

现阶段极限运动休闲的需求模型

赵意迎¹, 王雷亭²

(1.泰山学院 体育科学系, 山东 泰安 271021; 2.泰山学院 泰山研究所, 山东 泰安 271021)

摘 要: 极限运动以其娱乐性、刺激性、挑战性、崇尚自然和大众化的特点迅速发展, 成为现代人的新型休闲方式。针对目前影响和制约极限运动休闲需求的诸多因素, 选取参与度与休闲成本两因素建立极限运动休闲需求模型, 以典型极限运动休闲地山东徂徕山国家森林公园作为研究对象, 在通过问卷调查获得数据的基础上, 采用 SPSS 统计学工具和灰色关联度排序证明进行分析, 结果显示: 参与度和休闲成本是影响极限运动休闲需求的最大因素, 极限运动休闲需求模型具有一定合理性和可行性。

关 键 词: 社会体育; 极限运动休闲; 需求模型; 山东徂徕山国家森林公园

中图分类号: G811.4; G87 **文献标识码:** A **文章编号:** 1006-7116(2009)04-0027-04

A model of the current demand for leisure extreme sport

ZHAO Yi-ying¹, WANG Lei-ting²

(1.Department of Sports, Taishan College, Taian 271021, China;

2.Taishan Institute, Taishan College, Taian 271021, China)

Abstract: Based on such characteristics as entertaining, exciting, challenging, nature valued and mass orientated, extreme sport is developing rapidly, becoming a new way of relaxation for modern people. Aiming at various factors currently affecting and restricting the demand for leisure extreme sport, the author selected such two factors as the degree of participation and the cost for relaxation to establish a model of the demand for leisure extreme sport. By basing their research subject on State Forest Park at Culai Mountain in Shandong, a typical place for leisure extreme sport, on the basis of acquiring data via questionnaire survey, and by using SPSS (a statistic tool) and proving via grey correlation degree ordering, the authors performed some analyses, and revealed the following findings: the degree of participation and the cost for relaxation are the most important factors that affect leisure extreme sport; the model of the demand for leisure extreme sport is rational and feasible to a certain extent.

Key words: social sport; leisure extreme sport; model of demand; State Forest Park at Culai Mountain in Shandong

“极限运动休闲”一词应指广义的极限运动文化——关于极限运动的物质、制度、精神文化的总和, 它的目的是通过极限运动文化途径宣泄紧张的情绪、消除身体的疲劳, 获得超越感觉阈限的刺激, 实现人与自然完美的融合^[1]。因此, 极限运动休闲是在极限运动基础上发展起来的兼有旅游和健身特点的体育旅游新产品, 极限运动休闲在很大程度上满足了人们挑战自然和挑战自我的需求, 其参与性和体验性特别受到参加者的青睐, 吸引了广大休闲者和体育爱好者, 具有广泛的发展空间。

20 世纪 60 年代的美国青年文化运动推动了部分极限运动(extreme sports)项目的诞生, 使早期的极限运动带有明显的青年叛逆文化特征^[2]。然而随着美国科技、经济快速发展所营造的“休闲时代”到来和美国青年文化的发展与转向, 极限运动的叛逆特征也逐渐弱化, 转向了以追求休闲娱乐、回归自然等为目的的多元价值取向^[3]。1995 年, ESPN(美国有线体育电视网)在美国罗德岛组织了第一届世界极限运动会, 极限运动的发展拓宽到极限运动休闲旅游。以滑水和滑板为例, 仅在美国, 潜水爱好者目前就有 110 万之多, 而

滑板运动爱好者更是多达 450 万之众;从收视率来看,2003 年夏季,观看极限游戏的观众较 2001 年增加了 45%,美国已有 67 万个家庭固定观看 ESPN 播放的极限运动休闲节目^[4]。

极限运动于 20 世纪 90 年代传入我国,并得到了迅速发展。在我国许多大中小学,很多种类的极限运动项目得到广泛发展,如轮滑、滑板、定向越野、室内攀岩等。我国的营业性极限运动休闲场所已经有 150 多家,而各种群众性、自发性的漂流探险活动更是不胜枚举,各种项目的极限运动俱乐部如雨后春笋^[5]。

目前,国内学者不乏对极限运动的概念、发展及分类等问题进行探讨,但鲜有关于影响极限运动休闲需求的主要因素的研究,本文将构建极限运动休闲需求层次模型,并选取山东徂徕山国家森林公园极限运动休闲基地为对象进行研究。

1 极限运动休闲需求层次模型的构建

1.1 理论依据

极限运动休闲需求涉及的理论较广泛,本文选取运动心理学、社会学、体育经济学 3 个最直接相关的成熟理论作为基础理论^[6]。

以前学者研究的需求模型主要是马斯洛需求模型、纳什需求模型和游憩需求强度模型。游憩需求强度模型认为,压力平衡论使人们的休闲需求不断上升,出阻阻力相应减小,休闲需求强度和机会成本也成反比^[7-8]。通过对比研究发现以上 3 种需求层次模式都呈现金字塔型结构。由此,本文假设爱好者参加极限运动的程度——参与度、参加极限运动的费用——休闲成本与极限运动休闲需求呈正相关,参与度和极限运动休闲成本直接关联度较小,属于间接影响。

1.2 休闲需求层次模型构建

极限运动休闲需求同现代社会的科技、经济快速发展所营造的“消费社会”背景密切相关,社会环境系统是极限运动休闲兴起和发展的动因,而自然环境系统是极限运动休闲兴起和发展的客体^[1],所以可以用异地性和休闲内容两个指标进行分类,将极限运动休闲需求划分为极限运动游憩、极限运动旅游、极限运动度假 3 层次。具体而言,极限运动游憩是指人们在居住地附近所从事不超过 24 h 极限运动休闲的现象;极限运动旅游是指休闲者在旅游中所从事的各种极限运动项目和极限运动文化交流活动与旅游地、体育旅游企业及社会之间关系总和。极限运动度假则是指参与者专门为进行永无止境的极限运动而离开居住地到异地旅行。由此,选取参与度和休闲成本两因素构建极限运动休闲需求层次模型(图 1)。

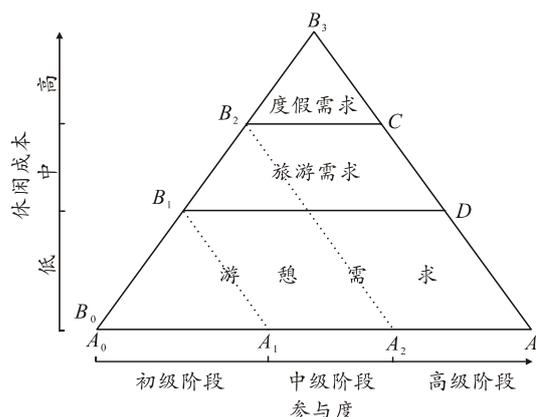


图 1 极限运动休闲需求层次模型

参与度是个人在一定时间内进行极限运动休闲的次数和参与极限运动休闲项目的广泛性。根据休闲者在一段时间内进行极限运动休闲的次数和参加极限运动休闲项目的形式确定参与度的初级阶段、中级阶段和高级阶段。图 1 显示:参与度、成本与极限运动休闲需求是从无到有,即角点(A_0 、 B_0)为 0 起点,极限运动休闲需求从尝试极限运动开始,爱好者处于极限运动参与的初级阶段($A_0 \sim A_1$),他们在居住地附近进行极限运动休闲,即极限运动休闲者达到以极限运动游憩需求为主的层次;随着时间的推移,当参与度达到中级阶段($A_1 \sim A_2$),极限运动休闲者在满足游憩需求基础上,将跃升到极限运动旅游的阶段;当参与度达到高级阶段($A_2 \sim A_3$)时,在实现游憩需求和旅游需求基础上,有机会实现以极限运动度假为主的休闲需求阶段。

极限运动休闲需求层次的选择还受到休闲成本的控制,因而极限运动游憩需求限制在四边形 $B_1A_0A_3D$,这时极限运动休闲成本处于低成本($B_0 \sim B_1$)。极限运动休闲旅游需求限制在四边形 B_2B_1CD ,此时极限运动休闲成本处于中成本($B_1 \sim B_2$)。极限运动休闲度假需求限制在三角形 B_3B_2C 。相比而言,极限运动休闲成本处于高成本,是休闲需求的最高层次。

1.3 分析

1)参与度是极限运动休闲需求前提。

我们看到极限运动在我国的普及程度与欧美国家相比还有较大差距,参与人数比例还是太小,许多人对极限运动的参与还停留在欣赏阶段,并没有参与这项运动。有人认为是没有时间或资金不足,其实,我国居民 33.78%的闲暇时间在电视屏幕前度过,进行极限运动的费用也相对较低。可见,影响人们进行极限运动休闲的主要因素并不是闲暇时间和经济条件。一定的闲暇时间和可自由支配收入并不能很好地反映极限运动休闲者需求量的增加和需求层次的提升,引入

参与度因素定性分析比前两者更能直接反映极限运动休闲需求。

极限运动强调参与者的勇敢精神,追求战胜自我、战胜外界时所获得的愉悦感、刺激感、成就感。由于经常参加居住地附近的极限运动,随着对周围环境越来越熟悉而厌倦、运动技能的不断提高,休闲者从极限运动休闲游憩中得到的边际效应逐步递减,他们便开始追求更为强烈的刺激,从而获得所需要的感觉和唤醒。异地的地理环境和新颖的极限运动项目对休闲者的吸引力渐强,外出休闲动机越明显,心理渴望以外地极限运动休闲作为休闲需求晋级的目标。而且只有当参与度达到一定程度($A_1 \sim A_2$)时,才有寻求新的挑战,以求得良好感觉的心理倾向,此时,对极限运动休闲需求就由游憩需求(BA_0A_3D)上升到旅游需求(BB_2CD),当休闲者参与度继续升级($A_2 \sim A_3$)、货币充足、时间合适时,休闲者的休闲方式更有可能再上升到以极限运动为主的度假需求层次(BB_3C)上。极限运动休闲的参与度是反映个人主观休闲偏好的表征,是把主观内容以客观可定量表现的客观尺度。

2) 极限运动休闲需求层次与休闲成本呈正相关。

极限运动休闲需求层次的上升受到了休闲成本的影响。这首先是因为某些专业极限运动项目的开展在很大程度上依赖于高科技,参与者所需的装备和仪器,都需要以高科技为后盾。其次是极限运动休闲者需求层次的上升,相应地旅行费用、住宿费用及通讯费用等综合休闲成本也上升。需求层次的选择是极限运动休闲者根据自己的能力决定的。目前极限运动度假属于专业性高档旅游消费,一些极限运动需要有足够的财力、物力,如:滑翔、跳伞、热气球、滑水、潜水、冲浪、帆板等。因此,极限运动度假成本比兼有景点游览的极限运动旅游成本更高。

图1显示,受成本控制线和参与度控制线共同约束的极限运动游憩需求面积四边形 BA_0A_3D 最大,表明一般情况下人们仅需在居住地附近进行便利实惠的极限运动游憩就可得到满足,如各种登山项目、水上项目等。事实上几乎所有的极限运动休闲者都会以距离较近的极限运动设施为主要的休闲地。对于参与度较高而收入高的休闲者,即使已经成为极限运动旅游者,也还是会把居住地极限运动设施作为主要休闲练习场所,代表游憩需求层次的四边形(BA_0A_3D)中包括了休闲者参与度的3个阶段,因而游憩需求总量是最大的。此时极限运动游憩者愿意并有能力支付的成本在一定范围内,当价格高于期望值,即极限运动游憩成本达到上限值时(BD),消费者的需求就会被遏制,休闲者继续选择极限运动休闲游憩的方式寻求身心愉

悦。

在极限运动旅游需求层次(BB_2CD)中,包括了休闲者参与度的中级阶段和高级阶段。从休闲者角度分析,需求量与需求成本成反比,也会产生极限运动休闲需求成本的上下限,而由于旅游者来自异地,需求成本中除了旅游景点的直接费用外,还包括长途交通费等旅行费用,因而极限运动旅游成本会高于极限运动游憩成本。根据边际替代率原理,当极限运动旅游需求受高价遏制时,为了保障自身总效用维持一定水平,极限运动休闲者会选择满足消费预算线和效用无差别曲线所辖范围内的其他休闲产品来替代极限运动休闲产品。从极限运动休闲基地经营者的角度分析,为了避免这种替代现象的频繁出现所导致极限运动休闲基地盈利锐减,经营者要推出符合市场期望的价格($B_1 \sim B_2$),最后经过市场价值规律的微观调控,以达到供需平衡。

三角形(BB_3C)代表着极限运动休闲需求的最高层次,相应的参与度和休闲成本也处于最高阶段。相比游憩、旅游而言,极限运动度假需求量最小,但是,随着经济条件不断改善和极限运动的经验和技能不断提高,有更多的参与者有机会融入大自然,向人类体能、意志、胆量挑战。

2 徂徕山国家森林公园极限运动休闲需求

徂徕山国家森林公园是泰安极限运动休闲发展的典型地区。从地质地貌看,徂徕山在地理构造上属鲁中泰沂山脉断块隆起山地,自泰莱平原拔地而起,气势雄伟,与泰山堪称“姊妹山”,森林覆盖率到79.6%以上,是山东省成立最早的国家森林公园之一。从水文气候看,徂徕山地处暖温带大陆性季风气候区,四季分明,雨热同期,光热资源丰富,形成了众多的泉、溪、瀑布等水文景观。从实践探索看,山东探索野外生存俱乐部从2000年开始在徂徕山进行野营穿越活动;以“回归自然,挑战极限”为主题的《徂徕山国家森林公园旅游开发总体规划》于2000年12月通过专家评审,文本中规划设计了相应的极限休闲项目^[9]。

在构建的极限运动休闲需求层次模型基础上,列举有可能影响极限运动休闲需求层次的诸多因素,设计了问卷调查表。对泰山户外运动协会、驻泰安高校师生极限运动爱好者、徂徕山极限运动休闲基地进行了调研,采用了随机抽样法进行,发放问卷400份,收回有效问卷388份。定量分析采用SPSS12.0统计软件对问卷数据首先进行信度分析 $\text{Alpha}=0.7086$,本结果与真实结果之间具有一定的稳定性,因此可以接受;而后将此数据导入单因素方差分析,并将筛选出来的

因素进行了灰色关联度计算排序证明。

1) 单因素方差分析。

具体计算步骤为在 SPSS 软件工具栏中 Analyze/Compare/One-way ANOVA^[10], 计算结果表明: 不同性别、年龄、月收入、职业、参与度、旅行次数和休闲成本对极限运动休闲频率都存在部分显著差异影响, 这一结论与经验看法相一致。参与度、休闲成本和职业 3 个因素对极限运动休闲需求层次表现出了较强的显著性影响, 而年龄、性别、月收入和旅行次数诸因素则表现出的显著性影响较为次之; 不同教育程度和旅行时间这两项因素的变动对极限运动休闲需求层次未表现出显著性影响。

2) 灰色关联度的排序证明。

徂徕山极限运动休闲系统内诸多因素的不确定性、相互作用的复杂性和运动性, 可以看作是灰色系统, 将 SPSS 软件筛选出的 7 因素进行灰色关联度的运算, 求出各影响因素对与极限运动休闲频率的影响关联程度。经过 Excel 和灰色软件依据公式 1、2 等进行矩阵计算, 采用均值化量纲 1 处理和加权修正公式^[11], 所得结果见表 1。

表 1 影响因素与极限休闲的灰色关联度

因素	关联度(γ)	排名
性别	0.828	7
年龄	0.864	5
收入	0.853	6
职业	0.889	3
旅行次数	0.868	4
参与度	0.893	1
成本	0.890	2

综合统计学和灰色关联度^[12]的结果, 得出以下结论:

(1) 极限运动休闲需求层次模型具有一定的科学性、有效性和可行性。极限运动休闲需求受参与度和休闲成本影响最大, 休闲需求的发展状态与参与度、休闲成本的发展态势最接近, 参与度和休闲成本的高低在一定程度上影响和制约着极限运动休闲需求的数量和质量。参与度因素排在首位, 说明极限运动休闲需求并非仅由个人的经济基础所决定, 重要的是个人喜好和参与愿望。

(2) 职业因素对极限运动休闲需求的关联度也较强。此结果部分说明了极限运动休闲需求受人们职业状况的影响相对较强。

(3) 相比而言, 旅行次数与极限运动休闲的关联度较大, 原因可能为极限运动旅游、极限运动度假均牵涉到旅行, 旅行次数多寡为极限运动旅游和极限运动度假提供必要的物质前提。旅行次数丰富个人极限运动休闲的阅历, 增加极限运动旅游和度假的机率。

(4) 性别、年龄、收入均为人口学因素, 三者排在旅行因素之后。旅行习惯属于后天积累形成的特性, 称之为次生特性, 与之相对的称为原生特性, 如人口学因素。次生特性(旅行习惯等)比原生特性(性别、年龄等)更能决定极限运动休闲的频率, 这说明极限运动休闲需求是可以后天引导的。

参考文献:

- [1] 赵意迎, 王雷亭. 基于极限运动的内涵及特点论“极限休闲”[J]. 山东体育科技, 2008(2): 53-56.
- [2] 叶萌, 郑浩然. 20 世纪 60 年代美国诞生极限运动的社会背景[J]. 体育文化导刊, 2006(6): 73-75.
- [3] 郑浩然, 刘嘉丽. 20 世纪 60 年代以来美国青年文化与极限运动的发展[J]. 体育学刊, 2005, 12(3): 135-137.
- [4] 包晓法, 沈晔. 对极限运动若干理论问题的研究[J]. 河北体育学院学报, 2006(6): 32-33
- [5] 李丁. 极限运动在我国高校的发展状况[J]. 兰州大学学报: 社会科学版, 2001, 29(3): 205-207.
- [6] 体育院、系教材编审委员会. 运动心理学[M]. 北京: 人民体育出版社, 2002: 172-179.
- [7] 沈守云. 游憩规划研究——以天际岭为例[D]. 株州: 中南林学院环境艺术设计学院, 2003: 78.
- [8] 沈克印, 陈勇, 王健, 等. 弗洛姆的消费异化论与休闲体育消费[J]. 体育学刊, 2008, 15(2): 28-31.
- [9] 王雷亭. “回归自然, 挑战极限”山东旅游大项目应征方案——《徂徕山国家极限休闲基地(度假区)》[R]. 泰山学院旅游研究所, 2000.
- [10] 薛薇. SPSS 统计分析方法及应用[M]. 北京: 电子工业出版社, 2004: 143-156.
- [11] 罗佑新, 张龙庭, 李敏. 灰色系统理论及其在机械工程中的应用[M]. 长沙: 国防科技大学出版社, 2001: 57.
- [12] 邓聚龙, 灰色系统基本方法[M]. 武汉: 华中工学院出版社, 1987: 2-5.

[编辑: 谭广鑫]