

doi:10.3969/j.issn.1672-0504.2014.06.024

信息技术影响下城市休闲空间生产机理及特征演变研究

尹 罡^{1,2}, 甄 峰³, 席广亮¹

(1. 南京大学地理与海洋科学学院, 江苏 南京 210093; 2. 湖南城市学院商学院, 湖南 益阳 413000;
3. 南京大学建筑与城市规划学院, 江苏 南京 210093)

摘要: 信息技术的扩散与渗透对城市居民的休闲价值观、休闲方式及具体的休闲活动产生了深刻影响, 以信息终端为工具的网络休闲活动的出现以及传统休闲活动的网络化组织是这种影响的主要表现。虚拟休闲空间的产生、传统实体空间的休闲化及城市休闲空间泛化则是这种影响的空间结果。主要从技术社会形态更替和行动者网络的理论视角分析了信息技术影响下城市休闲空间的生产机理: 技术进步是物质动力, 群体价值观念转变是思想动力, 新价值观行动者网络是行为动力, 技术社会形态更替是根本动力。在此基础上分析认为, 信息技术影响下城市休闲空间的特征主要表现为: 虚拟化、移动化与破碎化、复合化。

关键词: 信息技术; 城市休闲空间; 动力机制; 特征演变

中图分类号: F291.1 文献标识码: A 文章编号: 1672-0504(2014)06-0121-04

0 引言

以传感技术、通信技术和计算机技术为核心的信息技术迅速渗透人们的日常生活, 并对人们的工作、学习、消费、休闲等生产和生活活动产生了深远影响。借助信息技术, 远程办公、网络课堂、电子商务等现代工作与生活方式应运而生。按照目的差异可以将人的活动划分为以工作为代表的强制性活动、以消费为代表的维持性活动和以休闲为代表的任意性活动^[1]。长期以来, 由于以休闲为代表的任意性活动在人们总体活动中所占比例不高, 对经济社会的意义不太显著, 因此人们多关注信息技术对工作等强制性活动和消费等维持性活动以及从宏观层面对城市和区域经济社会及空间结构的影响^[2,3]。随着经济社会的进步及人们价值观念的转变, 休闲活动时间占总体活动时间的比例不断上升, 其经济社会意义也随之逐步凸显, 基于信息技术影响下的休闲活动开始受到研究者的关注。既有的对信息技术影响下的休闲活动的研究主要集中在信息技术对人们传统休闲活动影响的表现形式^[4]、传统休闲活动与网络休闲活动的互动关系及对消费市场的影响^[5-7]、网络休闲活动的影响因素测度^[8]等方面, 揭示了信息技术对传统休闲活动的影响程度、方式及因素, 阐明了信息技术影响下传统休闲活动与网络休闲活动的关系。但是, 休闲方式、休闲组织形式的

改变仅是信息技术对整个经济社会系统影响表现的一个层面, 这种影响表现得更深层面在于休闲方式、休闲组织形式改变所导致的空间效应, 当前在这方面研究鲜有涉及。本研究主要基于技术社会形态演变及行动者网络理论, 从信息技术影响下的休闲活动生产、组织形式及其与休闲空间的互动关系层面探讨城市休闲空间生产的动力机制及空间特征演变, 将对信息时代的城市休闲空间规划设计、城市空间结构研究、城市休闲社会建构具有较好的理论参考和实践指导意义。

1 信息技术对城市居民休闲活动的时空重构

1.1 休闲活动时间的重新配置

信息技术的进步尤其是以互联网、移动互联网技术为核心的网络信息技术的快速发展, 重新配置了城市居民的活动时间, 其首先表现在城市居民的总体活动层面, 即改变了时间在强制性活动、维持性活动及任意性活动三者间的分配结构, 这种时间分配结构的改变在工作与休闲之间表现尤其明显, 从某种程度上说, 信息技术对时间的重新配置构建了一种新型的劳闲关系; 信息技术对时间的重新配置也表现在休闲这种任意性活动本身层面, 主要表现为信息技术对传统休闲活动的潜在影响, Mokhtarian 等认为信息技术及网络休闲活动对传统休闲行为的潜在影响主要表现在对传统休闲活动的补充、取

收稿日期: 2014-03-27; 修回日期: 2014-06-16

基金项目: 国家自然科学基金项目“信息时代中国城市就业与居住空间变化研究”(40971094); 中央高校基本科研业务费专项资金项目(1115090201); 湖南省哲学社会科学基金项目“信息技术影响下的城市居民休闲活动及空间效应研究”(13YBB042)

作者简介: 尹罡(1980-), 男, 博士研究生, 讲师, 研究方向为信息技术与城市空间结构。E-mail: yehanxing2000@sina.com

代、时间再分配、作为介质对传统休闲活动的促进四方面^[4]。这种信息技术对传统休闲行为潜在影响的概念性分析得到相关研究者的广泛认同。

1.2 城市休闲空间解构与重构

信息技术对城市休闲空间的解构与重构主要表现在:1)虚拟休闲空间的产生。虚拟休闲空间是信息技术影响下的一种新的空间形态,相对于实体空间的物质性、中心性及有界限,虚拟空间是电脑技术和人脑意识结合的产物,在空间上具有无限超越性和渗透性,是由信息技术、空间技术及相应的组织机制所支撑而形成的新型空间形态^[8],其性质更多地取决于人们在虚拟空间的实际活动,而不取决于虚拟空间本身。2)传统实体空间休闲化。信息技术的进步及应用颠覆了传统严格的劳闲界限观念^[9],使得人们树立了一种新的休闲价值观,当新的休闲价值观逐步转变为群体的生活方式和消费观念时,城市管理者、城市研究与规划设计人员以及商业管理者开始考虑基于功能转变的城市空间重构,具体表现为城市空间尤其是城市公共空间休闲功能的植入。3)休闲空间泛化。随着移动通讯技术和无线网络技术的发展,使得人们只要有无线网络信号覆盖的场所,就可以借助移动信息终端开展休闲娱乐活动,实现人脑意识与电脑技术的结合,从而生产虚拟休闲空间,实现了城市休闲空间无限延伸和扩展,也导致城市各类活动空间的界限模糊化。

2 信息时代城市休闲空间生产动力机制

2.1 物质动力:技术进步

综观人类发展史上以蒸汽机发明和应用为标志的第一次技术革命、以电气化为标志的第二次技术革命及以微电子技术的发明和应用为标志的第三次技术革命,每次技术革命都深刻改变了人们的生产与生活方式,其中第三次技术革命推动了信息技术的飞速发展,使得城市居民的休闲观念与休闲方式发生了前所未有的变化,借助网络,使用智能手机等信息技术终端,休闲活动的时空制约得到缓解,扩大了休闲活动的时空范围,从本质上就是休闲空间的生产。因此从这个意义上衡量,技术进步尤其是信息技术的进步为城市休闲空间生产提供了强大的物质动力。

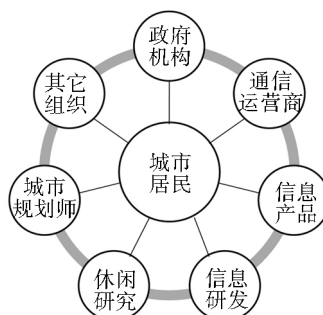
2.2 思想动力:群体价值观念转变

技术进步导致生产工具的更新换代,进而催生了新的生产方式和生产关系,不同的生产关系导致不同的生存状态,群体价值观念继而发生转变。本研

究的群体价值观念主要指人们对休闲与工作关系的基本观点或休闲价值观。原始人类主要面临个体与自然抗争的生存压力,个体之间的竞争关系基本不存在,人们的休闲价值观尚未形成;农业社会人们拥有优越的生态环境和生存空间,遵循自然与生理规律的劳闲时间安排,休息等于休闲,形成无意识的休闲价值观;在工业社会专业化社会大生产以及人类对自然无节制掠夺的生产关系下,生态环境逐渐恶化、人们竞争意识强烈、生存空间日渐狭小、心理压力增大,人们遵循作息制度与竞争关系的劳闲时间安排,竞争压力导致形成工作为核心的休闲价值观;在信息社会全球化、网络化的生产体系下,人们重新审视与自然的关系,矿物能源的减少利用使生态环境逐步得以改善,生产效率的大幅度提高增加了人们的可支配时间,网络空间成为人们重要的社交场所,人们遵循柔性生产与主观感知的弹性劳闲时间安排,追求工作与休闲均衡的休闲价值观。

2.3 行为动力:新价值观行动者网络

技术进步推动生产关系的变革,改变人们的生存状态,继而促使其形成新型生产关系下的新的休闲价值观。在信息社会的生产关系背景下,人们追求工作与休闲均衡的休闲价值观,会自觉或不自觉地完成一个新价值观行动者网络并将这种价值观转化为行动,从而构成信息时代休闲空间生产的行为力量。本研究认为:信息时代休闲价值观行动者网络以城市居民为核心,其拥有信息时代的休闲价值观和行为方式,在休闲决策中善于利用网络信息技术获取信息^[10],推动消费观念与消费方式的变革;政府机构负责信息基础设施建设和宏观制度安排;通信运营商负责网络架设、技术服务及商业模式设计;信息技术研发机构与信息产品生产者负责技术支撑和技术应用;城市规划师负责信息时代休闲空间和休闲设施的安排,并帮助政府机构制定相关休闲制度;休闲研究者则提供信息时代休闲城市社会构建理论成果,推动城市休闲社会发展与成熟(图 1)。



2.4 根本动力:技术社会形态更替

技术社会形态更替是上述技术进步、群体价值观念转变和新价值观念行动者网络共同作用的结果。技术社会形态是以生产力和技术发展水平以及与此相适应的产业结构标准划分的社会形态,从技术社会形态的角度,根据社会发展历程,可以划分为渔猎社会、农业社会、工业社会及信息社会。不同的技术社会形态在生产要素、生产模式、主导产业、基本结构、基本制度以及基本观念等方面都有自身特征。信息社会是人类社会发展历程中最高级别的技术社会形态,其核心生产要素是人的知识、消费在整个社会中占据主导地位;以高端制造业和高端生产性服务业为社会的主导产业,社会要素呈网络状流动;强调政府、法律及公众对社会的共同治理,人们价值观念趋向自主化、个性化,强调工作与休闲的均衡。

信息技术影响下休闲空间生产的根本原因在于技术社会形态的更替,而技术社会形态的更替则是信息技术进步、群体休闲价值观念转变以及新休闲价值观念行动者网络共同作用的结果(图 2)。从理论上而言,信息技术作为休闲空间生产的物质动力最初只是服务和应用于生产活动,之后日渐渗透于人们的日常生活进而改变人们的价值观和休闲价值观念。在信息技术发展初期,推动信息技术发展的群体仅局限于管理者和科研人员,普通消费者尚未成为这种推动力量,因此,没有形成影响人们休闲价值观念和休闲方式的行动者网络。但是从社会发展过程或操作层面而言,由于信息技术的发展进步、群体价值观念的转变以及行动者网络的行动都是持续渐进的过程,没有严格的时间截面,所以,信息技术越进步,三者相互作用的时间关系变得越模糊。

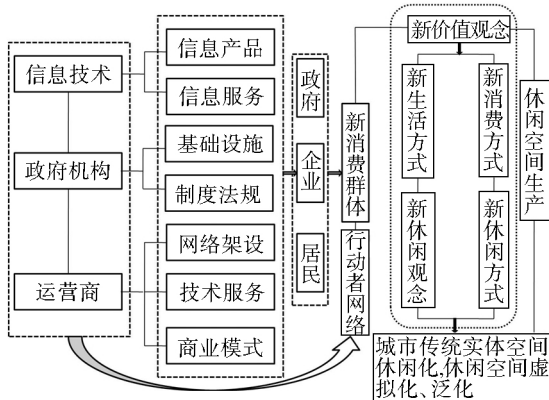


图 2 信息技术影响下休闲空间的生产机理
Fig. 2 The production mechanism affected by information and communication

3 信息技术影响下城市休闲空间特征

(1) 虚拟化。与工业时代休闲空间基本局限

于有明显空间界限的实体空间不同,信息技术的发展促进了赛博空间、信息空间及数字空间等虚拟空间的产生,很多休闲活动选择在信息技术构建的虚拟空间进行,城市休闲空间呈现虚拟化趋势。但从本质上衡量,虚拟空间是依托实体空间存在的,无论是虚拟休闲活动还是实体休闲活动都应以实体空间为载体,因此,虚拟空间与实体空间的相互关联与融合将是信息技术影响下城市休闲空间的本质特征。

(2) 移动化与破碎化。由固定空间向移动空间的转变,这是信息技术影响下城市休闲空间的重要变化,这种变化也导致了城市休闲空间的破碎化。信息技术构建的网络空间或虚拟空间能无限扩展至网络覆盖的范围,而无线网络技术的出现及移动信息终端的普及使得人们进入了一个全新的移动信息时代^[11],可以在移动状态下开展休闲娱乐活动。Kenyon 在进行信息技术对居民时空利用影响的研究时提出“多任务”现象^[12],正是这种时空利用的“多任务”导致了时空的“破碎化”^[13]。

(3) 复合化。在信息技术影响下,工作与休闲的时空界限越来越模糊,人们可以在休闲时间工作,也可以在工作时间进行网络休闲活动,居住场所与工作场所正在“合二为一”^[14]。除了工作与休闲时空的复合化之外,户外公共空间、流动的通勤空间等都存在居民时空利用的“多任务”^[12]和休闲时空的复合化现象。另外,这种休闲空间的复合化还表现在实体空间中商业空间与休闲空间相互渗透,尤其是商业空间的休闲化趋势较明显。

4 结论与讨论

信息技术扩散与渗透重新配置了城市居民的总体活动时间和休闲活动时间,同时也对现有的城市休闲空间产生了解构与重构效应。虚拟休闲空间的产生、传统消费空间的休闲化以及休闲空间泛化都是信息技术影响下的休闲空间生产的表现形式。这种城市休闲空间生产是一系列动力作用的结果,具体而言,技术进步尤其是信息技术进步是城市休闲空间生产的物质推动力量;而信息技术影响下的社会群体价值观念转变是城市休闲空间生产的思想动力;树立了全新休闲价值观念的群体组成的行动者网络是城市休闲空间生产的行为动力。技术进步、价值观念转变以及新价值观念行动者网络的形成实际上是一个技术社会形态更替的过程,因此信息技术影响下城市休闲空间生产的根本动力在于技术社会

形态的更替。工业社会的城市休闲空间是实体物质形态的、有边界的、固定的、整体的和相对独立的,而在信息社会,由于网络信息技术的支撑以及各种网络信息终端的使用,城市休闲空间呈现出虚拟化、移动化与破碎化及复合化的特征。

信息技术丰富和扩展了城市居民的休闲活动和休闲空间,在虚拟休闲空间开展网络休闲活动逐渐成为城市部分群体主要的日常休闲活动。从表面上看,虚拟休闲空间出现后,实体休闲空间的作用下降了,事实上,无论人们进行网络休闲活动或是进行传统休闲活动,都必须以实体空间作为载体,因为虚拟空间是信息空间与人的意识融合的结果,信息空间与人的意识虽是虚拟无形的,但人本身却是物质实体的,其必须以实体空间为载体。虚拟休闲空间只是信息时代出现的一种新的城市居民休闲空间形态,基于虚拟休闲空间的网络休闲活动对传统休闲的影响究竟是替代、补充、促进或衍生以及四种影响的程度值得深入研究。另外,基于城市居民休闲行为变化的城市休闲产业组织和城市休闲空间结构与形态将是今后重点关注的方向。

参考文献:

- [1] REICHMAN, SHALOM. Travel adjustments and life styles: a behavioral approach[A]. Behavioral Travel Demand Models[C]. Lexington, MA: D. C. Heath and Company, 1976. 143—152.
- [2] 甄峰, 张敏, 刘贤腾. 全球化、信息化对长江三角洲空间结构的影响[J]. 经济地理, 2004, 24(6): 748—752.
- [3] 陈映雪, 甄峰, 王波, 等. 基于社会网络分析的中国城市网络信息空间结构[J]. 经济地理, 2013, 33(4): 56—63.
- [4] MOKHTARIAN P L, SALOMON L, HANDY S. The impacts of ICT on leisure activities and travel: A conceptual exploration [J]. Transportation, 2006(33): 263—289.
- [5] LOUIS L, PAUL S, LEE N. Multiple determinants of life quality: The roles of internet activities, use of new media, social support, and leisure activities[J]. Telematics and Informatics, 2005 (22): 161—180.
- [6] ZORN S F, LEE R Y, MURPHY J. Marketing implications of traditional and ICT-mediated leisure activities[J]. Behavior and Information Technology, 2009(31): 329—341.
- [7] NASI M, RASANEN P, SARPILA O. ICT activity in later life: Internet use and leisure activities amongst senior citizens in Finland[J]. Eur. J. Aging. , 2012(9): 169—176.
- [8] 甄峰. 信息时代的区域空间结构[M]. 北京: 商务印书馆, 2004. 167.
- [9] 郭鲁芳. 休闲学[M]. 北京: 清华大学出版社, 2011.
- [10] 姚小云, 尹华光, 吴明姿. 网络游客旅游购买决策影响因素实证分析——以张家界为例[J]. 地理与地理信息科学, 2012, 28(5): 100—103.
- [11] 甄峰, 翟青, 陈刚, 等. 信息时代移动社会理论构建与城市地理研究[J]. 地理研究, 2012, 31(2): 197—206.
- [12] KENYON S. Internet use and time use: The importance of multitasking[J]. Time and Society, 2008, 17(3): 283—318.
- [13] COUCLELIS H. From sustainable transportation to sustainable accessibility: Can we avoid anew tragedy of the commons[A]. Information, Place and Cyberspace[C]. Berlin: Springer, 2000. 341—356.
- [14] 魏宗财, 甄峰, 席广亮, 等. 全球化、柔性化、复合化、差异化: 信息时代城市功能演变研究[J]. 经济地理, 2012, 33(6): 48—52.

A Study on Production Mechanism and Evolution Characteristics of Urban Leisure Space Affected by Information and Communication Technologies

YIN Gang^{1,2}, ZHEN Feng³, XI Guang-liang¹

(1. School of Geographic and Oceanographic Sciences, Nanjing University, Nanjing 210093; 2. School of Business, Hunan City University, Yiyang 413000; 3. School of Architecture and Urban Planning, Nanjing University, Nanjing 210093, China)

Abstract: The diffusion and penetration of ICTs had brought out profound impacts on urban resident leisure values, recreational mode and recreational activities. The main expression of these impacts is the emergence of leisure activities that using information equipment as a tool and organizing the traditional leisure activities by using network. The generation of virtual leisure space, the traditional physical space changing to leisure space and the generalization of leisure space in cities are the spatial effects. The production mechanism of leisure space was analyzed mainly from the theory perspective of replacement about technical social forms and actor-network, the result showed: technological progress is material power, the changing of group values is the thinking power, the new actor-network is the behavior power, the replacement of technical-social forms is the fundamental power. Based on this analysis the conclusion was gotten that the characteristic of urban leisure space under the influence of information technology is mainly as follows: virtualization, mobility and fragmentation, complex.

Key words: ICTs; urban leisure space; dynamic mechanism; evolution characteristic