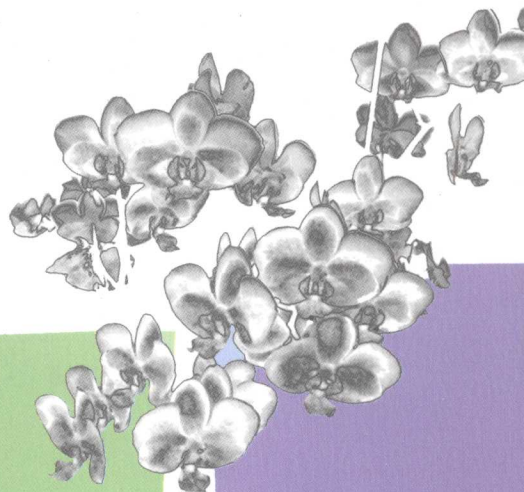


休闲农业与乡村旅游发展丛书

休闲 旅游产业概论

郑健雄 著



XIUXIAN

LǚYOUCHǎNYE
GAILUN

中国建筑工业出版社

休闲农业与乡村旅游发展丛书

休闲旅游产业概论

郑健雄 著

XIUXIAN

LǚYOUCHANYE

GAILUN

中国建筑工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

休闲旅游产业概论/郑健雄著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2008

(休闲农业与乡村旅游发展丛书)

ISBN 978-7-112-10408-6

I. 休… II. 郑… III. 旅游业-概论 IV. F59

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 155801 号

作者简介:

郑健雄, 博士, 1959 年生, 台湾台中县人。现任暨南大学观光学系教授、系主任、博士生导师; 台湾乡村旅游协会会长。曾任亚洲大学研发长、休闲与游憩管理学系暨研究所副教授、系所主任。

责任编辑: 杜 洁

责任设计: 董建平

责任校对: 李志立 孟 楠

休闲农业与乡村旅游发展丛书

休闲旅游产业概论

郑健雄 著

*

中国建筑工业出版社出版、发行 (北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京嘉泰利德公司制版

北京中科印刷有限公司印刷

*

开本: 787×1092 毫米 1/16 印张: 17 字数: 478 千字

2009 年 7 月第一版 2009 年 7 月第一次印刷

定价: 66.00 元

ISBN 978-7-112-10408-6

(17332)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

序言

休闲农业与乡村旅游指在乡村范围内,利用乡村自然环境、农林牧渔生产、民俗节庆、村落古镇、农家生活、田园景观、农业生产、农耕文化、农业设施等资源,为游客提供观光、休闲、体验等多项需求的旅游经营活动。休闲农业与乡村旅游是以农业、农村、农民为基础,以休闲旅游为目的,以城市游客为目标,农业和旅游业相结合,第一产业、第二产业和第三产业相结合的产业形态。

休闲农业与乡村旅游是在城市化高度发展和人民经济收入逐渐提高的背景下发展起来的。休闲农业与乡村旅游的发展,在国外已有较长的历史,最早始于欧洲,如德国、法国、英国、意大利、西班牙等国,后来由欧洲国家扩展到东方亚洲,如日本、韩国、新加坡和中国台湾地区等国家和地区。目前,休闲农业与乡村旅游已成为经济发达国家和地区农村具有生产、生活、生态“三生”一体的新型产业,显示出较强的生命力和发展前景。

改革开放以来,随着我国城市化的发展和人们生活水平的提高,城市到农村观光旅游、休闲度假、参与体验的游客越来越多,有力地促进了休闲农业和乡村旅游的发展。据有关部门测算,目前全国有休闲农业和乡村旅游景区(点)已达1万多个,其中国家级农业旅游示范点359个,农家乐150万家,直接从业农民400多万人,年接待游客4亿人次,年收入达3000亿元,其中农民直接获益1200亿元。休闲农业与乡村旅游的类型也是多样,主要有观光农园、采摘农园、休闲农庄、科技农园、生态农园、生态渔村、垂钓园、市民农园、休闲牧场、森林旅游、农耕文化展示园、农家乐、渔家乐、民俗村等。

全国各地的发展实践证明,休闲农业与乡村旅游的发展不仅可以充分开发农业资源,调整和优化产业结构,延长农业产业链,带动农村运输、餐饮、住宿、商业及其他服务业的发展,促进农村劳动力转移就业,增加农民收入,致富农民,而且可以促进城乡人员、信息、科技、观念的交流,增强城里人对农村、农业的认识和了解,加强城市对农村、农业的支持,实现城乡协调发展。

我国是一个历史悠久的农业大国,农业地域辽阔,自然景观优美,农业经营类型多样,农业文化丰富,乡村民俗风情浓厚多彩,在我国发展休闲农业具有优越的条件、巨大的潜力和广阔的前景。为促进全国休闲农业与乡村旅游产业发展和乡村地区产业结构调整,大力发展休闲旅游产业,由中国科学院地理科学与资源研究所、中国地理学会乡村景观与休闲产业研究会和中科地景规划设计机构牵头,组织国际都市农业基金会中国区域中心、中国科学院地理科学与资源研究所旅游研究与规划设计中心、中国生态学会旅游生态专业委员会、台湾暨南大学、台湾亚洲大学、台

湾乡村旅游发展协会、台湾辅仁大学景观设计学系、台湾统茂休闲产业集团等单位专家，共同编著《休闲农业与乡村旅游发展丛书》，相继出版相关理论著作和实践案例。

《休闲农业与乡村旅游发展丛书》的作者是不同的学科背景下和专业领域内具有一定造诣的专家、学者和企业精英，其著作成果是多学科、多专业、多层次的理论探索和经验总结。本套丛书的特点是：

系统性：丛书系统的阐述和总结了休闲旅游产业发展的背景、过程、现状、类型与特点以及未来发展态势。

综合性：丛书围绕当前休闲农业与乡村旅游发展中的主要方向，内容涉及地理、景观、旅游、农业、生态等多专业领域，具有综合性。

实用性：丛书既有休闲农业与乡村旅游发展的理论探索，又有具体的规划设计实践案例，理论与实践案例相结合，注重理论研究在解决实际问题中的应用，具有很强的实用性。

创新性：丛书瞄准休闲农业与乡村旅游发展中的热点问题和研究前沿，注重理论探索与应用，具有创新性、前瞻性。

《休闲农业与乡村旅游发展丛书》是我国大陆和台湾学者合作研究的重要学术性成果系列，它的相继出版不仅将推动中国海峡两岸合作研究的进一步开展，而且对促进海峡两岸的休闲农业与乡村旅游产业发展具有重要的意义。在此，向多年来致力于海峡两岸合作研究的专家学者表示敬意和谢意，向承担这套丛书出版任务的中国建筑工业出版社表示感谢。

郭焕成

中国科学院地理科学与资源研究所

研究员、博导

2009年3月

目录

序言

绪论篇

第1章 休闲、游戏与游憩意涵以及休闲旅游产业	2
1.1 文艺主义的思想渊源与重要理念	2
1.2 文艺主义中有关休闲的哲学理念与内涵	4
1.3 休闲的分类	10
第2章 旅行意涵与旅游产业	14
2.1 旅行与旅游业的定义	14
2.2 观光业的发展沿革	16
2.3 旅行与观光业的关系	18
第3章 全球、亚洲及海峡两岸旅游业发展	21
3.1 全球观光业的发展	22
3.2 亚洲观光业的发展	24
3.3 海峡两岸观光业的发展	26

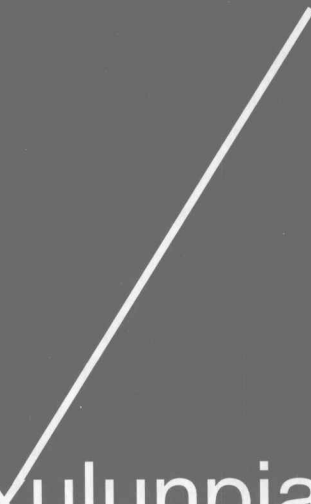
产业篇

第4章 休闲旅游产业的供给系统	30
4.1 休闲旅游产业发展的五大面向	30
4.2 主题产品的决定与市场分析	32
第5章 吸引力系统与相关产业	35
5.1 旅游目的地之定义	35
5.2 吸引力的类型	36
5.3 旅游吸引力现况	41

第6章 旅行中介服务业	45
6.1 直接配销	45
6.2 间接配销	46
第7章 交通运输服务业	55
7.1 航空运输	55
7.2 铁路运输	57
7.3 公路运输	60
第8章 餐旅接待服务业	64
8.1 台湾地区旅馆业发展沿革	64
8.2 中国大陆旅馆业发展现况	65
8.3 台湾地区旅馆业发展现况	66
8.4 海峡两岸餐旅业的未来发展	68
8.5 世界餐饮业发展概况	70
第9章 旅游营销服务系统	73
9.1 营销定义与旅游地营销	73
9.2 国家旅游组织与营销服务	74
9.3 地方旅游组织与营销服务	76
概论篇	
第10章 世界遗产	80
10.1 世界遗产之缘起	80
10.2 世界遗产概况和未来趋势	85
10.3 结论与建议	88
第11章 主题游乐园	91
11.1 主题游乐园之定义和分类	91
11.2 国外主题游乐园	92
11.3 迪斯尼乐园简介	96
11.4 中国大陆主题游乐园现况	97
11.5 台湾地区主题游乐园现况	99
11.6 未来发展趋势	101
第12章 国家公园	103
12.1 国家公园的概念	103
12.2 国家公园的发展历程	103
12.3 世界国家公园的概况	106

12.4	海峡两岸国家公园（地区公园）的概况	111
12.5	国家公园的趋势与前景	114
第13章 国家风景区		116
13.1	世界国家风景区的概况	116
13.2	海峡两岸国家风景区（地区风景区）的概况	117
13.3	国家风景区未来的发展	126
第14章 国家森林游乐区		129
14.1	国家森林游乐区的发展历程	129
14.2	世界主要国家森林游乐区的概况	131
14.3	海峡两岸国家森林游乐（地区森林游乐）的概况	136
14.4	森林游乐未来的发展	139
第15章 运动产业		142
15.1	运动产业概况	142
15.2	运动产业之定义与范畴	143
15.3	运动产业发展概况	147
第16章 城市旅游		154
16.1	城市旅游的定义	154
16.2	城市旅游的特性	155
16.3	城市旅游的发展沿革	155
16.4	城市旅游游憩产品分类	157
16.5	中国大陆城市旅游发展趋势	158
16.6	城市旅游未来的发展	160
第17章 乡村旅游		163
17.1	乡村旅游概况	163
17.2	乡村旅游发展的时空背景	165
17.3	国际乡村旅游的发展	166
17.4	海峡两岸乡村旅游的发展	171
17.5	乡村旅游发展前景	171
第18章 会展产业		174
18.1	会展产业概况	174
18.2	全球会展发展的情形	177
18.3	会展发展的前景	184

第19章 节庆活动	187
19.1 节庆的概念与源起	187
19.2 节庆活动的发展	191
19.3 海峡两岸节庆活动异同之比较	194
19.4 节庆活动未来发展	195
第20章 旅行社	197
20.1 旅行业的发展历程	197
20.2 旅行业分类	199
20.3 世界及两岸旅行业发展现况	200
20.4 旅行业未来发展	203
第21章 休闲度假村	205
21.1 度假村定义与特性	205
21.2 度假村历史沿革	206
21.3 度假村的分类	209
21.4 Club Med 简介	212
21.5 度假村未来趋势	215
第22章 旅馆业	217
22.1 旅馆业的发展沿革与类型	218
22.2 世界旅馆业产业发展	223
22.3 中国大陆旅馆业介绍	226
22.4 台湾地区旅馆业发展现况	231
22.5 旅馆业未来趋势	236
第23章 民宿业	241
23.1 欧洲民宿	241
23.2 新西兰、澳大利亚民宿	244
23.3 日本民宿	246
23.4 海峡两岸民宿	248
第24章 健康俱乐部	254
24.1 国外健康俱乐部的发展	254
24.2 健康俱乐部产业概况	256
24.3 结论与建议	260



xulunpian

绪论篇

第1章 休闲、游戏与游憩意涵以及休闲旅游产业

检视当今社会,虽然绝大多数人民的物质生活不虞匮乏,但人们的精神生活却日益贫乏空虚;人们生活在紧张忙碌的步调下,盲目地追逐名利地位,对未来充满着茫然之感,忙、茫、盲的结果,导致人们的工作热忱丧失,也失去了生活的闲情逸致。虽然人均所得不断提高,却没有生活品位,金钱游戏到处泛滥,吃、喝、玩、乐成为大多数人休闲生活形态的典型写照(叶智魁,1995);虽然休闲时间增加,却不懂得如何运用休闲生活;大家似乎天天为生活而忙,忙得没有时间静下心来,好好充实生活质量、观照生命意义,日积月累,便忘了“生活的目的”为何?自然“生命的意义”也就模糊了。之所以会产生这种“富裕中的贫穷”现象,显然系社会大众缺乏对“休闲”应有的基本认识,而导致偏颇的生活态度,错误的休闲观念,以及不健康的休闲生活。事实上,休闲并非肤浅的吃、喝、玩、乐,休闲是攸关“人类如何生存下去”的哲学问题(加藤俊秀,1989:213);然而面对现今“有钱有闲”的休闲社会,鲜少有人认真思考“人类如何生存下去”这个严肃的课题。值此之际,显然有必要了解休闲是什么?若能掌握休闲的本质内涵,才能以此充实休闲生活质量,也希望借此对“人类如何生存下去”这个课题,有所指引和启发。

哲学研究的目的在于弄清楚问题的来龙去脉,为决策提供依据。就词源而言,“哲学”一词意指对智慧的喜爱,古希腊哲学家将哲学解释为透过事物的表面现象而探求真理,面对一个丑陋的世界而追求一切美好的事物,它渴望辨清人世间的善良与邪恶,在断编残简、零碎不堪的社会中谋求一个井然有序的生活(Elias & Merriam, 1980: 2)。哲学之所以具有如此的明辨作用,主要是因哲学系在推理基础上,探索一个能够普遍被接受的观点,哲学

要求采用透视的方法来观察事物,希望所看到的事物是明确的、清楚的。因此,哲学乃致力于揭开神秘的面纱,以获得一个对事物尽可能清楚的看法(Scheffler, 1960: 5)。哲学观,必须溯及古希腊哲学家的思想渊源,惟有追溯源头,休闲的真正内涵才能获得正本清源,休闲应该是什么样的问题才能获得回答,基于此,乃引发本书拟从文艺主义的哲学思想出发,来探讨休闲的哲学理念,从中发掘与发展休闲的内涵,并借以厘清休闲及其相关名词游戏、游憩的理念内涵,以便进行休闲分类,作为后续研究立论的参考与休闲实践的行动依据。

1.1 文艺主义的思想渊源与重要理念

文艺主义(liberal arts)哲学思想的起源可以追溯到古希腊时代。在西方哲学世界中,文艺主义无疑是最古老且持续至今仍展现它的影响力的一种教育哲学,从漫长的文艺主义发展史来看,出现许多不同名称,例如古典人文主义(classical humanism)、理性人文主义(rational humanism)、文艺或博雅教育(liberal education)以及通识教育(general education),虽然名称不同,但它们都是所谓文艺主义的化身。文艺主义虽然历经时空的变迁,在不同朝代的更迭,呈现许多殊异的哲学内涵,但它们始终一直坚持文艺的学习、追求有组织的知识和拓展人类的理智(Elias & Merriam, 1980: 13)。

文艺主义的兴起系在苏格拉底、柏拉图、亚里士多德与诡辩学派(Sophists)对教育理念的激烈争论中产生的。诡辩学派的教育目标在于通过实用主义教育(utilitarian education)来训练评论家与政治家,当时诡辩学派的实用主义教育思想遭到希腊三哲强烈的抨击。在文艺主义教育思想形成之初,



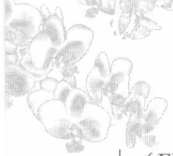
苏格拉底、柏拉图、亚里士多德主张理智教育 (intellectual education), 他们认为教育的目的应是培养刚正的、有道德的评论家与政治家。苏格拉底认为只有掌握真理的人, 才能根据真理去探索、去实践; 柏拉图认为教育的目的不仅是知识的获得, 更重要的是德性的具备, 他的最高理想是培养出一个以真和善为原则来治理国家的权威哲学家; 亚里士多德为丰富文艺主义的哲学传统, 致力于培养有质量的道德教育, 和发展实践智慧 (艺术、审慎) 与理论智能 (知识或科学、聪明与才智), 他认为理想的生活存在于人的智慧与对真理的思索之中, 惟有如此, 人才能获得幸福快乐 (happiness) 的美满人生 (good life)。可见文艺主义教育倡导者对精神培养的关注, 远远超过对职业与生活准备的培训。

文艺主义的思想, 经由中世纪前期及中世纪基督教思想的洗礼, 而获得进一步的发展与强化, 因为基督教系基于宗教信仰, 文艺主义则基于理性。公元 4 世纪时, 《上帝之城》作者奥古斯汀 (Augustine) 最大的贡献是把基督教传统的禁欲主义及道德教育与希腊人的理智教育结合在一起; 他认为文艺主义的首要目的是以宗教伦理、知识、希望、实践、信仰、慈善和谦卑来教育人们, 为来世作准备 (Elias & Merriam, 1980: 15); 因此, 他创设三艺 (语法、修辞、逻辑) 与四科 (算术、几何、音乐、天文) 课程, 以通过经典作品的学习来培养人的精神, 由于奥古斯汀的坚持, 使得文艺教育课程成为所有基督教学校教学计划的必修课程。13 世纪时, 神学家兼哲学家阿奎那 (St. Thomas Aquinas) 的理论与哲学体系可说是中世纪基督教思想发展的巅峰, 且致力阐扬文艺主义的理性教育思想, 他继亚里士多德之后指出, 人生欲达到幸福快乐的境界, 取决于以理智来获得纯粹的真理, 以心意来获得至高无上的良善; 只有掌握真理、拥有至善, 才能进入完全自由的殿堂; 他认为理智的沉思冥想 (intellectual contemplation) 乃人类通往掌握真理、拥有至善境界的途径。

从 15 世纪到 19 世纪 (1450—1850 年), 文艺主义在西方哲学中占据主导地位, 并成为古典人文教育的基本内容, 从许多古典人文学者的著作中可

以发现, 其教育思想是要培养适合新时代的文人雅士、良好公民以及宗教信仰徒。从文艺复兴时代到启蒙运动的教育思想, 可明显看出文艺教育的痕迹与影响, 文艺复兴时代的文艺主义思想宣扬唤醒大自然与人间一切生命之物, 并高度评价艺术与文化, 这包括绘画、诗歌、文学与建筑; 在启蒙运动期间, 理性主义启蒙思潮的重要代表人物康德与黑格尔, 亦对文艺教育课程赋予极高评价, 他们强调经由数学和哲学的训练来发展理性推理能力, 此与文艺主义重视理性教育的理念是一致的。

在美国殖民时期, 其大学教育理念及实践深受欧洲文艺主义思想的影响, 所以文艺主义便从殖民学院 (Colonial College) 传到全国, 可说深具英、法两国学院教育的风格。早期哈佛大学设置的教学课程, 除传统的三艺四科外, 还包括哲学、心理学、伦理学、圣经、古语、美术和宗教等课程; 接着, 所有学院亦仿效哈佛, 重视文艺教育, 希望在培养宗教领袖与国家领导者的过程中, 所有学生都采用文艺主义的学习形式。富兰克林 (Benjamin Franklin) 是位众所皆知的实用主义者, 但也十分肯定文艺主义教育所具有的价值, 因而于 1727 年在美国费城创办 Junto 互进讨论会, 他要求参加者研读经典作品, 每星期五晚上聚会, 讨论内容为道德、政治或民族精神, 并由参加者每三个月轮流自选题目, 撰写心得报告, 提供讨论 (吴聪贤, 1988: 112)。后来参加者把书籍放在开会处, 累积成图书馆, 为北美洲最早之图书馆, 由于他对成人文艺教育所表现的关注, 后来促使全美各地陆续创办许多公共图书馆。美国独立战争之后, 在 1790 年代, 教育与政权之间的关系引起全美广泛的争论, 杰弗逊 (Jefferson) 正是这场论战的重要人物, 他认为一个国家人民接受教育的重要性, 如此可以用来约束政权的过度膨胀, 他主张知识的普遍传播、自我教育的重要以及培养国家未来领导者的必要性。拉什 (Benjamin Rush) 亦十分赞同杰弗逊有关文艺教育或基础教育的论述, 他认为学习者应该学习语言、宗教、辩论术、历史、编年学、商学、化学与其他通识课程, 他也关注妇女的教育, 认为妇女应该学习自由、政权、爱国方面的基本知识



(Elias & Merriam, 1980: 18 - 19)。

在美国内战以前,文艺教育更受重视,不少成人教育机构开始推动文艺教育,赞助设置有关哲学、自然、历史和艺术方面的讲座。1826年,霍尔布鲁克(Josiah Holbrook)率先发起文化讲座运动(Lyceum Movement),将文艺教育传布美国许多大小城镇,到了1839年,全美已有三千多个城镇设置文化讲座(吴聪贤,1988: 112),从文化讲座的盛行,更加显示成人学习的兴趣。此后,由于公立学校的创设,这场运动才淡出江湖。

美国内战结束以后,随着科学时代的来临与新兴工业社会的快速发展,触发传统文艺主义教育与强调实用教育的争论,从此进步主义的教育思想得上风而崭露头角,美国中等学校教育开始倾向职业教育发展。例如由文森特(John Vincent)所发动的夏令讲习营(Chautauqua),于1874年在纽约成立,他要求学习者以精读、有系统并辅以指导的方法阅读经典作品和重要文献;他经常将教育视为思想、道德、社会和宗教发展的一个重要因素,强调理智教育必须延续人的一生;文森特的教育计划又发展为后来的“读经典著作”(The Great Books Program)运动,他认为在浩瀚的知识起始阶段,应让学习者去阅读相同的经典著作,具有相同的思想倾向,考察相同的宗教意义,指导阅读的范围要广泛而完整,但最终必须根据自己兴趣、需要或机遇去钻研有关的专门课程。夏令讲习营原本是学校老师在湖边举行的夏令营,后来演变成为大学暑期训练班或暑期学校,提供在职工作人员返回大学进修的机会;成立初期重视宗教与道德教育,后来则趋向包括职业教育(吴聪贤,1988)。如今,暑期学校不但成为成人教育的主要策略,也被正式学校教育采用。1892年,芝加哥大学校长哈珀(W. R. Harper)在大学推广部成立函授分部,为不能到校上课之成人接受教育提供便利,把讲义寄给学生,并附送参考书与习题,学生做好后再寄回学校评鉴。这种函授方式,目前已演变成成为成人教育或社会教育的主要方式。1898年,戴维森(T. Davison)在纽约创办了“养家者学院”(Breadwinner's College),专门从事男女劳动者的普通培

训,学院开设哲学、宗教、科学、文学和经济等课程,希望将扎实的职业教育和宽广的文化知识教育结合在一起。1951年,福特基金会(Ford Foundation)在芝加哥创办“成人文艺教育研究中心”,专门从事美国成人通识教育活动。反观台湾地区各级学校教育,因为深受美国教育的影响,目前文艺教育课程仍占有正式地位,例如美术、音乐、体育、劳作;而在大学教育中,文艺或通识课程亦列为选修课程,可见文艺主义的教育仍以不同风貌持续呈现它的影响力。

综合而言,文艺主义历经几番兴衰,显然已逐渐淡出主流教育哲学的地位,不过仍在正式学校教育中占有一席之地。而成人教育,至今在“读经典著作”教育项目、学习小组、讨论小组、辩论对话以及一些文化教育课程中,仍散发它的影响力。文艺主义教育是一种理智教育,认为人是理性的,经由理智的沉思冥想与真理的探索,使学习者成为一个具有智慧、道德、理性思考、审美观的人,只有掌握真理、拥有至善的人,才能进入完全自由的殿堂而达到幸福快乐的美满人生境界。这种教育理念,至今对“人类如何生存下去”这个严肃的课题,仍具有相当的影响力与贡献。

1.2 文艺主义中有关休闲的哲学理念与内涵

在现代日常用语中,休闲(leisure)这个词汇对不同的人有不同的定义,不仅是年纪和教育的差异影响人们对“休闲”的理解,不同年代与地理区域也有影响。从历史观点来看,今天我们对这些词汇的定义,已经和古希腊时期最初使用的原意大不相同。目前一般常见的定义如下(Shivers, 1981: 103 - 128):

(1) 从游憩观点(leisure as recreation): 亦即将“休闲”视为与“游憩”同义,例如所谓休闲是指在闲暇时间所从事的自发性活动;或是所谓休闲是一种经验或活动的方式,经由个人的选择与参与,而得到欢乐与满足。

(2) 从愉悦观点(leisure as pleasure): 所谓休

闲是处在一种愉悦、快乐的情境，套用亚里士多德的用语，只有休闲中的人，才可以享受幸福快乐的美满人生。

(3) 从恢复精神观点 (leisure as rejuvenation): 它的目的在使人能在精神恢复以后继续投入工作。

(4) 从一种存在状态观点 (leisure as a state of being): 意即一种“所为就是目的”的态度与心境。

(5) 从功能观点 (leisure as function): 例如法国社会学家迪马泽迪耶 (J. Dumazedier, 1967) 即认为休闲乃是远离平日工作、家庭、社会责任的束缚所从事的活动，以达到放松心情、丰富人生、增广见闻与社会参与，以及提升创意的功能。

(6) 从社会阶层观点 (leisure as social stratification): 凡勃伦 (Veblen, 1899) 认为休闲乃资产阶级的象征，他指出在资本主义的社会，“休闲”已经演变成为一种世俗所用以炫耀身份地位的象征，只有有闲阶级 (系指中上层与资本家) 才能拥有休闲。

(7) 从时间观点 (leisure as time): 大多数人认为休闲就是个人自己支配的余暇时间，或是休闲是不受职责束缚的自由时间，亦即休闲乃是可以自由裁量的时间 (discretionary time)。

综合上述各家定义，有的是古典休闲观点，有的则是当代一些社会学与心理学的看法，可谓众说纷纭，仍难以了解休闲是什么？但至少从这些休闲观点所关照的层面显示，“休闲”包括的范围相当广泛，它几乎包括工作以外的所有层面。然而，只有观点是不够的，因为现代人所谓的休闲可能是指古典观点所谓的休闲 (leisure)，可能是指游戏 (play) 或竞技游戏 (game)，也可能是指游憩 (recreation)，究竟所指为何？亟须进行哲学理念的探讨，借以了解“休闲”及其相关名词“游戏”与“游憩”的本质内涵，并以此作为将来休闲分类的参考依据。

1.2.1 休闲的哲学理念与内涵

英文日常用语休闲 (leisure) 原系由拉丁字“licere”转化而来，就字源上来说，休闲 (leisure)

具有“许可” (licence) 与“自由” (liberty) 的时间 (Torkildsen, 1992: 25)，意指被社会允许的、可以自由选择的时间。然而，从拉丁字源来看“休闲”，仅单纯地视休闲为自由时间 (free time)，并无法从中真正了解休闲的本质意义。事实上，休闲 (leisure) 是古希腊文明遗留下来的产物，leisure 一字系源自于古希腊字 *schole*，同时具有休闲 (leisure) 与学校教育的学习 (schooling) 之意 (Torkildsen, 1992: 17)，它一方面意指一种解放、自由、自在或是免于被占有的心境，亦即一种精神上无拘无束、自由自在的闲暇情境；另一方面，它也象征着一种自我教化 (the cultivation of self) 的学习。这也就不难想像为何休闲 (leisure) 一字与英文中的学校 (school)、学者 (scholar)，皆由同一字源 *schole* 发展而来。时至今日，古希腊文明仍深深影响现代人对于休闲的看法，特别是从柏拉图、亚里士多德著作中以及他们的支持者所传承下来的古典文艺主义，已成为今日探索休闲理念不可或缺的重要遗产。以下分别就文艺主义的休闲哲学理念、内涵与取向加以探讨。

(1) 文艺主义中休闲哲学理念

广被休闲学界尊称为西方休闲哲学之父的亚里士多德，他的休闲观中心哲学理念在于探讨如何获得幸福快乐的“美好人生” (good life)。他的教育理念非常重视理智教育 (intellectual education) 的重要性。因此，他认为理性能力是上苍给予人类的最佳天赋，惟有透过理智教育的启发，最后才能打开智慧之门；他认为人惟有充分发挥、运用人类的最高天赋——理智的沉思冥想，才可能获得无上的智慧；只有在休闲的情境下，人们才可以将此一天赋发挥到极致，个人一旦将理性发挥到淋漓尽致，便能真正达到幸福快乐的美满人生境界。

(2) 文艺主义的休闲哲学内涵

文艺主义的教育目的在于个人理性能力的发展，希望经由知识的学习与学术探讨，使学习者成为一个具有智慧，能够理性思考，具备道德感与审美观的人 (王俊雄, 1995)。因此，从文艺主义的休闲观来看，学习与学术探讨的本身就是休闲；对柏拉图、亚里士多德而言，沉思冥想是探究真理的



最佳途径 (Murphy, 1974: 66); 柏拉图认为休闲非但意味着一种思考, 同时也象征着幸福快乐的源泉。因此, 可将休闲视为一种追求真理的活动, 同时它也是一种全心投入在美学、宗教、哲学的沉思冥想行动。在亚里士多德眼里, 休闲被认为是美满生活在社会活动中的个人需要, 使真正必要的美德得以发展; 具备良好公民所需的修养, 正是休闲的必要内涵。亚里士多德肯定这种理性能力是人类最好的天赋, 它具备理论智慧 (theoretical wisdom) 与实践智慧 (practical wisdom) 两种功能 (Elias & Merriam, 1980: 23)。要成为完整、成熟的人, 一个受过教育的人, 必须具备上述两种理性能力, 有了理论能力, 方能思辨真理; 有了实践能力, 才能逐渐具备美德, 因为亚里士多德认为, 一个人要在生活各种公私场合中行为举止表现得得体, 需要敏锐的洞察力; 美德亦需要智慧, 才能思辨何时当勇敢, 何时当自我节制, 如何与人交往 (涂淑芳译, 1996)。在古希腊人的休闲观念中, 休闲乃具有比较整体的生活观与“自由人”的本质 (the nature of a free man), 一个自由人正确使用休闲的能力, 乃决定其整个人生是否有意义而充实。对柏拉图而言, 音乐、诗歌、哲学可引导我们达到真、善、美的境界; 对亚里士多德而言, 则仅有音乐与沉思冥想称得上是休闲, 他认为休闲与沉思冥想是不可分的, 因为沉思冥想系一种纯粹自发且不具实用价值的心志活动, 是一种“无所为而为”的活动, 获致真理并不是它的最终目的。在亚里士多德的心目中, 休闲活动本身即是目的, 而不是为了实现其他目的的手段, 因为从事沉思冥想的本身即是目的, 惟有全心投入沉思冥想, 才是一个真正自由的人, 才能享受其中的休闲乐趣。最近凯利 (Kelly, 1987) 提出认为休闲乃一种存在的自由 (leisure is freedom to be), 亦即休闲就是“自由选择”的愉悦活动。对有些人而言, 生活是整体的, 很难分割哪些时候是工作, 哪些时段是休闲, 例如艺术家的生活, 他对所有的经验都很留意, 因为一切经验都可能转化为某种艺术形式, 艺术因自身而存在, 它可能只是为了表达个人情绪或体悟, 或仅为了感受艺术之美, 只要参与者自由选择这种艺术生活方式并

享受其中就是休闲。基本上, 这种见解与亚里士多德的理念殊无二致。

(3) 文艺主义休闲观的休闲取向

从古典文艺主义的休闲观来看, 休闲可视为经由探究真理而达到美学、精神或理智启发的一种存在状态 (a state of being)。因此, 休闲乃是一种闲暇心境 (a state of mind), 甚至是一种“人生境界” (Gedbey, 1990)。古典文艺主义所谈的休闲取向系将“休闲”置放在一种非功利性、无实用价值、完全发自内在动机对真理与生命探索的“情境”之中。对亚里士多德而言, 只有亲身融入休闲情境中的人, 才能享受其中的幸福快乐, 因为他已完全沉浸在真、善、美的美好生活中沉思冥想。在古典的休闲观念中, 休闲耕耘了人们的心灵、精神和个性 (de Grazia, 1964), 但时间在古典观点中并非构成要素, 也未被论及; 如前所述, 休闲乃是一种闲暇心境, 虽然它发生在某一时间之内, 但自由时间 (free time) 却非必要, 自由时间不等于休闲, 但可能变成休闲。当你开始盘算时间、安排休闲时, 你就已然驱迫休闲, 因为休闲就像“爱”一般, 得由人去感受, 而非经由安排; 休闲是内心的感受, 不是因外在自由时间存在而发生, 而是存在能达到闲暇心境的休闲情境之中。

综合上述, 显然文艺主义的休闲哲学理念系在“美满人生”的实现 (换句现代用语, 就是提升生活质量、丰富人生), 因为亚里士多德认为人惟有在休闲时, 才最真实地生活着; 生活中的每一件事都应朝着由高贵思想与美德善行所衍生的自我成长机会方向发展。这种古典休闲观念具有探求真理、启发智慧、增进美德涵养、自由选择、休闲本身即是目的以及视生活为整体等哲学内涵。然而, 柏拉图所持的休闲观是贵族式的、理想型的休闲社会, 当时的古希腊文明, 只有富裕并具有权力的哲学家与贵族阶层能拥有休闲, 至于那些为生活疲于奔命、没有自由时间的劳工, 则鲜有休闲。因此, 柏拉图在其《理想国》一书中, 所表达的就是完美、理想的休闲社会。亚里士多德并未持与柏拉图相同的理想休闲社会观, 但他肯定在平民化社会中休闲就是目的, 不过, 亚里士多德对休闲持有贵族式的



观念,他认为休闲仅有极少数人能够拥有,大多数人注定要在忙碌劳苦的一生中湮没,惟有思想家、沉思冥想的人、懂得欣赏的人才能够有休闲。话虽如此,重点是,亚里士多德所指少数特定的人,并非指有钱人、或是贵族阶层的人,休闲只属于那些热衷追求休闲的人。因此,文艺主义的休闲理念系基于情境取向(context centered),惟有置身休闲情境之中,上述古希腊丰富的哲学内涵才能具体呈现。

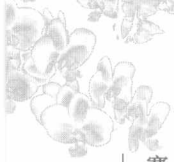
1.2.2 游戏的起源与哲学内涵

(1) 游戏的起源与演变

钻研中世纪末期历史的史学家赫伊津哈(J. Huizinga, 1949)在其《游戏人》(Homo Ludens)一书中指出(李永炽,1990),所有形式的文化均起源于游戏,“文化因游戏而生,一切从游戏开始。”他认为人类在狩猎采集时代,劳动和休闲可能没有明显的界限。狩猎在今人视为休闲活动之一,而在狩猎时代则为猎取动物以供生存所需的必要工作,采集亦然。即使是游牧社会,诚如“游牧”二字所示,劳动与休闲也是一体。进入农耕时代后,生活上有劳动与休闲之分,休闲部分开始因为农耕收成以及因应四季时序的区分而逐渐转化为各种祝祭,例如中东地区庆祝葡萄收成的戴奥尼苏斯节,日本庆祝稻谷丰收的新尝祭,甚或台湾阿美族的丰年祭皆属之。祝祭中,常需向神报告生活的细节,亦附带向神奉献戏剧、竞技等活动。赫伊津哈曾引用法国汉学家葛兰言(Marcel Granet)的研究《中国古代的祭礼与歌谣》指出,中国文化的原型即源于土著氏族祝祷五谷丰饶所举行的竞技,例如中国周代的八蜡节,人们在节庆中扮演兽舞、举行酒宴、赌博、表演技艺等,即带有浓厚的戏剧性。这种现象不仅发生在中国,也发生在日本及其他国家。例如日本的能剧,亦起源于祭神,祭神时常要献武(即武术表演)或献戏,献戏时常以一队出现,而形成戏团;其后的歌舞伎,起初也与祭神有关。在祝祭中,人类透过游戏原原本本表演了自然的秩序,待古代国家逐渐成型后,祝祭性游戏所保存的秩序即变成共同社会本身。换言之,祝祭性

游戏是一切社会秩序或惯例的起点。但相对的,祝祭或祭祀活动也逐渐变得严肃,日益丧失其游戏性,而另一种具戏谑性或滑稽性的游戏则从中游离出来,而依然保存在文学之中。赫伊津哈也说,祝祭活动的游戏因素慢慢丧失后,大部分都被融入宗教礼仪的领域,再结晶为知识、诗文、法律生活及各种形式的国家性活动,他也指出,在古希腊罗马时期,凡文化、法律、制度都起源于祭祀的竞技游戏。因此,从上述游戏的演变可以发现,游戏一旦提升到文化层面,就会有一套系统或规则出现,这套系统越精致,就越脱离游戏的原初状态,而产生社会规范作用。在古希腊时期,奥林匹克比赛、竞技场、体育场以及开放式的圆形剧场,均是希腊人休闲游戏的场所,每逢节庆祭祀之时,希腊民众尽情地参与和竞技,使得原先纯粹业余竞技表演,后来逐渐走向专家式、商业化与投机化的表演,而失去原先的游戏性,最后由业余性走向职业性演出,成为希腊人实现自我的竞技场所,久而久之即形成古希腊文化的象征。

现代的竞技游戏已发展成为一种大众文化,麦克卢汉(M. McLuhan, 1964)认为竞技游戏是对任一文化的主动或行动的社会集体反动,他指出棒球比赛之所以会风靡美国,成为全民消遣活动绝非偶然,它是机械时代生活状况的写照,每位球员一次只能处理一件明确的任务,并且有阶层式的管理系统,就像在工厂中对于劳工的阶层管理一样。竞技游戏也是地方文化特色的写照,例如斗牛纯属西班牙式的文化,无法代表其他地区的特色;以足球而言,强调团队精神与个人努力的结合,这也反映了欧洲社会的运作方式;乒乓球比赛强调的是个人的耐力与坚毅,较属东方文化的精神;温布尔登网球赛则是典型英国社会的缩影,优雅的画面、公平的竞争、良好的运动精神皆显示在比赛之中。因为竞技游戏提供个人自我表达的机会,才能反映出这个文化特有的个性。从竞技游戏之中也反映一些生活哲学,生命的竞技游戏有输家也有赢家,生命的竞技游戏多专宠于具有才能技巧及应用聪明才智的人,如同每一场竞技游戏,生命的竞技游戏也有它固定的常规与关键的时刻,如同每一场精彩的比



赛,生命中也会产生意外获胜的惊喜。竞技游戏除了反映文化状况及教导我们生活的智慧外,也具有舒缓紧张压力,获得心理解脱的功能。在工作中,人们总是按照上级指派完成工作,却很少看到自己努力的结果,但在游戏时,自己成为一个策略者及竞赛者,能立即看到自己努力与决策的结果;换言之,竞技游戏可以使人们快速从工作的单调中解脱出来,来到一个令人振奋的世界。

事实上,“游戏”演变至今,已发展成为许多不同形态,科洛西(Roger Collois, 1961)曾将游戏分成四种形态,第一种是竞赛游戏,包括各种竞技比赛、体育运动与各种棋类;第二种为几率游戏,最简单的像猜铜板的正反面;第三种是虚拟游戏,包括各种人为模拟的游戏形态,例如儿童的扮家家酒、成人的化妆舞会,甚至电影、剧场表演皆属之;第四种为晕眩游戏,此字的拉丁字源系指晕眩之意,此一类型的游戏包含所有会产生生理眩晕的活动,例如游乐场中的各类回旋游戏,甚至滑雪、登山等,所有对体能反应挑战的竞技活动都包括在内。从上述这种分类方式,可以帮助我们了解当前社会一些既有的游戏形态,同时,从中也告诉我们“游戏”至今已发展成为一个多元化概念,但这些不同形态的游戏应该具有一些共同的特质。从游戏的源头——祭祀性的竞技游戏来看,所谓的“游戏”似乎比较强调群体性游戏而不重视个人性游戏,因为古代的竞技通常发生在两个人或对立的组别之间,以奥林匹克竞赛的田径项目为例,就是多组人马的竞赛。而群体性又可分为合作型与竞赛型,前者如祭祀,后者如竞技比赛,两者都已提升到文化层次,所以都需要有一套“游戏规则”,以供人遵循(李永炽, 1990)。因此,时至今日,“游戏”不论演变成何种形态,它仍具有两个共通特征:一是它们是某种方式的竞赛,二是它们有一定的形式或规则。

(2) 游戏的哲学理念与内涵

“游戏”如同“休闲”一样,也是一个很古老的观念,它的哲学根源亦可追溯到古代,从字源上来看,游戏的哲学基础可说是启蒙于古希腊时期(Torkildsen, 1992: 48)。游戏(play)一字系源自

于古希腊字 *paideia*, 等同于英文中的教育(education), 它的哲学思想可说主要源自于古希腊文艺主义的教育理念,对柏拉图和亚里士多德而言,“游戏”是幼童生活中的价值所在,它最重要的理念内涵就是安排发展智慧的机会。同时,透过游戏的体验,塑造荣誉、忠诚、自尊、审美的性格,教育遵守团队精神;并养成献身于国家的观念与服务桑梓的文化气质,进而培养优秀的公民。同时,古希腊人因深受当时希腊文明传统的制约与规范,希望每个人成为一个文人雅士、良好公民以及宗教信仰徒,因此,游戏成为一种教化工具,让幼童身历其中而融入希腊文化之中,显而易见的,古希腊时期,系透过竞技游戏的学习体验,以达到教化的目的。当代的教育学家杜威(John Dewey)也强调游戏中学习的价值,因为竞技游戏中学习的内容与形式,就是未来成人世界的缩影,从竞技游戏中学习到的原则较易持续,而其结构原理一旦学会了,就能举一反三,而运用在不同场合。可见游戏具有浓厚的体验取向(experiencing centered),导引参与者遵守游戏规范,以达到教育的目的。

1.2.3 游憩的起源与重要内涵

(1) 游憩的起源

早期农业社会的生产劳动,不仅须与自然和谐融合,尽量顺应大自然的律动,而且农业生产本身乃是一种生活方式,与满足自我生存的直接需求有很密切的关联。17世纪基督新教(Protestantism)出现以后,将工作或职业称为“天职”,在宗教诠释之下,劳动本身成为尊奉上帝意旨的行为,被赋予神圣及伦理意义,人只有通过“天职”,依上帝意旨尽一己之力,才能得到救赎,才能接近神的世界(加藤俊秀, 1989: 43-44)。此时期的劳动虽然辛苦,但生活却是充实而有意义的。工业革命以后,工作开始受到无生命的机械所宰制,不仅打破了劳动与自然之间的和谐关系,也粉碎了工作的神圣意义,劳动开始丧失意义,失去乐趣,饥饿取代了上帝意旨,成为驱使人们从事劳动的原动力,从此劳动开始受到人们的诅咒。不仅如此,工业革命初期,惟利是图的资本家对劳工施予无情的剥削,