

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。