

“十五”国家重点图书出版规划项目



旅游管理精品教材译丛

(韩)孙海植(손해식)

安永冕(안영면)

曹明焕(조명환)

李定实(이정실)

朴松爰 李仲广 译

著



현대여가사회의 이해 休闲学

“十五”国家重点图书出版规划项目



旅游管理精品教材译丛

(韩)孙海植(손해식)

安永冕(안영면)

曹明焕(조명환)

李定实(이정실)

朴松爰 李仲广 译

著



현대여가사회의 이해 休闲学

FE 东北财经大学出版社
Dongbei University of Finance & Economics Press

· 大连 ·

© 东北财经大学出版社 2005

图书在版编目(CIP)数据

休闲学/孙海植等著. —大连:东北财经大学出版社, 2005. 10
(“十五”国家重点图书出版规划项目·旅游管理精品教材译丛)
ISBN 7-81084-663-9

I. 休… II. 孙… III. 闲暇社会学—教材 IV. C913.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 056653 号

辽宁省版权局著作权合同登记号:图字 06-2005-144 号

东北财经大学出版社出版

(大连市黑石礁尖山街 217 号 邮政编码 116025)

总编室:(0411)84710523

营销部:(0411)84710711

网 址:<http://www.dufep.cn>

读者信箱:dufep@vip.sina.com

大连海事大学印刷厂印刷

东北财经大学出版社发行

幅面尺寸:200mm×270mm 字数:150 千字 印张:10 插页:1

印数:1—3 000 册

2005 年 10 月第 1 版

2005 年 10 月第 1 次印刷

责任编辑:刘士平 尹 惠 时 博

责任校对:众 校

封面设计:张 亮

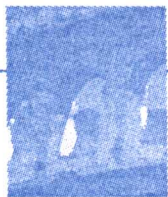
版式设计:钟福建

定价:26.00 元

内容简介：

本书广泛的参考了欧、美、日等发达国家休闲学的研究成果，并以符合东亚学生阅读习惯的方式写作。全书以简洁明了的方式阐述了休闲学的基本知识，重视与经营实践的结合，给读者展现了一个广泛的休闲空间的同时给予其新的启迪。

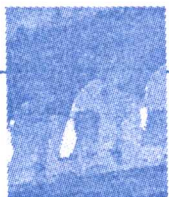
现代休闲产业已经成为一个庞大的朝阳产业，其增长率已经超过石油、汽车等产业。本书叙述了有关休闲学的最基本内容，包括：休闲与社会、休闲政策与教育、社会阶层与休闲、工作制与休闲、休闲的需求与供给、休闲的政策与教育等等。



内容简介

本书广泛地参考了欧、美、日等发达国家休闲学的研究成果，并以符合东亚学生阅读习惯的方式写作。全书以简洁明了的方式阐述了休闲学的基本知识，重视与经营实践的结合，给读者展现了一个广泛的休闲空间的同时给予其新的启迪。

现代休闲产业已经成为一个庞大的朝阳产业，其增长率已经超过石油、汽车等产业。本书叙述了有关休闲学的最基本内容，包括：休闲与社会、休闲政策与教育、社会阶层与休闲、工作制与休闲、休闲的需求与供给、休闲的政策与教育等等。



前 言

从 20 世纪开始,无论在发达国家还是在发展中国家,所谓的“闲暇”与“休闲活动”,都以各种形式不断地增加。其原因主要有:收入增加、劳动时间逐渐减少、平均寿命延长、社会老龄化与老年人闲暇时间增加、交通工具发达、信息社会发展、社会高学历化与青少年闲暇时间增加等等。

孔子说过:“小人闲居为不善。”在现代社会,除了收入之外,闲暇已经成为人们生存的第二要素。如何支配个人自由时间成为判断个人能力的试金石,有学者甚至认为,闲暇时间比核武器更具有威胁性。正因如此,闲暇在不同年龄、不同职业人们的日常生活中显得越来越重要。

然而,要真正回答什么是闲暇、什么是休闲等问题,并不是一件简单的事情,因为休闲本身具有多种性质,而且到目前为止,很少有人注意到这个问题。

因此,发达国家的高校和研究人员试图通过对休闲(生活)方式、休闲社会学、休闲教育学等研究和专业教学,来深入了解人类生存的本质。最近,韩国的大学也开设了有关休闲的本质、休闲与社会制度、休闲活动等内容的课程。

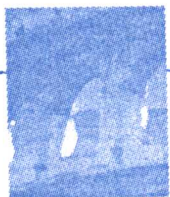
闲暇时间的安排因人而异。休闲活动也有体育、趣味创作、娱乐、享受和旅游等多种类型,而且随着每个人的内外约束条件的变化,个人休闲活动将呈现出更加丰富多彩的形式。

现代休闲产业已经成为一个庞大的朝阳产业,其增长率已经超过石油、汽车等产业。休闲活动的目的绝不仅仅局限于身心恢复,更倾向于追求精神文化的发展。可以说,在现代人形成和完善自我意识和人格的过程中,休闲活动起着最重要的作用。笔者作为教师和专家,在本书中只叙述了有关休闲的最基本内容,其他相关的内容将会在以后继续补充和完善。

最后,衷心感谢负责出版本书的白山出版社秦旭相社长。

著 者

2003 年 1 月



译者前言

写这个译者前言的时候，译者正在辽宁省各市调查旅游业及现代服务业，与政府官员、企业领导和消费者座谈中，他们对休闲娱乐及其经营形态的理解十分简单，认为除了不健康的放纵之外，就是打牌、打麻将了。当我们试图询问健身、游泳、参与活动、欣赏高雅音乐、学习、才艺表演等经营内容时，他们很少记得哪里有这样的活动场所。今天的中国人，正享受着经济发展和社会进步所带来的前所未有的闲暇，然而，人们还是像缺少闲暇的时候那样，习惯地往里面填上无关紧要的活动内容，这将导致非常严重的“闲暇问题”：不良的闲暇行为给个人与社会带来的消极后果。

在2004年的第二届中国休闲与社会进步研讨会上，文化部的官员通报了近年来他们对闲暇问题的关注，该部还设立了多个研究项目。此外，国家社会科学基金连续几年也有涉及休闲学各个领域的课题立项，西方休闲学教育模式也在我国各个教育层次上开展起来，所有这些，都将使我们对休闲有更深入的认识，为各种形式的对策打下基础。

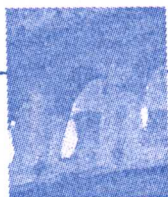
韩国东亚大学孙海植教授等人的这本《休闲学》，广泛参考了美欧日等发达国家休闲研究成果，并以符合东亚学生阅读习惯的方式写作，简洁明了地阐述了休闲学的基本知识，重视与经营实践的结合，与国内及西方国家流行的教材相比，给我们提供许多新的启迪，对我国休闲研究与休闲教育也会有一定贡献的。在今天我国休闲经济进一步扩大、升级的形势下，在高等教育全面普及休闲学专业教育之时，此书的出版无疑是大有裨益的。

此书的出版得到孙海植教授等几位作者的学术和资料等帮助，韩国白山出版社也给予便利和配合，当然，东北财经大学出版社各位编辑的大力支持也是必不可少的，我们对上述各位在合作过程中的细心、辛苦及对中国休闲学教育的热心，表示由衷的谢意。

此书由朴松爱、李仲广两人共同翻译。

译者

2005年8月13日



目 录

前言

译者前言

第1部分 理解休闲

第1章 休闲问题	3
1.1 休闲及其功能	3
1.1.1 休闲的起源	3
1.1.2 休闲的定义	4
1.1.3 休闲的功能	8
1.2 与休闲相关的概念	9
1.2.1 休闲与闲暇的关系	9
1.2.2 休闲与娱乐(recreation)的关系	10
1.2.3 休闲与玩(play)	11
1.2.4 休闲与体育、游戏(game)之间的关系	13
1.2.5 休闲与旅游(tour)的关系	14
1.3 与休闲相对立的活动	16
1.3.1 职业工作	17
1.3.2 与职业有关的辅助业务	17
第2章 休闲发展史	19
2.1 世界休闲发展史	19
2.1.1 原始社会的休闲	19
2.1.2 古希腊、古罗马时代的休闲	20
2.1.3 中世纪的休闲	21
2.1.4 文艺复兴、宗教改革时期的休闲	22
2.1.5 近代休闲	23
2.1.6 现代休闲	23
2.2 韩国休闲发展史	25
2.2.1 休闲活动的产生	25
2.2.2 休闲的过渡期(1945—1961)	26
2.2.3 休闲的萌芽期(1962—1971)	26
2.2.4 休闲的飞跃时期	26
2.2.5 休闲发展时期(1982 至现在)	27
第3章 休闲的本质和基本特征	29
3.1 休闲的本质	29

3.1.1	休闲的本质	29
3.1.2	休闲意识的特征	30
3.2	休闲的基本特征	31
3.2.1	解放性	31
3.2.2	自由选择性	32
3.2.3	自我表现性	33
3.2.4	价值创造性	34
3.2.5	劳动关联性	35
3.2.6	生活方式性	36
第4章	休闲的制约因素	38
4.1	技术与休闲	38
4.1.1	交通工具的机械化与休闲	38
4.1.2	信息传递的电子化与休闲	38
4.2	传统的阻力和固执	39
4.2.1	外来休闲文化和传统文化	39
4.2.2	传统与休闲动机	39
4.3	社会经济影响	40
4.3.1	可自由支配收入的增加	40
4.3.2	劳动时间的缩短	40
4.3.3	教育水平的提高	41
第2部分 休闲与社会		
第5章	劳动与休闲	45
5.1	劳动对休闲的影响	45
5.2	休闲对劳动的影响	46
5.3	劳动和休闲关系的改进	47
5.3.1	劳动和休闲的相互关系模式	47
5.3.2	劳动和休闲关系的改进	48
第6章	家庭与休闲	50
6.1	休闲活动与家庭	50
6.1.1	家庭生活与休闲	50
6.1.2	家庭休闲活动类型	51
6.2	休闲作为家庭的纽带	52
6.2.1	休闲与家庭和睦	52
6.2.2	休闲和家庭成员的相互关系	53
6.2.3	休闲与家庭稳定	53
6.3	家庭休闲活动	54
6.4	各阶层家庭休闲内容的差异	54
6.4.1	不同居住空间的休闲差异	54
6.4.2	不同收入阶层的休闲差异	55

第7章 生命周期与休闲	56
7.1 幼年期与青少年期	56
7.1.1 幼年期的休闲	56
7.1.2 儿童期的休闲	57
7.1.3 青少年期的休闲	58
7.2 成年期和老年期	59
7.2.1 成年期的休闲	59
7.2.2 老年期的休闲	60
第8章 社会阶层与休闲	62
8.1 社会阶层	62
8.1.1 社会阶层的概念	62
8.1.2 韩国社会的阶层结构	63
8.1.3 社会阶层的评价方法	65
8.2 社会阶层与休闲活动	68
8.2.1 职业与休闲活动	68
8.2.2 教育水平和休闲活动	69
8.2.3 收入水平与休闲活动	70
第9章 现代休闲的特征和课题	72
9.1 现代休闲的性质	72
9.1.1 休闲革命的到来	72
9.1.2 社会变迁和休闲	73
9.1.3 现代人的生活和休闲	74
9.2 现代休闲的作用	77
9.2.1 关于休闲作用的概念	77
9.2.2 休闲的积极作用	78
9.2.3 休闲的消极作用	80
9.3 现代休闲的任务	81
9.3.1 休闲意识问题	82
9.3.2 对休闲的承受力问题	82
9.3.3 休闲异常问题	82
9.3.4 休闲机会不均等问题	83
9.3.5 休闲教育问题	83

第3部分 休闲行为

第10章 休闲的动机与心理	87
10.1 休闲需要	87
10.1.1 需要的概念	87
10.1.2 休闲需要	89
10.2 休闲动机	89
10.2.1 动机的概念	89

10.2.2	休闲动机与障碍	90
第 11 章	休闲行为	96
11.1	休闲行为的特点	96
11.1.1	休闲行为的定义	96
11.1.2	休闲行为的特点	96
11.1.3	休闲行为的过程	97
11.2	休闲行为的类型	99
11.2.1	欧美地区的分类	99
11.2.2	日本的分类	101
11.2.3	韩国的分类	103
第 12 章	休闲需求与供给	105
12.1	休闲需求	105
12.1.1	休闲需求的概念	105
12.1.2	休闲需求的类型	105
12.1.3	休闲需求的决定因素	105
12.2	休闲供给	107
12.2.1	休闲供给的概念	107
12.2.2	休闲供给类型	108
12.2.3	休闲供给的决定因素	108
12.3	休闲供求的影响因素	109
12.3.1	政治因素	109
12.3.2	经济因素	110
12.3.3	社会文化因素	111
12.3.4	技术因素	111
12.3.5	生态因素	112
第 13 章	休闲政策与教育	113
13.1	休闲政策	113
13.1.1	休闲政策的概念	113
13.1.2	休闲政策主体	114
13.1.3	青少年休闲政策	115
13.2	休闲教育	115
13.2.1	政策、教育的连贯性	115
13.2.2	休闲教育的必要性	116
13.2.3	休闲和休闲教育的发展	119
13.2.4	作为社会教育的休闲教育	120
第 14 章	工作制与休闲	123
14.1	休闲与时间	123
14.1.1	休闲与时间的关系	123
14.1.2	韩国试行 5 日工作制的背景及意义	124
14.2	5 日工作制与休闲方式	125

14.2.1	休闲制约因素的缓解	126
14.2.2	提倡积极的休闲活动	127
14.2.3	增强家庭成员之间的亲密感	127
14.2.4	21 世纪休闲的类型及趋势	128
14.3	5 日工作制时代的新休闲营销	130
14.3.1	各行业针对 5 日工作制的休闲营销战略	130
14.3.2	休闲营销战略的原则	132
第 15 章	未来的休闲社会	134
15.1	未来社会的特点	134
15.1.1	高龄化社会	134
15.1.2	柔性化社会	135
15.1.3	分散化社会	135
15.1.4	流动社会	136
15.1.5	高学历社会	136
15.1.6	城市社会	137
15.1.7	消费社会	138
15.1.8	休闲社会	138
15.2	信息社会与国民休闲的展望	139
15.2.1	劳动和休闲的整合	139
15.2.2	自由流动和旅游、旅行的远距离化、高速化	140
15.2.3	家庭旅游与虚拟旅游的实现	140
	参考文献	142

第 1 部分

理解休闲

第 1 章

休闲问题

1. 1 休闲及其功能

1. 1. 1 休闲的起源

英语 leisure 的起源与古希腊中表示休闲的词语 *scole* 或拉丁语中的 *licere* 有关。^① *scole* 表示宁静、和平、休闲、自由时间等意义，其中的“闲”与“自由”指的不仅仅是时间的概念，更是指必须从劳动中解放出来的无拘无束的状态。

古希腊的自由市民把苦力活都交给奴隶去做，自己却在大量的自由时间里享乐。他们把本阶层的玩乐行为称为 *scole*，即“休闲”的意思。*scole* 是指好的、严肃认真的休闲活动，是一个褒义词。玩则含有吊儿郎当、追求享乐的意义，是一个贬义词。由此可以看出，当时人们意图把快乐的娱乐活动（现在已成为日常用语的休闲）与神圣的休闲活动区别开来，它们直到现在也容易导致人混淆。与现代不同的是，古希腊人把休闲看成是肯定的、积极的概念。不像现代人有时把休闲看作非劳动状态的、消极的概念；把经济的、政治的职业活动看作“非休闲状态的 (*a-scolia*)”、否定的、消极的事情。^② 这说明，在古希腊自由市民的日常生活中，休闲比劳动具有更重要的意义，休闲是主要的，劳动是次要的。^③

另外，*scole* 也用来表示进行学术讨论的场所。英语中的学校 (*school*)、学者 (*scholar*) 等单词就是来自 *scole*，这说明了休闲与教育是紧密相关的。与休闲相关的教育就是近代兴起的休闲教育或闲暇教育，它可以归为自由学问 (*artsliberals*)，与义务的、实用的目的教育有区别，目的教育也叫“奴隶学问”、义务教育、职业教育等。拉丁语中的 *licere* 表示被许可的 (*tobepermitted*)，或自由的 (*tobefree*) 的意义，^④ 从中派生出

① 池田勝 外，*レクリエーションの基礎理論*，杏林書院，1989，p. 11.

② 최정호 외, *일의 미래. 미래의 일*, 나남, 1989, p. 49.

③ 김문겸, *산업사회에서의 여가연구와 여가관 변천*. 관광레저, 창간호. 한국관광. 레저학회. 1994, p. 10.

④ 손대현, *관광론*, 일신사, 1989, p. 54.

具有相同意义的法语 *loisir* 和英语 *license*。此外，罗马语中也有意味着休闲的 *otium* 一词，指的是“什么也不做”的消极无为的状态。

图 1—1 表示上述 *scole* 与 *otium*、生产与消费的关系。从中可以看出，休闲具有创造性和文化性。

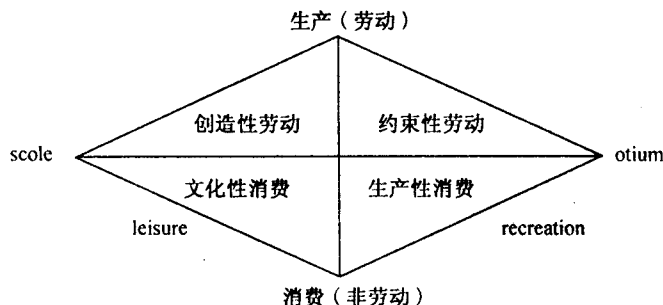


图 1—1 *scole* 和 *otium* 的特点

资料来源 松田義幸外，レージャー産業，東洋經濟新聞社，1980. p. 5.

在人类生活中，创造性休闲活动和消极无为的休闲活动都在不断地增加。日本休闲开发中心把这两者的关系比喻为大海与岛屿的关系，是相对的、互补的，他们共同构成真正的休闲世界。图 1—2 表示他们之间的关系。

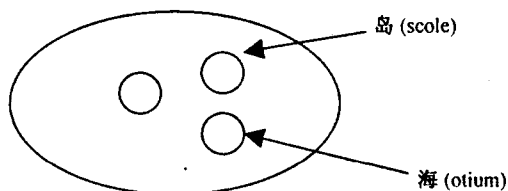


图 1—2 休闲世界

资料来源 일본여가개발센터, 여가시대에 있어서 산업활동의 위치 설정, 1973.

1. 1. 2 休闲的定义

休闲不是一个行为的范畴，而是一种行为的方式，因此今天的休闲现象以各种形态影响着劳动、家庭生活以及整个文化领域。休闲定义也像其词源 *scole* 和 *otium* 一样广泛、多样，并且变化多端。

与休闲活动相比，休闲的定义直到最近才成为学者们的研究对象，这也是目前休闲没有一个统一定义的原因之一，但更主要的是，休闲是一个复合的概念，其本身的属性是可以进行多种解释的，主观性比较强，^① 不同背景的人可以根据其特定的社会价值观和道德伦理观得出不同的定义。

① Samdahl, D. (1988), A Symbolic interactionist Model of Leisure Theory and Empirical Support, Leisure Science, 10 (1), pp. 27 - 39.

人们通常从时间、活动、制度等角度来定义休闲，这些不同的定义角度反映了不同社会和个体对休闲的独特理解和评价。

1. 从时间的角度定义休闲

这是最基本的休闲定义。从时间的角度看，休闲是从劳动和其他义务活动中摆脱出来的自由时间（free time），人们的生活时间大体上可以分为生活必需时间、工作时间和自由时间三大部分，休闲一般是从一天 24 小时的绝对限制中扣除生活必需时间和工作时间的剩余的自由时间。^①

在主张休闲的时间定义的学者中，布莱特比尔（Brightbill）认为，休闲是去掉生理必需时间（existence time）和维持生计所必需的时间（subsistence time）之后，自己可以判断和选择的自由支配时间（discretionary time）^②；莫瑟（Murphy）认为，个人在自己决定的状况下（self-deterministic condition）可以随意利用的时间即休闲；帕克（Parker）认为休闲是满足工作和生活的需要之后的剩余时间（residual time）；伦敦城市研究所对休闲的定义是除了工作的时间之外，自己能自主地参与活动的时间。^③

因为休闲的时间定义容易量化，所以最近被频繁使用。

2. 从活动的角度定义休闲

从活动角度的定义休闲是在上述时间定义的基础上得出的。根据活动内容来定义休闲的话，休闲是在自由时间内的活动或体验。法国休闲学者杜马哲迪尔（Dumazedier）在分析和比较众多学者对休闲的定义的基础上，指出休闲是人们从工作、家庭、社会的义务中摆脱出来，为了休息、转换心情、增长知识，而自发性地参与可以自由发挥创造力的任何社会活动的总称。他强调，在休闲的决定因素中，活动的内容起重要的作用，人类活动的内容有四个基本方面——补偿活动、家务劳动、社会宗教活动 and 自我实现活动，休闲属于自我实现活动的范畴。^④

威尔逊（Wylson）把休闲看作活动与机会要素的结合体，认为休闲是实现工作、家庭、社会及其他义务以后，可以按照自己的意愿所进行的活动，休闲更是提供休息、恢复、娱乐、自我实现、精神上的重生、提高知识、开发技术、参与社会活动的机会。^⑤ 休闲是为了追求个人生活质量而自由选择的活动，而不是类似于睡眠、饮食、工作等高度常规化的活动。

① 김광득, 현대여가론, 백산출판사, 1995, p. 14.

② Chales K. Brightbill, The Challenge of Leisure, New Jersey: Prentice-Hall, 1963, p. 4.

③ Derrick Anderton, Looking at Leisure, British Library Categorizing in Publication Data, 1992, p. 1.

④ Joffre Dumazedier, Toward a Society of Leisure, New York: The Free Press, 1967, pp. 16-17.

⑤ Anthony Wylson, Design for Leisure Entertainment, Boston: Butter Worth Inc., 1980, p. 1.