

## 多元的世代：偏差休閒概念的重新思考

陳渝苓<sup>1</sup>、湯添進<sup>2</sup>

<sup>1</sup> 臺灣 臺中市 404 國立臺灣體育運動大學休閒運動學系

<sup>2</sup> 臺灣 臺北市 106 國立臺灣師範大學運動休閒與餐旅管理研究所

通訊作者：湯添進  
通訊地址：106 臺北市大安區和平東路一段 162 號  
電話號碼：(02)7734-3234  
電子郵件：tantony60@gmail.com

近年來休閒領域對於重新建構休閒的現代定義開始產生興趣，無論是在研究方法、研究命題、與研究族群的選擇上，都呈現了多元且混雜的取向。其中有關休閒偏差的討論，也日益增多 (Blackshaw, 2010; Williams, 2009, 2016; Wood, 2016)。許多學者指出在休閒概念中定義何謂偏差是件困難的任務，除了學界對於偏差的認知與偏差行為的類別欠缺一致性的解釋之外，對於從事偏差行為所可能造成的效應也是眾說紛紜 (Spracklen, 2013; Stodolska, Berdychevsky, & Shinew, 2017)。Russell (2017) 指出目前在偏差休閒相關的論述中，偏差的意義在於對照社會既有的道德規範，行為違反規範即被視為是偏差。其中，偏差休閒又可區分為道德與法律這兩種層次。因此，凡違反道德規範之非犯罪或犯罪休閒行為，包含許多的隨性休閒 (casual leisure) 的休閒形式，都曾被歸類在偏差休閒的範疇中，且被社會視為無益的樣貌 (Elkington & Stebbins, 2014)。

事實上，許多偏差休閒的論述或是研究命題，都與當今青少年族群及其熱愛從事的娛樂項目與流行文化有緊密的關聯性 (王俐容、陳偉鳳，2010)。舉凡享樂行為 (如飲酒、春吶、音樂、夜衝)、極限運動或冒險活動、結黨、追星、甚至沉迷手機電玩、宅行為……等，此類在青少年族群中受到認同的運動或活動，通常在一開始就被社會標籤為偏差，被視為違反社會對於「健康」或是「成功」的設定，且需要被批判和加以矯正。但在青少年團體中對於參與此類活動的熱情又明白呈現出此一族群衝撞社會的能動性，突顯出主流與非主流群體之間的權力拉扯 (Holland-Smith & Olivier, 2013)。此種抗爭型態在年輕世代的休閒型態中特別明顯，不同形式的休閒常被利用為顛覆傳統的工具，或成為標新立異的符號。舉例而言，1970 年的滑板運動曾被視為都市文化中年輕、叛逆、危險、不健康、且有害青少年的身心發展。但隨著時代的變遷，社會大眾開始接受滑板文化的獨特與特殊美學的展

現。而在 21 世紀，滑板運動不僅成為 2020 年東京奧林匹克運動會（以下簡稱奧運）的正式比賽項目，更被美國某些中學納入體育課程的課綱中 (Nielsen, 2013)。除了滑板運動的演化過程反應社會主流價值的修正之外，戶外運動中冒險性較高的活動，如攀岩、跳傘等活動，也曾因太過危險而遭受質疑，但其內蘊自我實現的生活風格也漸為大眾所理解 (Breivik, 2010)。此外，日益蓬勃的格鬥運動如摔角、Mixed Martial Arts (MMA) 等職業運動項目，也持續挑戰社會對於運動暴力容忍的極限 (Gumusgul & Acet, 2016; Sánchez García & Malcolm, 2010)。

在違反法律的活動類型方面，Stebbins (2007) 也呼籲學界應關注此類型活動與休閒本身的相關性，像是閒暇時間的使用、空間與場所的經營、文化的歸屬、以及認真的程度等。Williams (2017) 認為學界有責任重視偏差休閒對於參與者的深層意義，理解休閒為何會成為負面效應的載體，而非僅是標籤化此類行為或是施以矯正教育。畢恆達、郭一勤、夏瑞媛 (2008) 的研究顯示，塗鴉長期被媒體建構為一種負面的偏差行為，具有破壞、犯罪、與孩子氣的意涵。但該篇作者特別從抵抗的研究視角切入，認為街頭塗鴉是一個沒有明確敵人的日常生活實踐，出自對生活的無聊或反叛，以及建構自我的認同。隨著時代的變遷，政府也逐漸修正其原有的負面態度，並正視此種休閒文化所彰顯出之次文化意涵。周金龍、黃恆祥、許成源 (2010) 有關八家將的研究中也陳述此種青少年群聚方式，被社會認知為一種變調的行為 (transgressive behavior)。然而對於青少年本身而言，此種藉由傳統儀式所達成的一種聚集，卻與其所展露的英雄式性格和本身認同的文化特性，有直接的關係。Seabra (2017) 有關足球幫派的質性研究中也表明，在社會大眾以偏差或是暴力來標籤足球流氓 (hooliganism) 的同時，必須要理解此種同好的年輕聚集者，其如何透過足球形成濃厚的兄弟情誼，與得到正向的社交回饋。

有趣的是，在此種權力拉扯與世代衝突之間，主流文化並不如預期般的對此類偏差性活動擁有壓制性的控制權。例如從電玩遊戲所發展出的電子競技，或是動漫閱讀進化而成的二次元文化（包含動漫與遊戲），長久以來在社會上皆被視為青少年逃避社會責任所選擇之休閒行為或活動型態；不但在大眾媒體中被建構為絕對負面，電玩的形象更與暴力連結，違反社會對於休閒的正面設定。但因社會結構轉換，繁複的科技形式不但鑲嵌進你我日常生活的核心，重塑整體社會的生活型態，並對所謂「好」的生活品質重新定義 (Valtchanov & Parry, 2017)。因此，電玩與 3C 產品的角色於時下青年的生活中所提供的意義，並非僅是尋求刺激或是逃避社會責任的工具，更是經營個人生活與聯繫人際關係不可或缺的生活必需品。近年電子競技在國際社會上備受重視，不但臺灣在 2017 年將其納入運動產業，國際奧林匹克委員會（以下簡稱國際奧委會）更以具體的行為表示支持，並確定在 2022 年將電競列入亞洲運動會的示範項目。此外，2024 巴黎奧運也開始審慎評估其成為夏季奧運項目的可行性，以回應此一「快速成長的新世代運動」(Graham, 2017)。事實上，以

政府、跨國科技公司以及國際奧委會等為首的主流權力結構，正在重新建構社會的價值，電玩或電競由黑轉紅的正名或去污名化的過程，就是一個最佳的寫照。

Coakley (2017) 指出在這瞬息萬變的時代裡，所謂「偏差」的意涵只是一種相對於「主流想法」的概念建構。因此，在社會規範中的「另類」表現，並非絕對負面存在的。因此，關切休閒研究的學術社群更應該正視休閒為社會中的一種文化現象，必須在變動的社會脈絡中尋求當下適合的定義，並尋找更多跨領域的合作機會，以便開展創新的理論與更適切的觀點。因為無論是偏差休閒的建構、新興運動的發展過程、或是市場操作的新活動型態，都反應出其當下的社會現實，必須審慎地面對。

## 參考文獻

- 王俐容、陳偉鳳 (2010)。偏差行為或是抵抗的次文化？從自拍風潮思索台灣青少年現象。《國際文化研究》，6卷1期，71-106頁。
- [Wang, L.-J., & Chen, W.-F. (2010). Deviance behavior or 'resisting' sub-culture? Rethinking youth culture of self-shot in Taiwan. *Studies in International Culture*, 6(1), 71-106.]
- 周金龍、黃恆祥、許成源 (2010)。變調的青少年休閒參與？以廟會之八家將表演活動為例。《東亞運動思潮：國際運動社會學期刊》，1期，233-270頁。
- [Chou, C.-L., Hung, E.-H., & Hsu, C.-Y. (2010). Transgressive of the adolescent leisure participation? In order to perform the activities of the temple as an example of the Ba Jia-Jiang. *East Asian Sport Thoughts*, 1, 233-270.]
- 畢恆達、郭一勤、夏瑞媛 (2008)。台灣街頭的塗鴉文化。《台灣社會研究季刊》，70期，79-120頁。
- [Bih, H.-D., Kuo, I.-C., Hsia, J.-Y. (2014). Street graffiti culture in Taiwan. *Taiwan: A Radical Quarterly in Social Studies*, 70, 79-120.]
- Blackshaw, T. (2010). *Leisure*. New York: Routledge.
- Breivik, G. (2010) Trends in adventure sports in a post-modern society. *Sport in Society*, 13(2), 260-273. doi:10.1080/17430430903522970
- Coakley, J. J. (2017). *Sports in society: Issues and controversies* (12th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Elkington, S., & Stebbins, R. A. (2014). *The serious leisure perspective: An introduction*. New York: Routledge.
- Graham, B. A. (2017, August 9). eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>
- Gumusgul, O. & Acet, M. (2016). The open sore of football: Aggressive violent behavior and hooliganism. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 71(1), 30-37. doi:10.1515/pcssr-2016-0015
- Holland-Smith, D., & Olivier, S. (2013) 'You don't understand us!' An inside perspective on adventure climbing. *Sport in Society*, 16(9), 1091-1104. doi:10.1080/17430437.2013.790889
- Nielsen, L. B. (2013, March 22). Skateboarding is still a crime, but the sport is admirable. *HuffPost*. Retrieved from [https://www.huffingtonpost.com/laura-beth-nielsen/skateboarding-laws\\_b\\_2934728.html](https://www.huffingtonpost.com/laura-beth-nielsen/skateboarding-laws_b_2934728.html)
- Russell, R. V. (2017). *Pastimes: The context of contemporary leisure* (6th ed.). Urbana, IL: Sagamore.
- Sánchez García, R., & Malcolm, D. (2010). Decivilizing, civilizing or informalizing? The international development of Mixed Martial Arts. *International Review for the Sociology of Sport*, 45(1), 39-58. doi:10.1177/1012690209352392

- Seabra, D. (2017). Ultra groups as social space for leisure. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 74(1), 5-11. doi:10.1515/pcssr-2017-0013
- Spracklen, K. (2013). *Leisure, sport & society*. New York: Palgrave Macmillan.
- Stebbins, R. A. (2007). *Serious leisure: A perspective for our time*. New Brunswick: Transaction.
- Stodolska, M., Berdychevsky, L., & Shinew, K. J. (2017). Gangs and deviant leisure. *Leisure Sciences*. Advance online publication. doi:10.1080/01490400.2017.1329040
- Valtchanov, B. L., & Parry, D. C. (2017). "I like my peeps": diversifying the net generation's digital leisure. *Leisure Sciences*, 39(4), 336-354. doi:10.1080/01490400.2016.1203846
- Williams, D. J. (2009). Deviant leisure: Rethinking "the good, the bad and the ugly." *Leisure Sciences*, 31(2), 207-213. doi:10.1080/01490400802686110
- Williams, D. J. (2016). From purple roots to dark, sexy, and diverse: The past, present, and future of deviant leisure. In G. J. Walker, D. Scott, & M. Stodolska (Eds.), *Leisure matters: The state and future of leisure studies* (3rd ed., pp. 173-180). State College, PA: Venture.
- Williams, D. J. (2017). Entering the minds of serial murderers: The application of forensic leisure science to homicide research. *Leisure Sciences*, 39(4), 376-383. doi:10.1080/01490400.2016.1234953
- Wood, M. (2016). On norms and their transgression in serious leisure: Two case studies from rock climbing. *Culture and Organization*, 22(3), 262-282. doi:10.1080/14759551.2016.1157803

# The Generation of Diversity: Rethinking the Concept of Deviant Leisure

Yu-Ling Chen<sup>1</sup> and Tien-Chin Tan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Department of Recreational Sport, National Taiwan University of Sport, Taichung 404, Taiwan

<sup>2</sup>Graduate Institute of Sport, Leisure and Hospitality Management, National Taiwan Normal University, Taipei 106,  
Taiwan

Corresponding Author: Tien-Chin Tan  
E-mail: tantony60@gmail.com

---

For a long period of time, the concept of leisure has been widely regarded as positive and healthy by the society, and it also plays a significant role in promoting individuals' wellness and social functions. However, under the recent impact brought by postmodernism with emphasis on heterogeneity and diversity, the relevance and applicability of traditional leisure theory is necessary to be re-examined. Due to this reason, this paper aims to analyze the shaping process of mainstream leisure from the perspective of deviant leisure, and further to disclose the conflict between the idea of deviance and social norms, as well as the disagreements of the blurring boundaries between mainstream and non-mainstream culture. Based on the literature review, the result of this paper explores the consequence of how current leisure researches devalue activities that violate social ideology. We argue that this inclination not only ignores the culture context within leisure among different generations, but also fails to examine the power structure that constitutes the normative boundaries, which should be perceived as an important issue because it involves the competition among different social dynamics.

**Keywords:** postmodernism, heterogeneity, ideology, social norms