

“技术崇拜”与“漠视竞争”：青年草根滑板组织的社群特征

昂晨¹，郭吉茹²，薛岚¹

(1.浙江师范大学 体育与健康科学学院，浙江 金华 321000；2.西安体育学院 研究生部，陕西 西安 710068)

摘要：滑板社群是由青年主导的草根体育组织。运用参与式观察与访谈法深入探究滑板社群特征。研究认为：(1)“技术崇拜”赋予“个人运动”的圈群化聚集意义。滑板社群基于滑板技术的亚文化资本积累方式建立“新秩序”，确立社群边界、完成内部分层并联系社群成员关系。(2)“漠视竞争”保留“随聚随散”的圈群化活动特征。滑板社群的技术传习过程强调独立实践，基于平等互助形成“展示-互鉴”的群体传习方式。技术评价过程强调“真实性”，忠实于“内行”评价，理性崇拜技术本身，通过仪式化活动唤起共鸣。(3)滑板社群的生存之道在于达成“技术崇拜”和“漠视竞争”两种社群特征之间的平衡。根据滑板社群特征，提出意识、制度、赛事等方面的引导建议。

关键词：体育文化；草根体育组织；滑板；青年文化；身体技术

中图分类号：G80-05 **文献标志码：**A **文章编号：**1006-7116(2023)01-0067-07

"Technique worship" and "ignoring competition": The community characteristics of youth grassroots skateboarding organizations

ANG Chen¹, GUO Jiru², XUE Lan¹

(1.School of Physical Education and Health, Zhejiang Normal University, Jinhua 321000, China;

2.Postgraduate Department, Xi'an Physical Education University, Xi'an 710068, China)

Abstract: The skateboard community is a youth-led grassroots sports organization. This paper uses the methods of participatory observation and interview method to deeply explore the characteristics of skateboarding community. The research shows that: (1) "Technique worship" endows "individual sports" with the meaning of group gathering. The skateboarding community establishes a "new order" based on the sub-cultural capital accumulation method of skateboarding technique, establishing community boundaries, completing internal stratification, and connecting community members. (2) "Ignoring competition" retains the activity characteristics of circle group for "accompanying and dispersing". The technique transfer process of the skateboarding community emphasizes independent practice, and forms a group transfer method of "show-mutual learning" based on equality and mutual assistance. The technique evaluation process emphasizes "authenticity", and is faithful to "expert" evaluation, rationally worships technology itself, as well as arouses resonance through ritualized activities. (3) The survival path of the skateboarding community lies in achieving a balance between the two community characteristics of "technique worship" and "ignoring competition". Based on the above discussion, this study puts forward the following guidance suggestions on awareness, system and competition.

Keywords: sports culture; grassroots sports organizations; skateboarding; youth culture; physical skills

自从2013年国际奥委会主席托马斯·巴赫上任以来，他持续致力于推动奥运会改革，尤其是关于奥运

“太老”的问题，即观众中的人口老龄化严重且对青年越来越没有吸引力^[1]。正如《2020年奥林匹克议程》

收稿日期：2022-04-07

基金项目：浙江省教育厅科研项目(Y202147114)；国家重点研发计划子课题(2018YFF0300406-3)。

作者简介：昂晨(1997-)，男，硕士研究生，研究方向：青年极限运动与户外运动。E-mail: angchen.ac@qq.com 通信作者：薛岚

中将“青年”视为奥运会改革的“三大支柱”之一^[2],国际奥委会已经意识到年轻人消费习惯的转变并决定采取吸引年轻人的措施^[3],有意推动一系列由青年群体主导的极限运动如滑板、街舞、跑酷等项目入奥。曾经散落在城市街头的亚文化青年,如今摇身一变成为主流文化青睐的掌上明珠。在互联网的助力下,他们在虚拟和现实之间快速扩张。此前有研究在文化和运动整体层面上讨论了极限运动及其青年参与者的特征^[4-5],但尚未从微观视角深入讨论他们在社会活动中的具体结社形态。系统剖析青年极限运动参与者的社群特征,有助于完善理论层面的文化认识,为青年公共治理、组织专项体育赛事和选拔竞技人才提供依据。

1 研究视角:以“身体技术”重释青草组织的独特性

草根体育组织已成为政府部门、正规体育社团外重要的组织力量^[6]。草根体育组织通常对政府有较强的依附意愿^[7]。但以极限运动项目为代表的一系列青年草根体育组织(以下简称“青草组织”),似乎打破了传统草根体育组织需要依赖政治精英来解决资源约束问题的模式,身份合法性也并非是他们担心的“困境”。他们不谋求大众化发展,有意控制社群规模以维持“边缘化”的组织身份^[8]。他们的结社形式也非常松散,只是在一定时间、一定范围内以活动为纽带,网聚起自身人气,在具体活动过程中才呈现出其存在的状态^[9]。正如那种“个体化存在与圈群化生活”的当代青年社会生活样貌^[10],青草组织开展的体育活动只是披上了群体活动的外衣,他们以群落的方式出现,内部却仍是松散的个体。归根结底,与传统草根体育组织不同的是,青草组织的参与者似乎并不完全依赖主流社会的阶级评价标准来完成个人社会身份识别,他们偏爱坚持个人本位进而实现圈群化的生存,这为公共治理带来了不一样的挑战。

滑板社群是典型的青草组织。他们活跃聚集在城市公园学校空地前,时而穿梭于社区广场大街小巷中。滑板文化作为青年文化,是“一种运动方式、社会实践和文化表达形式”,本质上是一种“个人主义运动”(individualistic sport)^[11]。参与者借此表达自我,分享共同价值观,联合身体实践,创造文化与社区^[12]。选择滑板社群作为研究青草组织的微观切入视角有以下几点原因:第一,滑板运动在20世纪80年代末较早进入中国,作为青年主导的运动,在国内历经30余年的发展有较为充分的文化融合与沉淀;第二,滑板运动最近被宣布自2028年洛杉矶奥运会起成为“永久性奥林匹克项目”;第三,相比于其他极限运动项目,滑板

运动装备成本相对更低、活动场地限制相对更小、青年受众更广。

在自我认同危机的个体化时代背景下,青年正在更主动地“寻找个体身份和群体归属”,努力寻找一种新的生活方式来“承担个人与社会联结的功能”^[10]。在滑板社群中见不着民俗体育中那种村落宗族亲缘血缘之间的凝聚力量,更缺乏像武术那样的传统体育所拥有的悠久文化沉淀……不禁发问,“个体化”的青年滑手又何以需要“圈群化”的生存方式?相比于当下更受学者关注的线上青年网络社群和普通草根体育组织有何独特之处?在马塞尔·莫斯^[13]提出的“身体技术”概念框架中,他使用“惯习”(habitus)一词说明“身体技术不仅是个体的,而且是由社会、心理、生理共同作用下的一种‘总体性’呈现”^[14]。皮埃尔·布迪厄的文化再生产理论进一步将莫斯的“惯习”概念理论化,并以场域、惯习、资本3个概念来勾画出身体的社会存在形态与变迁方式^[15]。显然,滑手的惯习是针对滑板社群这一特定场域时空内产生的社会化影响而言的,惯习是身体实践的依据,亦是身体实践的结果^[16]。通过观察滑板社群内技术传习方式是解释滑板社群特征的可能视角。

或许,可在“整体文化关联场域”^[14]的视角下辩证性地观察这种身体实践的过程和意义。张晓艺^[17]以“个体实践——集体行动”的两种维度作为分类视角,提出“群体仪式性身体技术”的支配逻辑是“集体运动的仪式构建与集体欢腾的情感表达”,他们通过身体实践能够形成一个“空间上得到聚集、目的上高度一致、情感上集体同一的共同体”。这种支配逻辑可以更深刻地理解身体技术在个体到群落之间的关系和意义演变。综上,基于在数个滑板社群持续半年多的田野调查,研究围绕身体技术作为文化资本在场域中的转化、身体技术的传习和评价过程展开探讨,尝试提炼滑板社群特征并提出引导建议。

2 研究方法

2.1 参与式观察

本研究的主要田野位于浙江省J市(设区市),该市有4个主要的滑板社群,活跃参与(每周活动3~5次,每次参与时间2小时以上)的滑手在120人左右。具体实施参与式观察的时间集中在2021年4—12月。重点观察的内容包括:滑手主要的活动场地、活动时间、聚散方式;滑手定义“好技术”的标准,不同成员在社群中的真实技术水平;日常活动时社群成员之间的关系,社群成员变动时其他在场者的行为、态度变化;各滑手进行技术练习、技术传习的过程,利用互联网

交流信息的方式; 街头迷你比赛或游戏的组织方式, 包括展演者的状态与观众的反应等。

选择 J 市作为田野的缘由有三: 一是圈群化发展成熟。有较长的文化实践历程可供观察, 早期就有滑手活跃(2000 年左右), 且是全国较早参与、举办极限运动赛事的城市; 二是滑板文化产业链完整。市域内就拥有滑板生产商、经销商和基层板店, 且有本地利基媒体; 三是如今参与者活跃。社群边界明确, 各社群定期举办活动。另外, 此前国外学者针对中国滑板的研究往往集中于中国的大型城市(北京、上海、香港等), 但如今更大比例的滑板运动参与者已然活跃于全国众多二三线城市之中, 此时选择一个普通城市作为田野更具草根代表性。

2.2 访谈法

研究者为极限运动参与者, 基于研究者已有的社会关系和“滚雪球”方式与访谈对象建立联系。倾向于寻找在各滑板社群中地位较为核心(例如滑板店店长、学校滑板社社长、高技术水平者等)、活跃参与、滑板经验在 6 个月以上的 15 名成员作为访谈对象。采用线下一对一半结构化访谈方法, 每次访谈时间通常 2~3 小时, 地点通常位于滑板店与滑板场地附近。每次访谈获得访谈对象同意后全程录音, 以便后期形成文本解析。

3 “技术崇拜”: 滑板社群亚文化资本积累过程中的新秩序

与民俗体育常见的传统崇拜不同, 滑板社群中的“技术崇拜”高度理性。滑手不依靠神话传说或图腾符号来实现圈群化聚集, 理性崇拜源于他们技术练习过程中的亲身实践与现场感知。这一过程中, 技术成为一种文化资本, 滑手技术高低一目了然, 内部分层得以实现。不过, 滑板社群内部年轻人拥护的是不同威望象征秩序和在其中建立起自身的“自尊”, 从而可暂时从主流文化的阶级评判当中解脱^[18]。在布迪厄提出的文化资本 3 种形态解释资本联结场域和惯习中介性的基础上, 结合桑顿^[19]提出的亚文化资本概念, 可以观察滑板社群成员实践“技术崇拜”的文化内涵。滑板社群的独特性源于建立一种与主流社会文化资本积累不同的“新秩序”来维持圈内内部的阶层划分并重新联结成员之间的关系, 而滑板技术正是这一亚文化资本积累过程中的“酷样”(hipness)。

布迪厄将文化资本划分成身体化形态、客观形态及制度形态 3 种基本形式^[20]。身体化形态最直接反映了个体技术水平在社群当中的地位。个人滑板技术的提升依赖自我长期反复练习和线上线下空间的持续社

群互动, 练习时长和经验长短是获得尊重的依据。掌握多者成为莫斯所指“被模仿的权威”^[13], 且称为“技术权威”。客观形态即文化产品, 指“具体形态的文化资本经过物化, 以文化产品的形式成为客观形态的文化资本”^[21]。滑板及其附属的周边和装备本身是最直接的客观形态。制度形态即“将行动者掌握的知识与技术以某种形式正式予以承认, 并通过授予合格者文凭和资格认定证书等社会公认的方式将其制度化”^[20]。国家将优秀民间滑手纳入市、省队集训乃至培养为专业运动员, 或为相关从业人员发放资格证书等方式, 是滑手完成制度形态文化资本积累的主要渠道。

“技术崇拜”塑造“新秩序”, 滑板社群得以区别于传统主流社会乃至其他青年亚文化社群的文化资本积累方式。首先, “新秩序”淡化原始社会地位、家庭背景的影响, 大部分滑手都基于兴趣自学而不是通过主流社会中的正规学校来习得技能, 自愿投入相对公平的时间苦练滑板技术成为获得身体化形态文化资本的唯一渠道。其次, “新秩序”强调利用互联网迅速分享传播, 形成新的亚文化表演者——观众市场。滑手利用新媒体快速传播的特征, 将自己的滑板动作拍照、录像、剪辑上传到网络平台获得合作收入, 又或者签下品牌赞助直接将自己的技术展演打包成持续性商品, 滑板技术展现在现代数码产品和网络平台的加工下成为一件件客观可交易的滑板文化作品, 亚文化资本得以快速“变现”。最后, “新秩序”开辟了原始制度形态文化资本积累渠道之外的“平行空间”。在滑板圈内赋予资格认定的权威机构并不一定完全是官方组织, 那些滑手心中公认的商业品牌、著名板店发布的年度排行榜与赞助滑手, 以及由他们主导的民间赛事也是获得文化资本制度化转变的重要渠道。“官方比赛太专业了很多人去不了, 但城市附近滑板店相互支持弄的比赛大家都会去, 奖金可能都不够来回路费, 重要的是参加比赛的荣誉和圈子里人的认可, 以及大家在一起的感觉”(SD-1, 滑板店板板 A)。

在研究的滑板社群中, 基于滑板技术的亚文化资本积累方式, 直接体现了以下特征。第一, 滑板技术作为一项基本门槛, 确立了社群的边界, 完成了社群内外部的区分, 即“谁是自己人, 谁不是自己人”。滑板社群成员特别自豪于强调基于身体实践的“技术崇拜”区别于其他青年亚文化群体的崇拜方式。例如崇拜娱乐明星的饭圈文化、崇拜虚拟偶像的 ACG 文化。第二, 技术水平确立了社群成员地位高低, 乃至成员的核心与否, 完成了内部分层。“一起玩的谁技术厉害一节, 心里都有数的……比如 HJX 是初中就开始玩的, Bigspin 动作我现在还只能接一只脚, 他 19 年就可以,

那这个他肯定牛叉了”(WYN-1, 在校学生)。在各社群中有一类经常参与社群活动但不专心练习技术的人被其他成员称呼为“板混”,而“板混”经常被核心成员所“鄙夷”,尽管是不公开的。第三,滑板技术成为社群成员之间紧密联系的纽带,技术交流(传习)与评价培养了成员之间互帮互助的感情,互通了各自的亚文化资本并维护了这一文化资本积累方式的存续。“CCC为了完成那个招,我一下午为他录了可能上百个视频,就是为了记录‘成’的那一刻,那他一遍一遍的来,我也愿一遍一遍为他录”(JFJ-3, 在校学生)。

4 “漠视竞争”: 滑板社群技术传习与评价过程中的新态度

滑手不愿意简单将滑板参与视为是一种“运动”,他们不喜欢来自主流体育代表的过于激烈竞争、制度化和官僚主义的价值观。纯粹追求“技术崇拜”,会等级化技术传习,进而出现专业教练乃至技能训练学校;还会规范化技术评价方式,进而出现正式比赛和正规组织。之所以说基层滑板社群对技术的崇拜是“理性的”,是因为在“技术至上”的亚文化资本积累过程中,他们的技术传习和评价过程强烈体现了“漠视竞争”的态度来尽可能限制纯粹“技术崇拜”带来的体育化影响。

首先,个体用原初游戏的方式“展现”滑板技术,为后续群体传习创设条件。常见的技术展现方式是通过称为“SKATE”的游戏方式进行,滑板顶尖赛事BATB(BATTLE AT THE BERRICS)发布的规则如下:两个滑手通过石头剪刀布决定谁先出招,如果他成功了,那么跟招的人需要尝试完成同样的动作。若跟招失败,会丢掉一个字母;若跟招成功,出招人继续出招,直到出招人出招失败交换出招优先权,由对方先出招。游戏像这样来回循环,一旦拼出完整的单词“S.K.A.T.E”一方就输了^[2]。观察正式“SKATE”比赛时可以察觉参与者的随意自然、组织者的幽默、赛事环节设置的夸张,他们通过“漠视竞争”的态度尽可能消弭传统比赛二者之间的紧张关系。跟招人遇到不会的动作可以向对方请教,一招必胜的技术常是颇具出招人独创性的技术新产品,出招人一方面强调他的技术领先地位,另一方面又主动将新的技术风格公之于众,并期待带动其他人随之模仿,以反复确认技术作为联结社群成员关系的重要性。“所谓滑板比赛就是大家一起玩,下了场大家都是兄弟,没必要搞得你死我活这么较真现实吧,教会别人我也很开心”(FCY-4, 普通公司员工)。当在日常活动中进行更随意普遍的“SKATE”时,连正式比赛中因为奖品和荣誉

唤起的最后一点“胜利”欲望也消失了,更像是带有自发性规则的原初游戏^[23]。“赢”不是重点,他们更关心个体尝试动作的“成”与否,技术成功本身获得掌声,完成技术的展演者个人成就则相对式微。

其次,技术展现唤起其他成员的技术模仿,模仿之后对于仍不理解、琢磨不透的地方就需要交流,这是“互鉴”的过程。“互鉴”过程基于平等地位的“兄弟”关系,而非“师徒”之间的指导关系,往往基于友谊而不是那种自上而下的知识传播模式。因此在滑手看来,滑板教练“并不受人尊重,甚至是个奇怪的职业”^[24]。在这种“互鉴”氛围中,滑手特别以自己主动习得、反复磨练达成某项技术动作为荣,自豪于通过那些在传统学校和培训中心之外的“非正式”渠道自学新的滑板技巧。主动教授滑板技术不代表善意,“每个人想法都不一样,有些人他就是喜欢自己安安静静去研究(滑板技术),在他没有问你的情况下,你不要强行插进去,这个招应该怎么怎么做,相当于你在教他做人了”(HJX-1)。受到认可的技术传习模式通常是“主动求学—被动教授”的模式,正如滑板社群中常提到的“respect”,“我们是一个集体,但我们有各自的玩法,自由是这个社群的底线,我们首先尊重个人的自由和快乐”(FRZ, 市极限运动协会会长)。这种传习方式是非固定、不稳定的,滑板新手并不必然“师从”某一位技术权威,他可以任意、随时向不同滑手请教学习。最终形成一种独特的群体传授与群体习得的技术传习方式实现文化传承,群体本身才是滑板个体获得知识技术的对象。

尽管“展示—互鉴”的技术传习过程象征了滑板社群内部的自发性合作,但最终将“个体化”青年与“圈群化”活动方式凝结在一起的是技术评价带来的“在场感”,尽管这种聚集仍是“暂时的”。通过确立一个群体内部的技术评价“标准”,他们孜孜不倦地追求社群整体意义上的技术超越和迭代更新。在“漠视竞争”的语境下,反复进行技术评价是将个体实践目标转化为群体仪式化活动的过程。

第一,技术评价需要“内行”评判,强调“真实性”。由于滑板动作美学表达方式的复杂性,导致他们难以形成一个唯一的、制式的、量化的、非常准确的技术评判标准。因此,当完成一个高超滑板技术动作时,“圈外人”(外界观众)的赞美和喝彩并不能真正让滑手自豪,滑手必须向社群内部的其他成员展示某项技术并取得认可,才能准确地明晰自己的真实技术水平。并以这种公开化的方式彰显已拥有的文化资本,进而巩固自己在社群中的地位,又转化为继续学习技术的动力,激励滑手不断挑战新动作。“我需要别人对

我动作的评价,平常在练的时候可能是一个人自己在死磕,但是动作成了,肯定要去他们面前展示一遍”(WWF-1,在校学生)。

第二,技术评价推动技术“创新”,形成与众不同的“风格”,不断挑战更高的技术难度。一些基础性的滑板技术动作尚因普遍和常见可以较为客观评价,但当滑手进入自由创造组合动作的技术层次后,创造性和个性化的动作挑战和表达成为了群体对技术追求的目标。滑手基于不同的滑板类型(双翘、长板等)创造性地利用周边环境,每个动作都与众不同,尤为关键的是个人风格表达,“风格就是要看有没有自己的想法,滑板是创造的,你要创造自己的动作和属于自己的线路”(LJQ-2,在校学生)。这种风格是个人性格、技巧和外观一整套动作表现的系统归纳,每个滑手都有自己的动作偏好、审美、技术习得经历,他们完成的动作看似一致,其实处处体现了个体之间的细微差异。“如果一个人永远只是模仿别人、参照别人的想法、完成既定的线路,虽然他动作完成得不错,我会说‘还行’,但我不会佩服他”(JJ-2-4,滑板店老板B)。而保留这种个体差异正是滑板社群聚集的前提条件,滑手之间又需要更多技术经验积累来定位各自的技术水平,重申了文化资本积累的场域规则。“水平有限的人,看得总是很片面的……比如有正反角动作,同样一个动作如果他是用反角完成的,那难度一下子就上来了,难用语言形容,首先得有经验,你才可能看得懂”(LY-3,滑板店老板C)。

第三,技术评价为滑手提供了深度互动的机会,创造了群体游戏中更集中的舞台,唤起了群体之间的共鸣。足够“真实”的评价过程是在类似“SKATE”的技术展示活动中群体化地呈现,展示常常位于街头,总是公开无边界的,暂停了个体零散的技术练习,提供了聚集目光的契机,接受社群众人的评价。这是群体技术互动的空间,也是个体自我技术挑战的平台,是为游戏所划定的“暂时世界”^[25]。“在街头的‘SKATE’是很随意的,一群人在练招说来个SK吧!就马上会有一帮人聚在一起,不光是滑手,路过的大爷大妈也会围过来”(SWT-4,事业单位员工)。这是“技术崇拜”仪式活动的高潮,社群中不同技术水平的玩家之间一样可达成共同的运动愉悦期望,“不管谁做了一个很厉害的大招,一群人就会欢呼,敲击滑板庆祝,不在乎谁赢谁输,招总不成,都想发泄一下不满踩一脚滑板”(CCC-3,普通公司员工)。“舞台上”的“舞者”陶醉于掌声和尖叫中获取了他需要的“原真”评价,其他围观的滑手又在喝彩和滑板敲击声中升华了对技术的崇拜,仿佛“舞者”达到的技术巅峰正是围观者心中

梦想的技术彼岸。

5 “技术崇拜”和“漠视竞争”的平衡:滑板社群的生存之道

“技术崇拜”赋予“个人运动”圈群化聚集的意义,为社群存续注入了源源不断的动力。首先,滑板技术作为基本门槛,强调身体实践,明确社群“真实性”的边界,维护了他们的小群体规模。其次,滑板技术作为社群亚文化资本形式所指的“酷样”,形成内部分层,明确身体实践努力的方向。最后,滑板技术作为共同追求的目标,引导滑手在没有正式组织架构和利益驱动的条件下,自发地开展技术传习和评价,并在此过程中不断强化成员关系实现圈群化聚集。

“漠视竞争”保留“随聚随散”圈群化活动的特征,致使他们不需要依附于主流社会获取资源。首先,强调独立实践、平等互助和“群体传习”,一定程度上分散技术权威的“权威性”,保护个体在社群中的独立性。其次,淡化比赛中的“胜利者形象”,将技术展现和展演者的“肉身”分离,理性崇拜技术本身。最后,重释竞争的意义,没有团队合作对抗,反对现代体育竞技中高度科学化和量化的比赛规则,不喜欢复杂的制度约束和组织架构。模糊胜负评价标准,青睐于主观化的“内行评价”。

综上所述,过于强调技术容易导致体育化的激烈竞争趋向,过于淡化竞争容易导致失去技能练习和展现的趣味。滑板社群的生存之道在于达成“技术崇拜”和“漠视竞争”两种社群特征之间的平衡。第一,注重技术创造的“真实性”而明晰文化边界,重塑“新秩序”而对主流文化资本弱依附。基于“身体技术”的亚文化资本积累过程,社群内部得以形成完整结构,乃至形成相对独立的亚文化市场。他们得以淡化主流社会的阶级评判标准,重新定义文化资本的积累逻辑,不刻意追求主流社会的奖赏和认可,开辟和主流社会秩序并行的生存空间。第二,文化内部去中心化,并且去偶像化。将情感和精神寄托从“他者”回归“本我”,在现实社群活动中安放自身。认可技术权威,但在活动过程中又时刻强调平等关系和尊重互鉴。第三,现实和虚拟空间交互,强调圈群化活动中的个人本位。虽然他们在现实空间里实践身体活动,但技术展现方式不限于现实社群内部,而是利用互联网在更广阔的空间中完成了亚文化资本的积累。虽然他们需要线下聚集,以圈群化的方式活跃,但通过身体实践实现自我作为他们参与社群活动的根本价值追求一以贯之。诚如访谈对象所言,“我一个人玩滑板也可以很开心,不过和朋友们在一起玩更开心”(FCY-4,普通公司员工)。

6 青年滑板社群的引导建议

6.1 意识引导：主动吸附社群内部的技术权威

明确主流文化引领，充分利用滑板社群对滑板技术的高度认同，主动与具有全国影响力的滑板技术权威建立合作。技术权威曾在滑板场上留下的高超技术印记会在滑板社群当中产生持续影响力。可以根据不同年龄、职业有针对性地主动吸附不同类型的技术权威：对于年龄较大(可以是否成立家庭为标准)，有较高影响力且有较高文化、技能专业素养的，相关组织可聘为专业人员(教练、顾问等)；年龄较大且主要职业和滑板行业相关的，政府可主动使用购买体育公共服务的方式建立良好关系；对于年龄较小有较高天赋，尚无稳定职业和足够商业赞助的，可由主管部门牵头建立“体育协会—行业协会—企业、商铺”之间的合作联系机制，例如举办极限运动专场线上线下招聘资源对接，完善滑板培训机构中的员工福利、专业技能培训 and 职业保障等。确有天赋愿意进一步专业化训练的，可完善选拔标准和制度，拓宽民间选材渠道。对于尚处学龄段的滑手，可联合滑板企业和相关协会，建立滑板人才助学机制，例如设立助学基金，鼓励青年滑手完成学业，支持滑手接受高等教育。

6.2 制度引导：打通文化资本转化渠道的隔阂

着力加强官方和民间文化资本积累渠道互通，实现体制内外职业化道路共发展。主流文化资本管理者可采取以下措施。第一，广泛开展专业运动员和民间运动员之间的技术交流互动，鼓励主流媒体联合自媒体宣传民间优秀滑手的个人成长经历。第二，建设滑板公园，规范认可现有的街头滑板点，落实街道备案制度，提供安全保障，为滑手活动创设良好场地环境。在不影响正常秩序的前提下，主管部门可进一步探索体制内专业滑板训练场地的资源共享机制(对外合理收费)。第三，组织更完善的全国性、区域性滑板职业资格考试和技能培训，在市级范围内建立儿童滑板培训机构、教练员“白名单”，增进官方资质带来的社会效益。在职业技能培训过程中，应注意根据滑板社群技术传习与评价特点创新授课与考核方式。例如，邀请本地社群公认的技术权威进行“互鉴”式的授课，技能授课场地以滑手经常聚集的街头空间为主，结业考核参考滑手认同的“SKATE”方式开展。第四，为民间滑板店之间开展的街头赛事提供便捷的登记渠道，完善以滑板店为单位的民间滑手积分备案制度，官方正式滑板赛事认可该积分作为参赛资格的依据。打通官方和民间滑板活动之间文化资本转化与相互认可的渠道，有利于构建具有中国特色的滑板文化，潜移默化地将青年群体对滑板文化的认同逐渐提升为对

民族文化、中国文化的认同。

6.3 赛事引导：建立文化开放包容的活动平台

改革办赛理念，创新比赛组织方式。主管单位应充分发挥滑板社群自发性参与的优势，更广泛开展群众性的滑板赛事活动，办赛理念从“自上而下”变“自下而上”。赛事初衷应是提供滑手技术交流成长的机会、文化聚集分享的平台，尝试降低参赛门槛，丰富比赛类别。可借鉴2018年举办的西班牙布宜诺斯艾利斯青年奥林匹克运动会“城市公园”(Urban Park)的办赛模式。该赛事旨在改变人们对奥运会精英主义和排他性的看法，为奥林匹克运动提供更易接近和参与的模式^[26]。将滑板、街舞、BMX(自由式)等极限运动项目置于同一个开放区域内，取消固定座位允许观众在不同极限运动比赛场地之间自由活动，鼓励观众和参赛运动员之间的互动交流。纳入其他青年文化活动(如摇滚音乐节、街头文创集市等)同期举办，识别极限运动参与者(如是否携带专业滑板)提供免费观赛门票或优惠政策。在满足滑手技术崇拜所需的仪式感同时，打破观众与选手之间的界线，尽可能淡化过于强烈、刻板的比赛竞争色彩。

在具体赛事的设计、筹办、运行全过程考虑纳入滑板文化的独特元素，尊重滑板参与中的个人本位。若主办方将“四海皆准”的办赛流程轻易套入滑板赛事，容易在文化认知上形成巨大落差，加深青年群体和主流文化的隔阂。例如，2017年某国内高级别滑板赛事在开幕式上进行了锣鼓和旗袍秀表演，2018年中国某联赛竞赛总则仍要求运动员需穿着代表俱乐部的统一服装参赛。在办赛细节上滑板文化元素的共鸣是同构青年滑手文化认同的关键。在不违背核心价值观的前提下，可在赛事中纳入象征着滑板文化独特魅力的符号，如音乐、服装、灯光、音响、色彩、语言与口号等。另外，在制定比赛规程和规则方面，应充分理解滑手们强调平等交流、淡化竞争的态度。在不影响比赛公平和安全的前提下，对一些次要的规范和限制放宽条件。可借鉴2020年东京奥运会的滑板赛事安排细节，如允许“圈内人”担任官方解说，运动员可以穿着不带号码牌的个性化衣服，甚至可以戴耳机听音乐、戴墨镜和帽子去比赛。赛事活动可以唤起滑板社群的文化共鸣，联结青草组织对主办方的信任。

“技术崇拜”是滑板社群的核心特征，滑手通过技术传习与评价积累文化资本、确立共同目的，在空间上汇集社群，在情感上唤起共鸣，在实践上联结价值观。不过，滑手又以“漠视竞争”的态度进一步诠释了身体技术作为引导他们实践圈群化聚集的过程，

展现出不同于传统体育社群的技术传习和技术评价方式,诠释了场域内部文化再生产的过程。未来我国越来越多以滑板项目为代表的青草组织可能具有与众不同的生存之道,对多数个体化又时而聚集的滑手而言,滑板等运动更像是一种除了锻炼身体外的“生活方式”。相关组织和管理者应认识到其中的社群特征,以更好地促进青草组织在联结青年兴趣、满足个体社会化需要和国家选材方面的积极作用,更针对性地制定政策推动青草组织良性发展。

参考文献:

- [1] THORPE H, WHEATON B. 'Generation X Games', action sports and the Olympic movement: Understanding the cultural politics of incorporation[J]. *Sociology*, 2011, 45(5): 830-847.
- [2] International Olympic Committee. Olympic Agenda 2020[EB/OL]. [2022-03-29]. <https://olympics.com/ioc/olympic-agenda-2020>
- [3] WHEATON B, THORPE H. Action sport media consumption trends across generations: Exploring the Olympic audience and the impact of action sports inclusion[J]. *Communication & Sport*, 2018, 7(4): 415-445.
- [4] 苏树斌. 极限运动的魅力与当代价值[J]. *体育学刊*, 2015, 22(3): 67-70.
- [5] 李荣芝, 永逸. 街舞“入奥”的体育化历程及前景[J]. *体育学刊*, 2019, 26(2): 27-37.
- [6] 郇昌店, 张伟. 群众性体育活动的草根动员与政府治理转型[J]. *体育科学*, 2018, 38(12): 11-18.
- [7] 胡科, 虞重干. 依附: 资源约束下草根体育组织的生存策略——3个个案的表达[J]. *武汉体育学院学报*, 2012, 46(9): 25-29.
- [8] 何艳玲, 周晓锋, 张鹏举. 边缘草根组织的行动策略及其解释[J]. *公共管理学报*, 2009, 6(1): 48-54.
- [9] 童潇. 城市自生性民间组织: 特征呈现及其结社形式——以上海青年自组织为中心的组织社会学透视[J]. *华东理工大学学报(社会科学版)*, 2012, 27(3): 23-32.
- [10] 王阳, 张攀. 个体化存在与圈群化生活: 青年群体的网络社交与圈群现象研究[J]. *中国青年研究*, 2018(2): 83-88.
- [11] KILBERTH V, SCHWIER J. Skateboarding between subculture and the Olympics[M]. Wetzlar: Majuskel Medienproduktion GmbH, 2019: 18.
- [12] CASARI A F. An exploration of skateboarding subculture in Jinan, China[D]. Leiden: Leiden University, 2019.
- [13] 马塞尔·莫斯, 埃米尔·涂尔干, 亨利·于贝尔. 论技术、技艺与文明[M]. 蒙养山人, 译. 北京: 世界图书出版公司, 2010: 78-98.
- [14] 王若光. 民俗体育的身体技术与“关联场域”——基于国家级非物质文化遗产鄂乡“鼓车赛会”的田野考察[J]. *体育与科学*, 2020, 41(6): 32-38.
- [15] 高强. 布尔迪厄体育社会学思想研究[M]. 北京: 知识产权出版社, 2014: 65.
- [16] 熊欢, 王阿影. 性别身体的挑战与重塑——健身场域中女性身体实践与反思[J]. *上海体育学院学报*, 2020, 44(1): 49-58.
- [17] 张晓艺. 体育运动中的身体技术及其反思——以跑步运动的本土实践为例[J]. *体育与科学*, 2017, 38(6): 59-66.
- [18] 杨小柳, 周源颖. “亚文化资本”: 新媒体时代青年亚文化的一种解释[J]. *中国青年研究*, 2018(9): 91-98.
- [19] THORNTON S. Club cultures: Music and subcultural capital[M]. Cambridge: Polity Press, 2003.
- [20] 朱伟珏. “资本”的一种非经济学解读——布迪厄“文化资本”概念[J]. *社会科学*, 2005(6): 117-123.
- [21] 马中红, 邱天娇. 身份认同: Cosplay 亚文化的实践意义[J]. *青年研究*, 2011(5): 8-18.
- [22] BOARD BLAZERS. The Game of S.K.A.T.E. [EB/OL]. [2021-12-15]. <https://boardblazers.com/blogs/all/the-game-of-s-k-a-t-e>
- [23] 朱文英. 游戏规则与体育的社会文明构建意义——《体育与科学》学术工作坊“游戏规则与社会法、社会契约”主题沙龙综述[J]. *体育与科学*, 2016, 37(3): 6-12.
- [24] OJALA A L, THORPE H. The role of the coach in action sports: Using a problem-based learning approach[J]. *Int J Sports Sci Coach*, 2015, 2(1): 64-71.
- [25] 约翰·胡伊青加. 人: 游戏者[M]. 成穷, 译. 贵阳: 贵州出版集团, 2019: 14.
- [26] WHEATON W, THORPE H. Action sports and the Olympic Games: Past, present, future[M]. New York: Routledge, 2022: 170.