

第一章 从风景园林到游憩规划设计

本章研究目的：探讨城市规划与城市社会工程的关系以及城市游憩系统规划对建立可持续发展的人居环境的意义。

在城市化进程中，人们更多地关心人口、住宅、环境、交通等表现突出的城市问题，对更深层次的精神困惑等社会问题却关注得不多。在现实的城市建设中，早被西方国家列为沉痛教训的建设方式在我国一些大中城市屡屡出现，过去被视为资本主义国家特有的城市社会病在我国也开始显露，这应引起人们的关注和思考。如何合理有效使用闲暇？如何创造适应人们需要的户外生活空间？如何提高城市空间的人文价值，体现对人的关怀和尊重，必然会促进传统风景园林理论的发展。

第一节 经济发展与精神困惑

工业文明促进了经济发展，一方面给人类带来了极大的物质财富，另一方面给人类生活带来了极大的差距：发达国家与落后国家、一国之内发达地区与落后地区、富人与穷人、人的物质生活上的富有与精神生活上的贫乏等等。而后者更使人产生困惑：为什么生活在物质富饶的城市却感到生活的贫乏？为什么作为文明中心的城市人际关系却不断“荒漠化”，在忙碌的工作和生活的享受之后，还是逃避不了精神上的失落感？紧张、焦躁、不安、孤独、恐怖、猜忌和缺少信任等具有普遍的认同，吸毒、赌博以及其他各种犯罪现象屡禁不绝。在美国这样经济发达的国家，极端个人主义和享受主义的文化价值观已经开始引发其经济上的衰退，并试图寻求东方文化的“良药”，而具有东方文化传统的国家如韩国、新加坡，伴随现代化的进程其传统失落感、精

神困惑感也不断加深，同样面临着欧美发达国家所出现的类似的“人文困境”，传统价值观念的蜕变，使新加坡人意识到现代化给他们带来的是物质的富足和精神的匮乏^①，可见精神困惑是工业化进程中人类普遍面临的问题。

科学技术在迅速进步，城市化在不断扩展，但社会发展并不与此同步，对经济利益最大化的追求，导致城市土地的高密度、高容积率开发，使人们失去心灵休息与安静的场所，城市空间的社会、文化和心理价值的丧失，强化了人们感情的衰退、人情味的淡化。

按照马斯洛需要层次理论，在人们生活水平有了较大提高以后，归属与爱、自我实现的需要表现更为突出。按照 Manfred Max-Neef 的需要系统理论，人类需要是一个系统，由九个基本需要组成：持续生存、受保护、仁爱、理解、参与、闲暇、创造、个性和自由，基本需要满足的人才是一个健康的人。健康是物质、精神和社会生活的完美结合而不只是没有疾病和身体强壮 (WHO)。作为文明中心的城市，只有当其满足所有市民基本需要的时候，才是一个健康、宜人的城市。应积极地满足市民的“仁爱”、“自我实现”的需要，充实闲暇生活内容，形成一个积极向上、人性回归的健康社会，把城市这个生产物质财富的“工厂”转变为健康生活的“源地”。城市不仅仅是经济实体，同时也是社会文化的载体，是文明的中心，在其复杂的物质构造背后，凝聚着一种人文精神，应在城市生活中培育合理的人性，创造一个充满生气的城市，使经济与社会、环境协调持续发展。

第二节 科技进步与闲暇问题

科技进步促进生产力发展和生产效率的提高，给人类带来更多的自由时间。早在 60 年代，美国著名社会学家丹尼尔·贝尔就提出未来社会是闲暇社会，人类历史上将第一次面临闲暇时间的压力所产生的社会问题。美著名经济学家凯恩斯也曾预言，人类

将第一次面临真正的永久问题——如何度过闲暇，闲暇的增加正在改变着人们的价值观、生活和劳动意识。日本 60 年代就把闲暇问题作为城市问题之一，在我国也将同样面临这个问题。闲暇问题主要表现在以下几个方面：

(1) 闲暇需求与设施供给矛盾日益突出。“体育设施少”、“公园绿地少”、“很多业余爱好难以实现”、“想散散心找不到娱乐场所”成为多数市民抱怨的话题^②，对单调机械的生活方式和生活环境普遍认为需要改变。

(2) 闲暇使用质量不高。拥有闲暇但不知道如何科学合理使用闲暇大有人在，看电视、打麻将、闲谈聊天消磨闲暇这类低层次的闲暇使用方式比较普遍，生活单调被动。

(3) 闲暇数量不足。市场经济的发展，社会竞争日趋激烈，日常生活总是处于紧张状态，人们希望有更多的闲暇时间来休息，恢复精力和体力，调整家庭关系，提高家庭生活质量。

(4) 闲暇抑郁症。据上海精神卫生中心调查，1995 年上海有 70 万人患有抑郁症，都是由精神紧张造成的。“很多人在自由时间非常忧虑不安，一些人通过工作逃避闲暇，大多数人从情感上和心理上对自由时间没有足够的准备”^③。

日本社会学家 Sampei Koseki 认为，在日本这样一个富裕的国家，用于调剂精神的时间很少，这是一个决定性弱点，从整体上表现出闲暇方面至少是数量上的贫困，日本经济增长显著，但从生活上难以意识到国家的繁荣，日本人的生活水准与欧洲人、美国人相比仍然较低，日本自然资源的贫乏使得日本人努力工作，结果自由时间很少，失去了精神上的自由，产生精神贫困。在我国尽管双休日的实行，人们闲暇时间明显增加，但还是缺少足够的提供有意义闲暇生活的意识。闲暇与工作处于同等重要的地位，不能积极使用闲暇与没有闲暇同样是危险的，我们这个社会需要采取的一项对策就是创造一种闲暇文明防止闲暇时间内社会的衰退，目前迫切需要让人们学会怎样放松，怎样使用闲暇更有意义，促进人们学习闲暇技能。“明智地利用闲暇，是文明和

教育的产物”，“城市人口的娱乐诸如看电影、看足球比赛、听广播等等，基本上都已变成一种被动的活动了，原因在于他们的主动精力被工作吸收掉了，如果他们有更多的闲暇，他们准会主动地创造娱乐”，“在一切道德品质中，善良的天性是世界上最需要的一种，而善良的天性是悠闲自在和安全感的结果，而不是一种拼命苦干的生活的结果”^④。

闲暇利用方式多种多样，有积极的一面，也会带来消极的一面。从社会生态学的角度看，生活多样性是人类社会健康发展的基本条件，闲暇的增加为生活多样性的实现提供了时间保证；从经济角度看，闲暇的使用是从一种生产过程进入另一种生产过程。从积极的角度看，闲暇时间内人们追求的是一种自我发展，所以闲暇产业可视之为人的发展的产业。游憩是闲暇使用的最普遍方式，也是最能刺激闲暇产业发展的一种方式，在一些发达国家，土地利用的最大压力就是游憩用地的需求，在日本发展了组织化、规模化、普遍化的闲暇产业，在美国闲暇产业每年至少达到 400 亿美元的规模，成为美国经济产业中一项重要产业。

认清闲暇问题、查明闲暇病理是我国城市社会不可忽视的重要问题。

第三节 城市发展 with 历史评价

城市问题困扰着人类大约从 19 世纪下半叶开始，工业化一改传统的城市发展模式，以高密度、高容积率为特征的工业化城市给人类生活带来许多不利的影响，也促进了近代城市规划理论的形成和发展，到本世纪 20~30 年代规划思想达到高峰。从古代的防御性城市、中世纪手工业城市到近现代大工业城市，从托马期·摩尔的“乌托邦”、康帕内拉的“太阳城”、“罗伯特·欧文的“新协和村”到霍华德的“田园城”、恩维的“卫星城镇”、柯布西埃的“光辉城”、沙里宁的“有机疏散城”、艾伯克隆比的区域规划，什么样的城市才是最宜人的城市？不论是霍华德的田园

城市还是佩里的邻里单位、沙里宁的有机疏散理论、盖迪斯的生态区域论，都是以宜人作为思考的出发点，与其他规划理论相比，最能经得起历史的考验，但是也存在一个困惑：为什么“田园城市”自提出之日至今仍保持其特有的魅力，但又为什么难以在实践中很好地实现而仅仅停留在理论上的向往？为什么柯布西埃的“光辉城”一直受到多数人反对，但在城市实际发展中总有类似的形态出现？

问题的困惑需要提出假说。可以设想城市发展是在两种力的作用下，一是经济的力量，二是精神的力量。近现代工业城市是在经济力主导作用下形成的，为追求经济利润，漠视人类的精神需求，创造广泛而又单调的“灰色”空间，地价的“魔力”使建筑物不断向高层、高密度发展。而中世纪西欧手工业城市和我国传统民居与水乡古镇都是在经济力和精神力均衡作用下形成的，街道和广场作为户外活动场所，具有很大吸引力，使整个城市充满生机、活力、人情味，尽管其生产力比较落后，但其城市空间具有宜人的尺度，能满足人的精神生活需要，这也是在今日发达生产力水平下有识之士为什么推崇中世纪城市、为什么极力倡议保护历史性城镇的根本所在。同样，忽略经济力的作用，过分强调精神需要，必然成为空想，这也许是“田园城市”始终难以实现的重要原因。“我们创造我们自己的历史，但是第一，我们是在十分确定的前提和条件下进行创造的，其中经济的前提和条件，归根到底是决定性的……”^⑤。生活在现实世界中，经济力的作用居首位，而人的需要必须由理性加以引导，由法规加以控制，由政府进行干预，由市民积极参与，只有这样才能加强精神力的作用，促进城市向宜人的方向发展。

一个宜人的城市首先必须满足人的需要，在人的需要中最基本的是与自然的接触和人与人之间的交往。如何保持市民与自然的接触存在两种不同的思路：一是以柯布西埃为代表，试图在城市范围内寻求人工与自然的结合，在房屋之间看到树木、天空和太阳，在中心区以低密度、高层建筑的方式来扩大绿地面积，但

事实上这种方式难以达到与自然接触的效果；二是以霍华德为代表，以建设田园城市的方式来控制城市规模，分散城市，把田园引入城市，改善城市自然环境，使城市内部各种功能取得平衡，但由于违背了客观的经济规律而难以实现。现实世界人的需要是多样的，而乌托邦主义试图把人类均一化纳入同一生活模式，对人进行完美的改造，显然是不现实的^⑥。

要促进市民之间的交往，首先要使居民自愿走出房间，从事各种户外活动，在参与各种活动中自然交往，所以建立结构合理的游憩系统显得尤为必要。1933年《雅典宪章》提出居住、工作、游憩与交通是城市最基本的四大活动，建立居住、工作和游憩各地区间的关系，使这些地区的日常活动可以在最经济的时间内完成。而现在大多数城市中的基本情况是广大居民在生理上及心理上最基本的需要没有得到满足。1977年《马丘比丘宪章》提出人的相互作用和交往是城市存在的基本根据，规划过程必须对人的各种需要作出解释和反映，应该按照可能的经济条件和文化意义提供与人民需求相适应的城市服务设施和城市形态。

二次世界大战后，西方建筑学积极寻求促进情感交流的城市布局模式，围绕如何创造具有情感交流、生活情趣、充满活力的建筑与城市空间这一目标，出现了众多建筑设计与城市规划思想，如文脉主义、地方主义、新陈代谢、新理性主义、结构主义、解构主义、神秘主义等等，尽管这些思想是在特定的政治、社会、经济、文化背景下提出的，不完全适合我国现阶段特点，但是对人性的关注，对精神功能的强调是值得我们借鉴的。

第四节 人居环境与游憩系统

站在人居的高度，才能看清城市与乡村的本质。城市是人居、生活的城市，规划建设不能忽视人的需要，更不能以美术手法来处理经济社会发展问题。要以人为中心，在适应经济规律的同时，注重人的非功利性的一面，要摆脱功利性和非功利性、经

济发展与人的发展的矛盾的困惑，在空间规划与设计过程中把人的发展考虑进去，建立持续发展的社会生态系统，这是人居环境研究的根本目的。

人居环境分为硬质环境和软质环境。硬质环境包括自然环境、历史文化环境、风景景观环境和建筑环境；软质环境包括政治、经济、社会、文化环境，它们在更深层次上影响人居环境的形态和发展。风景景观环境、自然生态环境和历史文化环境是恢复人性、生产精神的园地，是一个国家、一个民族存在的基石，但保护与发展的矛盾始终难以协调。城市化成为地区经济发展的“通行证”，成为唯一的空间发展模式，不论是城市还是乡村，不论是山地还是平原，不论是风景名胜区还是历史文化名城，只要发展，伴随着的就是大片“灰色”空间的蔓延，这也说明了经济的力量超越了一切。方盒子建筑尽管空间形式单调、缺少特色，但经济上最省，因而最有生命力。所以，人居环境理论和建设实践仍然不能忽视经济力的作用，只有建立在经济发展规律基础上的人居环境理论才有价值，才能卓有成效地指导实践。

当今大城市存在的普遍问题是水面、绿地与空地少，其深层问题是休闲游憩场所少，缺少能量生产系统，每个人、每个社会都是开放系统，系统能量消耗与补偿总是保持动态平衡，不能有效地休闲游憩，必然导致能量亏损，进而影响个人与社会的健康发展。按照经济原则，城市要集聚发展，按照生活原则，城市要分散发展，但集聚与分散的程度难以界定，一个理想的人居环境应是集聚与分散的平衡状态，既具有柯布西埃“光辉城”的特征，也具有霍华德“田园城”的形态，是两者的有机统一，维持这个状态的空间基础就是完善的休闲游憩系统。

世界各国为使城市具有良好的生活环境，一般采取两种办法：一是控制规模，分散建设；二是重视城市绿化，扩大城市绿地面积，建设环城绿带。从社会生态学角度来看，这只是解决问题的一部分，根本的是要以满足人的生活需求为准则，促进市民生活多样化、社会化，要从提高城市魅力、工作魅力入手，这就

是要进行科学的游憩系统规划，把城市空地系统规划、自然环境和历史文化环境保护与游憩开发计划结合起来。丹麦城市设计专家杨·盖尔把市民户外游憩活动分为自发性活动和社会性活动，他认为这两种活动与户外空间质量有密切关系，只要场地和环境布局宜于人们驻足、小憩、饮食、玩耍等，大量各种自发性连锁活动会随之发生，会使城市和居住区公共空间变得富于生气和魅力，兴趣中心是吸引人的关键因素，绿地本身不能构成兴趣中心，建筑室内外生活比空间和建筑本身更根本、更有意义。盖尔提出，通过规划决策可以影响户外活动的类型，既可以通过改善户外活动的条件创造出富有活力的城市，也可能破坏户外活动的的环境，使城市变得毫无生气。从更大范围来看，城市大面积绿带的建设同样要与游憩开发相结合，这样既有利于绿带的保护，也有利于在区域范围内改善城市生活环境，促进城市社会发展。

第五节 游憩本质及其理论建构

5.1 游憩与生活密不可分

积极的生活本身就是游憩，游憩是生活的本质，生活质量的高低，本质上取决于游憩结构与品质。“一个人选择自己的闲暇方式，也就是选择自己的生活方式。”^⑦当今社会科学技术飞速发展，生活水平不断提高，应该建立什么样的生活方式才有利于社会的健康发展？这是日益引起人们关注的问题，在这一问题的背后，实质上是闲暇资源如何合理地开发利用。

游憩是精神文明发展的驱动力。“从整个社会来说，创造可以自由支配的时间也就是创造产生科学、艺术等等的时间”^⑧。

5.2 游憩是一种文化

作为一种文化现象，包括三个层次：第一，物质文化，即与游憩有关的物质性游憩景观，如公园、广场、主题公园、风景区、博物馆等等；第二，精神文化，主要指游憩思想、意识形态

和传统；第三，行为文化，这是物质与精神统一的层次，即物化了的心理和意识化了的物质，主要指游憩行为和制度。这三个层次相互影响、相互制约，形成游憩文化发展的内在机制。绿文化是游憩文化的组成部分，除此之外还包括体育、教育、商业、文化、娱乐、广场等六个部分，共同构成城市游憩景观系统，具有三个层次：居住区、市区、城市地区，层次不同，相应游憩文化景观不同。游憩文化有雅俗之分，有的属于流行文化^①，如体育、旅游活动，有的属于民间文化，如乡土音乐、节庆活动。

5.3 游憩过程是一种能量生产过程

游憩作为一种社会行为，游憩系统也是社会系统。按照系统论的观点，系统的基本“材料”是能量，社会系统是由能量构成的，社会系统的变动是人或群体间的“能量转换”。城市游憩系统是城市社会能量储存与生产系统，市民游憩过程也就是获取能量的过程，作为“潜能”的信息与资源在游憩过程中被游憩吸收转化为能量和动力，使游憩者有更充沛的精力、更丰富的知识、更健康的身体从事生产和创造性活动，促进社会物质文明和精神文明的发展，保持城市社会能量生产系统与消耗系统的综合平衡（图 1-1）。从这个意义上看，每一个城市都必须有一个结构合理的游憩系统，这也是强调城市文化建设、保护历史文化传统和自然生态环境之意义所在。

5.4 游憩系统理论框架

游憩学理论实质上是城市社会生活与社会发展理论，是建筑、城市与风景园林规划设计基本理论，也是城市旅游发展与规划的重要理论，是健康科学的重要组成部分。游憩系统包括游憩活动与游憩空间两个部分，共同形成游憩景观，表现为游憩文化，本质上是生活结构的反映，其理论体系主要包括历史理论、发展理论、行为区位理论、活动一场所关系理论以及研究方法论等五个部分。游憩理论的真正建立和发展将会形成以生活为中心

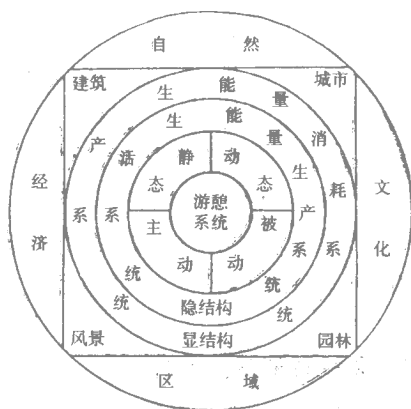


图 1-1 城市社会能量生产与消耗系统的结构

的城市规划设计理论。

第六节 从风景园林到游憩规划设计

风景园林学科在城市化进程中，在城市社会发展上能发挥什么作用？在古代，仅少数人拥有园林空间，而现代社会闲暇游憩已经大众化、社会化，如何创造适应大众需要的游憩空间成为风景园林学科面临的首要问题。这至少包括三个层次：居住区邻里交往空间、城市公共空间、城市郊区游憩地。这三个层次空间在游憩行为和需求上都明显不同，这就要用不同的方法来规划设计，仅仅用审美艺术理论与方法难以满足市民需要。游憩规划作为一个专用术语，在我国还没有被广泛接受，人们熟悉的是园林设计、公园规划、风景规划以及现在的旅游规划。在城市规划学科中，只有绿地系统规划而没有专门的游憩系统规划，在很多有关的著作中，只提到游憩而没有专门的游憩规划，风景园林规划设计中更多关注的是景观艺术理论、审美理论，游憩仅作为其一种功能提及而已。但是透过风景园林形态的背后，可以看出世

界各国风景园林发展史实质上是世界各国人民游憩生活发展史，生活价值观与生活方式决定了园林的形态与分布。从我国远古囿、台到近古私家园林、皇家园林、寺观园林、街道生活、院落住居到近现代的城市公园、主题园、度假地、风景名胜地、森林公园、游乐园以及体育场馆、娱乐场所等，实质上反映了人们生活方式的变迁，而游憩规划关注的正是人们生活空间的布局与设计，其涉及的范围已远远超过风景园林的传统范畴，也超越了旅游规划的一般意义，直接关系到闲暇资源的开发使用效率和城市社会发展与生活质量。关注人们闲暇生活计划与空间配置，是传统风景园林拓展视野、寻求生存和发展空间的领域，是城市规划提高其科学性、完整性必须补充的内容，必将日益受到广泛的重视。

游憩规划是在城市闲暇资源开发利用战略指导下的一项城市社会工程，其内容包括游憩活动计划、城市公共空间布局、社区交往空间与游憩地规划设计等，城市绿地系统是城市游憩系统的组成部分。从风景园林到游憩规划设计，一方面说明风景园林理论的发展和完善，另一方面说明在经济达到一定的发展水平之后，人们对精神需求、生活质量和健康的关注。风景园林从美化生活转向健康生活，从城市园林绿地扩展到城市户外空间的规划设计，以使用方便舒适为原则，从局部地块转向整体系统，把体育、文化、娱乐、自然、教育等方面的游憩活动综合平衡，结构合理，全面发展。

注 释：

李锁华等，中国传统文化和高科技时代，88~122页，南京大学出版社，1993

《中国社会发展资料——主观·客观·国际比较 1992》，国家统计局社会统计司，中国科技促进发展研究中心，中国统计出版社，1992

Alexander Reid Martin 语，著名精神病学家

罗素《悠闲颂》1~14页，中国工人出版社，1993

《马克思恩格斯选集》第四卷

- ⑥ 郑也夫,《代价论——一个社会学的新视角》, 144~153 页
- ⑦ 福勒斯代语, 美国历史学家
- ⑧ 马克思《政治经济学批判稿》(1957~1958)

⑨ Gans认为(1979), 一些文化之所以流行是因为人需要它, 它指示了多数人在闲暇时间内消遣的种类和行为, 商业化的闲暇活动很大程度上是衡量流行文化的尺度, 流行文化的意义超越了它本身的流行性, 它代表了社会的发展。如果一种文化成为人生活的一种方式, 这种文化就是新类型、新风格的发展, 一种新的、不同的文化在形成。 Lewis 认为, 一些新文化的流行可能会导致一些传统文化的毁灭。

第二章 闲暇与游憩体系

本章研究目的：从整体上把握城市居民的生活结构特征，明确城市游憩系统的组成要素与结构，把纷繁多样的游憩活动与空间有序化。

第一节 闲暇研究

1.1 概念分析

我国劳动法规定城市居民每天工作 8 小时，每周工作 44 小时，年工作时间约 2288 小时。据 1979 年调查，日本城市居民年正常工作时间约 2100 小时，美国 1900 小时，法国和德国 1800 小时。与国外相比，我国城市居民工作时间偏多，但从时间总量来看，仍然是工作时间少，自由时间多，每天、每周自由时间都在 $2/3$ 左右。自由时间是相对工作时间而言，包括生理时间、家务时间和闲暇时间，可以说闲暇是个人在完成工作和其它义务之后完全由自己支配的一部分时间。

从国外关于闲暇研究的文献资料来看，最早的是法国的保尔·格法格《有权获得闲暇》（1883 年），美国 T·维布伦《有闲阶级论》（1899 年），其中具有代表性的是 1970 年有关世界性组织制订的《消遣宪章》，其中提出消遣时间是个人完成工作和满足生活要求以后，完全由他本人自己支配的一段时间。本世纪 50 年代以来关于闲暇的研究资料日渐丰富。总体来看，对闲暇的认识主要包括两个方面：（1）闲暇是一种自由时间；（2）闲暇是轻松自在的身体、心理状态或活动。

闲暇英语单词是 Leisure，来自拉丁语 licere，意思是“自由的没有压力的状态”，古希腊单词 Leisure 意指“一系列没有必要

压力的活动”，与游憩（Recreation）的含义一致。英语单词 School 源自希腊语 Leisure，说明闲暇与学校之间有密切的联系。

美国百科全书对闲暇的解释是“从工作和义务中解放出来”，“能用于娱乐和消遣的时间”，法国为“脱离正规业务、能自由进行娱乐的时间”。日本（城市问题百科全书）认为现代城市生活者的闲暇包括：（1）休息时间；（2）消遣；（3）娱乐休养；（4）社会旅行。

在我国目前使用最多的词是休闲，具有闲暇时间与闲暇活动的双重含义。为了研究的方便，本书把闲暇限于时间的含义，在闲暇时间内所从事的活动称为游憩（Recreation）。

英文单词 Recreation 来自拉丁语 recreatio，意思是更新、恢复，Recreation 的本意是轻松、平静、自愿产生的活动，用于恢复体力和精力，其现代意义和特征包括 7 个方面：

（1）非强制性，在闲暇时间内自愿选择或参与的活动，取得体验、愉悦和满足，是由获得个人满足的内在的动机和欲望的促使，而不是外部的目标或报酬。

（2）是生活不可缺少的组成部分，促进个人和社会的发展，儿童、成人和退休老人等不同年龄阶段的人都需要游憩。

（3）具有一定的道德准则，是一种健康的、积极的体验活动。

（4）是一种状态、过程或体验，很大程度上依赖思想状态，不是做了多少而是做的原因。

（5）游憩活动多种多样，可以在极广阔的时空领域中发生，随时间、地域、文化、生产力发展水平、社会风气的不同而不同，为满足大众游憩要求，形成专门的游憩产业。

（6）需要借助一定的外在载体或活动来实现，同一载体或活动对于不同个体或群体来说，游憩体验不同。

（7）多元共融性，融合古今中外游憩文化，从地方性逐渐扩散为全国性、世界性。

与游憩相关的另一概念是旅游，有关旅游的定义多种多样，

但就其本质来说主要有三点：

离开居住地一定的时间和距离。美国全国旅游资源评价委员会（1973年）提出旅游必须是离开居住地单程距离至少80公里，美国旅游数据资料中心和美国人口普查局（1978年）提出单程距离至少160公里，加拿大统计局和加拿大旅游局使用最小单程距离80公里这一指标。根据离开居住地时间长短分过夜和不过夜旅游者，至少停留24小时旅游者称为过夜旅游者，不超过24小时的称为短期旅游者。根据旅游者所在国家分海外旅游者（国际旅游者）和国内旅游者。

②具有明确的目标和动机。一般分娱乐、度假、体育、商务、会议、学习、探亲访友、保健、疗养、宗教、观光、解除精神压力等。所有目的和动机归纳起来可分为两类：游憩和公务。公务旅行者也有游憩的需求，如商务、会议旅游者，都要使用游憩设施。

是一种社会经济现象，能够刺激地方经济社会发展。客观上是一种人流，伴随的是物流、能流和信息流，主观上是一种经历、体验、愉悦和满足。

游憩和旅游的关系是交集关系。在居住地附近从事的游憩活动如邻里交往、散步等不属于旅游。不是以游憩为主要动机的旅游者不能属于游憩活动，如公务旅行。从严格意义上讲以游憩为主要动机的旅行者才是旅游者。我国目前的旅游统计资料实质上是一种旅行统计资料，把不属于旅游的住宿人数也统计在内，所以旅游统计资料缺少准确性。

与旅游有关的概念是旅游者、旅游市场、旅游资源、旅游目的地、旅游吸引物、旅游景观、旅游区、旅游业和旅游规划。能够满足旅游者游憩需求的设施、环境和活动称之为旅游资源，旅游资源所在地称为旅游目的地，在旅游目的地能够成为旅游兴趣中心的资源称之为旅游吸引物，旅游吸引物是旅游资源的核心。旅游资源密集的地区称之为旅游区，旅游区一般由游憩中心区和接待服务中心组成旅游综合体，一个旅游区的发展与设施建设需

要进行科学分析、预测和控制，这就要编制旅游规划包括发展规划和建设规划，游憩规划是旅游规划的核心。

与游憩相关的概念是游憩者、游憩体验、游憩满意度、游憩活动、游憩行为、游憩机会序列、游憩承载力、游憩设施、游憩支持系统、游憩计划、游憩管理等。

1.2 闲暇的历史演进

文化人类学研究成果表明，在以狩猎采集为主的原始社会，闲暇时间多于劳动时间。根据实际调查，在大猩猩的自然栖息地，它们花在打扮、嬉戏、睡觉上的时间一点不比用于寻食吃的少。多伦多大学理查德·李对南非卡拉哈里沙漠边缘布须曼族狩猎者和采集者在觅食方面花费时间的记录表明，每个布须曼族的成人每天用不了三小时就足以获得有丰富蛋白质和其它基本营养的食物，一名妇女在一天内可以搞到足够全家吃三天的食物，其余时间用于休息、招待客人、绣花或去别人帐篷中做客，做饭、剥硬壳果、拾柴禾、打水这类家务杂事每天要占用她一至三个小时^①。在这样一个既有丰富的动物蛋白质又有大量闲暇时间的社会里，文明发展处于初级阶段，闲暇与劳动朴素地混为一体，处于时间混沌状态。

农业作为一种食物生产体制确定以后，由于落后的生产力水平，可以使每单位土地吸纳更多劳动力，但劳动时间明显增加，劳动者闲暇时间很少，“日出而作，日入而息”。社会的阶级分化与社会分层，导致时间的权力分离和地位分离，统治阶级享有充分的闲暇。在古希腊和罗马，闲暇标志着自由人和富者的地位，旅游成为少数特权者享乐的消费领域。在中国平民以上的上层阶级不同程度享有闲暇，以消闲别墅私家园林作为地位的象征。

工业社会尽管生产力水平有了很大发展，但是由于对利润的追求，迫使工人延长劳动时间，与农业社会相比，同样出现闲暇的权力分离和地位分离，工业机器给时间和时间分配赋予了效益的新法则，工人劳动时间每天达 15~17 小时，没有假期。 1866

年世界劳工协会第一届代表大会以 8 小时工作制作为国际工人运动的一个重要内容，1868 年美国国会通过 8 小时工作制法令，到本世纪 30 年代，周劳动 40 小时制和带薪休假制开始确立，工人人才拥有真正的自由时间。我国由于经济发展水平相对落后，到 1995 年 5 月才开始实行周劳动 44 小时工作制。

60、70 年代以来，西方发达国家大众闲暇问题突出，高度发达的信息技术使人们的工作观念发生变化，工作的自由选择与工作环境的兴趣化、情感化，出现闲暇与劳动有机的融合现象，称之为时间整合过程。

由此可以看出闲暇与劳动在人类社会过程中经历了混沌——分离——整合的过程（图 2-1）

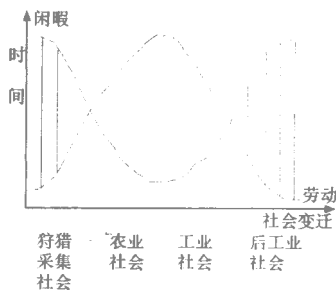


图 2-1 时间混沌——分离——整合的历史曲线

1.3 新闲暇观与生活重建

闲暇问题作为一种社会问题首先在城市出现。1976 年法国 SOFRES 组织对本国 15~25 岁年龄组进行调查，发现 14% 的人从工作中获得满足，67% 的人从工作外获得满足。在美国和西欧其它国家也有类似的数字，40% 的人认为工作不应该是责任，应自由选择工作时间，家庭作为幸福源泉的重要性开始下降，特别是妇女，SOFRES 1982 年对法国妇女进行抽样调查，“从社会时间的哪个部分获得最大的愉悦？”答案是闲暇第一、小孩第二、婚姻第三、工作第四。

闲暇时间增加，闲暇意识增强，将逐渐打破传统生活的平衡结构，形成新的生活价值系统，渗透到日常生活的各个方面，使闲暇与工作处于同等重要的地位，不能积极使用闲暇与没有闲暇