韩国祝祭的本质

[韩国] 中央大学教授 金善丰

一

游戏从祝祭中产生。按照荷兰中世纪历史学家约翰·胡真格（Johann Huizinga）的学说，游戏是比文化久远的。因此，无论从生物学本能模仿的角度出发或是从单纯为了休息需要的角度出发的说法都是不恰当的。

约翰·胡真格超越了那些观念，给游戏下了“自由活动”的定义。但是正像维克多·特纳（Victor Turner）对他的学说进行的批判所指出的，“自由活动说”也是将游戏自身产生的秩序强加在游戏内部，并被此规则支配。它虽然说明了游戏与神圣性间的紧密关系，但没有说明游戏自身种种的成分，即观赏内容的存在以及像在游行或奥林匹克运动会中的表现。关于竞技和赌输赢游戏的重要作用也言及甚少。

约翰·胡真格的学说后来被法国社会学家罗格·凯洛依（Roger Caillois）进一步发展。他用独特的语言将游戏按概念的不同进行了细分。按他所说游戏有两条主轴： Paidia 和 ladus。paidia是希腊语“孩子”的意思，后来向“不可分割的原理”、“转换娱乐的共有地”、“自由的即兴剧”、“无忧无虑的欢乐”等意思转变，成为“不受抑制的自由想像”之意。像这样无政府的变化无常的儿童形象在拉丁语中有“竞技（game）”和“游戏

需要全本请访问 www.ertongbook.com

(play)”两种截然不同的说法。

人类之所以喜欢拼图、迷宫、纵横字谜、国际象棋这类游戏，正是因为设定变化无常的障碍物并克服它们是一种乐趣。但这种途径即规则既能作为解决日常生活中困难的训练，又能使游戏者在复杂的规则中得到规范化，同时，它也是使人们全身心投入封闭的游戏世界的手段。也就是说，人们相信在 paidia 中通过途径的相互连接和反复可以将游戏推进并发生形式构造。

二

那么我国的祝祭有哪些构造呢？游戏在祝祭中有什么作用呢？

首先，笔者将在“神”、“美”和“恨”中寻找答案。

恨不仅是遇到憾事而恨，它是我们在谁也无法摆脱、不希望的悲哀中美的意识的升华。

神通过解神和解憾来表现。在这里我们来看阴（一）和阳（+）的二分法的构造。只看行为对象时，解既是阴的世界又是阳的世界。

解是说神的魂和死者的魂分离。它们通过分离安慰死者的怨恨。但是，恨调的特征是不仅结束恨调，而且被移行为称作兴调的新的变调。崔莹将军的恨解、林庆业将军的恨解产生游戏，檀宗的祭仪发生的理由都在于此。

我们可以将祝祭板进行以下分类。

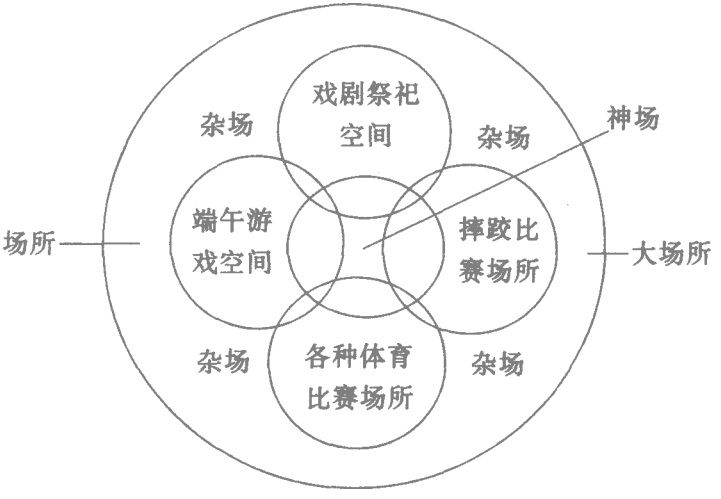
祝祭板——
- 场面展开板　辞说（歌［词］）……文学
- 调子（乐［曲］）……音乐
- 游戏板　舞蹈（舞）……舞俑
- 游戏（技）……体育

这不仅是约翰·胡真格理论的应用，在解神时通过调子和说

辞把我们的恨解开。解神是对神的伟大性的解析，本乡通过本地的巫歌歌词和调子的流变来解析。有时也通过对恶神的诅咒来解神。

另一方面，游戏则是在巫板中通过舞蹈、演技和假面剧表现出来。通过假面，制造出神的形象，从而表现神的再临，通过舞蹈表现对神的赞扬。这样的游戏世界是阳的世界。解释神和死者的形成的阴的世界，和表现现实中生活的人自身的愿望的阳的世界在和谐的基础上的板是巫戏板。因此，在巫板中人的游戏不是解释板，而是希望板。这些游戏板和希望板相适应。巫板的气氛通过这种神希望板变得成熟。“风”在韩国语中的发音是“发阳”的变音。所以，发动阳气的东西是风。因此，巫板虽可说是神人共宴的场，也可以看成是阴阳的调和。

人们用音乐表现宗教，用舞蹈演出宗教。韩国的宗教不能不在颇具现场性的生气勃勃的游戏文化中找寻。换句话说，可以在从讽刺中产生的韩国固有的美，以及这些解释和快乐中找到。简言之，也就是使把恨称为兴的美达到升华，表现快乐的民族。



我们说过“大丈夫一盘决胜负”。这里的大板就是一个盘，世界就是一个“大板”，通过一盘一盘的游戏把神的世界搬到现实中来。在节日祝祭中有巫婆、菩萨和观众，新的生活被形成。

金烈圭说不能把板看成单纯的事件，板既是时间又是空间。

三

文化终究是“生活方式”、“生活样式”。样式是在类型的框架中运营的。韩国的祝祭的构造是神板构造中祝祭的再生。祝祭和神话是不可分的。当今脱离传统神话的所谓文化祭是不能作为祝祭的。

像江陵端午祭这样的具有民俗文化特征的世代相传的祝祭才是真正意义上的祝祭。这种迎合市场的民俗祝祭必将随时间的流逝而被证明不过是一种模拟祝祭。

韩国的祝祭与日本的节日

［日本］创价大学教授　竹田旦
苑　利　译

一、由电影《祝祭》想到的

前些日子，我看了林权泽先生导演的电影《祝祭》。这部片子在报纸上获得好评。在大学，也成了同学们谈论的话题，有些人说，它比该导演此前创作、后来在日本电视台播放的影片《西便制》更有情趣。我以为这部以丧葬仪式为主题的影片之所以吸引我，完全在学术方面。我劝妻子一同去了久违的影院。这里宽大的银幕更具视觉冲击力，效果也比家中的电视好得多。

故事写的是在一个临海的小渔村，一个老妇人被病魔夺去了生命。这一来，原本非常平静的小渔村立刻起了变化，汇拢来的女眷们簇拥着遗体，毫无忌惮地放声痛哭。这哭声向外人传达着自己的哀思，哭声中，亲族之间的恩怨、男女之间的纠葛被淋漓尽致地表现出来。在厨房，在庭院，人们准备用餐，开始忙碌起来。不久，吊唁的客人和村民纷纷沓至。亡人是个著名作家的母亲，所以也惊动了中央及地方的要员。

时光流逝，夜入三更，人们举杯落盏之余，有的已是横躺竖卧，烂醉如泥。但也有人或醉心赌牌，或大嚷大叫，或出拳动手打骂起来。丧家乱哄哄的，一片狼藉。

天亮了，送葬的时刻到了。人们抬着棺舆，排着队列，唱着

需要全本请访问 www.ertongbook.com

挽歌，向墓地进发。下葬结束后，回到丧家的人们，将死者的遗像安放在灵堂，最后照纪念照。大家神情凝重，照相人的一句玩笑，才把大家逗得笑了起来。活动结束了，小小的渔村又恢复了往日的平静。

主演安圣基是个非常诚实的男子，吴贞孩的身上散发着可爱的美，我一直被故事吸引着，直到剧终，心绪仍无法平静。过了许久，我才找到了作为研究者的我。作为电影，这部片子是很有趣的，但我始终怀疑像这样一部片子怎么能叫《祝祭》？这由哀悼贯串始终的葬仪用“祭”字表示尚可，但为什么非要在“祭”字前面加上一个表示喜庆的“祝”字呢？我以为韩国有必要对“祝祭”这个词进行反思。

二、韩国的祝祭

“祝祭”一词，在韩国并不是家喻户晓的生活用语，而是作为学术术语在学术界广泛使用的一个学术词汇。汉阳大学赵兴胤先生的《民族文化与祝祭文化》[①]的解释是：“我们将为喜庆事或祭祀活动而举办的大规模活动，称之为祝祭。用韩语固有的词来说，就是大巫术、大宴席或群体游戏”。

韩语的喜庆事或祭祀，相当于日语的“祝仪不祝仪”或汉语的“红白喜事”。在前面提到的那部片子里，将葬仪标题为“祝祭”并非不当，大型巫术活动也具有大节日、大庆典、大型游艺等含义。“あそび”这个日语词，在现在特指游戏，或是一种娱乐性很强的活动，但在民俗用语中，则有“娱神”一类的含义，即与神事活动密切相关。

当然，这么说也许过于简单。下面，我们来看一下韩国中央大学郑炳浩先生的论文《乡土祝祭的现实》[②]。郑先生认为，祝祭的形态可分为国家支援型乡土祝祭与以村落为单位的民间祝祭

两种。

（一）国家支援型乡土祝祭的形态：

1. 祭仪—— 缅怀历史人物的追慕祭，农耕仪式的再现活动，长柱祭，城隍祭，巫师跳神。

2. 游行活动—— 灯会游行，假面游行，行军，管乐、打击乐大游行。

3. 民俗演出一农乐演出会，秋千会，清唱汇演，时调汇演，风筝会，百日场（过去朝鲜乡试的一种）、书法比赛，摔跤比赛，射箭比赛，国乐比赛，踢毽比赛，跳板比赛等。

4. 纯粹艺术类— 大合唱，舞蹈比赛，插花比赛，写生比赛，摄影比赛，戏剧公演，音乐会，辩论会，美术展，文学沙龙等。

5. 群体游戏— 动员学生与当地人参加的拔河比赛或运动会。

6. 其他——耍火把，演艺，赛歌，赌博以及搞好酒店、饭店及小摊小贩云集的集市等等。

（二）以村落为单位举办的乡土祝祭活动内容：

洞祭（村落祭祀）活动内容包括：以洞祭为基础的农乐（踏地神）及拔河，为祈求农渔丰收的巫术祭仪，以及节日活动中的作为游戏的歌舞酒席。总之，乡土祝祭与国家支援型乡土祝祭一样丰富多彩，从音乐、美术、戏剧、文学直至体育竞技都包括在内，是一种综合性的节日庆典活动，但同时也不能忘记它是在以村落为单位的乡土祝祭的基础上发展起来的，当有自己的特点。这两种情况与日本的节日和文化节比较类似，也就是说，韩国的祝祭与日本的节日基本一致。

三、日本节日与文化节

近年来，在日本，传统的节日形态发生了很大变化。节日的起源原来是全体村民春天向村落守护神祈求农业丰收、风调雨顺，夏天祈求作物生长顺利、无灾无害，秋天感谢农业的收获和村落的平安的神事活动。但随着时代的发展，节日里的神事成分渐趋淡化，取而代之的是娱乐性的逐渐增强，而且，传统节日发展到现在，已经变得非常艺能化，而成为一种可称之为艺能民俗的东西了。即使现在，在农村的社区节日中，非常具有乡土特色的东西也不少，其中，被指定为国家级的文化财、受到了来自国家及都道府县、市町村落等地方自治团体的保护。这种情况与韩国乡村的社区节日——洞祭、堂祭、堂山祭没有大的差别。

另一方面，随着现代化、都市化，各地传统节日的维持也越发困难。特别是在人口移动较大的都会，对古香古色的传统节日文化的执着追求不能说是很强的，古老习俗在不断消失。因此，国家和自治团体也不断在为住民提供更新的文化活动，并冠之以“××文化节”或“××祭”一类的美名，有的学者干脆将这种具有现代大都会风格的节日活动统称为“祝祭”。

下面，我们就来介绍几个日本政府主办的文化节活动。

由日本文化厅主办的国民文化节。其目的在于追求心灵的充实与生活的融洽，为在基层文化活动中涌现出来的优秀文化活动，在全国范围内提供一个发表、演出、交流的机会，促进传统文化的继承与新文化的创造，振兴乡土文化。这种文化节每年在各县轮回举办，第 12 届国民文化节于 1997 年 10 月 25 日至 11 月 3 日的十日间在四国香川县成功举行，活动内容有 34 种之多，民俗艺能方面有音乐、舞蹈、戏剧、电影、美术、短歌、俳句、汉诗、茶道、花道等，丰富多彩；就连音乐方面也有国乐与洋乐

之别，包括吹奏乐、合唱、歌剧、爵士等。这里不仅有大人的节目，也有面向小观众的节目。其情形与前面郑教授在《国家支援型乡土祝祭形态》一文中提到的情形类似，只是在日本缺少体育竞技方面的内容，这是因为要回避每年在各县举办的国民体育运动会的缘故。

由政府制定的文化活动，内容也不一定都如此繁杂。如有一种叫做“地域传统艺能祝祭”的活动，这是基于 1994 年制定的《启动地域传统艺能，促进地方观光旅游及相关经济发展法》，以振兴地方观光业及商业为目的而实施的文化活动，第 5 届祝祭民俗文化节于 1997 年 5 月 23 日至 25 日在岛根县举行，其节目以乡土特色极为浓厚的民俗艺能为中心，在两个分会场分别举行，这次活动共上演了 18 个节目。其中，包括国家级重要无形文化财 8 种，县级 3 种，市街级 2 种。此外，从韩国邀请来的韩国国家级重要无形文化财晋州剑舞、鼓舞也受到世人瞩目。除主要活动之外，友情出演的情形也不少。此外，还有男女老幼自由参与的市内游行，有可敲锣打鼓，载歌载舞的“体验角”，有可以品尝到各种不同风味土特产品的“美食角”，真可谓创意无限。这次的“地域传统艺能大奖”授予了两个团体和两个个人。可以看出，在运营方针上，与韩国“全国民俗艺术竞演大会”有许多共同之处。这个活动以交通部为中心，商业部、农林水产部、文化部及各地方的有关部局也参加了运作。同时，作为出资单位，还设置了财团法人地域传统艺能活动中心。

此外，文化厅每年还分别举办“国际民俗艺能祝祭”和“全国民俗艺能大会”，对于传统民俗艺能，前者不仅限于日本国内，同时也邀请了中国、韩国等亚洲各国同行，后者则公演日本国内各地流行的东西。通过这些活动，加强国际间的文化交流，促进各国文化财的保护，振兴地域经济。

在日本，除上述政府举办的民俗活动以外，由都道府县、

市、街道、村镇等各地方自治团体或工商会、观光协会、农林渔业团体主办的活动也很多。它们与其说是对传统民俗艺能的传播，不如说是在创造新的民俗。

作为本报告的小结，笔者以为现代节日民俗，具有以下特色：

1. 从传统民俗艺能出发，创造出更具新意的民俗活动。

2. 宗教意味趋于淡薄，取而代之的是民俗活动的娱乐性、营利性、观光性的增强。

3. 与以往神事活动只有少数人参加不同，现在的民俗活动希望有更多人的参与。

4. 从单纯的观看向积极的参与方向发展。

5. 由静态向动态发展，基本上都采用游行的方式进行。

6. 在新的活动中，往往回避“××祭”这样一种具有宗教色彩的节日称谓，而增加了不少具有西洋色彩的节日称谓。

7. 有的学者将新的具有都市特点的节日活动称之为“祝祭”，这一点与韩国类似。

8. 活动内容形形色色，涵盖了艺术、文学、体育等各个领域。

9. 活动主持者及运营经费有依赖地方政府及地方自治团体的倾向。

10. 由地方政府主办的节日活动因不一定合乎住民意愿，所以往往是短命的，很难维持下去。

11. 近来，被称为“××祭”一类的名称在社会各界有扩大的倾向，如在大学有“大学祭”、“学园祭”，自治团体及社会上有“××周年纪念祭”等。

12. 在被称之为“不祝仪”丧事方面，也有回避“祭”字的倾向，在佛教仪式上多称“供养”、“法事”、“法要”等，而“亡人祭”、“亡人祭祀”及“先祖祭”、“祖先祭祀”一类用语，主要

流通于学术界。

注释：

①李容权编《韩国的祝祭》，1987年，文化艺术振兴院刊。

②民俗学会编《韩国民俗学》第19辑，1986年。

需要全本请访问 www.ertongbook.com

传统社会祝祭之研究

——以河回别神巫为中心

[韩国]安东大学校教授　韩阳明

李　悦　译

一、祝祭与人类

人与地球上其他生命形式的区别究竟是什么？关于这个问题的解释可以从人类生物学以及社会学方面得出，也可以从现今支配性的意识形态上找到答案。例如，“智慧人”（homo sapience）、“劳动人”（homo faber）的概念可以说是与欧洲的理性，以及与通过产业革命强调劳动价值神话化相关联的一种答案。本世纪初荷兰的历史哲学家 J.Huizinga 合理地提出了对“通过勤勉诚实的劳动，人类才得以产生”这种主流观点的异议，并提出了“游戏人”这一革新性的概念。他认为，人类通过游戏才演化成人类，并且人类文化的诸方面都受到了游戏因素的影响，但是从严格意义上来说，游戏并不是人类独有的能力。依照动物学者的观察，类人猿也喜欢游戏。那么，在接纳 J.Huizinga 创新概念的同时，更能明确体现人类特性的概念是什么呢？这便是“祝祭人”（Homo festivus 注：祝祭是韩国的一种传统民俗，包含了拜神与狂欢节两种活动）。人类是地球上的生物当中惟一进行祝祭活动并乐在其中的生物。只有人类才会通过祝祭去再现和庆祝其所属群体的历史，并且去梦想更美好的生活，确认自身存在的位置。现今我们虽然生活在一个丧失了真正的祝祭的时代里，但从前

们的时间是在日常生活与祝祭的反复交替中度过的，并且祝祭被组织化和体系化，具有了一定的标准。即使日常生活所占时间的比例很大，但从时间的质上看，两者（日常生活和祝祭）具有等价性。如果从存在论的角度来看祝祭，比起其在实际性和实用性方面的意义，作为本质上无限悠久的存在的同时，人类只能作为有限的生命体存在，祝祭在这方面意义更为重大。所以通过祝祭与日常生活反复的循环，可以确保它们彼此存在的根据。

同样，关于祝祭的文化意义，特别是与日常生活相关的方面有以下一些重要观点。

（1）祝祭是为压抑的日常生活提供一时的摆脱方法的通风口。

（2）祝祭通过对日常的支配性制度、世界观及价值的否定和破坏，挑战支配性的意识形态，表现了对幸福的未来、更为公正的社会和经济秩序以及新真理的追求。

（3）祝祭与日常生活有对峙关系，这种对立性与过盈性、庆祝的肯定性一起构成祝祭的三个要素。祝祭的功能是祝祭和幻想。祝祭是纯粹的欢乐喜悦的庆祝功能，幻想则是设定与现今完全不同的生活状态的能力。

（4）祝祭同时包含了对生活的肯定与否定，对扩充和强化意识、生活做出了贡献。祝祭不仅仅是单纯的调节情绪的透气口或补偿，更可以成为未来的共同的日常生活的标准。

第一种观点认为，祝祭为被日常生活压抑得即将爆发的人们提供了呼吸的缝隙，具有通风口或是安全阀的作用。1444 年，在巴黎神学部所做的对戏剧性的颠倒日常生活作用的愚人节的声明中说，“如果不时时地拔起塞子放进空气，葡萄酒随时都会爆炸”，“我们举行几天愚人节，然后可以以更大的热忱投入到礼拜中去。”可见其对祝祭的补偿性特性的关注。第二种观点所注意的是祝祭对日常生活否定的方面。在祝祭中，用对日常禁忌的容

忍来否定和破坏日常秩序，这也与即将创造新秩序的可能性相联系。第三种观点，由于祝祭与日常生活相互对立的关系，才使得其存在的意义更为重大。祝祭的时间及空间与日常生活的时、空形成戏剧性对照，成为对照的中心内容是“过分的行为”，即对盈性与对生活的肯定。另一方面，祝祭通过幻想行使了设定与现实不同的另一个世界的职能。如果说第二种观点关注的是祝祭通过对日常生活的否定及对建设新秩序做的贡献，那么相对的，第三种观点则是通过对世界和神的肯定的方面，来关注祝祭建立新秩序的职能。第四种观点是前面三种观点的统一体。祝祭同时包含了对生活的肯定与否定，并且对意识与生活的扩充和强化做出了贡献。具有这种特性的祝祭不仅仅是作为单纯的通风口，并且可以作为日后即将展开的理想中的日常生活的模型。如果观点二、三使得祝祭精神与世外桃源联系起来，那么观点四也显示出了祝祭自身与世外桃源联系上的差别性。马丁站在神学立场上主张的具体的祝祭理论核心“星期日的日常化”尤其可以鲜明地反映出这一立场。

通过我的上述论述，祝祭所表现出的文化意义是对新生活和更美好的生活的具体化。

二、传统社会的祝祭及其性质

祝祭是用日本式的汉字词对 festival 的译语。由此可以看出传统的标记是汉字词与韩语融合而成的。首先在汉字词中可以见到与“祝祭”相应的“祭”字。这个常常用来表示祭祀的词在地缘共同体的角度上使用时，其意义是指包含了游戏、艺术等的周期性事件。虽然在大部分地区祝祭已与游戏、艺术分离而单独存在，性质发生了变化，但是从至今仍包含了游戏和艺术的全罗道地区的堂山祭、别神巫、道堂巫、大同巫等中仍可很明显地看出

这一意义。与此相同的活动大概只被理解为对共同体神的祭祀，但事实上却是包括了多种多样的游戏与艺术行为的地缘共同体祝祭。共同体祝祭的历史可以追溯到古代国家年终活动——“祭天”。祭天是参加者们几天几夜的饮酒歌舞，同时祭祀天神的国家性的祝祭。毋庸置疑，所谓“祭天”的“祭”就是从“洞祭”等的“祭”继承下来的。与“祭”同样具有祝祭意义的汉字词还有“大会”“会”,或是“宴”。前面提到的祭天,即高句丽的东盟，扶馀的迎鼓，濊的舞天，三韩的季节祭等国家性的祝祭都用“国中大会”来表示。继承了这些的新罗与高丽的“八关会”和“燃灯会”等，则用“会”来表示。另外，在百中（农历七月十五）时举行的农夫们的祝祭，常用“草宴”来表示，这时“宴”也具有祝祭的意味。

与祝祭相应的韩国式的表示方法是“巫”或是“宴”。“巫”常常被认为只是一种由巫师（巫婆）主持的巫俗，但由传统社会的实例看来，像上面的“草宴”，以及农乐巫、别神巫、大同巫等，从地缘共同体的角度上，是以与超自然存在的一定的关系为基础进行的周期性、集团性的活动。“宴”也是具有一定程度祝祭性质的用语，今天的口语性也可以从传统中体现出来。但是“宴”比起地缘共同体的常规性举行的活动来，更为普遍的指“一生之礼”或是除此而外有值得庆祝的事时临时举行的活动。可以说周岁宴、婚宴、花甲宴等都属于这一情况。以下是共同体巫与“宴”的比较。

区别	共同体巫	宴
参与团体	主要为地缘共同体	主要是血缘集团
周期性	周期性,年例性	非周期性,非年例性
举办动机	文化性,历史性	个人性,小集团性
时、空间	所有时、空间的非日常化	举行的时、空间非日常化

区别	共同体巫	宴
传统的表现	巫(大同巫、草巫、村巫、农乐巫、别神巫、道堂巫)会(国中大会、福会、八关会、燃灯会、洗锄会)	宴(周岁宴、百日宴、婚宴、花甲宴、生日宴、敬老宴、寿宴、进宴、贺宴)

在传统社会中,巫被分为五个等级 国巫、邑巫、村巫、农巫以及个人巫。其中个人巫和家巫今天我们已经不能轻易地见到了。与此相比,村巫、邑巫、国巫就是作为村子、邑、国家的周期性、年例性的“岁时行祀”的地缘共同的祝祭。

就国巫来看，祭天即国中大会正是作为国巫的初期形态，如实地体现了祝祭的本来面目。始自新罗，被高丽积极地继承了的八关会和燃灯会正是继承了这个传统，只是在参与团体上有所不同。燃灯会还在一定程度上维持了民间也加以参与的国巫的性质，但八关会则是在首都开京以王室为中心举行，这一点较强地体现出它已丧失了真正的国巫面目。与此相同的情况在朝鲜时代的依照国巫进行的祈恩、别祈恩或是祈雨祭中更为明显，这些巫事只在名义上是国巫，但其实已被限制成了宫中活动。

接下来的邑巫指的是在传统行政制度下的府、牧、郡、县、邑进行的年例性的祝祭。具有代表性的是江陵的端午巫、安东的正月十五巫等等。邑巫基本上是以官民联合的形式举行，同时也举办大规模的群体竞技，例如拔河等。依照情况不同，像高城等地同时还伴有面具舞。另外，村巫是在具有一定人口基础的村子中存在的。村巫的形成时间，除了较早形成村落集合的邑村等一部分地区外，大部分是在朝鲜时代后期。

与此相同，共同体巫中的国巫，在初期国家时代的国中大会以后逐渐发展,虽然还是以为国的目的举行,不过事实上,由于首都，特别是以王室为中心的参与集团做出限制，可以说传统祝祭的本来面貌只存在于村巫和邑巫中了。

作为祝祭，巫的性质在性理学的神观、祭祀观以及世界观的强大影响下经历了形形色色的变化过程。朝鲜前期，依据《礼记》和明朝的礼制制定了祭祀典制,随着儒教的急速世俗化,曾以‘歌舞娱神’为主要内容的共同体巫被认为是‘左道淫祀’而遭到排斥,作为祭祀的巫师也被排斥。由此许多地共的歌舞娱神型共同体巫在儒教祭礼影响下重新形成了读祝告祀型巫，巫的生动性要素通过附随化走上了反祝祭的道路。在反祝祭当中，不但允许，而且更加强了所有文化上的禁忌。例如在斯威士兰的任库阿尔拉的提议中,法律上的性关系、食肉、洗漱、抓挠头发、唱歌及高喊、孩子们叫的声音等等行为都是被禁止的。通过各地的洞祭，我们可以确认以往人们所描述的反祝祭的样子。可以指出形成这种情况的原因之一，是由于儒教的影响，使得祝祭丧失了开放性。

当然,此中全罗道的村巫、邑巫,京畿、黄海道一带的道堂巫和大同巫,以及各地区的别神巫等共同体巫还维持着一定的祝祭性质。但是从整体上来看，作为具有开放性的祝祭，共同体巫与封建社会的逐步解体一起，渐渐丧失了祝祭的性质，终于在日帝强占期，由于内外因素作用，大部分地区都宣告了传承的中断。

曾经在传统社会中完整存在的我们国家的祝祭究竟有什么文化上的意义呢？我们的祝祭的本质是通过祈愿神明，消除或削弱神人、男女、老少、贫富、贵贱、上下、有无、中心与周边等维持日常生活结构的有差别的秩序，追求“大同”。大同的精神融合了对日常生活的肯定和否定，同时又消除了这些差别的意义，将之放在一个更为大成性的位置上。这种大同立即成了传统社会成员所向往的大同世界桃源仙境的模型。像朝鲜后期所刊行的《冽阳岁时记》中的‘无多少之别,永远均等’这样的简单叙述,正可以象征性地体现出这种削弱或消除了差别的大同状态的经验被用作了他们所渴求的世外桃源的原型。

在更为实际的情况下，我们的传统祝祭作为大同经验的基础，

需要全本请访问 www.ertongbook.com