

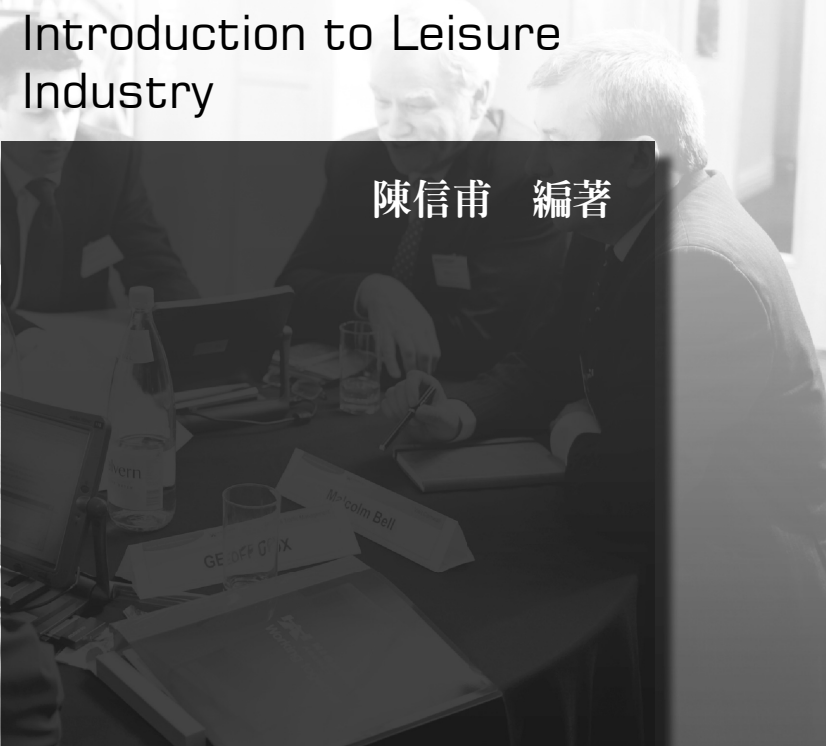
1 Chapter

休閒事業 概論

Introduction to Leisure
Industry

陳信甫 編著

- 第一節 休閒的源起與發展
- 第二節 休閒活動與時間之關係
- 第三節 休閒事業的範疇與類型





Management of Leisure Industry

學習目標

研讀本章後，可達成以下目標：

1. 了解休閒的源起與發展。
2. 明白休閒的意涵。
3. 了解休閒活動之時間運用。
4. 清楚休閒事業的範疇與類型。

前言

休閒學，是以人類的休閒行為、方式、需求、觀念、心理、動機等為研究事件的學問，探索休閒與人類的生命意義和價值，以及休閒與社會進步、人類文明的相互關係。休閒學結合哲學、社會學、經濟學、行為學、人類學、文化學等多學科的思維方法和理論工具，形成休閒哲學、休閒社會學、休閒行為學、休閒經濟學、休閒心理學、休閒美學、休閒政治、休閒運動、休閒宗教學等。休閒學的核心觀點為：休閒是生命的一種狀態，是一種「成為人」的過程，是完成個人與社會發展任務的主要存在空間；休閒不僅是尋找快樂，也是在尋找生命的意義。

第一節

休閒的源起與發展

The Beginning of Leisure and Development

壹、休閒觀念的形成

Leisure Concept Formation

休閒之發展可追溯到古希臘時期，亞里斯多德 (Aristotle) 在西元前 4 世紀提出「休閒才是一切事物環繞的中心」。雖然古代的思想家很早就對休閒提出許多理論與見解，但真正把休閒放在學術層面加以考察和研究，並形成學科體系，則是近 100 多年來的事情。

一、古希臘的休閒文明

The Civilization of Ancient Greece and Leisure

一開始，亞里斯多德對休閒的定義僅是「免於勞動需求的自由」。休閒本身是一個有良好本質的結果，也是最高價值的人類活動。他提出政府應該支持興建與休閒相關的建設，如古希臘城邦的建築規劃即包括公園、澡堂、戲院、運動場所、體育館和比賽場地，細心規劃了人民自由參與體能和文化活動的場所，而學校也提供練習藝術、哲學和音樂的活動。在此時期，私人的公園、澡堂和學校，皆排斥女性、奴隸和大部分的窮人，休閒只提供少數族群使用，窮人只能終日忙碌以求溫飽，而大部分的奴隸階級，則淪為少數貴族的服務者。

奧林匹克運動會 (Olympics games) 在此時期產生，為鼓勵運動員有傑出表現，著名的運動員能享有許多利益及崇高地位，也讓此專業性的運動賽會變得愈來愈精彩。古希臘統治者不僅重視每種休閒活動，同時也擬定相關政策，提供休閒活動的場地。柏拉圖 (Plato) 的文化思想認為，休閒是自我發展和表達的自由時刻，是一種與文化緊密契合的自由，藉著從事休閒活動，到積極追尋自由，變成一種體驗永恆形式或思想的美與真實的方式。

二、古羅馬的公共休閒

Public Leisure of Ancient Rome

於古羅馬時期，大眾消費的休閒形式不只是大眾流行需求的回應，也是一種政治手段。此時期已發展出公共化的休閒，設立戶外劇院、澡堂、運動場、公園、體操館、遊樂場和室內的大會堂、戲院等設施，並於城市規劃時即列入澡堂、體操館、室外集會、慶典和政治討論場所。為了便於統治國家，必須定期舉辦休閒活動以填補庶民空暇時間，發洩其生活壓力避免造成革命爆發，並且建設多所競技場，強調戰車比賽、比武競賽和集會活動，成為將大眾休閒運用在政治目的之最早典範。

古羅馬時期的公共澡堂為人民休閒活動的重心，關乎生活所愛的政治、社交、運動、情色，全聚於一堂。西元 2 世紀初，敘利亞建築師阿波羅朶拉斯設計的圖拉真浴場，確定了皇家浴場的基本形制，包括主體建築物為長方形，內有大理石柱、穹隆天花板、精美拼花地板、噴水池和塑像。空間分布有熱水廳、溫水廳和冷水廳；兩側各有入口、更衣室、按摩室、塗橄欖油和擦肥皂室、蒸氣室等；鍋爐間、儲藏室和奴隸用房則位於地下。建設巨大的公共澡堂建築，運用太陽能、水利渠道工程、中央熱氣供應等技術，使公共澡堂變成歷史上空前絕後的一種特殊建築體（詳見圖 1-1）。

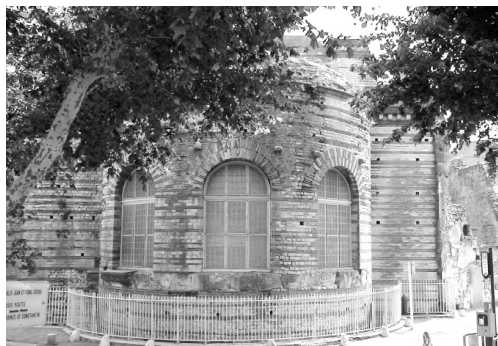


圖 1-1 位於法國南部阿爾勒的康斯坦丁 (Thermae de Constantin) 古羅馬浴場



Management of Leisure Industry

至西元 4 世紀，羅馬有 11 個大型公共澡堂，926 個私人澡堂，使不同階層的人民皆可使用。羅馬人曾說：「浴池、醇酒和美人腐化了我們的軀體，但這些又何嘗不是生命的一部分呢？」。

三、文藝復興與近代休閒

Renaissance and Modern Leisure

文藝復興時期，藝術家們開啟了過去不被人們認同的新思維、新創作，並從事寫作和繪畫活動，而印刷術的發明更助長這些活動的開展。法國作家拉伯雷 (Rabelais) 對學生的教育強調遊戲、體能運動、歌唱、舞蹈、繪畫和其他技能；法國人文作家蒙田 (Montaigne) 提倡身、心、靈整體化的人文觀念；法國浪漫主義哲學家盧梭 (Rousseau) 則致力保衛兒童遊玩的自由，並於著作中表示，為了促進社區和平等目標，應該將兒童團體遊戲好好組織建立起來 (Kelly, 1996)。



圖 1-2 佛羅倫斯保有文藝復興時代的節慶活動

在歐洲歷史的文藝復興時代，規劃後的城市包含公共休閒空間和慶祝活動（詳見圖 1-2），如巴黎賽納河畔仍保留寬闊的街道和綠蔭空間，盧森堡花園偶爾也開放供大眾觀賞；16 世紀，莎士比亞喜劇，呈現伊莉莎白時代英國式悠閒風格，對遊樂場、小酒館、飲酒作樂、賭博和性行為等非公開休閒活動有深刻描述；18 世紀初倫敦的肯辛頓 (Kensington) 等大型公園，已可供大眾進入參觀。

四、美國與現代休閒

The United States and Modern Leisure

18~19 世紀的美國，地主和工匠能投身於不同種類的休閒活動，如遊戲、讀書、音樂、打牌、舞蹈和英國所傳來的藝術活動；仕紳階級的英式休閒生活強調文化和運動等活動；一般家庭的休閒活動則為公開聚會和家族慶祝典禮，如生日會、受洗、婚禮等。

美國的遊憩運動隨著都市化而展開，民眾對於遊憩的關切反映出都市孩童無處可玩耍的事實，人民以健康為理由，要求政府提供散步空間，強調自然之益處，因此 1857 年紐約州政府成立中央公園委員會，並於 1873 年完成中央公園。中央公園是一座典型的建築學產物，而非土地與自然資源和成長過程的保存，當騎馬、划船、溜冰、兒童遊戲空間等被提供的同時，中央公園就好像歐洲式的花園或公園，以閒逛和欣賞為主要的功能。

在運動發展方面，上流社會持續發展騎馬（如打獵、競賽、馬球和馬術）與草地網球的活動；腳踏車俱樂部的越野賽則使腳踏車形成一種受大眾喜愛的休閒運動；溜冰在北部各州則普及於較貧窮家庭；滑船和其他運動也從英格蘭陸續引進；至南北戰爭後，草地滾地球和其他休閒活動的人口大為增加，不過，最重要的美國運動仍以棒球為主。



圖 1-3 凡爾賽宮後花園提供多花樣的休閒活動，其原為皇室的宮殿

19 世紀末期以前，就有電車可將人們接送到都市邊緣的主題娛樂公園玩樂，像紐約康尼島 (Coney Island) 就有浴室、吟唱樂團、舞廳、秀場及騎馬旅行等設施；1893 年世界展覽會中，芝加哥米德威 (Chicago Midway) 引進摩天輪設施，也被其他電車遊樂園仿效購置。

都市本身因空間限制、人口眾多和休閒商業化而產生休閒方面的改變，如有鋼琴伴奏的社區小型默片放映室被裝潢精緻的電影院取代，運動成為有觀眾觀賞的專業性活動，電車車站在週末時遊人如織。

20 世紀初期的美國，休閒已被界定為一種消費行為，有遊樂園、旅行團、職業運動、電影、旅遊展、在外吃喝的活動習慣及各式各樣的造型和時髦玩意。中產階級開始懂得花錢與節省及休閒和工作的價值，雜誌或錄音帶提供一種非以家庭物質和運輸為基礎的新生活和休閒體驗，消費型態反映出階級、品味及個人的滿足（圖 1-3）。

由於社會的變遷，休閒不只商業化，也更「私人化」，而私人化的休閒集中在家裡而非公眾場所，如家庭活動和朋友聚會；而電視則提供人們聚集在一起的機會。

當休閒成為社會生活的普遍現象時，才會引起人們的廣泛關注和深入研究，故促使休閒成為社會生活普遍現象的條件主要有二：(1) 閒暇時間普遍增多；(2) 個人收入普遍提高，此二項是工業社會發展以來的現象。

貳、休閒概念的架構

The Concept of Leisure Architecture

在休閒研究的發展，Godbey (1999)、Cordes 和 Ibrahim (1999) 整理出休閒的概念，提出休閒是空間時間、休閒是活動、休閒是心智狀態的三大架構，分述如下。



Management of Leisure Industry

◎ 休閒是空間時間

英國社會學者 Parker 曾定義休閒就是空間時間 (Cordes & Ibrahim, 1999)。空間時間的計算很簡單，即把 24 小時扣除工作、睡覺、飲食和其他的需
求等非空間時間。一般而言，人的生活是由生計、生存和空間三大部分時間所支配。

◎ 休閒是活動

活動是休閒最主要的外顯狀態，尤其是在自由時間下進行的活動或體驗 (李、盧，2004)。由於透過外顯的呈現才能知道休閒活動的進行，所以許多學者在探究休閒的本質時，直接認為是一種合乎休閒意涵的活動，如張 (2002) 等都強調「休閒是自願而非強迫性的活動」。活動類型包括修養生息、自我娛樂、增加知識技能等。

◎ 休閒是心智狀態

許多學者認為心智狀態是休閒真正的核心，如亞里斯多德休閒模式最頂層的沉思，就是一種心智狀態。李、盧 (2004) 曾引自法國學者 Grazia 的觀點，認為「不存在客觀的休閒」，也就是單只有自由時間並不能算休閒，換言之，一個人在自由時間裡看似悠閒，卻為無事可作而煩惱，則不能稱為休閒，而是要在心智上獲得愉悅和滿足的感覺，才是休閒。所以休閒心理學家常以動機 (motivation) 與意向 (attitude)，來探究休閒活動的選擇與滿意度。

參、休閒的定義

The Definition of Leisure

朗文當代英漢雙解詞典給 “Leisure” 下定義為 “Time when one is free from employment or duties of any kind ; free time”，指「可以為個人自由支配的時間」，即空間、閒暇時間。而 Parry 在《文化與休閒》一文中指出英語的休閒一詞，源于古法語 “Leisir”，有「允許」、「認可」之意，指人們擺脫生產勞動後的自由時間和自由勞動，而該法語又出自拉丁語 “Licere” 也是 “permission” 的字根，意指合法的或被允許的，指在勞動之餘，獲得許可進行的活動。Weal 在《休閒與旅遊研究方法》中指出，休閒一詞最早出現于希臘文學，其希臘語稱為“學校”一詞 “schole”，意指閒暇、休息、休閒及教育活動。牛津字典則定義休閒為「一個可以進行休憩活動的自由時間」(Pearsall & Trumble, 1995)。

在中國古代，「休」和「閒」兩字都具有豐富的哲學意蘊，「休閒」一詞則是中國哲學的基本觀念。「休」早在甲骨文中便已出現，意指人在樹蔭下休息，