



21世纪全国高等院校旅游管理类创新型应用人才培养规划教材

休闲学导论

李经龙 主编



汲取国外最新研究成果
专题论述热点前沿问题
最新《旅游法》内容跟进



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

C913.3-43
02

013068489



21世纪全国高等院校旅游管理类创新型应用人才培养规划教材

休闲学导论

李经龙 主编

黄家美

张淑萍 副主编



C913.3-43
02



北航

C1676102



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书广泛汲取国内外有关休闲研究的最新成果,较为全面、系统地阐述了休闲研究的基本理论和内容,并在体例构架和内容安排上有所创新。本书强调实践操作,具有图文并茂、内容翔实、信息量大的特点,具有较强的科学性、系统性、实用性和前瞻性。本书共分为15章,在内容体系上基本包含了休闲研究的各个方面,同时又结合当前国内外休闲产业发展的特点,对休闲研究的热点和前沿问题进行专题论述。

本书既可以作为旅游与休闲管理专业的核心教材,也可作为从事休闲研究和管理人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

休闲学导论/李经龙主编. —北京:北京大学出版社, 2013.6
(21世纪全国高等院校旅游管理类创新型应用人才培养规划教材)

ISBN 978-7-301-22654-4

I. ①休… II. ①李… III. ①闲暇社会学—高等学校—教材 IV. ①C913.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 129390 号

书 名: 休闲学导论

著作责任者: 李经龙 主编

策 划 编 辑: 莫 愚

责 任 编 辑: 莫 愚

标 准 书 号: ISBN 978-7-301-22654-4/C · 0915

出 版 发 行: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> 新浪官方微博: @北京大学出版社

电 子 信 箱: pup_6@163.com

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

印 刷 者: 北京宏伟双华印刷有限公司

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 14.75 印张 348 千字

2013 年 6 月第 1 版 2013 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 30.00 元

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话: 010-62752024 电子信箱: fd@pup.pku.edu.cn

前 言

本书是 21 世纪全国高等院校旅游管理类创新型应用人才培养规划教材之一。

随着社会经济的发展,我国城乡居民的可自由支配收入和闲暇时间不断增加,与此同时,人们面临的身心压力也由于生活节奏的加快而增大。因此,出于对享受生活、放松身心等目的的考虑,人们的休闲需求越来越强烈,各种各样的休闲活动应运而生。休闲业的发展和休闲产业地位的不断提高,使相应的休闲专业知识和专业人才的需求量也越来越大,因此高校在这方面的人才培养规模也不断地扩大,专业的设置也不断地增加。

随着休闲业的发展,休闲市场对休闲专门人才专业理论、专业知识和专业技能的要求将越来越高。作为一门休闲专业的基础课,应在阐述基础理论的同时,引发学生的兴趣,这样才能达到教育的目的。

本书充分考虑了创新型应用人才培养目标的要求:在内容选择上,力求系统地阐述本学科的基本知识,而且穿插了大量的案例分析于理论知识的介绍之中,以引起学生的学习兴趣,帮助学生消化学习内容;在结构编排上,注重结构的层次性和逻辑性,力求做到脉络清晰;在文字表述上,坚持深入浅出和通俗易懂的基本原则,努力使其符合学生的认知能力。

本书共分 15 章,分别是休闲概论、休闲权利、休闲需求、休闲供给、休闲制约、休闲资源、休闲产品、休闲经济、休闲产业、休闲文化、休闲规划、休闲政策、休闲教育、休闲管理和休闲时代。

本书由安徽大学李经龙主编,扬州大学黄家美和马鞍山师范高等专科学校张淑萍担任副主编。具体分工如下:李经龙编写第 1 章、第 2 章、第 11 章、第 12 章,李经龙、黄家美编写第 3 章、第 6~第 9 章,李经龙、张淑萍编写第 4 章、第 5 章、第 10 章、第 14 章、第 15 章,李经龙、贾姗姗编写第 13 章。全书由李经龙统稿。

由于我国休闲产业和休闲教育才刚刚起步,编者的认识还有待进一步完善。因此,书中疏漏或不足之处在所难免,恳请广大读者批评指正。

编 者
2013 年 6 月

目 录

第1章 休闲概论..... 1

1.1 休闲的概念..... 2

1.1.1 休闲时间..... 2

1.1.2 休闲活动..... 3

1.1.3 休闲状态..... 3

1.1.4 休闲心态..... 3

1.1.5 休闲制度..... 4

1.2 休闲的发展..... 4

1.3 休闲的特征..... 5

1.3.1 解脱感..... 5

1.3.2 自由性..... 5

1.3.3 娱乐性..... 5

1.3.4 建设性..... 6

1.4 休闲的功能..... 6

1.4.1 政治功能..... 6

1.4.2 经济功能..... 6

1.4.3 社会功能..... 7

1.4.4 环境功能..... 7

1.4.5 炫耀功能..... 7

1.4.6 身心功能..... 7

第2章 休闲权利..... 11

2.1 人权..... 12

2.1.1 权利和人权..... 12

2.1.2 人权斗争的历史..... 12

2.1.3 人权宣言..... 13

2.2 休闲的权利..... 14

2.3 旅游的权利..... 16

2.4 体育运动的权利..... 16

2.5 艺术和文化的权利..... 17

2.6 权利与制约..... 18

2.6.1 休闲课税..... 18

2.6.2 道德问题..... 19

2.6.3 动物保护..... 20

2.6.4 可持续发展..... 21

第3章 休闲需求..... 25

3.1 休闲需求的概念..... 26

3.2 休闲需求的特点..... 26

3.2.1 高层次性..... 27

3.2.2 主导性..... 27

3.2.3 多样性..... 27

3.2.4 复杂性..... 27

3.3 休闲需求的影响因素..... 28

3.3.1 闲暇时间..... 28

3.3.2 价格因素..... 28

3.3.3 收入因素..... 29

3.3.4 社会环境..... 29

3.3.5 个性特征..... 32

第4章 休闲供给..... 35

4.1 休闲供给的概念..... 36

4.2 休闲供给的类型..... 36

4.2.1 自我休闲供给..... 36

4.2.2 政府休闲供给..... 37

4.2.3 商业休闲供给..... 39

4.2.4 非营利或志愿者机构休闲供给..... 39

4.3 休闲供给的影响因素..... 44

4.3.1 国家和地方政策..... 44

4.3.2 社会经济发展水平..... 44

4.3.3 休闲产品与服务价格..... 45

4.3.4 休闲生产要素的价格..... 45

4.3.5 休闲容量与可进入性..... 45

4.3.6 休闲资源管理与产品特色..... 45

4.4 休闲供给存在的问题..... 46

4.4.1 休闲供给严重不足,且休闲消费内容单调、形式单一..... 46

4.4.2 社区建设不能充分适应 居民的休闲生活,尤其是 文化精神生活需要	46	7.2 休闲产品的层次与构成要素	83
4.4.3 重视项目建设,忽视游客 体验	46	7.2.1 休闲产品的层次	83
4.4.4 同质休闲产品过剩,企业 形象定位模糊	47	7.2.2 休闲产品的构成要素	84
第5章 休闲制约	51	7.3 休闲产品的分类	84
5.1 休闲的制约因素	53	7.3.1 依据休闲产品形式的分类	84
5.2 休闲制约的类型	55	7.3.2 依据是否具有非排他性和 非竞争性的分类	85
5.2.1 个人内在制约	55	7.3.3 依据人类休闲活动种类的 分类	85
5.2.2 人际交往制约	55	7.3.4 依据人文文化功能的分类	86
5.2.3 结构性制约	56	7.3.5 其他分类	86
5.3 弱势群体的休闲制约	56	7.4 休闲产品开发的指导思想	87
5.3.1 青少年的休闲制约	56	7.4.1 实行多样化开发	87
5.3.2 女性的休闲制约	57	7.4.2 体现文化内涵	88
5.3.3 老年人的休闲制约	58	7.4.3 不断创新升级	88
5.3.4 残障人的休闲制约	60	7.5 休闲产品开发的趋势	89
5.3.5 少数民族的休闲制约	61	7.5.1 产品主题形象化	89
5.4 休闲制约与休闲动机的平衡	62	7.5.2 产品内涵特色化	89
第6章 休闲资源	66	7.5.3 产品个性时尚化	89
6.1 休闲资源的概念与特征	67	7.5.4 产品优势品牌化	90
6.1.1 休闲资源的概念	67	7.5.5 产品体验情境化	91
6.1.2 休闲资源的特征	68	第8章 休闲经济	95
6.2 休闲资源的分类	71	8.1 休闲经济的概念内涵	96
6.2.1 休闲资源的分类原则与分类 依据	71	8.1.1 休闲经济是建立在物质文明 基础上的经济	96
6.2.2 休闲资源的分类方法	72	8.1.2 休闲经济是消费活动,也包括 生产活动	96
6.3 休闲资源的开发	75	8.1.3 休闲经济是体验经济,也是 创意经济	97
6.3.1 休闲资源开发的概念	75	8.1.4 休闲经济与休闲时间密切 相关	97
6.3.2 休闲资源开发的原则	76	8.2 休闲经济的基本特征	97
6.3.3 休闲资源开发的内容	77	8.2.1 休闲经济参与经济创造	97
6.3.4 休闲资源开发的程序	78	8.2.2 休闲经济带动消费、调节 再分配	98
第7章 休闲产品	81	8.2.3 休闲经济是物质与精神的 统一	99
7.1 休闲产品的概念	83		

8.2.4	休闲经济注重人与自然的协调	99
8.2.5	休闲经济是发展生产力高级阶段的合理形式	99
8.2.6	休闲经济引导一种新的“进步观”	100
8.3	休闲经济的形成条件	100
8.3.1	高度的物质文明是休闲经济形成的物质条件	100
8.3.2	休闲成为一种普遍现象是休闲经济形成的社会基础	101
8.3.3	现代休闲消费观念的确立是休闲经济形成的理念基础	101
8.3.4	休闲供给条件的改善是休闲经济形成的必要条件	102
8.3.5	科学技术的进步和劳动生产率的提高是休闲经济形成的前提条件	102
8.3.6	各种社会保障制度及消费信贷制度的确立是休闲经济形成的重要保障	103
8.4	我国发展休闲经济的重要意义	103
8.4.1	发展休闲经济是促进两型社会消费转型和节能降耗的现实需要	103
8.4.2	发展休闲经济有利于培育新的消费热点	103
8.4.3	发展休闲产业有利于促进就业	105
8.4.4	发展休闲经济有利于促进人的全面发展	105
8.5	我国发展休闲经济的制约因素	105
8.5.1	对休闲观的误解	105
8.5.2	限制某些休闲产业的发展	105
8.5.3	消费率过低影响休闲支出	105
8.5.4	休闲企业管理体制比较单一	106

8.5.5	休闲企业间的约束协调机制不够	106
8.5.6	假日制度和休假制度不完善	106
8.5.7	企业提供的休闲品种较为单一, 经营管理水平参差不齐	106
8.5.8	休闲方式过于单调	106
8.5.9	消费者尚未成熟	106
8.6	休闲经济的发展趋势	107
8.6.1	休闲消费发展的五大趋势	107
8.6.2	国民生活轴心由劳动转向休闲	107
8.7	休闲经济的发展战略	107
8.7.1	制定休闲产业政策, 实施宏观调控	108
8.7.2	推动休闲产业结构升级换代	108
8.7.3	提高服务和管理水平	108
8.7.4	促进我国休闲产业的区域协作	108
8.7.5	大力发展休闲教育	108
8.7.6	设立研究机构	109

第9章 休闲产业 112

9.1	休闲产业的概念	113
9.2	休闲产业的类型	114
9.2.1	休闲基础产业	114
9.2.2	休闲延伸产业	116
9.2.3	休闲支撑产业	117
9.3	休闲产业的作用	121
9.3.1	增加消费, 促进经济增长	121
9.3.2	刺激生产, 增加就业机会	121
9.3.3	丰富精神产品, 推进人类文明	121
9.3.4	减轻心理压力, 提高劳动者素质和工作效率	121
9.3.5	改善投资环境, 促进地区经济发展	121

9.4	休闲产业的发展趋势	122
9.5	休闲产业的发展对策	123
9.5.1	转变休闲产业发展的思想 观念	123
9.5.2	做好休闲产业理论研究和 教育工作	123
9.5.3	形成合理的休闲产业发展 格局	124
9.5.4	促进休闲产业健康发展	124
9.5.5	开发特色休闲新产品	124
第 10 章 休闲文化		128
10.1	休闲文化的概念	129
10.1.1	休闲文化的内涵	129
10.1.2	休闲与文化的关系	130
10.2	休闲文化的影响因素	130
10.2.1	价值取向	131
10.2.2	地域文化	132
10.2.3	经济发展水平	133
10.2.4	社会环境	133
10.2.5	政治环境	133
10.3	休闲文化的类型	134
10.3.1	社会公共休闲文化	134
10.3.2	高雅休闲文化	134
10.3.3	大众休闲娱乐文化	134
10.4	休闲文化的特征	136
10.4.1	休闲文化的时尚性	136
10.4.2	休闲文化的传播性	136
10.4.3	休闲文化的塑造性	136
10.4.4	休闲文化的凝聚性	136
10.5	休闲文化的作用	137
10.6	休闲文化的构建	138
10.6.1	培养健康的休闲意识	138
10.6.2	培养科学的休闲价值观	138
10.6.3	培养良好的休闲习惯	138
第 11 章 休闲规划		143
11.1	休闲规划的特点	144

11.2	休闲规划的意义和作用	145
11.2.1	休闲规划的意义	145
11.2.2	休闲规划的作用	145
11.3	休闲规划的要求	146
11.4	休闲规划的类型	147
11.4.1	区域规划	147
11.4.2	产业规划	147
11.4.3	项目规划	148
11.5	休闲规划的构成	149
11.5.1	活动项目	149
11.5.2	环境和设施	149
11.5.3	服务	150
11.5.4	人员	150
11.5.5	资金	150
11.6	休闲规划的主要机构	150
11.6.1	商业部门	150
11.6.2	公共部门	150
11.6.3	非政府部门	150
11.6.4	当地政府部门	151
11.7	休闲设施及定量标准	151
11.7.1	室内休闲设施及定量 标准	151
11.7.2	陆地运动设施及定量 标准	152
11.7.3	陆地游憩设施及定量 标准	156
11.7.4	水上游憩设施及定量 标准	159
第 12 章 休闲政策		165
12.1	休闲政策的概念	166
12.2	休闲政策的主体	166
12.2.1	公共部门	166
12.2.2	公共团体	167
12.2.3	民间组织	167
12.3	休闲政策的类型	167
12.3.1	户外游憩政策	167
12.3.2	运动政策	167

12.3.3 艺术和娱乐政策.....	168	14.2.3 国际性休闲组织.....	198
12.3.4 旅游政策.....	168	14.2.4 我国主要的休闲组织.....	199
12.3.5 针对特殊人群的休闲 政策.....	169	14.3 休闲管理的法规.....	200
12.3.6 休闲服务业的人力资源管理 政策.....	170	14.3.1 旅游管理相关法规.....	200
12.4 休闲政策的作用.....	170	14.3.2 体育运动相关法规.....	201
12.5 休闲政策的发展趋势.....	171	14.3.3 文化艺术相关法规.....	201
12.6 国民旅游休闲纲要.....	172	第 15 章 休闲时代	205
12.6.1 保障国民旅游休闲时间.....	172	15.1 休闲时代的临近.....	206
12.6.2 改善国民旅游休闲环境.....	173	15.1.1 休闲时代的第一阶梯—— 个人收入提高了.....	207
12.6.3 推进国民旅游休闲基础设施 建设.....	173	15.1.2 休闲时代的第二阶梯—— 闲暇时间增加了.....	207
12.6.4 加强国民旅游休闲产品开发 与活动组织.....	173	15.1.3 休闲时代的第三阶梯—— 休闲意识觉醒了.....	207
12.6.5 完善国民旅游休闲公共 服务.....	173	15.1.4 休闲时代的第四阶梯—— 休闲政策出台了.....	207
12.6.6 提升国民旅游休闲服务 质量.....	174	15.2 休闲时代的挑战.....	207
12.7 地方政府的旅游休闲政策.....	174	15.2.1 人口爆炸.....	208
12.8 中国旅游日.....	174	15.2.2 人口老龄化.....	208
第 13 章 休闲教育	179	15.2.3 环境恶化.....	209
13.1 休闲教育的概念.....	180	15.2.4 全球变暖.....	210
13.2 休闲教育的目标.....	181	15.2.5 快速城市化.....	211
13.2.1 培养人们科学的休闲观.....	181	15.2.6 技术发展.....	213
13.2.2 强化人们正确的休闲伦理... ..	182	15.3 休闲时代的特征.....	213
13.2.3 培养人们良好的休闲技能... ..	183	15.3.1 休闲与工作的界限逐渐 消失.....	213
13.2.4 促进人的自由全面发展.....	183	15.3.2 休闲资源的可利用性大大 提高.....	214
13.3 休闲教育的内容.....	184	15.3.3 休闲方式选择的日益 多元化.....	214
13.3.1 认识模块.....	184	15.3.4 休闲经历日益故事化.....	214
13.3.2 活动模块.....	186	15.3.5 休闲的地位越来越重要.....	216
第 14 章 休闲管理	193	15.3.6 休闲的权利得以实现.....	216
14.1 休闲管理的内容.....	194	15.4 休闲时代的愿景.....	216
14.2 休闲管理的组织.....	196	15.4.1 个人的全面发展.....	216
14.2.1 休闲组织的分类.....	196	15.4.2 社会的全面进步.....	217
14.2.2 休闲组织的职能.....	197	参考文献	221

第1章 休闲概论

知识目标	技能目标
① 理解休闲的概念内涵; ② 了解休闲发展的历程; ③ 了解休闲活动的特征; ④ 掌握休闲活动的功能	① 辨析休闲的不同概念; ② 比较休闲的发展阶段; ③ 举例阐述休闲的功能

导入案例

名人论休闲

自由时间、可以支配的时间就是财富本身。

财富就是可以自由支配的时间，如此而已。

一个国家只有在劳动6小时而不是劳动12小时的时候，才是真正富裕的。

——马克思

劳作是为了休闲。

休闲是一切事务环绕的中心，是哲学艺术和科学诞生的基本条件之一。

真正休闲的人才是真正幸福的。

——亚里士多德

能否聪明地用“闲”是对文明的最终考验。

——罗素

我们对于一切，除了爱情和美酒；对于一切，除了闲暇本身，都懒得去管。

——莱辛

未来社会将以休闲为中心。

——杰弗瑞·戈比

当人是完全意义上的人时，他肯定是在玩；人也只有在玩的时候才是完整的人。

——席勒

一个人成就怎样，往往靠他怎样利用他的闲暇时间。

——胡适

文化本身的进步有赖于闲暇的合理利用。

倘不知道日常的娱乐方法，便不能认识一个民族，好像对于个人，吾们倘非知道他怎样消遣闲暇的方法，吾们便不算熟悉了这个人。

——林语堂

人之初，性本玩。

一个人要活到老，玩到老。在玩中学、在学中玩。

玩是人类的基本需要之一，要玩得有文化，要有玩的文化，要研究玩的学术，要掌握玩的技术，要发展玩的艺术。

——于光远

思考：

(1) 古今中外的这些名人为什么都这么重视休闲？

(2) 在日常生活中，休闲有什么作用与功能？

随着休闲时代的到来，社会上有关“休闲”的字眼逐渐流行，如休闲服、休闲鞋、休闲包、休闲食品、休闲餐饮、休闲娱乐、休闲洗浴、休闲游戏、休闲旅游、休闲度假、休闲养生、休闲运动、休闲活动、休闲影视、休闲时尚……但到底什么才是真正的休闲呢？

1.1 休闲的概念

休闲是一个非常时髦但又难以确切定义的术语。对不同的人而言，休闲意味着不同的事情。然而，大多数休闲的定义都有个十分重要的概念，即“自由”。休闲就是要自由地追求个人的兴趣。“休闲”源自拉丁语“licere”，其含义是“获得自由”。这个词又派生出法语“loisir”，含义为“自由时间”。希腊人用“scole”或者“skole”来定义“休闲”。这个词又派生出了拉丁语的“scola”和英语的“school”。因此，可以这样认为，对希腊人而言，休闲与智力、身体和精神发展存在着紧密的联系。休闲与经济、管理等名词一样，是一个非常复杂的概念，从不同的学科、不同的角度就会得到不同的理解。现在学术界关于休闲的概念就有二百多种。概括而言，休闲主要体现为以下几个方面。

1.1.1 休闲时间

人们的生活时间大体上可以分为生活必须时间、工作时间和自由时间三部分。从时间的角度看，休闲是人们在生活必须时间和工作时间之余所拥有的自由时间。

知识链接 1.1

名人从休闲时间角度论休闲

查尔斯·K.布莱特比尔(美国著名休闲学者)：休闲是去掉生理必需时间和维持生计所必需的时间之后，自己可以判断和选择的自由支配时间。

伦敦城市研究所：休闲是除了工作时间之外，自己能自主参与活动机会的时间。

1.1.2 休闲活动

从活动角度看,休闲是在自由时间内的活动或体验。休闲活动包括休养生息、自我娱乐、增加知识和技能、主动参与社团活动等一系列在尽到职业、家庭与社会职责后,让自由意志得以尽情发挥的活动。

知识链接 1.2

名人从休闲活动角度论休闲

乔弗里·杜马泽迪尔(法国社会学家):休闲是指人们从工作、家庭、社会的义务中摆脱出来,为了休息、转换心情、增长知识而自发地参与可以自由发挥创造力的任何社会活动的总称。他指出休闲包括三个密不可分的部分。一是放松,因为人需要克服疲劳;二是娱乐,娱乐使人们超然忘我;三是个性发展,它使人们作为个体得以扩展,使视野开阔,生命更有意义。

马惠梯(中国休闲文化研究中心主任):休闲就是“以欣然之态做心爱之事”。

1.1.3 休闲状态

从存在状态看,休闲常被人形容为平静、不疾不徐或不计时间流速的状态。

知识链接 1.3

名人从休闲状态角度论休闲

亚里士多德(古希腊哲学家):休闲是一种沉思的状态,是一种不需要考虑生存问题的心无羁绊的状态,即古希腊哲学家所推崇的沉思、从容、宁静、忘我等人生的最高境界。

乔斯·皮珀(瑞典天主教哲学家):休闲不仅仅是心灵上的,更应该是精神上的态度和灵魂上的态度;休闲是身体、心理、灵魂的自我开发机会。他相信休闲是一种欣喜感,这样的人能够欣然接受这个世界和自己在这个世界的位置。这样,休闲作为一种优雅的存在状态,被赐予那些赞美生活的人。

1.1.4 休闲心态

心态学考察了休闲的心理或精神基础。休闲是一种观念,如果个人感觉到某种东西是休闲,那么它就是休闲。无论外部环境如何,具有休闲心态的人都会相信,他是自由的,是他在控制局面,而不是被环境所控制。

知识链接 1.4

名人从休闲心态角度论休闲

约翰·纽林格(美国心理学家): 休闲是为了达到自己的目的而进行的、从中得到幸福与满足的、与个人内心世界密切相关的体验与心态。他认为心态自由感是判定有无休闲感的唯一依据。去休闲,意味着人们作为一个自由的主体可以自由选择,投身于某一项活动之中。

葛拉齐亚(法国学者): 他认为不存在客观的休闲,虽然他承认工作的反义词是自由时间,但他不认为自由时间就是休闲。他指出,休闲应是指一种感觉的品质。如果一个人看似有闲,但却为无事可做而烦恼,此时就不能称为休闲。休闲与否是由个人的感知认定的。

1.1.5 休闲制度

从制度角度来定义休闲,旨在揭示休闲的本质与工作等社会制度和价值观之间的关系。一方面,休闲是人类在生存过程中从劳动的疲劳、倦怠、压迫感中解放出来,补充能源以进行再生产的手段;另一方面,在越来越追求享乐化的现代社会中,休闲成为生活的目的,而劳动则把休闲生活变为现实。

知识链接 1.5

名人从休闲制度角度论休闲

托斯丹·邦德·凡勃伦(美国制度经济学鼻祖): 历史上被压迫阶级所从事的物质生产劳动是辛苦而又低效的,而统治阶级所从事的精神劳动却创造了更有效、更有意义的人生价值。由此形成的资产阶级生活方式被充分地体现在休闲行为中,并且得到了被统治阶级的认可。休闲是显示社会身份的经济象征,是区分上流社会与工人阶级生活方式的尺度,用金钱消费来显示人们的优越地位。

1.2 休闲的发展

在史前社会,人们主要关心的事情是生存问题。人们的主要活动是狩猎及采集,这些活动提供维持生命所需的资源。那时候,人们很少拥有我们今天所说的“自由时间”。劳作、生存及休息构成了人们生活的全部内容,所有活动都以谋生为目的。当生活在史前社会的人能够制造工具,大脑容量增大时,他们可利用的自由时间就增多了。史前社会将自由时间用于仪式或礼仪活动。这些活动主要是庆祝狩猎成功、大获丰收或者用来祈祷神灵的眷顾。



随着部落的形成,人们认为类似玩耍的活动也很重要。这些游戏活动体现在历史事件、交通活动、战争游戏及对农具的使用。游戏可以让儿童为成人后要负担的责任做好准备,因而,游戏已成为培养儿童的团结及美德的一种方法。此外,游戏还能令人放松、为人们提供沟通的手段,并能让人感觉到快乐和幸福。随着各社会群体的出现,游戏活动也成为人们在工作之余放松并恢复身心的一种手段。这些社会群体的出现形成了社会结构,使得人们有机会专注于具体的社会角色。例如,某些人专司狩猎,而另外一些人则专司建筑。有了这些社会分工之后,通过增强彼此之间的合作,人们才有机会从事谋生之外的活动。因此,社会分工的出现让人类第一次拥有了较多的休闲机会。今天也同样如此,人们从事社会所需要的某种特定职业的同时,也依赖于其他人赖以谋生的专长。

成思危认为,大约一万年,当进入农耕时代时,人类只有 10%的时间用于休闲;当工匠和手工业者们出现时,则省下了 17%的时间用于休闲;到了蒸汽机时代,由于生产力水平的提高,人类将休闲时间增加到 23%;而到了 20 世纪 90 年代,电子化的动力机器提高了每一件工作的速度,如从做饭到交通……因而使得人们能将生活中 41%的时间用于追求娱乐休闲。根据国外学者的预测,到 2015 年前后,随着知识经济和新技术的迅猛发展,人类将有 50%的时间用于休闲。

1.3 休闲的特征

一般而言,休闲具有解脱感、自由性、娱乐性和建设性四大特征。

1.3.1 解脱感

休闲是生存以外的活动,具有从人类所处的各种各样的义务和约束中解脱出来的属性。从时间意义上看,休闲是从维持生计和心理压迫中解放出来的时间。对于休闲的解脱感,杜马泽迪尔评价道:“休闲一般具有从形式的、制度的义务中摆脱出来得到自由的特性。”

1.3.2 自由性

人类一旦摆脱义务和制约,休闲时间的使用将处于完全自发的状态。休闲是自发的活动,是人们自己乐于参与的各种活动。个人所从事的休闲活动是依据自由意愿来选择的,人们任意的兴趣的追求都具有主动性,没有强迫性。被迫参与的休闲活动属于准休闲状态,也就是说这些休闲行为中包括义务性、商业性等非休闲因素。另外,也不能说所有的休闲都是完全自由的,在享受休闲的过程中还应该受到社会基本规范的制约,遵守人和人之间关系和大众的基本态度取向。

1.3.3 娱乐性

休闲是为了获得纯粹的快乐而进行的活动。纯粹的快乐是指行为的目的即是快乐本身。

休闲活动要具有乐趣、轻松与消遣的特性,必须使参与者愿意付出热情,并感到愉快和满足。人类在实现自己的兴趣等内在追求时会感到满足和快乐,这是因为人类在参与休闲活动中感受到了生活的意义,丰富了人生的内容并得到了精神上的极大满足。

1.3.4 建设性

休闲活动有助于个人的全面发展与完善,它使人体强健、理智清醒、道德高尚。在现实社会中,通过休闲获得的满足和快乐能使人们从社会责任的压迫中解放出来,满足人们对内在价值的追求和情感的需要。杜马泽迪尔认为,休闲能使人通过摆脱日常生活的单调和乏味,在超越现实的世界里自由地补偿自己命运的价值,这些价值包括自我尊重、挑战、自由、支配、成就,以及地位等。如果它们不能通过休闲得到满足,那么人类将会在高度工业化和城市化社会的劳动环境、家庭环境的制约中备受挫折和折磨。

1.4 休闲的功能

休闲具有一系列重要的个人、家庭、社会功能。对个人而言,它可以净化心灵,松弛身心,获得快乐;认识自我,发展自我,实现自我;满足需要,增加知识,培养自治。对家庭而言,它可以增进家人的情谊;培养家庭的社交能力;促进家人团结。对社会而言,它可以稳定社会生活;促进经济繁荣;提高国民的生活品质。

1.4.1 政治功能

柏拉图认为,不受现实生活困扰的统治阶级,应该把所有闲暇时间用于深思真、善、美等问题,使其本身更加完美,从而巩固和加强其统治地位。柏拉图的这种政治性休闲思想,强调休闲是为了巩固政治制度和为统治阶级服务的,而不是为个体服务的。这样,休闲及教育为个体闲暇生活服务的功能就被掩盖了。在当今社会,休闲是基本的人权,赋予公民合法的休闲权,能够让他们消除疲劳、转换心情、以高昂的姿态投入到新的生活之中,从而可以减少他们对生活的不满、对社会的抵触,有利于社会的稳定与和谐。

1.4.2 经济功能

休闲是人们在自由时间内进行的自由活动,这些活动不仅是对空闲时间积极有效地利用,而且常常也伴随着对休闲产品、设施和服务的消费。从某种意义上说,所有的休闲活动都会牵涉到我们对消费的体验。因为休闲活动的目的大多在于消费某些物质(如在外面吃饭)或与消费有关的某些活动(如商场购物)。因而,可以说,休闲首先是一项消费活动。另外,从时间形态来看,休闲是不生产的消费时间。人在不生产时,需要文化、食品、旅游、娱乐及体育活动等方面的消费。空闲时间与劳动时间的分离,促使社会做出一系列新的调整和适应,以把空闲时间转变为消费时间。因此,休闲是推动区域经济发展的生力军。

1.4.3 社会功能

休闲是自由、幸福、快乐等人类发展目的的源泉。休闲活动有助于增强个人的自尊感,有助于建立社区精神,有助于促进社会交往,有助于改进人们的健康状况,有助于在创造就业机会的同时给人们一个有意义的活动方式,有助于减少危害社会的行为的发生。

1.4.4 环境功能

美国 1964 年的《荒野保护法案》是为了保护自然休闲的机会而产生的,因此,创造和保护休闲机会的行为就是保护自然环境(包括城市树林和草地)和文化、历史及传统遗址的关键驱动力量。而且,人们在环境中的休闲活动,以及对这些环境的相关研究与评价促进了其对环境了解,培养了与可持续发展一致的环境伦理,甚至还有助于形成环保行为,如废品回收习惯,这些环境效益促进了社会福利的发展。

1.4.5 炫耀功能

凡勃伦(1899 年《有闲阶级论》)认为,休闲是与炫耀性消费和悠闲相联系的,只有那些富有者方可称为有闲的人。休闲就是用于炫耀性消费的时间,就是有意追求那些没有结果的事物。这些人的休闲就是以炫耀财富的方式告诉世界自己比邻居和朋友更有钱。

1.4.6 身心功能

休闲活动是个人依其意愿选择参加的,不受约束与控制,所以人们在活动中较易获得各种心理的满足感,如成就感、好奇心、自我肯定或发泄侵略欲望等。休闲可使人们摆脱工作的疲乏与压力,尽情地发挥个人的创造力,有助于健全人格的发展。人们参与运动或游憩方面的休闲活动,能促进血液循环、消除精神紧张,使身体均衡发展,保持具有协调性的体魄,减少机能退化性疾病的危害。

案例分析 1.1

休闲的治疗效应

2002 年 6 月 5 日凌晨,年仅 14 岁的美丽小姑娘伊丽莎白·斯马特在其盐湖城家中的卧室中被劫持走。9 个月以后,伊丽莎白·斯马特在犹他州的桑迪被奇迹般地发现,并被成功解救出来。她回来后,人们立即让她参加游憩和休闲活动:①帮助伊丽莎白·斯马特和其家庭愈合创伤,重新返回正常的生活;②组织了一次社区庆祝活动。

《盐湖城论坛报》详细描述了伊丽莎白·斯马特用休闲的手段治疗心理创伤的过程:

“伊丽莎白·斯马特在山上、沙漠里、盐湖城和圣迭戈的街道上及其他一些叫不出名字的地方待了 9 个月。在回到家的第一个 24 小时,她轻松地做着她以前经常做的事情。她悠闲地弹着竖琴,忘记了几个音符;她观看自己喜爱的电影;她与兄弟姐妹们嬉闹;她睡在自己的床上。”伊丽莎白·斯马特还提出,她希望骑马。伊丽莎白·斯马特返回家几天以后,社区在自由公园举行了一次大型的庆祝活动,欢迎伊丽莎白·斯马特回到家里,

并对维吉兰特社区的成员表示感谢。庆祝活动包括很多休闲活动,如乐队表演、食品品尝和焰火等。

(资料来源:[美]克里斯托弗·埃金顿,等.休闲项目策划:以服务为中心的
利益方法[M].4版.李昕,译.重庆:重庆大学出版社,2010.)

本章小结

休闲的概念可以从休闲时间、休闲活动、休闲状态、休闲心态、休闲制度等方面予以理解。

休闲是社会发展的产物,休闲的发展又促进了社会的发展。

休闲的基本特征有四个:解脱性、自由感、娱乐性、建设性。

休闲的主要功能有六个:政治功能、经济功能、社会功能、环境功能、炫耀功能、身心功能。

关键术语

休闲时间(leisure time) 休闲活动(leisure activities) 休闲状态(leisure status) 休闲心态(casual attitude) 休闲制度(recreational system)

知识链接

1. [美]奥萨利文,等.休闲与游憩:一个多层级的供递系统[M].张梦,译.北京:中国旅游出版社,2010.
2. [美]托马斯·古德爾,杰弗瑞·戈比.人类思想史中的休闲[M].成素梅,等译.昆明:云南人民出版社,2000.
3. [美]杰弗瑞·戈比.你生命中的休闲[M].康箐,译.昆明:云南人民出版社,2000.
4. 李仲广,卢昌崇.基础休闲学[M].北京:社会科学文献出版社,2004.
5. 章海荣,方起东.休闲学概论[M].昆明:云南大学出版社,2005.
6. 刘嘉龙,郑胜华.休闲概论[M].天津:南开大学出版社,2008.

课后习题

一、单项选择题

1. ()指出:休闲是一切事务环绕的中心,是哲学艺术和科学诞生的基本条件之一。
A. 马克思 B. 恩格斯 C. 亚里士多德 D. 罗素
2. 《有闲阶级论》是围绕富人因自己的财富而产生的优越感,以及他们为了炫耀自己的优越而采取的种种行动而写的,其作者是()。
A. 杜马泽迪尔 B. 凡勃伦 C. 布莱特比尔 D. 葛拉齐亚