

doi:10.20270/j.cnki.1674-117X.2025.2002

休闲文化研究 主持人：庞学铨

主持人语：马克思曾指出，休闲和劳动是人的全面发展的双重社会生活基础。休闲和休闲生活自古以来便与人类生活世界相生相依、如影随形。“休闲”一词看似极简，理解却众说纷纭，其所涉领域极为广泛，可从众多不同学科视角进行研究，休闲研究因而具有典型的跨学科交叉特征。这一特征，使得“休闲”可以被研究者从不同视角、不同学科进行审视与考察，顺畅方便地将它与其他领域和学科的研究相连接。如此，既推动了休闲研究从无到有、从单领域到多领域的发展，同时也使休闲研究失去聚焦点，出现理论碎片化、观点多元化的状况，休闲学亦因此面临难以明确学科划界的困难。这是当下休闲研究和休闲学发展面临的悖论。这一悖论，在促进休闲研究蓬勃发展的同时，亦严重制约了休闲学理论的建构。现代休闲研究，在西方进入发展期至今已有半个多世纪，在我国开展也已逾30年。其间，人们对“休闲”态度的改变，对休闲价值的认可，对发展休闲产业的重视，表征了现代休闲研究的成果与影响。从某种意义上讲，上述悖论会一直贯穿并制约着现代休闲研究的过程。现有的研究成果和存在的问题，为我们突破悖论，继续推进跨学科交叉的休闲研究，探索构建规范系统的休闲学理论，提出了挑战，也带来了希望。休闲是一种生活观念，一种生活方式，也是一种生活艺术；休闲学是一种生活哲学，一种生活现象学，也是一种生活艺术的学说。进一步深化和拓展休闲学研究，是未来哲学发展的一个重要维度，值得学界同仁继续坚持和努力。基于上述原因，《湖南工业大学学报(社会科学版)》在2025年推出了“休闲文化研究”专栏，以期为我国休闲与休闲文化研究发挥重要的平台作用，并使之成为有理论深度有品牌影响的学术专栏。

休闲学的八个基本范畴

庞学铨

(浙江大学 哲学学院, 浙江 杭州 310058)

摘要：休闲学的最基本概念是“休闲”，“休闲”是休闲学的基本对象、休闲学理论的出发点和理论应用的依据。休闲的本真性、存在性、身体性、时空性、差异性、价值性、公共性、未来性，是与“休闲”概念密切相关、能揭示“休闲”主要内容和特征的八个基本范畴，它们可以容纳休闲学的基本内容，承载休闲学的整个理论体系。从哲学主要从现象学的视角，对它们的含义及其与休闲学的关系进行阐述，对于构建具有原创性、标识性范畴的休闲学理论体系具有重要意义。

关键词：休闲学；基本范畴；理论体系；现象学

中图分类号：C913.3

文献标志码：A

文章编号：1674-117X(2025)02-0015-12

收稿日期：2025-02-07

作者简介：庞学铨，男，浙江天台人，浙江大学教授，博士生导师，研究方向为外国哲学、休闲学。

Eight Basic Categories of Leisureology

PANG Xuequan

(School of Philosophy, Zhejiang University, Hangzhou 310058, China)

Abstract: At the core of Leisureology lies the fundamental concept of “leisure”, which serves as the primary object of Leisureology, the basis of theory, and the foundation for practical applications. This paper proposes eight basic categories that encapsulate the essence of leisure: authenticity, existence, embodiment, temporality and spatiality, difference, value, publicness, and futurity. These categories are closely related to the concept of “leisure” and can reveal its main content and characteristics. They can accommodate the basic contents of Leisureology and carry its whole theoretical system. Exploring the meanings of these categories and their relevance to leisure studies from the perspective of Philosophy, mainly Phenomenology, is of great significance for constructing a theoretical system of Leisureology with original and distinctive categories.

Keywords: Leisureology; basic categories; theoretical system; Phenomenology

任何一种知识体系,总是表现为一种逻辑化的范畴系统。在每种具有自主性的知识体系中,总有相应的“原创性”和“标识性”范畴。所谓“原创性”范畴,是指区别于已有范畴的具有新的思想内涵的范畴,其特点是“原创性”。所谓“标识性”范畴,是指能显示某个知识体系基本特征的范畴,其特点是“独特性”。构建具有原创性、标识性范畴的休闲学理论体系,是休闲学学科建设应该承担的使命和责任。休闲学的最基本概念是“休闲”。“休闲”是休闲学的基本对象、休闲学理论的出发点和理论应用的依据。与“休闲”概念密切相关、能揭示“休闲”主要内容和特征的基本范畴有八个,它们可以容纳休闲学的基本内容,承载休闲学的整个理论体系。

现有休闲研究提出和解释的“休闲”概念及其相关范畴,大多建立在社会学、心理学或社会心理学的基础上,本文则尝试从哲学特别是现象学视角对休闲学八个基本范畴进行阐述。

一、休闲的“本真性”

现有关于“休闲”的定义有很多,但界定休闲的角度最典型的是以下三种:(1)从时间角度,将休闲与闲暇/空闲简单等同起来,休闲成为与工作相分离的活动;(2)从体验角度,将休闲主要看作心理体验,休闲被置于心理学和审美基础上;(3)从自由角度,将休闲与个体自由(感)相关联,

休闲成为(完全)自由的行为。从这些角度出发的“休闲”定义,各有优点,也都有问题。问题有二:其一,方法论上的分割和对立化。闲暇与工作、自由与制约等之间的关系,实际上并非完全分离和对立,双方相比较存在,因而是相互关联乃至彼此纠缠的。单纯从上述某个角度界定“休闲”概念都会导致片面性。其二,过程论上的断裂和片段化。例如,休闲必然会带来诸如愉悦感、舒适感、畅快感直至自由自在的审美感等体验,它们贯穿于休闲的全过程,也是构成和判定休闲的重要因素,但不是休闲的全部。“休闲”是一个由多种因素组成的结构,其中包括休闲主体、休闲空间、休闲器具等等,这些因素的互动与展开构成了休闲的内容和过程。休闲体验在休闲过程中产生,是休闲结构的组成因素。

“休闲”作为休闲学的研究对象,应具有相对的普适性,它的外延和内涵必须是明确的,否则,休闲学研究便没有了基本的出发点,也没有了合逻辑对话的基础。要获得这样的“休闲”概念,必须克服以往休闲定义中存在的问题,尤其是上述指出的两个问题,遵循超越性思维原则:超越工作与闲暇、自由与制约、目的与无目的、个体性与社会性、心理体验与身体感受等的分离与对立。这里所谓的“超越”,并不是说“脱离”“越过”工作/闲暇、自由/制约等去抽象地定义“休闲”,而是意味着,尽管现实休闲行为总是与工作/闲暇、

自由/制约等纠缠在一起，但休闲行为本身总是自由地向人敞开多种可能。我们定义“休闲”时，只要立足于“休闲”本身，不陷入工作还是闲暇、自由还是制约等对立之中，不被这种非此即彼的选择牵着走，而是按自身需求，观照具体处境，做出明确的选择。这样定义的“休闲”——借用海德格尔的术语——就是“本真性”休闲。海德格尔从其存在主义哲学观念出发，区分了此在生存的两种状态：此在立足于自己，作为其所是的东西而存在，便是“本真状态”；相应地，此在不立足于自己而以他人或众人的身份存在，则是“非本真状态”。不过，这两种状态不是分离存在而是纠缠在一起的：“只要此在作为其所是的东西而存在，它就处在被抛掷状态中而且被卷入常人的非本真状态的旋涡中。”^[1]也就是说，立足于“我”自身，我“想做能做的某事”，就是休闲；以他人的要求或身份做某事，我“必须做某事”，就不是休闲。相应地可以说，符合休闲的“本真性”的工作，属于休闲；闲暇时所做的不符合休闲的“本真性”的行为，不能称为休闲。

“本真性”与中国文化的“逍遥”相近，《庄子》一书就蕴含着丰富的哲学和美学思想。从美学史上说，《庄子》确立了一条不同于儒学的人生美学道路，即超越世俗生活与伦理羁绊，抵达心胸澄明的审美境界，通达心灵自由的逍遥游。其所谓逍遥（游），是现实与审美、肉体与精神、感性与理性的融合，这也正是本真性休闲的意蕴。“本真性”是界定休闲的原则，也是判断休闲的准绳，体现了休闲的（相对）自由特征。“本真性”表明，休闲抵抗以工作伦理与工具理性为指向和准则的现代性，反对传统休闲观念的非此即彼思维方式，摆脱既定规则和习俗的约束，是一个对现代性及其规训下的日常生活的批判维度。

二、休闲的“存在性”

从存在论视角看休闲，休闲具有现实存在的属性，其主要是指：（1）休闲是人现实生活世界的重要组成部分。根据时间的基本用途，人的一生可以分为三种不同的时间：一是“维生时间”，指一个人维持身体机能的运转和延续人类自身种族所花费的时间。这属于马克思恩格斯所说的人类自身生产和再生产的时间。二是“忙活时间”，

指为满足人的生存和生活需要而进行生产资料和生活资料生产的时间。这属于通常所说的工作或劳动时间。三是“闲暇时间”，一般指没有外在强制因素如工作、要求、规定等限制干扰的时间，其间人们可以随其所愿、自主地做自己喜欢的事。与此相应，人的现实生活有三种基本形态：生理性生活、生产性生活和休闲生活，它们共同构成了人类全部日常生活。一般来说，休闲生活既满足了人类生存的基本需要，更满足了基本需要以后产生的新需要。从价值与发展的意义上说，休闲生活是比生理性生活和生产性生活的层次更高、内容更丰富的生活。休闲生活除了与闲暇时间直接相关联外，还与生理性生活和生产性生活存在部分重合与交叉，如生理性生活中的浪漫爱情，休闲式的工作或寓于工作中的休闲。未来，工作与休闲的边界或将完全消失。因此，休闲、休闲生活不是人们想不想、要不要，而是任何人都无法放弃或回避的，如同人要吃饭、喝水、睡觉那样，人生在世，就得休闲。（2）休闲是一种社会现实，具有明显的社会属性。休闲是在主体与对象（他人/他物）不可分割的联系与互动中实现的。休闲过程中，主体、对象、资源、条件、器具和技能等都是客观存在。同时，休闲主体作为在世存在，必须与这些客观对象照面，与它们打交道，从而形成某种社会联系，成为社会现实的构成部分。通过休闲主体与他人/他物的互动关系形成的休闲空间，是特定的社会空间，在其中，人们打破和改变了原有那种由贫富、地位、职业、年龄和性别等形成的阶层区分，而按休闲兴趣爱好、身体条件和能力技能等组合形成和谐共处的休闲群体。这种新的社会关系同样是现实存在，也体现了人的社会属性。（3）休闲必须对时间、对象、资源、条件、器具和技能等进行选择。选择就是面向未来的筹划，筹划具有多个可能性，使其中的某个或某些可能性成为现实的过程也就是休闲过程，这个过程无疑是现实的。显然，休闲具有现实存在的品格。（4）休闲过程中，主体必须遵守一定的传统习俗、规则和要求，又可能打破这些传统并形成新的习俗、规则和要求，它们都是现实的，直接或间接地影响着休闲需求的实现和休闲体验的获得，影响着休闲的品质和质量。（5）在当代科技下，休闲还具有虚拟的存在性。虚拟不是虚假、

虚幻。虚拟世界通常是指通过计算机、网络等技术手段创造出来的现实世界的数字化存在状态。虚拟与现实代表了生活世界两种不同的存在状态,二者彼此依存、相互影响。虚拟世界是用数字技术对现实世界进行的模拟和仿真,与现实世界相比较,它为人们提供的知觉和体验更丰富更多样化,也为人们提供了新的休闲空间、休闲内容,促使休闲以不同的方式和形态适应人们不断变化的需求。

休闲的“存在性”是休闲学能够成立的基础。休闲学是关于休闲及其价值的存在与变化的理论,它是一种作为生活哲学的存在论。

三、休闲的“身体性”

物质与意识、肉体与心灵的分离和对立,是西方传统哲学二元论的典型表现。这种二元论对休闲研究的影响主要表现在:一方面,把休闲主体看成主观意识,是抽象的意识性主体;另一方面,把休闲体验归结为心理性的东西,是心理体验。可是,意识能离开肉体独立存在吗?有脱离肉体的心理体验吗?显然不能,至少迄今为止没有获得理论或实证的明证性。引入现象学的“身体”观念,对于克服传统哲学二元论对休闲研究的上述影响有着直接的作用。

要理解“身体”,按照德国新现象学家赫尔曼·施密茨(Hermann Schmitz)的观点,首先要实现从“对象性”向“切身性”思维范式的转变^[2]。施密茨认为,实证科学说某物某事是什么,是将该物该事作为外在于陈述者(主体)的对象来认识和陈述的。不论这个对象是客观存在还是主观感觉,只要有一定知识和表达能力的人都可以对它作出陈述,而陈述的结果是一种客观的事实。比如,“悲伤”对悲伤者来说,是他的主观感受,把它作为对象陈述出来——“你现在很悲伤”——就成了客观事实。这就是对象性思维。二元论哲学在思维范式上就属于对象性思维。所谓“切身性”,顾名思义,就是“切身”之事必须“切中”我自身,是人在现实中被触动的当下状态。“切身性”思维,就是要直接描述、陈述在自己身上当下真实发生着的感受、知觉。这样的感受、知觉称为“主观事实”。“切身性”思维凸显了“身体”在哲学研究中的重要地位。

新现象学所说的“身体”(Leib)与肉体(Körper,或译躯体)有着严格区别。“肉体”是由器官、皮肤、骨骼和肌肉来维系的,其边缘和内容可以明确界定。肉体上的某个感官处于一定位置,称为“相对位置”。“身体”是人能在肉体上感觉到、又不同于皮肤边界的知觉经验,如激动、疲劳、舒适、恐惧、疼痛等,它们不必依靠感官帮助,无需通过理性思考,视觉上也不可见,它们所处的位置没有确定清晰的边界,称为“绝对位置”。“在绝对位置上发现的感受,就是身体感受。”^{[3] 385}这就是新现象学的“身体”。在施密茨看来,人之为人,根本上在于他是“身体的”。他把“身体”的现身情态(Das leibliche Befinden)称为“身体性”(Leiblichkeit)。“身体性”范畴是施密茨的身体现象学的核心,它包含的理论内容可以概括如下:狭窄(Enge)与宽广(Weite)是表征身体现身情态的一对基本范畴,它们的真实含义只有从自己身体的感受、知觉中才能领会。我们经常感受到身体在狭窄和宽广之间的变换与振荡:当人处于惊恐、焦虑状态时,身体就出现收缩(Engung)占优势的状态,身体会出现压迫感、紧张感;当人处于愉悦、放松状态时,身体则出现宽松(Weitung)占优势的状态,身体便会有放松感、轻松感。身体的不同感受都可以用狭窄与宽广之间的对话来说明^{[3]385-411}。值得注意的是,施密茨把意识也看作是身体性的,这个观点遭到了德国一些哲学家的批评,施密茨也做过回应性的进一步讨论。其涉及意识的产生和本质问题,至今仍是吸引各领域专家关注的问题。施密茨试图用身体性理论来解决传统二元论哲学的两大问题:其一,知觉、意识不是心理性的,而是身体性的,不存在肉体与心灵的分离,“身体”本身就是二者的融合。其二,主体不是意识主体或经验主体,而是“身体主体”。身体当下的感受、知觉,不是心理的东西,而是“主观事实”。主观事实是生动、丰富、具体的。

把现象学的“身体性”范畴引入休闲学研究,能给休闲学研究带来重要改变。(1)重新理解休闲主体。现有休闲研究承继了二元论哲学的观点,把意识作为休闲主体。按照“身体主体”的观点,没有脱离身体的纯粹意识,休闲主体也是身体性的,是身体主体。某个身体主体感受到的主观事

实以及自身拥有的性格、个性等,构成其休闲动机,直接或间接影响休闲行为的发生。这为我们研究个体为何喜爱某种或某些休闲行为,提供了更宽的思路和可能。(2)重新理解休闲体验。用新现象学的“身体性”理论来解释休闲体验,能够把通常视为心理状态的不可捉摸的体验转换成在身体上可直接感受到的、作为主观事实的知觉经验。由于休闲主体的身体性差异,同一种休闲活动,在不同的人身上会产生不同的知觉经验,而这些具有切身性特征的原初性知觉经验,呈现了作为主观事实的休闲体验的丰富性和多样性。这反过来也说明了为何同样的休闲行为,不同的人有不同的感受和体验。

四、休闲的“时空性”

时间和空间问题是人类文化史上少数几个为人所熟知而又十分费解的问题,与其相关的通常有自然的时空经验、物理学的时空规定以及哲学的时空思考。这里的任务不是讨论这些规定和思考,而只谈谈关于休闲时空性的两个问题。

科学和哲学一般都把时间和空间对偶并提,但海德格尔认为,传统存在论从空间出发规定和认识存在,如笛卡尔就只用长、高、宽三个维度上的广延属性(空间性)来规定实体的根本属性,认为实体的硬度、颜色、重量和运动等是不足道的,而且都得由广延来规定。海德格尔指出,这种存在论足以掩盖存在的真相,是无根的存在论,因为时间为空间奠基,存在之根是时间。尽管海德格尔把空间当作比时间低一级的范畴来处理,但在谈休闲时空性问题时,先从空间性入手却是相对容易理解的。

其一,如何理解休闲空间?现有休闲研究通常把作为(休闲)场所的空间等同于休闲空间,把闲暇时间或法定假日等同于休闲时间。英国著名社会文化学家和休闲研究专家罗杰克的观点具有代表性。他写了一篇《休闲时间与休闲空间》的专题文章,把博物馆、美术馆、电影院、体育馆、街道空间和其他娱乐场所与设施都称为“休闲空间”,把“周日”称为休闲时间^[4]。实际上,休闲空间与作为场所的空间,二者不可混淆,更不能等同。

就日常空间经验来说,人们一般认同近代物

理学的空间观,即把空间看作真空中固态物体的聚合,抽象为具有长高宽三维延展的空间。作为场所的空间,就是为满足人们需要所提供的、具有三维性的建筑空间和具有位置性的开放场地的总称。这个含义的空间同时是由关系规定的,是一种关系结构。作为场所的空间,都只是为人的行为提供场所和条件,即便最初目的是举行体育表演娱乐等休闲行为的空间,也只是休闲的场所和条件,并不就是休闲空间。从休闲场所到休闲空间的转变,如同亚里士多德说的从潜能向现实的转变。我们熟知的“多功能空间”是说明这种转变的贴切且易懂的例子:当某个“多功能空间”用来举行学术会议或庆祝集会时,它就是严肃或欢庆的会议空间;当它用来举行舞会或娱乐活动时,它就成了轻松或欢乐的休闲空间。这个“多功能空间”转变为“休闲空间”,是与人的休闲行为及其伴随出现的气氛——其中充溢着人的感受、体验和情感——直接相关。也就是说,是因为人的休闲行为而使它成为具有相应休闲属性和意义的休闲空间。借用胡塞尔的话来说,是休闲行为给这个多功能空间“立义”(Auffassung)、“赋义”(Deutung)。按照胡塞尔的观点,“立义”或“赋义”是指意识行为具有的一种功能,它能够通过给予/赋予一堆感觉材料以一个意义,将它们聚合为一个对我显现的意识对象,也即把某物(感觉材料)建构为某物(意识对象)。“立义”“赋义”的意思就是构造、构成。“作为哲学,现象学在胡塞尔那里采纳了构造分析的形态:‘存在’获得了在意识中被构造的对象特征。”^[5]胡塞尔的所有构造分析都是为了解释自在存在是如何成为意识对象的。休闲空间在休闲行为中被建构起来,它可以是有界的封闭式的,如室内舞会;可以是半封闭半开放式的,如由面向广场敞开的舞台表演和观众欣赏行为共同构成的休闲空间;也可以是完全开放式的,如广场舞。建构性/构成性是休闲的根本特征。

其二,休闲空间是如何被建构起来的?对这个问题,不是可以简单地用作为休闲场所的空间+休闲行为来解释的,而是需要解释清楚休闲行为如何使行为本身及周围事物聚合成一个我们可感知的“休闲空间”?笔者尝试用现象学的“境域”(Horizont)概念来解释这个问题。胡塞尔在《纯

粹现象学通论》中提出的“境域”，本意指的是某一个别对象或行为是在整体背景中对意识显现的。他说：“任何被知觉物都有一个经验背景。在这张纸周围有书、铅笔、墨水瓶等等……当我朝向这张纸时，我一点也未朝向和把握它们。它们显现着，但未被抽出，未因其本身之故被设定。”^[6]后来的现象学家萨特、梅洛-庞蒂和海德格尔以不同的表达接受了胡塞尔的这个观点。

根据德国著名现象学家黑尔德的概括^{[7]53-65}，胡塞尔的“境域”概念有两个基本含义。一是指非课题化的普遍境域，它不是自在的客观世界，而是被理解的即现象学的世界，各种意义指引的个别关联都归属于这个普遍境域，而我们的行为就是由不同的意义来引导的。“我们在行为中所注意的一切，我们在这个意义上所课题化的一切，都是从相应的境域中走向我们的，并且能够以此方式向我们‘显现’(erscheinen)出来。为了使这种显现得以进行，境域必须非课题性地处于背景之中。”^{[7]54}这个含义的“境域”作为可感知事物的整体性的背景，是非课题化的。二是指主体“权能性”的游戏空间。在胡塞尔那里，课题化意味着主体关注性地把握(即意识的意向性指向)某种对象并使它得到显现。就这里讨论的问题来说，意味着主体在行为中关注性地把握某种原来作为背景的境域(现象学的世界)的对象，并使它对主体显现为一个对象。这个对象，与主体相关，具有主观性，又独立于主体，具有客观的持存内容。随着主体行为的继续，这个融合着主观性和客观性的已对主体显现的对象便成为后续行为的新境域。这是相继不断的过程，黑尔德称之为“历史性游戏”^{[7]65}。世界事物就以这种方式对主体显现，也就是主体在行动中不断取得某些可能性。借着这些可能性，我们能够从境域中获得和感知对主体显现的对象。这样一些可能性就是主体能力的方式，胡塞尔把它称为“权能性”(Vermöglichkeiten)。所以，“境域是权能性的游戏空间”^{[7]55}。可以看到，这第二个含义实际上揭示了“境域”作为权能性的游戏空间是被主体构建起来的。把胡塞尔的意识主体替换成身体主体，把意识主体的意向性行为替换成身体主体的休闲行为，我们便可以合逻辑地得出这样的结论：“休闲境域”作为休闲行为的游戏空间是

被身体主体建构起来的(以上概括阐述的胡塞尔的意识主体如何建构作为权能性的游戏空间的“境域”的内容，参见黑尔德的《世界现象学》第三章《境域与习惯》)。同样，可以运用现象学的身体理论阐述身体主体如何建构作为休闲空间的“休闲境域”。限于篇幅，不在这里展开)，胡塞尔的“境域”概念的内涵是融合着主观性和客观性的对主体显现的对象。法国后现代主义哲学家德勒兹(Gilles Louis Rene Deleuze)也曾论及“境域”。他使用的“境域”概念，不仅是指制造特定空间的能力，比如购物中心、主题公园，甚至电脑游戏中的某一空间，更是指制造那种普遍容易接受的空間的能力。境域“本身有一套突出自身的做法，即以各种分散组合的方式将人和非人的东西结合在一起”^{[8]160}，也就是把这个空间中的事物提供的各种发散性的信息聚合在一起，形成一个总体即聚合了事物信息的空间，从而使被聚合的事物具有可知性，被主体所感知；但这个总体即空间的内涵是模糊的，是“模糊的总体性”^{[8]160}。胡塞尔和德勒兹的“境域”在根本特征上是一致的。这个意义上的“休闲境域”，就是休闲的基本空间。

休闲时间不是指可计量的线性时序构成的空闲时间，不是康德认识论所谓的先验认识形式，也不是外在于意识的客观独立的认识形式，而是通过休闲行为构成、被人体体验到并在人的意识中显现出来的连续性。

休闲时间与休闲空间的形成和交织过程，是休闲主体相遇的过程，是休闲活动、休闲体验发生的过程，也是休闲价值与意义实现的过程。“休闲”不是抽象的静态的，而是建构的动态的。“休闲”是一个建构性概念。

五、休闲的“差异性”

休闲与生活不可分割。休闲方式、内容和风格与生活世界的变化密切相关，生活世界的变化与差异决定了休闲的差异性。

造成休闲“差异性”的因素是多元的。休闲主体的个人兴趣、爱好、态度、体能和技能等先天或习得性条件，是休闲行为得以发生的主观因素；休闲行为所处的社会制度、经济状况、环境资源、设施条件等，是休闲行为得以发生的客观因素。这些主客观因素为休闲行为提供先在的基础和条

件，同时也以不同方式制约和决定着休闲的差异性。技术的发展可以超越主客观因素，跨地域跨文化地影响休闲的差异性。文化因素对休闲的内容与方式具有强大的塑造力。文化涉及种族、民族和传统。休闲观念的生成，休闲资源的认定，休闲需求的把握，休闲技术的运用，休闲价值的判断，等等，都与休闲参与者拥有的文化条件和特性密切相关。文化是休闲的一个重要资源，也是构成休闲内容的一个不可或缺的方面。

谈论造成休闲“差异性”的原因，不能不谈群体，休闲与群体关系是休闲学研究的重要内容，群体与休闲的差异性具有内在关联并对之产生重要影响。

群体（Group）或社群（Community）概念，尚没有完全一致的定義，一般指由多个个体在特定时空内组成的团体或集群。群体是相对于个体而言的，但不是个体的简单组合，而是根据特定的维度构成的整体。群体成员在其中充任一定的角色，承担与角色相应的责任，聚合成一个互动互助的有机整体。从构成群体的维度看，其主要有性别维度、年龄维度、职业维度、文化维度、兴趣维度、能力维度等。不同维度构成的群体具有相应的不同特点，但作为群体，则必定有其自身的基本特点：一是有共同的需求、任务或目标，使群体有一个共同行动的源动力；二是有共同的活动方式和内容，使群体成员的行动能互相促进、彼此契合；三是有共同的价值观，使群体成员对群体有认同感和归属感；四是有明确的行为规范，用来评价、引导和制约群体成员的行为，以维护群体的整体性和行动力。

群体的类别也是多样的，这里简要列举若干种由生命周期阶段决定的群体来阐述群体与休闲差异性的内在关联：

（1）性别群体。由于男女在身体、性格等先天的和时间、责任等后天的结构性差异，性别群体对休闲有着多方面复杂的联系与影响。以女性群体为例。女性群体是一个模糊的群体，由于年龄、种族、身体、经济地位以及母亲的角色等性别带来的因素，女性参与休闲活动事实上受到各种有形或无形的制约。那些由性别因素决定的休闲模式，影响着女性休闲选择的机会及参与水平；时间、家庭、母亲角色等限制了女性休闲选择的自由度；

尤其在男权社会，女性被剥夺了许多本来应该享受且能够参与的休闲权利。与此同时，女性为争取休闲权利的女性主义活动，又会推动对现有社会规训的变革，尤其是有助于促进对传统休闲观念和休闲文化的改造^[9]。

（2）儿童群体。美国教育家纳许（Jay B. Nash）认为，儿童的思维发展分为四个层次，分别为观察性层次、探索性层次、调查性层次、实验性层次。各个层次的思维发展几乎都是通过玩耍、游戏活动奠定基础的^[10]。喜欢游戏是儿童的天性。在社会学、文化学、休闲学和哲学研究中，对“游戏”含义的理解多种多样，对“游戏”与休闲关系及本身的意义看法也各不相同。有的认为游戏是休闲的核心。有的认为游戏与休闲的关系要根据具体情形而定。拥有越多的自由选择，游戏就越可能成为休闲；越受外在力量的驱使，游戏就越少休闲的品质；越强调游戏作为刻意学习的工具，就越不可能成为休闲。但有一点可以肯定，尽管“游戏”不专属于儿童，但对儿童而言，游戏就是玩耍，是自发的、出于自身喜爱的，而不是由于任何外部力量的强制而产生。所以，儿童的主要休闲方式、内容与风格，是游戏。游戏是儿童身心、认知、情感和社会化发展的基本方式和有效途径。

（3）青少年群体。青少年是介于儿童和成人之间、从儿童走向成人的阶段。当代青少年群体比任何年龄段的群体都更直接更频繁地接触新技术和新媒体并受到它们的强烈影响，他们因而也有了更丰富多样的新体验和新思维。这给他们带来独特的挑战和机遇。其中在休闲方面遇到的挑战和机遇，不但与其他年龄段的群体不同，也与以往年代的青少年群体不同。首先，社会和家庭对于他们在未来将要扮演的角色和承担的责任给予更多关注和更高期待。成长和学习的压力，大大压缩甚至剥夺了青少年的休闲时间和权利。因此，家庭、社会和政府应该着眼于未来的发展，更好地保障青少年的休闲权利。其次，青少年自身存在着休闲项目与内容上的偏见，比如，其偏重运动休闲，而轻视乃至忽视基于自然的、人文、艺术类和沉思性的休闲。第三，对于当代青少年来说，休闲既是积极发育和成长的重要环境，也是产生怠惰、懒散、个人主义、被带离正常轨道

乃至犯罪等境况的重要环境。

(4) 老年群体。迅速加剧的老龄化对休闲和休闲服务带来巨大的影响,这是由老年人的现实状况和特点所决定。一般说来,老年人适合于体力消耗少、安全性好、环境友好、活动强度小、舒适度高的休闲活动。老年人休闲的内容和方式,要围绕减轻孤独感、提升自信感、增强活力感、促进自我认同、改变传统老年人形象、提高晚年生活质量。老年人休闲的目的是调节社会心理,保持身心健康,发现积极生活的理由和对生命意义的确信与热情,实现积极成功的老龄化生活。老年人休闲属于“促进健康休闲”。英国健康教育中心早在1996年就发布了“积极生活计划”,鼓励人们参加积极休闲活动,并于第二年把老年人作为此计划的目标群体。伴随着这个计划,英国老年中心促成了“促进健康休闲”运动^{[11]94}。不过,笔者更愿意称之为“康养性休闲”。

(5) 家庭。国外有不少学者关注家庭与休闲之间的关系,并提出了一些有影响观点,认为家庭是个人休闲生活方式的基础,深刻地影响个人休闲需求、态度和休闲价值的实现。各个家庭由于具体情况的不同,毫无疑问存在休闲方式、内容与风格的差异。首先,休闲可以促进家庭成员间的情感交流,增进家庭成员间的亲情关系以及彼此陪伴的满足感。其次,家庭生命周期的变换会直接引起子女和父母及父母之间休闲需求、休闲方式的差异与冲突,由此而导致家庭休闲方式和内容的变化。第三,为了保持一个既能享受相对自由的个体休闲方式又能保持相对和谐的家庭休闲生活,往往需要家庭成员对“个人的休闲选择进行取舍甚至做出牺牲”^{[11]68}。第四,与中国传统文化背景下的“家”观念比较,现代的“家”观念已发生了很大变化,“家”已不再是一个多层次多维度的封闭性群体,不再是一个能靠血缘关系形成的伦理力量保护家人抵抗外界巨大压力的堡垒,而是由独立的个体组成的特殊群体。家庭与休闲的关系也随着发生了巨大变化。家庭成员大多根据自己的需求、兴趣、能力和社交圈子,从家庭之外寻找和获得休闲的机会并拥有不同的休闲方式和风格。除了旅游,家庭成员几乎很少有别的共同休闲方式和营造家庭生活气氛的方法。现代社会随着个体意识的增强和自主能力的提高,

以休闲需求、兴趣、技能、体能等为组合的基本条件,形成了超越传统社会学定义的群体边界的新型群体——休闲群体。休闲群体是休闲行为新的重要组织结构。

差异性存在于休闲的全领域全过程,是标识休闲特征的一个基本范畴,是进行纵向和横向各种休闲比较的理论依据。

六、休闲的“价值性”

休闲对社会、经济、人本身具有广泛作用和深刻意义,休闲的“价值性”是对其作用与意义的总称。休闲价值的表现是多方面的,诸如经济价值、社会价值、文化价值、创造价值、娱乐价值等等,这里简要考察休闲对人的发展所具有的若干深层次隐性价值。

(一) 休闲有助于重建整全生命经验

1. 休闲是生命的题中应有之义。在“休闲的存在性”一节中说过,人的一生可以分为“维生时间”“忙活时间”“闲暇时间”三种不同的时间。“忙活时间”属于通常所说的工作或劳动。汉娜·阿伦特就在《人的境况》一书中区分了劳动(Labour)和工作(Work)两个概念。她认为,“劳动”是一种生物功能,是人类为了满足生理需要、维持生命而利用自然环境的活动,人类对劳动只有痛苦的体验;“工作”也涉及对自然环境的利用与互动,但它创造、制作东西,包含了技能、技艺等多样化的活动,是一种创造性的、完全属于人类的活动。在体现人类主体性的过程中,工作优先于劳动。这是阿伦特依据希腊奴隶劳动原型对劳动的贬低。本文根据语境在基本相同的含义上交互使用这两个词语。这三种时间在实现生活中分别对应于生理性生活、生产性生活和休闲生活。它们构成了整个人类生活世界,它们的实现过程展示了人类整全的生命经验。休闲是人的基本生存方式之一,是人类生命的题中应有之义。

2. 休闲是人类整全生命周期链条中十分重要的环节。单纯从时间上看,我国现有法定假日加每周双休日,共计有117天休息日(2024年11月12日公布的《国务院关于修改〈全国年节及纪念日放假办法〉的决定》规定,自2025年1月1日起,全体公民放假的假日增加2天,即农历除夕、5月2日。此前规定休息日115天。一年共有52周余1天。

若余出来的那天处于双休日，则一年有 118 天休息日）。按照习惯上把每天的 24 小时划分为睡眠、工作、休闲平均各占 8 小时计算，一个成年人全年休闲时间至少比劳动时间多了 $117 \times 8 = 936$ 小时。实际上，这种三分法的习惯早已打破了。随着社会经济和科学技术的发展，人们每天的休闲时间在增加。从个体全生命周期看，加上入学前的儿童阶段和退休后的老年阶段，人们一生的休闲时间远远超过了工作时间。缺少了休闲生活，人类整全生命周期的链条便是断裂的、残缺的。

3. 休闲是承载和展现生命经验与生活意义的重要形式。自有人类社会以来，人们总是以群体形式在世生活、展现自身生命经验和生活意义，同时也受到相应群体的利益和规范所限制，从而有可能遮蔽了个体生命经验和生活意义。休闲是个体性、个性化的，具有属我的特征。个体休闲，或者以共同或相近的休闲需求、兴趣、技能和身体等条件为基础组成的群体休闲，能够恢复和回归生命经验和生活意义的个体性与完整性。

（二）休闲有助于重建人类生活意义

这里有必要对“生命”和“生活”两个概念的关系做一简要说明。一方面，人是一种生命的实存，有了生命的实存，才有生活的可能。生命为生活奠基，生活以生命的实存为前提，生活的可能性和丰富性丰富了生命经验，这是二者的联系。在一定意义上，二者是同义的。另一方面，“生命”和“生活”毕竟是两个不同的概念。人的生命由出生到死亡，是一个被决定的自然过程，生命的未来是死亡，向死而生是生命不可抗拒的必然命运。表征生命过程的概念是“生存”。但是，“生活不仅是生存，不仅是一个自然过程而且是一个自由过程”；“人并不满足于生存，生存不足以实现人的存在意图，如果仅仅是生存，生命就变成一个无聊的甚至痛苦的过程”^[12]。人是有意识和自由意志的生命实存。自由与创造是相互依存的关系。这意味着人是创造性的实存。表征生活过程的概念是“创造”，“创造”建构并敞开生活的多种可能。因此，生活的未来不是单一的“必然”，而是多元的“可能”。创造性与可能性是生活区别于生命的关键点。本文是在有着不同含义的关系上使用这两个概念的。

休闲与生活意义具有直接的正相关，询问生

活意义也就是询问生活目的。哲学关注的生活目的是幸福。生活意义、生活目的和幸福（感）是同义的，它们存在于生活本身之中，主要通过日常的工作和休闲呈现出来。工作与生活的关系是双重的：一方面，工作具有创造性，创造了人类生存和生活所需的基本条件，这是正相关；另一方面，工作与生活的意义又存在明显的负相关，被异化的劳动就成为一种不得已的谋生手段，无意义的工作则是浪费人的生命。休闲与生活意义直接正相关。首先，休闲是一种乐生活动，能使人获得愉悦、轻松、舒畅的体验，乃至达到自由自在的审美境界；休闲行为及其过程本身是美好而不是痛苦的，这种美好行为贯穿于生活过程中，对个体的自我认同、乐观情绪、生活满意度及身心健康发生积极影响。其次，幸福“需要高度的个人自控，更广泛的自由表达以及更大的公民权利”^[13]¹⁸³，休闲本质上是一种自由自主的行为，自由意味着创造的可能，也意味着休闲行为是一种具有创造性的行为。自由性、创造性及过程的美好性，表明休闲与幸福、生活意义是完全契合的。

（三）休闲有助于树立恰当的人生观念

这里说的人生观念是指如何看待工作与休闲在人生中的作用与地位。在我们的日常生活中普遍存在称颂“忙”、抨击“闲”的观念。很多人将“闲”或“休闲”与吃喝玩乐甚至游手好闲等同起来，即使肯定“休闲”有某种意义，也仅仅是因为它有助于更好地工作。与此同时，以“忙”为美德，将工作看作生活目的本身，甚至把其作为衡量人生是否成功的主要尺度。这种工作至上的观念，与西方新教的工作伦理在本质上没有区别，必须进行批判性反思。当然，这种批判性反思并非要贬低工作的重要性。对于人的全面发展来说，工作具有两重性是显而易见的。罗素曾郑重指出：“将工作视为美德的信念，已经对现代社会造成了不可忽视的破坏。想要走上繁荣幸福之路，必须有计划地缩减工作。”^[13]实际上，现代社会繁忙的工作中，有很多是毫无意义的。比如，英国当代人类学家大卫·格雷伯（David Graeber）2013 年 8 月发表的《谈谈“狗屁工作现象”》（*On the Phenomenon of Bullshit Jobs*）的短文中，称那些毫无意义的工作为“狗屁工作”，称“不管是道德上还是心灵上，这种状况给人造成的伤害都

是深重的”^[14]。

人的生活世界主要由工作与休闲组成,但工作与休闲不是平等的伙伴。其一,休闲不是工作的补充,而是比工作更“基本”的存在。换言之,休闲和工作都具有创造性,但休闲的创造性对工作的创造性具有存在论上的优先性。工作可能具有创造性,但只有在休闲的基础上才具有这种可能。其二,工作不是人类生活的目的。在大多数人那里,不停工作的唯一可能动机是工作“已成为他们生活中不可或缺的组成部分了”,但这样的生活“是如此的不合理”,因为从个人幸福的观点来看,一个人不是为了他的事业才生存,而是为了他的生存才经营事业的^[15]。

一个健康的人应该是既工作又休闲,一种正常的生活意义应该是工作与休闲共存。明代洪应明在其编著的《菜根谭》中说得好:人生太闲,则别念窃生;太忙,则真性不现。又说:从静中观物动,向闲处看忙人,才得超尘脱俗趣味。总之,忙中有闲,闲中有忙,才是人生的圆满状态。

(四) 休闲有助于抵御技术统治

技术的本来意义是向善,亚里士多德《尼各马可伦理学》的第一句就把技术与善密切关联起来:

“一切技术,一切规划以及一切实践和抉择,都以某种善为目标。”^[16]技术给人类带来善和福祉的同时,也带来风险和危害,它使现代人“生活在充满不安的时代”^[17]。在这样的时代,个体要获得幸福就必须抵御技术统治。休闲可以在抵御技术统治中发挥独特作用,因为休闲的个体性可以抵御技术统治下的同质化。技术筑造了人和现代社会的同质化。罗素早在几十年前考察美国时便发现,同质化是现代美国社会的一个基本特征。中国传统儒家礼法和伦理规范强调对主体意识的限制与束缚,人们在逐利和忙碌的日常生活中忘记了自己,这些都是人和社会同质化的另一种表现。这种情境下,保证人的个体性对于遏止生活意义的同质化、片面化便有了独特的价值。休闲能够承载这一价值。个体性是每个人存在的根据,但个体性的证明不是理论而是实践问题。休闲行为可以使人的个体性获得确证。因为,休闲的基本要素和主要特征是自主性和个体性,这二者恰恰是反抗同质化的重要维度,是对同质化情境下个体与共同体在生活中被颠倒位置的再颠倒。

七、休闲的“公共性”

说休闲是个体性、个性化的,具有属我的特征,主要是从休闲需求、休闲行为和休闲体验角度说的。休闲的核心要素是自由,实际上休闲又受到各种制约。自由是主动的选择,制约是被动的允许。“被允许”既有主观条件,如休闲主体的性别、年龄、体能、技能等;也有客观条件,如休闲的资源、环境、场所、器具、交通等;还有政府和社会组织在休闲中扮演的角色和承担的责任。上述“被允许”的三方面构成广义的休闲“公共性”。即使是看上去完全属于个体性的主观条件,也包含“公共性”,因为人不是完全脱离社会的孤立个体,人是社会性存在,人的本质是社会性的。

政府对休闲提供的支持是休闲“公共性”的核心,对休闲发展举足轻重。

其一,制定发展规划与实施政策引导,发挥休闲“公共性”的关键作用。由于国家很少从法律上规定政府对休闲方面的要求,而与休闲有关的法规也大多是一些原则性要求而很少有强制性规定,这就为政府支持休闲发展留下了发挥主动性和自由度的法律空间。这个空间在实践中主要体现在:首先,政府将发展休闲纳入国民经济发展规划和城乡发展总目标,确定休闲产业在经济发展中的战略地位;其次,明确休闲产业方向,制定行业标准规范,以市场促发展,以监管保规范,并给予包括预算在内的政策支持与保障;第三,兼顾市场调节与公益属性,通过多维度协同作用,构建普惠、安全、可持续的休闲发展体系。新世纪以来,我国各地休闲事业与休闲产业发展的状况、质量及其差距,都证明了这一事实:政府规划与政策引导是发挥休闲“公共性”的关键。

其二,跨界合作推动休闲研究,发挥休闲“公共性”的观念引领作用。休闲不仅是一种行为或活动,更是一种生活观念和生活方式。要形成现代休闲观念,养成现代休闲生活方式,离不开现代休闲理论的研究与传播。政府相关部门、非政府社会组织、学术研究机构 and 休闲产业界应建立跨界合作研究平台和机制,研究和传播现代休闲理论与观念,倡导并营造现代休闲生活和文化氛围,更好地发挥休闲“公共性”的观念引领作用。近30年来,从政府到社会,从民众到企业,对休

闲及其在社会经济发展和人们生活价值中的认识变化，充分表明这种跨界合作开展休闲研究的重要性。

其三，休闲公共服务供给的方式是多方面的。其主要内容包括政府投资建设图书馆、博物馆、体育、文化娱乐、社区活动中心、交通、通信和保护生态环境等作为休闲支撑条件的公共设施和资源，并提供相应的公共服务；确定和完善城乡休闲空间布局，保障全民公平享有基本休闲资源；等等。此外，通过“政府主导、企业主体、市场化运作”的机制建设和维护休闲基本设施；政府主导开展大型体育、会展、娱乐和休闲文化活动；政府协调为非营利性艺术、旅游、体育、康养、文化创意等组织和活动筹措资助经费、提供便捷条件；公共部门、私营部门和志愿服务组织合作休闲供给和服务；等等。

其四，在技术统治时代，以未来视野和思维创新休闲运行与管理、休闲产品生产与营销模式，支持休闲企业自主创新，坚持休闲资源保护和利用的辩证关系，建立休闲资源承载力评估机制，促进休闲供给者和休闲主体、休闲活动和休闲产品之间的多维互动。

休闲“公共性”的根本目的是保障全体公民，特别是普通公民享有基本休闲资源和参与休闲的权利，这是休闲发展的内驱力。

八、休闲的“未来性”

休闲是构成的动态的，总是从当下走向未来，实现了的未来便成为过去，休闲的演进是当下—未来—过去的循环。“未来性”是休闲学思考的重点之一，同样是休闲学的一个基本范畴。

未来休闲发展的主要趋势将围绕社会转变、技术突破和环境适应三大核心展开，形成多维度的创新与变革。这些变革，不仅会重塑休闲方式，还将重构人类对“休闲”的认知，更使休闲成为人类探索自身存在方式和存在意义的新领域；其不仅涉及技术和休闲的关系，更是生命、哲学和文明形态的多重对话。

笔者在这里对未来 20 至 30 年的休闲可能呈现的重要趋势做一些大胆预测与展望。

其一，人们将普遍认同休闲对于社会 and 人类生活的价值，改变一直以来工作与休闲在生活中

的倒置关系。创新的休闲内容、休闲方式、休闲风格与人们的生活观念、生活方式之间将构成密切的互动互契关系。休闲将不再是对工作的补偿性活动，而成为人类自我成长、自我完善即“人成为人”的核心场域和规定人类生活的主要因素。西方学者詹尼·瓦蒂莫（Gianni Vattimo）等人提出的“休闲社会”将从理想变成现实。在“休闲社会”中，休闲消费和消费主义将成为休闲生活的主要体验。消费自由和个人选择的增强进一步提升了自主和独立的人格，也可能导致享乐主义、利己主义和个人主义盛行，从而将“工作的目的是获得闲暇、实现美好生活”的人本主义观念解构为“工作是为了消费和享受”的低级庸俗观念。

其二，社会经济发展将重塑休闲格局和休闲结构。以基因工程、克隆技术和替代手术为代表的医学科技革命，将大大延长人的生命周期。老龄化给未来社会既带来大问题，也带来大机遇。老龄化将推动“银发经济”的创新并可能成为主导产业，同时推动以抗衰老和康养为中心的休闲养老设施建设和老年休闲方式变革，终身休闲教育等新型教育将蓬勃发展。家务机器人的普及将基本消除休闲的性别制约，重构休闲的性别角色，释放女性休闲潜力。人工智能将替代大部分重复劳动，人们的工作时间将大幅度缩减，闲暇时间会相应增加，从而为创造新的休闲方式和休闲产业提供了现实需求和可能。更高要求下的生态环境会促使休闲转型，生态修复型休闲、城市生态休闲社区和与环境友好型休闲将应运而生。

其三，技术进步将创造新的休闲方式和休闲职业。（1）重构休闲时空。数字技术和人工智能创造了诸如微信、微消费、微新闻、微电影、微现象等微生活和微休闲形态。微休闲推动了休闲个性化，实现了休闲大众化，促进了微休闲产业化发展，也将使休闲与工作的边界更加模糊，休闲生活会变得更多元化、碎片化。微休闲使休闲时间碎片化的同时，也实现了碎片化时间的价值重构。数字技术和人工智能的发展，已经并将继续突破传统物理学的时空限制，重塑城市空间，创造超现实超地域的虚拟场景，构建“虚实共生”的沉浸式休闲空间。虚拟休闲的发展，将迫使我们重新定义休闲的“真实”与“虚拟”、“体验”与“存在”及其界限。（2）生物技术驱动身心重

塑。通过颅磁刺激与多感官环境模拟进行神经调控,经过短暂时间的深度休闲重置大脑压力阈值,将会取代传统SPA和其他减压性休闲活动,成为部分高压人群乐意选择的便捷有效的疗愈休闲方式。(3)数字信息技术的发展催生了信息视像化、体验直观化与强交互性为主要特征的数字视觉文化,创造了以融媒体为特征、以网络视频为代表,更具立体性、形象性、直观性和互动性的泛娱乐休闲。(4)伴随休闲方式的多样化发展,将同时形成围绕休闲服务的新职业,如休闲评估师、游戏测评师、休闲规划师和体验师等。

其四,现代技术进步是把双刃剑,既带来休闲发展的机遇,也暗含着休闲异化的挑战。缺乏自控力的人,很可能出现虚拟成瘾以及与社会脱嵌状况,从而引发生存危机。信息过载容易造成焦虑症,休闲界限不清会引起伦理问题,通过算法技术预置的休闲选择偏好会侵蚀人类自由意志和主体自主性;全息投影所需能源消耗超过传统旅游业,可能引发新的生态危机和新的环境问题;人工智能的发展可能加剧休闲资源分配的马太效应,进而加剧休闲资源分配不公平和休闲权利不平等;等等。其中最大的问题是:一方面,人们创造了以技术为载体或中介的多样性休闲;另一方面,这样的休闲又很可能遮蔽或掩盖真实的生活世界,无形而强有力地控制着人自身。克服现代技术造成的休闲异化,是一个需要各方面力量联合应对的重大问题,而个体的健全人格、恰当的休闲观念和高超的生活艺术,对于适应和构建未来可能的休闲生活具有极重要的作用。

参考文献:

- [1] 海德格尔.存在与时间[M].中文修订2版.陈嘉映,王庆节,译.北京:商务印书馆,2016:252.

- [2] 赫尔曼·施密茨.无穷尽的对象:哲学的基本特征[M].庞学铨,冯芳译,上海:上海人民出版社,2020:5-15.
- [3] SCHMITZ H. Leib und Gefühl[M]. Bielefeld: Aisthesis Verlag Bielefeld, 2008.
- [4] ROJEK C. Leisure Time and Leisure Space[M]// ROJEK C. Leisure for Leisure. London: Palgrave Macmillan UK, 1989: 191-204.
- [5] 埃德蒙德·胡塞尔.生活世界现象学[M].克劳斯·黑尔德,编,倪梁康,张廷国,译.上海:上海译文出版社,2002:3.
- [6] 胡塞尔.纯粹现象学通论[M].舒曼,编.李幼蒸,译.北京:商务印书馆,1992:103.
- [7] 克劳斯·黑尔德.世界现象学[M].修订版.孙周兴,编,倪梁康,靳希平,译.北京:商务印书馆,2023.
- [8] 汪民安,郭晓彦.德勒兹与情动[M].南京:江苏人民出版社,2016.
- [9] 卡拉·烹德森,黛博拉·拜尔列席基,苏珊·萧,等.女性休闲:女性主义的视角[M].刘耳,季斌,马岚,译,昆明:云南人民出版社,2000:113-114.
- [10] NASH J B. Philosophy of Recreation and Leisure[M]. Dubuque, Iowa: W. C. Brown Company Publishers, 1970: 84-85.
- [11] 克里斯·布尔,杰恩·胡思,迈克·韦德.休闲研究引论[M].昆明:云南大学出版社,2005.
- [12] 赵汀阳.论可能生活[M].北京:中国人民大学出版社,2004:83-84.
- [13] 伯特兰·罗素.赞美闲散[M].仝欣,译.长沙:湖南文艺出版社,2024:7.
- [14] 大卫·格雷伯.《毫无意义的工作》[M].吕宇珺,译.北京:中信出版集团,2022:序言XVII.
- [15] 马克斯·韦伯.新教伦理与资本主义精神[M].丁晓,陈维纲,译.北京:三联书店出版社,1987:51.
- [16] 苗力田.亚里士多德全集:第9卷[M].北京:中国人民大学出版社,1994:3.
- [17] 山竹伸二.不安时代的生存哲学[M].朱悦玮,译.北京:中信出版社,2015:序章VII.

责任编辑:黄声波