

森林休闲理论与城郊森林休闲机会谱分级研究：以北京市为例

叶
晔

2009届

博士

中国林业科学研究院

分类号 S731.2 密级 公开
UDC

学 位 论 文

森林休闲理论与城郊森林休闲机会谱分级研究:

以北京市为例

Study on Forest Leisure Theory and Peri-urban Forest Leisure

Opportunity Spectrum Classification: Beijing Case Study

叶 晔

指导教师姓名	<u>李智勇 研究员</u>
申请学位级别	<u>博士学位</u>
专 业 名 称	<u>生态学</u>
研 究 方 向	<u>城市林业政策</u>
论文提交日期	<u>2009 年 6 月</u>
论文答辩日期	<u>2009 年 7 月</u>
学位授予日期	<u>2009 年 7 月</u>

答辩委员会主席 王 成
评 阅 人

北京 • 中国林业科学研究院

中国林业科学研究院

学 位 论 文

森林休闲理论与城郊森林休闲机会谱分级研究：

以北京市为例

学位论文作者	叶 晔
指导教师姓名	李智勇 研究员
申请学位级别	博士学位
专 业 名 称	生态学
研 究 方 向	城市林业政策
论文答辩日期	2009 年 7 月



中国·北京

Dissertation for the Degree

Study on Forest Leisure Theory and Peri-urban Forest Leisure
Opportunity Spectrum Classification: Beijing Case Study

Candidate:	YE Ye
Supervisor:	Prof.LI Zhiyong
Academic Degree Applied for:	Doctor
Speciality:	Ecology
Date of Defence :	July,2009
Degree-Conferring-Institution:	Chinese Academy of Forestry

摘 要

对城市的生态休闲环境的研究成了目前有关城市生态和城市人居环境（居住和休闲环境）研究的重心，城市的生态休闲环境建设也成了现今城市创造优美人居环境，提高城市的文化品位，倡导城市生态文明，实现城市 and 现代人可持续发展的重要策略。

本论文以可持续发展理论、系统理论、区位理论、体验经济学等理论与方法为指导，综述了国内外休闲研究现状、森林休闲研究现状和游憩机会谱研究现状，对现存的问题和发展趋势进行了评述。在充分辨析旅游、游憩、休闲三者概念的基础上，提出了森林休闲的概念，将休闲的概念引入城市森林研究领域，并对森林旅游、森林游憩和森林休闲进行辨析。在提出森林休闲概念的基础上，对森林休闲构成要素、森林休闲的动机、森林休闲的类型等森林休闲理论和方法进行了研究。

为了更好地适应城郊森林休闲发展的需要，本文研究完善了城郊森林休闲机会谱这一生态规划方法，在总结其理论渊源的基础上，提出了城郊森林休闲机会谱的概念与涵义，分析了城郊森林休闲机会谱的主要影响因素。并从区域经济发展水平、居民游憩消费能力、休闲产业成熟度、社会拥护度、景观资源丰度和环境舒适度六个层面，构建了城郊森林休闲机会谱评价指标体系。

本文研究了机会谱在城郊森林休闲规划中的应用途径。在分析城郊森林休闲发展的社会条件和优势；研究森林休闲规划的概念、对象、原则、要求和理念；总结城郊森林休闲规划关键环节的基础上，研究了机会谱在各个主要规划环节中的应用问题。

本文将评价指标体系应用于北京市案例研究中，应用主成分分析、聚类分析和主成分因子排序等定量研究方法，对北京市森林休闲机会谱进行了等级划分。案例研究结果表明：影响北京市各区县森林休闲机会谱的因素主要是北京市各区县的社会经济发展水平和区位条件以及森林资源状况。北京市 14 个区县森林休闲机会谱可分成 4 个等级：Ⅰ级：森林休闲机会谱等级高，主要是朝阳区和海淀区等 2 个区县；Ⅱ级：森林休闲机会谱等级较高，主要是平谷区和石景山区等 2 个区县；Ⅲ级：森林休闲机会谱等级一般，主要是丰台区、延庆县、怀柔区和密云县等 4 个区县；Ⅳ级：森林休闲机会谱等级较差，主要是通州区、顺义区、大兴区、昌平区、门头沟区和房山区等 6 个区县。

关键词：森林休闲，城市林业，游憩机会谱，生态规划，城郊森林休闲机会谱

Abstract

The research of urban ecological Leisure environment has become the focus of urban ecology study and urban living environment study. City's ecological leisure environment construction has also become modern city's an important strategy to create a pleasant living environment, improve the city's cultural tastes, advocate of urban ecological civilization, and to achieve sustainable development in urban and modern people.

This paper used the sustainable development theory, system theory, location theory and experience economics, summarized the leisure research, forest leisure research and recreation opportunity spectrum research at home and abroad, reviewed the existing problems and development trends.

Based on the fully analysis of tourism, recreation and leisure three concepts, put forward the concept of forest leisure, introduced the concept of leisure to urban forest research. And then analysis three concepts of forest tourism, forest recreation and forest leisure. Based on the concept of forest leisure, theory and methods of forest leisure including elements of forest leisure, forest leisure motivations, types of forest leisure were studied.

To meet people's strong demand for peri-urban forest leisure, this article focuses on the peri-urban forest leisure planning concepts and methods. This paper studied the social conditions and advantages of peri-urban forest leisure development. The concept of the forest leisure planning and targets, goals and characteristics, principles and requirements of the planning were studied.

In order to better adapt to the development of peri-urban forest leisure needs, this paper improved the ecological planning method of peri-urban forest leisure opportunities spectrum. This paper evaluated the forest leisure opportunities spectrum, through the theoretical analysis, impact analysis and the status and role analysis. Based on the comparison and reference of the original recreational opportunities spectrum theoretical approaches, put the building ideas of the peri-urban forest leisure opportunity spectrum. This paper constructed the conceptual model of forest leisure opportunities spectrum. From six levels: the regional level of economic development, recreational spending power of residents, leisure industry maturity, degree of social support, abundance of forest leisure resources, environmental comfort, constructed the peri-urban forest leisure opportunity spectrum evaluation index system.

This article applied the evaluation index system to the case studies in Beijing. Applied quantitative research methods such as principal component analysis, cluster analysis and

principal component factor sort to carry out the grading spectrum of forest leisure opportunities in Beijing.

The results show that:

(1) the impact of the various districts and counties of Beijing spectrum of forest leisure opportunities for the factors of the districts and counties of Beijing are mainly socio-economic conditions and regional conditions and state of forest resources.

(2) 14 districts and counties of Beijing forest leisure opportunities spectrum can be divided into four grades, namely: I level: Forest leisure opportunities spectrum of high-grade, mainly Chaoyang District and Haidian District, such as two counties; II level: Forest recreation opportunities spectrum of high level, mainly Pinggu Shijingshan District and other areas and 2 counties; III level: grades spectrum of forest recreation opportunities in general, mainly Fengtai District, Yanqing, Huairou District Miyun County; IV class: spectrum of forest recreation opportunities for poor grades, mainly in Tongzhou District, Shunyi District, Daxing District, Changping District, Mentougou and Fangshan districts.

Key words: forest leisure, urban forestry, recreation opportunities spectrum, ecological planning, peri-urban forest leisure opportunity spectrum

目 录

摘 要.....	I
Abstract.....	II
目 录.....	IV
第一章 绪论.....	1
1.1 研究背景.....	1
1.2 研究目的和意义.....	3
1.2.1 研究目的.....	3
1.2.2 研究意义.....	3
1.3 研究的主要内容、方法和技术路线.....	5
1.3.1 研究的主要内容.....	5
1.3.2 研究方法.....	5
1.3.3 技术路线.....	7
第二章 国内外相关研究述评.....	8
2.1 国外相关研究述评.....	8
2.1.1 国外休闲研究概况.....	8
2.1.2 国外森林休闲研究概况.....	11
2.1.3 国外游憩机会谱研究概况.....	12
2.1.4 国外相关研究现存的主要问题.....	15
2.2 国内相关研究述评.....	16
2.2.1 国内休闲研究发展概况.....	16
2.2.2 国内休闲研究涉及的主要领域.....	18
2.2.3 国内森林休闲研究概况.....	23
2.2.4 国内游憩机会谱研究概况.....	24
2.2.5 国内相关研究现存的主要问题.....	24
2.3 国内外森林休闲理论研究的比较和借鉴.....	25
第三章 森林休闲的概念、要素、动机与类型研究.....	28

3.1 森林休闲的概念.....	28
3.1.1 休闲、旅游、游憩概念辨析.....	28
3.1.2 森林休闲的概念和内涵.....	38
3.1.2.1 森林休闲的概念.....	38
3.1.2.2 森林休闲的内涵.....	39
3.1.3 森林休闲、森林旅游与森林游憩的关系分析.....	40
3.2 森林休闲的构成要素.....	41
3.2.1 森林休闲主体.....	41
3.2.2 森林休闲客体.....	42
3.2.3 森林休闲媒介.....	43
3.3 森林休闲的动机.....	44
3.3.1 森林休闲动机的类型.....	44
3.3.2 森林休闲动机的基本特征.....	47
3.4 森林休闲类型研究.....	48
3.4.1 按出行距离划分.....	49
3.4.2 按休闲动机划分.....	49
3.4.3 按森林休闲者互动关系划分.....	52
3.4.4 按费用来源来分.....	53
3.4.5 按休闲活动的组织方式划分.....	53
3.4.6 其他划分方式.....	53
第四章 城郊森林休闲机会谱概念与评价指标体系.....	55
4.1 城郊森林休闲机会谱的理论渊源.....	55
4.1.1 旅游区位理论.....	55
4.1.2 体验经济理论.....	55
4.1.3 可持续发展理论.....	57
4.2 城郊森林休闲机会谱的概念与涵义.....	57
4.2.1 城郊森林休闲机会谱的概念.....	57
4.2.2 城郊森林休闲机会谱涵义.....	59
4.3 城郊森林休闲机会谱的影响因素分析.....	62

4.3.1 森林休闲资源.....	63
4.3.2 社会经济发展水平.....	64
4.3.3 区位条件.....	64
4.4 城郊森林休闲机会谱评价指标体系的构建.....	65
4.4.1 城郊森林休闲机会谱评价指标体系的构建原则.....	65
4.4.2 城郊森林休闲机会谱评价指标体系.....	66
4.4.3 主要指标解释.....	67
第五章 机会谱在城郊森林休闲规划中的应用分析.....	70
5.1 城郊森林休闲及其规划.....	70
5.1.1 森林休闲发展社会条件.....	70
5.1.2 森林休闲发展优势分析.....	77
5.1.3 森林休闲规划的要素分析.....	78
5.2 城郊森林休闲规划的关键环节.....	85
5.2.1 确定规划目标.....	86
5.2.2 资源调查、评价与区划.....	87
5.2.3 市场分析与产品设计.....	87
5.2.4 制定保障措施.....	88
5.3 机会谱在城郊森林休闲规划中的应用.....	88
5.3.1 应用城郊森林休闲机会谱确定规划目标.....	88
5.3.2 应用城郊森林休闲机会谱建立信息库.....	89
5.3.3 应用城郊森林休闲机会谱建立开发等级评价模型.....	90
5.3.4 应用城郊森林休闲机会谱提出初步方案.....	90
5.3.5 应用城郊森林休闲机会谱评价方案和形成规划.....	90
5.3.6 应用城郊森林休闲机会谱进行规划管理.....	91
第六章 案例：北京森林休闲机会谱分级研究.....	92
6.1 研究区域概况.....	92
6.1.1 自然条件.....	92
6.1.2 社会经济.....	93
6.1.3 北京市森林休闲产业发展现状.....	94

6.2 研究方法	97
6.2.1 数据收集.....	97
6.2.2 数据分析.....	98
6.3 数据分析结果与评价.....	102
6.3.1 主成分因子的提取.....	102
6.3.2 聚类分析和主成分排序.....	106
6.3.3 北京市 14 个区县森林休闲机会谱分级.....	108
第七章 主要结论与讨论.....	111
7.1 主要结论.....	111
7.2 主要创新点.....	113
7.3 讨论.....	114
参考文献.....	115
在读期间的学术研究.....	121
致谢.....	122

第一章 绪论

1.1 研究背景

近年来,随着社会经济的发展、人们生活水平的提高和闲暇时间的增加,休闲度假日益成为人们生活中的重要组成部分。特别是随着 2007 年,国家法定节假日调整方案终获通过:取消“五一”黄金周,增加三个传统节日为法定假日,保留“十一”国庆节和春节两个黄金周,将春节放假时间提前到除夕,将元旦、“五一”及三个新增法定假日与前后周末调整成连续三天“小长假”,并全面推行职工带薪休假制度。本次节假日调整后,我国法定节假日和周末休息日已经达到 115.3 天,如加上职工带薪年休假,一年中平均休假时间超过了三分之一。大小“黄金周”假期的调整,使得集中性的长假期减少,分散性的短假期增多,为城郊休闲发展创造了条件,城市居民在周末、假日以城市郊区为休闲目的地的短程出游增长迅猛,郊区成为人们休闲度假的热点区域。

社会经济的发展带来以城市为主的生态环境的破坏,已成为不争的事实,面对由于闲暇时间增多而产生的人们休闲意识的增强和休闲方式的改变,我国大多数城市无法创造高标准、高质量的生态休闲空间和环境来满足现代化都市中人们的生态休闲需求(郭程轩, 2004)。同时,城市作为高密度的人类聚居地,其生态环境一直是生态研究关注的焦点。对城市的生态休闲环境研究成了目前有关城市生态和城市人居环境(居住和休闲环境)研究的重心,城市的生态休闲环境建设也成了现今城市创造优美人居环境,提高城市的文化品位,倡导城市生态文明,实现城市 and 现代人可持续发展的重要策略(郭程轩, 2004)。

如何创造出融生态和休闲双重功能的城市生态休闲空间,推动城市生态环境和生态文明建设,这是一个崭新的课题,也是今后城市可持续发展过程中摆在城市规划和建设者面前的一个重大任务(郭程轩, 2004)。城市森林具有维护生态平衡,保持物种多样性;减轻环境污染,保护生态环境;调节气候,美化环境等生态功能。城市森林作为保护城市生态安全、改善城市生态环境的重要绿色基础设施(杰佛里·巴泽尔, 2005),是生态城市、健康城市、园林城市等城市建设的重要内容,在我国得到迅速发展。同时,在环境品质良好的森林休闲区从事户外休闲活动,可明显增进生理与心理的健康效益,改善身心健康状况,包括降低疲

劳、减轻紧张、焦虑与压力、愉悦放松,改善心情、控制情绪、少发脾气,提高睡眠质量等。随着工作生活压力的增大,长期居住在喧闹城市中的市民,开始不满足于过去城市中一般的园林情趣,而逐渐热衷于山林野趣的寻觅,对城市郊区宁静自然环境的短途休闲度假的需求大大增长。城郊森林以其丰富的自然景观、良好的生态环境、诱人的野趣及其独特的保健功能等独有的资源优势 and 地理优势,恰好满足了市民“回归大自然”的愿望和需求,发展成为当前城市居民休闲度假的热点,并逐渐成为城市居民主要的自然生态休闲场所。因此,城郊森林休闲的发展关乎城市居民的切身利益。如何满足城市居民日益增长的森林休闲需求,如何合理规划、开发、利用城郊森林资源,是急待解决的重要问题。

然而,我国早期的休闲规划注重的是产品开发、土地规划与市场促销,主要目标是追求景区经济利益最大化,而忽视游客体验,缺乏可持续发展观念。这种理念导致的结果是景区开发的失败,包括环境恶化、犯罪增加、游客与社区居民关系紧张、广告引导的游客畸形消费等。20 世纪 80 年代以来,全国旅游主题公园近 80% 已倒闭,给中国旅游业已造成 3000 多亿元的损失。其中的代表是亚洲投资最大(10 多亿元)的科幻公园福祿贝尔乐园于 1998 年 1 月宣布破产清资,投资上亿的通什海南中华民族文化村开业不到 8 个月就倒闭。武陵源为了保住“世界自然遗产”这一金牌,不得不拆除违规建筑,耗资 3.45 亿元,相当于 1990 年到 2001 年底武陵源所有门票收入的总和!在我国开展旅游的自然保护区,有 44% 的保护区存在垃圾公害,12% 出现水污染,11% 有噪音污染,3% 有空气污染。忽视游客体验,产品就没有市场,缺乏可持续发展观念,旅游开发有今天没明天。如何避免城郊森林休闲的开发重蹈覆辙,避免在开发中同类休闲产品低水平重复建设,从而导致森林资源破坏,人力、物力、财力的浪费,是摆在规划者面前最现实、最严峻的问题。然而,目前,我国学术界更多关注的是森林公园有关理论的研究,城郊森林休闲发展缺少理论指导与技术支持,容易导致资源无序开发与环境破坏。因此,探讨城郊森林休闲的开发与规划问题,具有重要的理论和实践意义。

本文在研究森林休闲概念体系和城郊森林休闲规划理论的基础上,提出了城郊森林休闲机会谱,通过构建城郊森林休闲开发机会等级评价体系,从环境、活动和体验三个角度,对现有城郊森林休闲资源进行分类分级的规划,根据不同的资源特点来确定开发模式、产品类型,做到适当的环境、开发适当的活动,满足

相应的休闲体验需求。这种具有统筹兼顾的系统规划方法，旨在整合体验理论与可持续发展理论，力求更全面地满足市民的各个层次的休闲需求，做到了资源的合理开发利用。

1.2 研究目的和意义

1.2.1 研究目的

本研究主要目的在于：

（1）进一步完善森林休闲概念。研究森林休闲的概念、构成因素、分类等；并将森林休闲与森林旅游、森林游憩进行概念辨析，目的在于完善有关理论。

（2）探讨城郊森林休闲规划的理论与方法。城郊森林休闲规划不同于城市森林规划也不同于森林公园规划，分析城郊森林休闲规划的特性与要求，寻找一种适合的理论方法，在市场、特色、利用和保护之间，规划一条可持续发展的道路。

（3）提出一种适用于城郊森林休闲规划的理论方法——城郊森林休闲机会谱，目的在于合理、有续开发利用城郊森林资源，尽可能满足城市居民各层次的森林休闲需求。

（4）构建城郊森林休闲开发等级评价指标体系，目的在于通过定量的方法，使城郊森林休闲机会谱在城郊森林休闲规划中更具有可操作性，使其能真正应用于城郊森林休闲开发实践中。

（5）开展北京案例研究，目的在于选择具有代表性的城市，应用城郊森林休闲机会谱这一规划方法，使理论研究结果具有实践的应用和推广价值。

1.2.2 研究意义

1.2.2.1 理论意义

（1）将休闲的概念引入城市林业研究领域

目前的森林旅游和森林游憩的研究对象主要是森林公园、自然保护区等森林区域，而对于城郊的森林休闲行为却相对较少。城郊的森林休闲区域由于具有资源和区位优势，是倍受城市居民喜爱自然生态休闲场所，由于面对的是整体城市居民的休闲需求，森林休闲在其开发、规划和经营、管理上都有着独特的要求，

城郊森林休闲的发展有别于森林公园与自然保护区，有必要进行专门的研究。同进，将休闲的概念引入城市林业研究领域，扩展了城市林业的研究范围。

（2）丰富城市森林可持续发展的理论与实证分析方法

由美国首先提出来的游憩机会谱主要适应于大尺度，如国家或省市等大区域上，本论文将游憩机会谱在城郊尺度上应用进行了改进，并根据休闲的特点提出城郊森林休闲机会谱的规划理论，并构建了具有可操作性的城郊森林休闲开发机会评价指标体系，丰富了城市森林可持续发展的理论与实证分析方法，在理论上具有创新意义。城市森林要承担起作为城市绿色基础设施的生态安全责任、作为城市居民自然生态休闲主要场所的社会责任、促进地方经济可持续发展的经济责任，因此，城市森林的合理规划与开发利用具有重要的意义，实践中，应用正确的理论与方法尤显重要。城郊森林休闲机会谱的提出和应用，在城市森林可持续发展理论上具有添砖加瓦的意义。

（3）有利于弘扬生态文明

相对于森林旅游和森林游憩来说，森林休闲是人们更为日常化的行为。不管在什么情况下，只要有闲暇时间、森林环境、轻松自由的精神状态，都可以进行不破坏森林环境而又恢复身心、愉悦精神的活动，所以，森林休闲对于休闲者、休闲环境、休闲花费、旅行距离、停留时间等方面要求都相对较低，对于参与者而言，参与森林休闲的门槛更低，而不像森林旅游或森林游憩，要求在活动过程中，或有旅行或有停留或有游览等。因此，森林休闲所适应的社会阶层更广泛；同时，由于森林休闲包含所有发生于闲暇时间的森林旅游与森林游憩，因此，森林休闲所包含的活动内容更为丰富多彩，可以说是有各种不同消费层次和体验层次的森林休闲满足于各个不同社会阶层的休闲需求。所以，提出森林休闲的概念、构建城郊森林休闲机会谱这一规划方法，有利于合理开发利用城市森林资源，有利于满足城市居民各个层次的森林休闲需求，更能提高人们的参与程度，这样有利于弘扬生态文明，建设和发展生态文明。

1.2.2.2 实践意义

对于政府部门而言，本论文所提出的城郊森林机会谱，适用于城郊森林休闲的宏观战略规划，可以为政府决策部门制定相应政策与规划，提供理论支持与政策依据；

对于森林休闲开发实体而言，本论文所提出的森林休闲机会谱这一规划方法，在实践应用中，有利于避免同类休闲产品低水平重复开发建设，从而避免开发中森林资源的破坏、人力、物力、财力的浪费；

对于其它城市而言，本论文所构建的城郊森林休闲机会谱评价指标体系具有普适性，可以应用于其它城市的城郊森林休闲机会谱构建中，切实指导城郊森林休闲体系的规划开发建设，因此，研究成果具有应用和推广价值。

对于城市森林的发展而言，有利于促进森林资源可持续利用，有利于促进森林休闲产业持续健康发展，有利于满足和丰富城市居民的健康休闲需求，有利于弘扬生态文明，建设生态文化。

1.3 研究的主要内容、方法和技术路线

1.3.1 研究的主要内容

本论文研究的主要内容包括以下几方面：

- (1) 对国内外相关研究现状、现存问题和趋势进行述评；
- (2) 对旅游、游憩、休闲三个概念进行辨析；
- (3) 在上述概念辨析的基础上，完善森林休闲的概念及内涵，并从森林休闲的构成要素、类型、动机等方面，建立森林休闲理论研究；
- (4) 提出城郊森林休闲机会谱概念；
- (5) 构建城郊森林休闲机会谱评价指标体系；
- (6) 分析城郊森林休闲机会谱在城郊森林休闲规划中的应用；
- (7) 以北京市为例进行案例研究。应用城郊森林休闲机会谱，规划北京市城郊森林休闲体系。

1.3.2 研究方法

本论文以可持续发展理论、系统理论及复杂系统研究方法论等理论为依据，主要采用历史、现状和未来分析相结合，理论研究与实证研究、定性分析与定量分析综合集成的研究方法。在系统地辨析旅游、游憩、休闲三者概念的异同后，提出森林休闲概念体系，并对森林休闲的类型、动机等进行定性研究。根据城郊的特点，研究了城郊森林休闲规划的特点和要求等，提出了城郊森林休闲规划理念。对游憩机会谱进行城郊尺度上应用的改进，根据森林休闲的特点，从环境、

活动、体验三个角度，构建城郊森林休闲机会谱，并从区域经济发展水平、居民游憩消费能力、休闲产业成熟度、社会拥护度、景观资源丰度和环境舒适度六个层面，构建城郊森林休闲机会谱评价指标体系，从定量角度来构建城郊森林休闲机会谱，改变游憩机会谱无法定量分析的不足，使这一规划方法更具有操作性。在以上理论研究的基础上，以北京市为例进行案例研究，通过收集和分析现存的，以文字、数字、符号、图片等信息形式出现的文献资料，分析和掌握目前北京城郊森林休闲资源类型、分布、开发等情况，并对一些典型区域进行实地调查。对于调研所得的数据，应用 SPSS 软件进行数据处理及统计分析，具体包括：主成分分析、聚类分析、排序等，从而分析总结出北京市城郊森林休闲开发机会等级，最后应用 photoshop 对相关研究成果进行图件绘制，将开发机会等级形象地表现出来。

1.3.3 技术路线

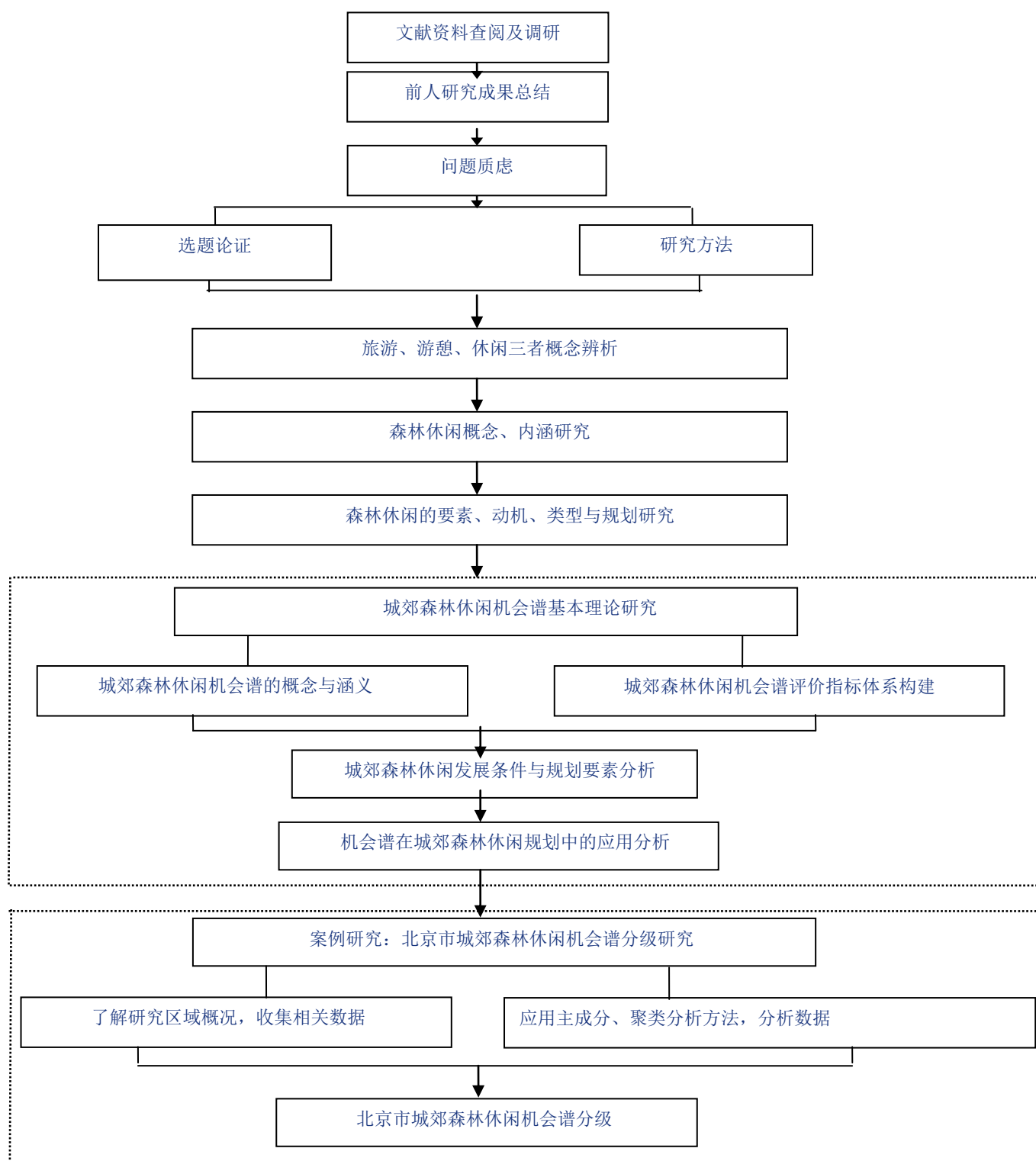


图 1-1 技术路线
Fig.1-1 Technical Method

第二章 国内外相关研究述评

森林休闲属于休闲活动的一种类型,为了将休闲概念引入城市林业的研究领域,提出森林休闲的概念并进行城郊森林休闲机会谱的研究,有必要全面了解国内外休闲研究进展和趋势,只有了解和把握目前有关休闲的主要研究内容、研究视角、研究方法和研究应用情况、未来研究有待深入和强化的问题,才能对城郊森林休闲研究的方向和重点作出理性的和正确的思考,因此,本文首先对国内外休闲研究现状进行了综述;接着研究了国内外森林休闲研究现状和游憩机会谱的研究现状。

2.1 国外相关研究述评

2.1.1 国外休闲研究概况

2.1.1.1 基础休闲学研究概况

在西方,休闲作为一门学科体系是逐渐形成的,早期阶段主要体现在欧洲的思辨研究中,大多侧重于哲学、宗教、社会学、心理学、思想史的研究中(马惠娣,2004)。柏拉图认为休闲是以自我启发和自我表现为目的的自由时间,亚里士多德认为休闲是从劳动的必然性转换到的自由(李仲广,卢昌崇,2004)。亚里士多德最早把休闲誉为“一切事物环绕的中心”,“是科学和哲学诞生的基本条件之一”这一思想成为西方文化传统中很重要的一部分(马惠娣,刘耳,2001)。然而,从现代意义上讲,休闲及休闲研究的大发展始于工业革命(宋瑞,2004)。

1899年,美国学者索尔斯坦·凡勃伦发表《有闲阶级论》,他从经济学家的视角分析和证明了休闲与消费是如何联系在一起的,他注意到“资产阶级新权贵在获得物质享受的同时,已开始追求精神生活的丰富和享乐”。他指出休闲已成为一种社会建制,成为人的一种生活方式和行为方式,并论述了宗教、美学、学术讨论与休闲的关系,分析了闲暇时间消费的各种形态和消费行为方式。美国学者认为,《有闲阶级论》的发表,标志着休闲学在美国的诞生(马惠娣,2004)。1952年瑞典天主教哲学家皮普尔的英译本《休闲:文化的基础》一书问世,他以深刻而精辟的语言阐释了休闲作为文化基础的价值意义,指出休闲不是外部因素作用的结果,也不由空闲时间所决定,更不是游手好闲的产物,而是人的一种

思想和精神的态度，该书被誉为西方休闲学研究的经典之作。《休闲：文化的基础》自 1952 年问世以来，不仅对西方休闲学研究产生了深远的影响，而且也成了西方哲学思想的一面旗帜（马惠娣，2004）。英国历史学家康宁汉姆也注意到大众休闲的生命意义，认为应该把那些大众化的、没有固定形式和固定规划的娱乐活动转变成有规则、有秩序的活动（李仲广，卢昌崇，2004）。1955 年，荷兰著名学者约翰·赫伊津哈所著的《游戏的人》出版，他从游戏的角度阐述了游戏与人类文化进步的相关性，指出游戏不仅是人类文化的开端，也是生活与文化的中心，认为游戏作为文化的本质和意义对现代文明有着重要的价值，这同样是西方休闲研究的一份重要文献（马惠娣，2004）。

到了 20 世纪六七十年代，欧美国家的很多社会学家比较一致的看法是国际社会正步入一个具有新的社会休闲伦理观和娱乐道德观的大众休闲时代（马惠娣，2004）。美国的教育学、哲学家莫默·阿德勒在临终前出版的著作《How to Think About Great Ideas》集中反映了他的这些思想，他认为“我们需要崇高的美德去工作，同样需要崇高的美德去休闲。是的，休闲可以使我们有意义地生活。”美国哲学家中查理斯·波瑞特比尔发表了《挑战休闲》和《以休闲为中心的教育》，深入探讨了为什么要关注休闲，休闲将意味着什么，它与人类的价值和情感具有什么样的联系，休闲在人的知识结构中扮演什么样的角色，休闲教育的概念基础是什么等等问题，是被西方公认的休闲学研究的力作（马惠娣，2004）。法国社会学家杜马哲迪尔在《面向休闲的社会》的一书中明确指出，休闲已经是一种新的、个人是自己主人并使自己的感到愉快的社会需要。韩国学者金光得指出，“休闲为了劳动”的观念正朝着“劳动为了休闲”转化，休闲问题已成为重大社会问题（李仲广，卢昌崇，2004）。

云南人民出版社于 2000 年出版的“休闲研究译丛”，将西方众多休闲研究成果中的代表作引入中国。其中美国学者托马斯·古德尔和杰弗瑞·戈比著的《人类思想史中的休闲》，提出了“探索与思考人类进步的标准和人类生存的目标的问题”，探索了休闲在人类思想史中的演变及其价值问题。美国学者卡拉·亨德森、黛博拉·拜尔列斯基、苏珊·萧、瓦列丽娅·弗莱辛格四位博士合著的《女性休闲：女性主义的视角》，主要采用社会心理学的研究方法，提示女性与休闲的关系，从女性广义的视角研究女性休闲的问题，涉及女性休闲的多方面与层面。美国学者约翰·凯利著的《走向自由——休闲社会学新论》提出休闲应被理解为

一种“成为人”的过程，是人的一生中一个持久的、重要的发展舞台。杰弗瑞·戈比所著的《21 世纪的休闲与休闲服务》分析了当今世界不断变化的时代特点，认为人的休闲概念将会发生本质的变化，新的价值观意味着人对自然的改变，将逐步转变为人对自身的改变，指出在稍后的 10 年中休闲的中心地位会得到加强，同是杰弗瑞·戈比所著的《你生命中的休闲》认为休闲行为不只是寻找快乐，也要寻找生命的意义。休闲是复杂而非简单的概念和现象，是人的存在过程的一部分。这些著作在当今西方休闲学研究中具有代表性。

20 世纪 90 年代后，又有不少休闲经济研究的理论成果问世。这些研究成果大体可归为三类（郭鲁芳，2004）：第一类是从时间分配角度研究休闲；第二类是从劳动供给角度研究休闲；第三类是从家庭生产角度研究休闲。

2.1.1.2 应用休闲研究概况

西方从事休闲研究的学者不仅在建立休闲学的理论与学科体系上取得很多成绩，而且还将休闲研究的理论和方法用于实际问题，在休闲经济、休闲服务等领域也进行了卓有成效的研究，建立了一些对休闲服务业及政府的休闲政策颇有实用价值的分析、预测、规划和管理的方法（马惠娣，2004）。如基于效益的管理（Benefit-Based Management, 简称 BBM）及由 BBM 进一步发展而成的休闲效益方法（Benefit Approach to Leisure, 简称 BAL）、休闲服务需求的预测方法、政府在发展休闲服务中作用的分析等（托马斯·古德尔，杰弗瑞·戈比，2000）。

1989 年，美国学者德莱佛（B.Driver）与席莱尔（R.Schreyer）合作发表《休闲的效益》一文，首次提出休闲服务项目的管理不能只袭用其他领域的管理方法，而应多从一个休闲服务项目能组有关各方带来的益处着眼，从整体上对之进行规划和管理（Schreyer,R.&Driver,B, 1989）。1991 年，召开了“如何应用关于休闲效益的知识”研讨会，同年发表了由德莱佛等主编的《休闲的效益》论文集。会后，一些与会者继续深化这方面的研究，不断完善其基本概念与方法，并通过一些实际的项目对之进行检验（马惠娣，2004）。

同时一些研究者致力于设计定性的休闲项目审核方法与休闲预测方法。如 SWOT 方法、特尔菲法（亦称“专家预测法”）等定性预测法也开始受到重视。一些研究者，如伯尔顿（T.L.Burton）、维尔（A.J.Veal）、查拉坦（A.Zalatan）等还设计了一些将定性分析与定量分析相结合的方法。林德从经济学的效用理论出发，使用经济数量模型得出了一个与时间密度有关的休闲悖论。

Kokoski 对家庭福利指标及休闲时间价值进行了探讨，并得出了“虽然国民每周工作时间下降，却发生了家庭层次的劳动力活动增加及家庭休闲消费减少”的研究结论。Wales&Woodland 则对工作、休闲和家务劳动时间分配进行了预测。而 Kooreman&Kapteyn 则构建了一个家庭时间利用模型（郭鲁芳，2004）。

英国学者伯尔顿（Burton）最早于 1982 年分析了政府在休闲服务领域中的作用，此后又与格少弗（T.D.Glover）合作，进一步深化了这方面的研究（Glover,T.D.& Burton,T L., 1998）。

2.1.2 国外森林休闲研究概况

在国外，还没有对休闲进行分类，尚未明确提出“森林休闲”的概念，但是，有关森林休闲这一社会活动的研究却一直都在进行。这些研究主要包含在森林旅游、森林游憩、户外游憩和乡村旅游的研究中。

1958 年，美国联邦政府成立了户外游憩资源评价委员会（Outdoor Recreation Resources Review Commission，简称 ORRRC），对美国休闲资源进行了广泛地调查。1962 年，该委员会向总统和国会递交了著名的 ORRRC 报告，该报告得出了“户外游憩是人们在休闲时间内的主要活动，其重要性正日趋增大”、“城市附近的户外游憩需求量最大”等 9 条结论。在提交 ORRRC 报告 4 个月后，美国内务部设立了“户外游憩局”，统筹管理全国的户外游憩业。1974 年，美国国会又通过了“资源规划条例”（RPA），把自然资源分为 7 类，其中户外游憩资源列于首位（陈鑫峰，王雁，1999）。

在现代乡村，特别是英国、法国或美国等西方、工业化国家的现代乡村，展现给人们的是一个貌似复杂的休闲消遣娱乐和旅游的环境（史蒂芬·威廉姆斯著，杜靖川，曾萍，等译，2006）。自 1945 年以后，乡村作为居住地和休闲场所方面的作用却正在不断上升。柯博克和杜弗尔德（Coppock&Daffield，1975 年）得出关于有大约一半左右的人口会到乡村旅游的结论。然而，在乡村的休闲和旅游活动中，还是综合森林度假村较为诱人（史蒂芬·威廉姆斯著，杜靖川，曾萍，等译，2006）。

2000 年，Lisa Hornsten 研究了瑞典的森林户外游憩对林业和社会的作用。在闲暇时间，瑞典居民的森林休闲非常频繁，有 50%的城市居民每 2 周去一次森林。而城市森林是瑞典居民主要的森林休闲地，城市森林大约占瑞典森林总面积的

1%，城市居民到城市森林中休闲的频率却是去其它森林旅游区的 250 倍以上（Lisa Hornsten，2000）。可见城市森林在居民休闲生活中的重要性。

2003 年，英国林业委员会的林业研究机构在英国林业委员会的资助下，开展了休闲景观项目研究，该项目的目的是了解旅游供应商如何看待和利用森林和林地，并探讨那些他们认为重要的问题，使得林业更好地支持旅游业，并从旅游业中受益（叶晔，2007）。2005 年英国《森林研究年报 2003-2004》发表文章，题为“休闲景观：理解森林和林地 in 旅游业中的作用”。文章指出，社会休闲需求的增加，使森林旅游在英国重新受到了重视，旅游已经从森林可持续经营的一个边缘来到其关注的重心（叶晔，2007）。

2.1.3 国外游憩机会谱研究概况

游憩机会谱（Recreation Opportunity Spectrum, ROS）为一游憩资源分类系统，系由美国林务署之林业研究员 Clark & Stankey 于 1979 年发展而成。该理论是指人们在不同环境与不同的活动中，追求其所需的游憩体验，而游憩规划者则为人们所需的游憩体验提供一个序列的游憩机会（Clark R N, Stankey G H, 1979）。针对不同资源状况（从极原始的自然地区渐次到人工化的都市），提供不同性质的游憩机会（从生态旅游性质到商业观光）并兼顾保育需求。此外 ROS 考虑六个要素：可及性(Access)、非游憩资源使用状况(Other Non-recreational Resources Uses)、现地之经营管理(Onsite Management)、社会互动(Social Interaction)、可接受的游客冲击程度(Acceptability of Visitor Impacts)、可接受的制度化管理程度(Acceptability Level of Regimentation)。藉由不同的环境与此六个要素的组合，便形成所谓的游憩机会情境属性（Settings），而 ROS 的中心思想则在于提供游客许多可供选择的游憩机会情境属性，以获取多样化的体验。

游憩机会谱用于确立游乐经营目标的框架。美国林务局和土地管理局都把它作规划管理系统。游乐机会谱设想，游客首先选择游乐环境（如自然荒野、滑雪区等），然后选择式样（如下坡滑雪或越野滑雪）参加各种活动，由此实现他所寻求的满足和经历（锻炼和友谊等）。这些活动、环境、经历的机会区域贯穿从现代城市直到原野的整个系列（见下表）（卡尔·温格，1990）。

表 2-1 游乐机会谱系
Table 2-1 Recreation opportunity spectrum

谱系的分级 classification of spectrum	活动项目 activities	特定游乐环境 Specific recreational environment	某些经历 experience
原野区	观赏风景名胜 享受奇特自然环境 远足 越野滑雪旅行和穿 雪鞋行进 骑马 划独木舟 贺帆船 划其他非机动小船 游泳 潜水(戴或不戴配套 水下呼吸器) 钓鱼 摄影 野营	基本未经人工修饰面积相当大的天然区。游客相互干扰极少,其他游人踪迹极少。经营基本看不到人工限制和控制的迹象,禁止机动车船进入	极能获得渺无人烟、与世隔绝、独立、接近自然、宁静和自信心的游乐经历。环境具强烈挑战性和风险性,需有猎人那样的技能去实现这些经历
半原野区, 禁止机动车进入	雪上游乐 狩猎(大、小野兽,高地鸟类和水禽) 研究大自然 取得或了解一般知识 无向导远足 取得一般信息	以自然或自然外貌为主的中、大地域。游客互扰极少,但常可见其他游人踪迹。经营可考虑极少量的现地控制和限制,但要巧妙布设,禁止机动车入内	易获上述游乐经历
半原野区, 允许机动车进入	以上各级所有活动再加下列项目: 冰、雪上驾机动车 越野车旅行 驾机动船	除允许进入机动车外,其余同上	一般能获上述各经历,但游客同自然环境有较高度度的相互影响。利用相互装备机会较大
设置道路的自然外观区	以上各级活动加下列项目: 野餐 采森林副产品 乘机动车游览 滑水及其它水上运动 驾车野营 驾住宅式游车野营 看解释性标牌 有组织野营 游区小旅馆 摩托艇 游地商业服务 游览地住宿	以自然外观为主的地域,看到游人和听到游人声音的程度中等,通常与自然协调。游客间影响低到中,很易见其他游客的踪迹。自然资源和实地利用明显,但与自然协调。设施建造标准及设计便于常规机动装备的使用。	获得与其他游人组交往的经历同获得见不到人听不到人声的经历的可能性相等。同自然环境起相互作用的机会很多。荒野环境下的挑战性和危险性在这里不重要,这里主要是户外技能的实践和考查。有机会享用机动和非机动游乐
乡村地区	以上所有活动再加: 竞赛性游戏	大体上人为修饰过的自然环境为特点。资源修饰和利用实践的准则主要	游乐地和机会方便,易和他人或集体一起

现代城市	滑冰	是霎时特定游乐活动和保持植被及	享受游乐经历。这些
	低座小摩托车运动	土壤。常见到人和听到人声。游客间	因素常比自然风景更
	骑自行车	影响中到大。设施数量大,可供大量	重要。荒野挑战、冒
	观看体育活动	游客利用。还常常提供一些专门活动	险、户外技能考查的
	慢步行走	设施。在已开发的场地以外,提供中	游乐机会一般不重
	观看体育活动	密度游乐场所。有密集机动化设施和	要,除非是特别活动
	已开发公园和空地	停车场可利用	如下坡滑雪,这时挑
	的被动利用野餐		战和冒险成为重要因
	户外音乐会		素
	以上各级所有活动项目	城市环境为主要特征。有时城市背景	游乐地和机会均等方
		有自然景观因素。可再生资源修饰和	便,易和他人或集体
		利用实践霎时特定游乐活动。植被常	一起享受游乐经历。
		常醒人悦目,经过人工修剪。人和人	自然环境挑战、冒险、
		声在现场占优势。现地或附近地区游	户外技能使用等更不
		客数量大、动力设备利用量大,有停	重要。普遍提供观赏
		车场,公共交通可随时运送整个游区	体育竞赛和被动利用
		的游客	人工园林和空旷地的
			游乐机会

本谱系为各级给出极可能出现的活动机会、游乐风景要求及经历机会。本表只是对这三部分作一般性描述,除此之外,可能还存在一些特殊活动。

每一种机会类型都是通过“可进入性”、“其他非游憩使用”、“场地管理”、“游客相互作用”、“可接受的旅游冲击”及“游客可接受的管理”6个指标来确定。对于不同的机会类型,这6个指标的具体标准也不同。原始区域对游客没有任何管理上的限制,而在城市区域有着各种严格的规划和限制,提供的游憩体验也大不相同,原始区域可能给人以孤独感、自我依靠感、与自然亲密接触感,而在充满建筑的城市区域,游客得到的是完全带入社会的感觉(陈水源,1989)。

ROS的主要规划思想是:游憩规划关键是建立明确的目标。这些目标应考虑的是所期望的“产品”,而不是设施和项目,最终产品是特定类型的游乐经历。然而,经营者自己不能直接生产游乐经历,经历是游客完成的。经营者通过管理环境的某些特征促成这一过程。这些环境能向游客提供活动机会,使之产生满意的经历。经营者的各种经营活动,不管有意无意,都会改变环境,影响游乐经历机会(卡尔·温格,1990)。

ROS从游客体验出发,结合资源实际来规划休闲游憩产品,适应了当今体验经济时代的发展要求,为城郊森林休闲规划提供了新的途径。然而不同的学者有不同的分类法,或依研究的不同作必需的分类方式;如Driver & Brown(Driver & Brown, 1978)将游憩资源依“体验机会情境”与“环境机会情境”二者的不同,而分为将游憩区分成六大类:原始区(Primitive);没有机动车辆行驶之半原

始区 (Semi-Primitive Nonmotorized)；有机机动车辆行驶之半原始区 (Semi-Primitive Motorized)；有道路在内的自然区 (Roaded Natural)；乡村区；都市区等六个连续序列。依 ROS 除提供思考游憩机会的方法外，至少可以运用于以下四方面：分配及规划游憩资源、调查游憩资源、评估对游憩机会经营决策的结果、以及提供适切的游憩机会以满足游客所追求的体验（陈水源，1989）。考虑“体验”、“环境”及“活动”等三项游憩机会情境组成因素，将游憩机会分为原始的、半原始的、中等的、半现代的以及现代的等五个连续序列。

2.1.4 国外相关研究现存的主要问题

审视国外休闲理论的研究成果，可以看出，目前休闲研究仍处于一个相对活跃发展的时期。特别是在基础休闲学研究和应用休闲研究等方面取得了不少成就，但仍存在一些问题。

2.1.3.1 在一些基础性概念上仍未形成统一认识

这主要表现在对于旅游、游憩、休闲三者概念认识上，在过去的理论研究中，大部分学者认为休闲与旅游本质上是完全不同的，这种认识形成了一种思维定势，以致采用不同的方法和思考角度对这两个领域展开平行的研究。但近年来，越来越多的学者认为，三者定义的界限已经越来越模糊，旅游业与消遣娱乐业更可能是依靠同一个连续的统一体而存在，它们之间具有“共同基础”。基础性概念的不统一，在一定程度上影响和制约了休闲理论的发展。

2.1.3.2 休闲经济理论研究有待进一步加强

休闲经济理论虽已有一百余年的研究历史，但对休闲经济的研究还依附在家庭经济学和劳动经济学的研究上，没有发展出较为成熟的理论框架体系，也没有得出大量的普遍性结论。休闲经济理论研究起点各不相同，且比较狭窄，这在一定程度上限制了该理论的发展。纵观现有休闲经济文献，基于消费者观点的研究屈指可数，真正以快乐（而非效用）为测度标准来分析休闲绩效的研究也善乏可陈（郭鲁芳，2004）。

2.1.3.3 休闲业经营、管理等评估标准有待加强研究

休闲业持续、健康、稳定的发展，需要有政府的扶持和有效的监督、管理，然而，对于休闲业经营、管理等评估标准的研究有待加强。在美国，由于某些休闲业如休闲农业并没有完善的经营、管理的固定标准，评估标准也没有定论，因

此,这给政府管理带来了挑战。同时,由于缺乏政府明确的鼓励措施,一些财力薄弱、规划能力不足、欠缺经营理念的小农户低水平地开发休闲业,反而使得美国景观遭受相当严重的破坏,土地利用方式不当,且在经济上的回收并不如原先所预期,这进一步影响了景观的维护与新景观的开发,从而导致游客的游憩体验质量低落。

2.1.3.4 游憩机会谱操作性不强

原有的游憩机会谱强调三个因素,即环境、活动、体验,只从资源环境角度来划分等级,从而开发多样化的活动,提供不同体验。这是资源导向型的一种开发思路,缺乏对不同消费市场的不同需求的区别对待,这必将导致同类产品的过度开发,“克隆”、“仿造”,必将使产品雷同,缺乏特色与个性。而对于目前,休闲消费市场逐渐步入买方市场的时代,这样的开发模式不仅会造成森林资源的无序开发而惨遭破坏,同时,开发的产品没有市场出路,也会造成人力、财力、物力的损失,因此,有必要对此模式进行改进。资源环境的等级划分指标笼统,没有量化,操作性不强。

由于 ROS 开始主要是应用于美国西部广袤的公共土地,是为大面积的联邦土地管理需要而设计的,所以它不能很好地适应州、县、和城市这些土地面积较小而多样性较高的土地区域。另外,ROS 谱系分级的参数标准模糊,缺少选择娱乐设施的标准和原则等。因此,ROS 的应用存在一定的局限性。

2.2 国内相关研究述评

2.2.1 国内休闲研究发展概况

在我国,休闲研究古已有之,在近代以前,主要反映在官宦、士大夫阶层以及文人黑客中。在中国优秀的传统文化宝库中,记录休闲文化的内容也十分丰富。从《诗经》、《楚辞》、《唐诗》、《宋词》、《元曲》到清代文人的《秋灯琐忆》,都记述了古人追求自由幸福的灵性文字(马惠娣,2004)。当代中国,最早提出休闲文化理论的学者是于光远先生。早在1983年他就指出:“我国对体育竞赛是很重视的,但体育之外的竞赛和游戏研究得很不够。在中国的高等院校中没有一门研究游戏的课程,没有一门游戏专业,没有一个研究游戏的学者。这不是什么优点而弱点。”1994年他又进一步指出:“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。”1995年在他的倡导下，成立了北京六合休闲文化研究策划中心，主要致力于休闲文化和休闲哲学方面的研究（马惠娣，2004）。80年代末期，中国已有学者开始涉足闲暇研究，由王雅林、董鸿扬主编的《闲暇社会学》于1992年正式出版发行。1996年，于光远先生发表了《论普遍有闲的社会》。90年代，随着中国改革开放和社会经济的发展，旅游业在中国得到迅速发展，旅游理论研究也迅速得到发展，休闲理论研究主要集中在旅游理论研究上，但专门的休闲理论研究还是较为少见。

2000年，由于光远、成思危、龚育之主编的《休闲研究译丛》5本书中文版发行，全面介绍了北美休闲学研究的最新成果，填补了中国学术界在这方面的空白，对进一步促进休闲学在中国的研究将产生积极的影响。2002年10月，由中国软科学研究会《自然辩证法研究》编辑部、中国艺术研究院休闲文化研究中心联合举办的2002年中国“休闲与社会进步学术研究会”在北京召开，会议首次明确以休闲为主题，聚集休闲理论问题研究。2004年2月，中国人民大学成立了中国休闲经济研究中心，主要从事休闲经济方面的实证研究。2004年6月，李仲广、卢昌崇合著的《基础休闲学》由社会科学文献出版社出版，该书阐述了休闲学的基本概念、基本知识，国内外休闲发展史，勾勒了休闲学研究的基本理论框架。

2004年10月，中国经济出版社出版了《中国学人休闲研究丛书》，该丛书包括于光远著《论普遍在闲的社会》，马惠娣、张景安主编的《中国公众休闲状况调查》，马惠娣著《休闲：人类美丽的精神家园》马惠娣著《走向人文关怀的休闲经济》，陈鲁直著《民闲论》，共5本。该丛书从不同角度，探讨了有关休闲的理论和实践问题，对于什么是休闲、为什么要休闲、如何休闲等问题做了多层面、跨学科的思考，对休闲的哲学基础理论进行了深刻全面的研究。这是我国学者10多年来休闲研究的学术积累。

2006年4月22日至10月22日，杭州成功举办了2006杭州世界休闲博览会。这是由世界休闲组织、国家旅游局等有关部委、中华全国工商业联合会、浙江省和杭州市人民政府首次联合举办的主题博览会。博览会“休闲——改变人类生活”为主题，以“引进先进的休闲理念，倡导健康的休闲方式，提高城市的休闲服务水平，丰富人们的休闲体验，享受更加美丽的生活”为宗旨，融休闲、旅游、娱乐、会议、展览、大型活动于一体，并与第八届中国杭州西湖博览会实现“两会

联动”，进一步打响“东方休闲之都”的品牌。作为此次大会的成果之一，2007年4月27日，由世界休闲组织与2006杭州世界休闲博览会组委会主编的第九届世界休闲大会论文集《LEISURE IN CONTEXT: Implications for Human Development and Well-being（休闲的意义）》英文版由浙江大学出版社出版发行。本论文集以第九届世界休闲大会“休闲，社会经济和文化发展不可分割的组成部分”为主题，分为高端演讲、休闲和人类的发展、休闲场所、执行和资料五个部分。2006年11月13日——15日，由北京联合大学旅游学院主办、中国社会科学院旅游研究中心、中国艺术研究院休闲文化研究中心协办的“现代休闲方式与旅游发展”国际研讨会在北京召开。会议研讨内容涉及现代休闲的基本理论、中国休闲实践与旅游发展的现状与未来趋势、休闲活动与旅游发展、休闲与旅游业的发展、不同国家以及不同城市的休闲方式比较、生活质量与休闲教育、城市休闲与乡村休闲对旅游业发展的影响、以及女性休闲行为、残疾人休闲方式与康复等方面的问题。

2.2.2 国内休闲研究涉及的主要领域

根据不完全统计，近10年来发表的有关休闲研究的论文，主要发表在旅游类、哲学类、社会学类、经济类、城市类、管理类以及相关高等院校的学报上。研究领域包括休闲基本理论研究，休闲经济与产业研究，休闲消费与行为研究，休闲空间规划设计，休闲旅游研究，以及跨越以上领域的综合研究等，本文对休闲理论研究涉及的主要领域及其代表性成果进行综述。

（一）休闲基本理论研究

目前国内学术界对休闲基本理念的研究正在呈现逐步深入的态势，总的看来，还没有真正进入独立系统的理论研究阶段（宋瑞，2004）。从已经发表的文章看，主要集中在以下几个方面（岳培宇，楼嘉军，2005）：一是对休闲概念的认识和界定。二是休闲与人的发展的关系。三是对国内外休闲理论发展进行梳理。四是对建立我国休闲学科体系的初步思考。目前，国内学者对休闲的概念定义远远没有达成共识：楼嘉军认为休闲是现代社会和一种全新的生活形态是一种特定的生存状态（楼嘉军，2000）。张广瑞、宋瑞认为，休闲是人们在自由支配的时间里，可以自由选择从事某些个人偏好性的活动并从这些活动中享受惯常生活事务不能享受到的身心愉悦、精神满足和自我实现与发展等等（张广瑞，宋瑞，

2001)。李益指出休闲只有在人的动态存在而“成为”和去“生存”的意义上才是一种本真的含义,对人是一种体验和享受(李益,2003)。申葆嘉认为,休闲是人的意识活动和文化活动属于意识和文化层面的东西,具有文化和意识的属性(申葆嘉,2006)。刘耳认为,休闲即是自然的和本能的,也是文化的和意识的,是二者相互作用的产物(刘耳,2003)。刘子众认为,休闲是指人们在工作之余的娱乐和消遣活动,它通过时间和精力消耗来调节身心,并在其中获得情感体验(刘子众,2003)。马惠娣认为,休闲是人的一种存在状态,一种生存状态,一种精神状态,是人“成为人”的过程,是人的一生中持久的重要的发展舞台。休闲的最好状态是以欣然之态去做心爱之事,休闲应成为人类美丽的精神家园(马惠娣,2004)。李仲广、卢昌崇认为,休闲是以自身为目的的自由活动,休闲是人们在自由时间里所自发选择的生活方式之一(李仲广,卢昌崇,2004)。章海荣认为,从大众化的应用性层面看,休闲是人们在自由时间城自愿选择的,能获得自由和愉悦感受的一切有益于身心健康和追求生活意义的活动与生活方式。从学术层面看,休闲与劳动(工作)是人类两种基本的活动方式,是人类社会赖以生存和发展的两块基石或一对轮子(章海东,方起东,2005)。

(二) 休闲产业经济研究

关于休闲经济和休闲产业的研究是我国休闲研究热点中的热点,其成果也最为丰富(梁玥琳,张捷,章锦河等,2006)。田松青于2005年1月出版了《休闲经济》一书,较系统地论述了休闲的经济学分析,指出影响人类休闲的社会经济要素,休闲产业的四大支柱,中国休闲产业发展的空间与亮点等。岳培宇,楼嘉军总结了目前我国休闲经济的主要成果,认为目前休闲经济的研究主要集中在宏观经济层面和微观产业两层面(岳培宇,楼嘉军,2005)。郭鲁芳认为,目前大多数论文是从产业经济学角度分析休闲,研究主要聚集在三个方面:分析休闲经济在国民经济中的地位和作用;分析中国休闲产业存在的问题及对策;休闲市场、休闲行为和休闲产品的研究(郭鲁芳,2005)。休闲产业的基础理论研究,包括概念、特征等,如马惠娣、王国政、黄文馨等分析了休闲产业的概念、成长动因,以及对休闲产业在我国发展的可行性、对策与措施(马惠娣,王国政,2000;黄文馨,2001);从作用和范围角度的理论研究,如宋瑞、王琪延等分析与讨论休闲经济的基本特征、覆盖范围和休闲经济的社会影响力(宋瑞,2001;王琪延,2004);休闲产业的地位和作用主要体现在以下几个方面:促进经济增长;增加

就业众多；促进公平分配（卿前龙，胡跃红，2006）。我国休闲产业发展问题研究，包括产业特征、现状、发展对策及政府的作用及调控等方面的研究，如楼嘉军，徐锋等研究了我国休闲产业特征、产业政策作用以及休闲产业与相关产业的互动（楼嘉军，2003；徐锋，2003）；岳培宇，楼嘉军认为虽然休闲产业在我国发展势头迅猛，但是在产业体系划分、产业标准制定、政策支持保障、产业规划制定、管理机制创新等方面均存在着诸多问题（岳培宇，楼嘉军，2005）。巨鹏、何佳梅；马惠娣等分析了我国城市休闲服务业协调发展的现状和影响因素，探讨如何推进城市旅游、娱乐、休闲产业有机结合的发展路径（巨鹏，何佳梅，2001；马惠娣，2003）；收入水平低、闲暇时间缺乏、休闲观念陈旧、休闲技能低、政府规划落后、社会条件支持系统不完善是当前影响我国休闲产业发展的主要因素（卿前龙，胡跃红，2006）。刘锋，刘邦凡等探讨了我国休闲经济发展中政府的导向作用调控手段，及如何实现东、中、西部休闲经济的平衡和可持续发展等问题（刘锋，2002；刘邦凡，2002）。

（三）居民休闲活动行为特征及休闲规划研究

居民休闲活动行为特征研究也是目前国内休闲研究的热点之一，主要包括休闲消费行为、休闲空间行为和休闲文化三方面的研究。

有关休闲消费行为的研究：杨国良研究了居民休闲活动行为特征（杨国良，2002）。张顺，隋义文根据 AIDS 模型，以吉林省四平市为例，对城市居民家庭收入的变化与消费项的变化及消费项价格波动系数的相关关系进行了个案统计分析，认为用于旅游休闲文化娱乐方面的消费完全取决于个人的选择，家庭收入水平越高就越呈明显的上升趋势（张顺，隋义文，2008）。杨国良，朱红通过对成都市七城区城镇居民的歌舞、茶棋牌、电影及城市公园休闲消费活动的调查分析，我们发现，食品、衣着开支比例较低的高收入家庭，参与休闲活动比较频繁，主要选择歌舞、茶棋牌等高消费娱乐项目，花费多，范围广，时间以晚上或深夜为主；食品、衣着开支比例较大的低收入家庭，休闲活动次数少，范围小，多选择电影、公园休闲等低消费娱乐项目。认为城市居民消费结构与消费水平会影响居民休闲活动的次数、花费、休闲活动的方式、态度以及参与活动的时间、空间等（杨国良，朱红，2003）。调查了上海、天津和哈尔滨城市居民休闲消费行为，比较全面地分析和研究了 3 座城市居民休闲时间的分配和使用，以及休闲对生活质量的影响（王雅林，徐利亚，刘耳，2003）。王惠对北京市民休闲消费状况进

行调查分析,从北京市民休闲时间的分配、休闲消费的动机、休闲消费支出、休闲消费方式的选择倾向、休闲消费观念等几方面进行了分析,认为以北京目前的状况来看,只是刚刚拉开“休闲时代”的序幕(王惠,2006)。杨晓俊,王兴中以居民消费行为的空间认知、偏好及日常生活方式的人本性规律为出发点,探讨了居民空间消费行为与城市休闲、娱乐场所的一般空间关系的理念模式。宋瑞介绍了国内外休闲消费和休闲服务调查的进展情况,并就推动我国休闲消费和休闲服务调查发展提出了建议(宋瑞,2005)。郭鲁芳从经济学角度,研究了跨期休闲消费,分即期和未来两个时期构建了一个消费者跨时期休闲消费选择的模型(郭鲁芳,2006)。周雪晴从休闲经济的角度分析了休闲消费需求的特点及其休闲消费需求波动的现象,提出需求管理的具体措施和策略(周雪晴,2001)。熊世伟,彭再德从分析海湾旅游度假区的区位条件出发,深刻剖析了开发海湾旅游度假区的必要性和机遇,着眼于21世纪环境革命与生态文明的发展理念,提出了建设海湾旅游度假区的目标和战略任务(熊世伟,彭再德,2002)。张莉,成思危分别从消费心理、行为科学等角度加强了对休闲消费行为实证性研究(张莉,2002;成思危,2003)。卢泰宏,杨晓燕分析了中国消费者的休闲价值包括:休闲观念中家庭角色认同;休闲的学习价值;休闲的“面子”价值。从市场机会方面考虑,致力于满足休闲消费的营销者可以关注以下几个方面的市场机会:开发和提供适合于现代家庭和群体需要的休闲设施和内容;提供或突出能够使休闲有正当理由的学习体验;提供有助于提升休闲消费者身份的可见的标志;使休闲设施在时空和文化等方面容易接近;把体育作为营销对象(卢泰宏,杨晓燕,2002)。郭鲁芳基于传统工作——休闲模型对休闲消费进行了分析,在引入家庭生产函数的基础上,构建了一个休闲消费的理论模型,探讨了消费者最大化效用的条件,并分析了其他收入、工资率变化对休闲消费的影响(郭鲁芳,2004)。郭鲁芳构建了一个引入“时间约束”的休闲消费模型,并基于时间密集型休闲品和物品密集型休闲品的休闲消费二分法,探讨了消费者最优休闲消费选择的条件,分析了工资率、非工资收入、工作时间变化对休闲消费选择的影响(郭鲁芳,2006)。还有学者围绕休闲消费的基本内涵与特征、产生与发展的条件,研究了休闲经济的文化效应,以及休闲消费在社会生活和经济运动中的地位和作用问题(周雪晴,2001;于光远,马惠娣,2002)。

有关休闲文化的研究：楼嘉军，刘耳等分析和阐述中国古代传统的休闲思想以及对当代休闲方式的影响（楼嘉军，2000；刘耳，2001）。谢洪恩，孙林，张世慧研究了我国休闲文化生态系统的构建（谢洪恩，孙林，张世慧，2005）。马惠娣从文化精神维度上，试图建构一种新的休闲文化观（马惠娣，1998）。李锋研究了传统文化与中国人传统游观的关系，认为中国传统文化在方方面面影响着中国人休闲游观的心理偏好（李锋，2003）。王艳平等探讨了国民休闲文化价值及其权益属性（王艳平，2004；巨乃岐，刘冠军，2004）。

有关居民休闲空间行为的研究：吴必虎提出了环城游憩带(ReBAM)的理论（吴必虎，2001），并对城市公共休闲空间的类型（吴必虎，董莉娜，唐子颖，2003）、城市广场、城市绿地、滨水休闲空间（吴必虎，贾佳，2002）开展了相关研究。吴承照认为分析了游憩选择的基本依据，认为价格、距离和游憩地吸引力是影响游憩效用的主要因素，城市居民户外游憩分布行为的基本特征是门槛距离与等级规模扩散（吴承照，1999）。刘少和等提出了广东“环大珠三角城市群游憩带”和“点—轴树状游憩网”，以及“南部滨海游憩廊”的旅游休闲产业空间布局模式（刘少和，张伟强，乔纪纲，2007）。徐雷等针对杭州正在进行中的“休闲之都”理念引领下的城市建设，提出了休闲城市空间环境资源四个属性及要求，对杭州空间环境资源品质进行了综合评价，并归纳分析了杭州城市空间资源优化改进采取的若干举措（徐雷，刘新，李包香，2006）。柴彦威、刘志林等分析了休闲时间总量对城市居民休闲时间利用的影响，总结了不同休闲时间利用类型的休闲活动节奏与空间特征，提出了对城市休闲服务设施规划与城市休闲产业发展的相关建议（柴彦威，1998；刘志林，柴彦威，龚华，2000）。赵荣棵等结合城市设计的有关理论以及哲学中关于“灰度”的学说，对公共休闲空间的一些构成元素提出了“灰度”化的处理方法，旨在加强城市公共休闲空间的交流性和可达性，以提高空间的利用效率（赵荣棵，鲍继峰，杨振，2004）。肖星分析了城市建成区居民生活与闲暇现状，研究了建成区户外游憩系统相关理论问题（肖星，2002）。曾怡园提出城市休闲场所的表现要素包括：需要要素，实体要素，比较要素。城市公共休闲空间的设计要素包括：区域文化的体现和区域功能的和谐（曾怡园，2005）。林云华认为通过对滨水岸线、步行系统、滨水休闲绿带、滨水休闲设施的设计，可以创造一个充满生机与活力的滨水休闲空间（林云华，2004）。

（四）生态休闲的研究

生态休闲是休闲的一种形式，现代科学家从生态哲学维度出发，认为“生态休闲”就是人的生态化休闲与发展的生态空间，就是为不断满足科学、文明、健康休闲的需要而处于的生态文明创造体验、欣赏并建构的一种高层次、高品位和高质态的生存状态和发展状态，它既是人类着力建造的生态环境物质文化和生态享受精神文明的结合，亦是人的一种崭新的生活方式和生活态度（马惠娣，2003）。生态休闲通过人类休闲所特有的生态行为方式、生态思维方法、天人合一的情感、关爱生命的伦理，创建生态文化意境，通过环境保护途径，达到个体身心和意志品质的全面提升和自由发展（马惠娣，2003）。倪琪，陈敏红认为生态休闲是生态休闲是一种更高层次上的休闲，它倡导的是人与自然的和谐共存，共同发展和相互促进，它以保护环境为途径，实现人与自然的可持续发展，全面提升人的价值观、人生观、休闲观。倪琪、陈敏红认为生态休闲是 21 世纪新兴的休闲方式，认为目前较为普通的生态休闲方式是生态旅游、生态游憩等（倪琪，陈敏红，2008）。

2004 年，郭程轩在其硕士论文中《城市生态休闲带开发与规划研究》中指出，城市生态休闲带是指包括了城市森林生态公园、城缘风景名胜区、花果观赏园和城郊游憩绿地等一系列具有专类植物（或群落）景观特色并含有一定人文景观元素的各种开放空间或公共区域，是集景观生态功能、休闲观光功能和社会经济效益于一体的城市绿色生态功能区（郭程轩，2004）。也有学者城市生态休闲带是在城市生态景观带功能基础之上的延伸，并将其称为绿化休闲带（Green leisure space）（Gordon A.Bradley，1995）。

2.2.3 国内森林休闲研究概况

目前，我国有关森林休闲的研究，主要集中于对森林公园、自然保护区等森林区域的研究，研究内容主要包括森林旅游与游憩产业总论、森林旅游（游憩）与森林公园基本理论、森林旅游（游憩）与经济、森林旅游（游憩）资源调查与评价、森林旅游（游憩）资源保护、森林公园规划与建设、区域森林旅游（游憩）资源开发、风景游憩林建造、森林旅游（游憩）与文化、森林旅游教育等方面。

近几年，随着社会经济和闲暇时间的增加，社会休闲需求剧增，“休闲”的概念在各个行业得到了广泛的关注，在相关行业出现了“休闲农业”，“休闲渔

业”等概念，而在林业方面，主要的提法还是“森林旅游”或“森林游憩”，而森林休闲的提法还是比较少，休闲林业的概念更是没有。从研究对象来看，大多关注还是森林公园、自然保护区等，而对于城市森林的休闲研究还是比较少，主要是在城市绿地系统规划等研究领域才会涉及相关内容，但城市绿地系统的研究一般多是从一般性城市公园的角度来研究森林游憩，未能深刻挖掘和展现森林休闲地对于改善城市居民休闲生活的作用。

2006年，苏孝同指出森林休闲是21世纪的朝阳产业（苏孝同，2006），吴泽民，吴澜认为，城市森林游憩可分为两类，即日常性游憩与专题性游憩；提出要发展郊区城市森林以及建设郊野游憩带的概念，为城市居民提供更能亲近自然的游憩活动机会（吴泽民，吴澜，2006）。

与国外相比，我国的森林休闲理论还存在下列不足：（1）研究对象大多集中于国家级森林公园和自然保护区，对需求旺盛的城郊型森林休闲发展问题进行宏观研究的还比较少；（2）对居民的森林休闲需求研究不够；（3）对不同的森林环境所适宜开展的森林休闲产品类型研究很少，产品开发因此过于雷同，没有新意；（4）对各种森林休闲活动造成的环境影响研究不够。

2.2.4 国内游憩机会谱研究概况

在我国，吴必虎较早介绍了游憩机会谱的概念（吴必虎，2001），目前，主要是北京林业大学园林学院的师生在做这方面的研究。2006年，北京林业大学园林学院连续发表三篇有关游憩机会谱理论的综述性文章，介绍了游憩机会谱的产生及讨论在中国的应用前景（蔡君，2006；符霞，乌恩；2006；赵迪，2006）。中山大学黄向，保继刚等（黄向，保继刚，沃尔·杰弗里，2006）讨论了中国生态旅游机会图谱的构建。总之，目前，游憩机会谱理论在我国尚处于刚引入阶段，真正运用它进行区域游憩资源的规划实践仍较少见。

2.2.5 国内相关研究现存的主要问题

2.2.5.1 国内休闲研究尚未形成体系

在我国的休闲研究中还存在着如缺乏系统的方法论指导、没有形成完整的研究框架、多学科关注不足等问题。针对这种不足，我国在休闲理论研究中，应该从休闲的需求和行为、休闲的供给和组织两个方面，以及宏观、中观和微观三个

层次来考虑,逐步建立我国完善的休闲学科理论框架,更好地指引我国未来休闲研究的方向(宋瑞,2004)。

2.2.5.2 休闲基本理论的研究滞后

我国休闲基本理论研究滞后,表现在有关休闲研究的基本对象、休闲研究的核心问题、研究方法、研究范围等基础性理论研究还很少。随着我国经济建设的发展,休闲产业的也快速发展,这在学术界表现为研究成果的集中于有关休闲产业的研究,学者们对休闲产业发展过程中现实问题的关注度极高。而忽视了对休闲基础理论问题的研究,从长远看,认为基础理论的认识不清,并将最终阻碍休闲产业的健康发展,因此,必须加强休闲基本理论的研究。

2.2.5.3 跨学科研究亟须倡导

但在我国休闲研究中,跨学科研究明显不足,各学科学者共同探讨休闲问题的学术格局尚未形成(郭鲁芳,2004)。目前,国内休闲研究主要以哲学、社会学背景的学者居多,其它学科的专家学者尚未对休闲理论问题给予足够关注。跨学科研究,有利于更深刻认识休闲的规律与本质,为了更好地理解休闲,发展休闲产业,亟待倡导跨学科研究。

2.3 国内外森林休闲理论研究的比较和借鉴

2.2.5.1 加强森林休闲基本理论研究

虽然针对一些国家森林公园、自然保护区等森林区域开发森林旅游相关研究成果很多,但是对于森林休闲的概念、构成要素、动机、类型等基本问题都没有得到相应探讨,对于森林休闲的规划,特别是城郊森林休闲的规划理论与方法没有进行系统研究,在森林休闲发展中缺乏切实的理论指导。

事实上,森林休闲研究涉及哲学、社会学、环境学、市场学、地理学、经济学、心理学、城市学等多个学科,在森林休闲研究中,各学科的具体应用及各相关学科交叉应用都值得关注。另外,森林休闲、森林游憩与森林旅游的关系需要进一步阐释。森林休闲本身运行的模式、森林休闲产业的基本结构、市场需求结构、产品供应结构和经济管理结构等方面的探讨应该加强。

2.2.5.2 重视城郊森林休闲空间规划的研究

随着2008年国家对公民休假制度的调整,城市居民短期的休闲时间明显增加,这将使居民拥有更多的可自由支配时间,具有区位和资源双重优势的城郊休

闲地将会成为短期休闲的首选。但是在目前的休闲研究中,可盈利性的休闲产业研究受到较多的关注,而对于非盈利性产业发展和环境建设热情并不高,如与公民日常生活关系密切的休闲空间规划研究成果较少,在城市规划和建筑领域,对公民居住环境休闲空间的设计也是很少受关注。因此,在以后的休闲研究中,应该特别重视城郊休闲空间和休闲行为特征的研究,系统规划、开发和组织适合于居民多样化需求的城郊休闲地,特别是应加强针对生态环境良好的森林休闲、农业休闲、渔业休闲等自然生态休闲地的研究,通过休闲场所的规划、开发、设计来引导居民的休闲行为,使人们逐渐在嘈杂的城市环境中,拥有有利于身心健康的多样化的绿色生态休闲环境。

城郊森林休闲空间规划不仅与居民生活息息相关,还与城市的环境保护与建设、城市的可持续发展紧密相联。在城郊森林休闲空间规划中不仅要考虑城市居民的休闲需求与休闲的空间行为,还要与城市森林规划、城市规划、市政规划等相融合,因此,不仅在休闲空间方面,而且在城市这样一个大环境下,休闲空间与其它功能的相互融合方面,都有许多相关问题需要研究与探索。加强城郊森林休闲空间规划的研究,不仅有利于促进森林休闲的发展,也有利于城市环境的改善和居民生活品质的提高,这是城郊森林休闲研究的重要方向。

2.2.5.3 加强游憩机会谱理论研究

国外的游憩机会谱理论从环境、活动和体验的角度,将森林休闲资源分类、分区进行开发、经营管理的思想,对于城郊森林休闲的规划、开发与管理有很重要的理论指导意义,对于丰富森林休闲产品、避免产品的同质性发展、保护森林休闲环境等方面都有积极的作用,可以应用于我国城郊森林休闲的开发与管理。应用城郊森林休闲机会谱的主要目的是为了系统地了解和分析城市郊区各行政区域在发展森林休闲方面的有利和不利因素,从休闲体验的角度,进一步确定森林休闲发展的适宜性以及发展的方向、规模和类型。通过这样系统的规划,可以有效地避免森林休闲资源的过度开发与无序利用,避免由同类产品重复开发而造成空间竞争和资源破坏,通过分类、分区开发与经营管理森林休闲产品,满足城市居民多层次的休闲体验需求,同时实现森林资源的可持续利用。但是,我们也发现现有的游憩机会谱仍然存在着一些应用上的不足,如各个谱系的分级指标没有定量化,因此,操作性不强,分级比较模糊;对于城郊这样土地利用强度很大的区域,谱系的划分中很难找到原谱中所指的原始区域等级别,将原机会谱应于

城郊区域的森林休闲开发中并不适合,如何借用机会谱的思想,进行分区规划与开发、经营、管理需要重新进行研究,建立新的适用于城郊区域的指标体系来指导开发实践。因此,有必要加强游憩机会谱相关理论研究,将 ROS 理论和技术方法引入我国实践中,并切实解决 ROS 本身存在的一些技术性不足,建立适合我国国情的城郊森林休闲机会谱,从而为因地制宜地发展森林休闲提供客观的依据和科学指导。

2.2.5.4 重视宏观森林休闲政策制定和社会支持系统保障方面的研究

随着人们对健康、环保等意识的增强,城市居民注重休闲生活、强调休闲质量的愿望越来越强烈。城郊森林休闲的发展有利于居民健康、提高生活品质、促进城市可持续发展,是城市重要的绿色基础设施。但现实的条件与人们的普遍愿望之间还存在着很大差距。休闲设施和休闲服务的不完善使居民休闲生活不能健康地进行,社会条件支持系统成为发展休闲产业的“瓶颈”。同时,由于城郊森林休闲是一个公益性的非盈利产业,森林休闲产业的健康发展需要有政策支持,在森林休闲发展中开发与管理的成本,如资金等方面的问题,需要借助政府和社会的力量得以保证,因此,要重视宏观森林休闲政策制定和社会支持系统保障方面的研究。

2.2.5.5 加强实证、定量研究

目前的休闲研究中,大多以描述性、理念性的、定性的研究成果较多,对休闲开发实践指导意义不强,对于森林休闲的研究也存在着类似的问题。因此,在森林休闲研究中需加强实证研究,通过实证调查所得数据,运用计量研究方法,可以为进一步剖析问题、解决问题提供依据,并且实证研究的成果可以为其它研究区域的规划与开发提供借鉴和参考,具有示范和推广意义,从而避免重复研究。加强实证、定量研究,使森林休闲的研究成果能够应用于开发实践中,切实地指导和促进森林休闲产业的健康、持续发展。

第三章 森林休闲的概念、要素、动机与类型研究

3.1 森林休闲的概念

3.1.1 休闲、旅游、游憩概念辨析

树立休闲概念，明确休闲经济，培育休闲产业，是近年来中国旅游发展和人民生活的一件大事，它所蕴含的意义，也许再过若干年我们才能更全面更深刻地体会到。然而，在中国传统文化里，休闲是从来没有地位的，一提起休闲，就是好逸恶劳，好吃懒做，从而形成了一种主流价值观。如果想在中国发展休闲产业，首先就要解决这个问题（魏小安，2005）。本论文旨在将休闲的概念引入城市林业研究领域，提出森林休闲的概念与内涵。因此，必须对休闲、游憩、旅游三者概念的关系进行全面准确的认识。通过辨析三者关系，明确认识之后，提出本文所理解的休闲概念，在此基础上提出森林休闲的概念和内涵，然后，对森林休闲、森林旅游、森林游憩三者概念进行辨析。

目前在旅游研究领域，与“休闲(Leisure)”相似的概念还有“旅游(Tourism)”和“游憩(Recreation)”。为了更好地理解和研究森林休闲，首先要全面认识和理解旅游、游憩、休闲三者概念。对于休闲、旅游、游憩三者的关系分析，笔者认为主要可以从以下几个方面进行：

3.1.1.1 休闲、旅游、游憩在时间上的关系

人的生活时间大体上可以分为生理必需时间、工作时间和自由支配时间（又称为闲暇时间）三大部分（如图 3-1 所示，此图为示意图，并未说明各部分时间的比例），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所剩余的自由支配时间（闲暇时间）。具体来看，休闲时间一般可以分为四个部分，第一部分是每天的闲暇时间，主要指每天工作、家务和必要的社会活动以后所剩下的零星、不完整的空闲时间，可用于读书报杂志、看电视、聊天、健身等小范围、短时间、近距离的休闲娱乐活动。第二部分是每周 2 天的休息时间，可从事一些创作性活动，如看电影、听音乐会、上街购物或探亲访友，或进行短途旅游。第三部分是公共假日，世界不同国家或地区的法定假日时间长短不同。我国法定假日是 114 天，目前通常将国定假日和双休日结合在一起，往往形成了 3 天或 7 天连续的“黄金周”休闲旅游时间，如清明、端午、中秋、“十一”、

元旦、春节等，主要用于走亲访友、购物、外出旅游、兼职、业余进修学习等活动。第四部分是带薪假期，世界上许多国家，对从业人员实行年带薪休假制度。各国实行的假期差异很大，欧洲国家通常为 4 周，美国是 2-4 周，日本为 15 天，法国由原来的 5 周增加到现在的 9 周。带薪休假通常是人们从事度假旅游、观光旅游、洲际旅游和环球旅游的最佳时期，也可以有计划地安排从事第二职业、参加业余培训班学习及其它娱乐活动。

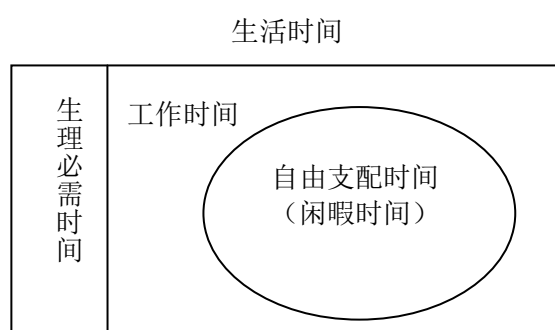


图 3-1 生活时间关系图
Fig.3-1 relationship of life time

从时间上来看，旅游和游憩大多都是人们在闲暇时间内所进行的一些活动，总体上，休闲包含旅游与游憩，但是也有一些特殊的情况，如旅游中的商务旅游，主要是在工作时间内所进行的旅游活动，而游憩中的专业性游憩如专业性户外游憩运动等，都是发生在工作时间之内的，因此，休闲并不是完全地包含旅游与游憩，而应该说是除小部分活动之外，大部分地包含。

旅游与游憩两者之间从时间上来看，也有不同。在“旅游”的概念中，一般都对停留时间作了限制，都含有“在目的地逗留至少一夜”的规定。而在游憩的概念中，强调娱乐和休息，游憩更多的是指不过夜（即不超过 24 小时）的娱乐活动。然而，旅游与游憩这样的时间限定与实际的发展情况并不一致，“过夜”的规定就把许多消遣型的“一日游”排除在外了，而事实上，“一日游”往往是旅游景点、餐馆和其他的旅游设施收入的重要来源。同时，有一些游憩活动如野营等，在游憩地的停留时间往往超过 24 小时，这样的游憩活动也存在“过夜”现象。因此，从时间上来看，旅游与游憩存在交集，交集部分主要是停留时间较短的“一日游”和一些停留时间超过一天的游憩活动。

总而言之，从时间上来看，休闲、旅游、游憩三者和时间上的关系如图 3-2 所示，休闲全都发生在闲暇时间；而旅游和游憩大部分包含在闲暇时间内，还一部分在工作时间中进行；在闲暇时间内进行的旅游与游憩活动存在交集。另外，从时间上来看，旅游活动一般要求在外地停留至少 24 小时，因此停留时间较长，旅游活动所持续时间也往往比游憩要长一些。

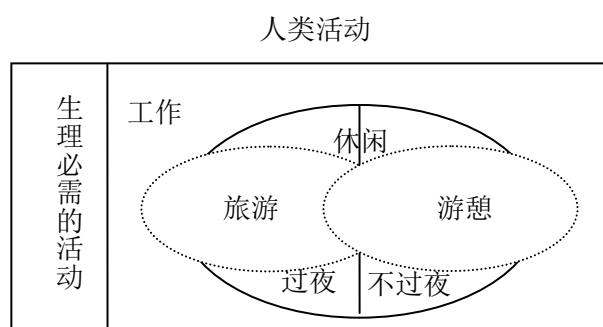


图 3-2 旅游、游憩、休闲的时间关系
Fig.3-2 time relationship of Tourism, recreation, leisure

3.1.1.2 休闲、旅游、游憩在空间上的关系

休闲是指人类在自由支配时间内自由选择之活动方式，用于满足基本生活需求之外的发展需求，包括室内休闲、户外休闲等，在空间上并不仅仅局限于居住地范围以内，休闲活动可以在日常的和非日常的任何空间里进行，离开居住地的距离可近可远。

旅游是“有旅之游”，即有旅行，有空间位移。旅游的定义中规定，旅游是旅游者离开常住地，在旅游目的地停留至少 24 小时，然后返回的过程。在空间上，旅游只是发生在非日常的空间里，特别是，旅游的前提一定要伴随空间移动。旅游活动分为国际旅游和国内旅游，一般来说，由于在空间位移上比较明显，国际旅游和国内的长线旅游（包括省际旅游等长距离旅游）在统计上比较容易识别。但是，国内旅游短线旅游却是难以区分，主要是因为有时空间位移太短，定义中所要求的旅游活动特征不明显，旅游与当地人的游玩活动难以区分。如前所述，一般城市郊区的一日游往往旅游者空间位移并不大，有时并不满足旅游定义中的离开居住地的要求，但是却往往因为适应市民需求而发展得红红火火，因此，目

前，在实际的旅游统计中，将这部分的“无旅之游”也包括在旅游活动中。（“有旅”、“无旅”是指有没有离开本地的旅行，有没有从本地到外地的位移。）

游憩简单地说就是游玩，既包括离开久居地的“有旅之游”和不离开久居地的“无旅之游”。狭义来说，游憩是有旅之游和无旅之游的总和。然而，游憩与旅游相比，往往不进行长距离的旅行，也就是说游憩概念中所指的“有旅之游”往往不包括长线的国际旅游与长距离旅行的国内旅游，主要是指短线的国内旅游。

总而言之，从空间上来看，休闲、旅游与游憩三者的关系如图 3-3 所示。休闲的范围最大，除了在工作时间之内同时进行的部分旅游和游憩活动之外，休闲包含着旅游与游憩的所有活动，不管在空间上有没有位移，“有旅”还是“无旅”；而旅游与游憩之间存在交集；交集部分主要是指“无旅”的旅游和“有旅”的游憩，这部分活动具体来说，主要是指国内的短线旅游，也就是目前正大力发展的城郊旅游。另外，由于旅游主要是指“有旅之游”，因此，旅游的出行距离往往比游憩长，空间位移比游憩大，因此旅游的花费也比游憩高，从而导致旅游的频率相应地比游憩低；由于休闲包含着非工作时间之内旅游与游憩，因此，休闲的出行距离可长可短，空间位移可大可小。

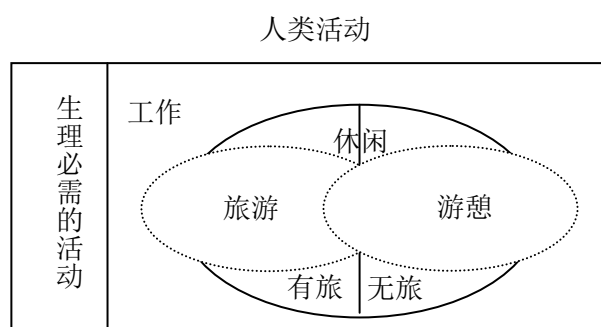
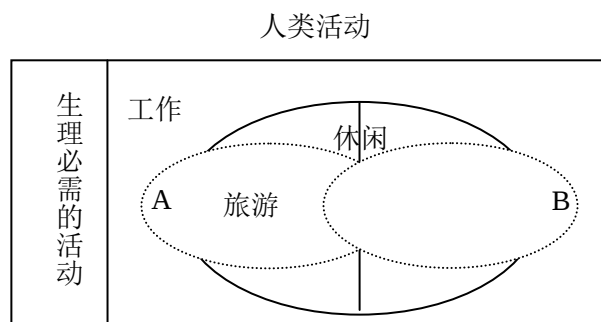


图 3-3 旅游、游憩、休闲的空间关系
Fig.3-3 Space relationship of Tourism, recreation, leisure

3.1.1.3 休闲、旅游、游憩在内容上的关系

在内容上，旅游和游憩活动大多包含于休闲活动中，但旅游和游憩也有超出休闲范围而延伸到工作领域的情况。如旅游中所包含的商务旅游便是在工作时间内同时进行的；一些专业性的游憩活动，有专业能力层次方面的要求，也不属于

休闲的范围之内。另外，休闲活动中也有很多活动，不属于旅游和游憩。三者关系，如图 3-4 所示。



A: 是指发生在工作时间之内，不包含于休闲活动之中的旅游活动。主要是指商务旅游、会议旅游等同时发生在工作时间内的事务性旅游。
B: 是指发生在工作时间之内，不包含于休闲活动之中的游憩活动。主要是指有专业能力层次方面要求的专业性游憩活动。

图 3-4 旅游、游憩、休闲的内容关系 Content
Fig.3-4 Content relationship of Tourism, recreation, leisure

3. 1. 1. 4 休闲、旅游、游憩在功能上的关系

在休闲的功能中，最普遍的是杜马哲迪尔主张的休息功能、心情转换功能和自我开发功能。休息功能是指消除劳动带来的精神和肉体的疲劳，体力再恢复过程中需要的生理手段；心情转换功能是指通过余暇活动带来的愉快和充实，得到学习和修养的机会，提高对工作，劳动，职业的忠诚感受和成就感；自我开发功能是指参与、自我表现与发挥，通过自我满足、社会服务和自己喜欢的活动，取得自我发展。

游憩从其拉丁语词源 *recretio* 来分析，是指“创造新的”或“变成新的”甚至有“恢复和再生产”的意思，*recreation* 的意思是恢复（*restoration*）、康复（*recovery*），暗指能量的再创造（*re-creation*）或能力的恢复。因此，游憩的主要功能是身心的恢复，主要包括为了获得个人能量的“再构筑、再充电、再储蓄”的活动。与杜马哲迪尔的三个休闲功能作对比，主要是其中的心情转换功能和恢复功能。

旅游（观光）一词在东方来源于《周易》的“观国之光，利用宾于王。”强调旅游的目的，在西方，*tour* 一词来源于拉丁语中的 *tornus*，强调旅游行为。一般的旅游是指以离开日常生活空间一段时间，并以移动为基本特征的行为。旅游

是人们进行心情转换、休息，或者为了接触新的生活或未知的风景、提高修养等目的，而去旅行或离开居住地并逗留一段时间的一种休闲活动。与游憩相比，旅游的功能不仅是身心的恢复，还强调扩大眼界、增长见识等来达到求知、求新等精神方面的发展。

把休闲的功能分为身体的、精神的、发展的和恢复的四个方面，并用坐标轴分别表现各自位置，可以清楚地显示出休闲、旅游与游憩三者和功能上的关系，如图 3-5 所示。休闲的功能是恢复身心、同时追求在身体和精神方面的发展，旅游主要侧重于精神方面的发展，而游憩偏向于身心的恢复。

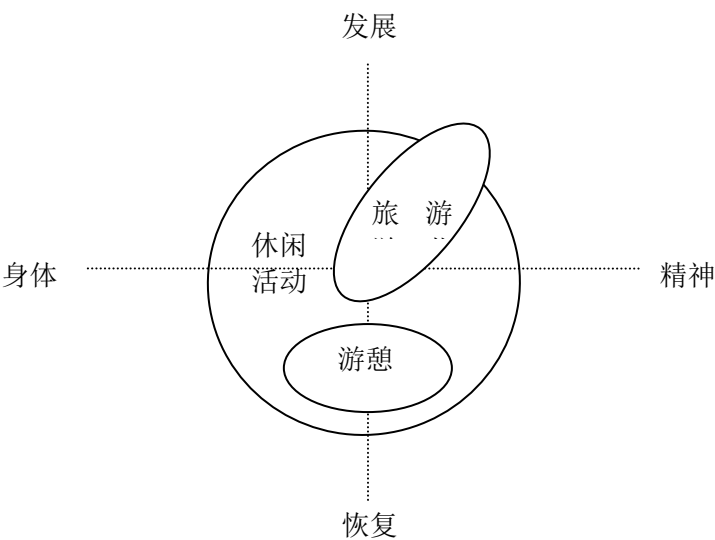


图 3-5 旅游、游憩、休闲的功能关系
Fig.3-5 Function relationship of Tourism, recreation, leisure

3. 1. 1. 5 休闲、旅游、游憩在目的上的关系

在目的上，游憩、旅游、休闲活动都是以获得愉悦而不是经济报酬为目的。陶克德森（Torkildsen）等学者研究了休闲与游憩、玩之间的关系，他们主张这些概念的关系包含着比它们加起来的和还要广泛的意思，但追求的核心是相同的，即 pleasure（玩（play）、休闲（leisure）、游憩（recreation）组成的新单词）。图 3-6 可以表示它们的关系。

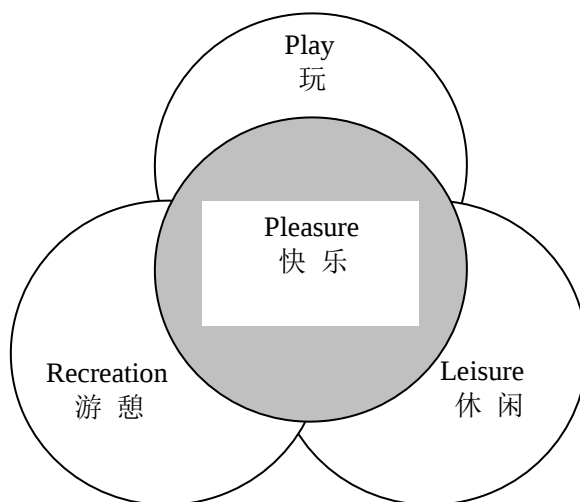


图 3-6 玩、游憩、休闲的目的关系
Fig.3-6 Purpose relationship of Play, recreation, leisure

从前面分析可知，休闲和游憩行为大多发生在闲暇时间内，由于人类社会的发展离不开人们的工作，因此，人们所拥有的闲暇时间往往是不连续的，在闲暇时间内所进行的休闲和游憩活动故而不具有长时间的连续性，往往是间歇性的，所以，人们从中获得的是一次又一次的体验，这样的体验使人们身心得到恢复和情绪得到良性转化，有时更能得到满足感，从而使人感受到快乐。

旅游常常被说成是游玩，但是与一般的玩不同，旅游主要是一种发生在异地的游玩，这样的游玩是一种暂时性的行为，具有从客源地到目的地往返的位移行为，在这个过程中，旅游者得到是一种体验，包括对异地风景的欣赏、异域民俗的体验、异域文化的感受和知识的学习等，这种异地的“玩”由于摆脱了日常的生活，而使人们从中获得更多的快乐。

休闲、游憩和旅游三者关系类似于休闲、游憩和玩的关系，在概念上哪一个概念都不能完全地囊括另一概念，但在实质上都属于人们追求快乐的活动。由于，休闲、旅游、游憩是人们离开工作的状态，在自由时间内所发生的一种暂时性的生活状态，这样的状态使人们得到一次次的不同质量的快乐体验，而体验的质量高低因每个人的参加次数、生命周期、活动本身等的不同而存在差异。总之，从目的上来看，休闲、旅游、游憩三者共同追求的核心是快乐体验。正如迈克歇尔所说的“旅游业和消遣娱乐业经常在一起分享相同的资源，利用相同的设施设备，

赚取相同顾客的钱，当从事相同活动的时候产生相同的影响，为参与者提供共同的社会的和心理上的利益。”

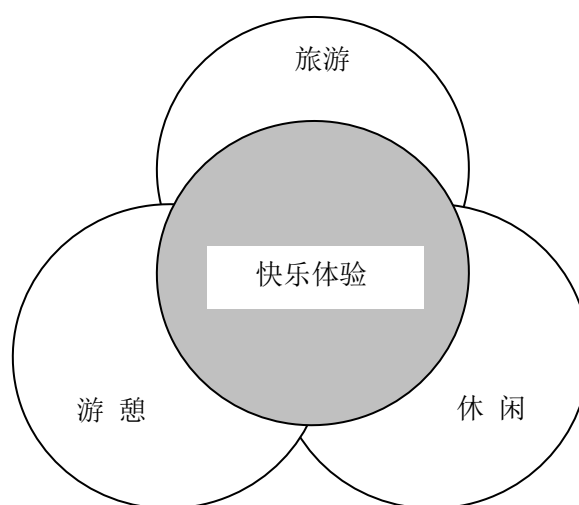


图 3-7 旅游、游憩、休闲的目的关系

Fig.3-7 Purpose relationship of Tourism, recreation, leisure

3.1.1.6 休闲、旅游、游憩在本质上的关系

休闲是人们一直所追求和不断认识并积极实践的活动，从人类原始社会开始就有一些无意识的休闲活动，随着社会的发展，人们渴望了解外面的世界，在交通发展的带动下，在自由时间内开始了有意识的外出旅游，由此来增长见识。最初的旅游都是观光旅游这种较为初级的形式为主，随着旅游经历的增加，人们逐渐不再满足于走马观花式的游览，而希望能够在旅游过程中有时间停下来休息和享受环境，这并出现了有意识的游憩，随着旅游、游憩活动的发展，大批旅游者的到来，带来了环境冲击、心理冲击等负面影响，降低了旅游者的体验质量，在这过程中，人们越来越希望有一种从容、愉悦的心态来体验旅游环境，当这种心理需要发展到一定程度时，并从有意识的游憩发展到了有意识的休闲这样一个更高级的阶段。

结合社会的发展阶段和人们的心理需求，从字面上理解，这也正与三个概念各自的侧重点相符合：休闲侧重于“闲”，旅游侧重于“旅”，游憩侧重于“憩”。“闲”是人类社会生活中一直存在的社会状态，而如何将这一“闲”时间积极的“休”掉，却在不同社会发展阶段有所不同。在最初只是无意识地进行一些室内

休闲活动或离居所很近的一些户外休闲活动。蒸汽机的发展,带动了交通的发展,也带来人们走向更远地方了解世界的需求,于是出现了通过“旅行”一段距离后,到异地“游览”的休闲活动。然而,大批量游客蜂拥而至的大众旅游,休闲者不但没有享受到“休闲”时应有的闲情逸致,反而受累于景区的拥挤嘈杂和旅行社程序化的安排过于紧密的旅游活动中。因此,人们开始追求旅游中的“休憩”,让自己在闲暇时间中的旅游不再是紧张而劳累。在这样的发展过程中,人们逐渐意识到了,心灵“休憩”的重要性,认识到了不管是旅游还是游憩,都应首先追求从容、愉悦的心态,由此,逐渐来到了有意识的休闲阶段。这有意识的休闲阶段,休闲活动差不多囊括了前三个阶段的所有活动,并特别强调休闲者的心态。

同时,从参与休闲的社会阶层来看,休闲从正不断地从有钱有闲人的专属普及到普通老百姓的日常行为中,休闲这不断普及的发展过程也见证了社会发展进步的过程。如在韩国,随着时间的推移,休闲的概念逐渐发生了变化,将来的趋势也将如此。休闲从奢侈的、只有一部分人才能享受的闲暇活动,成为包括海外旅游、登山、骑自行车、山野山、滑雪等各种新型运动的大众化休闲活动。

因此,在“休闲”、“旅游”、“游憩”三者之间,虽然在概念上或多或少地存在一些不同之处,各自所强调的侧重点也有一些不同,但从本质上来看,他们之间没有本质的区别,“休闲”、“旅游”、“游憩”是人们在不同的社会发展阶段下,对同一种追求快乐体验的社会活动的不同认识。也可以说是“休闲”这同一种事物在不同社会发展阶段下的表现。人类的休闲发展历程,总结起来是这样一个过程:

无意识的休闲→有意识的旅游→有意识的游憩→有意识的休闲

这是一个螺旋式向上发展的过程。从无意识的休闲→有意识的旅游→有意识的游憩→有意识的休闲,是“赶鸭子”式的大众旅游对其本质——“休闲”的回归,这正表明人类对“休闲”这一事物的本质不断深入认识、不断理性思考、不断接近核心的过程。

旅游、游憩、休闲本质上是一样的,辨析三者概念的目的不是要将三者对立地区分开来,而是更全面完整地认识它们。提出休闲的目的主要在于以下两个方面:一是扩大了旅游和游憩研究的范围;二是使人们更接近于“旅游、游憩、休闲”三者所共同追求的“快乐体验”这一核心。随着人们旅游经历的增加,三者概念在人们心目中的印象正在不断地模糊化,但是追求快乐体验的需求却正在不

断地增加。因此,概念辨析的目的不在于辨析本身,而在于更好地开发休闲资源,规划和设计休闲产品,更好地满足人们追求快乐、健康等方面的“快乐”的需求。

通过以上的分析,总结出“休闲”、“旅游”、“游憩”三者概念的关系,具体见下表。

表 3-1 “休闲”、“旅游”、“游憩”概念辨析
Table3-1 Concepts Analysis of Tourism, recreation, leisure

比较事项 compare items	休闲 leisure	旅游 tourism	游憩 recreation
在时间上	休闲全都发生在闲暇时间;除了在工作时间之内同时进行的部分旅游和游憩活动之外,休闲包含着旅游与游憩的所有活动。	大多发生在闲暇时间内,但还一部分在工作时间中进行;在闲暇时间内进行的旅游与游憩活动存在交集。这部分活动主要是指发生在城郊的“一日游”。	大多发生在闲暇时间内,但还一部分在工作时间中进行;在闲暇时间内进行的游憩与旅游活动存在交集。这部分活动主要是指发生在城郊的“一日游”。
停留时间	可长可短,可以过夜也可以不过夜	过夜,在外地停留至少 24 小时	一般不过夜
持续时间	可长可短	一般较长	一般较短
活动频率	较高	一般较低	一般较高
活动花费	可高可低	一般较高	一般较低
在空间上	休闲在空间没有要求,可近可远,不管在空间上“有旅”还是“无旅”,只要不是发生在工作时间内的旅游和游憩都包含在休闲范围之内。	主要是指“有旅之游”。同时与游憩之间存在交集;交集部分是指“无旅”的旅游和“有旅”的游憩,这部分活动具体来说,主要是指国内的短线旅游,也就是目前正大力发展的城郊旅游。	主要是指“无旅之游”。同时与旅游之间存在交集;交集部分是指“无旅”的旅游和“有旅”的游憩,这部分活动主要是指国内的短线旅游,也就是目前正大力发展的城郊旅游。
出行距离	可长可短	较长	较短
离开和返回常住地的空间行为	可有可无	有	一般无
空间位移(相对于常住地)	可有可无	有	一般无
活动花费	可高可低	一般较高	一般较低
活动频率	较高	一般较低	一般较高
在内容上	旅游和游憩活动大多包含于休闲活动中,但旅游和游憩也有超出休闲范围而延伸到工作领域的情况。	旅游活动大多属于休闲活动,但旅游中所包含的商务旅游等在工作时间内同时进行的事务性旅游不属于休闲	游憩活动大多属于休闲活动,但一些有专业能力层次方面要求的专业性游憩活动也不属于休闲
在功能上	恢复身心、追求在身体和精神方面的共同发展	主要侧重于精神方面的发展	主要偏向于身心的恢复。
在目的上	休闲、旅游、游憩三者在目的上是一致的,追求的核心都是快乐体验。		
在本质上	休闲、旅游、游憩三者在本质上是一致的,是人们在不同的社会发展阶段,对于同一种追求快乐体验的社会活动的不同认识。		

3.1.2 森林休闲的概念和内涵

3.1.2.1 森林休闲的概念

根据以上的概念辨析研究，我们可以发现，要完整地表述休闲概念，需要三个要素：时间、活动、状态。因此，本论文定义休闲的概念为：休闲是人们在自由支配时间（闲暇时间）内，以轻松自由的精神状态，从事各种有利于身心恢复、精神愉悦的活动。

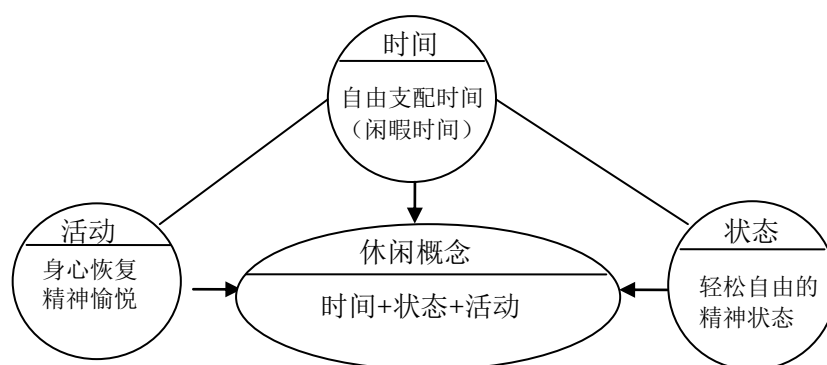


图 3-8 休闲的概念

Fig.3-8 Concept of leisure

森林休闲是指人们在自由支配时间（闲暇时间）内，以轻松自由的精神状态和生态责任感，在森林环境中，从事各种不破坏生态环境、倡导生态保护、生态文明，同时有利于身心恢复、精神愉悦的活动。

森林休闲概念包含五个要素：一是闲暇时间，而不是工作时间；二是轻松自由的精神状态；三是载体，休闲活动发生在森林环境这一载体中；四是活动，即从事非义务性的、非功利性的活动，目的是恢复身心、愉悦精神；五是生态责任感，在休闲活动中不破坏生态环境、倡导生态保护、生态文明。

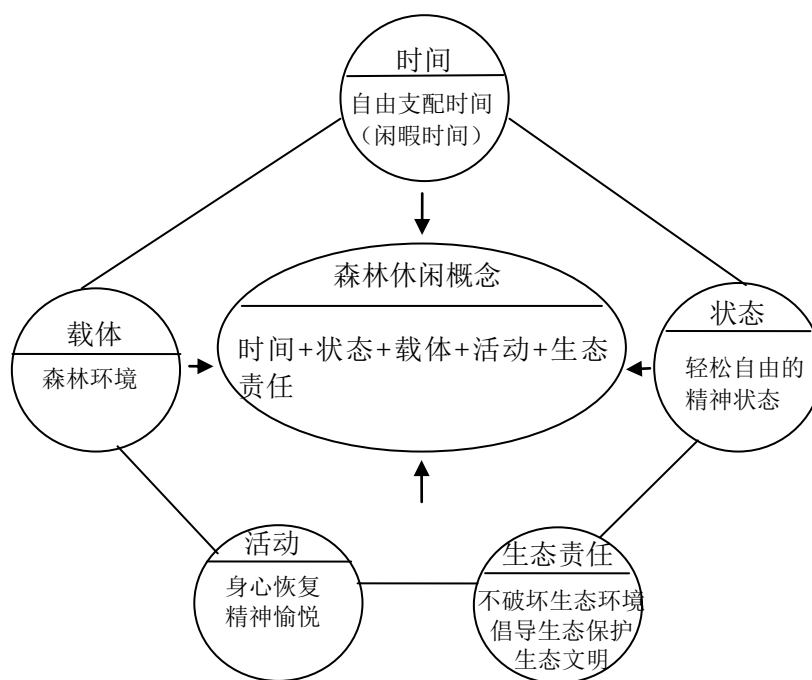


图 3-9 森林休闲的概念
Fig.3-9 Concept of forest leisure

3.1.2.2 森林休闲的内涵

从这个概念中，可以看出，森林休闲是在森林环境中进行的、对环境负责任的户外休闲活动。可以从以下五方面理解森林休闲的涵义：

(1) 森林休闲是以森林环境为载体的休闲活动。

森林休闲的目的地是森林区域，准确地说应该是森林生态系统或森林环境。这种森林环境并不局限于已开发的森林游憩地，它包括各种适宜开展森林休闲的森林环境，如城市森林、各级森林公园、具有森林景观的自然保护区、未开发的荒野等森林区域。

(2) 森林休闲是指以享受森林生态系统服务为主要目的的休闲活动。

森林休闲的主要目的是休闲者为了享受森林健康的休闲环境。实践表明，人类最适宜生存的环境是森林生态系统环境。它给人类的庇护功能也像它对人类产生的哺（孕）育功能一样复杂，目前已发现的森林对于人类的生存作用功能已经超过 100 种以上，但至今没有完全被科学发现和认识。森林休闲是人们对优美的森林生态环境的享受，是对孕育人类文明的大自然的回归更是生活在现代文明社会中的人们对山林野趣的寻觅。回归自然是人类永恒的情结是人类不灭的欲望。

城市化进程加剧了人们回归自然的欲望,而森林休闲又使这种欲望变成美丽的现实。

(3) 森林休闲是森林生态系统功能输出的一种非物质形式。

功能对于人类而言主要以实物(木材、林副产品)输出形式为主。而森林休闲则是对其综合功能与环境的利用,产品输出是非物质形态,这种输出所产生的货币效应替代了实物输出而取得的货币,因而更有效地保护森林生态系统,有利于森林生态系统功能的可持续发展。

(4) 森林休闲是一种生态休闲,它表现了休闲开发、经营、管理者和休闲者的生态责任感。

具有生态责任感的休闲活动称之为生态休闲,森林休闲是在森林环境中发生的一种生态休闲形式,它表现了休闲开发、经营、管理者和休闲者的生态责任感。森林休闲开发、经营、管理者和休闲者有无生态责任感是区别传统休闲与森林休闲的界线。保存、维护和发展森林生态系统功能是森林休闲开发经营者和休闲者主要的森林生态责任。这种责任感体现在开发者的规划、开发、经营、管理等具体行为上,同时表现在休闲者的休闲行为上。

(5) 森林休闲是一种生态文明,体现生态道德和生态伦理。

休闲是一种相对于工作与义务的人类活动及行为,因此,休闲是一种文化的体现。森林休闲的兴起和发展可以改变人们对森林的认识。森林休闲,它所体现的是与人的可持续发展需求相适应的森林生态道德——人与自然(这里主要指森林)相互尊重(协调);森林生态伦理——森林生态系统的可持续发展;它们所表现出来的文明行为便是对森林环境的可持续利用——生态文明,森林休闲的发展有利于弘扬生态文明,并促进生态文明的发展。

3.1.3 森林休闲、森林旅游与森林游憩的关系分析

森林休闲与森林旅游、森林游憩之间的关系,与休闲、旅游、游憩之间的概念关系相似:

从时间上看,森林休闲都发生在闲暇时间,森林旅游和森林游憩大多发生在闲暇时间,但也有一小部分是在工作时间内进行的。如在森林休闲环境中所进行的会议旅游、商务旅游等带有工作性质的森林旅游活动并不属于森林休闲,一些专业性的森林游憩活动如专业山地户外运动、体育运动等,由于变成职业或者作

为义务进行时，也不属于森林休闲。另外，在停留时间上，森林休闲可长可短，但森林旅游要求过夜，停留时间至少 24 小时，而森林游憩一般不过夜。

从空间上看，森林休闲离开常住地的距离可近可远，森林旅游由于要求有过夜、有离开和返回常住地的行为，要求“有旅”，因此，出行距离距离较远，而森林游憩出行距离往往较近，一般“无旅”。

从内容上看，森林休闲所涉及的范围最广，除了在工作时间内发生的森林旅游与森林游憩之外，森林休闲包含其他所有的森林旅游和森林游憩。

从在功能上，休闲主要侧重于在森林环境中，恢复身心、追求在身体和精神方面的共同发展；森林旅游主要侧重于精神方面的发展，如求知等；森林游憩主要偏向于身心的恢复。

从目的上看，三者是一致的，追求的核心都是享受森林健康的环境、体验快乐。

从本质上看，三者是一致的，只不过是在不同的社会发展阶段，人们对同一种在森林环境中，追求健康环境、快乐体验的社会活动的不同认识。

3.2 森林休闲的构成要素

森林休闲的基本构成要素包括森林休闲主体、森林休闲客体和森林休闲媒介。森林休闲主体是进行森林休闲活动的居民和游客，森林休闲客体是开展森林休闲活动的区域及休闲资源，森林休闲媒介是为森林休闲的发展提供宣传、服务和促进的相关产业和机构，它是联结森林休闲主体与客体的纽带。主体、客体、媒介三者相互联系，缺一不可，立体地共同构建起森林休闲网络（李梅，2004）。

3.2.1 森林休闲主体

森林休闲主体是指在自由支配时间（闲暇时间）内，以轻松自由的精神状态和生态责任感，在森林环境中，从事各种不破坏生态环境、倡导生态保护、生态文明，同时有利于身心恢复、精神愉悦的活动的居民和游客。

森林休闲主体的范畴包括在非工作时间内，到林区进行观光游览、休闲娱乐、疗养度假、野外生存学习、科考、科普艺术、宗教信仰、文化修学、朋友、家庭、单位、各种社团组织等聚会、晨练、徒步穿越山林、打球、跑步、登高等健身类、探险、攀岩、溯溪、漂流、溪降、定向等户外运动等等休闲活动的人们，以及参

加因公、因商事务后的闲暇时间捎带参与森林游憩活动等的游人，并非指所有进入森林休闲区域内的全体人员。

在景区、林区直接从事生产、谋取职业和报酬的人员则不属于森林休闲者的范畴，这些人员主要有：为赚钱谋生而进入林区采药、采樵、销售商品者；常驻景区从事服务、接待、维修及保养等工作；各级机关部门中在森林游憩区域内从事与景区直接相关的各类工作者；按国家规定进行各种行业政策检查者；游憩区内的居住者及其附近不以休闲为目的而进入森林休闲区域的居民；路过森林休闲区而不作停留者（李梅，2004）。

家庭收入状况、家庭生命周期、家庭居住地环境、家庭汽车拥有状况；休闲者性别、年龄、教育水平、职业等因素都会影响森林休闲主体的休闲选择。在调查森林休闲市场时，主要从以上各方面对休闲主体即当地居民与游客展开调查。

3.2.2 森林休闲客体

森林休闲客体，指具有游憩美学价值、运动健身价值、生态疗养价值、求知及探险价值、文化修学价值的森林景观及森林休闲资源的总称。森林休闲客体包括直接满足休闲需求的主要供给客体，这部分主要指森林、森林环境及森林区域内相关的文化承载物等客观存在物，还包括间接满足休闲需求的次要供给客体，包括在森林休闲现象中，满足休闲利用需求的其它与森林休闲资源和开展森林休闲活动的相关载体。这里所指的森林和森林环境，主要是已经开展或正在开发或适宜开发森林休闲活动的森林生态系统和森林环境，这些区域具体包括森林公园、具有森林景观的自然保护区、以植物景观为主的园林风景区、城市公园、植物园和自然风景名胜等。还包括尚未开发但具有游憩价值的城市森林、绿化隔离带、生态防护林、部分以森林环境为主的荒野等。

许多森林休闲景观，特别是很多森林资源所形成的自然景观，是长期自然生长演替的结果（何发理，张建忠、张金良，1992），并常与经过漫长的地质构造运动而形成的景观相依相随，与经过自然力的风化、侵蚀作用而产生的景观和长期的历史演变而形成的民俗风情文化相依相伴（李梅，2004）。

以上这些客观存在物都是一些有形的森林休闲客体，除此之外，还包括一些无形的森林休闲客体，包括一些在森林环境中开展的音乐会、运动会、事件型大型活动等都属于无形的森林休闲客体。

3.2.3 森林休闲媒介

森林休闲媒介指的是那些为促进森林休闲者参与森林休闲活动、满足休闲者的休闲愿望、实现森林休闲资源可持续发展的休闲政策、休闲教育和休闲服务的总称。

休闲政策是国家政府为了改善国民的生活品质，而采取的有关措施和行动。休闲政策的实施，必须以国家财政、劳动时间、劳动福利政策、国民生活水平等的提高为前提（朴松爱，李仲广，2005）。国家法定节假日的调整、带薪休假制度的实施与监督、劳动法的贯彻落实等政策方面因素，都会影响到森林休闲主体能否有时间、有保障顺利开展森林休闲活动。休闲教育的目的是引导人们把闲暇用于积极的活动，积极地、有目的地利用自由闲暇时间。宣传和普及健康的休闲生活；开发有益身心健康的娱憩活动，使之生活化；雇用指导人员提供教育和培训服务；提供娱憩活动咨询等。休闲教育有利于提高森林休闲主体的选择能力，使更多的居民和游客能够在森林环境中选择自己喜爱的适于发展的休闲活动。休闲服务包括森林休闲区域的开发、规划、经营与管理各个环节中相关的各项工作。森林休闲者的食、住、行、游、娱、购都需要相应的管理部门和专业人员的支持，需要休闲服务业的支撑。同时，森林休闲资源的可持续、健康发展不仅有赖于规划和开发部门的规划与建设，还有赖于政府部门的监督和管理，相关的规划和管理部门也是促进森林休闲持续健康发展的重要媒介。

森林休闲媒介从宏观和微观层面，为森林休闲主体和森林休闲客体提供各种服务，在森林休闲客体与森林休闲主体之间起着桥梁与纽带的作用，它将森林休闲主体的需求和愿望变为现实，使森林休闲资源的各类价值得以实现，并促进和保障森林休闲业的长期健康持续发展。所以，森林休闲媒介是实现森林休闲活动中不可或缺的重要因素。



图 3-10 森林休闲的构成要素
Fig.3-10 The constituent elements of the forest recreation

总结森林休闲三个构成要素的关系,可以发现森林休闲的三个构成要素之间有着类似于“哑铃”关系。森林休闲主体和客体位于“哑铃”的两端,是促成森林休闲业形成的两个“重量级”因素。森林休闲主体和客体分别是森林休闲的供需两方,在发展它们俩必要“大小相宜,轻重相当”,也就是说只有供需平衡,才能达到森林休闲健康、持续的发展。而森林休闲媒介位于“哑铃”的“提把”部分,人只有将手的力量作用于“提把”上,才能将“哑铃”安全平稳地提起,这正与森林休闲业的发展规律吻合,森林休闲业能否“提起来”,能否发展起来,关键在于作为森林休闲媒介的相关政府管理部门、规划开发部门、各种相关的服务行业等各方面的共同努力。对于森林休闲主体和客体而言,森林休闲媒介起着纽带和桥梁的作用,对于休闲业发展而言,森林休闲媒介起着“提把”的作用。

3.3 森林休闲的动机

动机是指行为的个体内在的推动力,或者是激活身体能量使之达到外部环境目标的内在状态(朴松爱,李仲广,2005)。森林休闲动机指的是推动或激发人们外出到森林生态系统或森林环境中进行休闲活动的内在推动力和内心愿望等。森林休闲动机是森林休闲主体实现森林休闲活动的主观心理因素和主观基础条件。森林休闲者的行为决策,从产生外出进行森林休闲活动愿望到实施具体森林休闲活动,是一个极为复杂的内在心理过程,其中动机起到很重要的推动作用。

3.3.1 森林休闲动机的类型

了解休闲动机类型,有助于了解参与不同休闲活动的休闲者的内在心理需求,有助于进一步认识森林休闲活动及其规律性,从而对于规划者而言,有助于针对性地设计不同类型的休闲活动体验,以此满足不同休闲动机驱使下休闲者的需要。森林休闲动机的类型主要有:

(1) 审美

审美需求是人的一种统摄性和精神性需求(王柯平,1997)。美的客观存在性和休闲者的主观审美欲求的结合是引起森林休闲的根本原因,休闲者的审美需求是森林休闲主要的内驱动力。以森林为主的自然风景类休闲资源具有赏心悦目的林相、林景,千姿百态的林内植物,充满野趣的林内动物,变幻无穷的林中天象、气象,清凝纯净的林内水体,各种形态美、色彩美、动态美、声音美,无不

让人心旷神怡，流连忘返，是自然界最具美学特征的休闲资源，是大自然给予人类的重要观赏对象。森林景观具有天然性、季节性、时限性、地带性等特点，这些特点决定了其被开发利用方式的多样性、动态性及开发主题的独特性。同时，森林景观具有较好的融合性，可与水体景观、与动、植景观、不同的季节、气候景观、建筑景观等其它类型的审美客体，构成丰富多彩的风景类型。观光游览类森林休闲者大多是到森林景区中进行一般性观光游览，欣赏森林景观，审美是其主要动机，随着社会的不断发展，此类休闲动机会向着休闲娱乐型等其他内涵更丰富的休闲动机转换，并结合于其它类型的休闲动机。

（2）疗养与恢复

休闲可以提供从工作、家庭、社会关系的压力中暂时逃脱的机会，参加积极的、建设性形式的休闲是摆脱日常业务中消极情绪的最佳方案（朴松爱，李仲广，2005）。森林具有调节气候、吸碳制氧、消烟除尘、吸收毒气、杀灭细菌、隔音消声、富含负离子等优越的环境价值，是休闲、疗养、保健的理想去处，疗养与恢复是森林休闲主要的动机之一。有利于健康的生态环境是森林吸引人前往休闲的主要原因。以疗养为动机的休闲活动主要包括疗养度假类休闲行为，这类休闲者是以到风景优美、环境清新，甚至具有特定治病效用的森林景区进行康体、疗养、保健为主要目的，主要活动包括森林浴、疗养度假等，休闲者以中老年人居多。森林独特的环境，为人们提供了平稳、宁静的场所环境，使人摆脱噪音和世界的混杂，隔离的隐居的生活状态，使休闲者精神上得到完全的放松，彻底摆脱繁重的业务和日常生活，解除紧张与疲劳，有利于身心的恢复。以恢复为主要森林休闲动机的休闲活动主要包括休闲娱乐类森林休闲行为，这类休闲者常借助森林环境，在较为充实的闲暇时间里，以休闲、娱乐为中心，追求舒畅、自在、闲适和惬意。无论是疗养还是恢复的休闲动机，休闲者都是从健康的需求出发，在这一内在驱动力作用下，来到森林中以各种不同形式来享受优越的生态环境。

（3）个人发展

休闲体验有利于形成自我意识、自我成就和精神成长等；可以提供价值观的净化、自我反省、领导别人的机会等；增加审美观和学习的机会等（朴松爱，李仲广，2005）。构成森林休闲动机的许多因素都是关于个人发展的人们选择到森林环境中休闲，有时是为了学习自然生态知识，有时是为了挑战自然、挑战自我、实现自我等，因此，个人发展是森林休闲的重要动机之一。

以个人发展为主要森林休闲动机的森林休闲活动主要包括：通过休闲确认自己的人的完整性；参加能发挥自己能力的活动，如欣赏艺术作品、鉴赏文化遗迹、宗教朝圣、科学考察、修学体验等等。这些活动中，森林休闲为个人的发展提供条件。发展功能是休闲调节功能中的最高阶段，也是人们在休闲时间内寻求自我发展最重要的手段和最终的目的，法国社会学家罗歇苏把休闲的发展功能称为“最具野心的功能”。（朴松爱，李仲广，2005）。通过在森林环境中开展一系列的休闲活动，如户外运动等，休闲者体验到了战胜自我，挑战极限的乐趣，从而带动休闲者个性的张扬、雄心的显示、互帮互助等合作精神的完善和意志力等精神素质的提高。相比于森林休闲的审美、疗养和恢复动机，个人发展动机更具有积极性、主动性和创造性。由于休闲者各人情况不同，个人发展的愿望也不一样，因此，森林休闲的个人发展动机具有多样性、层次性，依靠人们的兴趣爱好和自我选择加以逐步实现。如喜爱摄影、书法、绘画、登山、园艺等活动的业余爱好者，在森林休闲活动中得到了自我发展的收获，并同时为休闲的发展功能进行了诠释。森林休闲的个人发展动机不仅促进个人的发展，同时也带动文化事业的发展，中国的山水画，很多优美的诗歌都是人们在森林休闲中的产物。

（4）社会交流

喧嚣的城市生活，繁华的物质刺激，激烈的竞争机制，沉重的生活压力，使很多现代人在繁华的城市中觉得孤独和无助，同时，有报道称，随着电脑的发达和因特网的出现，现代人越来越多是通过面对冰冷的电脑交流，而不是人与人之间面对面的交流，这样减少了社会交流，增加了人的孤独感。德莱弗和布朗指出，社会接触以多种形式增进社会关系的亲密感（朴松爱，李仲广译，2005）。休闲提供满足相互见面的需要的机会，恰好满足现代人通过社会交往、社会交流，来排除寂寞和孤独感的需求。森林休闲是一项大众型休闲，具有群体性的特征，在森林休闲中人们往往组成一些小群体，如登山俱乐部等，越野俱乐部等，在森林休闲活动中体验到的社会接触不仅存在于家庭、单位等固定集体中，也存在于体育团体、俱乐部、休闲教育等临时集体中，因此，森林休闲为人们创造了不同亲密层次的社会接触体验，如在森林环境下会见朋友、家庭聚会、集体活动、俱乐部活动等等，森林休闲者可以体验到与一人接触、三五好友接触、大团体接触等不同层次的社会接触，创造了情感沟通、信息交流、增进感情、结识新朋友等社

会交流机会，有利于改善休闲者的社会关系与个人情绪。社会交流是现代人参与森林休闲的重要动机之一。

(5) 运动健身

人类具有参加休闲活动、提高身体状况的基本需要。实际上，大部分休闲是与身体运动有关的健身活动。对于许多人来说，身体活动型休闲是适应技术和信息导向型行为的最佳休闲方式（朴松爱，李仲广，2005）。森林环境为人们提供了各种各样的运动健身机会，如晨练、徒步穿越山林、打球、跑步、登高、游泳、划船等。从最轻松的林间散步、到普通的登山、到要求有一定技术难度的攀岩、到具有专业难度的野外探险等，人们可以体验到不同层次的运动，在运动中达到强身身体的目的。

(6) 追求刺激

人类具有本能的好奇心，具有不断追求新奇、探险、摆脱倦怠的需要。休闲是接触和体验新刺激很好的形式（朴松爱，李仲广，2005）。森林具有复杂的生态环境和变化多样的地质地貌条件，为喜欢追求刺激的人们提供了最好的休闲场所。如近几年风靡中外的户外运动，多是在森林环境中进行的，如攀岩、溯溪、漂流、溪降、定向等等。

表 3-2 森林休闲的动机
Table3-2 Motivation of forest recreation

森林休闲动机 forest leisure motivation	代表性森林休闲行为 representative activities of forest leisure
审美	观光游览类
疗养与休息	休闲娱乐类、疗养度假类
个人发展	野外生存学习类、科考类、科普艺术类、宗教信仰类、文化修学类
社会交流	朋友、家庭、单位、各种社团组织等聚会类
运动健身	晨练、徒步穿越山林、打球、跑步、登高等健身类
追求刺激	探险、攀岩、溯溪、漂流、溪降、定向等户外运动类

3. 3. 2 森林休闲动机的基本特征

森林休闲动机与其他类型的休闲动机一样，存在着一定的规律性和趋向性，这种规律性与趋向性通过其基本特征来表现。

(1) 多样性

森林休闲者群体是由众多个体所组成，各个休闲个体在诸多方面会表现出特异性，如收入水平、文化程度、职业、性格、年龄、民族、生活习惯、家庭生命

周期、居住地环境等会存在或多或少、这样或那样的差异,这种差异必然会反映出休闲者的休闲需求、兴趣爱好多种多样,消费要求有高有低,活动内容多姿多彩等等方面。不同休闲者之间这些差异性,必将导致休闲需要和动机的多样化。就同一个休闲者而言,不同时期、不同环境、不同条件下,其休闲动机也不尽相同而使之具有多样性。

(2) 交叉性

休闲者的休闲动机通常不会只有一个,而是多个动机的交叉集合,并且多个动机常常可以相互兼容,彼此照应。如审美动机与其它类型的动机经常交叉在一起,运动健身动机与追求刺激和疗养恢复等动机也是具有交叉性。

(3) 发展性

随着社会经济的发展,人们生活水平的提高,人们的休闲需求也会随之发生变化,休闲市场的供需均会随着社会、经济、文化的发展而发展,森林休闲动机也会随着社会经济、生活的不断发展而得到牵引和推进,表现出发展性。因此,在森林休闲活动规划设计上,应该不断改进、创新,以适应不断发展的森林动机。同时,在森林休闲区规划中也要为未来预留开发空间,以适应将来发展的需要。

3.4 森林休闲类型研究

目前从旅游行业看,国内外对旅游及旅游者尚未有较确切统一的分类方法(田里,2001)。森林休闲类型的划分也没有统一的标准,本论文依据森林休闲活动中,森林休闲主体在活动不同阶段,所表现出来的各种不同形式,而划分出不同的森林休闲类型。划分森林休闲的类型,目的是为了能更充分地认识不同森林休闲活动中,森林休闲主体与森林休闲客体的不同特征,从而为开发更为丰富的森林休闲产品提供基础,有利于培育更为成熟的森林休闲消费者,拓展更加广阔的森林休闲市场,森林休闲类型的划分有利于丰富产品的内涵,有利于开发更加多样化的森林休闲产品,满足居民多样化的森林休闲需求,有利于促进森林休闲业快速而健康地发展。

森林休闲活动多种多样,呈现出不同的森林休闲动机,由于森林休闲动机具有交叉性的特点,不同类型的森林休闲活动也有着明显的交叉性。因此,森林休闲活动不是绝对的单一的表现在某一固定类型之内,而是有可能综合地、交叉地表现在不同类型之间。

3.4.1 按出行距离划分

依据休闲者出行距离的大小、森林休闲区域离休闲者居住地的距离远近，可将森林休闲划分为短程森林休闲和远程森林休闲。从出行目的上来看，短程森林休闲主要是指近距离的、为了暂时改变环境、追求审美、户外体验等，到附近的林区休闲的活动，如因弥补城市环境不足而去近郊林区踏青、郊游等；远程森林休闲则主要指远距离的、为弥补区域内气候、景观、人文等资源的不足而形成的出游（张祥平，黄凯，2001）。

短程森林休闲指休闲者到离居住地较近的森林景区的休闲，主要是指以城市森林为载体的城郊森林休闲，具体包括城市型、近郊型、郊野型。城市型森林休闲，主要是在位于大中城市市区或城周的森林环境中休闲；近郊型森林休闲，主要是在位于大中城市近郊区的森林环境中休闲；郊野型森林休闲，主要是在位于大中城市远郊县区森林环境中休闲。短程森林休闲由于距离居住地比较近，因此，适合于一日游、周末游或以三天休假时间为主的“小黄金周”休闲，是目前城郊旅游的重要区域。

远程森林休闲则指到离休闲者居住地较遥远的森林区域进行的休闲活动，主要是指城市居民跨越本省行政区域范围，到其它更远区域去进行森林休闲活动。远程森林休闲包括国内森林休闲和国际森林休闲，国内森林休闲又分为区域性跨域森林休闲和全国性跨域森林休闲。区域性跨域森林休闲指休闲者离开居住地到邻近省份的森林景区进行的休闲活动；全国性森林休闲则指休闲者跨过多个省份而进行的森林休闲活动。国际跨域森林休闲指的是跨越国界的森林休闲活动（李梅，2004）。

3.4.2 按休闲动机划分

如前所述，森林休闲的动机主要有六大类：审美、疗养和恢复、个人发展、社会交流、运动健身、追求刺激。依据休闲动机，森林休闲活动可以分为以下几类：

3.4.2.1 审美型森林休闲

审美型森林休闲是最基本的、最为普通、最为常见和大众化的一种森林休闲类型，主要以观光游览型森林休闲活动为主，这类森林休闲活动的主要目的就是到生机盎然、清新纯净的森林环境中去饱览四季变化的林相、季相美景，观光游

览森林中的各种地质地貌风光、奇树异葩、稀有动物等，休闲者在森林环境中通过这些审美活动，在美的享受中，不仅怡然心境，陶冶情操，修身养性，愉悦身心，消除精神的紧张和疲劳，获得精神的满足，同时还开阔眼界，增长见识。

审美型森林休闲最大特点是为普适性。这主要表现在两方面，一是从审美的对象来看，无论是有形还是无形的森林休闲资源，都可以成为审美休闲的对象，包括林区的自然风光、文化名胜、历史古迹、民俗风情等。二是从参考审美休闲的主体来看，无论妇孺老幼，也不论何种职业、何种身份，只要身体条件等允许来到森林环境中，都适宜参与此类休闲活动，在人员上非常广泛。因此，审美型森林休闲从主体、客体上看，都具有普遍适宜性。审美型森林休闲者多为到森林景区进行一般性观光游览，没有什么特殊的体验，随着社会的不断发展，休闲需求的也不断发展变化，审美型休闲动机会向着休闲娱乐等其他内涵更丰富的休闲动机转换，借助森林环境，在较为充实的闲暇时间里，以休闲、娱乐为中心，追求舒畅、自在、闲适和惬意，因此，审美型森林休闲活动也会向其它类型的活动转换，并与其它类型的活动相互交叉进行。

3.4.2.2 社会型森林休闲

社会型森林休闲是为了满足社会交流的动机。森林具有清新自然的环境，在“鸟鸣山更幽”的自然环境中开展社会交流，不仅有利于参与者的身体健康，而且更能促进人们相互间的认同感。同时，森林复杂、多样化的林区环境，也为不同层次的交流需求创造不同的机会，如浓密的树荫，为树下的人们遮阳蔽日，同时也创造了较为隐秘的私密空间；而在林内幽静、广阔的开放区域，则适合于开展各种聚会和集体活动。

社会型森林休闲的显著特点是休闲活动具有群体参与性。由于社会交流发生于家庭成员间、亲朋好友间、同学同事间、各种社会团体成员间，等等，参与社会交流的主体是一个或小或大的群体而不是个人，因此，从参与休闲活动的人数看，主要是群体性休闲活动；从休闲的场所、空间大小来看，需要在具有较大休闲空间的场所中进行；从休闲活动内容来看，具有大众性，如在森林环境中进行的会见朋友、各种聚会和各种集体活动都属于社会型森林休闲。

3.4.2.3 追求健康型森林休闲

随着经济的快速发展，观念的不断更新，人民群众体育消费水平的提高和健康意识的增强，快节奏的工作环境让人们越来越重视休闲的内容与方式。“我运

动，我快乐”，这是目前倡导休闲健身活动的一句流行语。目前健康活动已成为风靡全球的公共性余暇活动，成为人们提高生活质量、改善身体素质的重要内容。富含负氧离子的森林环境提供了健康的休闲场所，追求健康型森林休闲主要包括运动健身类和疗养恢复类休闲活动。

森林复杂多样的地形环境和自然条件，为人们开展各种各样的运动健身活动提供便利，运动健身型森林休闲具有大众参与性和普适性的是常见的森林休闲活动类型，如日常的晨练、林间漫步、小憩、徒步穿越山林、打球、跑步、登高等，此类休闲活动在活动技能上没有特殊的要求，不同年龄层次和身体健康状况允许的休闲者，都可以在森林环境内开展适合自身条件的运动健身型森林休闲活动。

森林的健康价值主要还是在于森林环境中的气候和生态环境方面的优势。从气候来看，森林小气候适合于疗养恢复，这主要由于气温随着海拔高度增加而递减，山地气温一般低于同纬度平原地区，因此，中山以下山地特别适宜夏季避暑休闲。同时，从生态环境方面看，山区森林一般远离城市，环境污染较少，阳光紫外线较强，负离子含量极高，空气清闲，噪音甚少，给人以安静和舒适之感，因此是疗养恢复的最佳自然场所。疗养恢复类森林休闲是森林健康价值的重要表现，是追求健康型森林休闲的重要类型。国内外森林浴、森林疗养中心、森林医院的广泛流行已深刻证实了这一点。

3.4.2.4 挑战型森林休闲

离开厌倦、熟悉、刻板的日常生活，追求新鲜感和刺激是挑战型森林休闲的主要动机。挑战型森林休闲在活动类型上主要表现为目前在国外流行的山地户外运动，在我国，是近几年才快速开展起来的新型体育项目。根据地形，可以将山地户外运动划为几个系列：

- (1) 丛林（森林、雨林）系列：包括定位与定向、丛林穿越、丛林宿营、丛林觅食、野外生存等项目。
- (2) 峡谷系列：溯溪、溪降、搭索过涧、漂流等。
- (3) 登山、攀岩系列：以登顶为目的的攀高运动及攀岩、岩降等。
- (4) 高原探险运动系列：指带有探险运动性质的各项活动，如：洞穴探险、高原徒步、高原峡谷穿越、大江大河源头探险等。
- (5) 水平运动：分借助器械和不借助器械两类。前者有自行车穿越、起码排轮穿越等；后者如公路赛跑、公路徒步等。

挑战型森林休闲如山地户外运动给参与者创造惊险、刺激的体验，同时带给人们的是一种催人奋进的精神，一种自强不息、奋斗不息的精神，一种团结合作、互相关爱的精神，这也正是此类休闲活动目前迅速成为都市时尚运动原因。

3.4.2.5 发展型森林休闲

最大限度地发挥自己的潜力和实践能力，是发展型森林休闲发展的动机。森林具有综合性的山地自然，包括山地的形象美、色彩美、动态美、听觉美、嗅觉美等，有利于激发人们的创作灵感，提供创作素材。同时，一些风景名胜除具有典型的自然美外，还渗透着人文景观美，具有丰富的文化内涵，为到访的人们提供了考察和学习的机会。总体来看，发展型森林休闲主要包括文化修学类森林休闲，这类休闲者通常具有一定的文化修养，在休闲活动中比较注重对文化的探究和考察，以求增长学识，休闲者以青少年居多；科考类森林休闲，这类休闲者以到林区进行科学考察，揭密自然、文化等为休闲活动的主要内容，休闲者以中青年人居多；科普艺术类森林休闲，这类休闲者的活动主要包括：了解人文历史、摄影、写生、生物常识等；宗教信仰类森林休闲，许多宗教信仰者，为朝圣或其他宗教活动的目的，选择在闲暇时间，到特定林区敬香礼佛等；野外生存学习类森林休闲，主要包括野外生存，野外预防、减少和缓和危险、事故应急等技能的学习。

3.4.3 按森林休闲者互动关系划分

根据森林休闲参与者之间互动关系，可以把森林休闲分为以下三种类型：

（1）个人森林休闲

个人森林休闲是指一个进行休闲活动，一个人得到满足的类型。如个人在森林环境中的写生、摄影等个人完成、个人满足的休闲活动。

（2）并行森林休闲

并行森林休闲是指虽然有很多人同时参加同一种休闲活动，但只是各自得到满足的类型。如观光游览、晨练、漫步等群体性参与，个人满足的休闲活动。

（3）合作森林休闲

合作森林休闲是一些必须与人合作才能完成的休闲活动，此类休闲活动的特点是集体性参与，集体性获得满足。如野外探险等集体性休闲活动，就属于此类森林休闲。

3.4.4 按费用承担主体来分

按照森林休闲的所需的费用的承担主体不同，可以划分为：自费、公费、奖励型森林休闲（李梅，2004）。自费型森林休闲是指由个人或家庭承担全部森林休闲费用的休闲活动，自费型森林休闲活动往往以个人或家庭为单位进行休闲，群体性特点不明显，一些专业的户外活动和周末的家庭休闲一般属于此类型；公费森林休闲指由休闲者所在单位与部门、或休闲活动的主办者、赞助者承担森林休闲全部或部分费用的休闲活动，公费型森林休闲一般是单位同事集体性出行，在休闲时间、休闲活动内容等方面一般事先都有所安排；奖励型森林休闲是公司、企业、部门等组织为了奖励他们的优秀员工，激励其它员工，组织那些在工作中有突出贡献的人员，到森林休闲景区进行休闲活动，并为他们承担相关的休闲费用的一种激励机制下的森林休闲活动，奖励型森林休闲与公费休闲具有一定的相似性，区别在于参与人员只是单位中的优秀人员，在人员上有一定的限制。

3.4.5 按休闲者的出行方式不同

按休闲者的出行方式不同划分，森林休闲可分为：团体森林休闲和散客森林休闲。团体森林休闲指的是一定数量的森林休闲者通过一些方式组织起来，以团体出游的方式进行休闲活动（李梅，2004）。团体森林休闲的参与者主要是一些企业事业单位、社团组织、还包括一些经由旅行社临时组织起来的散客等；组织者一般是旅行社，也有政府部门、企事业单位和社团组织等；活动形式如单位组织春游、秋游、运动会、一些学术团体组织的学术考察、一些有组织的户外活动由徒步、登山、探险等。散客森林休闲是指个人、家庭或亲朋好友等不通过旅行社或其他社会组织，而是通过自己搜寻休闲信息，根据各自的爱好选择一定的休闲线路、活动方式和项目而进行的休闲活动。

3.4.6 其他划分方式

按森林休闲时间长短，可分为一日游和多日游（包括周末两日游、小黄金周休闲和度假休闲等）；按费用高低不同，可分为豪华型与经济型森林休闲；按出行目的不同，可分为自觉型与捎带型森林休闲；按休闲者年龄差异，可分为青少年、中年、老年森林休闲；按活动多样性不同，可分为单一型和综合型森林休闲（李梅，2004）。

表 3-3 森林休闲类型
Table3-3 Types of forest recreation

划分依据 divided basis	森林休闲类型 types of forest leisure	典型休闲活动 typical forest leisure activities
出行距离	短程森林休闲	主要指以城市森林为载体的城郊森林休闲，具体可细分为城市型森林休闲、近郊型森林休闲、郊野型森林休闲
	远程森林休闲	主要包括国内跨域森林休闲和国际跨域森林休闲，其中国内跨域森林休闲又可分为区域性跨域和全国性跨域。
休闲动机	审美型森林休闲	观光游览类休闲活动
	社会型森林休闲	朋友、家庭、单位、各种社团组织等聚会、休闲类
	追求健康型森林休闲	晨练、徒步穿越山林、打球、跑步、登高等健身类
	挑战型森林休闲	森林浴等疗养度假类
	发展型森林休闲	探险、攀岩、溯溪、漂流、溪降、定向等户外运动类
互动关系	个人森林休闲	野外生存学习类、科考类、科普艺术类、宗教信仰类、文化修学类
	并行森林休闲	个人参与，个人获得满足类休闲活动
	合作森林休闲	集体参与，个人获得满足类休闲活动
	自费型森林休闲	集体参与，集体获得满足类休闲活动
	公费型森林休闲	费用全部由个人或家庭支付的休闲活动
费用承担主体	奖励型森林休闲	费用全部或大部分由休闲活动的主办者、赞助者或休闲者所在部门提供的休闲活动
	团体森林休闲	到森林休闲景区进行休闲活动的相关费用由公司、企业、部门等组织负责承担，目的是为了奖励那些在工作中有突出贡献的人员
休闲者的出行方式	散客森林休闲	通过旅行社或其他社会组织将一定数量的森林休闲者组织起来以团体方式进行的休闲活动
		休闲者根据个人的爱好选择一定的休闲线路、活动方式和项目而进行的休闲活动，不通过旅行社或其他社会组织，而是由个人、家庭或亲朋好友结伴而行
休闲时间	一日游	停留时间不超过 24 小时，不过夜
	多日游	包括周末二日游、小黄金周休闲、度假休闲
费用高低	经济型森林休闲	休闲花费经济适中，适合于普通劳动者
	豪华型森林休闲	休闲花费价格高昂，适合于上层社会阶层
出行目的	自觉型森林休闲	出行目的就是为了休闲
	捎带型森林休闲	出行的主要目的是工作，但是在余暇时间捎带休闲活动
休闲者年龄差异	青少年森林休闲	休闲者主要以青少年为主，休闲活动主要以剧烈的娱乐活动类、修学等个人发展类和刺激的挑战类为主
	中年森林休闲	休闲者主要以中年为主，休闲活动主要以社会交流类和运动健身类为主
	老年森林休闲	休闲者主要以老年为主，休闲活动主要以疗养恢复等追求健康类和审美类为主
活动多样性不同	单一型森林休闲	主要参与某一类型休闲活动
	综合型森林休闲	同时参与多种类型的休闲活动

第四章 城郊森林休闲机会谱概念与评价指标体系

4.1 城郊森林休闲机会谱的理论渊源

4.1.1 旅游区位理论

旅游区位论 20 世纪 30 年代始于西方，是指导旅游空间优化与布局的理论，内容侧重于影响旅游场所因素的分析。虽然在区位理论中有杜能提出的农业区位的一般模式，韦伯的工业区位理论和战后发展起来的设施区位理论（吴必虎，2001），但是由于旅游活动的空间组织是在多种因素相互作用下进行的，旅游资源、区域地理环境、经济环境、政治环境和宗教等因素相互影响、共同作用于旅游区位的形成与发展，不可能将某一因素看成是决定因素，故旅游区位理论不能机械地套用其它区位理论（牛亚菲，1998）。目前，旅游区位理论的主要研究内容是地域组织形式的相互关系及其理论、旅游交通的空间格局、旅游场所位置与经济效益关系等。美国学者狄西和里格斯提出旅游吸引周围的同心影响带模式；南斯拉夫学者齐瓦丁·乔威塞克提出了中心地的腹地模式；德国地理学家鲁彼特和麦伊尔在《旅游移动的地理区位》中，从旅游地与旅游市场间的距离关系来探讨旅游地的区位、规模和形态。中心地学说的创始人克里斯特勒采用经验和行为研究方法，研究了城市中心地和其周边旅游地的配置关系，但并未建立起一个理想的中心地模式。刘丽梅探讨了旅游业发展的区位理论，认为旅游区位因子包括：资源因子、市场因子、交通因子、政府因子、社会经济因子、资金因子。旅游区位理论指导下的旅游业布局模式有：点状极化模式；节点推动模式；带状开发模式；网络状扩散模式；发展模式（刘丽梅，2003）。王瑛等分析了传统的区位理论不适用于旅游业区位的原因，以云南为例，应用边际效用模型，提出了类似于杜能环的旅游业区位结构：以旅游集散地为中心，由内向外，依次为“历史古迹带”、“奇异风景带”、“旅游业滞带”和“自然风光与民族风情带”四条环带状分布（王瑛，王铮，2000）。

4.1.2 体验经济理论

早在 20 世纪 70 年代，美国著名的未来学家阿尔文·托夫勒在其《未来的冲击》一书中就预言：继农业经济、工业经济、服务经济之后，体验经济将成为未

来新的经济形态,在这种经济形态下,企业靠提供各种各样的体验来争取顾客(杨康民,2006)。Pine II 和 Gilmore 提出体验是以服务为舞台、以商品为道具,围绕消费者创造出值得消费者回忆的活动。按照《体验经济》一书的划分,从经济角度而言,人类历史经历了四个阶段:从物品经济(未加工)时代,到商品经济时代,再到服务经济时代,而服务经济时代后,人类将进入体验经济时代。按照吸收和参与的程度,体验可分为四大类:娱乐体验、教育体验、遁世(Escapist)检验和美学(Estheti)体验。通常,让人感觉最丰富的体验是同时涵盖四个方面,即处于四个方面交叉的“甜蜜地带(sweetspot)的体验(方战华,2002)。

体验经济时代旅游消费的趋势:从旅游消费者的需求结构看,情感需求的比重增加;从旅游消费内容看,大众化旅游产品日渐失势,个性化产品和服务越来越受欢迎;从价值目标看,旅游消费者从注重产品本身转到注重接受产品时的感受;从接受旅游产品的方式看,旅游消费者由被动变为主动参与旅游产品的设计与制造;旅游消费者对文化旅游产品的需求上升;旅游消费者的公益环保意识、绿色旅游需求的呼声越来越高(皮平凡,张伟强,2005)。总体上说游客由不成熟走向成熟,一个成熟的游客的特征是:更愿选择散客而非团队;选择个性化定制的旅游产品而非标准化产品;不是购买整体产品而是购买零件自己组装;从跟随他人去名胜古迹到发现旅游胜地;从“走马看花”式的巡游到“下马赏花”式的游览;从“旁观”到“参与”,从“领受”到“奉献”;从只重视“到此一游”的结果到同时重视“结果”与“过程”;从“被组织”、“被安排”到“自己组织”、“自己安排”(吴正平,1994)。樊英认为,休闲旅游是休闲观念、体验经济对旅游产业和旅游活动的渗透和提升,是体验经济时代旅游发展的新趋势

(樊英,2006)。体验旅游的具体发展模式:确定一个鲜明的主题;要抓住产品项目的差异性、参与性和挑战性;要选择适当的体验营销策略,包括感官式营销策略,情感式营销策略,思考式营销策略等(公学国,2006)。高踞认为以提供观光旅游服务为主的历史风景名胜景点,必须从关注顾客的体验入手,进行服务创新,使景点提供的服务内容更能适应旅游市场的需求,从而使景点获得稳定的经济利益以及竞争优势。在体验经济时代,观光旅游企业的生产和销售必须满足:独特的文化体验为基础,开发新服务、新活动;强调与消费者的沟通,并触动其内在的情感和情绪;以创造体验吸引消费者,并增加产品的附加价值;以建立品牌、商标、标语及整体意象塑造等方式,取得消费者的认同感(高踞,2006)。

4.1.3 可持续发展理论

可持续发展是指既满足当代人的需要，又不对后代满足其需要的能力构成危害的发展。它旨在保护生态的持续性、经济的持续性和社会的持续性。《21 世纪议程》明确指出，可持续发展是改变单纯的经济增长，忽略生态环境保护的传统发展模式；由资源型经济过渡到技术型经济，综合考虑经济、社会、资源、生态和环境效益。它包含了三个重要的概念：需要、限制和平等（刘康，李团胜，2004）。

宋涛指出旅游业可持续发展中存在的主要问题有：旅游城市生态环境恶化；旅游者环保意识差；旅游资源管理体系不完善；对旅游资源的掠夺性开发；不和谐建筑设施造成景区的破坏（宋涛，2005）。廖佰翠认为我国的生态旅游存在有限资源利用过度、民族特色文化受到外来文化冲击、开发生态旅游产品资金短缺以及生态管理技术水平低下等问题。建立新旅游观、实现全民战略、依靠科技创新、完善生态旅游法律法规等是解决生态旅游可持续发展问题的必由之路（廖佰翠，2005）。环境保护是森林生态旅游可持续发展的根本保证，应坚决贯彻执行有关森林资源和环境保护法规，完善经营管理制度。进行合理规划，提高环境保护的科技支撑能力。结合环保教育，从旅游管理、旅游规划以及旅游者等多重角度入手，实现森林生态旅游可持续健康发展（姚元东，2005）。

4.2 城郊森林休闲机会谱的概念与涵义

4.2.1 城郊森林休闲机会谱的概念

城郊森林休闲机会谱是从丰富城市居民森林休闲体验的角度，综合休闲区域的自然、社会和管理特征，将城郊森林休闲区域划分为不同的等级，各个不同等级的区域提供不同的休闲活动，即提供不同的休闲体验机会，从而实现为游客提供多样化的休闲体验、实现资源保护、森林资源可持续利用、方便管理等多重目标（如图 4-1 所示）。

如前文所述，休闲与游憩具有一定的区别与联系，由于休闲与游憩所涉及的活动在时间、空间、内容和功能上的不同，休闲包括大多数的游憩活动，因此休闲机会谱设计的活动与游憩机会谱所设计的活动，在范围上相对更广泛一些。游憩机会谱与休闲机会谱之间的区别主要表现在两者所设计的活动范畴有所不同，两者的目的都是为了丰富居民的快乐体验，在构建思路也是一致的。

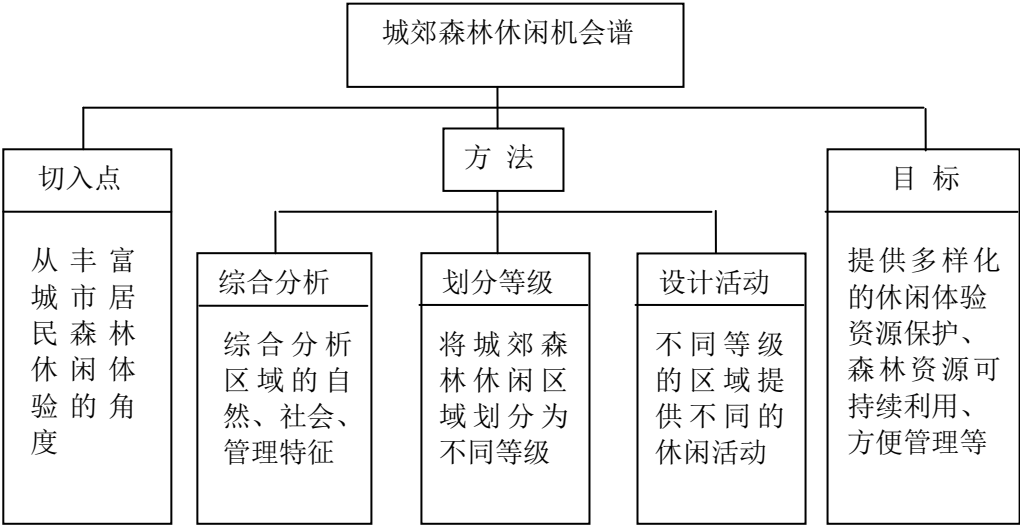


图 4-1 城郊森林休闲机会谱概念
Fig. 4-1 Peri-urban forest recreation opportunity spectrum concept

城郊森林休闲机会谱是一种以满足城市居民各层次森林休闲需求、实现森林资源可持续利用为目标的宏观规划方法。20 世纪 60 年代，随着第二次世界大战后美国人民户外游憩、娱乐需求的急剧增长，许多公共游憩地都出现了容量超载、环境污染、常客不满等问题。因此，研究者们开始对户外游憩进行系统的研究，虽然不同学者的研究目标、领域和方法各不相同，但他们一致认为户外游憩是多样化的：无论是游客的人口学特征、行为特征，还是游客出游动机、偏好的旅游活动类型，或者是游客对拥挤的敏感程度、获得的旅游体验水平，都是多种多样、千变万化的。如果按照以往方法，将通过调查得来的游客偏好情况取平均值，并据此提供单一的产品，例如仅提供家庭式野营地，这实际上仅满足了一小部分游客的需求，而很多游客甚至是绝大多数都有可能得不到满足。反之，如果提供一系列、多样化的产品，就能使更多游客得到满足（Clark,R; Stankey,G，1979）。

城郊森林休闲面对的服务对象是城市内各个阶层的城市居民，城郊森林休闲的需求是多样化的，只有对森林资源进行分类、分区开发、经营和管理，针对不同的资源条件、市场需求，设计不同的森林休闲产品，提供不同的休闲体验机会，才能在资源保护的前提下，尽可能地满足各个层次的休闲需求，全面发挥城郊森林的休闲功能，实现资源的可持续利用。

4.2.2 城郊森林休闲机会谱涵义

4.2.2.1 城郊森林休闲机会谱是一种体验导向型规划方法

我国关于旅游的开发模式的研究始于 20 世纪 80 年代初，在近 20 年的时间里，对旅游开发的认识大体经历了 4 个阶段：资源导向、市场导向、产品导向、形象导向（李景宜，周旗）。20 世纪 80 年代以前及初期，我国旅游业发展主要依赖资源，也就资源导向型开发模式；到了 20 世纪 90 年代，随着旅游市场需求多样化发展，传统的旅游景点吸引力逐渐受到冲击，为了适应市场需求，规划和开发中逐渐出现了“市场导向”、“产品导向”等开发模式，旅游产品开发出现了从“低投入高产出”模式向“高投入高风险高产出”模式的转变，一大批人造景观如各类主题公园等迅速在我国各地建成开放，然而，产品的同质化竞争给景区经营带了危机，继而出现了“形象导向”型开发模式，主要从形象定位和宣传促销等角度来促进景区发展。

陈伟康（1992）提出了区域旅游开发的一个模式，他根据某个地区风景旅游资源和区位条件的结合状况，将开发模式划分为 6 种类型，并提出相应的主要开发措施（如表）。这一模式以区位条件代替市场条件，实际上是综合考虑市场和资源的二元论开发模式。

表 4-2 区域旅游开发模式
Table 4-2 Regional tourism development model

模式 model	风景资源 scenic resources	区位条件 location	主要开发措施 the main development of measures	案例地区 case area
1	++++	++++	完善旅游活动行为结构	北京
2	++	++++	人工整修重点风景资源和完善旅游活动行为结构	上海
3	++++	++	配备接待服务设施和解决进出交通条件	敦煌
4	+++	+++	加强旅游形象宣传，分层次重点开发相应风景资源，改善进出交通条件	韶关
5	++	++	有重点解决进出交通条件，开展相应旅游活动行为，重点整个和新建有旅游吸引力的风景资源	汕头
6	特殊性风景资源	不定	配备接待服务设施，开展相应的特殊旅游	玄武山—金厢滩海滨旅游区

说明：++++佳；+++中等；++一般
资料来源：据陈伟康，1992。

王兴中（1997）将区域旅游开发模式分为两种：具有原始风貌地区的旅游资源开发模式、重点旅游区域与中心城市旅游资源开发模式。根据区域旅游开发目标与效果的不同，将思维模式划分为“小旅游”开发的认识模式和“大旅游”开

发的认识模式。最后他提出以资源与市场为导向开发国内旅游，促进区域旅游可持续发展的基本框架（如图）。

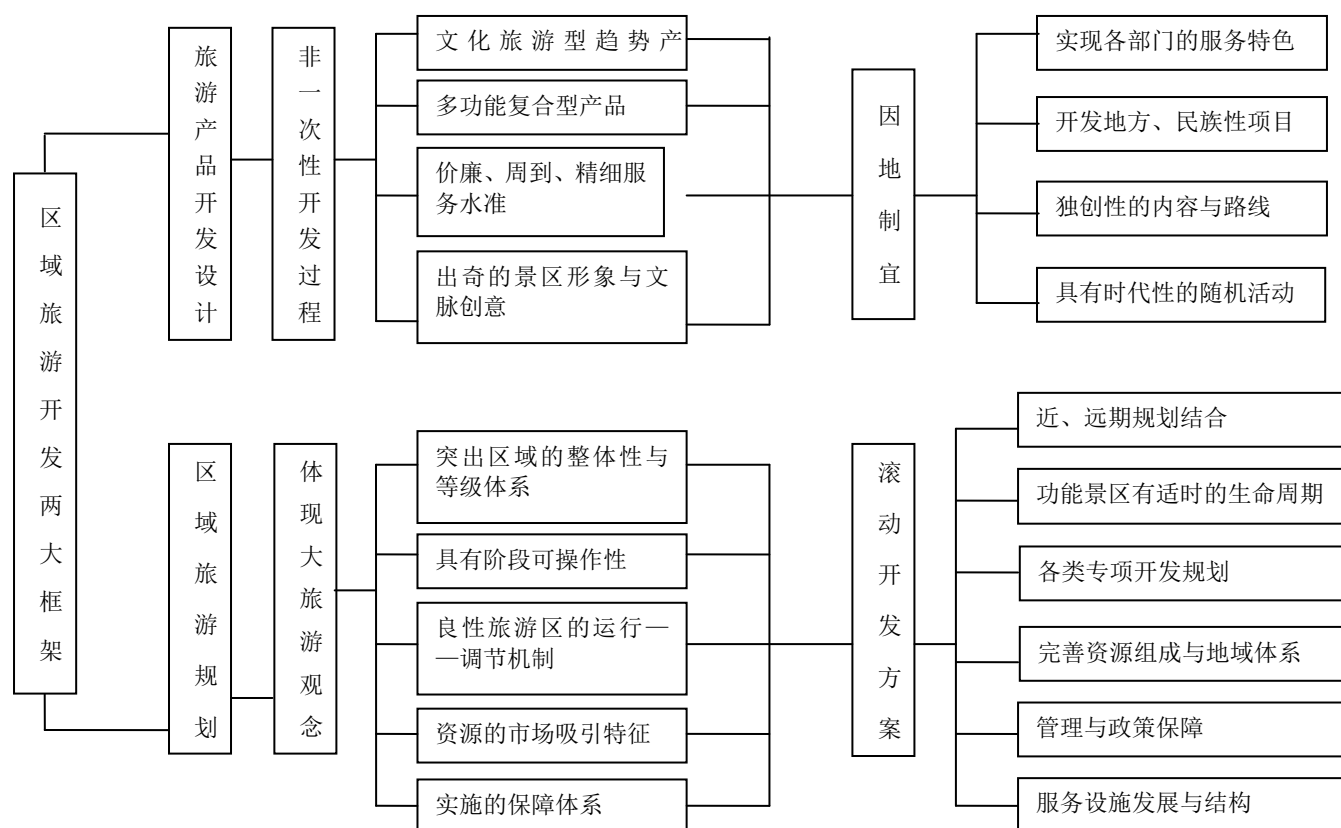


图 4-2 区域旅游开发思路框架（据王兴中，1997）

Fig.4-2 Framework of development of regional tourism (According to

城郊森林与其它旅游资源相比，具有特殊的资源、市场和区位特点，从资源来看，与城市内的城市休闲资源相比，具有明显的健康环境优势，但与一些著名的风景名胜区相比，资源独特性差；从市场来看，城郊森林面对的服务对象是整个城市的各个阶层的居民，因此，需求的多样化要求，往往高于其它区域的旅游资源，城郊森林休闲参与率高，重游率高，在休闲环境上要体现郊野特色，在休闲活动上要体现休闲性、娱乐性、参与性、恢复疗养性等；从区位来看，城郊毗邻城市，城郊森林的是城市森林的主要组成部分，对改善城市生态环境起到重要的作用，因此，休闲的开发要强调森林资源的保护，要在保障城市生态安全的前提下进行，另外，城郊土地租金变化梯度大，不同的地租条件将影响投资开发的环境。因此，城郊森林休闲的开发与传统旅游景区的开发在资源、市场和区位环境上存在明显的差异，不能简单地遵循以往的开发模式。

城郊森林休闲机会谱顺应了体验经济发展的要求,以休闲体验为切入点,综合休闲区域的自然、社会和管理特征,将城郊森林休闲区域划分为不同的等级,各个不同等级的区域提供不同的休闲活动,即不同的休闲体验机会,在这个规划过程中,综合考虑了资源环境、市场需求、产品和体验的过程,对城郊森林休闲进行系统规划,以提供多样化的休闲体验,满足各个层次的森林休闲需求为目标,因此,城郊森林休闲机会谱是一种体验导向型规划方法。

旅游开发模式的变化反映了旅游开发理念的进步,后一阶段是在前一阶段的基础上发展的,不同的开发模式考虑问题的切入点不同,因此,各自强调旅游发展的某个环节或因素,在具体分析处理区域旅游发展问题时,应该因地制宜地采用不同的开发模式。

4.2.2.2 城郊森林休闲机会谱是差异化产品供给的有效方法

随着城市居民休闲消费行为日趋成熟,城郊森林休闲不再是走马观花的、大众旅游式的活动,而是休闲者的人生经历和体验,城郊森林休闲业发展也将更为关注休闲者的需求,而城市居民的森林休闲需求是多样化的,这就要求城郊森林休闲产品供给的多样化、差异化。

在市场竞争日趋激烈的今天,差异化产品供给是在竞争中取胜的关键。一个区域的旅游开发就是通过对旅游资源与市场的优化配置,为旅游者塑造美好的经历,为开发商创造良好的经济效益,以此来促进旅游地经济、社会的发展和保护自然环境(甘枝茂,马耀峰,宋保平,2000)。旅游产业生产和销售给旅游者的产品就是一种经历,它是旅游主体(游客)和旅游客体(旅游吸引物、旅游设施、旅游服务和相关的服务部门与行业等)角色互动的产物。旅游开发的关键是如何将旅游资源与旅游市场优化配置。因此,旅游业的发展,受制于旅游资源开发程度和旅游市场的开发规模;而旅游资源开发和旅游市场拓展,又必须以游客时空动态规律为重要依据。旅游业的发展,不仅要从资源供给、产品设计方面进行研究,而且更要从旅游市场的需求方面进行探讨。

在此趋势下,城郊森林休闲产品的开发应针对不同休闲群体,采取差异化产品供给战略。从概念中可以发现,在城郊森林休闲机会谱的编制过程中,综合考查资源(Resource)、市场(Market)、产品(Product)和体验(Experience)四大因素,在RMPE四位一体分析的基础上,划分资源等级,各个等级设计不同的活动,开发多样化的产品,提供多样化的体验机会,以满足各个层次的体验需求,从而

实现休闲产品的差异化供给,有效地避免了产品的同类开发与资源的破坏。因此,构建具有针对性的城郊森林休闲机会谱系,是进行差异化产品供给的有效方法之一。

4.2.2.3 城郊森林休闲机会谱是实现城郊森林资源可持续利用的有效方法

城郊森林由城市近郊到远郊,表现出明显的梯度变化规律,如城市社会经济的发展对森林的影响逐渐减弱,森林覆盖率逐渐增加,森林原始化程度逐渐增强等等,不同的森林环境所适合开展的森林活动不同,同时,针对不同森林环境下所开展的森林休闲活动,应该有不同的开发管理措施,如近郊区的森林区域适合开发大众参与型的休闲活动,休闲开发和管理部门关注的重点应该是如何让更多的休闲者在这里得到更多的休闲体验,在森林休闲场所建设和管理方面应该适应大众化的需求;而远郊区原始程度高,对水源涵养等环境保护功能突出,对此区域的森林休闲关注的重点应该是资源、环境保护,在休闲开发中应该进行限制性地开发,严格控制旅游容量,在对游客的休闲行为管理方面也更为严格,尽量避免、减少休闲者对资源环境破坏,使其尽可能地保持较高的生物多样性等。

城郊森林休闲机会谱根据资源的自然、社会和管理特,将城郊森林划分成不同等级,在不同等级内开发不同的活动,通过对城郊森林的分级,做到因地制宜地开发、经营和管理城郊森林休闲,实现在保护的前提下开发利用,有利于森林资源的可持续利用。

4.3 城郊森林休闲机会谱的影响因素分析

城市休闲空间结构是在多种力量的交互作用下形成和发展的。卞显红(2003)认为影响和制约城市旅游空间规划布局的主要因素有资源、区位、市场、社会经济及旅游交通,另外,土地价格在城市旅游空间结构形成与发展中也起到重要作用(李建国,2002)。城郊森林休闲位于城市郊区,城郊森林休闲机会谱制订目标是为城市居民提供多样化、差异性的森林休闲产品,其形成与发展都相应地受以上因素的影响与制约,本文将城郊森林休闲机会谱的影响因素概括为森林休闲资源、社会经济发展水平和区位条件三个方面。

4.3.1 森林休闲资源

不同类型的森林资源条件提供不同的休闲体验,如在原始的森林中,人们体验到原始的、与世隔绝、接近自然、宁静等休闲体验,同时,在原始森林环境具有强烈挑战性和风险性,需有猎人那样的技能去实现这些经历。在一些已经有所开发的森林资源条件下,人们有可能体验到的是与其他游人交往的经历,在共同探险、攀岩、涉水等活动中,可以体验到了共同冒险与互动的快乐;在这样的森林环境中,人们也有可能体验到见不到人、听不到人声的孤独经历,得到与城市喧嚣截然相反的环境体验。而在城市开发影响下的森林休闲区域,人们可以举家一起周末休闲,无论是老人还是小孩都可以参与其中,虽然活动的刺激性与原始性体验不如偏远的森林,但亲朋好友的聚会,亲情、友情的交流,是人们追求的目标之一,因此,对于城市居民具有独特的吸引力。

因此,不同的林分结构、林龄结构等都会给人们带来不同的休闲体验,如天然林占林地面积百分比越高,体验到原始性越强;风景林占林地面积百分比越高,观赏价值越高,审美体验越强;果树林占林地面积百分比越高,参与农事体验的机会越多;一般认为,人们更愿意在阔叶林、混交林地中开展休闲活动,因为它们所提供的景观多样性更明显,因此阔叶林地占林地面积百分比、混交林地占林地面积百分比也是很重要的衡量指标,而森林公园和自然保护区是传统的森林休闲区域,因此,森林公园占林地面积百分比与自然保护区占林地面积百分比是衡量区域森林休闲开发机会的重要指标。

城郊森林休闲机会谱还受到森林休闲资源的区域效应影响,森林休闲资源的区域效应主要通过类型效应、强度效应、集聚效应、屏蔽效应等方面体现出来。类型效应反映了休闲资源类型的多样性,体现了休闲资源的多重吸引效能。强度效应是指休闲资源评价等级的反映。集聚效应体现了休闲资源在空间分布的集中程度,具有尺度概念。屏蔽效应是指因资源相互关系不和谐而导致的某一或某几个休闲旅游区旅游资源开发价值降低的现象。其中,对于城郊森林休闲机会谱影响最明显的是屏蔽效应,表现为两种情况:一是森林休闲资源条件优者屏蔽劣者,两者在空间上距离越近,哪怕优者只存在微弱的优势,较劣者也可能被其屏蔽;二是森林休闲资源开发早者屏蔽开发迟者,在森林休闲资源类型近似的情况下尤其明显,因为资源类似,规划出的休闲产品差异性小,而且早开发者已经占领了

市场，在居民印象中“先入为主”，开发迟者必然无法与之竞争。因此，城郊森林休闲资源开发中应尽量避免资源雷同和近距离重复。

4.3.2 社会经济发展水平

区域社会经济发展水平对城郊森林休闲开发有重要影响，主要表现在基础设施、休闲旅游设施、人口和城镇分布状况及社会文化环境、政府政策等方面。从总体上而言，区域社会经济基础发展水平高，对城郊森林休闲开发与发展有利，反之亦然。发达的城市经济能力能为城郊森林休闲的发展提供必需的基础设施、财力资源和服务管理等条件。城市新建的交通设施，社会治安状况，管理水平，用地状况，物价水平，居民的文化素质、文明程度及友好态度等都会影响城郊森林休闲的发展。

区域经济发展水平、居民游憩消费能力、休闲产业成熟度分别反映了区域发展状况、居民的消费能力和休闲业发展状况，三者共同作用和影响着城郊森林休闲机会谱的形成与发展。区域经济发展水平主要以地区生产总值、地方财政收入来衡量，反映了区域经济发展的总体水平，从侧面反映政府为城郊森林休闲发展的支持能力强弱。居民的游憩消费能力可以采用人均可支配收入、人均消费支出、恩格尔系数、私家车拥有量等指标来衡量，主要反映当地居民的生活消费水平高低，从侧面反映居民的游憩消费能力，居民的生活消费水平越高，游憩消费能力也越高，反之亦然。休闲产业成熟度可以采用文化体育娱乐业产值、旅游业接待总人数、旅游业营业收入来衡量，区域内的文化体育娱乐业产值、旅游业接待总人数、旅游业营业收入越高，则区域的休闲产业成熟度越高，区域内的基础设施、休闲设施、旅游接待设施等硬环境越完善，居民素质、友好态度、治安环境等一些软环境也相应地越成熟，对于城郊森林休闲的发展越有利。

4.3.3 区位条件

区位条件一方面表现在社会拥挤度上，主要可以用与市中心的距离、常住人口密度、建设用地百分比来衡量。常住人口密度、建设用地百分比对城郊森林休闲机会谱的影响是负面的，常住人口密度越大，建设用地百分比越高，人们体验到的森林原始性越弱。与市中心距离对城郊森林休闲机会谱的影响相对要复杂一些，一方面与市中心距离越近，区位条件越好，居民选择休闲的机会越大，这与交通状况有着重要的关系，刘振礼（1989），林洪岱（1989）等分别研究了中国

休闲旅游交通的现状、特性与发展问题；杨新军（1998）认为旅游规划必须寻求为实现旅游功能而有机联系的交通系统；张兴平（1999）对杭州市休闲旅游交通网络进行了分析。这些研究结果表明，城市休闲者总是趋向于将那些交通便利的休闲旅游地作为休闲旅游目的地，休闲旅游交通决定了休闲旅游者的空间流向和流量以及流动的起点和终点，休闲旅游交通网布局还会对休闲旅游客流在各种运输方式上的分流产生影响。另一方面与中心的距离直接影响土地价格。土地价格是对城市空间结构影响最直接的因素，因为它是各种经济活动空间分异最为敏感的因素之一（杨永春，2003）。商业性的游憩区大致可区分为度假住宅区、主题公园、商业游憩区、附属游憩区等四种类型（美国都市与土地协会，1992），这些休闲区在其休闲活动的空间布局上要考虑进入成本，即土地获得费的影响。在土地价格和旅行成本双向力量作用下，投资者和休闲者达成一种妥协，最终在某个适当的位置形成城郊森林休闲区域。因此，与市中心的距离是影响城郊森林休闲机会谱形成与发展的重要因素之一。

区位条件的另一方面表现在环境舒适度上。环境舒适度主要指空气质量、水环境质量和声环境质量，及总体的气候舒适性和生态环境质量。城市郊区距离城市中心距离的不同，环境舒适度也不同。一般距离市中心越近，城市发展对环境的影响越明显，环境舒适度相对较低，但这也不是绝对的，由于城市森林的发展，一些城市区域环境状况已经得到极大改善，因此，需要一些测量数据来衡量。环境舒适度越低，开发城郊森林休闲的机会越低，但由于生活环境与森林休闲环境的差异性大，生活在此区域内的居民进行森林休闲的需求相对更高。

4.4 城郊森林休闲机会谱评价指标体系的构建

4.4.1 城郊森林休闲机会谱评价指标体系的构建原则

（1）定性和定量方法相结合的原则

定量分析方法能准确、客观地反映各地的自然条件和社会经济发展状况，但定量分析指标的选择及方法的运用难免受人为因素的影响，因此，定性和定量方法相结合，才能较为客观、全面的反映出真实的情况。

（2）相似性和差异性原则

相似性是指某些基本单元在自然、地理、资源、社会、经济与环境方面相似，即具有一定的共性；差异性是指某些单元之间特征性的差别。根据相似性进行聚类，根据差异性进行分类。

(3) 行政区划的相对完整性

森林休闲区的划分是为经济发展服务的，它所提出的各项方案、措施只有通过一定的组织支持才能得以贯彻实现，所以，在分区时要保持乡镇一级行政区的完整性。

(4) 因地制宜原则

森林休闲区的划分应结合当地的实际情况，并把那些不能量化的因素考虑进去，以确保分区结果与实际情况的吻合。

4.4.2 城郊森林休闲机会谱评价指标体系

根据代表性原则、综合性原则、系统性原则、易获性原则及替代性原则，根据城郊森林休闲的规划特点，并通过专家咨询，建立了包括目标层 A、指标层 B 和指标层 C 共三层 36 个因子的城郊森林休闲机会谱评价指标体系，见表 (4-3)。

表 4-3 城郊森林休闲机会谱评价指标体系
Table 4-3 Peri-urban forest recreation opportunity spectrum evaluation index system

一级指标	二级指标	三级指标
level 1 indicators	level 2 indicators	level 3 indicators
社会经济环境	区域经济发展水平	地区生产总值
		地方财政收入
	居民游憩消费能力	人均可支配收入
		人均消费支出
		恩格尔系数
		私家车拥有量
	休闲产业成熟度	文化体育娱乐业产值
		旅游业接待总人数
		旅游业营业收入
		与市中心的距离
社会拥挤度	常住人口密度	
	建设用地百分比	
自然生态环境	景观资源丰度	林木绿化率
		森林覆盖率

环境舒适度	植被覆盖指数
	人均公共绿地面积
	天然林占林地面积百分比
	风景林占林地面积百分比
	果树林占林地面积百分比
	阔叶林地占林地面积百分比
	混交林地占林地面积百分比
	森林公园占林地面积百分比
	自然保护区占林地面积百分比
	生物丰度指数
	空气质量二级和好于二级天数
	二氧化硫年均浓度
	二氧化氮年均浓度
	可吸入颗粒物
	年均降尘量
	河流水质达标长度百分比
	水库、湖泊水质达标容量/面积百分比
	水网密度
	建成区区域环境噪声值
	建成区道路交通噪声值
	气候舒适度(适游期)
	EI 指数值

4.4.3 主要指标解释

- （1）地区生产总值：是按市场价格计算的地区生产总值的简称，它是一个地区所有常住单位在一定时期内生产活动的最终成果。
- （2）地方财政收入：地方财政收入是指地方财政年度收入，包括地方本级收入、中央税收返还和转移支付。
- （3）人均可支配收入指个人收入扣除向政府缴纳的个人所得税、个人缴纳的的社会保障费以及记帐补贴后的收入。个人可支配收入被认为是消费开支的最重要的决定性因素。因而，常被用来衡量一国生活水平的变化情况。

(4) 人均消费支出：是指个人用于日常生活的全部支出，包括购买商品支出和文化生活、服务等非商品性支出。不包括罚没、丢失款和缴纳的各种税款，也不包括个体劳动者生产经营过程中发生的各项费用。

(5) 恩格尔系统：是指居民是食品支出总额占个人消费支出总额的比重。
计算公式：恩格尔系数=（食品支出金额/生活消费总支出金额）×100%

(6) 常住人口密度 指一定时点一定地区的常住人口数与该地区的面积数之比，即一定时点的单位土地面积上的常住人口数，通常以每平方公里的居民人数来表示：常住人口密度=常住人口数/该地区土地面积

(7) 建设用地百分比，是指区域内建设用地面积占土地总面积的百分比。
建设用地，是指建造建筑物、构筑物的土地，是城乡住宅和公共设施用地，工矿用地，能源、交通、水利、通信等基础设施用地，旅游用地，军事用地等。

(8) 林木绿化率：一个国家或地区的有林地（含林带）、灌木林、四旁树占地面积占土地总面积的百分率。林木绿化率%=(有林地面积+灌木林面积+四旁树占地面积)/土地总面积×100%

(9) 森林覆盖率：一个国家或地区的森林面积占土地总面积的百分率。目前我国森林覆盖率计算公式包括有林地面积（含林带）、国家特别规定灌木林面积占土地总面积的百分率。森林覆盖率%=(有林地面积+国家特别规定的灌木林面积)/土地总面积×100%

(10) 植被覆盖指数，是指被评价区域内林地、草地、农田、建设用地和未利用土地五各类型的面积占被评价区域的面积比重，用于反映被评价区域植被覆盖的程度。植被覆盖指数= $A_{veg} \times (0.5 \times \text{林地面积} + 0.3 \times \text{草地面积} + 0.2 \times \text{农田面积}) / \text{区域面积}$ 。式中： A_{veg} ，植被覆盖指数的归一化系数。

(11) 人均公共绿地面积：指在城市建成区的公共绿地面积与相应范围城市人口之比。

(12) 生物丰度指数：是指通过单位面积上不同生态系统类型在生物物种数量上的差异，间接地反映被评价区域内生物丰度的丰贫程度。生物丰度指数= $A_{bio} \times (0.5 \times \text{森林面积} + 0.3 \times \text{水域面积} + 0.15 \times \text{草地面积} + 0.05 \times \text{其它面积}) / \text{区域面积}$ 。式中： A_{bio} ，生物丰度指数的归一化系数。

(13) 空气质量二级和好于二级天数：我国空气质量采用了空气污染指数进行评价。空气污染指数是根据环境空气质量标准和各项污染物对人体健康和生态

环境的影响来确定污染指数的分级及相应的污染物浓度值。我国目前采用的空气污染指数（API）分为五个等级，API 值小于等于 50，说明空气质量为优，相当于国家空气质量一级标准，符合自然保护区、风景名胜区和其它需要特殊保护地区的空气质量要求；API 值大于 50 且小于等于 100，表明空气质量良好，相当于达到国家质量二级标准；API 值大于 100 且小于等于 200，表明空气质量为轻度污染，相当于国家空气质量三级标准；API 值大于 200 表明空气质量差，称之为中度污染，为国家空气质量四级标准；API 大于 300 表明空气质量极差，已严重污染。因此，空气质量二级和好于二级天数是指一年中空气污染指数小于等于 100 的总天数。

（14）可吸入颗粒物：总悬浮颗粒物是指漂浮在空气中的固态和液态颗粒物的总称，其粒径范围约为 0.1-100 微米。通常把粒径在 10 微米以下的颗粒物称为 PM₁₀，又称为可吸入颗粒物或飘尘。可吸入颗粒物可以通过浓度测定仪测量。

（15）水网密度指数：是指评价区域内河流总长度、水域面积和水资源量占评价区域面积的比重，用于反映被评价区域水的丰富程度。水网密度指数 = $\text{Ariv} \times \text{河流长度} / \text{区域面积} + \text{Alak} \times \text{湖库（近海）面积} / \text{区域面积} + \text{Ares} \times \text{水资源量} / \text{区域面积}$ 。式中：Ariv，河流长度的归一化系数；Alak，湖库面积的归一化系数；Ares，水资源量的归一化系数。其中，计算值大于 100 时，一律按 100 计算。

（16）气候舒适度（适游期）：当气温适中时，大气湿度变化对人体舒适感的影响较小；当气温较高时，湿度变化会对人体的温热感产生影响，高湿加剧人体对热的感觉（Burton A.C, et al, 1995）。北京的夏季由于受太平洋热带暖湿气团的影响，气候总体的特点是炎热潮湿，所以，本文采用考虑空气温度和空气湿度综合影响的温湿指数（THI）评价北京夏季的旅游气候的舒适度。北京的冬季寒冷干燥多风，春秋两季温度适中，因风效指数全面考虑了温度、风速和日照对人体舒适度的影响，所以采用风效指数（K）评价北京冬季、春季及秋季的气候舒适度（适游期）（田志会，郑大玮，郭文利等，2008）。本文定义北京的适游期为夏季气候舒适度处于（ $72 \geq \text{温湿指数} \geq 60$ ）的天数与冬季、春季及秋季气候舒适度处于（ $-200 \geq \text{风效指数} \geq -800$ ）的天数总和。

（17）生态环境质量指数（Ecological Index, EI）是反映被评价区域生态环境质量状况，数值范围 0~100。 $\text{EI} = 0.25 \times \text{生物丰度指数} + 0.2 \times \text{植被覆盖指数} + 0.2 \times \text{水网密度指数} + 0.2 \times \text{土地退化指数} + 0.15 \times \text{环境质量指数}$ 。

第五章 机会谱在城郊森林休闲规划中的应用分析

5.1 城郊森林休闲及其规划

5.1.1 森林休闲发展社会条件

5.1.1.1 社会经济的发展，人们生活水平的提高

恩格斯将人的需要概括为三个阶段，即生存需要、享受需要和发展需要。马斯洛将人类需要分为五个层次，分别为生理需要、安全需要、归属和爱情需要、受尊敬需要、自我实现需要。其假设是：第一，人类的需要由最低层次上升到最高层次；第二，如果某种需要得到满足，那么这种需要不能再诱发动机；第三，低层需要得到满足以后就会上升到更高一层需要。这些基本需要互相联系，按其“迫切感”而排列，循着阶梯上升。最基本的推动力是生理上的，其最高一级是“自我实现的需要”，这是最常被引用的人类需要理论（朴松爱，李仲广，2005）。休闲需要是较高层次的需要，从理论上讲，当生产力提高到一定程度，经济发展到一定阶段和达到一定水平时，人们有了更多的闲暇时间和可支配收入，不仅可以满足基本的生理、生存需要，而且可以在“闲暇”期间购买“休闲”，实现享受型、自我发展型的活动时，森林休闲并随之发展起来。但在实践中，人们更注重“工作与节俭”，而不是“休闲和消费”。只有在经济发展到相对较高的阶段时，人们的注意力才开始转向后者。而且在消费发展的最初阶段，人们也首先是从物质消费的满足开始，只有其得到一定程度的满足之后，才开始重视对精神性需求的满足（宋瑞，2002）。

随着中国经济的持续高速发展，国民的可支配收入和自由时间明显增加，我国在1997年已经解决全国人民的吃饭问题，进入了温饱型的消费阶段；2000年底，我国人均国内生产总值首次超过800美元，进入小康型社会（张茹艳，2006）；1995年5月起，中国开始实行每周5天工作制，特别是随着2007年，国家法定节假日调整方案的出台，我国法定节假日和周末休息日已经达到115.3天，如加上职工带薪年假，一年中平均休假时间超过了三分之一。据旅游专家分析，恩格尔系数在50%以下就具备国内旅游的条件，30%以下则有出国旅游的条件。而中国城镇居民的恩格尔系数逐渐下降，从2000年以后降到了40%以下，2007年城镇居民恩格尔系数为36%，旅游业收入占GDP4.39%，从1997年到2007年，中

国国内旅游者逐年增加,到 2007 年国内旅游者同比增长 25%以上,从 2001 年到 2008 年,十一黄金周一日游客比重逐年增加,2008 年,一日游客占 76%。这些都表明中国城镇居民的国内旅游条件已经逐步成熟。特别是 2007 年,大小“黄金周”假期的调整,使得集中性的长假期减少,分散性的短假期增多,为城郊休闲发展创造了条件,城市居民在周末、假日以城市郊区为休闲目的地的短程出游增长迅猛,郊区成为人们休闲度假的热点区域。

5.1.1.2 闲暇时间的增加

随着社会经济的发展和人们生活水平的提高,人们的闲暇时间也在不断地发生演变,这种演变主要体现在劳动时间即工作时间的逐渐缩短,而闲暇时间逐渐增加。同时,随着社会的发展,人类的平均寿命也不断提高(见表 5-1)。

表 5-1 闲暇的历史变迁
Table 5-1 Changes in the history of leisure

历史时期 historical period	原始 original period	中世纪 middle ages	近代 modern period	现代 contemporary period	未来 future
平均寿命 (岁)	18	35	65	80	120
闲暇水平 (%)	16	22.9	38.6	60	80 以上

资料来源:1.格·普·阿波斯托尔:《当代资本主义》,三联出版社,1979;2.Robert W. Fogel Catching Up with the Economy. American Economic Review 89, No.1(March 1999)1-21;3.杰弗瑞·戈比:《21 世纪的休闲与休闲服务》,云南人民出版社,2000.8,P.161.

随着科技的进步和生产力发展水平的不断提高,人类逐渐迈入“闲暇社会”。据 Maddison,自 1991 年起,大多数发达国家的工作时间正在逐年减少。日本国民的年平均工作时间减少了 11%,法国减少了 10%,德国、英国减少了 6%,韩国减少了 5%(Maddison. A, 1991)。人们自由掌握的闲暇时间开始超过职业劳动和家务劳动的时间,从而也为人类获得更多的享受和发展提供了可能。经济学家凡勃伦曾在《有闲阶级论》一书中提到了休闲已成为鉴别人们是否富裕、快乐的一大标准。在发达国家,人们的休闲意识已经相当浓厚,休闲经济早已悄然而生。中国的平均工作时间目前虽然仍远远高于美国,但也正有下降的趋势。哈佛大学政治经济学教授艾伯特·艾尔西纳指出,亚洲经济相对落后,以致人们仍需拼命工作,但是随着他们变得越来越富有,他们将获得更多的闲暇时间。

由于受传统观念的影响,一直以来人们都认为休闲是好逸恶劳者的特权,因此对于假期的认识较淡漠,休闲观念也较落后。自改革开放以来,经过 30 年的

经济建设和社会发展,休闲时间逐渐增加,休闲条件不断改善。1994年修改《劳动法》,实行5天工作制,规定每周工作时间不超过40小时,工人每周法定工作时间由将近50小时缩短到每周40小时。1999年又实施春节、“五一”、“十一”三个长假日。2007年,国家通过法定节假日调整方案,取消“五一”黄金周,增加三个传统节日为法定假日,保留“十一”国庆节和春节两个黄金周,将春节放假时间提前到除夕,将元旦、“五一”及三个新增法定假日与前后周末调整成连续三天“小长假”,并全面推行职工带薪休假制度。本次节假日调整后,我国法定节假日和周末休息日已经达到115.3天,如加上职工带薪年假,一年中平均休假时间超过了三分之一。如果按每个工作日有8小时闲暇时间计算的话,则我们每年闲暇时间总量会远远大于1/3。发展速度之快,不能不引起我们的极大关注。

我国闲暇时间的增加,带来了休闲经济的发展。据美国学者预测,2015年前后,发达国家将进入休闲经济时代,发展中国家也将紧随其后,休闲将成为人类生活的重要组成部分,新技术和其他一些趋势可以让人把生命中50%的时间用于休闲。基于休闲消费需求而产生的休闲产业将成为下一个经济大潮,并席卷世界各地,占有世界GDP一半的份额,成为名副其实的世界支柱产业(蔡冷妍,2001)。随着我国居民收入水平的不断提高和闲暇时间的增多,休闲经济在我国也正悄然兴起。一些都市地区和旅游城市在旅游业和娱乐业基础上发展起来休闲经济,形成地区经济新的增长点。很多城市的经济增长模式已经由依靠单一产业转向依靠休闲业及其相关产业。

闲暇时间作为一般人类自由支配的时间,占到了人类的三分之一以上,怎样使用这些时间是非常值得重视的。随着闲暇时间的增加,越来越多的从家庭、工作岗位来到户外,享受阳光、享受自然。户外运动近几年因此在我国逐渐流行开来,并成为时尚运动。综合分析城镇居民的休闲时间差异,可以将城镇居民的户外休闲划分为四个层次:(1)日常的游憩,包括早晚在城市公园、绿地、广场等场所进行的晨练等健身类休闲活动;(2)一日游,主要是在城市近郊区域内进行的,一日内往返的休闲活动,如北京市民到香山、植物园的休闲活动;(3)周末二日游和小黄金周等短假期休闲,包括清明节、端午节、中秋节等传统节日内,与家庭成员及亲朋好友结伴出行,主要的休闲区域为城市近郊和远郊景区景点;(4)长假期,主要指十一黄金周和春节,七天的长假期,使人们可以规划较远距

离的出行,包括跨省、跨国界的休闲度假。2007年,大小黄金周的调整,增加了分散的短期的休闲时间,为了城郊休闲的进一步发展提供了条件。

5.1.1.3 城市居民亚健康问题突出,健康意识的增强

亚健康是指人体介于健康与疾病两极之间的一种过渡状态。既不完全健康,又达不到疾病的诊断标准和程度。人体通常会出现三种状态,即健康状态、亚健康状态、疾病状态,前两者又称为“未病状态”。据WHO的全球性调查显示:人类真正健康者仅占5%,有病者占20%,而75%的人处于疾病与健康之间的亚健康状态(傅善来,蒋有倩,2001)。赵瑞芹等报道,美国每年有600万人被怀疑处于亚健康状态,年龄多在20~45岁之间,中国处于亚健康状态的人已超过7亿,占全国总人口的60%~70%(赵瑞芹,宋振峰,2002)。

不断增大的压力,是第三状态泛滥的根本原因。大量研究表明:在40—55岁的中年人,猝死率已较10多年前明显提高。据北京的调查,这个年龄段猝死率最高的区域又集中在高新技术和科研人员较多的海淀区。中国人民大学国民生活课题组的抽样调查结果表明,在现代人旅游动机重要性均值排序中,精神放松的重要性均值达6.24分,居旅游动机之首(郭鲁芳,虞丹丹,2005)。

李香华等分析了体育健身旅游对亚健康康复的生理学功效,认为科学而适度的运动,可以抵抗亚健康,或让亚健康康复到健康状态。如轻体育运动、民族传统体育运动、体育健身旅游等。其中,充分利用生态环境,有目的地开展体育健身旅游,包括疗养旅游、保健旅游和体育旅游,无疑是高质量的康复处方(李香华,周亮,刘邦华,2004)。郭鲁芳等认为积极探索疗养旅游、森林旅游、体育旅游、宗教旅游等健康旅游载体,帮助处于第三状态中的中国人驶向健康生活彼岸,是摆在我们面前的紧迫课题(郭鲁芳,虞丹丹,2005)。

5.1.1.4 城郊生态环境的吸引及城市森林的发展

由于城市人口和交通的高度集中,城市问题日显突出,主要包括大气污染、噪声污染、交通拥挤、能源紧张等,城市被称为“水泥沙漠”和“热岛”,易引起人们的多种疾病,因此人们要求清新的自然环境。城市郊区空间开阔,空气清新,有江河湖泊、绿草森林、鲜花烂漫、鸟虫啁啾等这些在市区缺乏而又是人们向往的生活环境;许多城市周围还有风景胜地、寺庙古刹、名人陵墓等景观;郊野的田园风光、农家生活也让城市居民心驰神往。这些都强烈地吸引着厌倦城市的喧嚣、繁杂生活的城市居民奔向郊区(邓金阳,沈守云,尹少华,1997)。与

城市环境相比,城郊环境有着明显的优越性。在同一城市,其市区与城郊范围的主要环境因素比较见表 5-2。

表 5-2 城市及市郊环境质量比较
Table5-2 compare the quality of the environment of cities to outskirts

项目 item	闹市区 downtown	城郊空旷地 suburban openspace	城郊林地 suburban woodland	城郊喷泉、瀑布 Suburban fountain\waterfall
空气负离子 (个 / cm^3)	30-100	200-700	1500-2000	>10000
降尘 (mg/cm^3)	0.15-0.4	<0.1	<0.1	0
SO ₂ (约为林地的 倍数)	10	1	1	0
NO ₂ (约为林地的 倍数)	5	1	1	0
细菌 (个/ m^3)	约 1×10^5 - 2×10^5	< 3×10^3	0.2×10^2	0
噪声 (Dba)	>70	<40	<30	
小 气 夏季	高 2-5℃	高 1-3℃		
候 环 冬季	低 1-3℃			
境*				

注:根据有关资料综合: *气温与林地相比。

资料来源: 邓金阳, 沈守云, 尹少华. 城郊自然旅游开发探讨 [J]. 资源开发与市场. 1997, 13 (6) :273-275.

城市森林作为保护城市生态安全的重要措施,近几年在我国得到迅速发展。除了提供林产品外,城市森林具有维护生态平衡,保持物种多样性;减轻环境污染,保护生态环境;调节气候,美化环境等生态功能。与其他类型的生态系统相比,森林所具有的负离子含量最高,见表 5-3。

表 5-3 不同环境中的空气负离子浓度
Table5-3 Aeroanion concentration in different environments

空气环境 air environment	空气负离子浓度 (cm^3) aeroanion concentration (cm^3)
海滨、森林、瀑布	20000
海滨、森林、瀑布	10000
疗养地区	500
清洁空气	1000-1500
旷野郊区	700-1000
城市公园	400-800
街道绿化带	100-200
城市办公室	100
城市居室	40-50

注: 引自《度假村的理念与操作实务》, 田玉堂主编, 中国旅游出版社 2003 年 4 月

此外,由于具有区位和资源优势,城市森林为居民提供了主要的自然生态休闲场所,是促进居民身心健康的重要基础设施。因此,与其它区域的森林相比,城市森林除了森林所普遍具有的经济和生态功能外,还具有突出的社会功能,如

台湾学者陈俊忠等研究表明, 在环境品质良好的森林游憩区从事户外游憩活动, 可明显增进生理与心理的健康效益, 改善身心健康状况, 包括降低疲劳、减轻紧张、焦虑与压力、愉悦放松, 改善心情、控制情绪、少发脾气, 睡眠情形也会改善。另外在社交效益方面, 可以促进人际关系、培养团队精神、增进亲子关系与朋友间的友谊等(陈俊忠, 刘孟芬, 朱学华等, 2002)。此外, 在瑞典、日本等国均有学者在研究有关城市森林在提供休闲、社会交往和健康服务等方面的问题。城郊森林以其丰富的自然景观、良好的生态环境、诱人的野趣及其独特的保健功能, 吸引着众多的市民和外地旅游者, 是环城游憩带中重要的游憩资源, 是城市居民在城郊的主要休闲地。

5.1.1.5 生活方式的改变及城郊休闲的发展

随着改革开放和经济建设的发展, 中国百姓的日常生活发生了巨大的变迁, 表现在休闲内容上主要有: 鼓起来的“钱袋子”; 降下来的恩格尔系数; 精起来的饮食; 长起来的人均寿命; 大起来的住房; 多起来的私人轿车; 靓起来的衣着服饰; 高起来的文化程度; 热起来的假日旅游; 快起来的通信方式(田松青, 2005)。运动、健康、知识消费如今已占据城市居民家庭消费的大部分。北京零点调查公司对上海、武汉、北京、广州、成都五个城市的消费调查发现, 仅北京平均每个人一年用于体育健身的消费达到 888 元, 在五个城市中名列第一。数字显示: 1995 年, 我国城镇居民家庭平均每人消费性支出为 3537.6 元, 其中用于娱乐、健身、文化教育消费的支出达 312.7 元。2001 年居民家庭平均每人消费性支出为 5309.0 元, 而用于娱乐、健身、文化教育消费的支出已达到 690.0 元(田松青, 2005)。社会的发展, 百姓的富足, 休闲方式的变迁反映出了中国人在物质生活得到满足的同时, 开始讲求生活品位, 注重精神方面的消费, 追求舒畅、惬意的生活(田松青, 2005)。

随着节假日延长、人们收入水平的提高、健康意识的增强和私家车的普及, 近年来我国旅游结构发生了重要变化。即长线旅游在减少, 短线旅游和城市周边游在增加, 越来越多的人热衷于足刚出户, 不用远行即可观赏到丰富多彩的田园风光和游览主题公园, 到城市周边地区过周末, 成了不少城市居民新的生活方式。城郊休闲活动是集娱乐、享受、增长知识、陶冶情操和健身于一体的有益活动。通过城郊休闲活动, 城市居民走入自然田野, 领略自然之美, 接受自然美的洗礼, 去寻求人与自然的和谐。在欣赏自然和社会美的过程中获得愉悦的同时, 文化享

受贯穿于始终,对服务文化、生态文化、民俗文化、饮食文化等有深刻的体验,从而,通过城郊休闲达到放松身心和休闲娱乐的满足。

20 世纪 90 年代以来,大众化的生态休闲开始出现并日益成为城市居民生活中闲暇放松的主要方式(马建业,2002)。特别是 1995 年实行双休日假期以后,环城市休闲度假区成了城市居民假日休闲放松所追崇的热点。从旅游发展变化的角度来看,那种蜻蜓点水、只追求到此一游的、“赶鸭子”式的观光旅游已不再能够吸引游人,更多的人愿意到自然环境优美,空气清新,生态良好的自然环境中,以轻松、愉悦的精神状态,全身心地去做休闲放松。如今的黄金周,在城市周边环境优美的地区进行休闲度假的人明显增多就是一个佐证,2003 年到 2008 年,十一黄金周接待游客量逐年增长,2008 年达到了 1830 万人,同比增长 13.2%。其中,一日游游客占 76%,这部分主要是城市居民在城市郊区进行的休闲旅游。一日游游客比重从 2001 年 2008 年逐年增加,证明近年来我国城郊休闲的蓬勃发展势头。同时,据统计,在对城市外出休闲的居民调查过程中,如图 5.1 所示,有 90%的城市居民比较倾向于生态型旅游休闲资源,对城市外围的绿色和水有着强烈的偏好(马建业,2002)。这说明在城郊休闲中,在休闲者中,选择以森林景观等自然生态景观为主体的休闲场所的休闲者占绝大部分。社会经济的发展、人们生活水平的提高、闲暇时间的增加、亚健康问题的突出、生活方式的改变、健康意识的增强、城郊生态环境的吸引和城市森林的发展等等,这些因素都为城郊森林休闲的发展提供了坚实的社会基础。

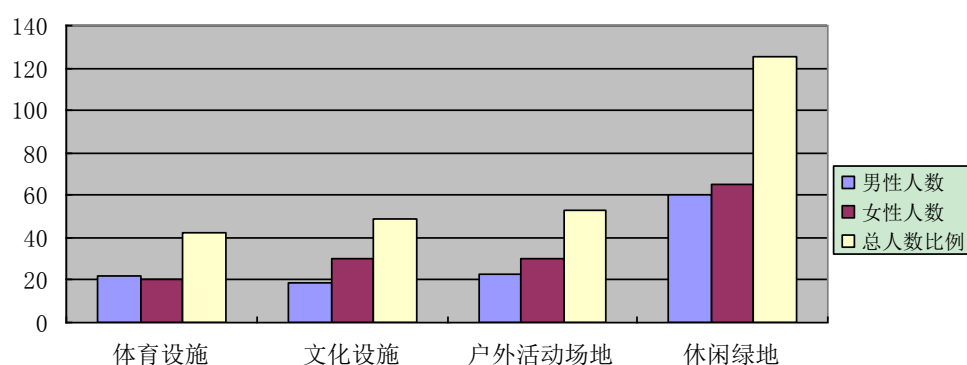


图 5-1 城市居民对日常休闲设施的需求比例

Fig.5-1 the proportion of urban residents on the daily needs of leisure facilities

5.1.2 森林休闲发展优势分析

严贤春分析了城郊生态农业旅游开发的优势,认为主要具有市场优势、旅游资源优势、科技优势、信息优势、基础优势和资金优势(严贤春,2007)。结合森林休闲的特点,总结城郊森林休闲的发展优势如下:

(1) 区位优势

城市是区域的经济中心,经济发展水平较高,城市居民具有较高的游憩消费能力,因此,城市是重要的客源地。城郊森林毗邻城市,交通便利,因此,利用节假日、休息日,与亲朋好友一起到近郊,在相对原始和生态的环境中氛围里、放松身心、释放压力,成了越来越多的城市居民的选择。对城市居民的需求变化易于了解,城郊森林休闲有着明显的市场优势。

(2) 资源条件优势

城郊森林休闲资源有森林公园、植物园、郊野公园、城市绿化隔离带、自然风景区等,除此之外,城乡交错带中有大型综合性农场、林场,基础设施完善,交通便利,是广大城市居民休闲观光大自然的理想场地。城市郊区的园林、苗圃、花卉抢救无效相应配置设施,不仅起到美化城市的功能,还是市民休闲观光的良好场所。因此,城郊森林休闲发展具有明显的资源优势。

(3) 科技支撑优势

城市是区域的科教文化中心,城郊森林休闲的发展更易从城市获得智力、技术方面的支持,有着明显的科技优势。城郊森林休闲产品中所具有的“新、奇、异、趣”除了来自于自然,还来自于科技。通过应用科技,休闲者可以在城郊森林休闲区内,看到无土栽培、电脑温控、园艺化生产等有着浓郁“未来意境”的林业、农业生产方式。有了“新、奇、异、趣”,休闲产品就有“可观性”,就有了吸引游客的卖点。

(4) 信息获取与发布优势

在城市郊区发展森林休闲,不仅有着较好的获取信息和发布信息的区位优势,而且有着较好的电信通讯、报刊电视、计算机网络等基础配套条件优势。对于城郊森林休闲的规划、宣传与市场营销等工作都带来很多便利。由于靠近客源,对休闲需求变化易于把握,有利更快地调整产品结构和特色。

(5) 基础设施条件优势

城郊森林休闲区由于处于城市边缘区，区外与城市相连部分基础设施条件好，与城市之间有较好的通达性；一般都有了基本的道路和管网，虽然与城市相比，城市郊区的交通、电信、电力、供水等基础条件相对较差，但是，与其他农村地区相比，仍表现出明显的优势。因此，城郊森林休闲区与其它森林休闲区域相比表现出明显的基础设施优势。

(6) 资金筹措优势

由于城郊毗邻城市，更容易让投资者了解到投资的前景，也是由于城郊所具有的区位优势，更是坚定了投资者的信心，从而使城郊区域的开发建设与偏远的农村区域相比，更容易获得多种渠道的资金投入，有更多的融资渠道。城郊森林休闲项目和基地的前期建设和建成后的扩展都需要大量的资金，由于区位而带来的资金优势，为其规划、开发与发展提供了条件。

5.1.3 森林休闲规划的要素分析

5.1.3.1 城郊森林休闲规划的概念

由于休闲与旅游具有很多共性，旅游规划的研究成果可以吸收并应用到休闲规划中，吴必虎对国内外相关旅游规划理论进行了系统研究，本文在提出城郊森林休闲规划的概念之前，首先引用吴必虎在旅游规划的相关研究成果，然后对城郊森林休闲规划进行研究。

在旅游研究中，旅游规划一直是研究的热点（吴必虎，2001）。吴必虎从空间（范围大小和产品功能）和时间（旅游业成熟程度）结合的角度，将所有旅游规划归纳为时空二维体系。从空间的维度来看，可以分为区域性的旅游规划和社区性的旅游规划两种情况，即区域旅游规划（Regional Tourism Planning）和社区旅游规划（Community Tourism Planning）两种基本类型，二者在空间范围、土地利用布局、旅游产品功能及支持系统构建等方面有明显不同（表 5-4）。

表 5-4 旅游规划的时——空二维分类
Table5-4 Time – space two-dimensional classification of tourism planning

时间维 time dimension	区域旅游规划空间维 space dimension of regional tourism planning	社区旅游规划空间维 space dimension of community tourism planning
发展初期	区域旅游发展（开发）规划	旅游区（点）开发规划
发展后期	区域旅游管理规划	旅游区（点）管理规划

资料来源：吴必虎，区域旅游规划原理，中国旅游出版社，2001，6. P52。

吴必虎提出了区域旅游规划的概念,是指在全国、省、市、县等不同行政范围内编制旅游事业发展的总体规划(吴必虎,2001)。区域旅游规划按照详细程度和当地旅游来的成熟程度可以进一步划分为各种形态。如《中国旅游业发展“九五”计划和2010年远景目标纲要》(国家旅游局,1996d),属于区域旅游发展战略规划(Strategy Planning of Regional Tourism Development)的范畴,这类战略规划偏重于宏观指导思想的制定,具有战略指标意义。是由各级政府计划部门和旅游部门单独或联合编制的“五年计划”,一般不强调编制过程中的分析、研究和详细方案设计,而是以简洁、扼要的篇幅提出当地旅游发展的目标、指标、要素计划和政策支持诸内容。四川省旅游发展总体规划委托世界旅游组织完成(世界旅游组织等,1998),属于区域旅游发展(开发)总体规划(Master Planning of Regional Tourism Development)。这是区域旅游规划中较为常见的类型。这类总体规划涉及的内容比较复杂,规划时限也较长,一般为10-20年,技术上有较强的专业要求,因此单独由旅游行政管理部门来完成是比较困难的,通常必须委托专业机构来完成。社区性的旅游规划一般以上述区域性的发展规划为基础,对旅游开发项目和设施建设进行安排设计,属于较详细的规划领域,与旅游产品的具体形式和旅游区功能有具体的联系,是旅游发展规划的进一步落实与细化。从目的地产品性质和景观类型角度、国家有关管理部门的从属关系,以及它们的接待、服务功能来看,又可分为旅游城市规划、风景名胜区规划、森林公园规划、旅游度假区规划等。从空间和功能两个角度观察,社区性旅游规划与高层次的跨国的、国家级、省市级的区域旅游规划相比。具有较强的物质规划属性,属于一种近期规划,一般用地面积较小,且其他非旅游用地占较小比例,土地利用上以旅游功能为主要功能指向,土地利用和资源开发的主要方向就是资源保护前提下的游客体验功能。规划年限较短,在5年或5年以下。社区性旅游规划与传统的风景园林规划、城市规划之间有更多的联系(吴必虎,2001)。

城郊森林休闲发展的物质基础是城市森林,城市森林的基础功能是保护和改善城市生态环境,因此,城郊森林休闲规划首先应服从与优先满足于城市森林的生态功能,必须在保护的前提下,开发利用森林资源。同时,由于城郊森林属于城市重要的绿色基础设施,城郊森林的规划与发展应服从于城市的整体规划与发展要求,城郊森林休闲产品的开发在空间布局和项目设置上都要考虑城市整体布局与发展目标的需要和要求。在这些前提下,才能开展城郊森林休闲规划。

城郊森林休闲规划是指在城郊区域内,根据区域发展特点及居民休闲需求,对森林休闲区进行系统的规划。根据目标和任务的不同,森林休闲规划又可分为森林休闲总体规划、森林休闲行业发展规划、专项森林产品规划(如森林探险规划、森林露营区规划、林果采摘休闲区规划等)等几大类型。

由于,城郊森林的范围较广,往往跨越区县,因此,城郊森林休闲规划具有区域旅游规划的特点,而对于专门的某个城郊森林公园、自然保护区的规划又具有社区性旅游规划的特点。对比相关的旅游规划概念,可以发现城郊森林休闲是介于区域旅游规划与旅游社区规划(包括风景名胜区规划、森林公园规划、旅游度假区规划等)之间的规划,即是一种高层次的区域宏观性规划,也是一种较具体、专业的物质属性规划。

旅游规划的主要内容和步骤,可以用1231工程模式来表达,就是“确定一个发展目标、进行两个基本分析、做好三个发展板块设计、构建一个支持系统”(吴必虎,1999a)。在城郊森林休闲规划中,这几个内容和步骤具体表现为:

确定一个发展目标:从构建城郊森林休闲产业体系,提高居民生活质量的基本目标出发,确定一个能够在规划期末达到的发展目标,包括经济指标、社会指标和环境指标。

进行两个基本分析:对森林休闲市场需求和森林休闲资源进行仔细调查研究,从需求和供给两方面进行分析,从而“定调子”(确定区域森林休闲发展的主旋律)、“定盘子”(森林休闲资源开发的空间布局规划、重点资源开发与保护地段的选择等)。

做好三个发展板块设计:在市场和资源分析研究的基础上,要提出今后森林休闲发展的各种规划方案或政策措施。主要包括3个板块,第一为前位板块,指森林休闲吸引物,即开发的休闲产品和开发的休闲项目;第二为中间板块,指为休闲者提供的各种休闲服务设施,包括交通、住宿、餐饮、娱乐、购物等;第三为后位板块,指森林休闲区内外的物质环境和社会环境。

构建一个支持系统:在城郊森林休闲规划中,需考虑如何从政府管理的角度,对上述发展规划方案及其影响进行有效管理,提供相应的政策保障。这些支持系统的内容包括政府管理与政策、法规;人力资源、投资金融、社区支持、科技保障等。

5.1.3.2 城郊森林休闲规划的对象

城郊森林休闲规划的对象主要是城郊森林休闲区。城郊森林休闲是指在城市郊区,包括近郊区、远郊区等城市外围区域范围内开展的森林休闲活动。城郊森林休闲区是指开展或适宜开展城郊森林休闲活动的森林区域,或者说是适宜开展休闲活动的城郊森林生态系统或城郊森林环境。这种森林环境并不局限于已开发的森林游憩地,它包括位于城郊的,各种适宜开展森林休闲的森林环境,如城市森林、各级森林公园、具有森林景观的自然保护区、未开发的荒野等森林区域。

城郊森林休闲区与市区、城郊区县、乡镇联系紧密,是城市重要的绿色基础设施,对城市的环境保护与建设具有重要的作用,是城市重要的生态功能区,同时,又是满足居民日常森林休闲需求的重要场所。目前,在我国,城郊森林休闲区主要包括以下几种类型:

(1) 城郊森林公园

城郊森林公园是主要的城郊森林休闲区域。城郊森林公园在区位上毗邻城市,与一般的山野型森林公园相比,具有区位优势。同时,城郊森林公园在森林类型上具有丰富性、生物种类上具有多样性、生物群落上具有复杂性等特征,成为城郊森林休闲资源中最具生态体验和科学研究价值的区域,因此,城郊森林公园是城市居民进行森林休闲的首选之地。

(2) 城郊自然风景名胜区

城郊自然风景名胜区也是城郊森林休闲区的主要类型。在我国,风景名胜区主要包括自然风景名胜区和人文风景名胜区两大类。自然风景名胜区一般具有丰富、优美的森林景观,特别是城郊的自然风景名胜区不仅具有怡人的自然景观,一般还具有与城市历史文化相联系的浓厚的文化内涵,而且自然景观与人文景观相互有机的融合,通常被视为城市旅游形象的一部分(丁文魁,1998),可以同时面向本地居民和外来游客的休闲和游憩需求,因此,在规划的重要对象。

(3) 城市绿化隔离带

城市绿化隔离带多以人工植被为主,在市区的规模一般比较小,大型的城市绿化隔离带多布局于城市外围,城市绿化隔离带不仅具有改善城市生态环境的功能,也具有优化城市功能分区的功能,是城市规划与建设的重要内容,也是城郊森林休闲规划的对象。现阶段大城市郊区的绿化带和隔离带建设正日益完善,极大地美化了城市的景观格局,正为城市居民假日休闲所青睐(郭程轩,2004)。

（4）位于城市郊区的公园（包括郊野公园）与植物园

位于城市郊区的公园（包括郊野公园）与植物园在城市生态体系中起到十分重要的作用，是开展城郊森林休闲的重要场所。随着生态城市建设步伐的加快，公园将越来越朝着园林化发展，公园内森林覆盖率将越来越高，对城市生态环境的改善作用日益明显，同时，公园内一般建设有较多的人工游憩和休闲设施，对于居民日常生活节奏的调节具有举足轻重的服务功能。植物园不仅具有生态和休闲功能还具有教育功能，是森林休闲的重要场所，如北京植物园每年在春秋季节都有大量的市场前往休闲度假。近年来，随着人们对回归自然的需求增加，郊野公园在许多城市快速发展，这也是追求原始性体验的城郊森林休闲的现实体现。

5.1.3.3 城郊森林休闲规划的原则

尽管不同森林休闲资源在性质、价值、数量、空间分布等方面有差异，开发方式各不相同，但其规划仍有一定的基本原则可循。城郊森林休闲规划的原则是指城郊森林休闲规划过程中所遵循的指导思想 and 行为准则。

（1）市场导向原则

城市森林休闲规划的目标是满足城市居民日益增长的森林休闲需求，因此，在规划中，首先应以居民需求为导向。市场导向原则要求在森林休闲资源开发前，进行市场调查和市场预测，根据休闲市场的需求内容和变化规律，准确把握市场需求和竞争状况，结合资源特色，积极寻求与其相匹配的客源市场，确定目标市场，以目标市场需求为方向对资源进行筛选、加工和再创造，确定森林休闲产品开发的主题、规模和层次。例如，当前森林休闲需求正在由大众型观光游览型产品类型向个性化、多样化、参与性强、体验性强的产品方向发展，在森林休闲开发中，应增加活动项目品种，设计多样的、参考性强的旅游活动项目，而不能停留在观光型旅游项目上，以适应市场的变化趋势。

（2）独特性原则

森林休闲开发的独特性原则要求，在开发过程中不仅要保护好资源的特色，而且应尽最大可能地突出特色，这样才能实现产品的差异性，这是吸引休闲者和实现森林休闲区域可持续发展的根本要求所在。独特性原则要求资源开发中努力挖掘文化特色与内涵，包括民族特色、地方特色、宗教文化等，努力反映当地文化，尽可能保持休闲资源的在自然上和文化上的原始风貌。“只有民族的旅游资源，才是世界的旅游吸引物”。而且差异越大，独特性就越强，对游客的吸引力

就越大（假如其它因素不变）。可以说特色是休闲资源的灵魂，独特性原则是旅游资源开发的中心原则。当然，独特性并不是单一性，休闲资源开发在突出特色的基础上，还应个有多样化特点，以丰富旅游活动，满足游客多样化的需求。

（3）环境保护与社会效益原则

开发城郊森林休闲资源的目的是更好地利用城市森林资源，而生态环境则是城市森林赖以存在的物质空间。森林休闲区主要依赖森林资源和良好的环境质量来吸引游客，因此，保护好生态环境与休闲资源本身，不仅是为了城市发展的长远利益，也是为了居民当前的休闲利益。环境保护包括两个方面，一是正确处理好开发与保护的关系，使森林休闲资源本身在开发过程中不被破坏。二是要控制休闲区环境承载力，在保证休闲者的森林休闲体验质量的同时维持生态平衡，使森林休闲资源能够永续利用，森林休闲业持续发展。同时，森林休闲开发中还应注重社会效益。森林休闲的开发必须不危及当地居民的文化道德和社会生活，并为当地居民提供就业机会，促进基础设施建设、文化交流和信息沟通。只有实现经济效益、社会效益和环境效益的协调统一，城郊森林休闲资源的开发才能成功。

（4）遵循法律法规原则

森林休闲开发的市场导向原则并不意味着凡是休闲者需求的都可进行开发。例如，那些属于国家绝对保护的自然资源和文物古迹，对休闲者会有生命危险的或有害于休闲者身心健康的休闲产品与项目，就应限制或禁止开发。森林休闲开发必须在国家的各项法律法规所允许的范围之内进行。除上述原则外，城郊森林休闲开发中，还必须贯彻执行国家或地方政府的有关法律法规，如《森林法》、《风景名胜区保护管理实施办法》、《环境保护法》、《水土保持法》、《文物保护法》等，同时还须注意符合上级或地方经济发展的总体规划。

5.1.3.4 城郊森林休闲规划的要求

钟林生等研究指出，生态旅游规划由于其具有自身的特点和原则，因此对规划者有有特别的要求，主要有以下几个方面：要有环境保护的责任感、要有多学科的参与和合作、要有长远眼光（钟林生，赵士洞，向宝惠，2003）。城郊森林休闲规划与生态旅游规划相似，在规划中具有以下要求。

（1）从城市生态环境建设与保护前提出发

城郊森林休闲的载体是城市森林,而城市森林的主要功能是保护和改善城市生态环境,因此,在城郊森林休闲规划中,首先,应从城市生态环境建设与保护的前提出发,在不破坏森林环境的前提下,规划和开发休闲活动。

(2) 注重多学科的参与和合作

城郊森林休闲的规划不同于一般的森林公园规划与自然保护区规划,由于其处于城市郊区,其发展处城市规划与发展的影响,反过来,城市森林休闲区域的规划与发展也会影响城市的发展空间。因此,城郊森林休闲的规划涉及面更广,需要考虑的问题更加复杂化,在规划中一定要注重多学科的参与和合作,包括城市规划、环境规划与评价、市政规划、林学、建筑学、美学、民族文化学、历史学等等相关领域的专家与学者的参与和合作。只有不同学科专业取长补短,通力协作,不断交流信息、技术与方法,充分发挥不同专业方向在规划中应有的作用,才能取得满意的成果。

(3) 要为城市未来发展预留空间

城郊森林休闲一方面满足城市居民的休闲需求,另一方面,也要有长远的眼光,为未来城市发展预留空间。事物是发展的,短期内社会经济的发展可以预测,但时间稍长则有许多不确定性。因此城郊森林休闲规划的制订要有一定的灵活性和科学性,要有长远眼光,克服短期行为,以便在将来事物发生变化时,可以对规划进行修改和纠正以及重新编制。

5.1.3.5 城郊森林休闲规划的理念

城市生态休闲带开发与规划研究的理念是突出生态、体现休闲、兼顾旅游、注重文化、科学开发、合理保护(郭程轩,2004)。城郊森林休闲是城市生态休闲带的重要组成部分,因此在理论上与其具有一致性。在此基础上,城郊森林休闲规划还应注重以下两个理念。

(1) 开发与管理中注重“师法自然”

城市居民选择森林休闲的目的是享受森林环境的生态性、原始性、保健性等,因此,在景区开发与管理中注重“师法自然”是保持景观原始性、生态性的重要措施。城郊森林休闲的休闲资源主要以林木绿地植被为主,在实际的开发规划过程中,对森林休闲区的生态性要求应主要体现在尽可能保护休闲区内外的原生环境,保护动植物的多样化和生态群落的稳定性,在景区设施建设、景点开发和游

客管理上尽量“师法自然”，尽量采用自然生态材料，尽量减少休闲活动的负面影响。

（2）产品设计兼顾休闲与旅游

城郊森林休闲产品的设计要兼顾休闲与旅游，服务对象不仅包括当地居民还包括外来的旅游者。森林休闲区内空气清新、环境优美，适应人们回归自然，享受生态，放松身心的休闲需求，成为目前城市居民郊区休闲的热点区域。因此，城郊森林休闲产品的设计首先要满足当地居民的休闲需求。同时，随着城市森林对城市旅游环境的改善、休闲产品和项目的吸引，往往会促使所在区域成为城市新的风景旅游区。因此，在产品设计中应综合考虑休闲与旅游的市场需求与特点，除了调查和分析当地的城市居民的休闲需求外，还应当调查外地游客对本区域森林旅游的需求。在产品开发中，注重城市文化、乡土文化、郊区文化等相关文化内涵的挖掘与开发。同时兼顾休闲与旅游，注重自然与人文的综合开发，使产品更具有丰富的内涵，有利于保证到访的游客量，从而有利于促进休闲区的可持续发展。

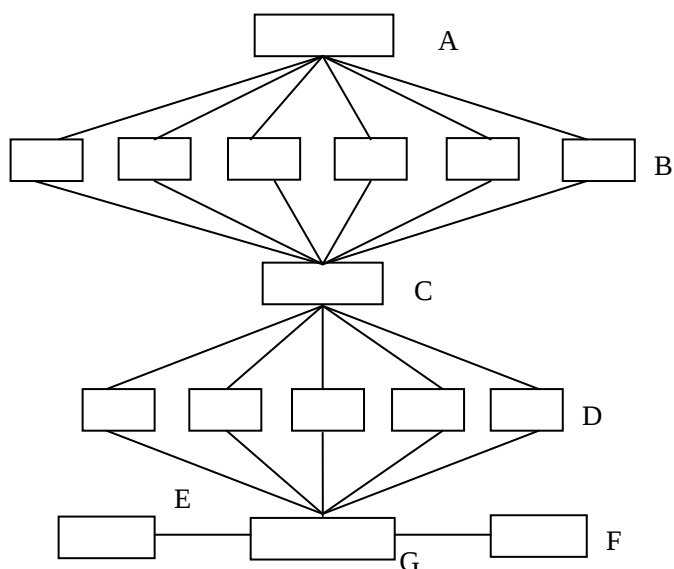
5.2 城郊森林休闲规划的关键环节

应用生态规划方法是实现城郊森林休闲可持续健康稳定发展的有效途径（刘康，李团胜，2004），生态规划方法是城郊森林休闲机会谱的构建依据，在机会谱的应用中主要借鉴生态规划、生态旅游规划的相关理论与方法予以应用。生态规划方法自美国景观建筑师麦克哈格在 20 世纪 60 年代开创以来，在环境规划中已得到了极大发展，其主要特点是规划者有较为明确的生态观、规划由多学科人员参与、采用系统分析技术，其中最为重要的是适宜度分析，它是生态规划的核心。McHarg 生态规划方法可以分为 5 个步骤（刘康，李团胜，2004）：

- 确立规划范围与规划目标；
- 广泛收集规划区域的自然与人文资料，包括地理、地质、气候、水文、土壤、植被、野生动物、自然景观、土地利用、人口、交通、文化、人的价值观调查，并分别描绘在地图上；
- 根据规划目标综合分析，撮在第二步所收集的资料；
- 对各主要因素及各种资源开发（利用）方式进行适宜性分析，确定适应性等级；

● 综合适宜性图的建立（见图 5-2）。

McHarg 方法的核心是，根据区域自然环境与自然资源性能对其进行生态适宜性分析，以确定利用方式与发展规划，从而使自然的利用与开发及人类其他活动与自然特征、自然过程协调统一起来（欧阳志云等，1995）。



A-确定研究范围及目标；B-收集自然与人文资料；C-分析提炼有关信息；D-分析各相关环境的性能划分适应性等级；E-建立资源评价与分级准则；F-资源不同利用方式的相容性；G-综合发展（或资源利用）的适宜性分区

图 5-2 生态规划流程
Fig. 5-2 McHarg Eco-planning process

城郊森林休闲规划属于区域生态规划的范畴，城郊森林休闲规划与区域生态规划是特殊与一般、个别与普通的关系。因此，城郊森林休闲规划的方法和步骤源于区域生态规划，并与之有很大程度的相似之处。城郊森林休闲规划的关键环节（要点）主要方法包括确定目标；资源调查、评价与区划；市场分析与产品设计；保障措施等几个方面。

5.2.1 确定规划目标

对于城郊森林休闲的生态规划，首先应确定规划目标，即规划什么，为什么规划、预期达到什么目标等问题。城郊森林休闲规划的目标就是适应日益增长的城市居民有关城郊森林休闲需求的发展，建立可持续发展的城郊森林休闲业，实现生态环境、经济和社会的可持续发展，具体体现在提供多样化的、高质量的森

林休闲产品和体验体验；丰富当地居民的休闲生活，提高生活质量；维护森林生态环境和相关的文化环境；促进生态文明建设与发展。为了在规划中切实做到环境保护，在确定目标时，还要考虑城郊区域内的重要生态系统、关键物种和主要环境问题的保护措施及具体的保护对象，如一些稀有的动植物资源，在开发之前应优先实施保护措施，确保规划设计的开发项目不影响保护对象的正常生长、生存和生活。另外，城郊森林休闲规划作为城市发展的一部分，在其确定规划目标时，还要考虑城市发展规划、城市林业规划等相关规划与建设目标，城郊森林休闲规划应与其它相关规划协调发展。

5.2.2 资源调查、评价与区划

系统调查规划区域内城郊森林休闲资源的基本情况与开发条件，并对其进行评价，是合理规划利用城市森林资源和开发建设城郊森林休闲区必不可少的基础性工作。城郊森林休闲资源的调查包括对森林休闲资源数量、质量及开发状况的调查、相关休闲资源开发状况的统计与调查、潜在休闲资源的分析与调查、历史文化资源的调查与挖掘等等。资源调查要全面、系统，不能局限于规划区域，而应从区域本身及周边竞争环境进行综合调查，从而为全面认清森林资源的开发前景提供基础。资源评价可从资源开发利用价值、开发前景、同类产品市场竞争优劣势、同类产品开发现状与分布状况等几个方面综合进行，不仅评价自己的条件，还要将资源放在整个城郊区域的竞争环境中，进行全面分析，从而避免同类产品的过度开发而造成资源浪费。城郊森林休闲区划是指在对规划区域森林休闲资源、竞争环境、同类产品开发与分布状况等全面研究与认识的基础上，根据发展共同性、结构相似性和分布合理性等原则，将城郊森林休闲规划区域划分为一定开发等级，目的是确定各等级的开发先后顺序、开发特色等，实现差异性产品开发的宏观性规划。通过区域开发等级划分，真实、客观而全面地反映整个城郊区域森林休闲资源的分异规律，从而为制定差异化产品开发策略提供基础。

5.2.3 市场分析与产品设计

对城市居民森林休闲需求进行市场调查，包括在各城郊森林休闲场所，对正在进行旅游休闲的休闲者进行市场调查，还包括对一些潜在的需求者进行调查，调查方式包括现场的问卷调查、网络调查、电话调查，对一些重点单位进行访谈等，通过各个不同途径，尽可能多地收集市场需求信息，根据调查结果，分析和

把握需求现状、变化趋势,发现目前产品开发和经营管理中存在的问题,为以后的改进工作提供参考等。市场调查与分析为规划者提供第一手材料和可靠信息,根据资源条件、市场需求状况、设计森林休闲产品,有利于市场接受,有利于休闲产品的成功开发。

5.2.4 制定保障措施

保障措施包括加强管理、建立有效的社会参与机制、人力资源建设、筹措资金、科技与法规保障、监督制度等方面。构建保障体系是城郊森林休闲规划成果顺利实施的重要条件,同时,也是保证森林休闲机会的重要保障,只有通过后期的监督、管理,才能在开发与建设中切实做好资源保护,从而保证城市居民受得从城市到原始生态各个阶段的、多样化的森林休闲体验。

5.3 机会谱在城郊森林休闲规划中的应用

应用城郊森林休闲机会谱的主要目的是为了系统地了解和分析城市郊区各行政区域在发展森林休闲方面的有利和不利因素,从休闲体验的角度,进一步确定森林休闲发展的适宜性以及发展的方向、规模和类型。通过这样系统的规划,可以有效地避免森林休闲资源的过度开发与无序利用,避免由同类产品重复开发而造成空间竞争和资源破坏,通过分类、分区开发与经营管理森林休闲产品,满足城市居民多层次的休闲体验需求,同时实现森林资源的可持续利用。

5.3.1 应用城郊森林休闲机会谱确定规划目标

城郊森林休闲机会谱用于确定休闲规划目标的框架。机会谱通过从环境、活动、体验三个要素,将森林休闲机会划分成各个不同等级,根据区域资源和环境条件等,确定在区域内开发哪个等级的休闲产品,并相应地制定规划目标。这些目标应考虑的是休闲者所期望的“产品”,也就是特定类型的休闲体验经历,而不是设施和项目。在确立目标的过程,就是确定提供哪些休闲机会谱系等级及其地点、数量的过程。制定这一决策,不仅要有休闲机会需求的信息,还要对各种已有休闲机会作调查。对城郊的森林公园进行生态规划,应该提出基于自然生态环境保护 and 人文环境开发相结合的规划目标(刘康,李团胜,2004)。

(1) 保护自然生态环境 自然生态环境是城郊森林休闲发展的物质基础,因此,在编制森林公园自然生态环境保护规划时,要重视恢复与重建地带性森林

生态系统，同时，通过构建生物走廊等，为野生动物提供良好的生境，在产品与项目开发中应避免或减少各种破坏性开发行为，确保森林生态系统的完整与森林休闲资源的可持续利用。

（2）挖掘文化内涵 应该挖掘森林休闲区的文化内涵，有计划、有选择地恢复历史上有价值的人文景点，巧妙利用历史典故等，提升景点的历史文化品位。同时，配以诗词楹联，丰富文化景观和品位，提高休闲区的整体文体价值。

（3）增加生态休闲体验 加强森林步道的规划，增加认识自然环境、接近自然、体验自然以及与野生生物接触的机会，增加自然生态环境的游览、参与体验等活动内容，为游客提供的丰富的森林休闲体验。

（4）保持弹性布局 为了促进休闲区的可持续发展，规划时应考虑分步实施、逐步完善和扩大的可能性，在规划中要保持弹性布局，为城市的发展、未来休闲项目的改建预留空间。

5.3.2 应用城郊森林休闲机会谱建立信息库

城郊森林休闲机会谱信息库包括休闲资源状况和区域发展条件状况。

（1）休闲资源状况 休闲资源状况主要是指自然环境方面的基础信息，主要包括有关森林景观的结构、功能和空间格局的信息。包括有关休闲资源的数量、分布、特色等，有关区域自然生态环境的大气环境状况、水环境状况、声环境状况、适游期状况，总体的生态环境状况等。除此之外，还包括一些基础性信息，如地质、地貌和土壤组成、植物和动物群落、大气候和微气候状况等。

（2）区域发展条件状况 区域发展条件状况主要是指社会经济发展与景区管理方面的信息。由于森林休闲区也处于一种由社会经济、历史、政治、公众态度以及它们相互作用形成的非物质因素的网络中。它强烈影响森林休闲发展的未来，因此区域发展条件状况对休闲规划尤为重要。城郊森林休闲规划所涉及的区域发展条件状况包括特定土地利用要求、城市总体规划布局、土地的价格、现有的法律法规、管理条例、重要的历史及文化大事件及其影响，规划区人口的社会经济构成，公众态度等。

全面的城郊森林休闲机会信息库还包括：（1）现有及潜在森林休闲机会的分布和开发状况；（2）提供森林休闲机会的个人、机构的名录；（3）各森林休

闲机会之间空间关系的材料，通常是图片材料，如空间布局图等。信息库提供了完整的全局性基础材料，为后续的规划、开发、建设工作提供依据。

5.3.3 应用城郊森林休闲机会谱建立开发等级评价模型

城郊森林休闲机会谱强调三个因素：环境、活动、体验。为了开发差异性高的森林休闲活动，丰富城市居民的休闲体验，首先，要对城市森林休闲区的环境进行分级，根据不同环境状况，设计不同的产品，从而提供不同的休闲体验。本论文建立的城郊森林休闲机会谱评价指标体系，就是从森林休闲开发的自然生态环境和社会经济环境两个角度，分析各自包括的各个不同指标，而建立的评价分级指标。指标体系综合考虑了区域经济发展水平、居民游憩消费能力、休闲产业成熟度、社会拥挤度、景观资源丰度、环境舒适度六个维度，选择 36 个指标。在具体的城郊森林休闲规划中，可以通过收集体系中所选的 36 个指标所对应的数据，应用主成分和聚类分析研究，可以很方便地在规划区域内，划出分森林休闲规划开发等级，从而为差异性设计产品、提供丰富的休闲体验提供方便。

5.3.4 应用城郊森林休闲机会谱提出初步方案

在调查和分析当地居民森林休闲需求现状，分析市场特点和趋势的基础上，通过城郊森林休闲机会谱评价指标体系，对开发区域进行等级划分之后，在各个不同开发等级设计不同的休闲产品，可以建立适宜开发的各类休闲产品的多种可能规划方案。城郊森林休闲机会谱以丰富居民的休闲体验为切入点，因此，应尽可能地从城市到原始生态各个等级，设计不同等级、不同体验层次的不同产品类型，在各个开发区域等级上，根据规划区域的资源特色、区位特点等基础条件，设计适宜开发的不同产品，从而提出多样化的初步方案。

5.3.5 应用城郊森林休闲机会谱评价方案和形成规划

由于城郊的森林休闲区域在地域上毗邻，产品竞争激烈。因此，在初步方案形成之后，要对各个可能的规划方案进行评价和筛选，从中选择最佳方案，成为最终规划。初步方案的评价和筛选主要从竞争优势分析、产品特色分析、投入产出分析、市场需求分析、不同产品相融性等多个角度的综合分析。对城郊区域内同类产品的分布状况与特色优势等都要进行详细分析，从而达到区域内的差异性产品开发与设计，对于一些产品雷同、特色不突出的产品设计方案要予以排除。对于规划区域内的产品设计还要考虑，不同体验层次的产品开发与设置上的环境

相融性问题，如对于森林内的一个水域资源，开发垂钓与划船是不相融，必须通过区域划分及一些隔离规划，才能同时提供两种类型休闲产品，满足不同休闲者的不同体验需求。通过综合分析区域社会、经济和管理条件，对规划区域内相似休闲产品及其潜在休闲机会进行全面分析，能有效避免同类森林休闲产品的重复开发建设。

5.3.6 应用城郊森林休闲机会谱进行规划管理

应用城郊森林休闲机会谱进行规划管理，包括在开发建设行为、建设材料的选取、设施建设的规模数量、游步道的铺设、游客量的控制、游客行为的管理等等各个方面。应用城郊森林休闲机会谱进行规划管理的目的是为了维护森林休闲环境，保证城市居民能够持续获得此类的休闲体验机会。

在规划方案形成后，休闲区产品与项目的开发建设和后续的管理工作都应当参照规划时城郊森林休闲机会谱对特定区域的环境、产品、体验的规划要求。如在机会谱通过分析确定的森林养生休闲区域，在环境上具有较强的原始性，为了保持这种资源优势，保证休闲者获得原始性森林休闲体验，在开发建设中，在步道设计和座椅等设施设计上，要尽量选用森林中原有的生态型材料，如游步道用树木落叶铺设，座椅直接选用林内的枯木等，既原始而又不破坏景观的协调性，一些接待设施的建设中，不能有毁林、挖土等破坏性行为。如客房等都应以木质材料为主，如森林小木屋，应就地取材。不用设置过多的休闲设施，尽量创造原生态的环境氛围，让休闲者在此体验到回归自然、简单、轻松、愉悦的休闲体验。在管理中，根据机会谱设计的产品类型对环境的要求，进行严格管理。如在森林养生区域，为了保证休闲者的原始性体验，应严格控制游客容量，避免休闲区拥挤、嘈杂。同时，要对休闲者的休闲行为进行有效管理，减少人为的环境污染与环境破坏，以保证原始性的休闲环境不因休闲者的到来而改变。

第六章 案例：北京森林休闲机会谱分级研究

6.1 研究区域概况

北京是中华人民共和国的首都，是全国的政治中心、文化中心和国际交往中心，是世界著名古都和现代化国际城市。北京的林业建设关系到首都的生态环境和经济、社会的可持续发展，关系到首都城市的作用和功能的发挥。

6.1.1 自然条件

北京市位于华北大平原的北端，北以燕山山地与内蒙古高原接壤，西以太行山与山西高原毗连，东北与松辽大平原相通，东南距渤海约 150 公里，往南与黄淮海平原连片。北京傍山面海，幅地辽阔，自然条件优越，地理位置极为重要。北京的地理坐标为，北纬 $39^{\circ} 28' \sim 40^{\circ} 65'$ ；东经 $115^{\circ} 25' \sim 117^{\circ} 30'$ ，南北纬度相间 $1^{\circ} 37'$ ，约 176 公里，东西经度横跨 $2^{\circ} 05'$ ，约 160 公里，总面积 1.68 万平方公里。由于北京市地处中纬地带，使得北京地区气候具有明显的暖温带、半湿润大陆性季风气候，这给北京市其它的自然要素有深刻的影响。

北京背山面海，处于内蒙古高原和华北平原的交接地带，地跨山区和平原两大地理区，总的地势是西北高，东南低。西北部山脉绵延，山峰林立，其中东灵山海拔 2302 米，为全市的最高点，平原海拔一般不超过 100 米，绝大部分为 30-50 米，地势由西北向东南倾斜。永定河，潮白河，温榆河，大石河和拒马河，各从山地流向平原，贯穿整个东南部，并构成了北京地势最低的地段，其海拔不到 10 米。

总体上由西部山地、北部山地和东南部平原三大单元构成。西部山地，从南口的关沟到拒马河一带统称西山，属太行山余脉，由一系列东北—西南走向，大致平行的褶皱山脉组成。北部山地统称军都山，属燕山山脉，是一个有着若干山间盆地的断块山地，其地势由南而北呈阶段状逐渐上升，而后进入蒙古高原。这两条山脉在南口附近交会，形成一个向东南展开的半圆形大山弯，环抱着北京小平原。受地质条件、气候条件及人为作用的影响，形成了丰富多样的地貌类型。

北京受暖温带大陆性季风气候的影响，形成的地带性植被类型为暖温带落叶阔叶林，由于境内地形复杂，生态环境多样化，致使北京植被种类组成丰富，植

被类型多样，并且有明显的垂直分布规律。由于北京的开发历史悠久，人类的生产活动频繁，对植被的结构和分布有着巨大的影响。北京的植被主要表现为植被种类组成比较丰富，区系成分比较复杂、类型多样，次生植物群落占优势、山地植被具有明显的垂直分异等特点。

从植被现状看山地植被垂直分布可分为低山落叶阔叶灌丛和灌草丛带、中山下部松栎林带、中山上部桦树林带和山顶草甸带四个带。山坡坡向的不同引起阴、阳坡水热条件的差异也是影响山地植被分布的重要因素。山间盆地及沟谷地带生长有杨、柳、榆、桑、核桃楸、板栗、柿树等。北京地区人工栽植的树种主要有油松、侧柏、落叶松、刺槐、杨、柳、国槐、椿树、栾树、黄栌、火炬树、元宝枫等。

6.1.2 社会经济

全市辖 18 个区县，其中，城区 4 个（西城、东城、崇文、宣武），近郊区 4 个（朝阳、海滨、丰台、石景山），远郊区县 10 个（平谷、密云、怀柔、延庆、昌平、门头沟、房山、大兴、通州、顺义），共有乡镇 184 个，街道办事处 127 个。到 2008 年末，全市常住人口 1695 万人，其中，城镇人口 1439.1 万人，占常住人口的 84.9%，户籍人口 1229.9 万人，外来人口 466.1 万人，占常住人口的比重为 26.4%。全市常住人口出生率 6.17‰，死亡率 4.75‰，自然增长率 3.42‰。全市常住人口密度为 1033 人/平方公里，每平方公里比上年末增加 38 人。

全年实现地区生产总值 10488 亿元，比上年增长 9%，其中，第一产业增加值 112.8 亿元，增长 1.1%；第二产业增加值 2693.2 亿元，增长 2.4%；第三产业增加值 7682 亿元，增长 11.7%。第三产业中，信息传输、计算机服务和软件业增长 16.8%，批发和零售业增长 16.6%，租赁和商务服务业增长 23.9%，科学研究、技术服务和地质勘查业增长 23.1%，水利、环境和公共设施管理业增长 26.3%，文化、体育和娱乐业增长 29.4%，增速均超过第三产业平均水平；金融业实现增加值 1493.6 亿元，增长 9.2%，增速比上年回落 13.1 个百分点；房地产业实现增加值 610.8 亿元，下降 11.4%。按常住人口计算，全市人均 GDP 达到 63029 元（按年平均汇率折合 9075 美元），比上年增长 6.2%。三次产业结构由上年的 1.1：26.8：72.1 变化为 1.1：26.7：73.2。

全市完成地方财政收入（一般预算）1836.3 亿元，其中，实现增值税、营业税、企业所得税和个人所得税 156.3 亿元、651.8 亿元、496.5 亿元和 171.3 亿元，分别增长 16.4%、6.4%、60.8%和 26.7%。地方财政支出（一般预算，含中央追加支出）1956 亿元，增长 16.6%，增幅比上年回落 6.6 个百分点；其中，用于教育、医疗卫生、社会保障和就业、交通运输的支出分别增长 20.3%、22.4%、16.8%和 1.4 倍，用于科技和环境保护的支出分别增长 23.7%和 21.5%。

全年城镇居民人均可支配收入达到 24725 元，比上年增长 12.4%；农村居民人均纯收入 10747 元，比上年增长 12.4%。城镇、农村居民消费恩格尔系数分别为 33.8%和 34.3%，比上年上升 1.6 个和 2.2 个百分点。年末城镇居民人均住宅建筑面积 26.74 平方米，比上年末增加 0.08 平方米；人均住宅使用面积 21.56 平方米，比上年末增加 0.06 平方米；农村居民人均住房面积 39.4 平方米，下降 0.14 平方米。

全市污水处理率达到 78%，其中城八区污水处理率达到 93%。全市生活垃圾无害化处理率达到 96.4%，其中城八区生活垃圾无害化处理率达到 100%。市区空气质量达到二级和好于二级的天数为 274 天，比上年增长 28 天，占全年总天数的 74.9%。城镇绿化覆盖率达到 43.5%城镇人均公园绿地面积 13.6 平方米，全市林木绿化率达到 52.1%。

全年接待入境旅游者 379 万人次，其中，外国人 336.7 万人次；港、澳、台同胞 43.3 万人次。旅游外汇收入 44.6 亿美元。全年接待国内旅游者 1.4 亿人次，国内旅游收入 1907 亿元，国内外旅游收入总计达到 2219.2 亿元，增长 6.5%。全年出境游人数 102 万人次，增长 1.9%。

6.1.3 北京市森林休闲产业发展现状

（1）森林公园与自然保护区发展现状

早在二十世纪八十年代，北京市的上方山、潮白河、松山、百花山等国有林场利用当地的森林、地质、文物等景观资源，按照“以林为主，多种经营”的方针，自发修筑简易游路，增加一些游乐、接待设施，开始了森林旅游的有益尝试。1992 年，原国家林业部分别在北京和大连召开两次全国森林公园建设会议。按照原国家林业部关于大力发展森林旅游业的指示和具体部署，在各上级单位的关心和支持下，北京市林业系统各有关单位充分利用资源优势，遵照“立足保护、

适度开发、引资共建、突出特色”的方针，大力发展森林旅游业。到 2008 年底，已批准森林公园（森林旅游区）22 个。其中，国家级森林公园、森林旅游区（自然保护区）9 个，市县级森林公园、森林旅游区（自然保护区）13 个。总面积 4.1 万公顷。有 14 个国有林场被批准建立森林公园（旅游区）。据不完全统计，接待游客 200 多万人次，总收入 8500 多万元，利润 900 多万元，继续保持良好发展态势。

奥林匹克森林公园是整个奥林匹克公园的重点配套建设项目之一。以北五环为界，分为南北两个区域，规划总面积约 680 公顷（相当于两个圆明园公园）。其中，南区规划面积约 380 公顷，以“山形水系”为主，并规划有奥运会临时比赛场馆、奥运村国际区等奥运赛时临时设施；北区规划面积约 300 公顷，以自然生态绿色景观为主。奥林匹克森林公园在满足 2008 年奥运会比赛需要的同时，还充分考虑了赛后利用，整个公园将成为满足北京市居民文化、体育、休闲需要的重要场所。

（2）郊野公园发展现状

2000 年北京市委、市政府决定加快推进本市城市绿化隔离地区绿化建设，确定了用 3 至 4 年时间，实现绿化面积 60 平方公里的目标。经过 6 个区、26 个乡镇（镇）广大干部群众的不懈努力，截止到 2006 年绿化隔离地区共新增绿化面积 94 平方公里，累计达到 116 平方公里建成了 7 个万亩以上绿色版块，初步形成了环绕北京城市的森林景观。2007 年，北京市委、市政府作出了“启动绿化隔离地区‘郊野公园环’建设，让群众直接享受绿化建设成果”的重大决策，明确提出要“围绕中心城以第一道绿化隔离地区形成公园环”、“建设成为具有游憩功能的景观绿化带和生态保护带”，成为市民休憩、健身的场所。并列入了市 2007 年直接关系群众生活方面拟办的重要实事。全市共安排建设郊野公园 15 处、面积 10842 亩（722.8 公顷）。其中：朝阳区 9 处，面积 6648 亩，平房乡京城梨园（930 亩），高碑店兴隆公园（685 亩），将府花园一期（360 亩），东坝郊野公园一期（938 亩），常营公园一期（516 亩），来广营朝来森林公园（760 亩），王四营古塔公园（836 亩），十八里店老君堂公园（725 亩），三间房杜仲公园（898 亩）；海淀区 3 处，面积是 1792 亩，四季青玉东公园一期（968 亩），四季青丹青圃公园一期（665 亩），长春健身园（159 亩）；丰台区卢沟桥万丰公园一期（660 亩）；昌平区东小口森林公园一期（1186 亩）；大兴区 1 个，旧

宫镇旺兴湖公园（556 亩），这些公园建成后都免费向社会开放。北京市绿化隔离地区 2007 年郊野公园分布如图 6-1 所示。

2008 年，市政府提出：“继续实施郊野公园环建设，免费向社会开放 15 个郊野公园”的要求，经市发展改革委、市园林绿化局组织市有关部门共同审核，并经市政府批准共安排建设郊野公园 20 处。其中：朝阳区 10 处；海淀区 4 处；丰台区 5 处；石景山区 1 处；大兴区 1 处，公园总面积 1254.3 公顷。目前，各公园正按照审定的规划方案，抓紧树木调整、植树绿化、土地整治等前期准备工作。

为加快郊野公园建设步伐，确保公园建设不走样，市发展改革委、市园林绿化局制定了郊野公园建设具体指导意见，明确提出：坚持政府主导，突出以人为本、以林为体和服务大众的原则，坚持生态环境建设优先，可持续发展，满足市民休闲、游憩、健身需求的建设理念，构建清新和谐、天然野趣、古朴自然、景色优美、环境宜人的以森林自然生态景观为主体的绿色空间。具体要求是：公园绿地率不低于 90%，高大乔木覆盖率不低于 70%；严格控制园路建设，公园路网密度公顷不超过 200 米；严格控制配套服务设施建设规模，只满足市民基本需求即可。按照建设资源节约型、环境友好型社会和发展循环经济的要求，公园环建设广泛应用节水、节能技术材料和设施设备，增加科技含量，确保建设效果。公园建成后浇灌树木普遍可应用中水，有 7 个公园基本具备使用中水的条件，有 8 个公园设计搞雨洪水利用；安装太阳能灯 1623 盏；每个公园建设生态环保厕所 1 处；道路铺装应用透水砖等新技术和新材料，努力构建节能型、环保型、循环型公园环。

（3）京郊果园休闲发展现状

据初步统计，2008 年京郊果园共接待游客 779.8 万人次，采摘果品总量 4572.6 万公斤，采摘直接收入达 3.9 亿元。京郊开放果园已由去年的 652 个增加到 837 个，增长 26.4%；面积达到 36.31 万亩，同比增长 6.0%。通过果园观光采摘而带来促销量 3654.3 万公斤，促销收入 1.9 亿元。

随着京津防护林的建设，有效地改善了北京的生态环境状况，同时，河北一些县市提出了“建设生态文化旅游强县”、“打造京津后花园”、“擦亮河北窗口，营造首都氧吧”等生态强县目标，不仅加快了工程区生态建设步伐，而且为北京市居民的城郊森林休闲创造了有利条件。

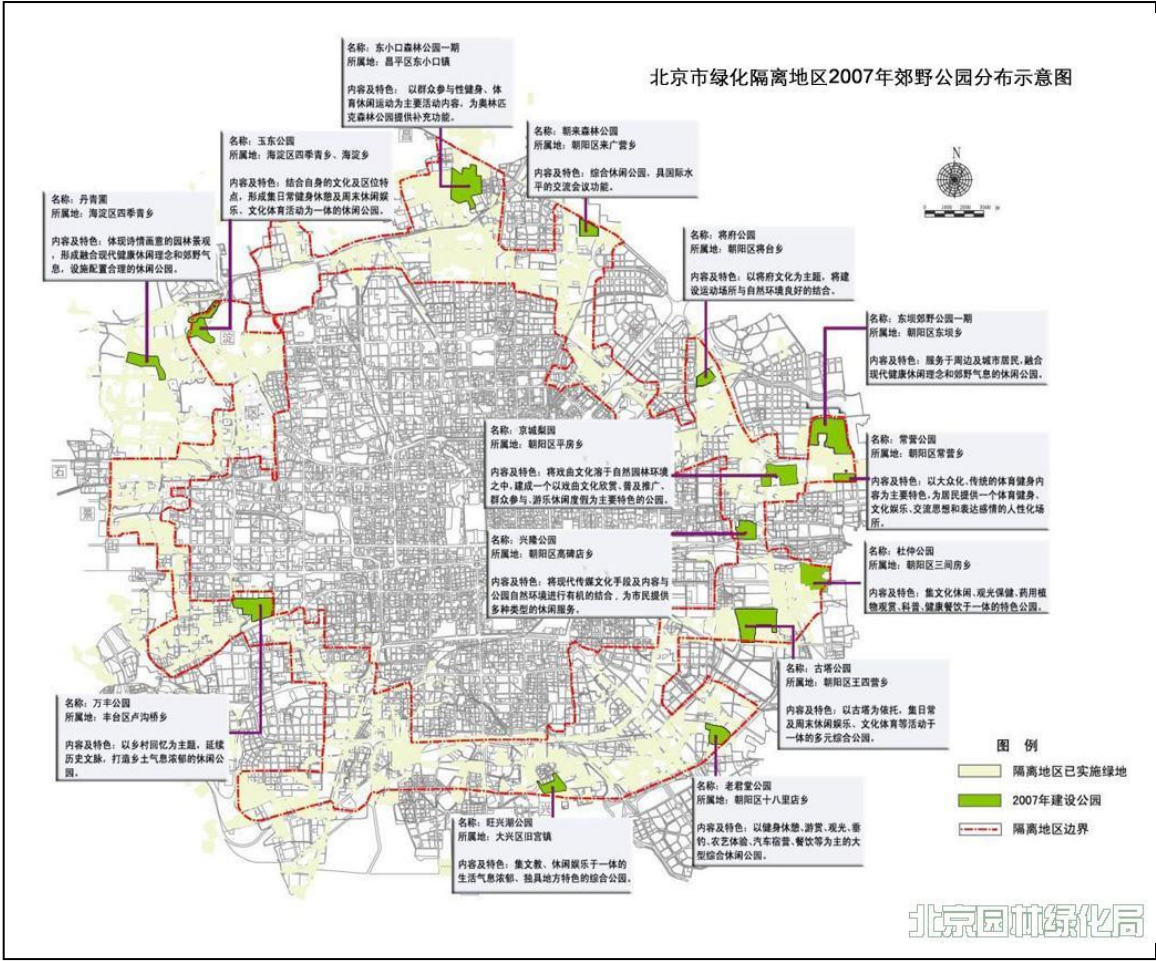


图 6-1 北京郊野公园现状图
Fig. 6-1 Beijing Country Park status map

6.2 研究方法

6.2.1 数据收集

如前章所述，根据代表性原则、综合性原则、系统性原则、易获性原则及替代性原则，紧密结合当前人类对森林休闲的要求，并通过专家咨询，选取和建立了包括目标层 A、指标层 B 和指标层 C 共三层 36 个因子作为森林休闲机会谱的评价指标体系。

指标数据主要是各个区县相对应的统计数据，其中，区域经济发展水平和居民游憩消费能力所对应的地区生产总值、地方财政收入、人均可支配收入、人均消费支出、恩格尔系数、私家车拥有量等指标相应数据主要通过 2007 年北京区域统计年鉴获得；休闲产业成熟度和社会拥挤度所对应的文化体育娱乐业产值、旅游业接待总人数、旅游业营业收入、与市中心的距离、常住人口密度、建设用

地百分比等指标相应数据主要通过 2007 年北京区域统计年鉴和 2007 年北京市旅游统计年鉴获得，由于森林休闲的游客数量没有准确的统计数据，而旅游人数能够侧面地反映一个区域在旅游基础设施建设和接待服务水平的高低，因此，本论文采用旅游接待人数作为指标，来分析区域的休闲产业发展成熟度；景观资源丰度所对应的林木绿化率、森林覆盖率、人均公共绿地面积、天然林占林地面积百分比、风景林占林地面积百分比、果树林占林地面积百分比、阔叶林地占林地面积百分比、混交林地占林地面积百分比、森林公园占林地面积百分比、自然保护区占林地面积百分比等指标相应数据主要通过北京市园林绿化局所提供的 2004 年北京市森林二类调查数据获得；景观资源丰度中的植被覆盖指数、生物丰度指数和环境舒适度中的空气质量二级和好于二级天数、二氧化硫年均浓度、二氧化氮年均浓度、可吸入颗粒物、年均降尘量、河流水质达标长度百分比、水库、湖泊水质达标容量/面积百分比、水网密度、建成区区域环境噪声值、建成区道路交通噪声值、EI 指数值主要通过北京市环境保护科学研究院提供的 2007 年环境公报获得；环境舒适度中的气候舒适度（适游期）主要通过查阅和换算中国农业大学博士田志会的学位论文《北京山区气候资源评价与开发利用方式探讨》中的相关数据获得（田志会，2007）。

6.2.2 数据分析

6.2.2.1 数据分析方法——主成分分析（PCA）

主成分分析（principal components analysis, PCA），又称主分量分析，旨在利用降维的思想，把多指标转化为少数几个综合指标。在统计学中，主成分分析是一种简化数据集的技术。它是一个线性变换。这个变换把数据变换到一个新的坐标系统中，使得任何数据投影的第一大方差在第一个坐标（称为第一主成分）上，第二大方差在第二个坐标（第二主成分）上，依次类推。主成分分析经常用减少数据集的维数，同时保持数据集的对方差贡献最大的特征。这是通过保留低阶主成分，忽略高阶主成分做到的。这样低阶成分往往能够保留住数据的最重要方面。但是，这也不是一定的，要视具体应用而定。

主成分分析法是一种降维的统计方法，它借助于一个正交变换，将其分量相关的原随机向量转化成其分量不相关的新随机向量，这在代数上表现为将原随机向量的协方差阵变换成对角形阵，在几何上表现为将原坐标系变换成新的正交坐

标系，使之指向样本点散布最开的 p 个正交方向，然后对多维变量系统进行降维处理，使之能以一个较高的精度转换成低维变量系统，再通过构造适当的价值函数，进一步把低维系统转化成一维系统。

$$X = \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ \vdots \\ x_p \end{pmatrix}$$

设 p 维空间的向量为：

即总体中的每一个样本有 P 个指标，方差为 u_0 。我们的任务是寻找 m 个综合指标 $Y_1, Y_2, \dots, Y_m$ ($m < p$)，要求这 m 个综合指标能充分反映原来 P 个指标的信息，而且彼此间应该是不相关的。

设 m 个指标与 P 个指标间具有以下线性变换关系：

$$\begin{aligned} y_1 &= a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + \dots + a_{1p}x_p \\ y_2 &= a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + \dots + a_{2p}x_p \\ &\dots\dots\dots \\ y_m &= a_{m1}x_1 + a_{m2}x_2 + \dots + a_{mp}x_p \end{aligned}$$

式中， a_{ij} ($i = 1 \sim m, j = 1 \sim p$)，满足

$$a_{k1}^2 + a_{k2}^2 + \dots + a_{kp}^2 = 1 \quad (k=1 \sim m)$$

称 a_{ij} 为变换系数。在决定 a_{ij} 时，应满足以下要求：

- (1) Y_i 与 y_j ($i \neq j, i, j=1, 2, \dots, m$) 相互独立；
- (2) Y_1 的方差 $> Y_2$ 的方差 $> Y_m$ 的方差。

分别称 $Y_1, Y_2, \dots, Y_m$ 为第一主成分，第二主成分， $\dots$ 第 m 主成分。

$$X_i = \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ \vdots \\ x_p \end{pmatrix}$$

基于这样的设定和要求，对于 n 个样本

主成分分析是一种多变量数学分析方法，能将众多的具有错综复杂关系的指标归结为少数几个综合指标(主成分)，每个主成分都是原来多个指标的线性组合。通过适当地调整线性函数的系数，既可使各主成分相互独立，舍去重叠的信息，又能将各原始指标所包含的不十分明显的差异集中地表现出来，使研究对象在主成分上的差异反映明显，便于做出较直观的分析判断。

6.2.2.2 数据分析步骤

(1) 主成分分析

●原始数据矩阵的构建及预处理

若有 n 个待评价的样本点 $e_0, e_1, \dots, e_n$ ，每个样本点均由 P 个指标变量描述，则原始数据构成一个 $n \times P$ 维的矩阵。

$$X = \begin{bmatrix} e_1^T \\ e_2^T \\ \vdots \\ e_n^T \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x_{11} & x_{12} & \cdots & x_{1p} \\ x_{21} & x_{22} & \cdots & x_{2p} \\ \vdots & \vdots & \vdots & \vdots \\ x_{n1} & x_{n2} & \cdots & x_{np} \end{bmatrix} = [x_1 \quad x_2 \quad \cdots \quad x_p]$$

为了以下讨论的方便，并对逆指标进行转换，使之变成正指标。

$$y_i = \begin{cases} x_i & \text{对正指标} \\ -x_i & \text{对逆指标} \end{cases}, \quad i = 1, 2, \dots, p$$

得：

$$Y = [y_1, y_2, \dots, y_p] = [y_{ij}]_{n \times p}$$

由于各指标量纲不同，造成数值差别悬。为消除这一影响，对原始数据矩阵按指标，采用如下公式进行标准化预处理，得到相应的标准化数据矩阵 Z 。

$$Z_{ij} = (y_{ij} - \bar{y}_i) / S_j, \quad i = 1, 2, \dots, n; \quad j = 1, 2, \dots, p$$

式中, $\bar{y}_j = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n y_{ij}$, $S_j^2 = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (y_{ij} - \bar{y}_j)^2$ 。

$$Z = \begin{bmatrix} Z_1^T \\ Z_2^T \\ \vdots \\ Z_n^T \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} Z_{11} & Z_{12} & \cdots & Z_{1p} \\ Z_{21} & Z_{22} & \cdots & Z_{2p} \\ \vdots & \vdots & \vdots & \vdots \\ Z_{n1} & Z_{n2} & \cdots & Z_{np} \end{bmatrix}$$

● 计算标准化数据矩阵的相关系数矩阵

求标准化数据矩阵变量之间的相关系数, 得到相关系数矩阵 R 。

$$R = [r_{ij}]_{p \times p} = Z^T Z / (n-1)$$

式中:

$$r_{ij} = \frac{1}{n-1} \sum_{k=1}^n Z_{ki} Z_{kj}, i, j = 1, 2, \dots, p;$$

● 计算特征根和特征向量

解相关矩阵的特征方程, $|R - \lambda I_p| = 0$, 得 p 个特征根

$\lambda_1 \geq \lambda_2 \geq \dots \geq \lambda_p \geq 0$ 。对每个 λ_j , $j = 1, 2, \dots, p$, 解方程组 $Rb = \lambda_j b$, 得特征向量 b_j 。

计算数据矩阵对应的样本主成分向量 U_j 。

$$U_j = Rb_j, j = 1, 2, \dots, p$$

其中, U_j 称为变量的第 j 主成分, U_j 的方差为 λ_j ; 由 Rb_j^T ($j = 1, 2, \dots, p$) 互不相关, 故 U_j 之间从原始数据中得到的信息是没有重复的。

● 计算贡献率和累积贡献率

按 U_j 的方差为 λ_j 占总方差的比例求贡献率 w_j , 并计算主成分因子累计贡献率。

$$w_j = \lambda_j / \sum_{i=1}^p \lambda_i, j = 1, 2, \dots, m$$

● 计算各样本主成分因子的因子载荷量

U_j 与 Z_i 的相关系数 $\rho(u_j, Z_i)$ 称作因子载荷量。

$$\rho(u_j, Z_i) = \sqrt{\lambda_j} b_{ij} \quad i, j = 1, 2, \dots, p$$

(2) 聚类分析

根据主成分分析结果，以主成分累积贡献率超过 85%来确定和提取主成分因子，并以提取的主成分中各个样本主成分的因子载荷量为原始变量，进行聚类分析。

（3）主成分因子排序

根据主成分分析结果，以主成分累积贡献率超过 85%来确定和提取主成分因子，并以提取的主成分中各个样本主成分的因子载荷量为原始变量，建立综合评价指数模型。

综合评价指数 $S = \sum \text{主成分的因子载荷量} \times \text{其对应的贡献率}$

根据主成分综合评价模型，计算各样本的综合评价指数得分值，并根据得分值的大小进行排序。

6.3 数据分析结果与评价

6.3.1 主成分因子的提取

6.3.1.1 主成分因子贡献率和累积贡献率

通过主成分分析，前 13 个主成分因子的贡献率和累积贡献率见表 6-1。由表 6-1 可看出，前 5 个主成分因子的累积贡献率已达 86.108%，已超过一般标准（85%），信息损失量仅 13.892%。由于前 5 个主成分因子的因子载荷差异不很突出（见表 6-2），难以进行解释各个综合因子所包含的意义，故采用具有 Kaiser 标准化的正交旋转法进行旋转，从而得到旋转后的主成分因子特征根、贡献率和累积贡献率（见表 6-1）。

由表 6-1 可看出，经 Kaiser 标准化的正交旋转后，各个主成分因子的特征根、贡献率和累积贡献率发生了变化，前 5 个主成分因子的累积贡献率为 81.515%，而前 6 个主成分因子的累积贡献率则为 86.714%，可见，旋转后，前 6 个主成分基本上代表了原始因子的全部信息，即利用主成分分析法把原来的 36 个指标综合成 6 个主成分完全能反映原始总体特征，故提取旋转后的前 6 个主成分因子。

表 6-1 前 13 个主成分分析结果
Table 6-1 Total Variance Explained by Principal Component Analysis

主成分	相关矩阵的特征值			未旋转载荷的因子特征值			旋转载荷后的因子特征值		
	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
principal Component factors	特征值 Total	贡献率 % % of Variance	累积贡献率 % Cum. % of Variance	特征值 Total	贡献率 % % of Variance	累积贡献率 % Cum. % of Variance	特征值 Total	贡献率 % % of Variance	累积贡献率 % Cum. % of Variance
1	16.118	44.773	44.773	16.118	44.773	44.773	6.913	24.758	24.758
2	6.382	16.728	62.501	6.382	16.728	62.501	6.488	16.246	40.004
3	3.358	9.327	71.828	3.358	9.327	71.828	6.186	14.405	54.409
4	3.119	6.665	80.493	3.119	6.665	80.493	4.957	13.771	66.179
5	2.022	6.615	86.108	2.022	6.615	86.108	4.801	13.336	81.515
6	1.454	4.039	90.147	1.454	4.039	90.147	2.231	6.198	86.714
7	1.057	2.937	93.084	1.057	2.937	93.084	1.933	6.370	93.084
8	0.711	1.975	96.059						
9	0.593	1.649	96.707						
10	0.411	1.14	96.85						
11	0.361	1.00	96.852						
12	0.228	0.633	99.484						
13	0.186	0.516	100						

表 6-2 主要主成分因子的因子荷载量(未旋转)

Table 6-2 The main principal component factor of the Component Matrix (non-rotating)

指 标 indictors	主成分因子 principal Component factors				
	因子 1 PC1	因子 2 PC2	因子 3 PC3	因子 4 PC4	因子 5 PC5
地区生产总值	0.664	0.704	-0.135	0.161	0.011
地方财政收入	0.648	0.690	-0.191	0.211	0.082
人均可支配收入	0.668	0.640	0.156	0.052	-0.035
人均消费支出	0.659	0.528	0.366	0.216	0.043
恩格尔系数	0.593	-0.504	-0.159	-0.095	0.224
私人汽车拥有量	0.751	0.578	-0.156	0.216	-0.005
文化体育娱乐业产值	0.533	0.730	0.005	0.073	-0.141
接待总人数(千人)	0.447	0.757	-0.144	0.167	0.235
营业收入(千元)	0.555	0.688	-0.174	0.198	0.229
常住人口密度	0.809	0.428	0.141	-0.321	0.091
建设用地百分比%	0.894	0.213	-0.061	-0.293	0.070
与市中心的距离	-0.955	0.063	-0.134	-0.168	0.051
森林覆盖率	-0.851	0.244	-0.017	-0.289	-0.043
林木绿化率%	-0.831	0.211	0.328	-0.152	-0.217
人均公共绿地面积	-0.711	0.238	0.162	-0.257	0.373
天然林面积占林地面积百分比	-0.804	0.234	0.262	0.063	0.177
风景林面积占林地面积百分比	0.473	0.110	0.404	-0.672	-0.156
果树占林地面积百分比	-0.109	-0.408	-0.679	-0.019	-0.185
阔叶林占林地面积百分比	0.240	-0.214	-0.832	0.088	0.353
混交林占林地面积百分比	0.535	0.446	0.350	-0.411	-0.179
森林公园面积百分比	-0.750	0.098	0.238	0.057	0.499
自然保护区面积百分比	-0.750	0.098	0.238	0.057	0.499
生物丰度指数	-0.844	0.162	0.327	0.301	-0.185
植被覆盖指数	-0.817	0.138	0.368	0.318	-0.180
空气质量二级及好于二级天数比例	-0.698	0.555	-0.230	-0.109	0.067
二氧化硫年均浓度(毫克/立方米)	0.609	-0.421	-0.001	0.136	-0.454
二氧化氮年均浓度(毫克/立方米)	0.842	-0.253	0.188	0.282	-0.007
可吸入颗粒物(毫克/立方米)	0.794	-0.339	0.230	0.079	-0.073
年均降尘量(吨/平方公里·月)	0.651	-0.301	0.479	-0.360	0.299
河流水质达标长度百分比(%)	-0.787	0.502	-0.038	-0.119	-0.168
水库、湖泊水质达标容量/面积百分比(%)	-0.600	0.407	0.131	0.035	-0.477
水网密度	-0.081	0.314	-0.361	-0.206	-0.473
建成区区域环境噪声值(分贝 A)	0.440	-0.261	0.214	0.515	-0.057
建成区道路交通噪声值(分贝 A)	0.715	-0.441	0.357	0.036	-0.082
气候舒适性(适游期)	0.079	-0.202	0.512	0.763	0.092
EI 指数	-0.577	0.215	-0.229	0.706	-0.129

表 6-3 主要主成分因子的因子荷载量(旋转后)

Table 6-3 The main principal component factor of the Component Matrix (After rotating)

指 标 indictors	主成分因子 principal Component factors					
	因子 1 PC1	因子 2 PC2	因子 3 PC3	因子 4 PC4	因子 5 PC5	因子 6 PC6
地区生产总值	0.972	-0.157	0.058	-0.018	-0.102	0.030
地方财政收入	0.966	-0.125	-0.016	-0.050	-0.177	0.050
人均可支配收入	0.882	-0.125	0.284	-0.114	0.083	-0.033
人均消费支出	0.814	-0.035	0.257	-0.386	0.174	-0.130
恩格尔系数	-0.126	-0.451	0.205	-0.351	-0.669	-0.026
私人汽车拥有量	0.931	-0.259	0.044	-0.097	-0.163	-0.029
文化体育娱乐业产值	0.899	-0.115	0.151	0.067	0.138	0.018
接待总人数(千人)	0.898	0.043	-0.057	0.045	-0.172	0.068
营业收入(千元)	0.910	-0.008	-0.045	-0.056	-0.237	0.067
常住人口密度	0.712	-0.148	0.635	-0.101	-0.178	0.007
建设用地百分比%	0.591	-0.318	0.552	-0.156	-0.394	0.057
与市中心的距离	-0.483	0.547	-0.300	0.491	0.226	0.229
森林覆盖率	-0.305	0.604	-0.092	0.503	0.378	0.257
林木绿化率%	-0.329	0.373	-0.070	0.450	0.685	0.048
人均公共绿地面积	-0.245	0.537	-0.047	0.476	0.128	0.007
天然林面积占林地面积百分比	-0.244	0.452	-0.292	0.368	0.398	-0.074
风景林面积占林地面积百分比	0.169	-0.173	0.899	0.035	0.112	0.048
果树占林地面积百分比	-0.325	-0.105	-0.260	0.184	-0.342	0.092
阔叶林占林地面积百分比	0.053	-0.062	-0.319	0.071	-0.865	0.032
混交林占林地面积百分比	0.526	-0.078	0.689	-0.085	0.208	0.185
森林公园面积百分比	-0.261	0.834	-0.187	0.178	0.212	-0.269
自然保护区面积百分比	-0.261	0.834	-0.187	0.178	0.212	-0.269
生物丰度指数	-0.288	0.398	-0.435	0.108	0.720	0.044
植被覆盖指数	-0.288	0.424	-0.409	0.040	0.739	0.023
空气质量二级及好于二级天数比例	0.046	0.450	-0.341	0.561	0.169	0.408
二氧化硫年均浓度(毫克/立方米)	-0.020	-0.900	0.102	-0.194	-0.077	-0.217
二氧化氮年均浓度(毫克/立方米)	0.295	-0.553	0.193	-0.540	-0.213	-0.375
可吸入颗粒物(毫克/立方米)	0.174	-0.453	0.395	-0.487	-0.144	-0.387
年均降尘量(吨/平方公里·月)	0.025	-0.107	0.781	-0.405	-0.239	-0.329
河流水质达标长度百分比(%)	-0.043	0.321	-0.267	0.732	0.477	0.151
水库、湖泊水质达标容量/面积百分比(%)	-0.038	-0.092	-0.281	0.561	0.661	0.148
水网密度	0.111	-0.072	-0.070	0.064	0.096	0.892
建成区区域环境噪声值(分贝 A)	0.090	-0.192	-0.132	-0.881	0.005	0.050
建成区道路交通噪声值(分贝 A)	-0.011	-0.456	0.414	-0.695	-0.119	-0.122
气候舒适性(适游期)	0.029	-0.104	-0.340	-0.519	0.315	-0.636
EI 指数	0.025	0.206	-0.893	0.057	0.320	0.042

6.3.1.2 提取的主成分因子的因子载荷量

通过主成分分析，旋转前和旋转后的主要主成分因子的因子载荷量分别见表 6-2, 6-3。

由表 6-3 可看出，第 1 主成分因子的主要影响因素为地区生产总值、地方财政收入、人均可支配收入、人均消费支出、私人汽车拥有量、文化体育娱乐业产值、接待总人数和营业收入等，主要反映了北京市各区县的社会经济发展水平，可称为社会经济发展水平综合因子。第 2 主成分因子的主要影响因素为森林公园面积百分比、自然保护区面积百分比、森林覆盖率、人均公共绿地面积、天然林面积占林地面积百分比和与市中心的距离等，主要反映了北京市各区县的森林资源现状和区位条件（与市中心的距离），可称为森林资源比例和区位条件综合因子。第 3 主成分因子的主要影响因素为风景林面积占林地面积百分比、混交林占林地面积百分比、常住人口密度和建设用地百分比等，主要反映了北京市各区县的人口密度和建设用地情况的因子，可称为建成区土地利用情况和人口分布的综合因子。第 4 主成分因子的主要影响因素为水库、湖泊水质达标容量/面积百分比、河流水质达标长度百分比、空气质量二级及好于二级天数比例、年均降尘量、二氧化氮年均浓度、可吸入颗粒物、建成区道路交通噪声值和建成区区域环境噪声值等，主要反映了北京市各区县的水污染、空气污染和噪音污染问题，可称为环境污染综合因子。第 5 主成分因子的主要影响因素为植被覆盖指数、生物丰度指数、林木绿化率、恩格尔系数和阔叶林占林地面积百分比，主要反映了北京市各区县森林资源质量，故称为森林资源质量综合因子。第 5 主成分因子的主要影响因素为水网密度，可称为水资源因子。

6.3.1.3 影响北京市城郊森林休闲机会谱的主要因素

从表 6-1，表 6-3 可看出，北京市各区县社会经济发展水平对森林休闲机会谱的贡献率为 24.758%，森林资源比例和区位条件对森林休闲机会谱的贡献率为 16.246%，建成区土地利用情况和人口密度对森林休闲机会谱的贡献率为 14.405%，环境污染对森林休闲机会谱的贡献率为 13.771%，森林资源质量对森林休闲机会谱的贡献率为 13.336%，水资源对森林休闲机会谱的贡献率为 6.198%，可见，影响北京市各区县森林休闲机会谱的因素主要是北京市各区县的社会经济发展水平和区位条件以及森林资源状况。

6.3.2 聚类分析和主成分排序

6.3.2.1 聚类分析

北京市 14 个区县的提取旋转后的前 6 个主成分因子得分值见表 6-4。以 14 个 4 个区县的提取旋转后的前 6 个主成分因子得分值为分析数据进行聚类，结果见图 6-1。由图 6-1 可看出，北京市 14 区县森林休闲机会谱可分成 3 类或 4 类。

4 类的分类结果是：通州区、顺义区、大兴区、昌平区、门头沟区和房山区等 6 个区县为一类；平谷区和石景山区等 2 个区县为一类；朝阳区和海淀区等 2 个区县为一类；丰台区、延庆县、怀柔区和密云县等 4 个区县为一类；分类距离为 16.8。

3 类的分类结果是：通州区、顺义区、大兴区、昌平区、门头沟区、房山区、平谷区和石景山区等 2 个区县为一类；朝阳区和海淀区等 2 个区县为一类；丰台区、延庆县、怀柔区和密云县等 4 个区县为一类；分类距离为 22.9。

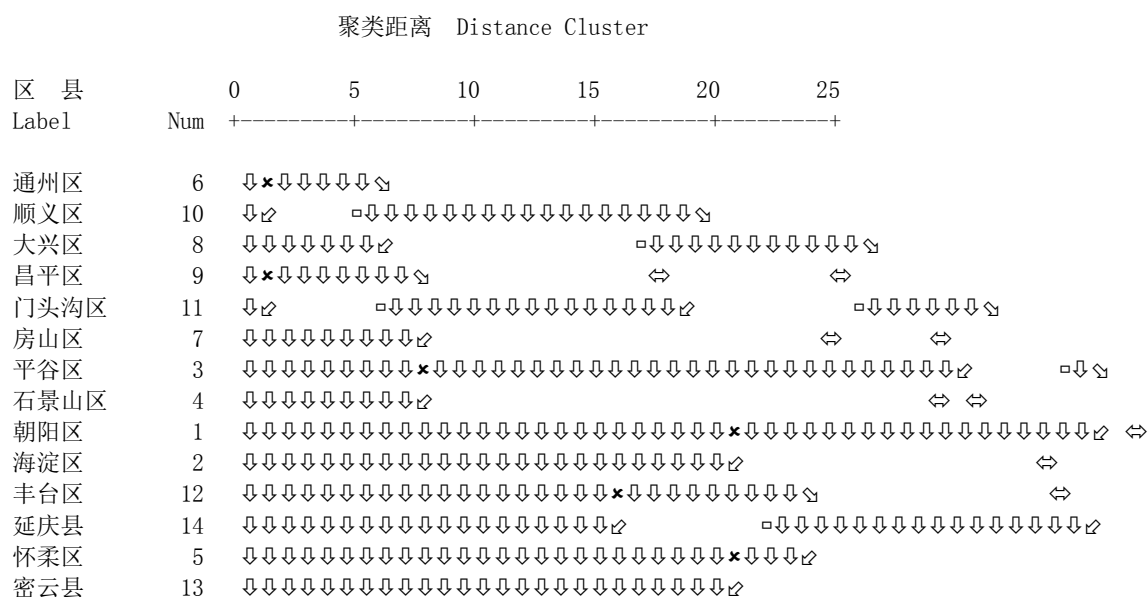


图 6-2 北京市 14 区县森林休闲机会谱聚类分析树形图

Fig. 6-2 Dendrogram of forest leisure opportunities chart of 14 districts/counties in Beijing city

6.3.2.2 主成分排序

北京市 14 个区县的提取旋转后的前 6 个主成分因子得分值见表 6-4。以 14 个 4 个区县的提取旋转后的前 6 个主成分因子得分值为原始数据，以各个主成分因子的贡献率为权重，建立森林休闲机会谱的综合评价指标模型，并计算 14 区县的森林休闲机会谱综合评价指标得分值（见表 6-4）。由表 6-4 可看出，北京市 14 区县的森林休闲机会谱综合评价指标得分值的大小是：海淀区>朝阳区>平谷区>石景山区>延庆县>怀柔区>密云县>丰台区>昌平区>门头沟区>房山区>顺义区>通州区>大兴区。

表 6-4 北京市郊各区县森林休闲影响因子主成分分析的因子载荷

Table 6-4 Component Matrix of forest leisure opportunities impact factor of 14 districts/counties in Beijing city

区 县 District/ County	主成分因子 Principal component factors						综合评价指标得分值	排序
	因子 1 PC1	因子 2 PC2	因子 3 PC3	因子 4 PC4	因子 5 PC5	因子 6 PC6	Comprehensive avaluation index value	Ranking
朝阳区	2.30	0.25	-0.47	-0.49	-1.42	0.23	0.397	(2)
海淀区	2.26	-0.45	0.40	0.43	1.12	0.05	0.759	(1)
丰台区	0.32	-0.05	0.94	-0.49	-0.09	-0.56	0.093	(8)
石景山区	-0.64	-0.33	3.11	-0.01	-0.26	0.20	0.217	(4)
门头沟区	-0.36	1.16	-0.37	-2.54	1.22	-0.72	-0.198	(10)
通州区	-0.60	-0.48	-0.60	-0.97	-1.39	0.85	-0.574	(13)
房山区	-0.35	-1.34	-0.50	-0.13	1.28	-1.34	-0.293	(11)
大兴区	-0.79	-1.19	-0.66	-0.08	-1.07	-0.77	-0.673	(14)
昌平区	-0.22	-0.88	-0.17	0.55	0.61	0.77	-0.007	(9)
顺义区	-0.42	-0.38	-0.31	0.36	-1.24	-0.25	-0.339	(12)
怀柔区	-0.24	-0.09	-0.73	1.63	0.69	-0.35	0.117	(6)
平谷区	-0.36	2.13	0.00	0.72	-0.33	0.13	0.298	(3)
密云县	-0.55	0.10	-0.48	-0.08	0.98	2.70	0.095	(7)
延庆县	-0.36	1.54	-0.16	1.13	-0.09	-0.95	0.208	(5)

6.3.3 北京市 14 个区县森林休闲机会谱分级

根据以上聚类分析和主成分排序的结果可得，北京市 14 个区县森林休闲机会谱可分成 4 个等级，即：

I 级：森林休闲机会谱等级高，主要是朝阳区和海淀区等 2 个区县。

II 级：森林休闲机会谱等级较高，主要是平谷区和石景山区等 2 个区县。

III 级：森林休闲机会谱等级一般，主要是丰台区、延庆县、怀柔区和密云县等 4 个区县。

IV 级：森林休闲机会谱等级较差，主要是通州区、顺义区、大兴区、昌平区、门头沟区和房山区等 6 个区县。

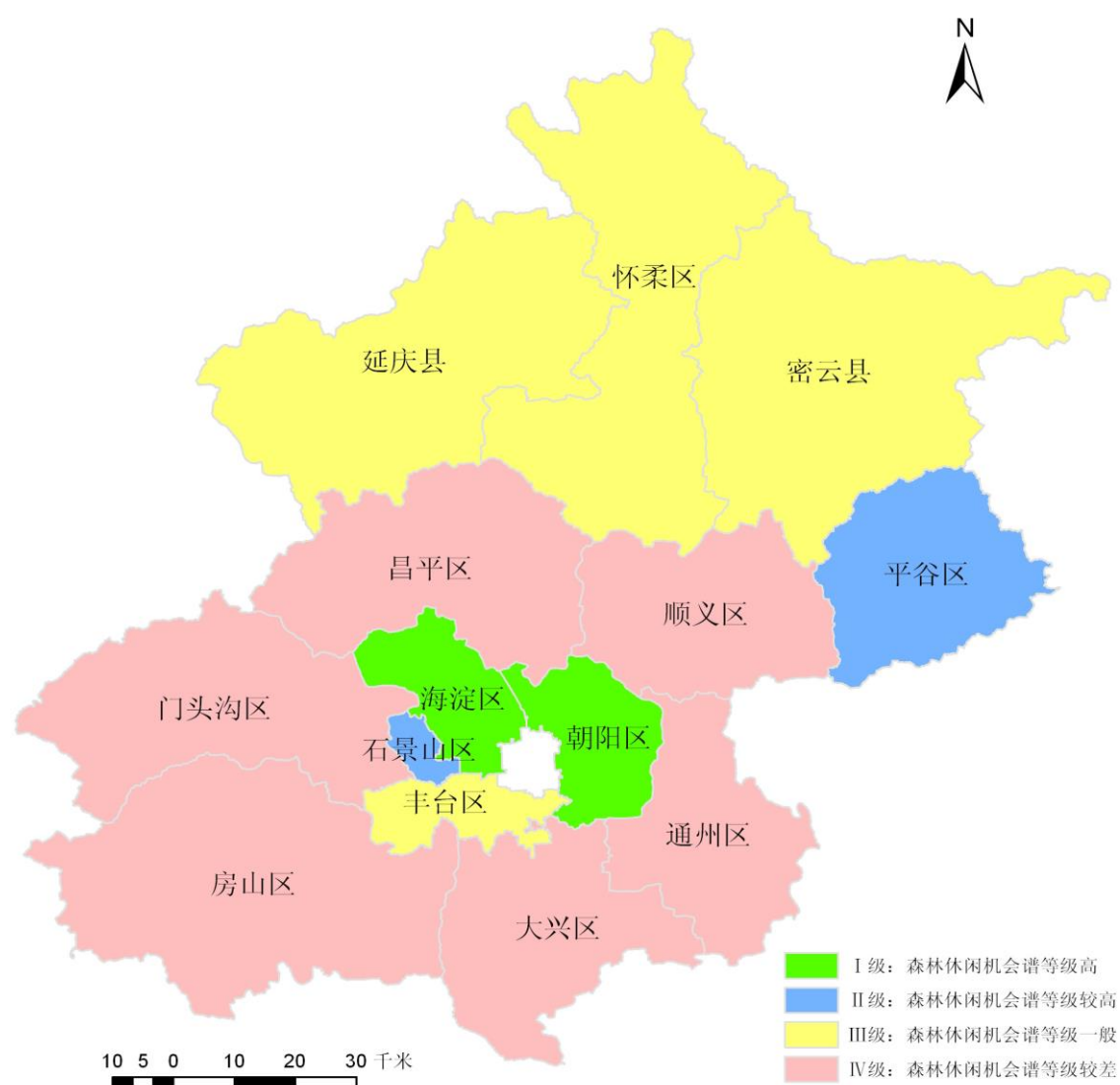


图 6-3 北京市城郊森林休闲机会谱分级图

Fig.6-3 forest leisure opportunities spectrum classification of 14 districts/counties in Beijing city

朝阳区和海淀区由于具有优越的区位条件和发达的经济发展水平及森林休闲资源，因此排在第一等级，适合于优先开发一些日常的游憩活动如早晚健身、家庭休闲等参考性强、老少皆宜的休闲活动；平谷区具有丰富的采摘果树资源，石景山区主要是由于具有区位优势及森林休闲资源，因此被排在第二等级，在平谷区适合于开发采摘等农事体验型休闲活动，在石景山区适合于开发周末户外活动、与宗教活动相结合的森林休闲活动等；丰台区由于具有区位优势，延庆县、怀柔区和密云县由于具有优越的森林休闲资源环境，因此被排在第三级，在丰台区适合于开发日常的休闲活动，在其它三个区县适合于开发森林养生休闲活动；通州区、顺义区、大兴区、昌平区、门头沟区和房山区等6个区县，由于在区位上不及朝阳区、海淀区、石景山和丰台，而在森林休闲资源条件上又不及延庆县、怀柔区和密云县，由于区位的屏蔽效应，因而排在第四等级，需要挖掘自身的休闲资源条件和其他优势，分析其他区县的产品特点，进行差异性产品开发。

通过分级，确定各个区县的产品开发目标，如在延庆县适合于开发森林养生类休闲活动，优越的森林休闲资源环境是其开发休闲活动的主要优势，因此，在景区开发与管理的 工作中，包括日常的景区管理和游客行为管理等方面，工作目标是持续提供原始性体验和 养生体验的休闲产品，工作重点都应着力于保护和维护现有的资源环境条件，严格控制游 客容量，在景观设施建设上也应着力突显生态与原始性。

差异性地提供服务的主要差异性表现在，通过分级，明确了各个区县所具有的主要的 优势及其资源条件特点，因此，根据自身具体情况提供不同的休闲产品，朝阳区和海淀区 主要以提供日常的休闲产品为主，平谷区主是采摘等农事体验类产品为主，延庆县、怀柔 区和密云县主要是提供养生类休闲产品为主，石景山区主要是开发周末户外活动和宗教活 动相结合的森林休闲活动，其它区县也应在分析自身资源与区位条件的基础上，设计不同 的产品类型，目标是突出特色，树立自身形象等，使北京各个区县所提供的森林休闲产品 各具差异性。使人想起某个区就能想起某类休闲产品，而不是对各个区县都是模糊而又大 致一样的印象，这正是机会谱提供差异性服务的表现。

第七章 主要结论与讨论

7.1 主要结论

近年来,随着中国家庭收入的提高和人们闲暇时间的增加,休闲日益成为大众生活中重要的组成部分。城市居民在周末、假日以城市郊区为目的地的短程休闲快速增长,郊区成为休闲度假热点区域。特别是在大都市郊区,这种现象尤为明显。政府、投资商和开发商积极参与了主要针对本地居民的城市郊区休闲设施的开发与规划,同时这种现象也引起了诸多学者的关注。

如何创造出融生态和休闲双重功能的城市生态休闲空间,推动城市生态环境和生态文明建设,这是一个崭新的课题,也是今后城市可持续发展过程中摆在城市规划和建设者面前的一个重大任务。位于城市郊区的城郊森林以其丰富的自然景观、良好的生态环境、诱人的野趣及其独特的保健功能等独有的资源优势 and 地理优势,恰好满足了市民“回归大自然”的愿望和需求,发展成为当前城市居民休闲度假的热点,并逐渐成为城市居民主要的自然生态休闲场所。因此,城郊森林休闲的发展关乎城市居民的切身利益。如何满足城市居民日益增长的森林休闲需求,如何合理规划、开发、利用城郊森林资源,是急待解决的重要的民生问题。本研究的主要结论是:

(1) 从基础休闲学研究和应用休闲研究两方面,对国外休闲研究概况进行了综述,并对国外森林休闲研究概况和游憩机会谱研究概况进行了述评,总结了国外休闲研究的理论成果、先进经验和现存的主要问题。总结了我国休闲研究发展概况,综述了国内休闲研究涉及的主要领域,评述了国内森林休闲研究现状。研究指出,未来我国森林休闲研究值得关注和解决的问题,一是加强森林休闲基本理论研究;二是重视城郊森林休闲空间规划的研究;三是重视宏观森林休闲政策制定和社会支持系统保障方面的研究;四是加强实证、定量研究。

(2) 完善了森林休闲的概念与内涵。通过辨析休闲、旅游、游憩三者的概念关系,在科学认识休闲概念的基础上,研究提出了森林休闲的概念与内涵。从时间、空间、内容、功能、目的和本质六个层面,对旅游、游憩、休闲的概念进行了辨析,认为在时间、空间、内容和功能上,三者各有不同;但从目的和本质上来看,三者一致,追求的核心都是快乐体验,它们是人们在不同的社会发展阶段,对同一种追求快乐体验的社会活动的不同认识。通过以上的辨析,本论文讨论了休闲的概念,提出完整表述休闲概念需要时间、活动、状

态三个要素。在此基础上,本论文提出了森林休闲的概念,并指出森林休闲概念包含五个要素:一是闲暇时间;二是轻松自由的精神状态;三是森林载体;四是恢复身心、愉悦精神的活动;五是生态责任感。在提出休闲概念基础上,研究了森林休闲的概念内涵及森林休闲与森林旅游、森林游憩的关系,并指出森林休闲的发展有利于弘扬生态文明,并促进生态文明的发展。

(3) 本文从构成要素、动机和类型三个层面研究了森林休闲的基本理论和方法。研究指出,森林休闲的基本构成要素有森林休闲主体、森林休闲客体和森林休闲媒介。指出森林休闲的三个构成要素之间有着类似于“哑铃”的构成关系。森林休闲主体和客体位于“哑铃”的两端,而森林休闲媒介位于“哑铃”的“提把”部分,对于森林休闲主体和客体而言,森林休闲媒介起着纽带和桥梁的作用,对于休闲业发展而言,森林休闲媒介起着“提把”的作用。本论文将森林休闲的动机划分为审美、疗养与休息、个人发展、社会交流、运动健身、追求刺激六大类型。森林休闲动机具有多样性、交叉性和发展性。根据出行距离、休闲动机、互动关系、费用承担主体、休闲者的出行方式、休闲时间、费用高低、出行目的、休闲者年龄差异、活动多样性不同,本文将森林休闲活动划分出不同的类型。

(4) 研究完善了森林休闲规划的理论和方法。论文分析了森林休闲发展的社会条件和优势,研究指出,森林休闲发展的社会条件主要包括社会经济的发展;人们生活水平的提高;闲暇时间的增加;城市居民健康意识的增强;城郊生态环境的吸引及城市森林的发展;生活方式的改变及城郊休闲的发展等。论文完善了森林休闲规划的概念,分析了森林休闲规划的对象、原则、要求和理念。分析了城郊森林休闲规划的关键环节,主要包括确定规划目标;资源调查、评价与区划;市场分析与产品设计;制定保障措施。

(5) 研究完善了城郊森林休闲机会谱的概念。在分析理论渊源的基础上,提出了城郊森林休闲机会谱的概念与涵义,分析了城郊森林休闲机会谱的主要影响因素。研究指出,影响城郊森林休闲机会谱的因素主要为森林休闲资源、社会经济发展水平和区位条件。

(6) 构建了城郊森林休闲机会谱评价指标体系。根据代表性原则、综合性原则、系统性原则、易获性原则及替代性原则,根据城郊森林休闲的规划特点,并通过专家咨询,从区域经济发展水平、居民游憩消费能力、休闲产业成熟度、社会拥护度、景观资源丰度和环境舒适度六个层面,建立了包括目标层 A、指标层 B 和指标层 C 共三层 36 个因子的城郊森林休闲机会谱评价指标体系。

(7) 研究了机会谱在城郊森林休闲规划中的应用途径。研究了城郊森林休闲机会谱在确定规划目标、建立信息库、建立开发等级评价模型、提出初步方案、评价方案和形成规划、规划管理等规划环节中的应用问题。

(8) 开展了北京城郊森林休闲机会谱分级研究。本文将城郊森林休闲机会谱评价指标体系应用于北京案例研究中,通过主成分分析、聚类分析和主成分因子排序等定量研究,对北京城郊森林休闲机会谱进行分级。案例研究结果表明:影响北京市各区县森林休闲机会谱的因素主要是北京市各区县的社会经济发展水平、区位条件以及森林资源状况。研究指出,北京市 14 个区县森林休闲机会谱可分成 4 个等级,即: I 级:森林休闲机会谱等级高,主要是朝阳区和海淀区等 2 个区县; II 级:森林休闲机会谱等级较高,主要是平谷区和石景山区等 2 个区县; III 级:森林休闲机会谱等级一般,主要是丰台区、延庆县、怀柔区和密云县等 4 个区县; IV 级:森林休闲机会谱等级较差,主要是通州区、顺义区、大兴区、昌平区、门头沟区和房山区等 6 个区县。

7.2 主要创新点

(1) 提出了森林休闲的“哑铃”模式。本文从时间、空间、内容、功能上辨析了森林旅游、森林游憩、森林休闲三者的异同,并侧重构成要素、动机和类型三个层面研究了森林休闲的要素构成及关系形式。研究指出,森林休闲的基本构成要素有森林休闲主体、森林休闲客体和森林休闲媒介。指出森林休闲的三个构成要素之间有着类似于“哑铃”的构成关系。森林休闲主体和客体位于“哑铃”的两端,而森林休闲媒介位于“哑铃”的“提把”部分,对于森林休闲主体和客体而言,森林休闲媒介起着纽带和桥梁的作用,对于休闲业发展而言,森林休闲媒介起着“提把”的作用。

(2) 构建了城郊森林休闲机会谱评价指标体系。主要从区域经济发展水平、居民游憩消费能力、休闲产业成熟度、社会拥护度、景观资源丰度和环境舒适度六个层面,选取和建立了包括目标层 A、指标层 B 和指标层 C 共三层 36 个因子作为城郊森林休闲机会谱评价的指标体系。

(3) 开展了城郊森林休闲机会谱分级研究。通过主成分分析、聚类分析和主成分因子排序等量化研究,指出影响北京市各区县森林休闲机会谱的因素主要是北京市各区县的社会经济发展水平、区位条件以及森林资源状况。对北京城郊森林休闲机会谱进行的分级研究指出,北京市 14 个区县森林休闲机会谱可分成 4 个等级。

7.3 讨论

本论文对森林休闲基本理论的研究还是探索性研究，还有很多方法需要改进和深入；在城郊森林休闲机会谱的研究中，本文主要从资源分析的角度，对城郊森林休闲空间生态规划的等级划分方法进行了研究，还存在一定的局限性，有待进一步完善。在将来的后续研究中，将进一步结合市场分析，提出更为全面和更具可操作性的森林休闲规划方法。

参考文献

- 保继刚, 楚义芳. 旅游地理学(第二版)[M], 北京: 高等教育出版社, 1999.
- 卞显红. 城市旅游空间规划布局的影响因素分析[J], 地域研究与开发, 2003, 22(3): 93-96.
- 蔡君. 略论游憩机会谱[J]. 中国园林. 2006. : 73-77.
- 蔡冷妍. 如何发展杭州城郊旅游. 杭州科技信息网, 2001.
- 曾怡园. 城市公共休闲空间的要素[J]. 成都纺织高等专科学校学报, 2005, 22(1): 52-53.
- 柴彦威. 中国城市居民休息日的时间利用特征与活动的时空结构——兰州市的实证研究[A]. 中国区域科学协会. 区域旅游开发与管理[C]. 北京: 海洋出版社, 1998.
- 陈传康. 区域旅游开发研究[M]. 北京: 气象出版社, 1992.
- 陈俊忠, 刘孟芬, 朱学华等. 生态旅游的健康效益——以大雪山国家森林游憩区为例. 第五届休闲、游憩、观光学术研讨会. 118-129. 2002.
- 陈水源. 游憩机会序列研究专论选辑(二)[M]. 台北: 淑馨出版社, 1989.
- 陈鑫峰, 王雁. 森林游憩业发展回顾[J]. 世界林业研究, 1999, 12(6): 32-37.
- 成思危. 知识经济时代与人的休闲方式变革[J]. 自然辩证法研究, 2003, 2.
- 邓金阳, 沈守云, 尹少华. 城郊自然旅游开发探讨[J]. 资源开发与市场. 1997, 13(6): 273-274.
- 丁文魁, 许耀明等. 风景名胜研究[M]. 第一版, 上海: 同济大学出版社, 1998.
- 凡勃伦. 有闲阶级论[M], 蔡受百译. 北京: 商务出版社, 1997.
- 樊英. 休闲旅游——体验经济时代旅游发展新趋势[J]. 特区经济, 2006, 5: 194-196.
- 方战华. 体验经济方兴未艾[J]. 上海企业, 2002, 6: 48-50.
- 符霞, 乌恩. 游憩机会谱理论的产生及其应用[J]. 桂林旅游高等专科学校学报. 2006, 17(6): 691-694.
- 傅善来, 蒋有倩. 21 世纪健康新视角·走出亚健康[M]. 上海: 上海科技教育出版社, 2001: 10-11.
- 甘枝茂, 马耀峰, 宋保平. 旅游资源与开发[M]. 天津: 南开大学出版社, 2000.
- 高踞. 体验经济时代背景下观光旅游景点服务创新策略——以岳阳楼旅游景点为例[J]. 岳阳职业技术学院学报, 2006, 2: 91-93.
- 格·普·阿波斯托尔. 当代资本主义[M], 上海: 三联出版社, 1979.
- 公学国. 体验经济时代旅游景区经营新模式[J]. 济南职业学院学报, 2006, 10: 30-32, 62.
- 郭程轩. 城市生态休闲带开发与规划研究[D]. 华南师范大学硕士学位论文, 2004.
- 郭鲁芳. 跨期休闲消费的经济解析[J]. 统计与决策, 2006, 2: 8-10.
- 郭鲁芳, 虞丹丹. 健康旅游探析[J]. 北京第二外国语学院学报, 2005, 3: 63-66.
- 郭鲁芳. 时间约束与休闲消费[J]. 数量经济技术经济研究, 2006, 2: 117-126.
- 郭鲁芳. 国外休闲经济研究构历史与进展[J]. 经济学家[J], 2004, 4: 67-72.
- 郭鲁芳. 休闲经济学[M], 杭州: 浙江大学出版社, 2005. 6.

- 郭鲁芳. 休闲消费的经济分析[J]. 数量经济技术经济研究, 2004, 4:12-21.
- 国家旅游局. 中国旅游业发展“九五”计划和2010年远景目标纲要. 1996d.
- 何发理, 张建忠, 张金良. 森林旅游. 西安: 陕西旅游出版社, 1992.
- 黄文馨. 培育休闲产业, 推进经济增长[J]. 自然辩证法研究. 2001, 10.
- 黄向, 保继刚, 沃尔·杰弗里. 中国生态旅游机会图谱的构建[J]. 地理科学, 2006, 26(5):629-634.
- 黄羊山, 王建萍. 旅游规划[M], 福州: 福建人民出版社, 1999.
- 黄羊山. 游憩初探[J]. 桂林旅游高等专科学校学报, 2000, 2:6-10.
- 杰弗里. 巴泽尔. 绿色基础设施: 将自然系统视为区域的基础设施, 城市规划: 应用城市的生长与转型[M]. 北京: 党建读物出版社, 2005:202-206.
- 杰弗瑞. 戈比著, 康箴译. 你生命中的休闲[M]. 昆明, 云南人民出版社, 2000.
- 杰弗瑞. 戈比著, 张春波等译. 21世纪的休闲与休闲服务[M]. 昆明: 云南人民出版社, 2000.
- 巨乃岐, 刘冠军. 试论具有中国特色的休闲观. 唐都学刊. 2004, 4.
- 巨鹏, 何佳梅. 城市休闲产业客源特点分析[J]. 山东师范大学学报(自然科学版), 2001, 4.
- 卡尔·温格编, 林业部华东林业调查规划设计院编译. 林业手册[M]. 国际文化出版公司, 北京:1990.
- 李锋. 传统文化与中国人休闲游观浅谈[J]. 商丘师范学院学报, 2003, 19(6):64-65.
- 李建国. 兰州旅游圈旅游空间结构构建研究[D]. 西北师范大学硕士学位论文, 2002, 6.
- 李景宜, 周旗. 区域旅游开发模式研究综述[J]. 地域研究与开发, 2006, 25(6):66-70.
- 李梅. 森林资源保护与游憩导论[M], 北京: 中国林业出版社, 2008.
- 李香华, 周亮, 刘邦华. 体育健身旅游与亚健康康复研究[J]. 中国健康教育, 2004, 2:145-146.
- 李益. 近年来学术界关于休闲问题的研究综述[J]. 广西社会科学, 2003, (1):169-171.
- 李仲广, 卢昌崇. 基础休闲学[M], 北京: 社会科学文献出版社, 2004.
- 梁玥琳, 张捷, 章锦河, 李娜. 国内近十年休闲研究进展[J]. 中国地质大学学报(社会科学版), 2006, 9:71-75.
- 廖佰翠. 生态旅游可持续发展的问题与对策[J]. 长春师范学院学报(自然科学版), 2005, 6:64-67.
- 林洪岱. 中国旅游交通三思[J], 旅游学刊:1989, 2:16-20.
- 林云华. 基于行为需求的滨水休闲空间设计[J]. 四川建筑, 2004, 24(4):16-17.
- 刘邦凡. 休闲、休闲经济与城市经济. 自然辩证法研究. 2002, 2.
- 刘晨晔. 后现代精神的休闲意蕴[J]. 自然辩证法研究, 2002, 3.
- 刘耳. 休闲: 一种文化价值观的转变[J]. 自然辩证法研究, 2003, 5. 6.
- 刘耳. 休闲: 一种文化价值观的转变[J]. 自然辩证法研究. 2003, 5. 6.
- 刘耳. 中国古代休闲文化传统[J]. 自然辩证法研究, 2001, 5. 6.
- 刘锋. 中国休闲经济发展与政策研究[D]. 清华大学管理科学与工程博士后出站报告. 2002.
- 刘康, 李团胜. 生态规划——理论、方法与应用[M]. 北京: 化学工业出版社, 2004.
- 刘立梅. 旅游业发展的区位理论探讨[J], 内蒙古财经学院学报, 2003, 1:15-18.

- 刘少和, 张伟强, 乔纪纲. 广东旅游休闲产业空间布局模式的构建[J]. 热带地理, 2007, 27(2): 164-169.
- 刘振礼. 中国的旅游与交通[J], 旅游学刊: 1989, 1: 35-40.
- 刘志林, 柴彦威, 龚华. 深圳市民休闲时间利用特征研究[J]. 人文地理, 2000, (6).
- 刘子众. 休闲文化的中西方差异[J], 北京: 体育文化导刊, 2003, 5. 6.
- 楼嘉军. 道家游乐思想初探[J]. 社会科学. 2000, 12.
- 楼嘉军. 休闲产业初探[J]. 旅游科学. 2003, 3.
- 楼嘉军. 休闲初探[J]. 桂林旅游高等专科学校学报. 2000, 2.
- 卢泰宏, 杨晓燕. 休闲: 新的消费者价值及市场机会[J]. 广东外语外贸大学学报, 2002, 2: 22-25.
- 陆彦明, 马惠娣. 马克思休闲思想初探[J]. 自然辩证法研究, 2002. 1.
- 骆文滔. 走向 21 世纪的中国度假旅游[M]. 北京: 中国旅游出版社, 1997.
- 马惠娣, 刘耳. 西方休闲学研究述评[J]. 自然辩证法研究, 2001, 17(5): 45-49.
- 马惠娣, 王国政. 休闲产业新的经济增长点[J]. 瞭望新闻周刊. 2000, 34.
- 马惠娣. 大旅游视野中的休闲产业[J]. 杭州师范学院学报(社会科学版). 2003, 2.
- 马惠娣. 文化精神之域的休闲理论初探[J]. 齐鲁学刊. 1998, 3.
- 马惠娣. 休闲: 人类美丽的精神家园[M]. 北京: 中国经济出版社, 2004.
- 马惠娣. 中国学术界首次聚焦休闲理论问题研究——“2002 中国: 休闲与社会进步学术研讨会”综述[J]. 自然辩证法研究. 2003, 19(2): 80-84.
- 马建业. 城市闲暇环境研究与设计[M]. 北京: 机械工业出版社. 2002: 33-38.
- 马建业. 我国北方城市日常非盈利性闲暇环境研究[D]. 北京: 清华大学, 2001.
- 美国都市与土地协会著, 开创都市与土地研究室译. 市中心开发——都市发展与复苏[M]. 台湾: 创新出版社, 1992.
- 牛亚菲. 论我国旅游资源开发条件的地域性[J]. 人文地理, 1998, 3(1): 23-26.
- 欧阳志云, 王如松. 生态规划的回顾与展望[J], 自然资源学报, 1995, 10(3): 203-215
- 皮平凡, 张伟强. 基于体验经济的旅游消费与营销战略初探[J], 经济师, 2005, 8: 126-127.
- 朴松爱, 李仲广译. 休闲学[M]. 北京: 东北财经大学出版社, 2005. 6.
- 卿前龙, 胡跃红. 休闲产业: 国内研究述评[J]. 经济学家, 2006, 4: 40-46.
- 申葆嘉. 旅游与休闲——多一些人文关怀 少一些经济求索[J]. 旅游学刊. 2006, 21(9): 8
- 史蒂芬. 威廉姆斯著. 杜靖川, 曾萍, 等译. 旅游休闲[M]. 昆明: 云南大学出版社, 2006: 117.
- 世界旅游组织, 中华人民共和国国家旅游局, 四川省旅游局, . 四川省旅游发展总体规划. 四川省旅游局印, 1998.
- 宋瑞. 国内外休闲研究扫描——兼谈建立我国休闲学科体系的设想[J]. 旅游学刊. 2004, 3.
- 宋瑞. 浅论休闲经济[J]. 桂林旅游高等专科学校学报. 2001, 3.
- 宋瑞. 休闲: 经济学分析与统计[J]. 旅游学刊, 2002, 6: 26-31.
- 宋涛. 浅谈旅游业可持续发展的策略[J]. 濮阳职业技术学院学报, 2005, 2: 42-43.

- 苏孝同. 森林休闲——21 世纪的朝阳产业[J]. 中国城市林业, 2006, 4(5): 43-45. 6.
- 孙文昌. 现代旅游开发学(第二版)[M]. 青岛: 青岛出版社, 2001.
- 田里. 旅游学概论. 天津: 南开大学出版社, 2001, 12.
- 田松青. 休闲经济[M]. 北京: 新华出版社, 2005, 1.
- 田玉堂主编. 度假村的理念与操作实务[M], 中国旅游出版社, 2003.
- 田志会, 郑大玮, 郭文利等. 北京山区旅游气候舒适度的定量评价[J]. 资源科学, 2008, 12: 1846-1851.
- 田志会. 北京山区气候资源评价与开发利用方式探讨[D]. 中国农业大学博士学位论文, 2007.
- 托马斯·古德, 杰弗瑞·戈比著, 成素梅等译. 人类思想史中的休闲[M]. 昆明: 云南人民出版社, 2000.
- 王惠. 迎接休闲时代, 你准备好了吗——北京市民休闲消费状况调查[J]. 市场调查, 2006, 8: 33-35.
- 王柯平. 旅游美学纲要. 北京: 旅游教育出版社, 1997.
- 王琪延. 中国大城市将首先进入休闲经济时代[J]. 学习论坛. 2004, 7.
- 王兴中. 中国旅游资源开发模式与旅游区域可持续发展理念[J], 地理科学, 1997, 17(3): 218-223.
- 王雅林, 徐利亚, 刘耳. 城市休闲——上海、天津、哈尔滨城市居民时间分配的考察[M]. 北京: 社会科学文献出版社, 2003 年.
- 王艳平. 对国民文化价值的认识及其权益属性的探讨——兼论日本社会休闲的动作机制[J]. 自然辩证法研究. 2004, 3.
- 王瑛, 王铮. 旅游业区位分析——以云南为例[J]. 地理学报, 2000, 55(3): 346-351.
- 魏小安. 中国休闲经济[M]. 北京: 社会科学文献出版社, 2005, 10.
- 吴必虎, 董莉娜, 唐子颖. 城市公共游憩空间分类与属性研究——以北京市公园系统为例[J]. 中国园林, 2003, 4.
- 吴必虎, 贾佳. 城市滨水区旅游·旅游功能开发功能——以武汉市为例[J]. 地理学与国土研究, 2002, 5. 6.
- 吴必虎. 区域(省市)旅游发展规划的 1231 工程. 旅游调研[J], 1999a, (10): 19-22.
- 吴必虎. 区域旅游规划原理[M]. 北京: 中国旅游出版社, 2001.
- 吴承照. 现代城市游憩规划设计理论与方法[M], 北京: 中国建筑工业出版社, 1998.
- 吴承照. 游憩郊用与城市居民户外游憩分布行为[J]. 同济大学学报. 1999, (6).
- 吴泽民, 吴澜. 城市森林与城市森林游憩[J]. 中国城市林业, 2006, 4(6): 34-36.
- 吴正平. 旅游心理学教程. 北京: 旅游教育出版社, 1994.
- 肖星, 李文兵, 伍延基等. 城市建成区户外游憩系统初探——以兰州市为例[J]. 人文地理, 2002, 17(6): 6-10, 96.
- 肖星. 城市游憩空间结构系统分析——以兰州为例[J]. 人文地理, 2002, 6.
- 谢洪恩, 孙林, 张世慧. 论我国休闲文化生态系统的构建[J]. 社会科学研究, 2005, 6: 23-26.
- 熊世伟, 彭再德. 把握上海消费需求升级新趋势, 打造滨海休闲度假旅游圈的新亮点[J]. 上海城市规划, 2002, 2: 5-7.

- 徐锋. 加入 WTO 与我国休闲服务贸易的发展——基于《服务贸易总协定》的探索[J]. 国际经贸探索, 2003, 1.
- 徐雷, 刘新, 李包香. “休闲之都”理念引领下的杭州城市空间环境研究[J]. 建筑, 2006, 9:64-67.
- 严贤春. 生态农业旅游[M]. 北京: 中国农业出版社, 2007.
- 杨春宇, 叶文. 旅游规划与人文关怀浅析[J]. 人文地理, 2004, 3.
- 杨国良, 朱红. 成都市民消费结构与休闲活动关系研究[J]. 四川师范大学学报(社会科学版), 2003, 5:30-35.
- 杨国良. 城市居民休闲行为特征研究——以成都市为例[J]. 旅游学刊, 2002, 2.
- 杨康民. 基于体验经济的旅游体验战略管理探析[J]. 经济研究参考, 2006, 91.
- 杨晓俊, 王兴中. 居民消费行为与城市休闲、娱乐场所的空间关系[J]. 西北大学学报(哲学社会科学版), 2005, 35(6):55-58.
- 杨新军, 刘家明. 论旅游功能系统: 市场导向下旅游规划目标分析[J]. 地理学与国土研究, 1998, 14(1):59-62.
- 杨永春. 西方城市空间结构研究的理论进展[J]. 地域研究与开发, 2003, 22(4):1-5. 6.
- 姚元东. 森林生态旅游可持续发展与环境保护分析[J]. 林业调查规划, 2005, 30:35-37.
- 叶晔. 休闲需求的增加使森林旅游在英国重新受到重视[J]. 世界林业动态, 2007(21):4-5. 6.
- 叶晔. 英国林业委员会资助森林休闲景观项目研究[J]. 世界林业动态, 2007(22):8-9.
- 于光远, 马惠娣. 关于消费在社会生活、经济运动中的地位和作用的对话[J]. 自然辩证法研究, 2002, 9.
- 俞晟. 城市旅游与城市游憩学[M], 上海: 华东师范大学出版社, 2003, 9.
- 岳培宇, 楼嘉军. 国内休闲理论研究阶段、重点及评述[J]. 北京第二外国语学院学报, 2005, 5:16-22.
- 张安, 丁登山. 南京城市旅游憩者时空分布规律与活动频率分析[J]. 经济地理, 1999, 19(1):106-110.
- 张广瑞, 宋瑞. 关于休闲的研究[J]. 社会科学家, 2001, (5):17-20.
- 章海东, 方起东. 休闲学概论[M]. 昆明: 云南大学出版社, 2005. 6.
- 张莉. 关于我国城市居民休闲消费的调查分析_以江苏无锡市居民为例[J]. 经济纵横, 2002, 11.
- 张茹艳. 我国休闲产业的现状及发展趋势[J]. 科技成果纵横, 2006, 2:67-68.
- 张顺, 隋义文. 基于 AIDS 模型的城市居民旅游休闲文化消费统计分析——以吉林省四平市为例[J]. 吉林师范大学学报(自然科学版), 2008, 5:39-41.
- 张祥平, 黄凯. 园林经济管理. 北京: 气象出版社, 2001.
- 张兴平, 杨建军, 毛必林. 杭州市旅游交通网络初步分析[J]. 城市研究, 1999, 5:27-34, 63.
- 张汛翰. 游憩规划设计研究—游憩项目设置方法探析[J]. 中国园林, 2001, 2:11-13.
- 赵迪. 浅析美国娱乐机会谱系理论及其在中国的应用[J]. 重庆建筑, 2006. :31-34.
- 赵荣棵, 鲍继峰, 杨振等. 城市公共休闲空间的“灰度”处理[J]. 天津城市建设学院学报, 2004, 10(1):18-21.
- 赵瑞芹, 宋振峰. 亚健康问题研究进展[J]. 国外医学(社会医学), 2002, 19(1):12.

- 钟林生, 赵士洞, 向宝惠. 生态旅游规划原理与方法[M]. 北京: 化学工业出版社, 2003.
- 周雪晴. 关于我国休闲产业及其发展问题的思考[J]. 肇庆学院学报. 2001. 3.
- 周雪晴. 论休闲经济中的消费特点及其需求管理策略[J]. 广西教育学院学报, 2001, 4: 67-70.
- Anthony Wylson, Design for Leisure Entertainment, Boston; Butter Worth Inc, 1980.
- Auliana Poon, Tourism, Technology and Competitive Strategies, CAB International, 1993
- Burton A.C, et al. Damp cold versus dry cold specific effects of humidity in heat exchange of unclothed men[J]. J. App. Physiol. 1995, 8: 269~278.
- Chales K. Brightbill, The Challenge of Leisure, New Jersey: Prentice-Hall, 1963.
- Cicchetti, C.J. Forecasting Recreation in the United States. Lexington, Ma: Lexington Books. 1973.
- Clark R N, Stankey G H. The Recreation Opportunity Spectrum: A Framework for Planning Management, and Research[R]. USDA-Forest Service General Technical Report 1979, PNW-98.
- Clark, R; Stankey, G. The Recreation Opportunity Spectrum: a framework for planning, management, and research[R]. U.S Department of Agriculture, Forest Service, Pacific Northwest Forest and Range Experiment Station, 1979: 1-6.
- Csikszentmihalyi, M. Flow: The psychology of optimal experience. New York, NY: Harper & Row, 1990
- Derrock Anderton, Looking at Leisure, British library Categorizing in Publication Data, 1992.
- Driver & Brown. The Opportunity Spectrum Concept and Behavioral Information in Outdoor Recreation Resource Supply Inventories: Background and Application[R]. Integrate Inventories of Renewable Natural Resources: Proceedings of the Workshop. USDA-Forest Service General Technical Report, 1978.
- Driver, Brown, P. & G. Peterson, eds. Benefits of Leisure. State College, PA: Venture Publishing, Inc. 1991.
- Glover, T.D. & Burton, T L. A Model of Alternative Forms of Public Leisure Services Delivery. In M.F. Collins & I.S. Cooper (Eds.), Leisure Management Issues and Applications. Wallingford, UK: CAB International. 1998.
- Gordon A. Bradley. Urban Forest Landscapes: Integrating Multidisciplinary Perspectives. University of Washington Press. 1995, 50.
- Iso-Ahola, S. The Social Psychology of Leisure and Recreation. Bubuque, IA: Wm. C. Brown Publishers, 1980
- Joffre Dumazedier, Toward a Society of Leisure, New York: The Free Press, 1967.
- Joseph Piper, Leisure. The Basic of Culture, London: Faber, 1952.
- Lisa Hornsten. Outdoor recreation in Swedish forests: implications for society and forestry[M]. 2000.
- Maddison. A. Dynamic forces in capitalistic development: a long-run comparative view. Oxford, UK: Oxford University Press. 1991.
- Robert W. Fogel Catching Up with the Economy. American Economic Review 89, No. 1. March 1999: 1-21;
- Samdahl, D. A Symbolic interactionist Model of Leisure Theory and Empirical Support, Leisure Science, 1988, 10(1): 27-39.
- Schreyer, R. & Driver, B. The Benefits of Leisure. in E. Jackson & T. Burton eds., Understanding Leisure and Recreation: Mapping the past, charting the future.. Stae College, PA: Venture Publishing, INC. 1989.

在读期间的学术研究

1. 叶晔, 李智勇. 森林休闲的概念与内涵[J]. 世界林业研究, 2009, 25(4):19-25.
2. 叶晔, 李智勇. 森林休闲发展现状及趋势[J]. 世界林业研究, 2008, 21(4):11-15.
3. 叶晔, 陈静. 喀斯特景观开发研究述评[J]. 林业资源管理, 2007, 4: 105-108, 112.
4. 叶晔. ROS——城郊森林休闲规划新途径[C]. 城市森林与居民健康, 2007, 4, 8-12.
5. 叶晔. 联合国秘书长强调: 世界旅游组织对可持续发展的贡献[J]. 世界林业动态, 2007, 19:2-3.
6. 叶晔. 休闲需求的增加使森林旅游在英国重新受到重视[J]. 世界林业动态, 2007, 21:4-5.
7. 叶晔. 英国林业委员会资助森林休闲景观项目研究[J]. 世界林业动态, 2007, 22:8-9.
8. 叶晔. 论文《ROS——城郊森林休闲规划新途径》获“第八届海峡两岸青年科学家学术研讨会——城市森林与居民健康”优秀论文.
9. 刘宏盈, 程道品, 叶晔. 桂林喀斯特景观分类与评价研究[J]. 广西师范学院学报:自然科学版, 2006, S1.
10. 程道品, 刘宏盈, 叶晔. 桂林喀斯特景观开发建议与对策研究[J]. 东南亚纵横, 2006, 2:71-75.
11. 吴孔运, 蒋忠诚, 叶晔. 不同植物群落对灰岩试块溶蚀速率的影响[J]. 吉林大学学报:地球科学版, 2007, 37(5):967-971.
12. 吴孔运, 蒋忠诚, 邓新辉, 叶晔. 喀斯特石山区次生林恢复后生态服务价值评估——以广西壮族自治区马山县弄拉国家药物自然保护区为例[J]. 中国生态农业学报, 2008, 16(4): 1011-1014.

致谢

本论文是在导师李智勇研究员的悉心指导下完成的。从论文的选题、写作，到论文的修改和最后成文，无不凝结着导师的大量心血。在此，衷心感谢导师李智勇研究员对本人的精心指导！四年来，我从书本上学到了许多知识，但却无法比拟导师在潜移默化中授予我的思维方式，他的言传身教将使我终生受益。

感谢王成研究员、侯元兆研究员、田治威教授等在论文开题期间，对论文的框架和内容提出了许多宝贵的意见和建议，为论文的顺利完成奠定了理论基础！感谢北京市园林绿化局、北京市环境科学研究院、北京市旅游局、中国国家图书馆相关部门和领导，在论文收集资料的过程中给予帮助！感谢柯裕州、郭子武、杨广斌、王剑波、吴孔运、张文杰、袁爱平、宁金魁、杨馥宁等同学，在论文写作的过程中，多次与我讨论，并帮我收集相关资料！感谢资料室的邢彦忠老师帮我收集很多本院图书馆查阅不到的参考资料！感谢计算机室黎祐琛老师为我提供的技术帮助！感谢师兄弟张德成、夏恩龙、宿海颖、谢和生、韩明臣等，在论文写作过程中给予的帮助！感谢参考文献作者对我的帮助与支持！感谢中国林科院研究生院、科信所老师和同窗们的关心和支持！感谢所有在我论文写作过程中，给予我帮助的人们！

博士四年，让我感受到了求学的艰辛，也让我深刻体会到了人间的真情。感谢大学老师黄丽萍、金晓玲，硕士导师程道品等老师一直以来对我的关心和帮助，在我心目中，他们早已从老师变成了亲人；感谢我的同学袁爱平、杨广斌、李晓松、王植、王昭艳、叶红霞、张珺到我家看望我病重的爸爸，给我精神上的鼓励和帮助。

感谢我的爸爸妈妈，我出生于一个偏僻的小山村，是爸妈日复一日、年复一年、面朝黄土背朝天的艰辛劳作，换来了我顺畅的学习生活。感谢我的弟弟，是他一直的鼓励，使我坚持努力，完成学业。特别感谢我的爱人，当我的生活、学习和工作都出现很多困难的时候，他从来没有半句怨言，总是尽他自己最大的努力，给予我理解、支持和帮助。

最后，对所有关心和帮助过我的人们致以深深的敬意！

致谢人：

2009年6月2日