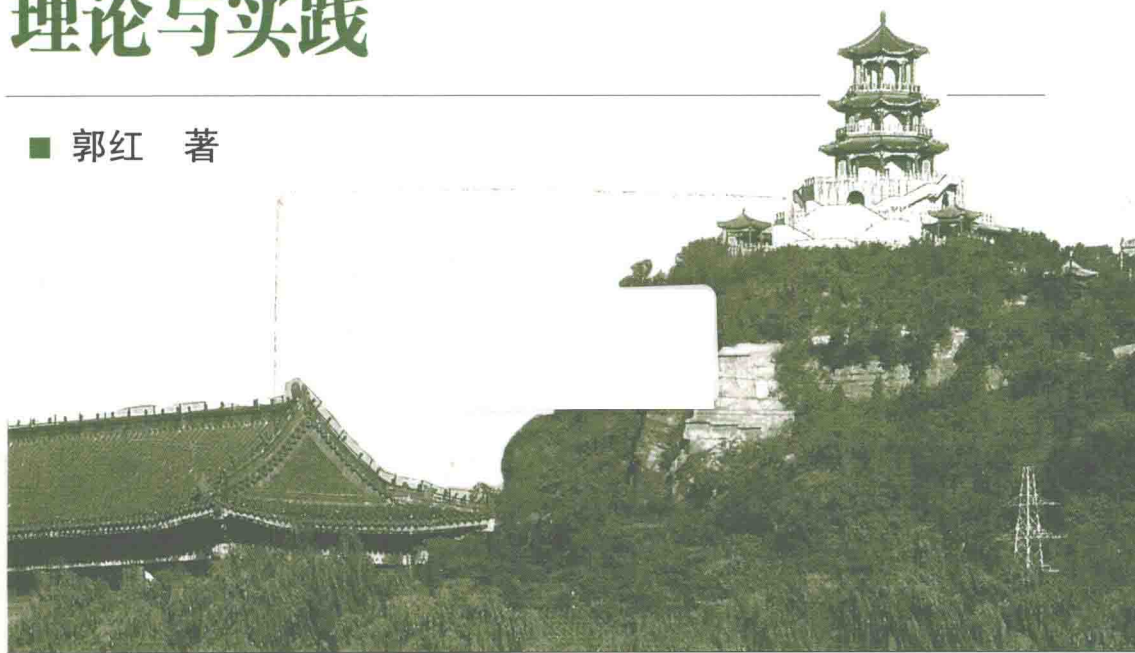


H 行业战略·管理·运营书系

北京联合大学学术著作出版基金资助

北京文化休闲娱乐区发展策略研究 理论与实践

■ 郭红 著



知识产权出版社

全国百佳图书出版单位

H 行业战略·管理·运营书系

北京联合大学学术著作出版基金资助

北京文化休闲娱乐区发展策略研究 理论与实践

■ 郭红 著



知识产权出版社

全国百佳图书出版单位

图书在版编目 (CIP) 数据

北京文化休闲娱乐区发展策略研究: 理论与实践/郭红著. —北京: 知识产权出版社, 2014. 7

ISBN 978 - 7 - 5130 - 2108 - 1

I. ①北… II. ①郭… III. ①城市发展战略—研究—北京市 IV. ①F299. 271

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 136324 号

内容提要

本书从较为全面和综合的视角反映了目前北京文化休闲娱乐区的发展现状、所面临的机遇和存在的问题等, 并借鉴国内外先进的理念, 提供了文化休闲娱乐区的发展战略思路。作者整理和搜集了大量的关于北京文化休闲娱乐区的动态信息; 同时通过实地调查研究, 对北京文化休闲娱乐区的发展战略及未来发展预期提出了一些独特的见解。本书的出版不仅为北京市建设首都文化休闲娱乐区提出了有益的建议和参考, 对全国各城市的休闲娱乐区的发展规划也有一定的示范作用。

责任编辑: 刘雅溪

责任出版: 孙婷婷

责任校对: 谷 洋

北京文化休闲娱乐区发展策略研究: 理论与实践

BEIJING WENHUA XIUXIAN YULEQU FAZHAN CELÜE YANJIU LILUN YU SHIJIAN

郭 红 著

出版发行: 知识产权出版社有限责任公司 网 址: <http://www.ipph.cn>

社 址: 北京市海淀区马甸南村 1 号 邮 编: 100088

责编电话: 010 - 82000860 转 8324 责编邮箱: caihong@cnipr.com

发行电话: 010 - 82000860 转 8101/8102 发行传真: 010 - 82000893/82005070/82000270

印 刷: 北京中献拓方科技发展有限公司 经 销: 各大网上书店、新华书店及相关专业书店

开 本: 787mm × 1092mm 1/16 印 张: 11.25

版 次: 2014 年 7 月第 1 版 印 次: 2014 年 7 月第 1 次印刷

字 数: 170 千字 定 价: 36.00 元

ISBN 978-7-5130-2108-1

出版版权专有 侵权必究

如有印装质量问题, 本社负责调换。

目 录

第1章 绪 论	1
1.1 研究背景和研究意义	1
1.2 研究思路与论文结构	3
1.3 研究的基本方法与创新	5
第2章 基础理论	7
2.1 区位论	7
2.1.1 古典区位论	8
2.1.2 近现代区位论	10
2.1.3 现代区位论进一步发展（区域经济学的产生）	12
2.2 企业聚集理论	14
2.2.1 马歇尔产业区形成理论	14
2.2.2 韦伯的厂商集聚理论	15
2.2.3 帕鲁的增长极理论	15
2.2.4 克鲁格曼的厂商空间集聚理论	15
2.2.5 新产业区理论	16
2.2.6 产业集群理论	16
2.3 区域经济发展的基本理论	19
2.3.1 区域经济增长理论	19

2.3.2	区域经济开发理论	21
2.3.3	区域经济发展与产业结构理论	21
第3章	国内外有关城市文化休闲娱乐区的理论综述	23
3.1	城市文化休闲娱乐区的基本概念	23
3.2	相关概念	25
3.2.1	CRD 与 CBD	25
3.2.2	Cultural District	26
3.2.3	CRD 与 RBD	27
3.3	城市文化休闲娱乐区的基本特征	31
3.4	城市文化休闲娱乐区的类型	35
3.4.1	国内外学者的观点	35
3.4.2	城市文化休闲娱乐区的类型	37
3.5	文化休闲娱乐区的产业特征	43
3.5.1	文化休闲娱乐区的产业特征	43
3.5.2	文化休闲娱乐区的主导产业	46
第4章	城市文化休闲娱乐区的形成机制和发展因素	52
4.1	城市文化休闲娱乐区的功能及对城市的影响	52
4.1.1	文化休闲娱乐区的休闲功能	52
4.1.2	文化休闲娱乐区能够改变城市空间结构	52
4.1.3	文化休闲娱乐区对城市景观的影响	53
4.1.4	文化休闲娱乐区对城市经济的影响	53
4.1.5	文化休闲娱乐区对城市文化的影响	54
4.2	城市文化休闲娱乐区的形成机制	55
4.2.1	消费者对休闲娱乐活动的需求不断增长	55
4.2.2	城市空间结构变化	56

4.2.3	城市功能变化·····	57
4.2.4	改善城市环境的需要·····	59
4.2.5	城市旅游发展的需求能够驱动文化休闲娱乐区·····	59
4.2.6	城市产业结构调整和城市改造能够推动 文化休闲娱乐区的发展·····	61
4.3	影响文化休闲娱乐区发展的因素分析·····	64
4.3.1	资源·····	64
4.3.2	经济因素·····	66
4.3.3	社会条件·····	69
4.3.4	技术因素·····	71
4.3.5	交通运输·····	72
第5章	北京市文化休闲娱乐区的发展·····	74
5.1	北京市文化休闲娱乐区的发展现状与发展背景·····	74
5.1.1	北京市建成宜居城市的需要·····	74
5.1.2	北京市调整经济结构的需要·····	76
5.1.3	北京市社会经济发展的需求·····	76
5.1.4	北京市老工业区产业转型的需要·····	77
5.2	建设文化休闲娱乐区的重要意义·····	77
5.2.1	完善北京市城市功能的必要手段·····	77
5.2.2	建设休闲娱乐区是发展首都第三产业的内在要求·····	78
5.2.3	积极培育新的经济增长点，完成旧城区 改造产业结构的调整·····	78
5.2.4	对北京市城市交通的影响·····	79
5.2.5	引导北京市人们新的休闲需求·····	79
5.2.6	充实北京市区休闲娱乐的内容·····	80
5.2.7	对北京市城市环境的影响·····	80

5.3	北京市文化休闲娱乐区发展条件分析	81
5.3.1	文化资源	81
5.3.2	经济条件	81
5.3.3	基础设施条件	83
5.3.4	人力资源条件	83
5.3.5	2008 年北京奥运会促进文化休闲娱乐区的发展	84
5.4	北京市 CRD 主导产业发展现状	89
5.4.1	旅游产业发展基本情况分析	89
5.4.2	北京市文化创意产业发展总体状况	95
5.4.3	北京市会展产业发展现状	100
5.4.4	节事旅游	106
第 6 章	北京市石景山区 CRD 发展实践	113
6.1	北京市石景山区 CRD 发展规划介绍	113
6.1.1	CRD 的发展历程	113
6.1.2	北京市对 CRD 的功能定位	114
6.1.3	CRD 的规划	115
6.2	北京市石景山区 CRD 的发展条件	120
6.2.1	石景山区 CRD 发展优势	120
6.2.2	石景山区 CRD 的发展劣势	124
6.3	北京市 CRD 规划实施的关键点——首钢搬迁	126
6.3.1	首钢搬迁的影响	127
6.3.2	首钢搬迁后的产业规划	130
6.4	北京市 CRD 规划实施的关键点——发展休闲娱乐产业	132
6.4.1	建设北京市 CRD 应优先发展旅游业	133
6.4.2	石景山区旅游业的发展优势	133
6.4.3	石景山区旅游业的发展现状	135

6.4.4	石景山区旅游业存在的问题	138
6.4.5	石景山区旅游业的发展机遇	143
6.4.6	石景山区旅游业的发展措施	144
6.5	休闲体育业	147
6.5.1	发展休闲体育业对建设 CRD 的重要意义	147
6.5.2	石景山区休闲体育业的现状	150
6.5.3	石景山区休闲体育业发展优势及机遇	154
6.6	文化创意产业：重点发展数字娱乐产业	156
6.6.1	石景山区文化创意产业现状	156
6.6.2	数字娱乐产业	157
6.6.3	石景山区数字娱乐产业的发展优势、劣势及 发展策略	158
6.7	总结与展望	160
参考文献		163
后 记		169

第1章 绪 论

1.1 研究背景和研究意义

城市是人类社会发展到一定阶段的产物。随着人类社会的不断发展和城市化水平的不断提高，城市越来越成为人类最重要的活动中心。城市负载了政治、经济、交通、金融、信息、服务、文化、教育等众多功能，成为人们进一步发展所依赖的重要空间活动场所。随着经济活动的发展和新技术在全球范围内的推广，人类开始慢慢进入休闲时代，城市以越来越多样化的功能显示出其区域核心的地位。城市在区域经济和国家经济上的战略意义日益突出。

许多国家把城市发展作为增强国家竞争优势的重要战略。城市不仅担当着区域经济、文化、政治、商务中心，有一些还成为休闲娱乐中心。城市的这一功能并非诞生即有。由于社会的不断发展，新技术改变了人类的生活和工作模式，人们生活水平不断提高，工作强度不断减轻，闲暇的时间不断增加，人们开始觉醒，要求更多地享受生活，投入休闲娱乐活动之中。城市成为休闲娱乐的载体，这是因为：基本上所有的发达国家（以及许多发展中国家）的大部分人口均居住在城市中；许多常规娱乐消遣活动的地域化本质，决定了大部分人都只能在他们所居住的城市环境中度过；

占据人们大量休闲时间的较流行的娱乐活动，不是在人们所居住的区域就是在一些特定的休闲场所（如休闲中心、商业性消遣娱乐场合、酒吧、餐厅、商店、影院等文化设施）中度过，而这些地方大多自然集中在城市里。为了迎合人们日益增长的消费需求，城市中开始形成了一种新的功能区——城市休闲娱乐区。许多国家把开发与建设休闲娱乐区作为吸引资本、调整经济结构、提高城市和区域经济竞争优势的一项重要产业政策。

城市休闲娱乐区在我国一些城市中初具雏形。2004 年是我国进入人均 GDP 超过 1000 美元新的发展阶段的第一年。从国外的经验看，人均 GDP 超过 1000 美元，社会消费结构将向发展型、享受型升级；服务业层次的提升及总量的增加，也将迎来一个加速发展的转折点。据调查，中国城市居民多偏爱选择在居住地以及距居住地较近距离的地方来进行休闲活动。伴随着经济的高速发展，城市化进程不断加速，人民生活水平也不断提高。生活在城市中的人群，生活节奏变快，各种压力随之增加。为了提高生活品质，缓解精神压力，人们对休闲活动的渴望和需求日益多样化、迫切化、复杂化，对休闲方式的要求也越来越高；城市的传统公园、广场等场所已不能满足人们日益增长的需求，所以集文化、购物、娱乐、游览、休闲等功能于一体的文化休闲娱乐区呼之欲出。

文化休闲娱乐区的概念最早见于 2002 年 9 月广州市荔枝湾区旅游局提交的《荔枝湾区旅游发展规划纲要（讨论稿规划纲要）》，荔枝湾区被定位为广州市的“中央游憩区”（Central Recreation District）^①。荔枝湾区成为了众多广州市民和国内外游客云集的旅游、休闲区域，而全区将继续突出发展商贸旅游业，使之成为区内的支柱性产业。同样，2003 年北京市西城区旅游局把什刹海定位为“中央游憩区”。同年，国家旅游局前副司长魏

① 资料来源：<http://www.Lizhiwan.com>.

小安将中央游憩区的建设作为城市旅游发展的两大重点之一，他提出“中央游憩区，国外也叫商业游憩区，就是每一个城市应该有自己的最具吸引力的一片街区，这个地方不是旅游景区景点，而是最全面体现和展示城市的生活、城市的文化的场所，这也是构建功能化城市的内容”^①。这些提法虽然和本书研究的城市 CRD 的含义不尽相同，但其实质内容接近，本书所研究的城市 CRD 的内涵和外延都涵盖了以上的概念，并比之还要丰富和完整。

本书通过对城市休闲娱乐区的概念定义，形成机制与特征，其在完善城市功能、调整城市产业结构、进行旧城改造和建设新区的作用等方面进行仔细研究并加以理论概括，提出新世纪建设发展城市休闲娱乐区的战略理论框架，并依据北京市经济发展战略目标和国际化大都市的城市功能定位，结合石景山区的建设成果、绩效评价和发展趋势，力图从实际出发，从实证入手，为尽快建设北京市文化休闲娱乐区、提高北京市的城市竞争力、实现可持续发展提供有益的建议和参考。

1.2 研究思路与论文结构

本书的研究对象属于多学科交叉领域，涉及经济学、区域经济学、经济地理学等学科。本书以区域经济学中的区位理论、产业聚集理论和主导产业发展理论作为基础理论，结合中外建设和发展城市休闲娱乐区的基础实践，紧紧扣住以人为本发展文化休闲娱乐产业这一主线，以石景山区的实证分析为重点，对北京市文化休闲娱乐区的发展与规划展开分析研究。按照以上思路，本书共由 6 章构成：

① 魏小安：中国休闲经济 [M]。北京：社会科学文献出版社，2005。

第1章为导论，概述建设城市休闲娱乐区与经济关系的相辅相成关系，说明建设的必要性，给出研究背景、思路及方法体系；

第2章介绍本书的基础理论；

第3章重点介绍城市文化休闲区的概念，并与其他相关概念进行比较，对城市休闲娱乐区的基本特征、类型及主导产业予以概述；

第4章介绍文化休闲娱乐区对城市的作用、其形成机制以及对城市发展的重要性；

第5章阐述北京市文化休闲娱乐区产生和发展的条件，介绍北京市建设文化休闲娱乐区的背景、发展意义以及文化休闲娱乐区现有主导产业的

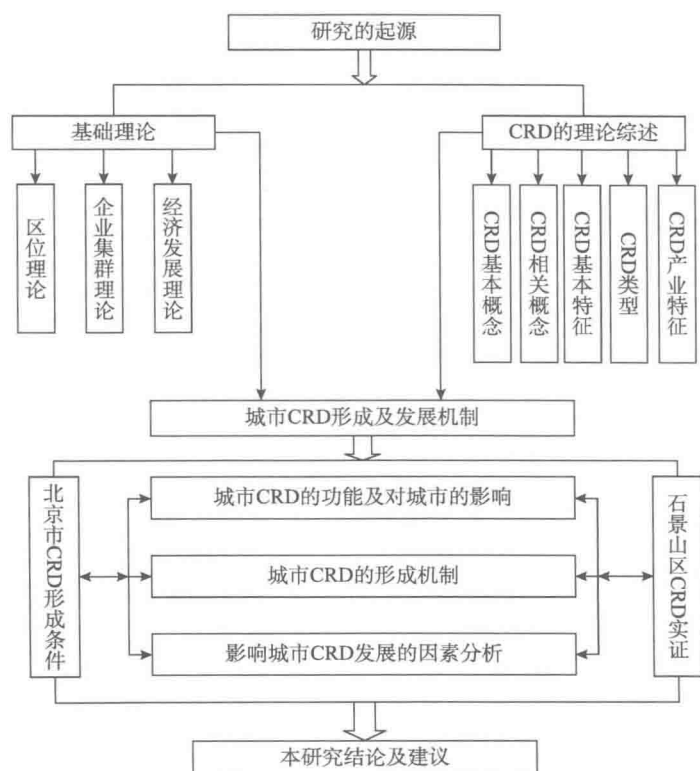


图 1-1 本书研究的基本框架

发展现状;

第6章通过实证来研究石景山区休闲娱乐区规划实施的关键点,指出休闲产业的发展是该区建设文化休闲娱乐区的关键;对该区CRD的建设提出相应策略。同时对石景山文化休闲娱乐区的发展和规划提出自己的看法,指出产业置换和发展新经济是规划得以实施的关键。

1.3 研究的基本方法与创新

本书在区域经济理论和城市管理理论的支撑之下,结合国内外相关研究成果,选择了从城市功能以及城市产业结构调整的视角来审视和分析文化休闲娱乐区的发展。

本书采用:

- (1) 文献收集法:收集国内外文化休闲娱乐区的相关文献资料;
- (2) 比较借鉴分析法:对国内外资料进行综合概括、归纳和提炼;
- (3) 逻辑推理法:较多地运用已知事实、真实数据推断结论;
- (4) 案例研究法:选取以政府主导型为主的文化休闲娱乐区,即石景山区为例,对石景山文化休闲娱乐区目前建设及发展的情况进行分析论证并提出建设性建议。

本书的创新点:

- (1) 目前对城市休闲娱乐区的研究都偏重于探讨由外来旅游者冲击所引起的城市休闲、旅游、娱乐产业区域性集聚现象,将满足外来旅游者的需要作为城市休闲娱乐建设的第一要务,而忽视了本地居民对城市休闲娱乐活动设施的需求。但在北京这样的国际大都市中,由于城市化水平不断提高,人们生活水平也随之提高,人们的精神需求不断加大,加之城市功能的转型,这些都对城市的文化、休闲、娱乐活动提出了更高要求。因

此，有必要从立足于城市自身功能的完善、满足本地居民和外来游客的需要等方面，更为全面地阐释在城市中建立和发展文化休闲娱乐区的问题。

(2) 在研究方法上，现有对城市休闲娱乐区的研究（RBD、TBD）多单纯从地理学入手，由于文化休闲娱乐区理论始于 RBD（Recreational Business District），而 RBD 的研究是从对风景区旅游地的研究开始，所以自然景观或者历史景点成为决定 RBD 区位的重要定位依据，在这一思路指引下，国内学者大多采纳 RBD 的狭义定义，将“区域”的地理范围压缩得很小，甚至一条步行街和一座综合的购物中心也能成为城市的 RBD。本文采用广义的 RBD 概念，从区域经济发展、城市职能转变以及城市产业结构调整的角度来研究城市文化休闲娱乐区，力求对推动休闲娱乐区健康发展，促进都市文化产业、休闲产业、旅游业和娱乐产业等现代化的第三产业，以及对完善北京的城市功能、把北京建设为世界城市和宜居城市等方面有所裨益。

第2章 基础理论

城市文化休闲娱乐区是由其构成的休闲、旅游、文化企业在空间上高度集聚而形成的。因此,讨论城市文化休闲娱乐区的发展问题离不开企业集聚理论。同时,城市文化休闲娱乐区的发展过程是供给和需求在空间上动态相互作用的结果,它的发展状态直接影响城市的功能变化和经济发展,所以区域经济学理论是本文研究城市文化休闲娱乐区发展的最重要的理论基础。本文主要涉及区域经济学和新经济地理学的以下理论:区位理论、集聚理论、区域经济增长理论。

2.1 区位论

区位的主要含义是某事物占有的场所,具有位置、布局、分布、位置关系等方面的意义。区位理论是微观经济学理论,它主要探讨地理空间对各种经济活动的分布和区位的影响,是关于人类活动的空间分布和空间组织优化的理论。区位理论主要解决厂商如何进行布局才能使成本最低或利润最大的问题。区位理论对于城市区域开发具有十分重要的指导意义,被许多专家应用于理论研究和实践分析中。区位理论是区域产业空间整合的理论基础,它能够指导特定区域产业空间上的规划,是整个区域发展战略的重要组成部分。

2.1.1 古典区位论

古典区位论是区位理论的基础，它包括杜能的农业区位论、韦伯的工业区位论和运输区位论。

2.1.1.1 农业区位论

杜能的农业区位理论（Johann Heinrich von Thünen, 1826）产生于农业经济时代，那时人类社会面临的主要问题是选择作为其主要经济活动的农业活动的场所。杜氏理论提出，影响农业空间布局最重要的区位因子是运费（ T ），由于运输效率低下，距离的远近不仅关系运费的多少，也决定了农业生产的最大利润（ P ）。数学表达式为： $P = V(E + T)$ ，其中 E 为农业生产成本， V 代表农产品的市场价格。利用此公式，杜能设计出农业空间分布的相应模式，以城市为中心，由内向外布局了 6 个农业圈（自由农业圈、林业圈、轮作式农业圈、谷草式农业圈、三圃式农业圈、畜牧业圈）。

2.1.1.2 工业区位论

德国经济学家韦伯于 20 世纪初（Weber A., 1909）创立了工业区位论。

韦伯通过分析某些工业生产与分配的过程，指出在特定的条件下，工业的企业布局在什么区位才能获得最大的经济利益。工业区位论的基本理论框架是研究运费对工业区布局的影响，继而研究劳动费和集聚因素对工业区布局的影响。该理论在特定的前提假设条件下，得出如下结论：

（1）由于工业企业是追求利润最大化的企业，因此，企业一定布局在运费最小的区位，韦伯提出了一系列的概念和指标，如原料指数、区位重

量及综合费线等工具，确定运费最小的工业区位。

(2) 劳动费用作为考察对象。判断劳动费用对工业企业区位的影响程度，可通过劳动指数来测定。“劳动费指数” = 劳动费/制成品重量，它是指每个单位重量产品的平均劳动费用。如果劳动费用指数大，从最小运费区位转移向廉价劳动费用区位的可能性就越大。

(3) 韦伯认为聚集所产生的规模经济效益也会对工业企业区位格局的最优化产生影响。所谓聚集因子，就是指一定数量的工业企业聚集在特定的区位条件下，所带来的生产或者销售成本的降低。他认为聚集的经济效益一方面取决于聚集的产业或企业的种类与结构，另一方面还取决于聚集的规模。聚集的经济效益可通过两种类型（一是由经营规模的扩大而产生的生产聚集；二是由多种企业在特定的空间上集中所产生的聚集，这种聚集的利益是企业间的关联、协作、分工和共享基础设施所带来的）来实现技术集聚和社会集聚。韦伯对技术集聚做了重点研究，提出集聚引起三种地域经济类型：地方性经济、城市性经济和中心区工业。

2.1.1.3 运输区位论

美国空间经济学家胡佛（Edgar Malone Hoover）在1937年与1948年分别出版的《区位理论与皮革制鞋工业》和《经济活动的区位》两本著作中，首先提出了运输费用结构理论，他把运费分为场站作业费用和线路运输费用。在一般情况下，线路运输费用与运输距离成一定比例，但场站作业费用与运输距离无关，因此，为了减少运输费用，在运输时应该尽可能地减少货物中转的次数。他还得出结论，不同运输方式都存在着不同技术特征的运输费用递减现象。其经济意义在于，经济活动可以按照原料和产品的运输距离来选择自己适合的运输工具，以节约运输费用。另外，胡佛还研究了送达价格与市场地域之间的关系，从而论证了企业布局区位中的中转点现象，提供与在港口区和交通枢纽转换点发展工业的理论依据。