

# 休閒即文化：休閒在文化層次中的多元角色 與呈現

楊宗義<sup>1</sup>、陳渝苓<sup>2</sup>

國立臺灣體育運動大學休閒運動管理研究所

## 摘要

現代社會中，休閒顯然已成為一種不可或缺的文化活動，不但是呈現文化的載體，在特定的時空背景下更成為文化中的核心符號，甚至隨著時間累積文化能量，進而擴大進化成為一種當代的流行文化形式。這其中過程並非僅僅字面上簡單的改變，而是透過各個複雜因素的相互配合及影響下所導致。因此本研究的目的乃是希望以文化的意涵為論述的基礎，了解休閒在在文化層次中所扮演的角色，並透過文獻分析法探討休閒的概念如何透過不同的文化層次，如社會主流文化、次文化與流行文化，在當今社會如中被執行，被利用，與被定義。研究發現，在多層次的文化討論中，休閒的概念以本質，載體，風格，區別與抵抗，以及潮的方式，與不同的文化層次緊密結合，反映出文化即休閒，休閒即文化的觀點。

**關鍵字：**文化載體、抵制、次文化、流行文化

## 壹、緒論

文化是流動變化的，其不但承續人類的思考創造產物，更是不斷經歷多元化、轉化並相互交織在一起的複雜脈絡 (Fornas, 1995)。由於人類心理傳授的作用，當文化被創造時，會伴隨繼承與增加或甚至產生對抗，並在時間、空間及其內容有其差異的現象 (許樹淵, 2012)。除了文化本身內在因素的影響外，在時代的變遷及資訊媒體爆炸的現代社會下，諸多外在因素顯然已成為一股巨大的洪流形塑文化本身<sup>1</sup> (余瑞文、周煥明, 2011; 蔡欣欣, 2009)。而在其中，休閒的興起，變化，與發展，與上述文化的本質關係密切 (劉森堯, 2003)。休閒的概念除了與人類各式規範與價值形成息息相關，並通常在不同的文化背景下，起源於不同的人、事、時間與社會脈絡，依據系統的社會結構和角色安排來發展，聚集並共同創造了屬於該活動圈的特殊精神及其象徵意義。在此過程中，存在於社會特有文化之下的休閒活動在文化資本與社會資本的衝突下，不但具備開創獨特性的能力與集結團體文化認同，更特別的乃是儘管這些活動歷經年代的衝擊，有了不同的風格、型態及其表達方式，卻仍在其運作核心，傳承其原始文化下的精神與核心價值。隨著時間的推演及社會價值的傳承，休閒的多樣性及區隔性也同時為之衍生，且在特定的時空背景下反撲社會生活並型構一種風格存在於社會並改變生活方式，進而創造新的文化與生活觀 (王昭正, 2004)。

休閒是任何一個社會文化的一個重要組成部分 (Edginton, 2007)。因此在現代社會中，休閒顯然已成為一種不可或缺的文化活動，不但是呈現文化的載體，在特定的時空背景下更成為文化中的核心符號，甚至隨著時間累積文化能量，進而擴大進化成為一種當代的流行文化形式。這其中過程並非僅僅字面上簡單的改變，而是透過各個複雜因素的相互配合及影響下所導致。因此本研究的目的乃是希望以文化觀點為論述的基礎，了解休閒在文化層次中所扮演的角色，並以文獻分析法來探討休閒的概念如何透過不同的文化層次，如社會主流文化、次文化與流行文化，在當今社會如中被執行，被利用，與被定義。

## 貳、文化的基本意涵與其中的休閒

若要了解休閒概念在文化層次中的應用與呈現，吾人首先得回歸探究文化概念本身的含意，然而要能明確定義文化乃是困難且艱鉅的。1952年於英國出所出版的『文化：

<sup>1</sup> 余瑞文、周煥銘 (2011) 認為文化變遷有可能來自於生存環境及社會性的理由；有可能來自於文化體自身內部的異化及可能來自於兩個文化體互相接觸而產生的涵化 (acculturation) 作用後進而發生異化。蔡欣欣 (2009) 也提到傳播媒體與社群網路的發展，無遠弗屆的對歌仔戲文化帶來改變與影響。

概念和定義的批評回顧』一書中，人類學家克魯伯和克拉洪蒐集了世界各地古今中外文化的定義，更是歸納出兩百多種解釋（陳澄巧、易博士，2009）。Williams (1983) 認為文化兩字可以說是英國語言中最複雜的兩、三個字彙之一，他提出了三個廣義的解釋：文化指涉一個智慧、精神、美學發展的普遍過程。

第二，一個民族，一個時期、甚或一個群體的某種特定生活方式，有關智慧的成品與實踐，特別是指藝術活動方面。文化也可以被認為是構成整個社會的生活方式，包括行為舉止、服飾、語言、禮儀、行為規範和信仰系統。

藍麗春、邱重銘 (2008) 指出，文化本身是一個不斷創造生成的過程，是人與社會互動的重要媒介，確保社會的穩定性及可預測性。然而，文化的繼承是有選擇性、批判性，人類也許因為紀念及民族意識保存傳統文化，也可能因時代變遷之下批判傳統文化（許樹淵，2012）。另外，克魯伯和克勒肯也強調文化的傳遞性，且克魯伯還進一步區分了主要和次要兩種文化模式：主要文化與次要文化。他們定義主要文化模式是延綿數千年較為穩定的文化，在人類社會發展中有著重要作用；而次要文化模式的穩定性則較差，易於變動（Kroeber & Kluckhohn, 1952）。根據次文化之定義，其為某一文化中部份少數人共同具有並積極參與信仰、價值和規範系統，而次文化與所謂的主流文化間的關係，是從屬的和較弱勢的關係。同一般文化一樣，是集體創造的結果，當然也會發生歷史的變化與轉型（周業謙、周光淦，2005），甚至發展出精緻文化、高雅文化及宅文化等。

休閒與文化之間的關係密切且複雜。J. Pieper 於 1952 年指出休閒與文化間的連動層次，他認為休閒乃是文化的基礎 (the basis of culture)，休閒的概念是種創造性的精神態度，而此類積極的態度創造了富含人類奔放與自由的文化形式 (Pieper, 1998<sup>2</sup>)。此一論述呼應了柏拉圖的想法，認為崇拜式的休閒活動乃是神對人類文明最珍貴的賜予（劉森堯，2003）。Mann (2011) 也指出，立基於庶民休閒參與所產生的節慶活動 (festivals)，乃是文明與宗教的真正源頭 (NGM, 2011)。

另外，文化也同時形塑休閒的類型。蔡貞雄 (1998) 提及，文化是人類生活智慧的結晶與產物，而藉由此項產物從事的休閒活動，乃成為文化活動。現今文化活動儼然成為人類重要的遊憩休閒方式，主要是因為文化活動無形中和居民日常生活結合在一起，透過基礎的生活領域形成之文化特質，發展出不同的文化空間與文化活動（古宜靈、辛晚教，1997）。隨時代之演進，休閒有時亦可成為文化延續的關鍵推手，甚至是創造文化創新的動力 (Russell, 1996)。

由以上可以了解，文化與休閒兩個概念可以說是扮演相輔相成的角色。故休閒活動

<sup>2</sup> 本文所使用的版本乃是 G. Malsbary 於 1998 年的新譯版，St. Augustine's 出版。

伴隨不同文化背景、歷史與社會階級等社會過程的演變中，也會產生主流與非主流之對立，其影響範圍包括價值觀的落差、具體行動，甚至舉凡人類生活、行為、符號、風俗習慣等都成為不同文化投射的縮影，甚至形成文化階級，直接呈現出社會上階級及權力上的區分。如 Veblen (1898) 指出上流社會形成所謂的有閒階級的次文化，以特殊的休閒行為與炫耀式消費區分其在社會上之地位與特權；另外，在勞工階級中生成的嘻哈文化其休閒行為模式則是充滿了語言暴力、性別歧視、種族挫敗感等 (盧玉珍, 2011)。而這些次文化的界定是相對主流文化而言，經常是在社會權力架構中處於弱勢地位，因主流社會之反抗而形成 (邱淑萍、杜瑞澤、徐傳瑛、朱維政, 2012)。不論是從其舞蹈、音樂甚至是服飾都成為其獨樹一幟的風格，藉其特殊象徵性反諷並表達對於當代主流文化的不滿。此外在學術上，文化研究初期的基本概念主要也是建立在馬克斯的階級理論，認為任何次文化都依特定的階級文化而成形 (喬健, 2009)。

次文化具有重新定義日常生活的能力，並同時賦與社會公民新的視角去重新理解此類被集結的文化意識 (蔡宜剛, 2005)。他們不安於主流文化之中，獨創一格，行走於當代，成為一種風格，進而對主流文化做出反撲，形成大規模的文化傳遞。此種文化型態的特殊性就在於它以本身文化之風格，廣泛傳播而成為當代最普遍及最有群眾基礎的文化，不但跨越各個領域而成為整合性文化，更與其他範疇如媒體，經濟，與日常生活結合，成為最引人矚目的當代社會現象，使文化同社會生活的聯繫達到了最緊密的程度 (高宣揚, 2002)。他是文化的產品，發生在某一時間及限定範圍內，成為當代大眾所崇尚與追隨。

### 參、休閒作為一種風格，區別，與抵抗

無論是哪一層次，文化的呈現常透過許多特別的載體，而休閒從事方式與行為甚至是空間更是在文化的討論中佔有重要的角色<sup>3</sup> (蔡欣欣, 2009)。休閒不僅是個活動，更是時間、體驗及行動等，其定義相當的多樣與複雜<sup>4</sup> (王昭正, 2004；江貞昱, 1993)。他無法藉由任何簡單的概念或層面清楚地定義和充分理解。他涵蓋自由，但這是在行動的意義上而非缺乏約束。他包括決定，但總是在社會和時間及空間範圍內。他的焦點在體驗，但有歷史和未來。他有根本的動機，但不是沒長期的意義和打算。他是存在的和

<sup>3</sup> 如同蔡欣欣 (2009) 歌仔戲之研究中，指出隨著市場經濟與消費文化的發達，歌仔戲也陸續開發了「戲院內臺/大眾傳媒/現代劇場」等展演場域與演出載體，形成了以休閒娛樂為目的的社會經濟行為，作為商品或產業，製作、生產再營銷給觀眾欣賞。

<sup>4</sup> 大致可約出四種基本定義方向：一、將休閒視為時間面向；二、將休閒視為活動面向；三、將休閒視為一種心靈狀態；四、將休閒視為一種整體概念 (江貞昱, 1993；Kelly, 1996、2001)。

社會的、直接地和有過程的、是個人的和政治的 (王昭正, 2004)。Veblen (1899) 將休閒定義為，對時間不具生產性的消耗，與工作不同，並且具有象徵意義，透過消費、社會認同與社會地位等，使休閒行為成為有錢人的特殊象徵，並引起其他人的模仿，藉著執行此類符號形塑本身風格，定義團體認同，形成文化疆界。此類相關的概念儘管隨著時代的演進而有所改變，但其給予的社會觀感普遍存在於社會大眾。如嘻哈文化中，大尺碼的衣褲一直是此文化的獨有符號，此外刺青藝術也很容易在他們身上看到，並帶有某種特殊精神象徵。此類特殊的文化圖騰不僅具外顯的行為與肢體中，同時也在當代制度和日常行為中表達某種意義和價值，並形成信念，區別出與其他特殊文化之距離。

William (1965) 認為，剖析文化就是要釐清一套特殊的生活方式、一種特定文化中或隱或顯的意義與價值。其所涵蓋範圍甚廣，由具體到抽象皆可以做被視為一種文化象徵。有趣的是，休閒常成為次文化團體自我聲明的特殊場域與方法，舉凡刺青文化的圖騰、饒舌音樂的歌詞及搖滾音樂的反叛皆是次文化團體表達特殊意涵方式之一，並藉此對社會傳達自身之信念與不滿之聲音，其中又以青少年最為顯著。由於其處於個體人生階段中，最為容易出現心理適應問題的階段 (陳坤虎、雷庚玲、宋維村、吳英璋, 2011)。因此休閒間接成為他們抵制主流規範的工具，而音樂，集體活動，與充滿反叛理念的休閒行為成為次文化中的載體經典。除此之外，青少年藉由次文化的休閒參與重新定義自我認同，如楊佩燁 (2007) 在塗鴉研究中便將次文化看作青少年在表達自我拼湊和重組的生命變化歷程。劉庭宇、蔡明昌 (2011) 休閒活動中形成「次文化」的概念，除了可達到個人身心恢復的狀態之外，也可幫助個人建構出更顯著的生活意義與價值，而許建民 (2001) 也指出，休閒情境若有足夠的挑戰性及符合個人之需求，能夠為身心帶來正面的影響。

以次文化的相關討論為例，次文化的參與對象多以青少年為主。Hebdige 提出青少年次文化的表現是對於主流文化的象徵性反抗，以尋求一個空間，來建構新的生活方式與認同 (成令方、林鶴玲、吳嘉苓, 2010)。上世紀六、七十年代的英國興起的文化研究，一開始主要就是研究當時英國青少年的行為、衣飾、髮式以及他們的所以喜愛的音樂等等，其研究對比當時英國的主流文化，後者形成一種特殊的形式或時尚，出現疆域感，所以叫他做次文化 (喬健, 2009)。這些次文化團體建立了其自身條件，反映在其生活方式，試圖去表達一種特殊意涵，傳達於社會。當文化有著不自然的斷裂時，次文化嘗試用一種有意圖的溝通、象徵自我風格的物品表達自我所象徵的涵意 (陳箐繡、謝雅欣, 2007)，而休閒的意義正好鑲嵌其中。

若以著名的嘻哈次文化為例，嘻哈是美國後民權運動時代的產物，它是一套綜合了思想、藝術與文化的生活形態，起源於 70 年代的紐約及其周邊，並由非裔、加勒比海

裔、拉丁美洲裔的美國孩子孕育而成(何穎怡, 2003)。之所以造就嘻哈文化的興起, 是由於當時美國的黑人所享有的社會資源遠不如白人, 種族主義的影響下, 使得階級對立越顯明顯, 其社經地位偏低, 加上經濟條件差與物質生活匱乏, 使得貧窮的他們無事生產, 終日『無所事事』只好在街上進行『非主流之休閒參與』, 如打混, 打籃球, 有的人在街上放音樂並隨著音樂跳舞, 噴畫、塗鴉或以即興的說唱方式來表達對現實生活的不滿, 透過休閒的過程創造出屬於他們自己特有的嘻哈文化(何穎怡, 2003)。嘻哈文化衍伸出的各項活動接具有休閒的含意, 包含饒舌、舞蹈、塗鴉與服飾等, 皆賦予每個藝術作品與肢體動作不同的象徵意義, 並透過休閒活動的參與, 抒發內心的不滿, 試圖從這些活動中建立自己在社會中的存在感, 以增加對自我的認同, 這也是他們在被壓抑社會下的一種反抗(Barnard, 2002)。然而, 這樣的反抗卻也隱含著負面影響, 導致所謂的偏差休閒產生, 間接成為偏差文化(魏宏凱、陳淪苓, 2011)。

另外, Edginton (2007) 認為休閒提供了巨大的機會, 以提高我們生活的質量, 它是一種強大的力量, 可以塑造和改變個人, 提升更大的幸福感。當休閒參與成為次文化, 又轉變為認真休閒時, 能帶給參與者更多認同感與益處。陳寬裕、歐典灝與歐人豪 (2009) 指出參與休閒的方式若轉變成為認真休閒之型態, 則可增加幸福感, 豐富自我的人生。Urban (2007) 也認為藉由認真休閒的方式參與, 可使生命再次重建其樂趣, 創造第二個春天。此外, 如林義男 (1999) 所言, 認真休閒所產生的次文化是一種在於先天條件具備下, 及成員間的投入程度而尋找出一個共同支持的目標及活動, 並伴隨共同的語言或符號, 且在行動上用全體認可的方式將所蘊含之信念表達出去。此外, 周甫亮、黃昭謀 (2008) 自我認同增強, 有助於次文化顯現及零碎性的整合, 並對次文化的發展有相輔相成的影響。

## 肆、休閒作為一種潮

因此, 次文化可以是種生命歷程淬鍊下所創造的, 有特殊的精神, 某種堅持的信念, 其核心的價值是不容許外來文化之侵略, 更可以說這是特殊文化團體對社會發聲的唯一管道。次文化之發展同樣伴隨著時代、文化體本身及不同文化間體系規範之交互影響, 甚至遠至全球化所帶來的衝擊等, 其中更是包含了資訊傳播的發展, 這股力量足以促使次文化轉變為風行於當代的流行文化。陳高生、顏仲汝 (2010) 表示在 60 年代後, 大眾傳播媒體促進日常生活型態改變, 使得流行文化迅速傳播, 成為當代生活中重要的文化現象。舉例而言, Bennett (2004) 指出龐克文化的由來, 最早可追溯於 1965 至 1968 當時的美國車庫樂界, 而當時美國以美式英語的含意, 將龐克兩字定義為具有「無用」、「懶惰」、「傲慢」、「反社會」等意涵, 此後傳至英國時更具侵略性, 更是在裝扮上做了

改變，其中有以性手槍樂團為其代表，進而掀起全球性的一種青少年文化。在定義上而言，流行文化是時裝、時尚、時髦、消費文化、休閒文化、物質文化、次文化和大眾文化等多元概念所組成的一個豐富且複雜的綜和概念。高宣揚 (2002) 也認為廣義的流行文化，就是指特定時期內，以一定的週期和一定形式而廣泛傳播於社會中的各種文化，包含了該社會中所流行的一切文化形式，並遠遠超出流行藝術的範圍，且與當代的商業和媒體系統的高度結合，使流行文化同時具有文化、商業和意識型態並重的三重性質。若以嘻哈文化為例，嘻哈文化之所以能在青少年中流行，主要除了在於其表現出的獨立、自主、反叛、挑戰、創新、非公立、不受束縛、追求自由與突顯自我魅力等內在精神與意涵，而這些內在精神與意涵又正好與青少年的心理特質相吻合 (洪嘉穗，2009)。陳南琦 (2003) 指出，青少年的多項因素中又心理層面跟休閒參與行為最為密切。另外透過休閒場域的文化規範與遊戲規則，包含實體或虛擬，嘻哈從事者有效經營一個特別的社會體系，畫出領域疆界，透過嘻哈文化之活動與儀式得到心靈上的滿足與團體的認同 (Johnson, 2010)。洪嘉穗 (2009) 指出嘻哈其實是後現代社會的一種回應，也就是一種隱含在社會底層青少年的反叛，一方面為了紓解他們對社會現實的不滿情緒，另一方面更是為使他們得到自我認同。早先他們因物質匱乏而穿著寬鬆服飾在街頭閒晃，同時也藉由肢體隨性搖擺來試圖除去自身的自卑感，結果這種生活方式在講求新奇變化的後現代社會中卻逐漸蔚為風潮，以致原本用來反叛抗拒的社會行為，反而成為青少年認同自我的身分象徵 (葉永文，2005)。

## 伍、結論

在多層次的文化討論中，休閒的概念以本質，載體，風格，區別與抵抗，以及潮的方式，與不同的文化層次緊密結合，反映出文化及休閒，休閒及文化的觀點，藉由休閒表現的特殊的象徵意涵與團體疆域使得次文化在日新月異的文化更迭過程中仍留有其獨特的象徵符號與意涵。此外，傳播媒體日漸發達，人們接受的東西不再是古典的音樂、高雅的芭蕾，更不會是寫實的畫像，崇尚自由取代了人們不同於以往的自式思考，跳脫舊有的框架，使得藝術超越藝術，甚至成了一種產品，結合日常休閒的概念，將文化轉換成為一種產業而銷售，無論是嘻哈服飾、青少年音樂、舞蹈等，皆跟上述提及的流行文化同商業、意識形態和文化相呼應。現今文化發展儼然逐漸成為一種商業模式的型態，在文化等同商業發展的過程中，使得文化疆界逐漸失焦，取而代之不在是其精神與意涵而是以金錢為優先的考量，而透過媒體大肆渲染與明星的代言等不同的行銷手法，不僅誇大效果更背離原文化之精神，使大眾在不了解文化真正之意涵下而盲目跟從，並隨報章雜誌的用語與當下之風潮為之起舞，如同青少年為追隨潮流而砸重金購買限量單

品，卻對於品牌文化毫無認知，使得載體象徵失去其意義，僅成為一種潮流。當社會隨著時空轉移以及受內外因素影響下不停的變動，加上社會整體價值觀衝擊影響下，某種休閒可能又可能以不同的形式與載體成為流行文化，但無法否認的，仍有不少文化漸漸被埋沒甚至消失殆盡，尤其是受到主流文化抗拒的休閒參與，待媒體失去興趣，社會大眾習以為常時，不能轉型鑲嵌在日常生活中的休閒文化時，只能被取代或是隨時間消逝，慢慢被遺忘。

然而複雜的是，角色位置不同使得接受文化有了不同的觀感及信念，對於文化的推廣影響甚鉅，再者受到社會價值觀之影響對於次文化之發展是否也帶來諸多影響與牽絆？因此，未來應用性之建議，可針對某特殊文化之休閒活動，在時空更迭歷程中之轉變與現況，進行多層次的探討，對內包括 一、了解文化及休閒活動之本質、歷史、發展與現況 二、社會價值觀對整體文化及休閒之觀感 三、休閒在文化層次中的重新定位 四、文化本質與其休閒之連結；對外則包刮 一、文化移植後之特殊性與轉變 二、影響文化與休閒發展之外在因素 三、商業、媒體與科技帶來對文化與休閒之衝擊與其關聯。剖析其中的助力與衝擊，並以永續推廣特殊文化為核心理念，供文化推廣者能更清楚文化發展趨勢，傳達其對的信念與精神，使其特殊文化得以永續發展，不淪為被時代演進所遺忘的產物亦或者成為汙名化之標籤。

文化傳遞是流動且不停的轉變，而其衍生之休閒活動更是受外力影響的關鍵要角，隨時空演進，彼此之間的連結是一種信念的傳遞，聯繫著彼此之間的核心與精神，因此不論在哪種層次定位與因素的影響下，文化及休閒，休閒及文化都得以成立，這也正是這些特殊文化永存與其迷人之處。

## 參考文獻

- 王宜燕、戴育賢 (譯) (2002)。文化分析。臺北：遠流。(Robert, W. J., D. Albert, H. & Edith, K., 1984)
- 王昭正 (譯) (2004)。休閒導論。臺北：品度。(Kelly, J. R., 1982) 石光生 (2008)。跨文化劇場。臺北：書林。
- 古宜靈、辛晚教 (1997)。文化生活圈與文化設施發展之研究。都市與計畫, 24 (1), 43-68。
- 成令方、林鶴玲、吳嘉苓 (譯) (2010)。見樹又見林：社會學作為一種生活、實踐與承諾。臺北：群學。(Allan, J., 1988)
- 朱華瑄 (譯) (2005)。迷文化。臺北：韋伯。(Matt, H., 2002)
- 余瑞文、周煥銘 (2011)。文化變遷之基本動力-以認知科學為探索導向。崑山科技大學學報, 8, 141-163。



- 李根芳、周素鳳 (譯) (2003)。文化理論與通俗文化導論。臺北：巨流。(John, S., 2001)
- 李立昌 (2005)。休閒社會學。臺北：偉華。
- 何穎怡 (譯) (2004)。嘻哈美國。臺北：商周。(George, N., 1999)
- 孫憶南 (譯) (2004)。流行音樂的文化。臺北：書林。(Bennett, A., 2001)
- 周錦宏、程士航、張正霖 (2005)。休閒社會學。臺北：華立。
- 周業謙、周光淦 (譯) (2005)。社會學辭典。臺北：貓頭鷹。(Divad, J. & Julia, J., 1999)
- 周甫亮、黃昭謀 (2008)。網咖空間中的青少年次文化認同。人文與社會學報, 2(3), 81-97。
- 林志忠 (譯) (2002)。文化的理念。臺北：巨流。(Terry, E., 2000)
- 林義男 (譯) (1999)。社會學。高雄：復文。(Light, D. J. & Keller, S., 1989)
- 邱淑萍、杜瑞澤、徐傳瑛、朱維政 (2012)。臺灣不同生活型態族群對刺青文化認同之差異分析。文化創意產業研究學報, 2(4), 435-450。
- 洪嘉穗 (2009)。嘻哈文化之展現與反思。大專體育, 101, 16-21。
- 唐弘廷 (2012)。聽時代在唱歌之外-被忽略的嘻哈文化/饒舌樂的記憶。文化研究月報, 126, 34-40。
- 高宣揚 (2002)。流行文化社會學。臺北：揚智。
- 許樹淵 (2012)。體育運動社會學。臺北：師大書苑。
- 許建民 (2001)。國小學童休閒內在動機、休閒知覺自由與休閒無聊感關係之研究。體育學報, 31, 115-124。
- 陳坤虎、雷庚玲、宋維村、吳英璋 (2011)。認同重要性、認同確認性及認同落差概念之生態效度：青少年自我認同個別介入方案之療效評估。中華心理衛生學刊, 4(24), 549-582。
- 陳高生、顏仲汝 (2010)。論吞世代流行文化與消費價值-以潮流服飾為例。華岡紡織期刊, 17(1), 33-44。
- 陳雅玲 (2013)。「美男」在台灣以「男性愛」情境論韓國流行文化在台受容。文化研究雙月報, 138, 21-31。
- 陳南琦 (2003)。青少年休閒滿意度與休閒參與之相關研究。體育學報, 34, 201-210。
- 陳箐繡、謝雅欣 (2007)。次文化服飾的符號消費與接合：以嘻哈與臺客服飾為探析焦點。視覺藝術論壇, 2, 48-75。
- 陳寬裕、歐典灝、歐人豪 (2009)。認真休閒特質與幸福感之研究：兼論配偶支持的干擾效果。觀光休閒學報, 15(2), 113-140。
- 陳澄巧、易博士 (2006)。圖解文化研究。臺北：易博士。
- 葉永文 (2005)。當代台灣青少年文化的歷史與社會分析：以嘻哈文化和台克文化為例。思與言, 43(1), 1-21。
- 喬健 (2009)。異文化與多元媒體。臺北：世新。

- 楊佩燁 (2007)。性別與青少年塗鴉行爲之關係。《犯罪與刑事司法研究》，8，53-91。
- 劉庭宇、蔡明昌 (2011)。從休閒次文化中發現自我認同-以認真休閒初探。《大專體育》，117，1-7。
- 劉維公 (2006)。《風格社會》。臺北：天下。
- 劉森堯 (譯) (2003)。《休閒：文化的基礎》。臺北：立緒。(Josef, P., 1965)
- 蔡宏進 (2011)。《休閒社會學》。臺北：三民。
- 蔡欣欣 (2009)。綜述臺灣歌仔戲演出宣傳的多元變遷。《戲曲學報》，5，143-182。
- 蔡宜剛 (譯) (2005)。《次文化風格的意義》。台北：國立編譯館、巨流。(Dick, H., 2003)。
- 蔡貞雄 (1998)。落實休閒運動的體育教育，《國民體育季刊》，27(3)，9-15。
- 盧玉珍 (2011)。街頭「飆」舞的晚期現代性意涵-我尬舞，故我在。《運動文化研究》，17，7-56。
- 藍麗春、邱重銘 (2008)。文化的定義、要素與特徵。《國立台中技術學院通識教育學報》，2，117-128。
- 魏宏凱、陳淪苓 (2011)。偏差休閒議題與青少年休閒參與之探討。《中華體育季刊》，25(1)，40-48。
- Barnard, M. (2002). *Fashion as Communication*. New York: Routledge.
- Edginton, C. R. (2007). World Leisure Enhancing Social, Cultural and Economic Development. *Quarterly of Chinese Physical Education*, 21(1), 122-133.
- Fornas, J. (1995). *Culture Theory and Late Modernity*. London: Sage.
- Jary, D. & Jary, J. (1911). *The Harper Collins dictionary of sociology*. New York: Harper Perennial.
- Kroeber, A. L. & Kluckhohn, C. (1952). *Culture. A Critical Review of Concepts and Definitions (With the Assistance for Wayne Untereiner and appendices by Alfred G. Meyer)*. New York: Vintage.
- Kelly, J. R. & Godbey, G. C. (1992). *The Sociology of Leisure*. State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Mann, C. C. (2011, June). The birth of religion. *National geographic magazine*, 34-59.
- Pieper, J. (1963). *Leisure: The basis of Culture*. New York: Random House, Inc.
- Russell, R.V. (1996). *Pastime: The Context of Contemporary Leisure*. Dubuque, IA: Times Mirror Higher Education Group, Inc.
- Sardar, Z. (1997). *Culture Studies for Beginners*. London: Icon Books.
- Veblen, T. (1988). *The Theory of the Leisure Class*. New York: Macmillan.
- Williams. R. (1983). *Keywords*. London: Fontana.

# Re-explore the Concept of Leisure: A Cultural Point of View

Tsung-Shi Yang<sup>1</sup> and Yu-Ling Chen<sup>2\*</sup> (Corresponding author)

National Taiwan University of Sport

## Abstract

Leisure has already become a significant culture activity in modern society. It is not only capable of carrying and representing the symbolic meanings of culture, differentiating social class, and further enriching and transforming the basic cultural meanings to particular activities that allows common people to perform. Basically, the purpose of this literature review is attempting to focus on how leisure involve and blend in different culture concepts, such as mainstreaming, subculture, and popular culture, and further explore how the idea of leisure were practiced and identified by citizens. From deducting and reviewing literatures, it was found that the concept of leisure reveals multiple integrated role within the context of culture: Leisure could be a carrier of culture, life styles in everyday lives, criteria of distinguishing social groups, a way of resistance, and being culture itself.

**Keywords:** culture carrier, resistance, subculture, popular culture