

Research into the Leisure Practices
and Industries Development
in Beijing

◆北京市教育委员会哲学社会科学面上项目◆

宁泽群 等著

北京市居民休闲行为 与产业发展的 调查与研究

旅游教育出版社
Tourism Education Press

◆北京市教育委员会哲学社会科学面上项目◆

北京市居民休闲行为与产业发展的

调查与研究

Research into the Leisure Practices
and Industries Development
in Beijing

宁泽群 等著



旅游教育出版社
Tourism Education Press

责任编辑:张 娟

图书在版编目(CIP)数据

北京市居民休闲行为与产业发展的调查与研究/宁泽群等著. —北京:旅游教育出版社,2012.5

ISBN 978 - 7 - 5637 - 2398 - 0

I. ①北… II. ①宁… III. ①市民—闲暇社会学—研究—北京市
IV. ①C913.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 085459 号

北京市教育委员会哲学社会科学面上项目
北京市居民休闲行为与产业发展的调查与研究
宁泽群 等著

出版单位	旅游教育出版社
地 址	北京市朝阳区定福庄南里 1 号
邮 编	100024
发行电话	(010)65778403 65728372 65767462(传真)
本社网址	www. tepcb. com
E - mail	tepx@ 163. com
印刷单位	北京中科印刷有限公司
经销单位	新华书店
开 本	787 × 960 1/16
印 张	13.5
字 数	211 千字
版 次	2012 年 5 月第 1 版
印 次	2012 年 5 月第 1 次印刷
定 价	32.00 元

(图书如有装订差错请与发行部联系)

前 言

这本书是我 2005 年申请的一项北京市教委社科课题最终研究成果。它应该于 2007 年结题,但始终没能如愿。一个课题拖了如此之久,自然是主客观的原因所致。

从客观来讲,2005 年是北京联合大学申请硕士点授予权的关键一年,旅游管理学科是硕士点授予权申请的五个支撑学科之一,作为旅游管理学科带头人,我自然责无旁贷,只能全身心的投入,协助学校完成这一艰巨的任务。好在结果是令人欣慰的,2006 年教育部批准了北京联合大学硕士点的授予权。但是,由于名额所限,旅游管理学科当年没有争取到硕士点的设立。2006 年又是教育部对北京联合大学进行本科质量评估的一年,这期间的千辛万苦只有经历过的人才能体会。忙碌过后,我大病一场,前后延续了近 2 个月之久。同年旅游管理学科还举办了一届国际学术研讨会——现代休闲方式与旅游发展国际研讨会。这次会议奠定了旅游管理学科的一个重要的研究方向:休闲方式与旅游发展研究。之后的几年里,各种教学质量工程和专项的申报接踵而来,先是北京市重点建设学科的申报、北京市特色专业的申报、北京市级优秀教学团队的申报,其后是国家级特色专业的申报、国家级教学团队的申报、市级精品课程的申报、工商管理一级学科的硕士点申报以及学科和专业建设工作、旅游管理电子模拟实验室和酒店管理模拟实验室的建设、系里的日常教学科研工作,等等。这些工作虽然取得了一些成果,如旅游管理学科 2008 年成为北京市重点建设学科,同年旅游管理专业成为北京市级特色专业,旅游管理专业课程 PBL(Problem Based Learning;以问题为导向)教学团队成为北京市级优秀教学团队,2009 年旅游管理专业成为国家级特色专业,但由于忙于这些工作,又使得自己的科研课题一拖再拖。

从主观来讲,在最初申报课题时,由于对休闲研究的深度和广度缺乏足够的认知,所以设计了一个比较庞大的研究框架。希望这个课题能够通过对北京市居民休闲行为的调查和产业发展的相互关系来把握休闲产业的发展趋势,能够为社会经济发展提供相应的政策建议。但是,随着课题研究的展开和深入,自己对休闲研

究的认识发生了一个从量变到质变的过程。在这一认知深化过程中,我才逐步认识到休闲研究实际上是一个非常庞大的体系,休闲是社会经济发展到一定阶段的人们生活方式的一种象征,它的研究绝不简单是一个产业发展的问题。由于人们的生活方式会涉及物质和精神生活的各个领域,所以,休闲研究几乎要涉及到社会发展中整个社会的人类生活行为和所有的最终消费品产业。这一庞大的研究内容所要耗费的时间、精力和预期的差距非常巨大。这一认识导致了我对研究工作的举棋不定,一方面,我不愿意为了应付课题结题而只做浮光掠影的表面文章,这与我所坚持的学术道德理念是相违背的;另一方面,课题做下去就要进行相对深入细致的研究工作,让它或多或少地为人类认知过程中的知识创新做一点微薄的贡献,这就需要相当的时间和人力。这是这一课题一拖再拖的重要原因。

值得欣慰的是,尽管时间延迟了那么久,尽管这个课题在进行中时断时续,但最终还是完成了。本课题的基本框架分为三大部分:基本理论(第1章)、休闲行为调查与分析(第2~8章)、休闲产业与区域分析(第9~11章)。本课题的一些研究成果也产生了一定的社会影响。如本课题共有8篇论文公开发表,其中:2篇发表在核心期刊上;1篇在2008年西班牙巴塞罗那国际社会学首届ISA(1st International Sociological Association Forum of Sociology)国际社会学论坛上进行了口头宣讲;1篇获得了国家旅游局2010年度优秀研究成果论文类二等奖。在这里,我对参与本课题研究工作的同事和同学表示衷心的感谢。我还要特别感谢旅游学院的李享教授、罗振鹏副教授、林峰副教授在本课题进行调查统计和数量分析上给予的指导和帮助;特别感谢旅游管理专业2003级的金珊同学和2005级的张晓萌同学,她们主动要求参加本课题的研究工作,并出色地完成了研究工作。我还要特别感谢旅游学院原休闲与旅游管理系2004级、2005级、2006级、2007级参与本课题进行社会调查、问卷发放与回收、计算机数据输入的全体同学,没有他们的努力工作,本课题是难以完成的。此外,我还要对旅游教育出版社的孙延旭编辑在本书出版中给予的各种帮助和指导表示衷心的感谢。

尽管本课题在调查研究北京市居民休闲行为和产业发展上做出了一些探索性的努力,但这一探索对于北京的社会经济发展现状和未来发展趋势的需要而言,是远远不够的。我们深知休闲研究的探索之路是靠大家的共同努力来建成的,我们希望我们的成果能够成为这条道路上的一块有用的铺路石,希望它能够经得住时间的考验。

北京联合大学旅游学院 休闲与旅游发展研究所

宁泽群教授

2012年2月3日

目 录

第一章 休闲的基本含义:一个社会发展角度的理论模型	1
第二章 北京市居民现代休闲行为方式调查的目的与方法	16
第三章 北京市不同年龄居民的现代休闲行为的调查	23
第四章 社会发展转型背景下的北京不同职业居民的休闲行为	49
第五章 北京市城镇男女性别群体休闲行为及其差距的比较	106
第六章 北京市朝阳区社区老年人休闲方式调查	135
第七章 北京城区三大社区空巢老人休闲生活满意度调查与分析 ...	148
第八章 北京居民宠物饲养休闲消费的初步调查	163
第九章 休闲产业:北京的现状与发展	169
第十章 北京特色休闲街区调查:作为旅游吸引物的 798 艺术区	191
第十一章 北京市中心区休闲旅游障碍的调查	202

第一章 休闲的基本含义:一个社会发展角度的理论模型^①

一、休闲基本含义的探讨

近年来,随着我国经济的快速增长,人们的闲暇时间和可支配收入不断增加,大众的休闲活动日益增多。“休闲”理论的讨论开始成为一个社会的热点问题。一时间,“休闲经济”、“休闲产业”等概念不断见诸各种大众媒体和学术论坛。人们从各自不同的立场出发,给出不同的解释和答案。但是,由于人们缺乏对休闲概念的深入研究和理解上的偏差,特别是在我们整个社会大力追求经济增长指标和功利主义动机的驱动下,许多政策的制定者们和投资经营者们认为休闲概念的提出相当于又出现了一个类似旅游市场产生时所带来的新的赢利机会和市场空间,甚至提出要通过打造休闲城市和休闲区域来带动区域经济的增长与发展。

然而,休闲^②究竟是什么?它有什么内涵?如何来把握它的基本特征?怎样看待休闲对社会文明发展的意义?尽管我国的少数学者已经开始了这方面的研究和初步探讨,但是从整个社会的角度来看,人们普遍对它缺乏足够的了解和认识。

应该说,休闲概念古今中外学者都有所论述,但是现代休闲学的基本理论则发端于现代。特别是20世纪50年代以后,社会经济高速持续发展,人们在充分享受物质文明之后,追求生活质量的趋势必然会从物质消费转向闲暇的享受。而生活的体验则必然折射到人们的意识和观念之中。^③

① 第一章作为北京市教委人文社会科学研究计划面上项目《北京的都市化休闲方式与休闲产业结构分析及相关研究》(编号:SM200511417008)的阶段性研究成果之一,曾经在由北京联合大学旅游学院、中国艺术院中国休闲研究中心、中国社科院旅游研究中心于2006年联合主办的“现代休闲方式与旅游发展国际研讨会”上宣讲,后被收录到正式出版的研讨会文集中,参见:宁泽群、王兵主编的《现代休闲方式与旅游发展》,第79-93页,北京,中国旅游出版社,2007年。本文在此作了重新的修订。

② 本文论述的“休闲”概念对应于英文的单词为“leisure”,而不是其他。

③ 特别需要说明的是,我们这里所指的这种休闲理论是指现代的建立在大众的休闲活动和行为的理论研究。而早期的研究则相对体现在社会中部分阶层或部分人的休闲活动和行为的特点。两者虽然有许多共通之处,但还是有所不同的。

应该说,发达国家学者对休闲理论的研究已经相当深入,它们从不同的层面和角度,对休闲现象和行为进行了比较充分的分析。从基本概念的定义来看,西方学者各不相同,美国著名学者杰弗瑞·戈比(Geoffrey Godbey)将它们大致分为四种类型:^①

从时间角度的定义,这种研究主要从自由时间的支配来考察休闲现象,将自由时间等同于休闲,认为人们在自由时间里的行为活动就是休闲行为。但是,这种研究角度的缺陷在于不同人们在自由时间的行为方式并不相同,富有者在自由时间里的行为方式和失业者在自由时间里的行为是难以归类为同一休闲现象的。^②

从活动方式角度的定义,这种研究主要从活动行为的角度,将休闲定义为没有压力的自愿行为,将自愿与否作为界定休闲的标准。这种研究角度的不足是,同样是一项体育休闲活动,个人消遣性的自娱活动和以此为谋生手段的同类活动,很难同属于一种休闲现象,尽管他们从事此项活动可能都是自愿选择的结果。

从存在方式或心态的角度的定义^③,这两种类型的研究是从行为的存在状态或心灵的体验来划分休闲现象,强调休闲的自由特征和无拘束特点,这种研究具有突出的哲学意义和心理学特点。西方休闲学研究者借用美国心理学家奇克森特米哈依(Csikszentmihalyi)的“畅(flow)”^④的概念,来形容休闲时达到的完全忘我沉醉的状态,并将其称为休闲的最佳状态。但是,这种研究角度同样存在着不足,因为这种划分有时也难以区别某些行为或心灵状态。例如,杰弗瑞·戈比(Geoffrey Godbey)举例说,一个大学生在吸毒后觉得自己能飞,结果从高楼上跳了下来,这不是休闲,而是自我毁灭。^⑤很显然,这种现象与休闲行为存在着本质的区别。

从上面的介绍,我们不难看出,西方学者对休闲概念的研究是众说纷纭,难以统一。这既是理论发展不成熟的表现,更是由于休闲现象本身太复杂所致。

① 不过,这些定义都存在着这样那样的不足。详细分析参见[美]杰弗瑞·戈比:《你生命中的休闲》(Leisure in Your Life: An Exploration)(中文版),第3-14页,昆明,云南人民出版社,2000年。

② 以自由时间作为休闲研究对象来分析具有相当的普遍性,我国许多学者的大都也是从这个角度来研究休闲现象的。其中一个重要原因在于这种研究方式便于划分人们的行为,也便于统计分析和获取研究的数据与资料。

③ 这两种角度的区别在于,存在方式(state of existence)是指行为的状态,而心态(state of mind)是指精神的状态。

④ 关于“畅(flow)”的含义请参见[美]杰弗瑞·戈比:《你生命中的休闲》(Leisure in Your Life: An Exploration)(中文版),第1页的脚注,昆明,云南人民出版社,2000年。需要说明的是,畅的概念并不仅仅是指休闲时的忘我状态,它也可以指工作时的忘我状态。

⑤ [美]杰弗瑞·戈比:《你生命中的休闲》(Leisure in Your Life: An Exploration)(中文版),第9页,昆明,云南人民出版社,2000年。

除了概念定义上的差异以外,在研究方法论上,西方学者也存在着不同的区别。美国著名休闲学者约翰·凯利(John R. Kelly)将西方休闲理论研究从方法论的角度,划分为两大类^①:社会模式的方法和存在模式的方法。

社会模式的方法认为,休闲行为是由社会环境因素决定的,这种研究主要分析集体或群体的休闲行为,这些学者认为休闲行为的决定因素来自社会或环境,因此,这一类型的研究更注重对决定群体休闲行为背后的社会决定因素的分析与解释,或者以统计的百分比来衡量或预测群体休闲行为模式的基本特征。

存在模式的方法则认为,尽管受到社会和环境的影响,但个人的决定在休闲行为中起决定性因素。休闲行为的选择主要是基于个人自主行动的结果,社会或环境的影响并不起主导作用。因此,这种研究更注重个人行为的特点,以个体行为为研究对象,考察他们的行为和态度,强调个人参与休闲的预期结果。即使研究者比较不同人群的休闲,也只是个体之间的比较,而不是对总体或群体的概括。

西方学者特别是北美学者,在早期的研究中更多的是使用前者的方法,而20世纪70年代以后,研究者开始不断转向使用后者的方法,这与西方发达社会在进入更高层次的发展阶段以后,更加关注人的个体发展与自我实现有关。

相对比西方学者,我国学者的研究更倾向于社会研究的模式。我国著名休闲学学者马惠娣女士最具代表性^②,她对休闲概念的解释主要基于时间的自由支配、消费主义与休闲相冲突等角度,通过这些角度讨论休闲概念的人文性质和社会进步意义,这种概念性的讨论主要在于确立休闲概念和休闲研究在我国社会发展中的地位 and 重要性;而王雅林、卢汉龙、潘允康、王琪延等人从居民时间分配角度的研究,调查分析了我国不同城市居民的休闲状况和休闲产业的发展现状,这种用统计的方法来描述社会群体的休闲方式和基本类型的研究,主要也是从社会阶层和群体的角度来讨论休闲现象的。

然而,我国更多的学者则是从旅游研究的角度派生出有关休闲和休闲业的研究。这种研究更多集中在休闲产业的层面,从产业发展的角度以及对社会经济增长的角度分析休闲现象,而对休闲行为和个体休闲的内涵缺乏深入的分析和研究^③。因此,从作者掌握资料的范围来看,目前国内从个体角度的研究,几乎是一片空白。从某种意义上来说,这种研究的现状,也是与研究者所处的社会背景所反映出的社会发展程度、阶段和平均认知水平相吻合的。

① 参见[美]约翰·凯利:《走向自由:休闲社会学新论》(*Freedom to Be: a New Sociology of Leisure*)(中文版),第7-15页,昆明,云南人民出版社,2000年。

② 参见马惠娣:《休闲:人类美丽的精神家园》,北京,中国经济出版社,2004年;《走向人文关怀的休闲经济》,北京,中国经济出版社,2004年;《自然辩证法》期刊上发表的相关文章。

③ 这与我国对旅游者旅游动机的研究相对不足是相对应的。它实际上反映了我国社会学、心理学、人类学等其他学科的学者对旅游及其休闲动机研究介入的不足。

综上所述,我们不难发现,社会模式的研究与个体存在模式的研究是休闲研究的两大分类。个体存在模式的研究是我国学者涉及较少的,但是西方学者在这方面的研究也存在着一个很大的不足,就是过于分散独立地研究,结果造成各种不同的休闲行为成为了独立的、无关联的独立现象,我们很难把握其中的联系以及这些现象对于社会文明发展的进步意义。社会模式的研究则由于过分强调社会群体的一般特征,而忽视了个体行为的差异性以及个体选择对个人发展的积极意义。如果根据社会的一般休闲行为特征来解释,就很难说明和比较不同休闲方式所具有的不同的积极或消极的意义。而这些休闲方式的意义对于社会文明发展的影响是极不相同的。可见,这两种研究各自的局限性也是显而易见的。

当然,一些国外学者重视到了休闲现象中个体的自主选择与社会环境影响这两者之间的相关意义。例如,美国学者约翰·凯利(John R. Kelly, 1972)所指出的:“休闲,如同所研究的人和其他人类活动一样,存在于一种个体生存与社会结构的辩证关系之中。休闲不是毫无约束的自由与选择,也不仅仅是普遍性规范的体现和整合社会系统的需要。”因此,“既然休闲是人的活动现象,那么分析中就必须包括人的生物性和社会性两方面”^①。因此,他提出了社会存在主义的分析框架,即通过个人行动与社会结构的辩证关系和自我决定与社会力量影响的辩证关系来综合研究人类的休闲现象。^②

我们试图从个体休闲行为不同层次的划分与社会文明发展的角度,提出一种个体与社会相关联的理论分析框架,提供一种对不同休闲方式的比较方法以及这种比较方法对社会文明发展诠释的重要意义。

二、一种休闲研究的理论模型及其对社会文明发展的解释

我们提出的研究休闲现象的理论模型基于以下几个方面的前提假设:

休闲的基本内涵应该具有社会的一般性,在这一点上,我们接受美国著名学者杰弗瑞·戈比(Geoffrery Godbey)关于休闲的基本定义,即“休闲是从文化环境和物质环境的外在压力中解脱出来的一种相对自由的生活,它使个体能够以自己所喜爱的、本能地感到有价值的方式,在内心之爱的驱动下行动,并为信仰提供一个基础。”^③换句话说,休闲行为是属于个人自主的生活方式,它是在无外界压力的状态下发生的,它是主动而自由的,因此,它的最高境界是“畅”;与之相反的是赖以谋

① [美]约翰·凯利:《走向自由:休闲社会学新论》(*Freedom to Be: a New Sociology of Leisure*)(中文版),第19页,第21页,昆明,云南人民出版社,2000年。

② 参见[美]约翰·凯利:《走向自由:休闲社会学新论》(*Freedom to Be: a New Sociology of Leisure*)(中文版),第十章 辩证理论:综合篇,第268-283页,昆明,云南人民出版社,2000年。

③ 参见[美]杰弗瑞·戈比:《你生命中的休闲》(*Leisure in Your Life: An Exploration*)(中文版),第14页,昆明,云南人民出版社,2000年。

生的工作方式,它是一种受外界(或他人)支配的生活方式,是在生存环境或特定文化环境的压力下发生的,它是被动而受制约的^①。

休闲行为自古有之,但休闲行为的社会群体的范围大小对社会文明程度具有重要的意义,也就是说,只有大众休闲成为普遍现象,一个社会才体现为一种整体的文明和进步;而少数人不论休闲行为如何体现自我价值的实现,都不能作为社会整体文明的标志。因此,单纯的个体休闲行为不具备衡量社会文明发展的意义,但对休闲行为的内涵研究则具有重要作用。

休闲行为是多种多样的,它们对于人们生存的意义是不同的,有积极的意义,也有消极的意义。因此,它们对于人类生存质量和文明进步而言,是具有优劣性和层次性的,我们不能笼统地认为所有的休闲行为一定就是社会进步的象征。因此,对于不同休闲行为的界定和分类是十分重要的。

休闲现象作为社会文明发展的标志,是不能脱离社会发展的物质基础的,它是建立在社会物质文明的基础之上的,尽管一些个体的休闲行为可能不一定必须建立于物质丰裕的基础之上,但是,从社会整体来看,脱离物质文明的休闲行为的解释是无法合理分析其对社会文明发展的意义的,因为,缺乏物质丰裕的基础,即使人们能够在短期里体验休闲所带来的愉悦、放松和自由,但这种休闲方式是不可持续的,在人们缺乏物质满足时,人们就会不得不放弃休闲,重新投入物质追求的劳作活动之中。

以上四个方面是我们建立这个休闲研究模型的前提,如果否认这些前提,则理论模型的分析框架就失去了意义。

下面,我们就来讨论一下我们所提出的理论模型:

首先,从整个理论模型的基本要素来看,是人们的休闲行为及其划分。现实的生活中休闲行为和活动是随处可见的,例如,我们的睡眠、读书、散步、看电视、欣赏艺术作品、健身活动、外出旅游、与朋友聚会、园艺活动、饲养宠物等,在这些休闲活动中,有些是与人的本能的日常生活紧密相连的(如睡眠、饮食、散步、性行为等),有些是脱离我们常规生活轨迹而发生的(如旅游、户外运动、宗教朝拜活动等),以至于我们的生活中方方面面都存在着各种各样的休闲行为和活动。

那么,我们应该如何来认识和看待这些休闲行为的不同和作用呢?约翰·凯利(John R. Kelly)曾将休闲的类别从休闲的自由选择和工作相关性的角度进行了

^① 这里需要解释的是,任何个体的生存都是不能离开特定文化环境的影响的,但是,我们这里所指的特定文化环境的压力主要是说一些特定文化环境存在的有悖于社会文明进程中对个体发展的不利影响和压力。

一种划分^①,提出了四种类型的休闲行为,它们分别是:

纯粹性休闲(pure leisure)——休闲者的自由选择,与工作完全独立,如纯粹的趣味活动和纯粹的体育活动;

补偿性休闲(compensatory leisure)——休闲者自由选择,但与工作有关系,如生理性休闲活动;

调整性休闲(coordinated leisure)——休闲者做出自由选择,但与劳动有关系,如公司同人的集会;

准备与恢复型休闲(preparation, recuperation leisure)——休闲者没有选择的自由,但与劳动有关系,如午休和工余时间的各种活动。

可见,休闲活动存在着不同的种类,而它们对于休闲者的作用也是不同的。

其次,我们对不同的休闲行为进行划分。与约翰·凯利(John R. Kelly)不同的是,我们的划分角度是针对个体休闲者身心健康的自我完善程度而言的。我们认为,人们的休闲行为大致可以分为三大类,而这三大类别的休闲行为在休闲者身心健康的发展方面,可以起到不同的作用。

第一种是对休闲者起到恢复体力和放松的作用。这种休闲行为具有满足生理机能的需要,它们是为了维持休闲者生理方面新陈代谢所必需的。如睡眠、散步、饮食、一般性的体育健身锻炼等;

第二种是对休闲者起到精神愉悦和快乐享受的作用。这种休闲行为具有满足精神追求方面的需要,它们在无强制约束下进行,使休闲者身心放松,并在精神层面上得到愉悦和享受,如自由阅读、欣赏艺术和音乐、公益活动或宗教活动、与他人的思想交流等;

第三种是达到身心合一境界的作用。这种休闲行为可以使休闲者进入身心陶醉的状态,最重要的是这种休闲行为可以让休闲者获得一种对生存价值的理解,它是一种生命的体验,一种心灵的净化。这与西方学者定义的“畅”的概念应该是相类似的。^②需要指出的是,这种达到身心合一的休闲状态是以身心理健康为前提的,它是在休闲者追求生命价值和生存体验的理性思考下,对某些休闲活动全身心的投入而达到忘我的过程和状态,它对于个体休闲者的身心健康具有良性的促

^① 参见 John R. Kelly, "Work and Leisure: A Simplified Paradigm", Journal of Leisure Research, No. 4, 1972, pp. 50 - 62. 转引自[韩]孙海植等:《休闲学》,第33页,大连,东北财经大学出版社,2005年。

^② 奇克森特米哈伊对“畅”的体验的描述是:“这时,注意力高度集中,没有心思注意与此无关的事,也不考虑别的问题。自我意识消失,甚至意识不到时间的存在。能让人获得这种体验的活动实在是让人陶醉,人们总想做这件事,不需要别的原因,也根本不考虑这件事会产生什么后果,即使有困难、有危险,人们也不在乎。”不过,这种体验是与休闲者个体的自身机能相一致的,超越了个体的能力,休闲者会产生焦虑,低于个体的能力则会厌倦。转引自[美]杰弗瑞·戈比:《你生命中的休闲》(Leisure in Your Life: An Exploration)(中文版),第21页,昆明,云南人民出版社,2000年。

进作用。西方著名的休闲哲学大师约瑟夫·皮珀(Josef Pieper)曾经这样叙述过休闲的境界,他指出:“人不仅要能和自己和谐相处(懒惰基本上已经否定了这种和谐),同时必须和整个世界及其代表的意义互相符合一致。闲暇是一种肯定的状态”,他认为,作为休闲的本质核心就是“休憩、生命强度和沉思默想等三者为一体”。^①它与那些由于对生存意义的迷失而以某种休闲活动作为逃避对象的痴迷是根本不同的。前者是对生命价值的追求,后者则是对生存压力的逃避。^②

以上三类休闲行为对休闲者身心健康和意义和作用,显然是不同的。我们认为,它们对休闲者来说,具有不断递进和深化的含义。也就是说,尽管这三种休闲行为可能同时存在,但它们对于休闲者身心健康的积极作用是不同的,后一种是前一种的深化,后一种是前一种的更高形式或层次。

再次,我们针对休闲者个体的三种休闲类别(或称层次),讨论一下它们对社会文明发展的意义。很显然,对于个体的休闲者来说,这三类休闲行为从身心健康的完善角度是具有不断深化的作用,因为个体休闲者首先要满足的是生理机能的恢复与平衡,在这一基础之上,才愿意进行精神方面的追求与完善,当休闲行为成为一种热爱和痴迷的时候,才能够达到身心合一的理想的忘我状态。

但是,这仅仅是从个体休闲者的角度来看的,如果我们要考察休闲行为对社会文明发展的意义,就必须将其扩展到社会的范围,从休闲群体的空间规模、范围和时间延续性来分析。例如,许多西方学者都认为,在古代,人们的休闲活动就已经达到了一个理想的境界。但是,如果我们从社会人口的总体来分析,就会发现,许多处于社会底层的人们和外来的奴隶并没有得到享受这种生活的权利,而作为一个社会来看,在农耕时期(包括之前的时期),参加劳作的群体的比例要远远大于在家赋闲的群体的比例。即使是“平等的”原始部落社会,也是只有在部落的狂欢节日时期,才能人人都尽情地享受欢乐,绝大多数时间都需要劳作。因此,如果要考察休闲行为和现象对社会文明发展的意义,就必须要考虑休闲群体的规模和时间延续性。

通过上面的分析,我们提出了一个分析休闲行为与社会文明发展相关联的理论分析框架,那就是,休闲行为可以分为三种不同的类别,这三种类别是依次递进的,对于休闲者个体来说,依次递进的休闲行为对其自身的身心健康具有不断完善的作用。如果我们从社会整体的角度来考察,根据三种休闲类别在一个社会的群

① 参见[德]约瑟夫·皮珀:《闲暇:文化的基础》(*Leisure: The Basis of Culture*)(中文版),第43-44页,北京,新星出版社,2005年。

② 前者如休闲者对某些艺术的痴迷而达到的忘我状态;而后者如一些生活的失意者不得不沉浸于毒品、赌博等来逃避生活的困境和压力。

体空间规模和时间延续性的不同表现和所占的比例,则可以来说明休闲行为所体现的社会文明发展的程度。

下面,我们使用一个表格来表达这一理论模型的分析框架,见表 1-1:

表 1-1 休闲行为的分层模型

休闲行为的 不同类别	一个社会一定时期内休闲 人口所占的百分比(%)	一个社会一定时期内休闲行 为所占时间的百分比(%)	平均比例(合 计数/2)
第一种类别:生理机能需 要的休闲行为	*	*	—
第二种类别:满足精神需 要的休闲行为	*	*	—
第三种类别:身心合一的 休闲行为	*	*	—

注: * 为具体的计算数据。

在表 1-1 中,我们可以将调查的各种休闲行为分别归类于三种休闲类别之中,然后,我们将调查人群参与三种类别休闲行为的人口百分比和使用时间百分比加以计算,最后再将合计数除以 2,得到百分比的平均值。我们对三种不同类别的平均值加以比较,就可以发现休闲行为的发展程度,而这种发展程度实际上是对社会文明发展程度的一种标志性的衡量。例如,第三种类别的休闲行为比例较高,意味着社会文明发展程度较高;第一种类别的休闲行为的比例较高,则社会文明发展程度较低;第二种类别的休闲行为比例较高,社会文明发展程度居于中等程度。

使用该理论模型可以进行社会总体的分析,也可以进行不同阶层群体的分析。

三、现阶段我国社会发展的休闲方式与社会文明程度的比较——以三个城市的情况为例

我们以王雅林先生在 20 世纪末对上海、天津、哈尔滨三个城市所做的休闲时间分配数据为依据,^①用我们提出的理论模型来进行分析,比较不同城市在休闲方式与社会文明程度上的对应发展。

^① 需要说明的是,王雅林先生调查的数据与我们的研究存在着一些出入,我们无法完全套用他的数据进行分析。因此,我们将对他的研究数据加以处理。关于王雅林先生的研究请参见王雅林主编:《城市休闲——上海、天津、哈尔滨城市居民时间分配的考察》,北京,社会科学文献出版社,2001 年。

王雅林先生的研究首先是对居民时间分配方面的一个调查,他的调查将居民时间分为四大类,即工作时间、生理需要时间、家务劳动时间、休闲时间。鉴于我们将生理需要列为休闲行为的一个方面,因此,我们的分析将生理需要时间和休闲时间均作为休闲内容来看待。王雅林先生所列出的休闲活动共有 24 项,它们分别是:①读报刊书籍,②看电视,③听广播,④学习与自修(广播电视讲座、函授、夜大辅导班等),⑤不以购物为目的的逛街,⑥看录像影碟或听音乐,⑦去影剧院或看现场表演,⑧体育锻炼或室外散步,⑨去歌舞厅或夜总会,⑩利用电脑学习,⑪玩电脑游戏或玩游戏机,⑫吹拉弹唱等自娱活动,⑬下棋打牌打麻将等,⑭业余爱好(书法、绘画、摄影、收藏、写作、设计、发明等),⑮养宠物(包括花鸟鱼虫),⑯参观游玩(名胜古迹、博物馆等),⑰参与社会公益活动,⑱从事工作外的收入活动(炒股、讲课等),⑲从事社交活动(走亲访友、约会、聚餐等),⑳电话闲聊,㉑与人闲聊(当面),㉒参加宗教活动,㉓无事休息(闲待、闭目养神),㉔其他闲暇活动(让调查者自己列出)。

在上面的 24 项中,第四项(学习与自修)^①、第十八项(从事工作外的收入活动)不符合我们所理解的休闲定义,我们将其删去,此外,最后一项由于我们无法界定其具体的内容也略去,剩下的为 21 项,我们再加上生理需要活动一项,共有 22 项。

根据我们对休闲含义的理解和我们对休闲活动的分类,我们对上面的 22 项进行分类,划分的情况大致如下:

作为第一层次的休闲活动有:生理需要活动、无事休息、与人闲聊、电话闲聊、体育锻炼或室外散步、逛街或商店、从事社交活动、读报刊书籍、看电视、听广播、去歌舞厅或夜总会、下棋打牌打麻将,共 12 项。需要说明的是,读报刊书籍、看电视、听广播属于一般性的信息获取,具有日常生活一般性恢复的功能,所以,我们将它们列为第一层次的休闲行为。^②

作为第二层次的休闲活动有:看录像影碟或听音乐、去影剧院或看现场表演、利用电脑学习、玩电脑游戏或玩游戏机、参观游玩(名胜古迹、博物馆等)、养宠物、参与社会公益活动、吹拉弹唱等自娱活动,共 8 项。这里需要说明的是,利用电脑学习之所以是休闲行为,最主要的是电脑学习往往是当事者自愿行为,它一般不属于学历等功利性学习的范围。另外,养宠物之所以列为第二层次,主要是因为现在

① 在许多休闲学研究者看来,学习属于休闲的范围,特别是当学习成为一种爱好时,甚至可以达到休闲的最高层次。但是,当前我们教育的功利性实际上仅仅将学习视为工作的一种前期投资,学习已经从自愿的休闲行为堕落成为被强迫的行为,所以,在当前的背景下,我们无法将其视为休闲的内容。

② 当然,这里的划分是可以讨论的,例如,读书就可能并不是单纯的获取一般信息。这就需要进一步的区分。与此相同的是,从事社交活动是否为第一层次也是可以讨论的。

养宠物的人往往将宠物作为一种精神寄托,而不是家庭辅助工作的协助者。^①

作为第三层次的休闲活动有:业余爱好(书法、绘画、摄影、收藏、写作、设计、发明等)、参加社会公益活动、参加宗教活动,共3项。这里同样需要说明的是,业余爱好从其内容来看,属于个人的自我完善活动,并且人们往往全身心的投入,所以,我们将这一项列入休闲行为的第三层次。而宗教活动和参加社会公益活动,如果完全处于自愿的情况下,应该也属于第三层次的休闲行为。^②见表1-2:

表1-2 三个城市的总体休闲活动分类表^③

编号	类别	项目内容	项目的时 间分配(分/平均天)	时间所占 的百分比	每一类别的所 占比例
1	第一 类别	生理需要活动(睡眠、吃饭、个人卫生等)	645.03	0.673 977	0.967 201
2		无事休息	24.95	0.02 607	
3		与人闲聊	13.06	0.013 646	
4		电话闲聊	3.21	0.003 354	
5		体育锻炼、室外散步	20.4	0.021 316	
6		逛街、逛商店	20.68	0.021 608	
7		从事社交活动(走亲访友等)	19.52	0.020 396	
8		读报刊书籍	35.37	0.036 957	
9		看电视	111.7	0.116 713	
10		听广播	16.71	0.01 746	
11		去歌舞厅或夜总会	1.37	0.001 431	
12		下棋打牌打麻将等	13.66	0.014 273	

① 在我国20世纪70年代以前,一些家庭养猫往往是为了捉老鼠,养狗是为了看家门等。但在当代这一情况已经发生了根本的转变。

② 关于我们在这里对休闲行为的划分,实际上带有我们自己主观判断的色彩,如果十分准确地划分它们,还需要更深入的分析。这显然是一个重要的有待进一步研究的问题。

③ 由于王雅林先生的研究中没有给出人口所占比例的数据,所以,我们的分析中不得不舍去对于休闲规模的分析。不过,我们这里分析的重点主要是为了说明我们的理论模型的具体应用,特此说明。

续表

编号	类别	项目内容	项目的时间分配(分/平均天)	时间所占的百分比	每一类别的所占比例
13	第二类别	看录像影碟或听音乐	9.39	0.009811	0.025422
14		去影剧院或看现场表演	1.52	0.001588	
15		利用电脑学习	2.3	0.002403	
16		玩电脑游戏或玩游戏机	1.85	0.001933	
17		参观游玩(名胜古迹、博物馆等)	3.36	0.003511	
18		养宠物(包括花鸟鱼虫)	4.62	0.004827	
19		吹拉弹唱等自娱活动	1.29	0.001348	
20	第三类别	业余爱好(书法、绘画、摄影、收藏、写作、设计、发明等)	2.78	0.002905	0.007377
21		参与社会公益活动	3.33	0.003479	
22		参加宗教活动	0.95	0.000993	
合计			957.05	100	100

注:表格中的时间分配是直接引用王雅林先生的数据^①,每项的百分比和每一类别的百分比为作者计算所得。

从表1-2中,我们可以发现,上海、天津、哈尔滨三个城市的社会发展文明程度相对较低,因为,第一层次的休闲行为比重占全部休闲行为的96.7%,第二层次的休闲行为比重仅占全部休闲行为的2.54%,更为可怜的是,作为休闲行为最高层次的第三层次的比重只占全部休闲行为的0.74%。尽管我们使用的数据是1998年的,我国今天的休闲行为已经相对于当时发生了很大的变化,但是,仅仅7~8年时间,一种生活方式和生活观念的变化不会发生质的改变。由此可见,我们的休闲层次和观念还有待提高,这也反映了我们在休闲方面的质量是相当低的。

下面,我们再来对比一下三个城市的情况,见表1-3。

^① 参见王雅林主编:《城市休闲——上海、天津、哈尔滨城市居民时间分配的考察》,第43-45页,表3-1的相关数据,北京,社会科学文献出版社,2001年。