

Discussion on the Leisure and Entertainment Ways of Residents in Liaoning Province since the Founding of the People's Republic of China

Yifan Yin Liyu Wang Yuxin Yang Qiyuan Cheng Jianyi Deng

School of Architecture and Art Design, University of Science and Technology Liaoning, Anshan, Liaoning, 114051, China

Abstract

With the development of society, in this era of pursuing efficiency and convenience, China has undergone earth-shaking changes. In view of the leisure and entertainment of the residents in Liaoning Province, we launched the corresponding survey and thinking. We are no longer limited to offline entertainment, through the extensive penetration of the Internet and other applied services to build a new form of digital society, entertainment continues to pursue the fast pace, in many leisure industry in the wave of the Internet, various leisure and entertainment activities influence each other, promote each other, and jointly develop new forces in the new century.

Keywords

leisure and entertainment; Internet; entertainment changes

浅谈中华人民共和国成立以来辽宁省居民休闲娱乐方式

尹一帆 王俐瑜 杨玉欣 程麒元 邓健怡

辽宁科技大学建筑与艺术设计学院, 中国·辽宁鞍山 114051

摘要

随着社会的发展,在这个追求效率与便捷的时代,中国发生了翻天覆地的变化。针对辽宁省居民的休闲娱乐,我们展开相应的调查并思考。我们不再仅限于线下的娱乐方式,通过互联网等应用的服务广泛的渗透构建起数字社会的新形态,娱乐不断追求快节奏,在众多休闲产业在互联网的浪潮下,各种休闲娱乐活动互相影响,互相推动,共同发展新世纪新力量。

关键词

休闲娱乐; 互联网; 娱乐变迁

1 变迁过程

中华人民共和国成立以来,中国许多事业都取得了长足发展,社会面貌焕然一新。人们的休闲娱乐方式和过去相比也发生许多变化。经由社会变革、政策牵引、市场冲击、技术加持所形成的“力场”的无形拉扯和有意推进,从形式到内容、从结构到功能、从性质到价值都发生了重大变化与转型,这些纷繁复杂的演变既表现了宏观结构的变迁,也充分展现了个体能动性的成长。

1.1 场所变迁

从过去过年时贴窗花、放鞭炮、赶大集,到如今的看春晚、抢红包、“集五福”;从搬着小板凳在小广场上看

露天电影,到坐在舒适的现代化电影院内看最新大片……经济社会的全面快速发展,为群众提供了多种多样的娱乐方式,人们的休闲娱乐场所也有所不同。现在,人们能选择去广场跳广场舞、打羽毛球、踢毽子、宅在家追电视剧、自驾游、看演唱会等形式作为休闲娱乐方式。

1.2 种类变迁

从弹玻璃球、摔泥人到玩乐高积木、变形金刚,从背着录音机跳舞到使用智能音箱跳广场舞,从自带板凳看露天电影到坐在现代化影院看3D电影……一系列举措让人目不暇接。百姓们的娱乐生活随着时代的发展也变得多种多样。

1.3 形式变迁

与过去相比,在物质较为发达的今天,玩游戏、看电影、听音乐等固有娱乐方式被玩出了新花样,出现了更加便捷、丰富、新奇、优质的体验方法。

①关于游戏。

【基金项目】论文是由辽宁科技大学大学生创新创业训练计划项目经费支持(项目编号: X202010146777)。

【作者简介】尹一帆(2000-),女,中国山东青岛人,在读本科生,从事建筑研究。

过去：成年人到街上和邻居唠嗑，亲友串门。小孩丢沙包，踢毽，跳皮筋，弹玻璃球。

现在：儿童玩具多种多样，乐高积木、毛绒玩偶、变形金刚，能满足不同社会性别和不同年龄的孩子发展需求。信息时代的网络普及，让电脑、手机、游戏机等网络游戏迅猛发展，VR游戏、电脑、手游让成年人的游戏方式也多种多样。

②看电影。

过去：全家出动、自带板凳在小院看露天电影，看的是黑白片且类型比较单一，守着一台电视机抢遥控器，只能每天按时按点追剧。

现在：IMAX影院到处都是，3D电影想看就看，也有一些像水幕激光电影这样新颖的放映形式。用网络电视动动手指，就可以把全世界都看完，短片也可以自己剪辑。

③音乐。

过去：主要通过收音机、广播来听音乐，听的是样板戏和中文歌曲。

现在：人们的生活中到处都是音乐，有手机APP用来听歌、唱歌，音乐表演的地方也有，如音乐厅、歌剧院，还有家庭音响以及便携的蓝牙音箱。

④阅读。

过去：读纸质书，如小人书、连环画、武侠小说，不少书店有租书业务，一天收几角钱。

现在：电子图书由于其便携、信息量大、阅读费用低等特点，在青少年中非常流行。还有电子设备专读电子书。城市中实体书店随处可见，不少书店为阅读者设置了有舒适座椅的阅读区域，有的还提供茶饮，极大提高了人们的阅读体验。

2 现状

休闲观念落后：我们长期比较重视工作时间的安排。忽视休闲：在意识形态和休闲内容上仍很大程度上沿袭传统，只是把新的休闲时间填满，而不是传统意义上的更多的休息。休闲品种单一：现在市民节假日休闲活动的形式主要集中在几个方面，吃、住、游、玩都可以。如访亲访友、吃饭聊天、就寝、购物、上网、打牌等低级休闲活动，有的健康休闲教育休闲活动还停留在原始状态。休闲过度：沉迷于放纵，不愿思考甚至玩物丧志。休闲时间不平衡：人们多集中于节假日休闲，许多休闲场所出现严重的冷热不均。休闲时间不平衡还体现于越来越多的人习惯熬夜，白天被工作占据，没时间打球，也无暇接受消息。于是无限压缩睡眠时间以此来获得所谓的心理满足。求新、求异、求刺激：也许是嫌寻常生活太过平淡，人们为了在精神上感受一种另类的刺激，尝试一些超极限危险运动如洞穴潜水、徒手攀岩等。这些运动容错率极低，一旦失败，非死即残。

3 中国辽宁省居民休闲娱乐方式发展方向

3.1 互联网时代背景下休闲方式发展方向

在这个追求高速的时代，休闲不再是完整的活动，人

们利用碎片化时间进行微休闲，如在等车吃饭午休时刷刷视频，玩玩游戏，以此来放松精神更好地投入接下来的劳作中。互联网应用和服务的广泛渗透构建起数字社会的新形态，娱乐不断追求快节奏，短视频和游戏成为各年龄段居民们的主要线上娱乐方式。众多休闲产业在互联网的浪潮下，利用线上平台进行转型，线上线下同步发展，互相推动。

3.2 后疫情时代居民休闲方式的改变

所谓后疫情时代是指某种传染疾病流行时，在无法找出根治措施的前提下，人类与疫情长期共存，并受其影响到社会的各个层面。

数据表明，2021年中国文化旅游休闲服务产业受疫情影响较为严重，相关行业的营业收入在两年内每年平均下降9.2%。而与之相对的，数字化线上娱乐新业态迅速崛起。相关行业实现营收39623亿元，比2020年增长18.9%，两年内平均增长20.5%。

受疫情影响，社会经济水平下降，失业率增长，居民可支配收入减少，在此基础上娱乐支出也有大幅缩减。

传统线下产业面临着租金与人力成本持续增长、消费形式和内容单一、应政府要求不得不经常暂停运营等重重困难。

新型娱乐场所倾向于微观室内空间与宏观自然空间的一体化。宜设成半开敞式，融于自然，讲求实用，充分利用原始空间。购物中心、大型娱乐场所向微型空间、私人空间转变，如迷你KTV、家庭影院，近年来也滋生了许多文化体验型业态。娱乐业态由原来的单一体验，发展到现在呈现多元化趋势。

3.3 人口老龄化状态下休闲方式发展及应对策略

随着社会发展和医疗水平的提高，人口老龄化已经是社会常态。同时，辽宁地区的年轻人口大量流失，使得老龄化问题愈发严重。年轻时的同伴可能接连离开，儿女也长大各奔前程，老人面临着孤独与寂寞，他们需要沟通交流。互联网时代的到来连接了无数天南海北的年轻人，却没有排解老年人的烦恼。年事已高的他们大多对新事物接受能力弱，记忆力也不太好。

因此，创建一种简单易懂的操作方式，让老人能够直接找到适合自己的娱乐方式、适合自己的娱乐圈子成了亟待解决的问题。垂直搜索引擎汇集了海量的有关休闲娱乐行业的信息，具体且集中。我们期待通过垂直搜索来帮助老人们方便快捷的搜寻到适合自己的娱乐信息。针对老年群体操作难的情况，可以派志愿者们深入社区，进行“一对一”指导教学电子产品使用。

老年人群更加倾向于有益于身心健康的公共场所户外活动，进行一些健身、下棋、文艺活动。既能娱乐，又能与人保持交流。可以组织一些歌舞表演、比赛之类的活动，丰富他们的生活。创建一个同时服务于老、中、青三代人的综合活动场所，既能各有所乐，也能减弱代沟，加强沟通，让

老人不再寂寞。

4 探究未来休闲娱乐方式的可能性

4.1 人们思想的改变

纵观世界各地,在经济疲倦的时候就是发展娱乐的大好时机。供给端社会,需要休闲娱乐业来消化就业,需求端让人们赚钱越难,就越需要娱乐释放压力。

文化休闲业是新兴的消费内容,也是新兴的产业形态,是满足人们休闲消费中的精神文化需求的行业和部门,包括一切以精神文化内容来满足人们休闲需求的服务和产品。因此,随着人民生活水平的不断提高,休闲娱乐产业在人们生活中的地位不断提高。

4.2 打造新型综合娱乐活动场所

“互联网+休闲娱乐”的发展模式打通了线上线下营销渠道,给各商家带来了更多客流量和更高的效益,正在成为未来行业发展的新潮流和风向标。随着消费主力转移至80后、90后,消费习惯的改变,集成运动,AL、VR、线上音乐节等新生代休闲娱乐形式诞生,沉浸式、交互式的新奇有趣体验不断拓宽客流,未来休闲娱乐发展趋势正逐渐朝着“互联网+”方向发展。如图1、图2所示。

4.3 互联网+休闲娱乐

4.3.1 具体方式

互联网的发展,为休闲娱乐的行业带来无限的发展空间。互联网正在以强大的优势席卷整个市场,因此“互联

网+休闲娱乐”的方式将拓宽新时代下休闲娱乐的方式。与传统媒体相比,互联网的传播速度快,范围更广泛,对打造的知名休闲娱乐品牌起到了很大作用。因此,“互联网+休闲娱乐”的方式则更加具有普及性、时效性和广泛性。通过线上娱乐的方式拓展娱乐的新方法,在互联网的基础上强化对休闲娱乐的传播。

4.3.2 优势特色

对于互联网,首先契合当代时代发展潮流方向。中国是互联网发展大国,当今通过互联网运营的商业化模式更是方法种种,这样不仅仅大大提高运营效率,还可通过互联网模式提供更方便更快捷的优质服务,从而达到消费者休闲娱乐的需求。互联网以开放、共享、高效、便捷的平台给各商家和消费者提供了全新的服务渠道,是发展智能化城市消费服务的必然选择,是未来休闲娱乐产业发展的大趋势。“互联网+休闲娱乐”的发展模式打通了线上线下营销渠道,给各商家带来了更多客流量和更高的效益,也给消费者带来了更为便捷和优质的服务,正成为未来行业发展的新潮流和风向标。

休闲娱乐的方式通过互联网还可以创造更多新兴娱乐产业,推动更多创新娱乐方式产生、迸发并运行。因此,将互联网和休闲娱乐相结合,则更能快速发展,更加便捷。

4.3.3 预期成果

自开展新型冠状病毒肺炎疫情防控工作以来,旅游业对“内循环”投入了更大的热情和重视,在地休闲游成为重



图1

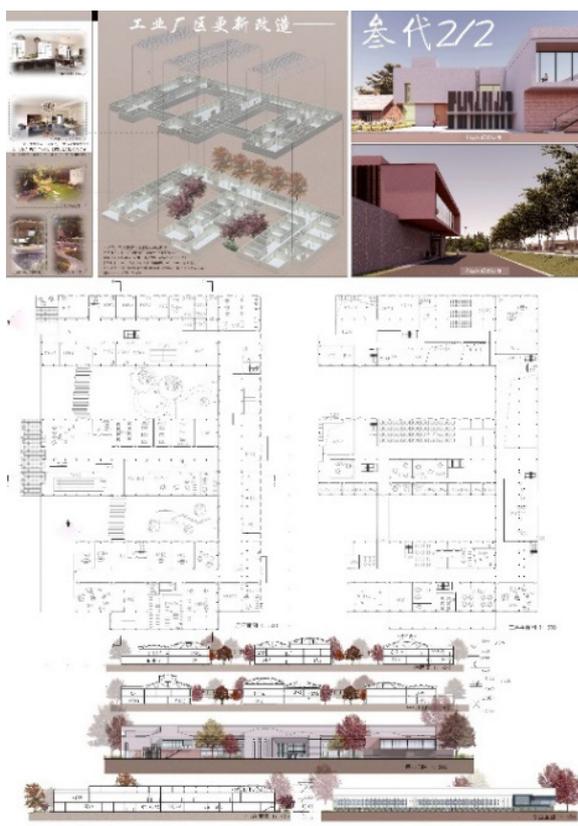


图2

点,在地休闲的质量能够一定程度反映城市的幸福感和人情味。中国经济发展的大背景,中国需要与之相对应的软实力。在互联网、移动互联网高速增长期结束,内容开始拉动产业增长,互联网巨头开始改造传统娱乐业。经济低迷背景下,娱乐及服务消费将更加旺盛,因为文化娱乐不同于互联网其他产业,可以依靠内容变现。泛娱乐包括游戏、文学、动漫、音乐、视频、直播秀场、自制剧等,是竞争的主要战场。研究发现,综艺增长见顶,自制剧繁荣并成为网络视频行业的最主要竞争点,因为电视台靠综艺增长的时期基本结束,互联网取代电视媒体的大众影响力,自制剧有受众、有流量、符合互联网人群需求。因此,从整个“互联网+娱乐”产业来看,未来产业规模和产业护苗影响力仍将繁荣发展,呈增长态势。互联网是IP创生的主阵地,此消彼长。

对于依赖于明星、网红、大神、优质版权和独家音视频版权内容的泛娱乐产业来说,最主要的商业变现模式仍集中在游戏联运、广告、电商、虚拟道具和粉丝打赏等传统方式。随着泛娱乐平台内容产出能力的增强和产出机制的完善,依靠会员订阅的模式已经逐渐增多。例如,视频网站基于独家内容、自制内容让用户直接为优质内容付费,付费会员数量井喷,对于视频网站多年不盈利的窘境,带来了一点希望。而依靠出售虚拟道具增值服务、衍生品和硬件的商

业模式也在进一步普及。因此,内容付费将呈规模性增长,泛娱乐内容变现形式多样且将不断扩容。

5 结语

休闲娱乐的目的主要是使人放松心情等,但现在极为流行的是网络虚拟中的娱乐,如抖音、快手……网络虚拟空间也是休闲娱乐活动的一种,但沉迷于网络虚拟空间,会失去对现实生活的兴趣,沉迷于网络虚拟空间还会造成青少年的心理疾病,如假性近视,颈椎病等。一旦沉溺于网络虚拟空间,那就会是一种危害而不是休闲娱乐活动了。

休闲过度会对个人乃至社会造成巨大影响。有人无从节制整日沉迷网络休闲娱乐,造成身心疲惫且为社会环境造成同质化裹挟式效益,由此引起滞后发展带来的社会不稳定性弊端,危害身心健康。

参考文献

- [1] 吴理财,解胜利.当代中国大众娱乐习惯变迁[J].华中师范大学学报(人文社会科学版),2020,59(6):31-44.
- [2] 吴春岩,周思佳.辽宁地区儿童传统娱乐方式的变迁[J].赤峰学院学报(汉文哲学社会科学版),2016,37(2):223-224.
- [3] 游海华.20世纪农民生活变迁研究——以赣闽粤边区为例[J].福建论坛(人文社会科学版),2003(3):86-92.