

doi:10.20270/j.cnki.1674-117X.2025.6003

意味与积淀：斯特宾斯“核心活动”概念新解

武岳

(江苏师范大学文学院 文理学院, 江苏 徐州 221009)

摘要：核心活动(core activity)作为深度休闲理论(Serious Leisure Perspective, SLP)中的原点概念,对斯特宾斯而言是一切人类活动定义的基石。他通过这一概念将深度休闲描述为凝聚人类能动性的特定活动内容与行动序列组合,进而拓展出整个SLP伞状活动谱系,但这一概念也因断言性与还原主义倾向招致了学界诸多批判。从学理层面看,核心活动虽具有一定客观实践性,但提出者斯特宾斯预设的活动者-内容形式-因果关系三种前提假设却使其转变为某种理想范式,从而令其失去了解释很多现实具体活动的灵活性。实际上,核心活动更类似于某种“有意味的形式”,它一方面反映了宏观层面下人类文化历史于活动形式符号中的群体积淀共性,另一方面也反映了微观层面下不同个体在同类活动中所体现的个体积淀差异,而这两点正是解决核心活动概念还原主义倾向的关键所在。

关键词：斯特宾斯;深度休闲;核心活动;有意味的形式;积淀

中图分类号：C913.3

文献标志码：A

文章编号：1674-117X(2025)06-0018-08

Meaning and Accumulation: A New Interpretation of Stebbins' Concept of "Core Activities"

WU Yue

(School of Arts and Sciences, Kewen College, Jiangsu Normal University, Xuzhou 221009, China)

Abstract: Core activity, as the theoretical origin of Serious Leisure Perspective (SLP), is the cornerstone of all human activity definitions for Stebbins. He described serious leisure as a combination of specific activity content and action sequences that embody human agency, thereby expanding the entire family tree of all human activities in SLP. However, it has also attracted many criticisms from the scholars due to its assertiveness and reductionist tendency. Although core activity has some objective practicality, the three presuppositions of the actor, content-form, and causal relationship have turned it into an ideal type, thus losing its flexibility to explain all specific human activities. In fact, core activity are more similar to a certain "meaningful form", which on the one hand, at the macro level, reflects the collective accumulation of human cultural history in the symbols of activity forms, and on the other hand, at the micro level, it also reflects the individual accumulation of similar activities by different individuals. These two dimensions are key to addressing the reductionist tendencies inherent in the concept of the core activity.

Keywords: Stebbins; Serious Leisure Perspective(SLP); core activity; meaningful form; accumulation

收稿日期: 2025-08-15

基金项目: 国家社科基金项目“明清闲赏美学思想研究”(22BZX120)

作者简介: 武岳,男,江苏徐州人,江苏师范大学文学院讲师,博士,研究方向为文艺理论、游戏诗学、深度休闲理论。

加拿大休闲社会学者斯特宾斯的深度休闲理论诞生于20世纪80年代，如今已成为一门休闲研究的显学，其提出的一些理论观点引发了海外学界广泛且深入的争论与探讨。国内相似研究起步较晚，自千禧年开始，大家的关注重点较多集中于实践应用领域。迄今为止，无论是海外抑或国内学界，对深度休闲理论中一些对理论整体自洽性影响深远的原点概念仍缺乏结合哲学与历史叙事进行的深入剖析。“核心活动”正是其中之一。该概念是SLP的逻辑建构起点，其将所有人类活动假设为内建了某种凝聚人类能动性的特定行为内容与特定行动序列的组合^[1]。核心活动在理论建构初期，帮助斯特宾斯快速厘清思路并建立了休闲活动类型伞状谱系，即深度休闲（serious leisure）- 随性休闲（casual leisure）- 项目型休闲（project-based leisure）三分法，但也因其断言性与还原主义倾向招致了一些批评。从学理层面看，批评的焦点主要集中在核心活动中存在的某种预设理想范式，即活动者-内容形式-因果关系这种三位一体的前提假设上。一些批评者认为，该范式一定程度上令核心活动概念无法解释“为何同核心活动类型的休闲活动在实践层面可以存在较大个体性差异”的现象。

虽然核心活动概念存在上述学理问题，但目前很多学者在这个方向上的批评似乎存在矫枉过正之嫌——试图以彻底放弃或替换核心活动概念的方式来重构深度休闲理论的概念基础^{[2][44]}。笔者认为，无论从理论角度还是实践角度看，理想的深度休闲理论都不应彻底放弃核心活动及在其之上建立的伞状休闲活动谱系。上述范式固然在一些学者不断的批判中暴露了还原性等诸多问题^{[2][43]}，但我们应该承认，其在诠释休闲尤其是深度休闲的大方向上是基本正确的。现实休闲活动中的活动内容与序列等实在性因素的确为活动提供了一定的客观规定性，核心活动概念欠缺的是某种结合了主体性建构、价值判断与语境叙事的阐释路径。以往以“新说”名义或其他概念形式重新诠释深度休闲的理论工作并不少见，如游憩专业化（recreational specialization）即可以被视为从不同理论视角对深度休闲现象进行诠释的平行概念，而Gallant在系列批判中提出的基于社群主义的“核心体验论”（core experience）则是以置换逻辑提

出的理论内部改良发展概念^[3]。深究之下，不难发现，这二者均缺乏一定的史论结合眼光，其更倾向于从心理学或社会学实证研究的角度发出质疑声音。实际上，核心活动更类似于李泽厚意义上的“有意味的形式”。它一方面反映了阐释学视角下文化理解和审美心理等内容于特殊活动形式中的历史群体性积淀（共性），另一方面也反映了同类型活动在时间序列中所形成的微观层面的个体性积淀（个性）。两种积淀正是突破核心活动概念还原主义倾向的关键所在，而积淀中的“意味”则可以从历史与哲学的动态角度，赋予核心活动更为自洽的逻辑内核。

一、核心活动的“三假设”

“核心活动到底从何而来？”这一问题如果从核心活动定义出发予以简单回答的话，答案是“从具体活动的形式和内容中还原而来”。很明显，斯特宾斯对核心活动的定义是将一系列复杂、整体的事件还原为具有单纯目标指向的步骤和行动序列，这是颇具还原主义色彩的抽象方式。比如，高山滑雪被他还原为“用特定板子顺雪坡滑下”，志愿者救火被他还原为“灭火救人”，木匠爱好被他还原为“完成木头的塑形”^[44]，等等。但这些貌似简单的答案，并不能完全体现斯特宾斯关于这个问题的思考深度。他所谓抽象核心活动所依赖的方法不仅仅有扎根研究法赋予的穷举归纳，还存在一定的演绎假设。例如，在描述复杂深度休闲核心活动时，他就认为，“在接触核心活动时，活动者如何将（活动中）所积累的庞大知识、技能、训练以及经验应用于活动这一点是不可描述的”^[45]。如果复杂活动的核心活动难以被简单还原，那么在抽象这些活动的核心活动时，斯特宾斯必然会带入一定的假设演绎。实际上，在提出核心活动这个概念时，斯特宾斯确实提出了三个未经充分讨论验证的假设：活动者假设——假设核心活动的活动执行者是理想中拥有标准目标动机与标准能力的能动参与者（休闲的人）；内容形式假设——假设达成他所理解的活动产出目标所需的步骤和行动序列只有他总结的这些；因果关系假设——假设这些抽象出来的步骤和行动序列与他所理解的活动产出目标之间有某种必然的因果关系。这三点假设，正是“核心活动”制式化以

及无法在所有当下具体活动中都提供规定性的深层原因。如果想使核心活动摆脱这种范例中出现的状况,就需要通过后续问题的追问来解决三个假设与还原主义之间的问题。

(一) 活动者假设

“核心活动的执行者究竟是谁?”该问题主要指向核心活动中的这样一个假设:“核心活动的执行者是理想中拥有标准目标动机的能动活动参与者(休闲的人)。”“休闲的人”指的是斯特宾斯基于抽象概念化和强调能动性两方面理念设计出的“能动符号人”^[5]。它是SLP中所有具有普遍意味行动的理想执行者,并且在假设中不受性别、身份、年龄和心情、技能和社会关系等多种因素的制约。很明显,这种活动者虽然是能动的,但同时也是反能动的。它的能动性可以说是被极端压缩的理想行动欲望,而非具体情感意志。这一点就和斯特宾斯的深度休闲理论的一个基本前提相违背,即核心活动中的规定性并非完全由活动的结构性序列组合所提供,其同时还需要活动者的能动性(agency)来激活。该活动者并非理想的“符号人”,而是具体的“能动人”。在斯特宾斯以往著作中,具体活动都摆脱不了活动者主体要素的影响,这一点从实证角度出发很容易理解。例如,“用乐器演奏某一首乐曲”这项核心活动,在“职业演奏家的登台表演”“艺术生在教室中的练习”和“自娱自乐的爱好者消遣”三种不同语境下,其规定性就存在差异;再如,“在标准篮球场上五个固定点投篮”这项核心活动,对于只是打球娱乐的普通人和对于紧张训练的职业运动员来说,其规定性也是完全不同的。所以,即使在斯特宾斯那里,核心活动也需要结合具体活动者的主体性建构差异才能在每一个当下的活动中显现其规定性,不然它就只能永远在类似柏拉图式的“理念世界”中规定假想的范例。但与活动者主体性建构的强关联,并非意味着核心活动应舍弃其内容上的实在规定性,从而完全倒向唯心论或直接体验论。因为,从现实世界的经验出发,活动的实在内容确实存在一定规定效力,就如凯利所说,阅读与徒步旅行之间,垒球与性行为之间总是有很大差别。只是我们需要对这种差别进行细致分辨后,才能区分它在具体动态过程中与理想静态典型下所体现出的两种规定性差

异。这种差异,将在下面的讨论中逐渐展现。

(二) 内容形式假设

核心活动是否只包含“特定的活动内容与行动序列?”该问题主要指向斯特宾斯核心活动中的第二个假设:“假设达成他所理解的活动产出目标所需的活动内容和行动序列只有他总结的这些。”如果想解答这一问题,我们需要知道核心活动到底包含了些什么内容。具体而言,就是要弄清它到底是只包含了活动“内容与行动序列”的简单抽象还原,还是包含了各种场地、器械以及其他复杂的环境要素。从相关文献的解释来看,后者的可能性更高。例如,高山滑雪的核心活动解释,就包括了雪坡这一地理环境要素;“用爵士单簧管进行一段即兴演奏”的解释^[45],则明显包含了单簧管这一器械环境要素。另外,斯特宾斯所假设的活动内容和行动序列也过于抽象。实际上,在每一种发生在当下的具体活动中,影响他所预设的理想活动产出的变数不可胜数。换言之,核心活动如果是“活动内容与行动序列的组合”,那它必然是具有丰富可能性的集合,而不应只是干瘪而固定的“步骤”。

另外,内容形式假设中存在一个不可调和的先验论矛盾。斯特宾斯在一些著作中提出,活动者的能动性中包含一部分语境要素,语境与人类意志共同形塑了所有人类活动。如果这样,那么核心活动本身所包含的“特定活动内容和行动序列”也理应受该形塑机制影响,它应当具有能动性与语境属性;但是在某些著作单独描述核心活动概念的部分,斯特宾斯描述下的核心活动中的“步骤和行动序列”似乎又完全不包含活动者的主体性要素和语境信息,其只是机械的“内容与步骤组合”。在这里,核心活动似乎又是一种柏拉图意义上的“先验共相”。该“先验共相”是否可以仅仅从“步骤和行动序列”角度出发,独立自主地规定某一个当下具体活动的本质属性呢?答案是否定的。核心活动共相所抽象出的步骤和行动序列虽看似摆脱了具体活动者的主体建构影响,为活动提供了客观的“本质”规定性,但在斯特宾斯的理解中,这种“本质”规定性仍需要借助具体活动者的能动参与才能最终得以形塑。这实际上与“先验”是相悖的。斯特宾斯反复强调“核心活动自身具有动机价值”^[45],但他同时也强调,

“必须遵循这些步骤和行动序列活动者才能获得想要的结果”^[45]。换言之，核心活动中所含的“步骤和行动序列”本身并非先验的，而是由活动者“获得想要的结果”的活动能力和意愿所塑造的，这正是它不同于自然界客观事物的能动性根基。从以上分析看，斯特宾斯将核心活动描述为一种“先验共相”式特定活动内容与行动序列的还原定义法，明显与其理论体系中对人类活动的发生机制的解释自相矛盾。由此可见，“活动内容与行动序列”这种抽象方式无法表征具体活动背后所关涉的主体能动性与语境复杂性，这里的核心活动，需要一种更为合理的说法来阐释假设与现实、主体与客观之间的辩证矛盾关系。

（三）因果关系假设

“为何特定的步骤和行动序列可以为活动者提供某种对应的产出期待？”该问题主要指向斯特宾斯核心活动中的第三个假设：“假设这些抽象出来的特定活动内容和行动序列与他所理解的活动产出目标之间存在某种必然的因果关系。”从相关著作内容来看，核心活动因果假设一方面来自斯特宾斯扎根研究中的经验归纳，一方面来自韦伯的“理想类型”理念^[6]。这两个来源导致了两方面的问题：一是过于依赖由经验材料归纳所得出的规律而忽略文化历史语境因素的影响；二是理想类型自身存在解释悖论，其过于理想化，倾向于尽量排除主体能动的变量干扰。从实践经验的角度来看，特定活动内容、步骤和行动序列可对应某种产出期待，但这种对应关系并非不言自明，而是需要合理的解释。这种解释首先应当充分考虑活动者的主体能动性为活动产出带来丰富的内容隐喻；其次应当结合历时视角、价值判断，从历史叙事的角度阐释活动的客观内容，以避免过于理想化和单一化的内容假设；最后还应当调和活动中的主体建构和客观实在两方面的关系，尽量避免以偏概全。只有寻找到了这种合理解释，才能避免对核心活动做断言式理解。

通过对以上三个假设的追问，解决核心活动相关逻辑矛盾所需解决的三个具体问题是：首先，应当理解核心活动继承自活动者的丰富能动属性与内容的生成可能性，使其脱离纯粹还原与假设的“范例”姿态；其次，应当结合历史语境在理想类型的假设之外寻找核心活动可以具有规定性

的详细原因；最后，不要让核心活动与其产出期待之间的因果关系变成一种断言，而应当以动态视角去理解核心活动如何在休闲活动生成过程中发挥其规定性作用。只有三者合一，才能为核心活动概念的深入理解提供有力保障。

二、“有意味的形式”

核心活动不应该被还原为干瘪范例，那么它应当是什么？这里可以借用一个相似的美学概念来加以说明，这个概念就是“有意味的形式”。形式的意味这种说法，最初源于克莱夫·贝尔的“有意味的形式”（significant form），但这里笔者所援引的是李泽厚后续的衍生观点，即“自然形式里积淀了社会的价值和内容”的积淀说^{[7]22}。核心活动与“有意味的形式”虽然存在一些差异，但在很多方面二者具有高度相似性。首先，二者都讨论了某种自然形式（核心活动的步骤和行为序列并非完全自然的物理形式，其包含了一定精神活动因素）与人的社会价值、感性理性以及心理惯性之间的关联；二者都尝试在特定的形式与特定的目标产出（与核心活动对应的是更为广泛的活动者追求目标，即动机价值；与有意味的形式对应的是美感）之间构建某种因果联系；二者都关涉主客之争（核心活动关涉休闲的体验与活动之争，有意味的形式关涉美的主客之争）。其次，从另一个角度看，美确实也可以作为活动的产出追求之一而成为核心活动的能动目标。斯特宾斯所构建的分类体系中，严肃追求（serious pursuit）中有艺术（art）和人文学科（liberal arts）两个分类；随性休闲（causal leisure）中感官刺激（sensory stimulation）下位也有诸多的分类。以上分类都难免会与审美追求产生交集。如造型艺术、文学、音乐的鉴赏与创作等，其核心活动按照斯特宾斯的能动目的观点，甚至可以说就是指向美的追求。最后，更进一步说，休闲与美在目的性和应然性方面本身也具有同一性，国内的休闲美学研究对此颇多论述。例如，潘立勇、陆庆祥认为，“休闲之为理想在于进入了人类的自在生命领域，审美之为理想在于进入了生命的自由体验状态，两者有着共同的前提与指向——自在生命的自由体验。审美是休闲的最高层次和最主要方式”^[8]；叶朗认为，“所以休闲文化往往包含有审美意象的

创造和欣赏,而且休闲文化所展现的意象世界,往往是社会美、自然美、艺术美的交叉和融合”^[9]。当然,论证休闲与美的同一性并非本文目的,笔者援引上述观点主要是为了说明核心活动与“有意味的形式”在多种意义上都具有相似性,我们完全可以借用后者来完善前者。

那么,什么是“有意味的形式”?核心活动又具有怎样的意味呢?根据克莱夫·贝尔的原初观点,“有意味的形式”本身用意是否定再现,强调纯线条审美是某种可以引起接受者不同于一般感受的“审美情感”(Aesthetic emotion)的特定形式^{[7]37}。例如,某些特定的纹路会引起人们特定的观念和想象,一些特定的线条会唤起人的特定情绪与反应。很明显,这种说法和斯特宾斯的“核心活动是为了获得某些结果必须去完成的特定步骤和行动序列”的观点非常相似,甚至在抽象还原方面都非常一致(一个强调线条,一个强调极简的活动内容和行动序列)。它们都认为一些特定的形式必然会在形式的承受者那里唤起特定的结果,这些特定的形式本身具有指向这些特定结果的“意味”,而这种意味也使得这些形式成了特定的形式。李泽厚在《美的历程》中指出:“但他这个理论由于陷在循环论证中而不能自拔,即认为‘有意味的形式’决定于能否引起不同于一般的感受的‘审美情感(Aesthetic emotion)’”,而“审美情感”又来源于有意味的形式。”^{[7]37}如果核心活动形式中的意味指蕴藉了某种特定期待和活动产出,那么该意味同样也会陷入同样的循环论证,所以需要寻找另一个原因来解释“特定步骤与行动序列”和“特定活动产出”之间的因果关系如何可能,而这正是第三个假设带来的问题。所幸,李泽厚版“有意味的形式”在该问题的解决上早就提供了思路:形式中的意味来自历史叙事,是社会观念、种群意识沉淀积累的结果。

(一)意味的积淀

李泽厚认为,美包含了人的观念与想象以及社会生活各方面内容,“美之所以不是一般的形式,而是所谓有‘意味的形式’,正在于它是积淀了社会内容的自然形式。所以,美在形式而不仅是形式。离开形式(自然形体)固然没有美,只有形式(自然形体)也不成其为美”^{[7]37}。这一观点无疑对解决第三个假设带来的问题具有重大启示

意义。核心活动作为“有意味的形式”虽不及美的自然形式那样具体,但仔细思考之下,其中的意味来源却非常相似。斯特宾斯所总结的这些“步骤和行动序列”中,毫无疑问也凝结了诸多活动主体在历时活动中不断沉淀于其中的经验、观念、意志、技术、规则等一系列要素。在历史叙事中,种群通过自己的能动行为,不断对某些活动进行描述和塑造,不断赋予其行动方式、规则制约、技术知识、对象范畴等构成活动形式特殊性的指向,活动也因此继承了这种包含了主体情感意志、经验技术和切身感受的历史沉淀,并在一定的历史文化和社会语境中最终构建了自己“有意味的形式”——核心活动。该过程被李泽厚称为“内容积淀为形式,想象、观念积淀为感受”^{[7]32}。这样一来,核心活动中特定形式与特定产出之间的因果关系,便在历史和现实中找到了具体依据,其不再依赖假设的目标合理性,也更符合斯特宾斯从经验观察开始的扎根理论研究思路。不过,有一点和李泽厚不同的是,核心活动中的积淀应当也包括一部分人本身的自然属性。因为,不同于审美这种自在自为的高层次活动,核心活动中的一部分指向人的本能需求,例如饮食、睡眠、性行为等。为了满足这些需求而进行的步骤和行动,其更多体现的是人的自然性。只有当人在此基础之上将内在尺度运用到对象上,开始“按照美的规律来建造”时^[10],这些行为才可能升级为具有社会积淀的“有意味的形式”。自然性问题在深度休闲的核心活动中几乎不存在,因为按照斯特宾斯的观点,将严肃带入休闲本身即违反人对于休闲本能愉悦的体认,是一种“反常识”休闲,它必然是能动压制负面因素的制衡结果,可以被认为是一种人的“自在自为”。

此外,还可以进一步从另外两个方面强化对活动形式积淀说的理解。一是通过“人”这一概念的复杂性,理解“想象、观念积淀为感受”;二是通过斯特宾斯的语境观点,理解“内容积淀为形式”。

首先,斯特宾斯一贯强调“休闲的人”(虽然其本义有抽象泛指倾向)为活动所带来的能动性,强调活动与核心活动是应人的能动目的而生的,所以,在他看来,活动的形式本质上是由人来塑造、修改和执行的。但是,人这一概念本身很复

杂，它既是个体的、感性的、精神的，也是社会的、理性的、自然的，正如马克思所说，“在其现实性上，它是一切社会关系的总和”^[1]。所以，核心活动既是个体的、当下的活动，也是群体的、历史的、文化的活动。意味的形成是一种群体感受化为合规律性的文化记忆的过程。在该过程中，活动形式与活动产出之间的联系，通过无数个体的合规律性的意向性选择被塑造和凝结下来，并最终成为一种观念注入相对固定的活动形式，最终形成了核心活动中特定的产出期待，也就是所谓的“意味”。

其次，斯特宾斯在深度休闲的语境之辨中强调的能动-结构之争，可以帮助人们认识积淀活动形式的内容来源，他强调“个体能动性的一部分由语境要素构成”观点的根本原因也在于此。如果说人的复杂性从一个动态的角度解释了意味是怎样通过意向性选择传承沉淀下来的，那么能动-结构观点则从相对静态的角度解释了诸如形式形成意味的材料都有哪些，其中很大一部分就源自之前斯特宾斯所提到的语境要素。按照斯氏体系的理解，形式的塑造与沉淀主要受制度（institutional）、时间（temporal）、地理（geographical）、历史（historical）四方面语境要素的影响。文化和技术虽未被单独提及，但也杂糅地包含其中。这个世界上进行的每一项活动，几乎不可避免地会关涉以上几方面结构性要素，即使像食色之类趋近本能的活动多少也会与之相关。例如吃中餐，人们会自然想到中式饮食、中式餐具、中式聚餐形式、中式饮食环境、中式餐点时间等等，而这一切正是由数千年来构成中华饮食文化语境的各种要素不断传承和积淀而来。

（二）积淀：群体与个体

在明晰核心活动中“意味”与“形式”的来源与形成过程后，下一步需要厘清的就是核心活动两种不同的典型积淀方式。从实证和理论的角度出发，如果将核心活动视为“有意味的形式”的话，其中内容-形式、观念-感受的积淀有两种典型方式：一是群体性积淀；二是个体性积淀。所谓群体性积淀，就是上文描述的李泽厚式“有意味的形式”的典型积淀过程。其在核心活动中，体现为宏观视角下社会、文化、历史等语境要素通过活动群体能动的、合规律性的意向选择转化为

具有普遍意义的、固定的活动形式，以及群体普遍感受转化为形式意味的过程；所谓个体性积淀，是指具体的“这一个”活动者以“有意味的形式”为基础进行活动时，结合自己的观念、技术等个人因素将个人活动形式和意味进行二次塑造与积淀的过程。个体积淀与群体积淀并不是非此即彼的关系，二者在具体活动者身上可以重叠。这种重叠在某种意义上可被视为对原有形式意味的一种扬弃，这一点在某些被视为天生简单的活动上面尤为明显，如将单纯地敲杯子发展成乐器演奏，利用乐高玩具还原复杂建筑等。个体积淀观点，既是对李泽厚原始理论的扬弃，也是对斯特宾斯核心活动单向度规定性的扬弃，同时也指向了核心活动三假设中第一假设的答案。下面就借用实证案例分别对这两种典型方式进行详细说明。

1. 群体性积淀

群体性积淀的典型案例为篮球运动。篮球运动由美国春田市（Springfield）教师史密斯为丰富学生冬季室内运动于1891年发明，早期只是由两个桃筐、替代品足球和五条规则构成的极其简陋的活动方式^{[12][31]}。在那个时间点，篮球于形式上只是一种“简陋的投篮运动”，人们对它的感受也不过是“年轻人和孩子的简单体育游戏”。但是随着时间推移，篮球的内容变得越发丰富，人们对它的感受也愈发复杂、深刻。我们可以通过表1来感受其变迁的具体过程。

由表1可明显看出，篮球运动在体现核心活动群体积淀方面极为明显。作为一种身体活动，篮球运动所有的活动都需借由个人肢体的物理运动来完成。这些肢体的物理运动并非无意义的堆砌，而是渗透了个体在运动中各种复杂且合乎规律的意向性选择。这些合规律的意向性选择，往往来自运动群体从该运动的实践经验中所提炼出的普遍性认知。因为篮球是一种集体对抗性运动，需要规则、场地、器械等来协调人与人之间的竞技关系，所以篮球标准活动内容的更迭、固定和积累更多是以群体的普遍感受为参照，在宏观层面上对规则、技术、设施作出调整，再以合规律的理想形式投射到个体行为之上。有学者认为，篮球运动的发展和积累包含六大要素：“技术创新和发展，规则设计与修订，器材更新迭代，交流、合作与竞技，理念、社群和气质，组织与制

表1 篮球规则的修改与技战术的发展(节选)^[13]

年份	规则修改与演变内容	技术变化	战术变化
1894	比赛开始与中篮后,均在场地中间跳球	单手大抡臂和双手抛球技术出现并得到发展	跳球快攻配合出现,长传快攻发展,抢断球,抢篮板球及快攻战术相继出现
1897	改“九人制”比赛为“五人制”,取消原规则不能越区规定	促进运动员掌握能攻能守的全面技术	“人在球前进攻”(传切配合)、“胶水式”盯人防守出现,区域联防出现
1908	规定球员可以投篮。增加“五次犯规取消比赛资格”的规定	变向运球、换手运球出现,后又发展到运球转身、背后运球	掩护,阻挡等战术配合出现,换位防守配合出现。“拖延球战术”出现。“五人二线”盯人防守发展为固定区域防守
1928	明确“持球移动”概念及要求	变速、弧形、迂回等切入技术出现并发展	“8”字形进攻战术出现,人盯人防守发展到协防、夹击等配合
1930	提出“防球太甚”和“防人太甚”的概念	防守技术要求“垂直面”,促进防守技术正向发展	防守的“整体性”提高,区域联防处于全盛时期。各种攻防联防战术相继出现并发展
1932	增加“十秒”规则,增加“三秒”规则,提出“带球跑”概念,确定中枢脚的辨认	促进快速技术大发展。中远投受到重视,要求高大队员技术全面	“血液循环式”(区域盯人)战术出现,制止“拖延球”战术,战术灵活性加强,形式趋向多样
1936	投中、罚中均在端线掷界外球继续比赛	攻守对抗激烈,素质与技术紧密结合,扣篮技术出现	攻防转换加快,比赛连续性加强,“混合防守”等战术出现
1940	投篮队员被侵犯,投中加罚一次,未中发球两次	篮下勾手,空中转体单手等投篮技术出现。防守技术要求更高。冲撞防守队员的投篮动作出现	空中争夺加剧,更注重整体配合,“持球有理”出现。“混合防守”受到重视,“一人盯人”,“四人联防”的战术出现
1948	女子规则修改与男子相同,限制区底部宽从1.80米扩大到3.60米	促进女子动作“男子化”,跳投技术得到发展。中、远投技术得到普遍重视	女子攻防战术得到发展。战术变化形式更趋多样性。争夺点逐渐由篮下向四周扩展
1952	限制区的底部宽从3.60米扩大到6米	限制高大队员密集篮下的死扛硬打。促进高大队员掌握全面技术	防守区域扩大,扩大联防,扩大盯人及全场盯人战术得到发展

度。”^{[12]20-35}很明显,这六点正符合我们上述所说的群体积淀特征。所谓群体积淀,其实就是将上述复杂因素综合为一种文化烙印在人们行为意识中的过程,所以“篮球文化是一切人工产物的总和,包括一切由人类发明并由人类传递后代的器物的全部及活动方式,也即从篮球运动产生到如今所有创造的物质和精神的总和”^{[12]20}。在斯氏体系中,斯特宾斯所强调的各种核心活动,尤其是三个领域(工作/休闲/非工作职责)中最为复杂的核心活动,都基本具有上述群体积淀特征。无论是高山滑雪、木匠爱好、志愿救火、外科手术,还是闲谈、慢跑、看电视,甚至是睡觉和发呆,无不受到某种群体积淀的文化烙印的影响。文化烙印赋予其核心活动以某种特殊意味,而特殊意味则吸引人们以更为合规律和固定的形式形塑这些核心活动。上述过程构建了“有意味的形式”视角下对斯特宾斯核心活动更为自洽的解释。

2. 个体性积淀

个体性积淀的第一个典型案例来自斯特宾斯体系的论述。上文提到过游憩专业化(recreational specialization)相关概念,概念提出者Bryan研究的钓鲮鱼活动正是个体性积淀的典型。Bryan通过

对钓鲮鱼活动的归纳研究发现:当被观察者更加沉浸于活动之中时,他们会基于自己的技术水平、心态和志趣的改变而主动改变活动内容。这些改变通常指向更具挑战性的活动目标,例如只钓某一种鲮鱼、不使用浮标、只使用人工鱼饵、要在溪流和湖泊中都钓上鱼来等等,同时他们还会升级自己的装备以适应这些挑战^[14]。随后Scott和Schafer将该现象视为“行为、技能以及投入度的升级行为”^{[15]21-22},他们认为当活动者关于活动的技能、知识和投入度提高后,他们就会更关注活动更具专业性的一面,而情感等级也会随之提高。

第二个典型案例来自深度休闲理论批判者Shen与Yarnal,该典型案例主要针对斯特宾斯的严肃-随性断崖问题展开批判。二人对1693名加入RHS(Red Hat Society)组织的中老年妇女进行了实证调研,并从中提炼了批判核心活动的相应观点。根据她们的研究,RHS成立于1999年,是一个主要由50岁以上女性构成的国际性的松散社交娱乐活动组织。该组织没有规则,成员的共同特征是戴红色帽子、穿紫色正装,其宗旨为“玩,傻玩,大家一起玩”。在该宗旨引领下,组织成员经常自发组织具有随性休闲特征的社交活动,

包括聚餐、喝咖啡、购物、闲聊等。这些受访者的活动类型基本符合斯特宾斯对随性休闲的定义，但其中很多人在活动方式和感受方面发展出了非随性休闲特征，如长程参与、深度技巧等。由此可见，活动的内容与结构、社交圈的动态发展以及对休闲体验的主观意见等因素更可能对活动者的心理感受产生影响。

以上案例充分说明，“有意味的形式”存在个体性积淀过程，活动者通过该过程将群体性积淀的意味形式与自我能动性相结合，从而创造出属于他自己的独特意味。这种个体独特的“有意味的形式”对群体积淀结果既然可以是继承，例如小提琴爱好者在一个较长周期内逐步提高自己的琴艺并享受由此带来的充实感、满足感；也可以是强化与升华，例如案例一和案例二中的活动者努力提高自己的技术水平，不断追求挑战以及在随性休闲中发掘出深度休闲的产出；还可以是弱化和背离，例如只以一种轻松愉悦的心态去从事某些原本高强度的体育运动——类似斯特宾斯描述的“愉悦的有氧运动”（pleasurable aerobic activity），或者对当前活动丧失能力与兴趣而降低活动强度——类似斯特宾斯描述的生涯衰减（career retrogression）^[15]¹⁹。对于个体性积淀现象的存在，斯特宾斯始终认为，其只是休闲生涯（career）中主体涉入度变化的体现，与休闲活动性质本身无涉。不得不说，这种观点与其体系所表现出的整合性既自相矛盾，也限制了他进一步调和休闲主客之争的思路。

“有意味的形式”、意味的积淀以及群体/个体积淀三组新概念的提出，初步解决了“核心活动的执行者究竟是谁”“核心活动是否只包含‘特定的步骤与行动序列’”以及“为何特定的步骤和行动序列可以为活动者提供某种对应的产出期待”三个假设所引发的问题，为核心活动的规定性来源提供了具有历史根基的合法性辩护，削弱了其原来的断言式绝对规定效力。不过，因为个体性积淀的存在，“有意味的形式”仍无法彻底解释休闲活动的规定性问题。既然个体能动性可以催生每个人自己的“有意味的形式”，那么群体积淀所形成的“有意味的形式”意义究竟何在？在规定休闲乃至深度休闲时，二者之中，哪

一个才是第一性的？这一系列问题如同有关休闲的体验与活动之争一样，都是在主客静态二分的哲学语境中难以解决的。所以，为了推进对活动、休闲、深度休闲的认知，未来研究仍然需要继续深入探讨个体能动性与其群体性积淀“有意味的形式”之间的关系，进一步在多元语境下完善深度休闲的基础理论建构。

参考文献：

- [1] STEBBINS R. The Idea of Leisure: First Principles[M]. New Brunswick, NJ: Transaction, 2012: 7.
- [2] GALLANT K. Serious Leisure: Past, Present, and Possibilities[M]//GALLANT K. The Palgrave Handbook of Leisure Theory. London: Palgrave Macmillan UK, 2017.
- [3] GALLANT K, ARAI S, SMALE B. Celebrating, Challenging and Re-Envisioning Serious Leisure[J]. Leisure, 2013, 37(2): 91-109.
- [4] STEBBINS R. Leisure Activities in Context: A Micro-Macro/Agency-Structure Interpretation of Leisure[M]. OX, NY: Routledge, 2017.
- [5] STEBBINS R. Leisure Reflections No.32: Homo Otiosus: Who Is This Creature, Does It Exist, Should It Matter? [J]. LSA Newsletter, 2013(94): 19-21.
- [6] 马克斯·韦伯. 社会科学方法论 [M]. 韩水法，莫茜，译. 北京：中央编译出版社，1999：18-35.
- [7] 李泽厚. 美的历程 [M]. 天津：天津社会科学院出版社，2001.
- [8] 潘立勇，陆庆祥. 中国传统休闲审美哲学的现代解读 [J]. 社会科学辑刊，2011(4): 168-173.
- [9] 叶朗. 美学原理 [M]. 北京：北京大学出版社，2009：229.
- [10] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯全集：第42卷 [M]. 北京：人民出版社，1979：96-97.
- [11] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯选集：第1卷 [M]. 北京：人民出版社，1995：60.
- [12] 郭永波. 篮球文化的理论框架构建 [D]. 北京：北京体育大学，2004.
- [13] 陈树华，卢亮球. 篮球规则的修改对篮球运动发展规律的影响 [J]. 广州体育学院学报，1995，15(2): 55-61.
- [14] BRYAN H. Leisure Value Systems and Recreational Specialization: The Case of Trout Fishermen[J]. Journal of Leisure Research, 1977, 9(3): 174-187.
- [15] STEBBINS R. Serious Leisure: A Perspective for Our Time[M]. New Brunswick, NJ: Transaction, 2006.

责任编辑：黄声波