深度休閒與資訊行為研究

Serious Leisure and Information Behavior Research

林珊如

Shan-Ju L. Chang

摘　要

科技、社會、經濟的變遷，使得休閒時間越來越多，休閒的安排日趨重要。休閒，是現代人的追求，是未來重要的產業。作者認為圖書資訊學界應重視休閒研究，特別是和資訊有高度相關並且涉及資訊取得與分享的「深度休閒」之概念。本文主張休閒資訊將日趨重要，休閒資訊將是未來圖書館與社會接觸的重要媒介，而休閒中的資訊行為研究則對休閒資訊的提供將有理論面與實務面的意涵。

關鍵字：深度休閒、認真休閒、資訊行為、資訊服務、資訊研究

Abstract

Along with the development of technology, social evolution, and global economics, leisure becomes an important aspect in modern societies, so do leisure industries. The author argues that studies of leisure information and leisure activities are increasingly significant with theoretical and practical impacts, and suggest library and information science scholars and practice communities pay attention to leisure research in general, and the concept of serious leisure in particular, which highly involves information acquisition and sharing activities.

Keywords: Serious Leisure; Information Seeking and Acquiring Behavior; Information Services; Information Studies

國立臺灣大學圖書資訊學系教授
(Professor, Department of Library and Information Science, National Taiwan University)

臺灣大學學術期刊資料庫

壹、前言

為什麼要重視休閒？為什麼要研究休閒？休閒是生命中饒富意義的區塊。對許多人來說，休閒是歡笑、快樂、及健康的來源（Argyle, 1996, p.6）。在社區中，休閒是友誼增生的地方，是親職教養的地方，是社群互動的空間，也是家庭空間本身（Kelly, 1983, p. 23）。

在現代生活中，休閒已經成為日常生活中相當重要的一部份（Argyle, 1996, p. 1; Robinson and Godbey, 1997; Stebbins, 2001, pp. 147-149）。隨著科技進步及經濟發展，彈性工時與週休二日制度的興起，使現代人自由的時間增多，休閒活動機會日益增加。週休二日的生活形態與社會價值體系的變遷，玩的能量被強調，使用休閒娛樂性的資訊是資訊消費者的新趨向（Case, 2002）。

近年，東方社會流行文化中有所謂的「達人」，指的是精通學問的技藝之士；任何行業冠上「達人」，即對某一方面有專精的造詣者，如麵食達人、烹飪達人、名牌達人等，他們擁有深度專注加上毅力的「達人精神」。「去玩吧！」一書也提及以全部生命投入去玩的休閒境界（網路與書，2004）。這種以興趣為導向，深度地投入休閒或擴延出具有深度的休閒，可以培養出類似第二專長或第三專長，一方面可調適個人情緒，另一方面也或可增加社會人力資源（顏伽如，民92）。

就投入或精通某種休閒而言，每一種休閒在不同程度上都涉及資訊的搜尋與使用。熱衷休閒的人們經常主動去發現有什麼休閒活動，尋找得知有關何時、何地、如何參與休閒的訊息。事實上，休閒與資訊行為的關係已有理論與實徵研究的支持。例如，Savolainen （1995, p. 262-265）在其提出的日常生活搜尋行為模式中認為，嗜好是支持日常生活，影響日常生活中資訊搜尋行為的三大因子之一。根據報告，美國公共圖書館87%的訪客是為休閒娛樂的目的而前往（Vavrek, 2001），另一新近的美國網路使用者調查也顯示，網際網路常是滿足嗜好或發現好玩事物的資訊來源（Pew, 2005）。

雖然休閒涉及像公共圖書館與網際網路的使用，休閒中的資訊搜尋、使用與分享等行為尚未被有系統的研究，對於休閒的概念、休閒與資訊行為的關係、如何研究等議題，圖書資訊學文獻中相關之論述仍十分有限。因此，本文希望針對休閒的概念，特別是深度休閒，與相關的資訊行為研究之潛在關係進行探討。

貳、深度休閒與隨性休閒

對於休閒這個概念，可從人類活動的四種類型開始檢視。個人每天日常的活動可分為四種形式：具工酬之活動、不具工酬之活動、自我照顧以及自由時間。休閒活動發生在自由時間的時段中，屬於「在自由時間中所從事不具強迫性的活動」（Hartel, 2005）。

社會學家Stebbins自1975年開始研究業餘者參與活動的過程，在1982年正式

臺灣大學學術期刊資料庫

提出serious leisure「深度休閒」這一概念（Stebbins, 1982）。他指出休閒有兩種，一種為隨興休閒，是「一種立即的、發自內在的、短暫愉悅的活動，這類活動僅需稍加訓練或甚至無須任何訓練即可享受參與」；另一種稱之為深度休閒，是「人們有系統的從事一種活動，投入如事業般的專注，藉此機會獲取及展現特殊的技巧、知識及經驗，這使得參與者有非常充實及有趣的感覺」（Stebbins, 2001, p.3）。換言之，所謂深度休閒的「深度」代表專注（concentration）與奉獻（dedication），不是嚴肅的意思，是具有相當大的樂趣而非壓力。

相對來說，隨興休閒是順其自然的，它是人生單純的樂趣之一；最簡單的例子就如：打個小盹兒、或是看看電視。隨興休閒也有六種類型：玩樂、放鬆、被動性的娛樂、主動性的娛樂、社交性的對話、或是感官的刺激。換言之，對於深度休閒，有一個重要的概念，那就是休閒的特性並不完全相同；可以分為深度（serious）和隨興（casual）的兩種休閒。其中，深度休閒和資訊有高度相關，並且涉及資訊的取得，而隨興休閒則不需要知識的獲取（例如不需要學習如何聊天！）（Hartel, 2005）。

參、深度休閒與圖書資訊學

Stebbins認為深度休閒屬於跨學科性的研究。他在2001年提出其二十多年來一系列研究之總結成果，成為深度休閒研究的里程碑，書名是「深度休閒研究和理論的新方向」（New Direction in the Theory and Research of Serious Leisure）（Stebbins, 2001）。經過長時間的研究，Stebbins提出深度休閒主要有三種類型：業餘（amateurism）、嗜好（hobbies）、與志願服務（volunteering）。相對於專家，業餘者不以其所從事的活動為經濟酬勞的主要來源；嗜好者相對於業餘者，在知識與技巧的涉入程度有所差異；志願服務則不以經濟報酬為目的，而以利他與自我實現為主要目的。

此外，Stebbins發現深度休閒所追求的有六個基本的特質。Hartel（2005）認為這些特質顯示存在於理論背後的洞見，同時也對於資訊相關的研究提供良好的探究。首先，深度休閒需要先備的知識和技能，例如知識和資源的求取，這是資訊行為學者所欲理解的，也是筆者認為圖書資訊學與休閒研究關連最密切的一塊；第二，深度休閒需要堅持的毅力，就像一個熱衷自助旅遊者常不畏旅途上的艱難，尋找達到自我理想的旅行經驗；第三，深度休閒可以成為畢生的職志（career），其內涵橫跨以下階段：開始、發展、建立、維持和衰退。例如登山作為一種嗜好，不是一成不變，也不是每一個嗜好者都處於相同的涉入狀態。一種嗜好最後如何成為一個人志業般的深度休閒，有其演化的過程，在不同的階段，涉及資訊演化現象是非常重要而且尚未被探究。筆者認為休閒中的資訊現象也是資訊研究者可以著力之處；第四，深度休閒所獲得的利益是持久

臺灣博碩士論文知識加值系統 期刊資料庫

的，並且得到個人和社會性的報酬；第五，深度休閒的參與者對於他們的社群有強烈的認同感，可能顯現在共同的表現上，例如同樣的穿著風格；最後，在深度休閒領域裡可能會有某種獨特的精神或文化。

因此根據涉入程度之差異，Stebbins對從事深度休閒者提出一個相關的強度量表，而在強度量表中，那些特別熱情投入的就稱為「奉獻者（devotees）」。較低層次的涉入者則可以稱為「參與者（participants）」。對於偶爾從事深度休閒，非志業性地初淺涉獵的人就稱為「涉獵者（dabblers）」（Stebbins, 2001）。

至於深度休閒的研究，可能發生在五個層次上：個人的（personal）、互動關係的（interactional）、中間層的（mesostructural）、整體結構的（structural）和社會文化的（sociocultural）。例如，針對特定群體的研究，Stabbins將深度休閒分為三種類型：業餘者、嗜好者、及志工，他進一步區別這三者的不同，並在各類下再細分。例如，嗜好者可細分四類，包括收藏家（collectors）如郵票收藏家、製造者及工藝師（makers and tinkers）如裁縫師或編織者、活動參與者（participants） 如自助旅遊或閱讀藝文作品、運動員（players of sports or games） 如獨木舟比賽或攀岩等等。嗜好者的定義為「參與活動為持續且有系統性，其目的為了獲得技術及知識，使得個人可以經由努力過程獲得不同凡響的回饋，這是任一種型態的深度休閒所追求的。」（顏伽如，民92，頁19）。許多人都有其嗜好，嗜好本身的普及性，可作為資訊行為研究的起點。因此，深度休閒具有一個相當重要的意義，即在圖書館和資訊研究範疇去探究這樣的休閒領域（Hartel, 2005）。

儘管圖書資訊學者多數以問題導向、工作職場的資訊行為研究為主，近年若干學者或出於好奇，開始研究休閒時間中的資訊現象，其中Ross（1999）對愉悅閱讀的研究，即從個人層次分析，結論意外發現，從事愉悅閱讀的人們，其資訊是發現得來而非搜尋得來（finding without seeking），確認了休閒中獨特的資訊現象。林珊如與劉應琳（民90）探討虛擬社群中的休閒閱讀愛好者的找書策略等資訊相關行為，也發現取得休閒閱讀讀物的管道與尋找方式，與文獻中描述讀者在圖書館找書的方式有許多不同點，例如其研究結果顯示，透過虛擬社群成員的互動與分享是休閒閱讀愛好者重要的找書策略，也支持休閒活動中資訊現象的獨特性。

根據本文作者初步的調查，當今圖書資訊學領域中，以休閒為研究主題者相當稀少，以「深度休閒」為理論基礎的研究更少，顏伽如（民92）以深度休閒的概念研究台北市立圖書館「林老師說故事」之志工參與的歷程是一例外。以顏伽如（民92）的研究為例，研究者以深度休閒的概念研究台北市立圖書館「林老師說故事」之志工參與的歷程與相關因素，訪談八位志工，除了將結果與Stebbins的理論進行學術上的比較以增

臺灣大學圖書館期刊資料庫

進理論性的理解，其研究成果也可以幫助以志工為重要服務人員的圖書館，對志工其內在價值與動機有更深一層的認識與瞭解，在招募與經營志工時更有幫助。此為深度休閒作為一種理論架構的應用價值。

以較廣的休閒研究領域來看，除了上述在休閒閱讀上，Ross（1999）曾針對休閒閱讀愛好者進行資訊相關行為的研究，林珊如與劉應琳（民90、民92）探討虛擬社群中的休閒閱讀愛好者的找書策略與休閒閱讀的意義。另外，在休閒旅遊方面，蘇慧捷（民91）研究自助旅遊者的資訊需求、搜尋與使用行為，並據以建議商業旅遊網站的內容設計。Chang（2005, 2006）將自助旅遊視為與資訊搜尋密切相關的一種休閒，並以日常生活資訊搜尋行為的角度檢視自助旅遊者的資訊活動，探討休閒活動中資訊相關行為的理論性概念。近年文獻中另有Hartel（2003）對烹飪嗜好者的美食烹飪文化之研究，Spink, Ozmutlu & Lorence（2004）對網路使用者尋找性（sex）方面的資訊之探討，Crystal（2005）對家族歷史追尋者的研究，以及Yakel（2005）對家族歷史或宗譜學的研究（genealogy）等。但這些研究在研究方法上有相當的差異，因此圖書資訊學研究休閒者提議，Stebbins深度休閒的研究提供定義、描述和分類，可使休閒成為一個更有發展性的研究主題（Hartel, 2005; Chang, 2006）。整體而言，有關深度休閒的相關資訊行為研究仍方興未艾。

肆、深度休閒研究與圖書館服務

圖書館資訊服務人員的專業在資訊的篩選、組織與整理利用。但是哪些類型的資訊才是組織整理的對象（必須強調此處所指不是「哪些資料類型」而是資訊類型；types of infornals vs. types of information）？傳統以來，圖書資訊學的專業人員多偏重在研究與教學的資料蒐集與組織。然而正如一位年輕的同道表示：「大學生的生活場域離圖書館越來越遠，大學生學習來源以網路為主，資訊素養也亟待提升。圖書館無法成為多元議題與閱讀風潮的中心，著力點不夠寬廣」。搜尋引擎如Google或Yahoo之成功打入使用者的生活，在於其提供「各種知識」，包括各種年齡層所需的休閒相關資訊與知識，乃是一大特色。

大學中，各種學生社團，如登山社、舞蹈社、攝影社等等，均可視為深度休閒的潛在社群，涉及Stebbins（2001, p.3）所謂的「藉此機會獲取及展現特殊的技巧，知識，及經驗」。例如大學學生社團之一的登山社，成員具有資淺與資深之別，舉辦登山活動之前，各成員必須具備地理、環境氣候、工具、危急狀況處理技術、醫療等相關知識與技巧。嗜好登山者聚在一起也經常交換登山經驗與知識，甚至也有類似登山手冊之資訊產出，在社團中代代相傳、累積、更新。

大學圖書館作為大學社群成員在研究、教學、學習之外，也應肩負豐富大學生活的資訊支援。提供正當、有意義、有趣的休閒

臺灣大學學術期刊資料庫

娛樂資訊網站，對非以研究為重點發展的技職院校學生而言，或許這一塊會是吸引他們經常造訪圖書館網站的重要誘因。一旦上網，進而就可能因著機會性的瀏覽而注意到圖書館其他的服務項目與功能，這可以是圖書館服務行銷的一種策略。

休閒資訊的重要性，在公共圖書館的服務是公認的。公共圖書館也有服務各種社團成員，提供資訊以滿足其規劃實施安全、有趣之休閒活動之目的。但在新近一個探討技職校院學生對圖書館網站的資訊需求指出，休閒資訊也是大學生期待大學圖書館網站能滿足的資訊需求（許美惠，民94）。

伍、結論

隨著資訊科技日新月異，知識快速更新，終身學習時代的來臨，將終身學習當作深度休閒有其重大的意義，不僅可以強化社會資本，也可降低社會成本（Stebbins, 1998）。此外，全球知名的管理學大師彼得杜拉克（Peter F. Drucker）曾在「下一個社會」一書中指出，生物科技促使壽命延長，全球人口正急速老化（彼得杜拉克，民91），包括台灣，根據聯合國標準已於八十二年起列入老人國之林，老年產業成為各國研究開發的焦點，休閒產業也是其中重要的發展（林珊如、楊培珊，民93）。圖書資訊學界對休閒領域的涉入與關注，將有助於融入未來社會趨勢之發展。

然而，正如休閒有隨興與深度之分，休閒資訊是否也有深淺之分？對於業餘者、嗜好者及志工等不同社群所需的休閒資訊為何？有何特色？有哪些資訊相關現象？對於休閒之目的，資訊的意義何在？其評估資訊的標準有哪些？使用哪些管道以進行相關資料與資訊的蒐集？特定社群文化如何影響其成員的資訊行為？有效組織的方式為何？如何提供特定類型的休閒資訊，以方便使用？這些問題及相關提問的答案，有助於圖書資訊服務人員迎向未來，在休閒時間安排越來越重要，深度休閒的人口越來越多，休閒產業越來越受重視的社會情境下，透過實體或虛擬的形式，提供圖書館使用者日常生活所需的休閒資訊將是時勢所趨。

參考書目

林珊如、楊培珊（民93）。*產業科技發展現況專題報導：老人學與科技研究發展重點*。行政院國科會九十二年度產業科技資訊系統建置計畫。

林珊如、劉應琳（民90）。休閒閱讀找書策略與影響因素之探討：以台大BBS Books版愛書人為例。*資訊傳播與圖書館學*，8（2），23-37。

林珊如、劉應琳（民92）。從詮釋現象學的觀點看愛書人之休閒閱讀經驗。*中國圖書館學會會報*，71，21-36。

林亞偉（民94）。下一輪職場生涯的競爭力：重現達人精神。*今周刊*，419。

彼得杜拉克（Peter F. Drucker）（民91）。*下一個社會*（Managing the next Society;

臺灣大學學術期刊資料庫

Beyond the Information Revolution）（劉真如譯）。台北市：商周。

網路與書（民93）。*去玩吧！*台北：網路與書出版。

顏伽如（民92）。*深度休閒之參與歷程與相關因素之研究—以台北市立圖書館「林老師說故事」之志工為例*。未出版之碩士論文，國立體育學院體育研究所，台北市。

蘇慧捷（民91）。*自助旅遊者的資訊行為研究*。未出版之碩士論文，國立台灣大學圖書資訊學系，台北市。

許美惠（民94）。*技職院校師生的資訊需求與使用研究*。未出版之碩士論文，國立台灣大學圖書資訊學系，台北市。

Argyle, M. (1996). *The Social Psychology of Leisure*. New York: Penguin Books.

Chang, S.-J. (2005). Backpackers' search for tourist information. In *SIG USE Symposium*, Symposium held at the North, Carolina, USA.

Chang, S.-J. (2006, November). Information acquiring in leisure activities: Backpackers' search for tourist information. In *Taking Leisure Seriously: Information Realities in Leisure Time*. American Society for Information Science & Technology Conference, held at the Austin, TX, USA.

Fulton, C. (2005). Social networks of information seeking and lifelong learning: The case of genealogists exploring their Irish ancestry. *ASIS&T 2005 Proceedings of the 68th Annual Meeting, 42*. Sparking Synergies: Bringing Research and Practice Together, Meeting held at October 28-November 2, 2005, Charlotte, North Carolina, USA.

Hartel, J. (2003). The serious leisure frontier in library and information science: Hobby domains. *Knowledge Organization, 30* (3/4). 228-238.

Hartel, J. (2005). A 'serious leisure' approach to information behavior. In: *Theories of information behavior: A researcher' s guide*. Eds. K. Fisher, S. Erdelez, L. McKechnie. Medford, NJ. Information Today.

Kelly, J. R.(1983). *Leisure Identities and Interactions*. London: George Allen & Unwin.

PEW/Internet and American Life Project. (2005, August 5). *Internet Activities*. Retrieved August 15, 2005, from http://www.pewinternet.org/trends/Internet_Activities_8.05.05.htm

Ross, C. S. (1999). Finding without seeking: The information encounter in the context of reading for pleasure. *Information Processing & Management, 35*(6), 783-799.

Savolainen, R. (1995). Everyday life

臺灣大學學術期刊資料庫

information seeking: approaching information seeking in the context of way of life. *Library & Information Science Research, 17*(3), 259-294.

Spink, A. & Ozmutlu, H.C. (2001). Sexually-related information seeking on the web. *Proceedings of the Annual Meeting of the American Society for Information Science and Technology* (PP 545-554). USA.

Stebbins, R. A. (2001). *New directions in the theory and research of serious leisure*. Lewiston: Edwin Mellen Press.

Yakel, E. (2004) Seeking information, seeking connections, seeking meaning: Genealogists and family historians. *Information Research*, *10*(1), paper 205. Retrieved from: *http://InformationR.net/ir/10-1/paper205.html*

（收件日期：95年12月26日　接受日期：96年4月19日）

臺灣大學學術期刊資料庫