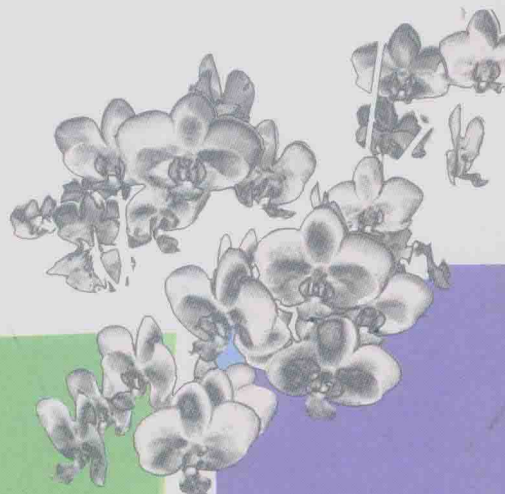


休闲农业与乡村旅游发展丛书

休闲旅游产业概论

(第二版)

郑健雄 著



XIUXIAN
LüYOUCHANYE
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

(第二版)

郑健雄 著

XIUXIAN

LÜYOUCHANYE

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. —2版. —北京:
中国建筑工业出版社, 2018. 5

(休闲农业与乡村旅游发展丛书)

ISBN 978-7-112-21892-9

I. ①休… II. ①郑… III. ①休闲旅游-旅游业-概
论 IV. ①F590. 71

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第039454号

责任编辑: 杜洁 李玲洁

责任校对: 姜小莲

休闲农业与乡村旅游发展丛书

休闲旅游产业概论 (第二版)

郑健雄 著

*

中国建筑工业出版社出版、发行(北京海淀三里河路9号)

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: 15 $\frac{3}{4}$ 字数: 442千字

2018年6月第二版 2018年6月第四次印刷

定价: 68.00元

ISBN 978-7-112-21892-9

(31814)

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)

自序

过去国内高校休闲、酒店、旅游等相关专业,较为缺乏本土的休闲产业发展方面的专业书籍,即使有,也以国外材料为主,较为欠缺产业观点,无法引领学生认识与贴近企业实务等方面,亦缺乏广度与深度足够的本土化专业书籍。本书依据休闲、游戏、游憩、旅行等相关概念出发,“休闲产业”是指为满足人们日常生活的休闲活动及提供人们旅行在外所需休闲活动而衍生的相关产业,因此,休闲产业的范畴是“生活产业+大部分的观光产业”。“游憩产业”是指为满足人们户外活动而衍生的相关产业,包括居住地和非居住地游憩活动。“观光产业”则是指为满足人们离开日常生活环境而旅行在外期间所提供的特定休闲生活相关产业;因某些旅行含有商务目的,联合国世界观光业组织 UNWTO 对“观光业”的定义,已将商务旅行纳入;就休闲的本质意涵,休闲产业的范畴并未包括观光产业中的商务性旅行。因此,“休闲产业”的产业范畴,除了包括居住地休闲产业和游憩产业外,还涵盖旅游地的游憩产业与绝大部分观光产业。综合而言,本书的主要特色如下:

有效解读休闲产业、游憩产业和观光产业三者的关联性。本书以休闲、游戏、游憩、旅行等哲学含义所衍生出来的产业概念,可以清楚掌握休闲产业、游憩产业和观光产业三者之间的关系,各有独特产业疆界,也互有重叠之处。就产业范畴而言,“休闲产业”明显大于“观光产业”及“游憩产业”。

旅游地有效发展的五大供给区块。观光系统的形成,必须迎合市场的供需发展,Gunn (1972) 曾从景观与观光规划的角度,从政府部门观点出发,提出观光供给系统是由吸引力 (attractions)、交通 (transportation)、服务 (services)、信息 (information)、促销 (promotion) 等五个部分构成,无法有效解释以私有部门为主的观光产业。本书尝试以旅游地基础观点 (destination based view), 提出旅游地吸引力、交通运输、餐旅接待、旅行中介及旅游营销等观光产业供给面五大区块,这些供给区块均由政府、非营利性组织及商业三个部门所管理和创造;一个地区能否发展成为旅游目的地,必须

设法让观光产业五大区块同时发展，其中尤以旅游地吸引力的营造为重要内容；一个旅游地的发展，必须优先考虑是否具有旅游吸引力，然后再逐步发展餐旅接待、旅游营销、交通运输、旅行中介等配套服务产品，观光发展也有可能获得成功。

旅游目的地吸引力的发展重心必须依照全球观光发展趋势及政府政策方向。UNWTO 指出 2000~2020 年，全球最重要的观光市场区块，包括滨海度假（sun and beach）、运动健身（sports）、探险之旅（adventure）、自然旅游（nature tourism）、文化旅游（cultural tourism）、城市旅游（urban tourism）、乡村旅游（rural tourism）、豪华邮轮（cruises）、主题游乐园（theme parks）、会展产业（meetings and conferences）、康养产业（well-being tourism）。综合上述两大观光发展重点与产业趋势，本书在旅游目的地吸引力的各种子产业中，特别选择主题游乐园、休闲度假村、节庆活动、世界遗产、国家公园、国家风景区、城市旅游、乡村旅游、健康产业等子产业加以论述，通过这些吸引力的发展与创造，相信有助于提升一个旅游地的旅游人潮。

台湾暨南国际大学

观光休闲与餐旅管理学系 教授、博士生导师

郑健雄

于雾峰白日梦书院

2017 年 7 月 27 日

18.3 健康俱乐部	231
18.4 温泉产业	235
18.5 结语	240



在处理公务后,到市民的公共设施,如操场(gymnasium)去运动、散步或讨论问题等借以享受娱乐的闲暇时间,如同休闲。所以希腊人认为工作的目的是为了休闲,若非如此则文化无以产生,因此从文字的脉源溯往,休闲的本意是指行动的自由,从以上字源学对“休闲”定义的探讨,可分析出休闲字面上的含义具有下列几个特质:

- (1) 与工作相对立的。
- (2) 自由的(是指时间及行动上自由的获得)。
- (3) 享受愉悦的心理状态。
- (4) 超脱日常生活的一种理念和精神,并付诸行动。

1.2.2 休闲活动的定义

1. 字义的观点

休闲活动的语源,系由拉丁语 *recreare* 到 *recreation* 再经法语 *r'ecre'ation* 而形成今日英语的 *recreation* 一词,原意为创新、使清新的含意。另有以造字的形式认为, *recreation* 是由 *re+creation* 组合而成的, *re* 为接头语,有再、重新、更加的意思,而 *creation* 则是创造之意,因此 *recreation* 一词,含有“重新创造”的意思。从欧语系国家对 *recreation* 一词的解释加以归纳后,将休闲活动定义为泛指在闲暇时间内从事能使人消愁解闷、身心愉悦的活动。

从字义观点来看休闲活动的含义,可归纳成以下的几点:

- (1) 含有重新创造的意思。
- (2) 闲暇时间内所从事的活动。
- (3) 从事可使人身心感到愉悦的活动。

2. 意义的观点

此观点对休闲活动的定义,最具代表性的有

三点:

- (1) 人们在闲暇时,依其兴趣及需要追求满足感的自然表现,个人或团体参与活动的动机是基于其能获得享受及满足的体验。休闲活动的形式种类极多,可能为有组织式的休闲活动或即兴式的休闲活动。

- (2) 个人或团体在闲暇时从事的任何活动,它

是令人感到自由又愉悦的,并具有立即性的吸引力。

(3) 休闲活动是任何形态的有意义的享受,其可能在任何时间、任何地点发生,只要从事活动的人认为该活动对他(她)而言是具有游乐性的便可。

由以上定义得知,休闲活动具有下列含义:

- (1) 闲暇时所从事的活动。
- (2) 个人或团体追求或享受自由愉悦体验的活动。
- (3) 个人或团体所从事的对其具有吸引力的活动。
- (4) 个人从事具有趣味、游乐体验的活动。
- (5) 可以任何形态,在任何时间、任何地点发生的活动。

1.3 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。而 *Liberal arts* 一词代表了“免于受压抑的言论和行动自由”。这个词本来是贬义词;但是1776~1788年间在吉本等人的使用下,意义开始转变为“容忍、免于歧视的自由”而趋向正面。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)。

文艺主义的兴起是在苏格拉底、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而产生的。诡辩学派的教育目标是借实用主义教育(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,更重要的是德行的具备,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,致力于培养高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,唯有如此,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,因为基督教是基于宗教信仰,文艺主义则基于理性。公元4世纪时,《荷马》作者奥古斯汀(Augustine)对文艺主义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,为来世做准备(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。公元13世纪时,神学家兼哲学家爱奎诺思(St. Thomas Aquinas)的理论与哲学体系可以说是中世纪基督教思想发展的巅峰,且致力于宣扬文艺主义的理性教育思想,继亚里士多德之后他指出,人生欲达到幸福快乐的境界,取决于以理智来获致纯粹的真理、以心意来获得至高无上的善良;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)是人类通往掌握真理、拥有至善境界的途径。

1450~1850年,文艺主义在西方哲学中位居主

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徒。从文艺复兴时代到启蒙运动的教育思想,可以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,这与文艺主义重视理性教育的理念是一致的。

在美国尚处于殖民地时期,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)传到全美各地,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;此后,所有学院也效仿哈佛,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)是一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,每周五晚上聚会,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,为北美洲最早的图书馆,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非常重要,如此可以用来约束政权的过度膨胀,他主张知识的普遍传布、自我教育的重要以及培养国家未来领导者的必要性。鲁西(Benjamin Rush)也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,何布鲁克(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3000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取得上风而崭露头角,美国中等学校教育开始向职业教育发展。例如由樊森(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;樊森后来发动“读经典著作”(The Great Books Program)运动,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的兴趣、需要或机遇去钻研有关的课程。1898年,戴维森(T. Davison)在纽约创办了“养家者学院”(Bread-winner'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。反观我国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具有正式地位,例如美术、音乐、体育、劳作;而在大学教育中,文艺或通识课程也列为选修课程,可见文艺主义的教育仍以不同风貌持续展现它的影响力。

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,而在成人教育中,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从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。

1.4 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取向如下(Shivers, 1981: 103-128):

(1)从“游憩”观点(leisure as recreation):将“休闲”视为与“游憩”同义,休闲是一种经验或活动的方式,经由个人的选择与参与,从而得到欢乐与满足。

(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):它的目的在于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 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): Veblen (1899) 认为休闲乃资产阶级的象征, 他指出在资本主义社会, “休闲” 已经演变成一种世俗用以炫耀身份地位的象征, 只有 “有闲阶级” (系指中上阶层与资本家) 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), 或是满足生活中实质需求与报酬以外的时间。

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, 可说众说纷纭, 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, 并以此作为休闲分类的参考依据。

1. 文艺主义中休闲发展演进史

(1) 文艺复兴天主教时期

此时期已有许多著名学者提出休闲活动的重要观点, 如 Francois Rabelais (1490~1553) 强调生理活动对健康的重要性; John Locke (1632~1704) 提出游戏与休闲之间的区别, 认为游戏是人们学习的良好方法, 而休闲是人们恢复工作疲劳的良好途径; Jean-Jacques Rous-seau (1712~1778) 认为身体应该自由自在地活动, 而不应被限制。上述文艺复兴学者所强调的游戏皆具有娱乐及教育的功能, 在文艺复兴后期, 天主教会主要采用欧洲人的思想, 对当时社会产生巨大的影响。由于天主教倡导休闲运动, 因而激发许多人参与休闲运动, 且让许多运

动因而盛行。然而, 当基督教新教徒的势力再起之后, 休闲运动也因而沉寂 (Chubb & Chubb, 1981)。

(2) 新教徒时期 (Protestant Reformation)

李三仁 (2009) 提及, 在新教徒时期, 马丁路德将新教徒与天主教区分开来, 且其宗教也逐渐发觉何种休闲活动是能被接受的。在 John Calvin 时期, 认为提升灵魂、辛勤工作、远离娱乐才能让人死后上天堂, 而此一观念, 也影响新教徒初期的休闲活动发展。由于美国及加拿大的休闲活动发展主要源自于欧洲新教徒时期及天主教时期, 因此, 发展出的休闲娱乐价值与上述两个时期非常相近。

2. 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 leisure, 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 一字是源自于古希腊字 *schole*, 同时具有休闲 (leisure) 与学校教育的学习 (schooling) 之意 (Torkildsen, 1992: 17), 它一方面是指一种解放、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。这也就不难想象为何休闲 (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、亚里士多德的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。以下即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, 在他所著的《政治学》一书中颇有见地地主张:

1) 人们繁忙为了获得闲暇

亚里士多德生于希腊奴隶制危机时期,他试图在保持奴隶主统治的民主制度,推行闲暇的文化活动。他主张生产活动与食衣住行活动是人类的两种性质相异的活动,其中食衣住行活动包括两层含义:一是消费活动,另一个是消遣活动,这种消遣活动便是所谓“操持闲暇”的活动。亚里士多德说:“游戏为人生所必须……当其空暇更觉需要,因彼等勤勉工作必须消遣”。一般而言,人都希望过着恬适安逸有质量的生活,这种境界须经“闲暇”才能获得。

亚里士多德认为,闲暇时的所作所为都“由己”,而繁忙的种种工作,则大都为他人所支配。闲暇是一种从事运动锻炼、聆听优雅音乐、朗诵高尚诗词及陶冶性情的过程,使人生臻于至善的境地,使人生的品位得以提升。他认为人生之所以不停忙碌,便是为了获得闲暇,因为休息是为了走更远的路。

2) 运用由和平带来的闲暇时间

亚里士多德批评斯巴达,当他们拥有帝国时,不知该如何运用由和平所带来的闲暇时间,人民固然在平日严肃地运动训练,是为了战争做准备,但所获得的闲暇能善于利用享受,才是可贵的。亚里士多德说:“英勇的人,才可以打一场漂亮的战争。让年轻人模仿野蛮勾当,而忽略了正当的陶冶,乃是沦落鄙俗的行径”。

3) 幸福的生活不只得到快乐,而是能做自己的主人

闲暇具有自主性。古希腊的看法,对闲暇有较高的评价,他们认为闲暇比工作更为重要,因为工作的目的在于获得闲暇。因此,一般认为闲暇是人类社会文化发展的基础,有它积极意义的一面。亚里士多德指出(戴伟谦,2001),所谓幸福的生活不只是得到快乐,而是能做自己的主人,亦即能以理性来领导自己的生活,并且幸福与外表身体表现的快乐是无法分离的。休闲活动的本身,在于自愿自发、怡情养性的乐趣活动。

总而言之,亚里士多德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),这种古典休闲观念具有探求真理、启发智慧、增进美德涵养、自由选择等含义,休闲本身即是目的以及视生活为整体等哲学内涵(洪樱纯,2005)。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,唯有通过理智教育的启发,最后才能打开智慧之门;他认为人唯有充分发挥、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,人们才可以将这一天赋发挥到极致,个人一旦将理性发挥得淋漓尽致,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

文艺主义教育的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、沉思冥想、哲学与自我发展的境界,同时也象征着幸福快乐的泉源。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,休闲并非只是单独的沉思冥想,他认为美满生活中的个人需要在社会中活动,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)与实践智能(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,才能思辨何时应当勇敢,何时应当自我节制,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,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,因为沉思冥想是一种纯粹自发、且不具实用价值的心智活动,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,唯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。最近凯力(Kelly, 1987)提出,认为休闲是一种存在的自由(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感悟,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是将“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、美的美好生活中的沉思冥想。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,你就趋近休闲了!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是在于“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唯有在休闲时,才能最真实地生活着;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(表1-1)。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才能拥有休闲,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淹没,唯有思想家、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基于情境取向(context centered),唯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。

3. 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傅吉格(J. Huizinga, 1949)在其《游戏人》(Homo Ludens)一书中指出(引用自李永炽, 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

能没有明显的界线。狩猎被现代人视为休闲活动之一,但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。在游牧社会,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丰收的戴奥尼苏斯节、日本庆祝稻谷丰收的新尝祭、我国台湾地区皆属之。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。

傅吉格曾引用法国汉学家 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繁育丰饶所举行的竞技,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,待古代国家逐渐成形后,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,另一种具有戏谑性或滑稽性的游戏则从中游离出来,依然保存在文学之中。

傅吉格也说,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,举凡文化、法律、制度都起源于祭祀的竞技游戏(games)。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竞技,使得原先纯粹业余的竞技表演,后来逐渐走向专业式、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,马路亨(M. McLuhan, 1964)认为竞技游戏是对任一文化的社会集体反动,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。从竞技游戏之中也告诉一些生活哲学,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人们生活的智慧外,也具有舒缓紧张压力,获得心理解脱的功能。在工作之中,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,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,克洛依(Roger Collois, 1961)曾将游戏分成四种形态。第一种是竞赛游戏(game),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,延伸于各种赌博,如抽奖、乐透彩券等;第三种是虚拟游戏,包括各种人为模拟的游戏形态,例如儿童的过家家、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（vertigo），此词的拉丁字源是指晕眩之意，这一类型的游戏包含所有会产生生理晕眩的活动，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

如同“休闲”一样，“游戏”也是一个很古老的观念，它的哲学根源亦可追溯到古代，从词源上来看，游戏的哲学基础可以说是启蒙于古希腊时期（Torkildsen, 1992: 48）。“游戏”（play）一词是源自于古希腊文 *paideia*，等同于英文中的教育（education），它的哲学思想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，通过游戏的体验，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（表 1-1）。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，是通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），引导参与者遵守游戏规则，以达到教育的目的。

4. 游戏起源与重要内涵

（1）游戏的起源

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，而且农业生产本身就是一种生活方式，与满足自我生存的直接需求有密切的关连。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，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，唯利是图的资本家对劳工施予无情的剥削，长时间廉价劳动的结果，工厂劳工和过去的奴隶没有什么差别，因为低廉工资不足以养家糊口，迫使十二三岁的童工与女工也开始参与工厂劳动。面临失业与饥饿的威胁，迫使他们不得不接受恶劣的工作条件。由于工厂工作是如此长时间、艰苦、单调且容易疲倦，因而亟需缩短工时、增加自由时间，以消除疲倦及恢复体力，这种休闲需求即变得十分迫切。因此，休闲与工作的分离，以及纯休闲时间的出现，可以说是工业社会的产物（宋明顺，1991）。工业及科技革命以后，因为社会大众的休闲时间逐渐增加，使得大众休闲时代的实现愈趋可能，可是真正大众休闲时代的来临，则是在第二次世界大战以后，因此，1960 年代开始，便有学者预测或乐观展望，大众休闲时代或休闲社会即将来临（Miller & Form, 1964: 815）；事实上从 1960 年代以后，工业先进国家每周工作

时数的减短比率有逐年下降的趋势,到目前,平均每周工作时数已维持在40小时左右,我国自1995年起实施双休日,每周平均工作时数亦维持在40小时。

因此,日本休闲社会学家加藤秀俊在其《余暇社会学》(1989)一书中已明确指出大众休闲时代已经来临了。显而易见的,20世纪以后,由于科技突飞猛进,生产力大幅提高,加上民主思想普及、普选选举制度的实施,劳工大众开始赢得政治权力之后,休闲或游憩才逐渐成为一般平民百姓日常生活的一部分。然而,所谓的“游憩”(recreation)究竟所指为何?它与古典观点的“休闲”有何不同,以下即针对“游憩”的重要理念与内涵加以探讨。

(2) 游憩的重要理念内涵

从上述探讨可知,“游憩”可说是一个近代名词, recreation 一词的词根是由拉丁字 recreatio 而来,意即为了恢复健康所做的游憩活动,又可译为解脱平日职责束缚让自己重新再来;若从 recreation 这个字的根源来看, re-create 是再创造的意思,意即解脱平日职责束缚之后,让自己重新再来。依据传统的定义,是将“游憩”视为个人恢复健康与再创造的过程,若从这个定义取向来看,就是将“游憩”视为让人们重新返回工作岗位继续工作的一种活动。若从这个观点出发,强调的重点是将“游憩”看成是一种活动形式;当我们确信“游憩”是一种活动取向时,这些游憩活动内容必须是社会所认可的、合乎社会规范的,且人们在从事游憩活动时不受平日工作职责所束缚。因此,社会学大辞典(the Dictionary of Sociology)亦采取此种社会接受论(social acceptance theory)的观点,将“游憩”定义为个人或团体在闲暇时从事的任何活动,它是令人感到自由又愉悦的活动,使人有成就感、优越感的活动,让人在繁忙的工作之后,重新返回工作岗位,且具有立即享受的感受。休契森(Hutchinson, 1949)亦持同样的看法,认为“游憩”是一种值得从事的活动,因为个人在自愿参与社会所认可的活动以后,能够获得立即享受与满足的体验。当然也

有许多学者认为“游憩”与“工作”是对立的;事实上,早在亚里士多德的休闲观念中,他曾说“我们是为了拥有‘休闲’而从事‘非休闲’工作。”(Torkildsen, 1992: 18),显然他也认为“休闲”与“工作”(work)是对立的,任何职业(occupation)都不可能是休闲,因为职业是一种被占有的活动(an occupied activity);换言之,职业是跳脱生活必须的琐事。依据亚里士多德的看法,休闲分类模式:娱乐、游憩和沉思三个层次;沉思是休闲的最高境界层次;而冥想(沉思)是一种最高层次的休闲方式,像娱乐与游憩活动(amusement and recreation)也不能算是休闲,因为这些活动乃是为了工作所从事不可或缺的活动,其目的在于治疗或恢复由工作所引发的紧张或苦痛,因此算是非休闲(unleisure)工作。另有一些学者则认为“游憩”具有提升道德精神与促进身心健全的功能。也有人认为“游憩”比较强调心情的感受,例如一种个人反应、一种心理感觉、一种态度、一种交涉方式、一种生活方式。最近也有学者(Gray & Greben, 1979)持不同的定义方式,认为“游憩”可以提供个人走向健康、愉悦之路。

综合上述各家定义,众说纷纭,不过,大致可以从厘清“游憩”应该是什么?“游憩”的思想渊源是源自于工业化社会,它可以说是工业革命以后的产物,从此生活上开始有工作与余暇或工作与游憩之分,游憩依赖工作存在,因此,游憩的核心元素是活动,但并非所有活动都是游憩,游憩者的动机在于活动参与的满足感,获得内在的快乐与满足,“游憩”的基本理念是着重于人们工作之余的生活调适,其重要内涵包括工作以外的活动、获得满足的体验以及强调心情的感受,且强调成果取向(outcome centered)的活动(表1-1)。

游憩代表一种有条件的喜悦态度,它把工作和游戏所带给人们的快乐紧密联系在一起,成为一个无法分离的整体。因为,人必须工作,在感到疲倦之后,开始从事游憩活动,使自己能够重新投入工作。Leisure Recreation的真谛:自由的、快乐的、轻松的、满足的工作时间以外的活动。

从哲学层次及外显取向来看休闲、游戏与游憩三者之差别

表 1-1

哲学层次	休闲 (Leisure)	游戏 (Play)	游憩 (Recreation)
思想渊源	文艺主义	文艺主义	资本主义
哲学理念	自由选择	教育	由“自由选择”及“教育”理念而来
哲学内涵	启发智慧 探索真理 增进涵养 自由选择生活方式 承担自由选择的责任 休闲本身即是目的 视生活为整体	安排发展智慧的机会 教育遵守团队精神 塑造荣誉、忠诚、审美性格 培养优秀公民 塑造奉献国家的观念 培养服务桑梓的文化气质	工作以外的活动 强调心情的感受 获得满足的体验
外显取向	情境取向 Context centered	体验取向 Experiencing centered	成果取向 Outcome centered

来源：郑健雄（1997：260）。

1.5 以哲学内涵为基础的休闲分类

本书为进行休闲分类工作，以前述所探讨的“休闲”及其相关名词“游戏”与“游憩”的哲学理念与本质内涵作为分类依据，可将“休闲”分成以下三大形态（表 1-2）：

（1）情境取向的休闲活动：此种休闲形态主要是从文艺主义的休闲观点出发，认为唯有在休闲的情境下，人们才能真正达到幸福快乐的美满人生境界。强调休闲情境的休闲形态又可细分为知识型、艺术型、悠闲型三种。“知识型”指一切探索真理、启发智能的知识性活动，包括研读书籍、哲学探讨、学术研究、辩论对话、读书会、研习活动、进修活动、出国游学、知性之旅以及一切学术性活动等；“艺术型”是指所有增进美学涵养的艺术性活动，例如摄影、书法、绘画、音乐、文学、诗歌、戏剧、舞蹈、手工艺等；“悠闲型”则指全心投入“沉思冥想”的“无所为而为”的悠闲意境，包括冥想、沉思、静坐、漫步、独自垂钓等。

（2）体验取向的休闲活动：这种休闲形态主要是衍生自文艺主义的休闲游戏观点，凡一切具有体验取向（experiencing centered），引导参与者遵守一

定的形式或游戏规则，以达到教育目的的活动。这种强调体验取向的休闲形态又可分为竞技游戏型、一般游戏型、民俗文化型三种。“竞技游戏型”是指一种有组织的游戏，它设定了规则、时间长度与场地大小，具有竞争的形式，且有胜负结果的比赛活动，例如田径赛、拳击赛、球赛、弈棋、职业比赛以及一切争胜比赛；“一般游戏型”包括一切依赖几率来分胜负的“博弈游戏”、各类人为模拟的“虚拟游戏”以及所有会产生生理晕眩的“晕眩游戏”，例如纸牌、赛马、各种赌博、抽奖、摸彩、计算机游戏、教学游戏、童玩游戏、游乐场中之各类回旋游戏等；“民俗文化型”是指一切由宗教祭典或民俗祭祀所衍生的文化性活动，它们具有一定的仪式或形式，并附带许多竞技游戏与民俗技艺表演，例如国家重要节庆、民间技艺活动、民俗庆典活动以及宗教祭祀活动等。

（3）成果取向的休闲活动：这种休闲形态系源自于工业化社会，凡工作之余，为求生活调适的活动，此种休闲形态又可分为户外游憩型、消遣娱乐型、社交联谊型三种。“户外游憩型”是指任何发生于户外（out-of-doors）的活动皆可称之（李明宗，1992），例如外出旅游、健行、露营、跑步、骑自行车、骑马以及海上活动等。绝大多数学者认为户外游憩（outdoor recreation）是特指发生于较低

程度开发的自然环境的野外游憩活动，如登山、野营、滑雪、赏鸟等。“消遣娱乐型”则泛指工作以外的任何消遣娱乐或嗜好，例如看电视、看电影、阅读闲书杂志、吃零嘴、听广播、听音乐、养宠

物、KTV唱歌、种花种菜、逛街、聊天、集邮等。“社交联谊型”则指工作以外且与团体规范与社会制约有关的活动，例如团体聚会、社团活动、小区活动、喜庆宴会、自强活动等。

休闲哲学观点之休闲类型

表 1-2

休闲形态		休闲活动内容
美 满 人 生 型	知识型	指一切探索真理、启发智能的知识性活动，包括研读书籍、哲学探讨、学术研究、辩论对话、读书会、演讲会、学习营、进修活动以及一切学术性活动等
	艺术型	指所有增进美学涵养的艺术性活动，例如摄影、书法、绘画、音乐、文学、诗歌、戏剧、舞蹈、手工艺术等
	悠闲型	指全心投入“沉思冥想”、“无所为而为”的悠闲意境，包括冥想、沉思、静坐、独自垂钓等一切为休闲而休闲的个人活动
教 育 体 验 型	竞技游戏型	指一种有组织的游戏，它设定了规则、时间长度与场地大小，具有竞争的形式，且有胜负结果的比赛活动，例如田径赛、拳击赛、球赛、弈棋、职业比赛以及一切争胜比赛
	一般游戏型	包括一切依赖几率来分胜负的“博弈游戏”、各类人为模拟的“虚拟游戏”，以及所有会产生生理晕眩的“晕眩游戏”，例如纸牌、赛马、各种赌博、抽奖、摸彩、计算机游戏、教学游戏、童玩游戏、游乐场中的各类回旋游戏等
	民俗文化型	指一切由宗教祭典或民俗祭祀所衍生的文化性活动，它们具有一定的仪式或形式，并附带许多竞技游戏与民俗技艺表演，例如国家重要节庆、民间技艺活动、民俗庆典活动以及宗教祭祀活动等
	亲身体验型	指一切具有教育目的的亲身参与体验活动，并通过教育解说服务，使参与者充分了解大自然的奥秘或农业生产的过程，例如自然生态体验活动、观光采摘体验活动、农业体验活动、市民农园体验活动等
生 活 调 适 型	户外游憩型	指任何工作时间以外的户外（out-of-doors）活动，例如外出旅游、健行、露营、散步、跑步、骑自行车、骑马以及海上活动等。绝大多数户外游憩（outdoor recreation）活动系特指发生于较低度开发之自然环境的野外游憩活动，如登山、踏青、野营、滑雪、赏鸟等
	消遣娱乐型	泛指工作时间以外的任何消遣活动或嗜好，例如看电视、看电影、阅读闲书杂志、吃零食、听广播、听音乐、养宠物、KTV唱歌、种花种菜、逛街、聊天、集邮等
	社交联谊型	指与工作机构、居住小区有关且与其团体规范及社会制约有关的联谊活动，例如团体旅游活动、团体聚会、社团活动、小区联谊活动、喜庆宴会、自强活动等

来源：郑健雄（1997：260）。