

· 休闲与游憩管理译丛 ·

Mc
Graw
Hill Education

休闲项目策划

以服务为中心的效益方法

LEISURE PROGRAMMING

(第4版)

休闲是上天赋予人生的最大礼物，是影响个人生活质量的一个重要尺度。

克里斯托弗·埃金顿 苏珊·赫德森 罗德尼·戴森 苏珊·埃金顿 著

李昕·主译



重庆大学出版社

<http://www.cqup.com.cn>

· 休闲与游憩管理译丛

休闲项目策划

以服务为中心的
利益方法

LEISURE PROGRAMMING

(第4版)

重庆大学出版社

Christopher Edginton
Leisure Programming(4ed)
007-287853-3

Copyright © 2004 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

Original language published by The McGraw-Hill Companies, Inc. All Rights reserved. No part of this publication may be reproduced or distributed in any form or by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

Simplified Chinese translation edition is published and distributed exclusively by Chongqing University Press under the authorization by McGraw-Hill Education (Asia) Co., within the territory of the People's Republic of China only, excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan. Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. Violation of this Law is subject to Civil and Criminal Penalties.

图书在版编目(CIP)数据

休闲项目策划:以服务为中心的利益方法/(美)
埃金顿(Edginton, C. R.)等著;李昕主译. —重庆:重
庆大学出版社, 2010. 8

(休闲与游憩管理丛书)

书名原文:Leisure Programming(第4版)

ISBN 978-7-5624-5364-2

I. ①休… II. ①埃…②李… III. ①闲暇社会学:
服务经济学—研究 IV. ①F063.1②C913.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 063913 号

休闲项目策划

以服务为中心的利益方法

克里斯托弗·埃金顿 苏珊·赫德森

罗德尼·戴森 苏珊 埃金顿 著

李昕主译

责任编辑:贾曼 徐宗涛 版式设计:贾曼

责任校对:张洪梅 责任印制:赵晟

重庆大学出版社出版发行

出版人:邓晓益

社址:重庆市沙坪坝正街174号重庆大学(A区)内

邮编:400030

电话:(023) 65102378 65105781

传真:(023) 65103686 65105565

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: fxk@cqup.com.cn (营销中心)

全国新华书店经销

重庆升光电力印务有限公司印刷

*

开本:787×1092 1/16 印张:38.5 字数:712千

2010年8月第1版 2010年8月第1次印刷

ISBN 978-7-5624-5364-2 定价:88.00元

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换
版权所有,请勿擅自翻印和用本书
制作各类出版物及配套用书,违者必究

译者前言

本书在全面论述休闲服务基本理论的基础上,基于北美休闲服务领域的职业实践,对如何以服务为中心和采用经济手段来进行休闲项目的策划和开发进行了讨论。主要内容包括当代社会中的休闲、休闲服务项目策划的基本理论、休闲项目策划者、休闲顾客的行为、休闲需要的识别和评估、确定休闲方向、休闲项目开发、休闲项目领域、休闲项目形式、休闲项目宣传推广、休闲项目预算和资源、休闲项目提供、休闲项目评估和质量保证、休闲康宁与教育、休闲活动的发展趋势。本书系统地总结了国外休闲服务产业发展的理论成果和实践经验,有助于推动中国休闲服务产业的理论发展和学科建设,还可以帮助中国休闲服务从业人员提高职业素质和理论水平。本书可以作为旅游管理类专业休闲课程的教科书,供本科生和研究生使用,也可以供旅游管理教师、旅游理论研究人员、旅游企业的管理者及旅游行政管理人员参考。

本书的四位作者均来自美国北衣阿华大学。本书的主要翻译人员为:李昕(1、3、4章);肖瑜(2章);许淑清(5章);姜宁(6章);滕真如(7章);杨海燕(8章);张莉(9章);侯奕松(10章);高莹(11章);张冬瑜(12章);樊宇(13章);都莉莉(14章);张玉、刘芳(15章)。翻译初稿完成后由李昕对全部翻译稿进行整体统稿,并对各章的译文进行整体修改和润色,最终定稿。在本书的翻译过程中,得到了重庆大学出版社贾曼编辑、邱慧编辑的大力支持和帮助,在此表示衷心的感谢。

书中的某些名词术语是第一次翻译成中文,没有约定俗成的先例可以借鉴,由于译者的学识所限,疏漏和错误之处也在所难免。因此,如果有不当之处,恳请学术界和旅游业界的同行提出宝贵意见。

李 昕

2010年3月于大连

目录

第1章 当代社会中的休闲

- 1.1 引言 1
- 1.2 休闲、游憩和玩耍的概念 6
- 1.3 确定休闲项目策划的宗旨 13
- 1.4 人们从休闲中寻求什么 17
- 1.5 休闲体验是一种服务 24
- 1.6 小结 31
- 1.7 讨论问题和练习 32
- 参考文献 32

第2章 休闲项目策划的概念

- 2.1 引言 36
- 2.2 休闲项目策划:历史的视角 37
- 2.3 休闲服务组织采用的策略 41
- 2.4 项目策划理论 60
- 2.5 组织策略与项目策划理论相结合 63
- 2.6 服务的作用 65
- 2.7 小结 66
- 2.8 讨论问题和练习 67
- 参考文献 68

第3章 休闲服务项目策划者

- 3.1 引言 72
- 3.2 作为职业的休闲项目策划者 73
- 3.3 卓越领导者的特征 80
- 3.4 什么是领导 82
- 3.5 领导研究和模型 84
- 3.6 领导理论 102
- 3.7 休闲服务项目策划者的角色 106
- 3.8 小结 115
- 3.9 讨论问题和练习 115
- 参考文献 116

第4章 了解顾客的行为

- 4.1 引言 119
- 4.2 什么样的标签 120
- 4.3 顾客决策 125
- 4.4 生命周期变量 127

- 4.5 休闲行为 142
- 4.6 小结 151
- 4.7 讨论问题和练习 152
- 参考文献 153

第5章 需要识别和评估

- 5.1 引言 154
- 5.2 基本概念 155
- 5.3 进行评估 159
- 5.4 需要理论 173
- 5.5 小结 180
- 5.6 讨论问题和练习 180
- 参考文献 181

第6章 确定方向:制定目的和目标

- 6.1 引言 183
- 6.2 建立组织文化 184
- 6.3 项目的目的和目标 194
- 6.4 基于利益的项目策划目的 201
- 6.5 小结 205
- 6.6 讨论问题和练习 206
- 参考文献 206

第7章 休闲项目开发

- 7.1 引言 208
- 7.2 项目设计的要素 209
- 7.3 建立一个提供服务的框架 238
- 7.4 小结 241
- 7.5 讨论问题和练习 242
- 参考文献 242

第8章 休闲项目领域

- 8.1 引言 244
- 8.2 艺术 247
- 8.3 文学活动 258
- 8.4 自我完善/教育活动 259
- 8.5 运动、游戏和竞技 260
- 8.6 水上运动 268
- 8.7 户外休闲 272
- 8.8 康宁 281
- 8.9 社交性休闲 293

8.10 自愿者服务 294	12.2 服务质量与顾客/领导者接触 444
8.11 旅行和旅游 303	12.3 项目策划的管理策略 461
8.12 新兴的重要项目领域:青年和家庭项目 策划 306	12.4 督导休闲服务人员 464
8.13 小结 309	12.5 项目流畅管理 470
8.14 讨论问题和练习 310	12.6 注册登记 475
参考文献 311	12.7 顾客忧虑管理 479
第9章 休闲项目形式	12.8 小结 489
9.1 引言 314	12.9 讨论问题和练习 490
9.2 什么是项目形式 315	参考文献 490
9.3 项目形式与顾客的满意度 316	第13章 评估和质量保证
9.4 设计项目形式 317	13.1 引言 494
9.5 小结 351	13.2 评估 495
9.6 讨论问题和练习 351	13.3 质量保证 504
参考文献 352	13.4 评估的方法 509
第10章 休闲项目的宣传推广	13.5 数据收集:工具概述 524
10.1 引言 354	13.6 数据收集:方法概述 535
10.2 沟通过程 355	13.7 小结 540
10.3 项目和服务的宣传推广渠道 356	13.8 讨论问题和练习 541
10.4 项目和服务的宣传推广工具 360	参考文献 541
10.5 小结 402	第14章 休闲康宁与教育
10.6 讨论问题和练习 402	14.1 引言 546
参考文献 403	14.2 休闲教育模型 551
第11章 项目预算和资源获得	14.3 小结 571
11.1 引言 404	14.4 讨论问题和练习 571
11.2 预算和资源获得的发展趋势 405	参考文献 572
11.3 预算和资源获得计划怎样帮助 项目策划者 408	第15章 未来趋势和职业问题
11.4 成本(支出)和收入 411	15.1 引言 577
11.5 什么是预算 418	15.2 生活在一个变化的时代 578
11.6 资源获得计划 427	15.3 谋划未来:策略与方法 581
11.7 定价 436	15.4 未来的休闲项目策划方向 和职业问题 585
11.8 小结 439	15.5 小结 601
11.9 讨论问题和练习 440	15.6 讨论问题和练习 601
参考文献 440	参考文献 602
第12章 提供休闲项目	附录
12.1 引言 443	

第1章 当代社会中的休闲

学习目标

1. 帮助读者理解和认识当代社会中休闲的作用
2. 帮助读者理解与休闲、游憩和玩耍相关的基本概念
3. 提供确定休闲项目策划的宗旨时需要的信息
4. 帮助读者理解休闲服务和顾客寻求的利益之间的关系
5. 帮助读者认识休闲体验是一种服务

1.1 引言

休闲对当代社会中人们的生活具有巨大的影响力。由于交织在我们的文化结构中,因此人们对休闲的关注既反映在我们的个人生活中,也反映在塑造我们生活的政治、社会、商业和宗教机构中。我们把休闲当作丰富、提高和滋养我们生活的一种方式。休闲提供了休息放松、反省沉思、恢复精力、释放压力和恢复健康的机会,休闲还促进个人的成长、发展和幸福。埃金顿等人指出(Edginton et al., 1995, p. 14):

休闲是上天赋予人生的最大礼物,是影响个人生活质量的一个重要尺度。如果人们在自己的休闲体验中找到满意,则可以促进更大的幸福感,也可以增加人们的自我价值感……社会作为一个整体,休闲提供了传播历史、社会和文化价值的理想媒介,这些价值可以推动形成理想的社会准则、社会倾向和风俗习惯。

休闲具有巨大的影响力,其原因是休闲为个人、团体、社区和文化提供了多重利益。为了说明这一点,请简单地看一个案例,这个案例是在魁北克市举办的魁北克冬季狂欢节(Carnaval de Quebec)。自1955年以来,魁北克冬季狂欢节一直是世界上最大的冬季庆祝活动,也是仅次于里约热内卢狂欢节和新奥尔良狂欢节的世界第三

大狂欢节(新奥尔良狂欢节的主会场每年接待将近 100 万参加者)。从历史和文化的角度来看,魁北克冬季狂欢节获得的第一个利益是参加者通过参加模拟的 1894 年冬季狂欢节的活动,了解到老魁北克的历史和传统生活。图 1.1 展示了模仿 19 世纪 90 年代末叶的雪雕活动的当代雪雕。魁北克冬季狂欢节(2001—2002 年)获得的第二个利益是其经济影响:①3 600 万加元的直接经济收入;②4 250 万加元的游客消费额;③每年创造 1 250 个就业岗位。除了这些文化和经济利益之外,魁北克冬季狂欢节还带来了个人和社会利益。例如,个人的成就、教育、自由和社区的团结。

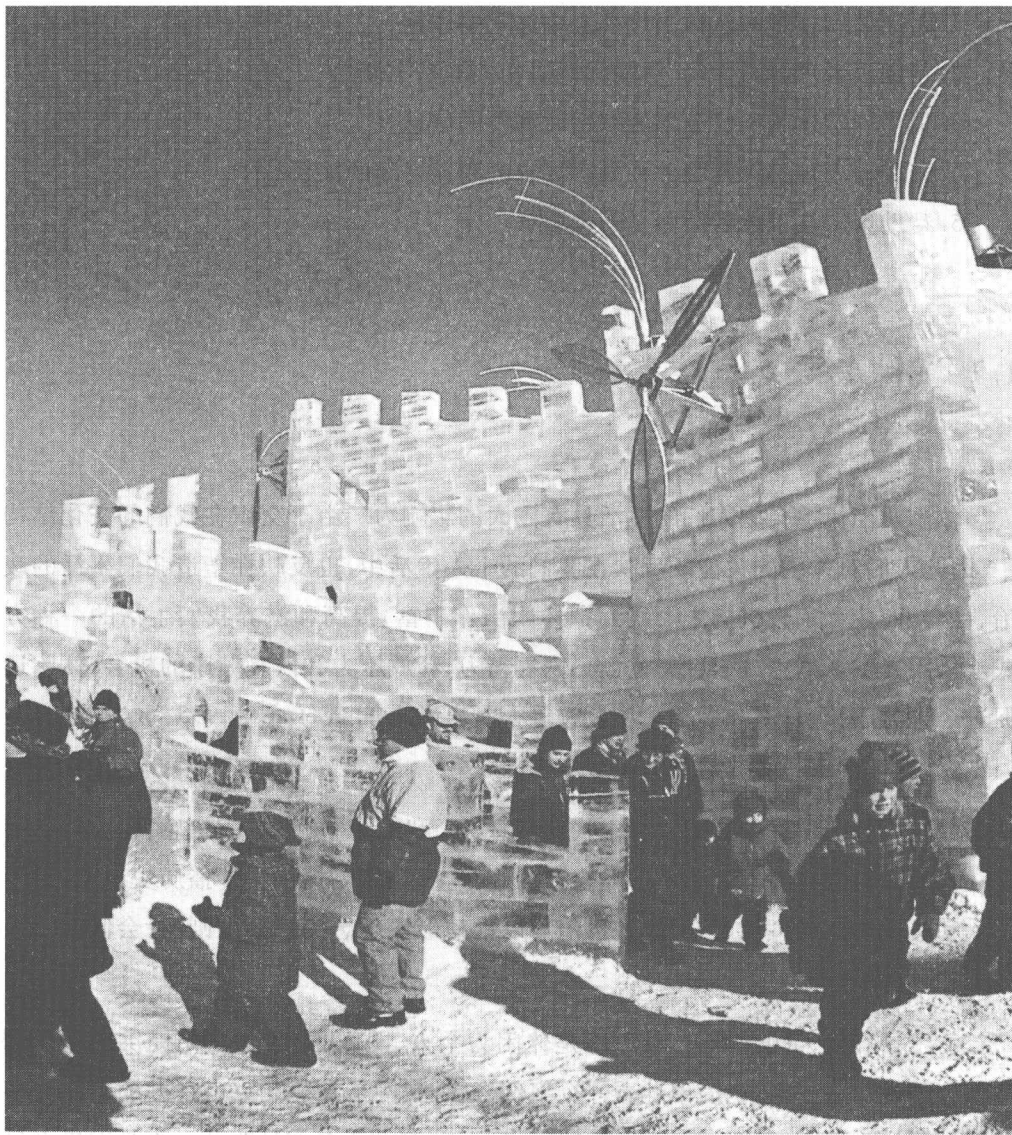


图 1.1 魁北克省魁北克市举办的魁北克冬季狂欢节中的雪雕

另外一个实例也可以说明通过游憩和休闲能够获得巨大的利益,这就是(加拿大)纽芬兰省圣约翰斯市的游憩娱乐部制订的“积极生活计划”(Active Living Program)。这个计划涉及很多领域(例如,课后计划、社区发展、健身计划、特殊事件,等等),但是其中的一个项目领域特别重视积极和健康的儿童发展。这个计划要求家庭积极参加“积极生活”的休闲教育项目。休闲教育项目尤其重视儿童看电视的频次(每星期26小时),并且为那些消极的家庭提供基本指导,使之变成积极的家庭,参加娱乐游憩活动(例如,每天选择一个时间进行积极的生活,并坚持下去)。事实上,这个休闲教育项目可以获得三个主要的利益:健康的儿童、健康的父母和健康的家庭。图1.2的内容选自《积极生活指南》(*Your Guide to Active Living*)(City of St. John's Department of Recreation, 2002),从中可以了解这个计划的概况。

人们从研究和学术的角度,对游憩和休闲体验的有益结果进行了详细阐述(见表1.3),但是这些利益在日常生活中也是十分明显的。例如,图1.3中的报纸文章进一步讨论了在当代生活中游憩和休闲服务带来的益处。这篇文章着重介绍了衣阿华州瓦赖纳(Varina)的一群自愿者在2001年9月11日纽约世界贸易大厦遭到袭击后开发的“自由之被”(Freedom Quilt)计划(Fuson, 2002)。在这次恐怖袭击的第一个周年纪念日,这些人分发了2800床被子,给在那个可怕的日子里失去亲人的家庭。这个休闲团体计划继续缝制4000到5000床被子,捐献给在“911”袭击中失去亲人的家庭。“自由之被”计划帮助那些受害者的家庭应对恐怖主义袭击,对社区团结做出了贡献。

参与创造和营销休闲项目的职业工作者都把策划、组织和提供休闲体验作为重点。休闲服务项目策划,就是为最终能够产生利益的休闲体验创造机会。策划休闲机会提供了一种手段,使个人可以通过参加休闲体验活动,在生活中寻求新奇、多样性、乐趣、挑战、恢复精力和成长。休闲项目策划者的工作是要了解个人的需要、要求和愿望,这样才能为他们创造参加有意义、具有创造性、符合伦理规范的休闲体验活动的机会。

北美社会中存在的文化多样性、性别和种族的不同、代际价值取向、变化的家庭结构、收入分层和技术进步等,都对休闲项目策划者提出了有力的、多种多样的挑战。休闲项目策划者的任务是应对挑战,提供高质量的完美服务,以满足不同个体的需要。今天的人们期望和要求提供高质量和物有所值的服务。休闲项目策划者一定要有针对性地提供贴切、有意义、符合伦理并保持高水平的休闲体验。

儿童和体育活动

虽然儿童生来就愿意运动和玩耍,但是在今天的世界中,很多事情都阻止他们进行身体运动。电视、电子游戏、计算机、汽车、人们对儿童安全的关注和繁忙的时间表,这些因素都使儿童减少了参加体育活动的机会。

加拿大医学学会学报(*Canadian Medical Association Journal*)刊登的一项最近的研究显示,从1981年到1996年,男孩子的肥胖人数增加了92%,女孩子的肥胖人数增加了57%。儿童运动得越来越少,这对他们的健康是有害的。

- 高达65%的纽芬兰人没有进行足够的身体运动,无法获得最佳的健康利益。
- 儿童参加体育活动的时间太少。他们每星期平均看26小时电视,大约30小时坐在学校里上课。
- 不愿意参加体育活动的青年人更可能会吸烟、喝酒、有不良饮食习惯和自尊心低下。
- 不活跃的儿童长大后通常会变成不活跃的成年人,因此更可能会患心脏和骨骼疾病、糖尿病和某些癌症。

成为积极生活的家庭

儿童需要有机会到室内和户外进行活动。作为成年人,我们需要鼓励我们的孩子进行积极的生活。要成为积极生活的家庭,建议做如下工作:

预先做计划

不活跃是个坏习惯,需要有计划地打破这个习惯。选择每天或者每星期的一个时间做一些积极生活活动,并且坚持下去。例如,每周进行一次自带晚餐聚会,到公园或者亲友朋友家用餐。

尝试并且找出一种舒适的日常生活方式

没有时间,再想一想!从中学到大学毕业生平均花15 000~18 000小时看电视!少看电视,多运动!一开始,慢慢转变。

请记住:改变生活方式是需要花费时间的,改变态度也如此。每星期计划做一件小活动。注意要有规律地参加活动,要自我享受。不要急于或者强迫做事。例如,如果你与家人一起外出散步,你的孩子们想用更多的时间捡石子,而不愿意悠闲地散步。你正在改变生活方式,你和你的孩子们越享受积极生活,你们就越可能坚持下去。

观察你的进步,关注你的成功

偶尔漏掉几次活动是正常的。工作或者其他家庭责任可能会与预定的活动发生冲突,而且如果你真的感到厌烦,有时候你最好休息一天。不要关注你错过的活动,要计划你的下一个成功。

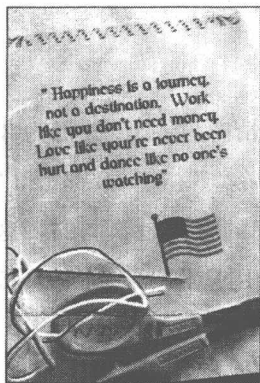
跟踪你的成功就像在你的家庭日历上做记录一样简单。每次你的家庭成员一起进行积极活动的时候,都要带着照相机,并且抓拍一张照片。这些照片冲洗出来后,你可以把它们放到一本“积极生活家庭剪贴簿”上,做这件事时,你会感到非常愉快。

在一起玩耍的家庭最团结!

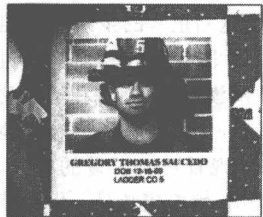
休闲机会和环境质量是社区的骄傲

图 1.2 纽芬兰省圣约翰斯市的游憩部制订的“积极生活计划”

做被子的人应该停下来,但是不能停下来



为了一个家庭: 尼尔森(Nielsen)给消防队员格雷戈里·索斯多(Gregory Sauce-do)的家人做被子。尼尔森说:“我相信他们盖被子的时候会感觉到我们的爱。这是我得到的最大报酬。”



当然她不应该停下来。

贝蒂·尼尔森(Betty Nielsen)还能再做多少?

她已经向在“911”恐怖袭击事件中失去亲人的家庭送去了2 800床被子。还有500床被子放在仓库里或者堆在她的(Pocahontas)农场家里客厅的椅子上,等待分发。

一年前,尼尔森自己做了两床被子;现在她和她的朋友做了351床被子。一年前,她从未去过纽约;现在她已经去过两次纽约,都是向遇难者家庭送被子。一年前,她不敢在公共场合讲话,现在她定期向她的团体通报她的工作情况。

49岁的尼尔森已经累得筋疲力尽。她的体重减少了20磅。她也不到购物中心去购物了。

她说:“物质上的东西只是生命的一部分。生命是短暂的。”

每天都有一些人了解到“自由之被”(Freedom Quilt)计划,也了解到尼尔森和她的自愿者群体,是如何聚集在衣阿华州人口只有90人的瓦赖纳小镇的教堂地下室里,为了抚慰遇难者家人而缝制被子。

这些遇难者的家人通过电子邮件、电话和信件索取被子。这是一些令人伤心的故事。每天都有新的故事:

我失去了儿子,这是我唯一的孩子……

我仍然在等待上帝引导我从痛苦中解脱出来……

我告诉我母亲,她可能会得到一床被子,她哭着说她要抱着这床被子睡觉……

因此,贝蒂·尼尔森不停地缝制被子。她请求更多的人捐赠被子。她相信,如果每个需要被子的遇难者的家人都获得一床被子,将需要4 700床被子。

同时也寄来了其他信件。

一位来自罗得岛,其女儿在“911”事件中遇难的母亲写道:“我真不知道应该怎样感谢你?你不知道这对我们多么重要。”

尼尔森当然应该停下来。

尼尔森说,但是上帝总是出来让我继续干。

——肯·富森(Ken Fuson)

“我真不知道应该怎样感谢你?你不知道这对我们多么重要。”

——一位来自罗得岛的母亲,其女儿在“911”事件中遇难

• 记事报的读者如果要知道更多的信息,请见:DesMoinesRegister.com

图 1.3 报道衣阿华州瓦赖纳的“自由之被”计划的报纸文章
(2002年9月11日《第蒙记事报》Des Moines Register)

1.2 休闲、游憩和玩耍的概念

与休闲、游憩和玩耍相关的定义、解释和“常识语言”，与情感投入、道德行为和精神信仰一样，具有价值导向和个人性。“休闲”(leisure)、“游憩”(recreation)和“玩耍”(play)这些术语在使用中通常可以互换，但是事实上它们的含义是不同的。这些术语的定义有很多出处。理解这些概念的基本含义，有助于用来作为制定个人和专业的休闲项目策划宗旨。

参考资料 1.1

游憩的治疗效应：伊丽莎白·斯马特(Elizabeth Smart)和斯马特(Smart)家庭

2002年6月5日清晨，伊丽莎白·斯马特在其盐湖城家中的卧室中被拐骗走。9个月以后，伊丽莎白·斯马特在犹他州的桑迪被奇迹般地找到。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·斯马特和斯马特家庭愈合创伤，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》详细描述了用游憩休闲的手段治疗心理创伤的过程(Salt Lake Tribune, March 14, 2003)：“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呆了9个月，在回到家后的第一个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(Vigilant)社区的成员表示感谢。庆祝活动包括很多游憩活动，例如，乐队表演、食品品尝和焰火。

1.2.1 什么是休闲

休闲是一个很难精确定义的术语。对不同的人而言，休闲意味着不同的事情。然而，对于大多数休闲的定义有个十分重要的概念即是“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”。这个词又派生出了法语的“loisir”，含义为“自由时间”。希腊人用“scole”或者“skole”来定义“休闲”。这个词派生出了拉丁语的“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。

今天,我们通常从7个主要方面定义“休闲”,把休闲当做“空闲时间”、一种“活动”、一种“心态”、“社会阶层的象征”、一种“行动”、一种“自身目的(反功利主义)”和“整体”。

空闲时间(free time) 时间可以分为生存时间、维持时间和可自由支配的时间。休闲可以被看作是非义务时间,即可以自由支配的或者空闲的时间,在这段时间里我们可以自由地选择我们愿意做的事情。

活动(activity) 休闲可以被定义为人们在空闲时间内参加的活动,例如,跑步、读书、做自愿者或游泳。

心态(state of mind) 休闲是可以发生在任何活动中的一种行为方式或态度。其重点强调心理倾向或心理状态。

社会阶层的象征(symbol of social class) 休闲可以定义为人们展示自己能力的欲望。展示自己相对于劳动而言,有能力处于休闲状态,有能力消费休闲商品和产品。

休闲作为行动(leisure as action) 凯利(Kelly, 1996)认为,休闲可以被看作是行动,包括时间、活动、态度或者心态等因素。凯利指出,休闲涉及一些具有方向性的隐含行动。休闲也包括一些自决的元素。

反功利主义(antiutilitarian) 休闲也被定义为一种自身目的,不具有工具价值。在墨菲(Murphy, 1975)研究成果的基础上,凯利(Kelly, 1996)提出,休闲是“一种自身目的,不像自我表现和实现满意那样从属于工作”。

整体(holistic) 休闲是前面提到的所有休闲定义的结合体,其重点是让个人感知到与活动相关的自由和休闲,对于帮助个人实现自我价值所发挥的作用。在这个模式中,任何事情都具有休闲的潜力。

布赖特比尔(Brightbill, 1960)、卡普兰(Kaplan, 1975)、杜马齐德(Dumazedier, 1974)、纳什(Nash, 1960)、墨菲(Murphy, 1974)、格雷(Grey, 1972)、凯利(Kelly, 1996)和拉塞尔(Russell, 1996)都对如何定义休闲贡献了自己的见解。布赖特比尔在定义休闲时,从时间、工作、玩耍和游憩的角度研究了休闲。他认为,就时间而言,休闲是“一段未被占用的时间、余暇时间或者空闲时间,在这段时间里我们可以自由地休息或者做我们想做的事情”。拉塞尔也提出,休闲可以是空闲时间。她写道,休闲是“一个人为履行自己的责任进行工作之外的剩余时间”(Russell, 1996, p. 34)。

时间可以分成三个部分:生存,为了生存,我们必须从生物学的角度做这些事情;维持,为了(通过工作)谋生,我们必须做这些事情,以及为了(通过学校)准备谋生,我们必须做这些事情;可以自由支配的时间,人们可以根据自己的意愿使用这些时

间。尽管人们以非常不同的方式使用这些不同类型的时间,但是这些时间是相互联系的。每部分时间都有很大的灵活性,每部分时间都可以根据具体环境,增加或者减少。休闲定义中包含的时间概念是“真正休闲”(true leisure)和“强迫休闲”(enforced leisure)。真正休闲是个体从内心里主动选择的,而强迫休闲则是外部强加给个体的。

从工作的角度定义休闲,似乎可以将其分为工作时间和休闲时间。但是事实并不一定是这样。工作时间可以包括个人参与、创造、目的性和实用性,用于游乐、娱乐、参与和创造的时间通常被称为“游憩”。传统意义认为,游憩发生在我们所谓的“休闲时间”内,因此游憩与休闲的概念密切相关。

凯利(Kelly, 1996, p. 19)在讨论了休闲作为活动的观点之后,提出休闲应该包括“游戏、体育、文化、社会的相互影响和某些看上去像工作但却不是工作的活动”。凯利认为把休闲定义为一种活动存在着自相矛盾的现象。一些活动看起来像工作,一些活动看起来像休闲。显然,这取决于具体场合与条件。必须要考虑参加者的知觉和动机。有趣的是,大多数休闲项目的分类都依据休闲作为活动的观点。这样,休闲项目策划者的工作就是组织活动、事件和其他服务,为休闲体验提供机会。

卡普兰描述了几个传统的休闲概念,他认为这些概念是理解这个主题的基础(Kaplan, 1975)。被卡普兰称为“人本主义”模式的概念,把休闲描述为一种具有自身目的、一种存在状态或者人类的一种积极状态。他认为,“治疗”模式显示休闲是一种手段、一种工具或者一种控制手段。用这种方式,休闲可以像治疗方法,像社会控制,或许还像地位象征那样具有工具性。“定量”模式把休闲描述为完成了谋生所必需的工作之后的剩余时间。这个概念似乎是一个最被广泛引用和使用的概念。“惯例”概念把休闲与其他社会价值和行为模式区分开,例如,宗教、教育或者政治的参与和承诺。“认识论”概念认为,休闲活动与我们理解的生活世界的美学表达和解析表达相关。“社会学”概念认为,休闲的定义是工作和自愿性活动的对立面,包括多种可能,从具有高度创造性的任务到完全退出参与。从社会学的角度,“就休闲的本质而言,任何事情都无法定义为休闲;但是如果综合所有的元素,则几乎可以把任何事情都定义为休闲”(Kaplan, 1975, p. 19)。

另一位经常被引用的休闲理论家是乔菲·杜马齐德(Joffre Dumazedier),他依据当代社会学理论提出了休闲的四个宽泛定义:一是休闲是一种行为方式。作为一种行为,它能够以任何活动的形式发生,例如,工作、学习、玩耍,任何活动也都可以变成休闲。这个概念具有心理学的根基,涉及某些个人的态度,而不涉及所有人的共同行为。在这种条件下的休闲不限定活动的具体范围,也不表示时间的尺度。二是休闲与工作相关。这个定义认为休闲应该等同于非工作,这个观点忽视了发生在时间结

构中的其他类型的义务和责任,例如,家庭责任。三是休闲包括影响个人的社会宗教和社会心理责任。这个概念似乎包含异质现实:个人的权利和机构的责任。由宗教机构控制的自由时间已经减少,空出的时间可能会用于享乐活动,这可能是享乐主义(Dumazedier, 1974, p. 37)。社会政治活动通过人们的参与,可能会给个人提供满足感,但是这些活动是个人的“民主责任”。四是休闲是一个时间概念。这是杜马齐德最喜欢的定义,倾向于把个人的“自我实现作为最终目的”。这个时间发展的概念不是由个人决定的,而是经济和社会发展的产物,个人保留根据自己的意愿放弃这个目的的权利。

墨菲根据工作和时间两个概念来讨论休闲(Murphy, 1974, p. 6)。他提出,休闲在可以自由支配的时间范围内,可以作为一种古典传统意义上的社会工具,作为反功利主义(工作的对立面),作为整体方法。这些概念性描述与卡普兰的观点没有明显的区别。

纳什(Nash, 1960, p. 89)在具体活动的四个层次中审视休闲的利用:被动、情感、主动、创造性参与。随着三角形模式(pyramid configuration)中的各个层次从下向上移动,他给参与的种类和休闲时间的利用赋予了不同的值。在休闲利用的三角形模式的底部,参与性的数值基本上是不希望得到的负数。

埃金顿等人(Edginton et al., 1995, p. 7)综合地审视了休闲,提出休闲是一个“多维结构,在这个结构中人们相对不受限制,感觉到积极的影响,受到体内力量的激励,感知到自由”。这些作者把休闲与生活满意的概念联系在一起,提出休闲可能会促进身心健康、增强幸福感和提高生活质量。

休闲体验的条件

为了理解休闲,定义和测量休闲体验的条件是十分必要的。一些重要的问题是:我们如何测量休闲?休闲可以测量吗?我们如何确定一个人是否在休闲?

研究个体相互影响的社会心理学家指出,可以采用一些标准来定义和测量休闲体验。四个基本标准对休闲体验是非常重要的:感知自由、内在动机、感知能力、积极影响。

感知自由 如果一个人参加一项体验时没有感觉到受到强迫或者约束,也没有感觉到受到环境的阻止和限制,就是感知自由。感知自由用控制点(locus of control)的概念来测量。内在控制点(internal locus of control)越大,个人对知觉的影响或者对个人行动或行为所负的责任也越大。

内在动机 为了个人的满足感、乐趣和喜悦而发起的休闲活动的动机是从内心中激发的。从外部激发的休闲参与减小了感知自由。

感知能力 一个人一定要感知到自己具有一种技能或者一定程度的能力参加某

种休闲活动。尽管这种知觉与在现实中是否存在是不相干的,但是个人对自己能力的知觉却是非常重要的。

积极影响 与休闲相关的另一个标准是积极的影响。罗斯曼(Rossman, 1988, p.5)和埃金顿等人(Edginton et al., 1995, p.4)认为积极的影响是对个人在休闲体验环境中所需要施加影响的能力和范围。罗斯曼认为休闲项目具有展示性,当休闲项目呈现出来的时候,个人需要有能力去影响体验的活力。

在某种意义上,休闲项目策划者应该集中创造能够使个人成功地体验休闲的条件。值得指出的是,大多数休闲体验都发生在“非正式”场合。萨姆达尔(Samdahl, 1992)的研究显示,对我们大多数人而言,休闲“仅仅是发生了”,通常并不具有特殊活动和特殊事件的背景。人们十分注意计划、组织和实施休闲活动,但是正如萨姆达尔所指出的那样,这些活动可能是“相对稀少和奇异的休闲机会”。休闲项目策划中的挑战或许是不但要重视创造稀少性和奇异性,还要推动和影响那些具有休闲潜力的非正式的和“仅仅是发生了”的生活事件。如果我们认识到休闲项目策划者在各种各样的生活空间中,都能够促进休闲体验条件(感知自由、内在动机、感知能力、积极影响)的实现,这些事情都是可以完成的。

创造休闲体验的因素

创造一种休闲体验,实质上涉及如何安排或者帮助把个人放到社会环境、物理环境或者自然环境中去。这可能要涉及很多职能,包括计划和组织、调集材料和供品、准备使用设施、提供领导和其他行动,这些职能最终可以导致创造休闲机会。

社会环境 创造社会环境可能会涉及策划和实施这些活动,例如,特殊事件、节庆活动,等等,而这些活动可以产生一些效果,例如,美学意识、奇异的事情、娱乐、享乐、兴奋和社会交往。

物理环境 修建的设施可能包括高尔夫球场、游泳池、健身中心、网球场、公园和其他区域,到这些设施中参加活动使个人能够得到地位意识和身体调节以及获得技能的机会。

自然环境 有很多自然区域适合户外游憩活动,例如,海滨、山区、河流,等等,参加这些活动的人可以体验到敬畏感、美感、灵性、挑战性和自然环境中的荒漠和孤独。

图 1.4 显示了休闲项目策划者可以创造的各种环境之间的关系,以及每种环境产生的潜在结果或利益。获得的利益将在本章“人们从休闲中寻求什么?”一节中讨论。尽管图 1.4 只是描述休闲项目策划者创造和提供服务的环境的简单图表,但它确实反映了这个概念:休闲项目的策划,涉及组织和利用不同的因素,产生出对参与者有价值 and 有益的休闲体验。

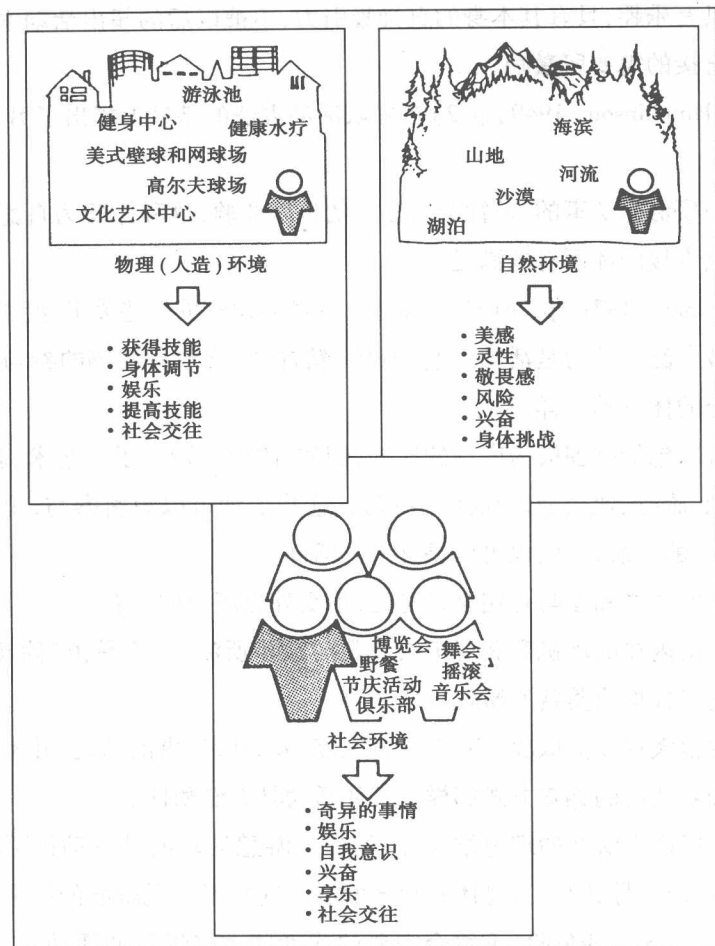


图 1.4 休闲环境 (Bullaro, J. J., and C. R. Edginton, 1986.

Commercial Leisure Services. New York: Macmillan.)

1.2.2 什么是游憩

在传统意义上,“游憩”(recreation)被认为是一个“恢复和重新塑造”个体的过程。这个词源自拉丁语“recreatio”,其含义是“振作精神”。因此,通常将“游憩”定义为一种“使人恢复体力进行工作”的活动。这样来定义“游憩”存在一些局限性,其中的一个局限性是:很多人没有把游憩当作与工作相关的一个因素,也没有用其提高个人的工作绩效。

游憩的大多数定义都将其当作活动的一种形式。纽迈耶 (Neumeyer, 1958, p. 261) 提出,游憩涉及:

休闲期间进行的任何活动,既包括个体活动也包括集体活动,这个活动是自