

## 休閒社會學

### 一, 課程簡述(必填) Brief Course Description (required)

本課程目的是在於使學生瞭解休閒的定義，瞭解社會的演進如何影響休閒生活，而休閒的發展又如何回饋影響社會；同時藉由了解當今社會的休閒現象，進而發展個人的休閒價值觀。因此將根據各種社會學理論觀點，分析、闡述休閒生活的時間、空間和休閒文化與活動的涵義，以理解人類勞動與休閒生活的安排設計，並發現人類與社會制度互動下，自由存在、自由發展的真實意義。本課程涵蓋之範疇分為：第一部份導論—休閒社會學的內容、古典及當代休閒社會學理論介紹、工作與休閒的關係。第二部份文獻探討—有閒階級(1899)、遊戲人(文化的遊戲因素)(1944)、結構功能論、批判理論、人文主義、符號學等。第三部份休閒生活的社會分析—當代休閒理論、休閒憲章、休閒文化與分析、社會發展史分析。本課程期待除帶領學生思考休閒在當代的意涵外，並引導學生進入休閒的田野進行觀察與省思。

### 二, 請輸入課程內容「中文暨英文關鍵字」至少 5 個

結構功能論(Structural function theory), 衝突理論(Conflict theory), 休閒階級(Leisure class), 休閒成癮(Leisure addiction), 休閒哲學(Leisure philosophy)

### 三, 週次安排大綱

#### (一)預計週次安排

週次一：導論：休閒的本質與意涵

週次二：人類發展史中的休閒概念

週次三：休閒社會學的內容 休閒社會學的理論

週次四：休閒社會中的結構功能

週次五：休閒階級中的衝突研究

週次六：有閒階級論 (Veblen,1899)／炫耀性休閒 (Conspicuous Consumption)

週次七：遊戲人：Huizinga, Johann (1944)：遊戲的人 (Homo Ludens)

週次八：當代休閒理論

週次九：休閒中的情性深化：娛樂、嗜好與逃避

週次十：休閒生活的社會史分析

週次十一：休閒生活型態分析

週次十二：休閒中的時間分析

週次十三：休閒中的性別意涵

週次十四：休閒中的彩虹光譜：Purple leisure/Dark Leisure/Green Leisure

週次十五：休閒成癮(Leisure Addiction)

週次十六：休閒哲學的思考／期末報告

## (二)教學型式

- 1.理論講述與討論 30%
- 2.個案分析與作品賞析 20%
- 3.行動實作與報告 50%

## (三)表現評量 100%

- 1.紙筆評量:30%
- 2.期中/期末報告 40% (口頭 20%, 書面報告 20%)
- 3.上課參與 30%  
上課參與及單元討論程度(15%)  
休閒議題課堂準備工作(15%)

## (四)參考書目

- 1、Kelly, J. R., & Godbey, G. (1992 or latest edition). *The Sociology of Leisure*. State College, PA,: Venture
2. 課堂提供輔助性教材

## (五)學生使用 AI 的規則

依據 2023 年 5/1 本校發佈的「[大學教育場域 AI 協作、共學與素養培養指引](#)」：校方尊重教師對於課程使用 AI 工具的策略，教師應於課程大綱中敘明學生使用 AI 的規則，尤其是正確引註 AI 並揭露使用的歷程。以下選項提供參考：

- (1)完全開放使用且無須註明
- (2)有條件開放，請註明如何使用生成式 AI 於課程產出
- (3)禁止使用，請註明相關的監管機制
- (4)本課程無涉及 AI 使用

## (六) 16 週導入課程

本課程為配合教育學院十六週導入課程安排，特別設計有額外田野訪查與講座參與要求。