

解读休闲： 身份与交际

LEISURE IDENTITIES AND INTERACTIONS



休闲是一种社会空间，我们可以在其中改变自我定义，并向他人展现我们的自我定义。

曹志建 李奉栖 译

丛书总主编 / 马勇
副总主编 / 田里 高峻

重庆大学出版社
<http://www.cqup.com.cn>

· 休闲与游憩管理译丛

解读休闲： 身份与交际

LEISURE IDENTITIES AND INTERACTIONS

丛书总主编 / 马勇
副总主编 / 田里 高峻

重庆大学出版社

John R. Kelly: Leisure Identities and Interactions

ISBN 0-04-301150-0

© John R. Kelly, 1983

This book is copyright under the Berne Convention. No reproduction without permission. All rights reserved.

All rights reserved Authorized translation from the English language edition published by Routledge, a member of the Taylor & Francis Group.

本书封面贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签,无标签者不得销售

版贸核渝字 2009 第 026 号

图书在版编目(CIP)数据

解读休闲:身份与交际/(美)凯里(Kelly, J. R.)著;
曹志建,李奉栖译. —重庆:重庆大学出版社,2011.8
(休闲与游憩管理译丛)

书名原文:Leisure Identities and Interactions

ISBN 978-7-5624-6104-3

I. ①解… II. ①凯…②曹…③李… III. ①闲暇社
会学—研究 IV. ①C913.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 100728 号

解读休闲:身份与交际

约翰·R. 凯里(John R. Kelly) 著

曹志建 李奉栖 译

策划编辑:贾 曼

责任编辑:李定群 刘 维 高鸿宽 版式设计:贾 曼

责任校对:贾 梅 责任印制:赵 晟

重庆大学出版社出版发行

出版人:邓晓益

社址:重庆市沙坪坝正街 174 号重庆大学(A 区)内

邮编:400030

电话:(023) 65102378 65105781

传真:(023) 65103686 65105565

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: fxk@cqup.com.cn (营销中心)

全国新华书店经销

重庆升光电力印务有限公司印刷

*

开本:787×1092 1/16 印张:13.25 字数:229 千

2011 年 8 月第 1 版 2011 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5624-6104-3 定价:36.00 元

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换

版权所有,请勿擅自翻印和用本书

制作各类出版物及配套用书,违者必究

前言

本书的目的不仅在于对当前的休闲研究和理论做一个评论和总结,更在于为读者提供一个清晰、完整的论证。不过,本书无意于为休闲研究画上句号,认为它已经尽善尽美。本书揭示了从社会学和社会心理学角度研究休闲的方法取得的成就及存在的问题,进而提出一种“存在分析模式”。这一模式应被看做是今后进一步研究的跳板,而不是那些值得研究的问题的最终答案。

再者,从事休闲研究的学者正准备与他们所处的社会科学领域的学科之间展开一场更为系统的对话。这种对话无须歉意,无须怯懦,因为目前已有充分的证据表明休闲是人类生活中的一个重要组成部分。关注这一现象、认识这一现象并非轻浮的举动;相反,许多学科和理论流派里的能人识士们很可能会投入时间和精力来研究这一现象。

对许多人而言,休闲举足轻重,绝非小事。有一种研究休闲的社会心理学方法既关注角色的社会背景(人的一生中角色是会发生变化的),又关注角色本身的以及角色变化过程中的身份的发展问题。一些社会系统所确认和规定的角色的数量具有很强的稳定性,这样,休闲的相对自由就为发展令人满意的自我和身份提供了最为充分的机会。当发展中的矛盾限制了自我表达及对人际关系重要方面的探求时,休闲就可能成为一种为一些重要的、新的互动和自我定义提供场所的社会空间。

本书最后一章吸纳了1981年12月出版的《社会力量》(*Social Forces*)专刊中一篇文章的观点。读者可以参考本书作者最近出版的一本书——《休闲》(*Leisure*),来更详细和具体地了解休闲的背景问题。不过,本书在阐述社会学和休闲研究之间对话关系的发展时,并不拘泥于对休闲背景的研究。在编写时,我们竭力避免使用那些毫无必要的、繁复的词汇和概念,以减轻读者的负担。尽管如此,本书还是没有停留在对休闲研究的一般性介绍的层次上,而是力争满足读者更高层次的要求。

在此,我要感谢所有那些让我对生活 and 休闲认识得更深刻的人们。他们中不仅有学者,我在与他们的正式或非正式交流中增长了知识;而且有许多其他人,本书吸收了他们的经历和观点,而他们是誰我却遗忘了。谨把此书献给全世界致力于休闲研究的学者们,献给我们共同从事的这些研究的未来。

伊利诺斯大学
约翰·R. 凯里

目 录

第1章 导论:休闲的意义 1

第一部分 休闲的风格:差异和意义

第2章 休闲方式的差异 29

第3章 生命历程中的变化 55

第4章 个人身份和社会身份 93

第二部分 休闲的社会背景

第5章 休闲与家庭 125

第6章 面对面的互动 149

第7章 休闲的规划和提供 171

第8章 休闲交际和社会辩证对立 183

第1章 导论:休闲的意义

休闲中的同一活动可能具有多种意义:

对一位年轻妈妈而言,上艺术课主要是一种社交活动,在两个小时的时间里,她不用干家务活,也不用照看孩子。她可以在课堂上和课间休息的时候与他人交谈。而对另外一位和她年龄相仿的女子而言,艺术课则是学校里具有挑战性的一门课程,她专注于对技巧和风格的掌握,这既是她学习绘画的目的,又是她对整个过程的享受。

与此同时,在高尔夫球场上,一个学生为了参加锦标赛,正努力提高自己的球技;另一位年轻人则利用这种户外运动追求一位年轻姑娘,希望能够娶到她;一位推销员则在球场上讨好他的客户,向他推销新推出的人寿保险项目;一群高尔夫球场上的“常客”在这里既为了认真地打球,也为了增进彼此间的友谊。

星期五晚上,某个酒吧里,你会看到成群结队的人:几群工人在这里喝酒、聊天,放松自己(这里不像工厂,他们的谈话不会因为机器的轰鸣而受阻);两三群少男少女把这里作为他们的汇合地,然后他们很快会开着车从这里消失;好几对夫妇也聚在一起,他们在这里可以轻松自在,随意交谈,不像在自己家里那个狭小的空间招待朋友时,需要精心准备和安排。游离于这些群体之外的是一些单个的人,他们来这里似乎就是为了好好喝上几杯。

不过,不同的休闲活动对于参与其中的人来说,也许具有相同的意义:

爱好制陶的人和爱好壁球的人之所以会经常参加制陶活动或壁球运动,很可能是因为他们的主要目的都是掌握技巧,提高技艺。

此外,同一种休闲活动可能包括多种行为方式:

像聚会这样的社交活动,对组织者而言,他可以借机展示自己的组织才能;对有些参与者而言,可以借机结识新朋友;而对另一些参与者而言,可以借机巩固与老朋友的关系。对某些人来说,这种聚会是一种轻松、愉快的体验,而对另外一些人来说,它却是一种近乎痛苦的体验,但对大多数人来说,参加这种活动的意义和体验是复杂多样的。

再者,相同的活动,对于同一个人而言,在不同的时间也可能具有不同的意义:

一位网球运动员某天下午打网球,可能是为了专心致志地练习球技,而第二天早上他却可能与自己的孩子们一起打球,既教他们如何打球,又陪他们一起玩。到了傍晚,他很可能与朋友们来一场混合双打比赛,不过这种比赛是社交性质的,不具备很强的竞争性。这样,这种活动的意义就由练习和检验球技转向维系和培养社交关系。

一位老师在家读书,会因为时间的不同、阅读内容的不同、心情的不同和态度的不同而目的各异:要么为备课而读,要么为解闷而读,要么为了“与时俱进”,要么为了是一门心思地浸淫在文学作品所描绘的世界里。

周六在商场与熟人偶然相遇时,要么互相进行一些没有实际内容的寒暄,然后各自走开;要么停下来,抓住机会进行一次愉快的长谈。而对于青少年而言,这样的偶遇提供了相约逛街的好机会。

总之,休闲活动和意义之间似乎有无数种组合的可能,因此我们就有了各种不同的休闲活动和休闲活动的各种不同的意义。

“这是休闲吗?”

休闲活动的种类及其对于参与者的意义均存在着多样性。不仅如此,休闲活动还存在着时间和空间上的发散性。当我们问“这是休闲吗”这个问题时,无论所针对的是读书还是踢球,最恰当的回答可能是:“有时候是。”人们游泳,要么是为了借机开展社交活动,要么是为了进行一场激烈的比赛,要么是为了进行几个小时的惩罚式训练,要么是为了锻炼身体,要么是为了训练游泳从业人员的职业技能,要么是为了体验一种放松漂浮的感觉。人们步行,要么是为锻炼身体,要么是要去商店购物,要么是为了陪人散步,要么是为了欣赏自然美景。而人们之间的交谈(是许多社交性休闲活动的基本内容)则随处可见。事实上,多样性和发散性已经成了我们文化和时代中休闲体验的必然要素。

休闲活动具有多样性,它既可以是不着边际的胡思乱想,也可以是事先安排的乐器演奏。

休闲环境具有发散性,它既可以在家里,也可以在商场里;既可以在店铺里,在人行道上,也可以在森林里,在音乐厅里;既可以在工厂里,在办公室里,也可以在沙滩上,在小舟里。

休闲的社会背景具有多重性,它既可以是独自一人的消遣活动,也可以是团体体

育运动那样的集体活动,讲究不同角色之间在教练指导下的相互配合;它既可以是参与某项活动的群体成员间单纯的互动活动,也可以是一个初级群体(如家庭)成员间关系错综复杂的休闲活动,大家对彼此的期待也各不相同。

休闲的意义具有多样性,它既可以是为了追求一种“纯粹的”休闲体验,让人置身其中,似乎忘却了时空概念,也可以是为了进行一系列精心安排的交流与互动,以此满足某种既有社交性质又有行为性质的活动的复杂要求;它既可以是为了追求一段自足自乐的闲暇时光,也可以是为了有意识地实现角色间的互补。

休闲的意义

在一系列休闲研究中,研究者都直接或间接地调查了人们所认为的休闲的意义。在这些研究中,要数罗伯特·哈维格斯特(Robert Havighurst)和他的合作者们研究最早。他们对美国堪萨斯州的成年人进行了调查,了解他们之所以从事他们最喜欢的休闲活动的原因。^[1]以下是最常见的回答:

“我喜欢它是因为这个过程让我感到了快乐。”

“它与我的工作不一样,能给我带来快乐。”

“我喜欢它,因为它让我与朋友们保持联系。”

“它给我一种全新的体验,让我从中学会一些东西。”

“它让我有机会去收获一些东西。”

“它让我感觉我有创造力。”

“我喜欢做对社会有益的事情。”

“它能帮我打发时间。”

后来,有人对北美地区3个社区的休闲角色和休闲环境进行了研究,他们让一些成年人就他们最喜欢的5~6种活动谈谈他们所获得的满足感的程度^[2],结果得出了以下最常见的表述:

“我喜欢它。”

“与他人相处让我感到愉快。”

“我感觉很轻松。”

“它加强了我与他人之间的联系。”

“我得到了一个人应有的发展。”

“我很放松。”

“它令我兴奋。”

“它让我充分展示自己。”

“它有益于健康。”

“把它做好了,我很享受。”

“它不同于我的工作。”

“它是一种积极的锻炼。”

“我喜欢通过它来获取一种技能。”

“我有了归属感。”

“能帮助他人,我很高兴。”

相比之下,如下一些原因,包括体现对家人或朋友的责任感、喜欢竞技或户外活动、得到他人的好评、消磨时间等,对于受访者而言就显得不那么重要。受访者普遍认为,休闲的重要意义在于获得社交上的满足感,得到放松和休息,以及亲身参与一种活动或掌握一门技巧。

此外,几位研究者利用社会心理学的等级体系归纳出了休闲的一系列动机,这些动机就构成了休闲意义的方方面面,列举如下(随机排列,并非按重要程度排列):^[3]

- (1) 喜欢大自然,逃避文明社会。
- (2) 从日常工作和职责中解脱出来。
- (3) 进行身体锻炼。
- (4) 进行创造性活动。
- (5) 放松。
- (6) 进行社会交往。
- (7) 结识新朋友。
- (8) 与异性交往。
- (9) 与家人交流。
- (10) 获得他人的认可,维持社会地位。
- (11) 获取社会权利。
- (12) 为他人服务。
- (13) 寻求动力。
- (14) 实现自我,通过获取他人的反馈来提高自我。
- (15) 获取成功,迎接挑战,参与竞争。
- (16) 消磨时光,打发无聊。

(17)培养审美情趣。

尽管这些关于休闲意义、动机或满足感的研究结果既反映出研究者所采用的研究方法不同,又反映出研究对象所处的文化环境不同,但有一点是清楚明了的,即休闲不仅在活动和环境方面具有广泛性,而且其意义也具有多重性。休闲既具有多重维度,也具有多元价值。

什么是休闲?

休闲也许是一种复杂的现象,不过,无论何时我们提到“休闲”这个词,都会预先认可它的概念范围。至少在一般情况下我们一定能找到某种属性,将休闲同其他人类行为区分开来。有几种休闲研究模式为我们提供了一些研究方法,使我们能够去捕捉休闲作为一种人类活动的那些特征。在这些特征中,有两种特征值得我们特别关注。

休闲即存在的现实(existential reality)

在西方的整个文明史中,选择的相对自由一直是定义“休闲”的一个要素,^[4]“自由”成了自亚里士多德以来界定“休闲”的亘古不变的特征。^[5]正是这种“可选择”的特征使休闲成了一种存在的现实。

但在这种自由的纯粹性或绝对性问题上,社会学家和哲学家往往存在着分歧。肯尼斯·罗伯茨(Kenneth Roberts)将休闲简要地定义为“一种相对自由的、非工作性质的活动”。^[6]角色的期待(role expectation)、环境的制约和资源的限制,使得绝对自由几乎不存在。休闲作为一种活动,通常会受到包括角色期待、隐性结构因素等社会因素的制约。

亚里士多德在《政治学》(*Politics*)第8卷里给“休闲”下定义时,将内在意义与自由联系在一起:休闲不仅指不从事劳作的自由时间(因而奴隶没有休闲),还指以休闲为最终目的,实现“内在的快感,内在的幸福,内在的欢愉”。这种传统观点以选择的自由性为先决条件,但是我们却不能将休闲定义为完全不受束缚而任意选择和开展的活动。休闲只不过是“自由一限制”这个连续体上偏向自由的一端而已。因此,如果我们“必须做某事”,那它就不是休闲。另一方面,休闲并不仅仅是在照管花园和清洗碗盘之间做出选择,光有选择还不足以界定休闲。但是,休闲要求人们能够选

择,而且将这种选择呈现在结果之中。从这个意义上讲,休闲是存在性的。

约弗列·迪马泽迪耶(Joffre Dumazedier)指出,当休闲向限制提出挑战时,“休闲就具备了一种存在现实的特征”。^[7]休闲并非可有可无的(residual),它是一种社会空间,在这里我们不仅保留,而且坚决要求某种选择的自由,这种选择的结果可能会是各种制约、束缚休闲活动的范畴——我们很可能会选择一种充斥着各种约束我们行为的规章制度和社会习俗的环境,也可能选择一种对我们的社会互动提出诸多限制和要求的社会背景。不过,对这些范畴的选择仍然是存在性的,因为我们所选的这种环境或背景除了存在限制的可能以外,同样存在满足我们休闲愿望的可能。

休闲即社会现实

休闲既是存在性的,也是社会性的,它不仅发生于内心世界,而且存在于社会之中。尼尔·奇克和威廉·伯奇(Neil Cheek & William Burch)^[8]他们在《人类社会休闲的社会组织》(*The Social Organization of Leisure in Human Society*)一书中,对休闲的社会属性做了最为全面的分析。他们认为,休闲是人类生物社会属性的一个重要部分。在当代社会体系中,休闲具有一种特别的功能,即通过交流将初级群体联结在一起。休闲就是一种社会空间,在这里,朋友和家人之间的亲密关系得以发展。休闲不仅具有社会功能,而且反过来还受这种功能的影响,它所具有的自由性往往恰好体现在人们在关系重要的人进行面对面交流的时候。

休闲的社会性还表现在其他方面。斯坦利·帕克(Stanley Parker)^[9]和其他学者指出,自从人类社会进入工业化和城市化以来,休闲经历了一些变化。今天,休闲生态(leisure ecology)的形态是由现代化大都市的生活方式所决定的。在其制约下,我们的大多数户外休闲活动需要付出高昂的时间代价。^[10]在各种活动时间安排表的相互作用下,就连时间也成了一种左右休闲安排的社会现实。^[11]有人指出,这种以过往的工业化社会的时间表为基础所形成的时间限制,在业已形成的“后工业化”社会里将被解除。不过,就目前来看,我们还是生活在一个受制于地图和时钟的社会体系之中。

休闲是一种社会现实,这还体现在一个不太明显的方面,即不同的休闲活动具有一个共同特征,即都存在着各种社交准则、习俗、定义和要求。人们对它们已经习以为常,所以一般不会意识到它们的存在。比如,在任何社交场合,性别特征对所有社会行为者都做出了规定,只有严重违反这些规定时我们才会意识到它们的存在。关于这一点,我们会在第6章中更为全面地阐述。这里我们需要强调的是,我们不仅要认识休闲互动的显性框架结构,还要认识它的隐性框架结构。

休闲的模式

休闲现象是复杂的,而非简单的;是多维的,而非单一的。以此假设为前提,有3种试图揭示休闲组成元素的研究方法似乎获得了休闲研究界的认可。休闲具有复杂性这一点正逐步为研究者所接受,其中一个例证就是,研究者倾向于从多学科而非单一学科的视角来研究休闲现象和建构休闲理论。尽管社会科学各个学科之间的休闲研究是互补性的,而非对抗性的每个学科关注的焦点却不大相同。

有一项研究采用等级系统,对休闲满足感的各个要素加以测量。比尔德和拉吉卜(Beard & Ragheb)从整体上而非从具体的活动来研究休闲,把人们感知到的休闲满足感分为6个方面:^[12]

- (1)心理方面:自由感,享受,参与,挑战。
- (2)教育方面:智力挑战,知识习得。
- (3)社交方面:与他人保持联系,使自己受益。
- (4)放松方面:从紧张和压力中解脱出来。
- (5)生理方面:强身,健体,塑身。
- (6)审美方面:对令人愉悦的设计或优美的环境所做出的反应。

不过这一研究存在局限性,因为它关注的焦点是整体的休闲现象,而不是一系列明确具体的休闲行为;同时,它是基于这样一种假设,即人们对休闲的概念范畴有着相同的理解。其他研究者的研究则更多地以实际的休闲行为和休闲环境为基础。

心理学模式

有一种研究方法是研究休闲活动主体所感知到的体验。这种方法将休闲定义为“体验”,而不是“活动”。这种方法的优势在于,它能揭示不同活动可能具有相同的意义,这一点现已得到证实。从这一角度来研究休闲的学者中,有3位心理学家被公认做出了突出的贡献。

约翰·纽灵格(John Neulinger)基于休闲即参与者的体验这一定义,提出了一个系统的休闲模式。^[13]该模式的首要因素是“感知到的自由”,即主体出于自身愿望而自由选择某项活动的感受。这是休闲的必要条件。同时,他又为这一模式注入两个类似的因素,一是动机因素,一是目标因素。休闲受内在动机驱使,去实现终极性目

标,而非工具性目标。这两种因素可以这样归结到一起:休闲是为了满足自己的需要,而非一种实现其他目标的手段,其中至关重要的仍然是体验,即对自由的感知,以及内在的满足感。

米哈里·奇克森特米哈伊(Mihaly Csikszentmihalyi)对这种内在的满足感进行了集中的研究,他通过考察各种活动及其背景来揭示体验强度的本质。米哈里提出了“心流(flow)”的模式,即自主活动的意义在于心流的体验本身。^[14]“心流”是一种最理想的体验,介于乏味和焦虑之间——乏味源于挑战低于主体自身的能力,焦虑则源于主体感知到的挑战大过自身能力。一旦挑战与能力相当,主体就会产生“心流”的感觉——外部世界从他的意识中淡出,他的精力高度集中在他所从事的休闲活动上。此时,除了用能力去应对挑战,用技巧去应对任务之外,其他一切不复存在。产生这种体验的环境既可被称为休闲,亦可被称为工作。米哈里认为,这种完全内在的意义就是体验,它是主体从事休闲活动的主要意义所在,能使主体乐此不疲。

第3种心理学研究方法以美国森林署(US Forest Service)德莱弗(B. L. Driver)的研究为基础。德莱弗使用等级系统来测量人们在户外娱乐活动中使用自然资源的结果。这些结果被称为“体验机会”,不同的活动、不同的环境所产生的结果均可能不同。^[15]根据主体的体验和其所追求的结果的不同,休闲所带来的益处,如减缓压力、促进家庭和睦、保持身体健康、促进环境保护等,也会有所不同。此外,左右主体对未来活动做出决定的行为意图不仅与主体所追求的将来的结果有关,而且与过去的体验有关。一项针对密歇根地区休闲者的研究考察了他们对4种休闲活动的预期结果。^[16]结果表明,社交性质的野营在感受自然、家庭团聚、与人相处、消解忧愁、改变精神状态、逃避他人的期待等方面得分最高。对于乡间野营,休闲者们则预期可以产生感受自然和消解忧愁的结果;骑自行车可以产生与人相处和探索自然的结果;打网球可以产生锻炼身体和获取成就感的结果。但这4项户外活动中没有哪一项在控制占有、社会认可、消除紧张、冒险等方面获得高分。这项研究由于局限于户外娱乐活动,而户外娱乐活动又往往受到资源的制约,所以无法普遍应用于所有的休闲活动。但是它所采用的研究方法无疑可以被广泛用于各种休闲活动和环境的研究之中。

研究休闲的心理学家们利用各自的研究工具来探索休闲作为一种体验的意义。他们使用既互补、又逐步累积的方法来对休闲体验的情感要素和认知要素进行分解和测量。尽管这些休闲的心理学模式无法涵盖休闲的所有要素,它们却揭示了休闲体验的多样性、休闲活动的重要性,揭示了各种休闲意义所产生的环境。

社会学模式

可以预见,社会学家们更为关注的是与社会系统相关的因素,而非休闲体验的本

质属性问题。为了理解休闲行为,绝大多数社会学家可能都使用了“社会阶级”这样一个屡试不爽的社会学变量。阶级决定模式(class determination model)就把社会地位的某些方面作为衡量社会阶级(即生活的机会)或社会地位(即生活的风格)的标志。阶级决定模式认为,诸如金融资源的占有、技能的获取、兴趣的培养、与工作 and 群体地位相关的角色期待、文化价值、机遇的获取等因素会随着社会地位的变化而有所不同,从而决定人们对休闲的选择和价值取向。阶级决定模式产生了一些不太明确的研究结果,我们将在第2章进行探讨。

继阶级决定模式之后,有人提出了“亲密群体模式(immediate community model)”。这一模式集中探讨那些稳固且关系密切的群体,尤其是家庭和朋友圈子,把它们作为休闲社会化的中介机构。这些亲密群体虽然所处的阶级各不相同,却都会因人生阶段的变化(资源和目标也随之改变)而发生变化。家庭虽受社会地位和资源历史的制约,在被当作制约休闲行为的因素的同时,也被视为了解休闲行为的窗口。

另外一种模式被称之为“社会角色模式(social role model)”。这一模式认为休闲与经济角色、家庭角色和群体角色相关,但并不受这些角色左右。在人的一生中,这些角色无论从背景还是从内涵上都会发生变化。休闲并非总是从属于其他角色,而是存在于工作和亲密群体角色的交汇处。角色变化对从事休闲活动的机会和限制既有增益,又有减损,同时会引发新的预期结果。^[17]这种研究方法是过程式的,它既包含了角色在社会系统中的阶级归属问题,又包含了人生不同阶段中对角色的定义和重新定义。

心理学模式探讨休闲主体对自由的感知问题,但社会学模式则暗示自由不仅是一种感觉或态度。在社会背景下,每个人所面临的相对自由和限制并非完全一样,因为一些社会因素或限制、或扩大主体在与休闲有关的决定中真正的选择范围。休闲也许不像“阶级决定模式”暗示的那样,取决于主体所属的社会阶级,但它也不完全取决于个人。

另外一种模式将传统与当代的休闲研究方法结合起来考察休闲现象。人们普遍认为,相对自由是定义“休闲”的一个因素。^[18]但还存在另外一个因素,虽很普通,却未被普遍接受,那就是休闲与工作的差异性。休闲通常被理解为“一种可选择的、不同于工作的活动”。这种休闲模式如果用图来表示,就包含4个单元(见图1.1):

(1)无条件或纯粹性休闲(unconditional or pure leisure),这是在相对自由状态下选择的休闲,完全不同于工作那样的强制性活动。

(2)协调性休闲(coordinated leisure),类似于工作,但仍可自由选择。

(3)互补性休闲(complementary leisure),包括受制于角色期待的社交活动,有可

能充当强制性工作的一种补充。

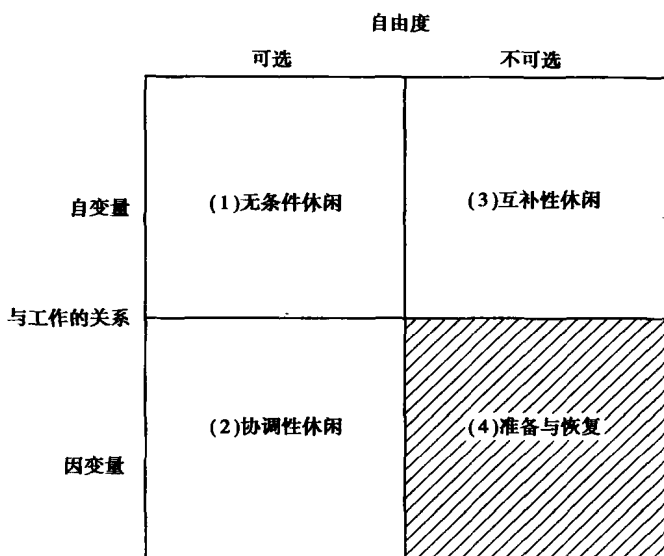


图 1.1 简化的休闲模式

(4) 强制性活动 (required activity), 已不属于休闲, 可包括为工作所做的各种维护、准备或恢复活动。

请注意这一模式所提到的方方面面都是传统的社会学变量: 工作与家庭角色、社会阶级与社会地位、社会系统内部的异化等。近来, 研究休闲的社会学家们不再支持经济决定休闲这样的假设, 转而把家庭及其他亲密群体看作至少是社会结构与休闲之间的中介变量。休闲日益被视为家庭等亲密群体社会空间的一部分, 而非从“工作与休闲”这个对立体中获得的一部分。

社会心理学模式

如果说前文介绍的两种研究方法——心理学研究方法和社会学研究方法都有价值的话, 把这两种方法结合起来则会产生更好的效果。这种结合始于 20 世纪 70 年代后期。支持这种结合的人并非自成一派, 被贴上“社会心理学家”的标签, 而是一些折中主义社会学家, 他们接受了马克斯·韦伯 (Max Weber) 的观点, 认为有必要将社会行为者的定义纳入解释理论的范畴。^[19] 这样, 这些社会学家们就逐渐与心理学家们达成了共识, 认为态度是在社会背景中形成并改变的, 行为是受制于社会结构的。

B. G. 冈特和南希·冈特 (Gunter & Gunter) 就采用了将这两种方法相结合提出了一种休闲模式, 将主体的心理因素与其行为或生活风格以及时间和事件的结构整合在一起。^[20] 他们认为, 自由选择的程度受时间结构的制约——时间结构是一个社

社会学概念,因为它根植于工作、家庭和宗教这样的社会建制中。社会建制掌控着我们选择休闲的时间节奏。就主体的心理介入因素来看,它一方面包括享受和自足这样的积极情感,另一方面包括厌烦这样的消极情感。在时间结构内,主体的选择要么是相对自由的,要么是受到限制的。心理介入要么是积极的情感或心理状态,要么是消极的情感或心理状态。B. G. 冈特和南希·冈特用这两种因素^①区分了4种休闲类别,如图1.2所示。

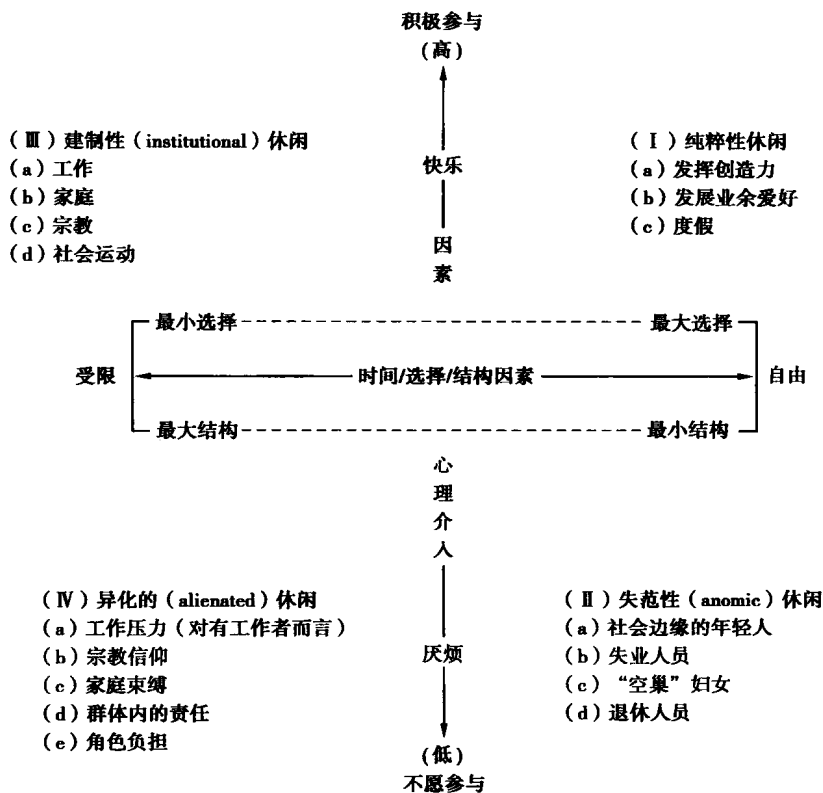


图 1.2 休闲的心理介入因素和选择因素

在这种模式下,4种类型的休闲都与它们各自的活动背景联系在一起。纯粹性休闲自由和快乐的程度都很高,常见于创造性活动和可自由支配的时间之中。失范性(anomic)休闲自由度虽高,心理介入程度却很低,主要包括那些虽不受时间限制却缺乏目的性的活动。建制性(institutional)休闲与包括家庭、工作、宗教在内的其他社会角色息息相关。异化的(alienated)休闲自由和快乐的程度都很低,主要包括那些可选度小、机会少、满足感少的活动。总之,那些以失范的方式消磨时间的人和那些时间

^① 即时间结构和心理介入。——译者注

受到严格限制的人,他们的活动要么紧张度低,要么满足感低。

查德·戈登(Chad Gordon)从生命进程中休闲变化的角度提出了一种休闲模式。与B. G. 冈特和南希·冈特的模式相似,他的这一模式强调表达性介入的强度问题。不过他提出的一个因素不是时间结构,而是休闲活动的各种形式(forms)。^[21]他认为游戏、体育运动、高强度的舞蹈、宗教活动等休闲活动表达性介入程度很高,而观看体育比赛、读书、交谈、独自一人休息活动表达性介入程度相对较低。暂不论他这种区分是否正确,他将休闲活动的形式与心理介入这样的情感因素联系在一起的做法却值得我们关注,因为休闲活动的形式和环境的确举足轻重。此外,戈登还指出,在人生的不同阶段,人们对各种形式的休闲活动的参与情况,因内心想要达到的表达性的强度不同而有所不同。尽管人们的参与情况在一生中受到诸多因素的影响,但是这种将表达性介入与休闲活动形式联系起来的做法关注的是人们在休闲中的主观愿望,而不仅仅是那些影响和制约他们做出选择的社会因素。生命历程中不断变换的角色和目标既是可以预见和客观存在的,也是人们主观上希望达成的。

通过对人生阶段的调查分析,戈登发现年长的男子和妇女倾向于追求较高程度的独处和放松,以及较低程度的娱乐性和肉欲快感,但是发展性和创造性的休闲活动与年龄阶段的关系并不太明显。戈登指出,随着年龄的增长,人们年轻时所喜欢的体育类和娱乐类休闲活动逐渐被其他活动所取代。不仅如此,戈登还跟踪分析了与人生发展阶段相关的其他形式的休闲活动的“发展轨迹”。愉快地投身环境来表达自我的休闲不仅是一种主观感受,而且蕴含于活动的特定形式中。

凯里(Kelly)对3个社区的休闲角色进行了一系列的研究。他最初提出的休闲模式包含与工作的相关性和相对自由两个因素,后来他对此进行了修正,将意义也作为一个因素包括了进去。^[22]他发现,成年人最看重那些角色限制幅度最大的休闲活动。于是,他设计一项研究方案来区分在与亲朋好友进行的社交性休闲活动中,哪些是能让人产生积极情绪的,哪些是为了满足角色期待的。总的来说,那些在亲密角色间展开的、因而并非纯粹无条件为了主体本身主观感受的休闲活动,同时也是大多数成年人最不愿意放弃的休闲活动。

“我喜欢与人相处”“我有了归属感”“它拉近了我们之间的距离”,这些积极的、由“关系”而引发的满足感,与那些由角色决定而产生的满足感,如“家人希望我那样做”或“这是出于一种义务”,分属于两类不同的感受。这样,主要为了体验快乐而备受青睐的休闲交流活动,也就和首先要满足角色期待的休闲活动分属不同的类别。凯里同时还发现,追求补偿性和恢复性结果也是人们在休闲选择时首要考虑的因素。因此,凯里修正后的休闲模式保留了相对自由这个因素,并将意义因素分为内在的和