时之货币。观汉时尚以皮为币，而财贿宝贵等字皆从贝，可以知矣……

盖草昧初开，为防敌御兽而武器重。为渴饮饥食，而饮食之器、耕作之器起。饮食之器，由窪尊、抔饮、土簋、土鬲易之以陶匏。而解剖牺牲，不能不借助于庖刀，刀固须金属也。耕作之器有耒耜，有锄耨，有斧斤。锄耨斧斤，亦须金属也。武器以防敌御兽，兼为狩猎之利技。民智未开，至燧人氏铸金作刃，其时必发五金之矿。故由用石时代，突入用金时代，至庖牺时遂有干戈，神农时遂有斤斧，而蚩尤之铠刀剑矛戟大弩，此其滥觞矣。”^①

《中国风俗史》对太古时期人类社会生活的描述，使我们能够透越历史的烽烟，约略地窥视到初民社会的生活风貌。其时的人类还不能从事真正的物质生产，只能靠大自然的施舍，以采集植物性食物和猎获动物性食物为生，显现出以天然资源为生活资料，直接向自然索取现有的生物性食物的基本特征。这一时期的人类对自然的认识尚处于一种懵懂的状态，与自然的关系还没有全面展开，主

① 张亮采：《中国风俗史》，东方出版社1996年版，第1~4页。

要表现就是人类力量还未对自然发生重要作用。在人类社会的漫长进化历史中,采集与狩猎的生活方式持续了200多万年。在如此浑朴而原始的人类生存图画中,初民的绝大部分活动都是用于维持生存,当时的休憩仅限于艰苦的劳动之后的休息和有限的参与活动。

这种原始社会的休憩行为是“传统的、本能的、高尚的、个人化的,是生活的组成部分,并同主要的生活组织交织在一起。其特点为本质上的一致性,是正在发生的各种过程必不可少的组成部分,是各种风俗习惯活动”^①。人类学家斯普顿和考恩斯(Stumpf & Cozens, 1974)在研究毛利(Maori)文化的报告中说,毛利人任何层面的经济生活之中,都伴随有消遣娱乐的成分。“不管他们是捕鱼、捉鸟、耕田或是盖房子、造独木舟,在所有这些场合中,都能找到可以被认为是娱乐性的活动的痕迹”^②,例如唱歌、高声谈笑等娱乐性的活动。

当时的打猎、采集、舞蹈与音乐、彩绘自己的身体和壁画等活动在今天看来都具有娱乐的性质和休闲的功能,但在当时,这些活动的参加者并不把它们当作休闲或闲暇活动,而认为它们只是日常生活的一部分。

比如东巴舞,如果追溯其原初形态,其社会价值正如泰勒所说:“跳舞对我们新时代的人来说可能是一种轻率的娱乐。但是在文化的童年时期,舞蹈却饱含着热情和庄严的意义。蒙昧人和野蛮人用舞蹈作为自己愉快和悲伤、热爱和暴怒的表现,甚至作为魔法和宗教的手段。”的确,舞蹈是原始初民的生命意识最强烈的体现,他们跳舞,“不是出于审美的需要,而是来自生存的欲望,是对生命的敬重。”^③ 人类最初为了表达自己的情感和意识,便会通过最便捷的媒介——自己的身体来实现。而东巴舞中的那些动物舞、战争

① 黄德兴等:《现代生活方式面面观》,上海社会科学院出版社1987年版,第151页。

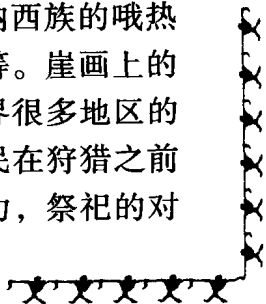
② 转引自李仲广、卢昌崇:《基础休闲学》,社会科学文献出版社2004年版,第244页。

③ [英]爱德华·泰勒:《原始文化》,广西师范大学2005年版。

舞、器物舞其最直接的功能是取悦神灵、祈福禳灾，都与先民们的生命意识紧密相连。

东巴舞是东巴文化的重要组成部分，是指东巴教在进行宗教仪式过程中，东巴祭司根据不同仪式，按照道场规则所跳的一种宗教舞蹈。其用东巴文字写成舞谱，是世界上独一无二的图画象形文字舞谱，也是世界上最早的舞谱之一。东巴教经典中有专门记述东巴舞蹈的舞谱《舞蹈教材》和《舞蹈来历》，这两部教程称为“蹉姆”，意为舞蹈的规范或舞蹈的调式，具体记述了舞蹈的起源、种类、步伐、手势、动作和功能等，是世界上唯一的用象形文字书写的古代舞谱，它是研究人类原始舞蹈的起源和早期舞谱形成的极难得的经典。东巴舞大约有 300 多套，从内容及形式上可分为五种类型：神舞、鸟兽虫舞、器物舞、战争舞、踢脚舞。不少动作都是模拟各种动物的动作来进行的，形象十分生动，反映的是纳西族历史上随畜迁徙，以鸟兽为邻的原始生活，是纳西族精神文化的一种象征。具体有老鹰舞、大鹏舞、孔雀舞、白鹇舞、大象舞、青龙舞、白马舞、牦牛舞、白额黑犏牛舞、大脚赤虎舞、飞龙舞、马鹿舞、豪猪舞、刺猬舞、山羊舞、金色巨蛙舞等多种模拟动物的舞蹈，还有鹰翅舞、鹰爪舞、降魔舞、灯舞、荷花枝舞、火把舞等法器舞蹈。

除此而外，先民们还通过雕刻、绘画等形式来表达他们的生命意识。以云南崖画为例。在沧源崖画中表现最多的就是舞蹈，而且舞蹈形象表现出了极强的集体性，不仅动作整齐划一，而且身上没有任何饰物，也无任何道具，属于典型的原始先民的集体性舞蹈。从表现形式上看，有组舞蹈、横排舞、圆圈舞和拉手舞。这种集体性舞蹈今天在云南各地仍能看到，如哈尼族的乐作，纳西族的哦热热、打跳、踏足舞，彝族的打歌，藏族和佤族的锅庄等。崖画上的猎首舞，即提着猎获的人头跳舞，虽显残酷，但在世界很多地区的原始民族中都有过猎首习俗；狩猎舞，这是原始先民在狩猎之前举行宗教仪式时跳的舞，表现出原始先民丰富的想象力，祭祀的对



象有山神或兽神，是一种娱神活动，也是一种原始动物崇拜习俗的表现；羽舞，即在身上装饰羽毛跳舞，是一种模拟鸟兽动作的舞蹈，具有较原始的源头，这也是原始先民只有在宗教祭祀活动时才能跳的舞蹈；盾版舞，这是一种表现战争场面的舞蹈，用于祭祀、感谢祖先和神灵保佑武士们战争胜利、平安归来的祭祀性舞蹈。

另外，1985年在云南元江县东北它克发现一处崖画，画面有54个人物图像，多为蛙状舞人，在崖画左侧最高处，绘有一个光芒四射的太阳，舞人戴羽冠，中心人物身躯魁梧高大为正面。从舞人的姿态分析，应为一幅表现先民以蛙人舞祭太阳神的原始舞蹈图。元江县境内有哈尼、彝、傣、白等民族，均崇拜太阳，认为太阳是永恒的神，有古老的太阳神话传说和祭拜太阳的民俗活动。

金子坡崖画位于云南弥勒县金子坡洞坡的断层石壁上，画面有60多个图像，有古彝文17个，经有关人员辨认，其中有“马、跑、炎热、月”等字，有3个字可译为“天天舞”或“天天耍”。其中有一幅杂技表演图，一人手执短棍，上抛圆状物15个；一人左手执一环，右腿“大射雁”舞姿的脚勾一环。有一个像围观舞蹈表演或跳圆舞的场面，画面有9个太阳，其中只有一个太阳有光芒，其余8个都是无光的圆体，应为表现天地、人类的起源神话。

许多学者认为崖画是当时人类一种施展魔术的手段，用以保证狩猎的成功。也有的学者认为这是对狩猎生活的记述的反映，是对某些活动场面的回忆，抑或用以传播狩猎经验。还有的学者认为是先民在闲暇时候的游戏活动，用来满足某些精神上的需要。但从云南丰富的崖画资料看，其所体现的早期人类同世界的三种关系，即宗教的、实用的和审美的关系，相应地体现了人类把握世界的三种方式：宗教的、实践—精神的和艺术的方式。这几种关系和方式在初级阶段，相互交织在一起。而这些崖画可以说留下了当时原始先民同客观世界最早的多种关系的痕迹，也是原始先民当时智能和重要活动的综合体现。

他们把绘制崖画作为一种巫术活动，正反映出他们同世界之间

