

# 隨興休閒閱讀與資訊行為研究： 兼論「遊玩」和「沈浸」概念的 適用性

The Study of Casual Leisure Reading and Information  
Behavior: On the Appropriate for Applying the Concepts  
of Play and Engagement

葉乃靜

Nei-Ching Yeh

世新大學資訊傳播學系 教授

Professor

Department of Information and Communications  
Shih Hsin University

## 【摘要 Abstract】

本研究目的在了解，處於隨興休閒狀態下的閱讀和資訊行為，以及「遊玩」和「沈浸」概念的適用性。主要探討之研究問題如下：研究對象認為的休閒定義為何？休閒的本質為何？隨興休閒資訊行為特徵為何？系統應如何支援此特徵？在隨興休閒情境下，機會性地資訊探索行為特徵為何？隨興休閒閱讀與資訊行為中，休閒的本質為何？隨興休閒閱讀與資訊行為中，承擔那種遊玩的特徵？隨興休閒閱讀與資訊行為中，沈浸的本質為何？本研究採用日誌法和深度訪談法，進行實證資料蒐集。本研究有下列研究貢獻：本研究融入「遊玩」和「沈浸」概念，有助於建構新的隨興休閒閱讀與資訊行為模式，此將是理論上的貢獻。本研究由研究對象的隨興休閒閱讀與資訊行為，可以為將來圖書資訊

服務網站或系統介面設計提供指引。本研究以資訊與休閒、遊玩等偏向感性和情感相互交融概念，來解釋閱讀和資訊行為，符合社會發展趨勢。

The construction of non-work time and activities extend importance of leisure which has continued growing in today's society. In further, serious leisure has drawn attention in library and information science (LIS). However, studies of casual leisure, especially the impact of casual leisure in people's daily lives, reading, and information behavior are limited. This study focuses on casual-leisure scenarios that are motivated by hedonistic needs rather than information needs, as people usually engage in searching behaviors for pleasure rather than finding information. To conduct research on leisure reading and information behavior, a diary study and interview will be utilized. The results of the empirical study will be used to define a model of casual-leisure information behaviors. The study will also discuss how the model of casual-leisure behaviors challenge the ways LIS professionals design information system.

### 【關鍵字 keywords】

閱讀；休閒閱讀；隨興休閒資訊行為；沈浸；遊玩

Keywords: Reading; Leisure; Casual leisure information behavior; Engage; Play

## 壹、前言

資訊行為研究歷經四十餘年的發展，向來以探討滿足工作任務之需求而衍生的資訊行為，或較嚴肅認真關心的情境下產生的資訊行為為主流。例如 1994 年，Harris and Dewdney 的研究指出，3100 份調查資訊尋求行為的研究中，有 95% 是了解在工作情境下衍生之資訊行為。近年來，已有學者開始反思這樣的現象（Elsweiler, Wilson, & Lunn, 2011）。

主要原因是對社會現象的觀察和重拾對休閒（與工作對反面）意義的探討。例如「休閒」（leisure）概念<sup>1</sup>早在中世紀曾盛行，有顛覆

---

1 'leisure' 此字，在 Pieper 著、劉森堯譯的「閒暇：文化的基礎」一書中，譯為「閒暇」。筆者考量在資訊行為研究領域，前輩已將此字譯為「休閒」，本文遵從「休閒」譯法。

當時「工作至上」這一倫理的統治地位（Pieper, 2003）。只是長久以來，在以西方思想為主導的學術研究領域，向以「理性」、「工作」和「認知」等為主流概念。也因此，「休閒」概念無法為學術領域所重視。在後現代社會，休閒娛樂日益受到重視，人們不再視工作為人生唯一目標；為了滿足休閒娛樂目的，各項以情感為訴求的商品充斥，講究由感性面經營人生。愈來愈多人肯定休閒並不等於娛樂，而且肯定休閒的優點對生命的正面影響。

不論由工作或休閒，或由理性或感性面來探討生活世界，資訊都是不可或缺的，尤其在網際網路蓬勃發展時代。就像 Tague-Sutcliffe（1995）指出的，資訊就像我們呼吸的空氣，彌遍四週，我們幾乎感覺不到它的存在，卻不能沒有它。因此，面對後現代社會，人們對休閒和感性生活的追求，因而衍生的隨興休閒資訊行為就值得重視。

只是，在資訊行為研究領域，直到 1995 年 Savolainen 的研究才出現「日常生活資訊尋求」概念。這是第一次人們開始重視工作以外的生活世界，對資訊的需求。這打破我們將圖書館主要功能視為「提供資訊」的想法。圖書館所重視的閱讀活動，也與休閒緊密相關。例如 Wilson, Alhodaithi and Hurst（2012）的研究指出，有半數以上的休閒閱讀情境多是受到情感或享樂需求刺激，不是為了資訊需求。而且，情感和享樂需求兩者常是交融作用的，個人需求和情境需求也常是互為影響的。

以上所述，引發作者探討人們的隨興休閒閱讀與資訊行為。本研究目的在了解，處於隨興休閒狀態下的閱讀和資訊行為，以及「遊玩」和「沈浸」概念的適用性。探討之研究問題如下：

1. 研究對象認為的休閒定義為何？休閒的本質為何？
2. 隨興休閒資訊行為特徵為何？系統應如何支援此特徵？
3. 在隨興休閒情境下，機會性地資訊探索行為特徵為何？
4. 隨興休閒閱讀與資訊行為中，休閒的本質為何？
5. 隨興休閒閱讀與資訊行為中，承擔那種遊玩的特徵？
6. 隨興休閒閱讀與資訊行為中，沈浸的本質為何？

## 貳、文獻探討

本研究分別應用資訊行為和社會學（休閒、沈浸和遊玩）中的相關概念為理論基礎，分述如下。

## 一、「休閒」概念的探討

### (一) 休閒的定義與起源

柏拉圖 (Pieper, 2003) 曾說，

眾神爲了憐憫人類一天生勞碌的種族，  
就賜給它們許多反覆不斷的節慶活動，藉此  
消除他們的疲勞；眾神賜給他們謬思，  
以阿波羅和戴奧尼修斯爲謬思的主人，  
以便他們在眾神陪伴下恢復元氣，  
因此能夠回復到人類原本的樣子。

在構成西方文化的諸多遺產中，「閒暇」是其中之一。因為缺乏「閒暇」，人類永遠會是工作的奴隸，被束縛於狹隘的世界中而脫身不得；沒有「閒暇」，人不可能有思想活動，文化就無從產生 (Pieper, 2003)。亞里斯多德甚至說，「我們工作是為了得到閒暇。」 (Pieper, 2003)。然而，今日休閒卻成了「工作」的反義詞，多數指工具性的概念，即意味著休息的方式，導致它以時間、空間和物質為條件，甚至更多時刻它已淪落為一種功用性極強的消費活動。但「休閒」並不是狂亂的娛樂，它有正面的意涵 (葉乃靜，葉啟政教授日常生活讀書會導讀資料，2011年12月14日)。

節日的慶祝活動可以說是休閒最核心的起源，這源自節慶中的崇拜活動。正是此一特性，襯托了休閒的「不賣力」特質。節日慶典本身即結合了「休憩、生命強度及沉思默想等三者為一體 (Pieper, 2003)。

### (二) 休閒的本質與內涵

「休閒」一詞德文為 "Schule"，意指「學習和教育的場所」，但指陳人們利用這一種場所來進行觀照和沈思，並且進行學習、接受教育和發展自我。這已不是今日所指的學校之意 (Pieper, 2003)。

「休閒」應該意指一種精神現象，強調內在的無所憂慮，一種平靜、沈默、無法言傳的愉悅、順其自然的無為、自我開放的狀態。在沈靜的狀態，聽聞、觀看和沈思默想這個世界。閒暇之所以成為可能，其前提必須是，人要能和自己和諧相處 (Pieper, 2003)。

休閒是人們最寶貴的自由表達方式 (獨立意識)，也是不可分割

的人權。休閒讓人們有機會去和他人接觸（社會互動），作出個人選擇、建立或展現能（潛）力和自信心、提供了一個抒發偏好的情境、體驗樂趣或正面情感（Dattilo et al., 2008）。

Stebbins（2002）認為休閒是一個人自由時間裡所進行的非強迫性活動，這個活動在某部份來說是非常愉悅的，因為這是我們自由意志中想做的事。深度休閒的概念也始於 Stebbins 在 1982 年對一群業餘者的休閒活動進行的研究，而後在 2001 年 Stebbins 更完整定義深度休閒為，一個深刻的、持續且穩定的追尋技巧、知識、體驗的過程，為了獲得深度休閒活動所帶來的內在報酬，深度休閒活動的參與者會全力投入於其中（Hartel, 2003）。

## 二、「隨興休閒」概念的本質與內涵

在資訊行為研究領域，Hartel（2003）的研究是最早探討為深度休閒，衍生的資訊行為，並引用 Stebbins 於 2005 年和 2006 年發表的文章中，有關休閒的定義和分類。三年後，2006 年美國資訊科學和科技學會（American Society for Information Science and Technology, 簡稱 ASIS&T）曾舉辦「討論小組」（panel），題名為「認真看待休閒」（Taking Leisure Seriously）。在圖書資訊學領域，漸漸重視「休閒」相關研究。Library Trends 將 57 卷 4 期題名為「追求愉悅：休閒和圖書資訊學研究」（Pleasurable pursuits: Leisure and LIS research），即編輯群體會到休閒對資訊行為的影響、應用科技於休閒活動、及休閒中的社會互動等議題，在很多領域受到重視，包括圖書資訊學研究，因此專卷分享此議題的相關研究（Fulton & Vondracek, 2009）。

以上主要以深度休閒研究為主，然而 Stebbin 區分休閒為兩種：深度休閒和隨興休閒。隨興休閒研究顯然非常有限。Wilson et al.（2012）就指出，我們對讀者或使用者之隨興檢索經驗之了解真的太少。因此，本研究即想補足此缺口，以對隨興休閒有更深入的了解。雖然，Wilson et al.（2012）的研究已建構出隨興休閒資訊行為模式。Elsweiler, Wilson and Lunn（2011）等人指出，應有系統可以支援隨興休閒產生的資訊尋求和取用行為，而且在互動過程中要讓使用者能「沈浸」，並且感覺有趣，具娛樂性。「沈浸」也是一個判斷休閒檢索情境的指標（Elsweiler et al., 2011）。1982 年當深度休閒被提出時，隨興休閒的觀念只是襯托該框架的名詞。然而隨興休閒是具特色的活動，也是當代休閒情景中重要的部分。隨興休閒是即時性的、本質的獎勵、相對短暫愉悅的，且只需一些或無需特別培訓便可享受的活動。隨興

休閒至少分成六個類型，遊玩、放鬆、靜態娛樂、動態娛樂、社交性質對話、以及感官刺激 (Stebbins, 1997)。這六類活動分享了至少一個主要特性，即「享樂」的本質 (Stebbins, 1997)。

根據 Simmel (1949) 所述，社交對話的精髓在於其嬉鬧、分享的特質。社交對話保證了參與者這種價值觀的最大化，例如喜悅、解脫和活潑；它是一個民主的活動，一個人的樂趣賴於其他人的交流。如同線上遊戲之受歡迎是因為大家都在線上的感覺、朋友間的互動、共享可辨識身份的特定語言。隨興休閒中常見意外收穫、探索以及自發性的創作。這與探索相反，探索是具有目的性、系統性、預先安排好的任務 (Brightbill, 1961; DeBono, 1967)。

在隨興休閒的情境中，通常沒有任務或活動，資訊需求也難以被定義，又或許不存在，使用者沒有特定的資訊缺口需跨越。隨興休閒行為可能有廣泛的動機，包括轉換心情的慾望或物質狀態、打發時間、為了進一步了解某事或物，或是為了社交互動。在以工作為主的情景中，行為的焦點往往是在資訊和達到工作目的的方法上。在隨興休閒情景中則通常是將焦點放在達到此事情的經驗上，被形容成沉浸、滿足、與愉悅 (Elsweiler et al., 2011)。

隨興休閒有下列幾個類型 (Elsweiler et al., 2011)：

1. 打發時間情景：為了打發時間，開始的動機常是有隨興需求或慾望，而想好好享受。使用者可能展開了一連串的資訊行為，在資訊尋求的過程通常不會將特定資訊需求形式化，例如網購行為或電視節目轉台。就算無法尋找到適合的特定資訊，但依然達到享樂的滿足。
2. 享樂主義需求情景：有顯著的享樂動機和隨興需求，然後帶著可識別的資訊需求進入資訊尋求的階段。然而，他們也有可能提早滿足而離開資訊尋求的階段。重點不是資訊尋求的結果，是享樂的需求。例如，我需要一個不需要動腦的娛樂節目 / 活動。理由是我正在尋求平靜和休息，因為這是假期。
3. 焦點經驗情景：進入焦點經驗的人們，通常是社交沉浸的。例如想造訪某地，雖沒有特定計劃但人們會進入資訊尋求模式，在尋獲結果的同時，也會找尋到感興趣或使其興奮的事物。
4. 偶發性資訊情景：在這情景中，動機是從無聊或壓力體現出來的，然而這會組織出一套清晰的，由知識缺口引發的資訊需求。儘管沒有設法解決原有的資訊需求，使用者依然有機會達到隨興需求之滿足。

有人將隨興休閒和通俗的休閒劃上等號，這並不妥當。因為許多隨興休閒活動在後現代時期創造出屬於高度鮮明和獨有的族群。Maffesoli (1996) 將這些族群定義成在大眾消費時代，一群擁有自我品味與生活方式的人。他們有共同的特點，產生出許多休閒活動。

### 三、「隨興休閒資訊行為」概念的本質與內涵

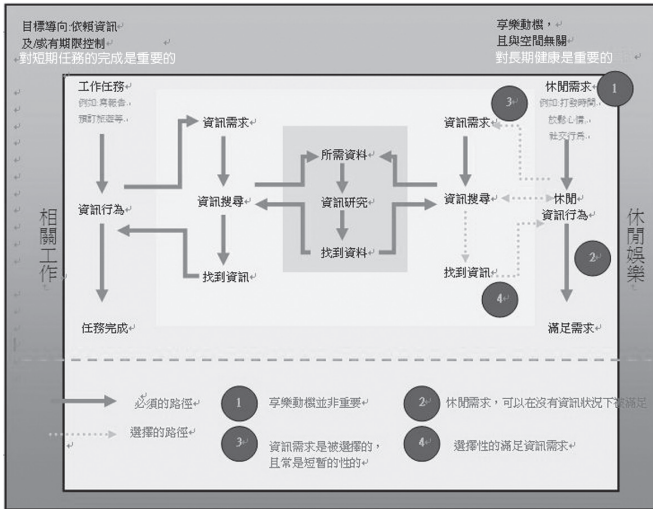
Elsweiler et al. (2011) 的研究認為，隨興休閒者資訊行為的特色是，媒介本身對他們而言未必是資訊，只是傳遞資訊的工具。資訊搜尋行為或許被定義成解決資訊需求之行為，但資訊需求常是不明確的，反而指資訊消費量。

隨興休閒資訊行為的特徵有下列四點 (Elsweiler et al., 2011)：

1. 隨興休閒資訊行為的任務通常是因為想要達到某個特定情緒或狀態。任務時常和更高的生活品質和個人健康有關。
2. 在隨興休閒狀態，尋找經驗通常比尋找資訊來得優先。
3. 隨興休閒資訊需求經常是定義模糊或與資訊需求缺乏有關聯。易變的或暫時性的需求常是為了促使隨興需求的滿足而創造。
4. 隨興休閒行為的成功通常與搜尋任何資訊或結果無關。即使顯著的資訊需求出現，但因為資訊行為任務的低重要性，這意味著就算沒有滿足資訊需求，使用者仍可獲得滿足或可達到他們的享樂需求。

Elsweiler et al. (2011) 提出與工作情境下資訊行為相對照之隨興休閒資訊行為模式圖 (見圖 1)，此圖修改自 Ingwersen and Järvelin (2005) 工作情境下資訊行為模式圖。它指出，為完成工作任務出現的資訊行為，由資訊需求產生到搜尋資訊、找到資訊後並完成任務，是必須的路徑；相對地，為滿足休閒需求，可能產生休閒資訊行為，但不必然會出現資訊需求或誘發搜尋資訊行動。即休閒以享樂為主要動機，獲取和吸收資訊並不是必要條件，因此可以在沒有資訊的狀況下被滿足，所以 Elsweiler et al. (2011) 稱此為選擇性資訊需求。

圖 1 與工作情境下資訊行為相對照之隨興休閒資訊行為模式圖



資料來源：Elsweiler, D., Wilson, M.L., & Lunn, B.K. (2011). Understanding casual-leisure information behaviour. In Amanda Spink & Jannica Heinström (Eds.), *New directions in information behaviour* (pp.228). London, England: Emerald Group Publishing.

隨興休閒資訊行為的相關實證研究不多，僅以下兩篇。Elsweiler et al. (2011) 的研究針對隨興休閒情境下，人們的資訊行為特色進行了解，並根據兩項研究結果，建構出隨興休閒資訊行為模式，並提出對資訊系統設計的挑戰。隨興休閒資訊行為最大的特點是，常因為享樂需求而不是資訊需求，誘發資訊行為。Wilson et al. (2012) 利用日誌法，探討 24 位研究參與者在隨興休閒閱讀情境下，其為了趣味的資訊檢索動機、檢索之資訊類型和資訊來源。

#### 四、「沈浸」概念的本質與內涵

Csikszentmihalyi (1997) 曾提出沈浸理論 (Flow theory)，意指當個體全神貫注於某些活動時，將進入獨特的經驗模式，找到持續樂趣與滿足感，產生「心流」狀態。由此可知，當人們對於所從事的活動能全心的集中注意力，達到忘我的境界即是進入沈浸的狀態。沈浸可以由三個面向來看，認知沈浸、行為沈浸和情感沈浸。三個面向雖分別討論，但仍有重疊之處。

##### (一) 認知沈浸



沈浸是一種需要在認知努力與處理新資訊的概念（Salomon & Globerson, 1987）。由學習的角度看，沈浸與動機常被視為是同義詞。例如在學習過程中，願意承擔挑戰性的任務。Connell and Wellborn（1991）指出，認知沈浸包括問題處理的機動性、挑戰困難、面對失敗的正面態度。Newmann（1992）也認為，沈浸是學生的心理層面的投入，例如學習的理解以及掌握知識與技能和技巧的努力。此外，學生利用多元認知策略也是一種認知沈浸的表現（Zimmerman, 2003）。

## （二）行為沈浸

雖有學者將沈浸等同於在特定任務上所花費的總時數（Africano et al., 2004）。若根據參與者行為表現，有幾種特徵。第一是積極主動，遵守常規不出現任何破壞性行為（Finn, 1993）。第二是與學習參與度有關，其行為包括成就感、持久性、專注度、注意力、提問以及課堂討論的貢獻度（Birch & Ladd, 1997）。第三是與活動的參與度有關。

Finn（1989）認為行為沈浸是有程度層次的，例如「學生回應老師的指示」到「學生在活動中的主動參與」，就有參與程度不同之別（Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004）。認知沈浸的學生也可能有更多參與，發揮更多的激盪以及創造更多的想法（Corno, 1993; Corno & Mandinach, 1983; Pintrich & De Groot, 1990; Weinstein & Mayer, 1986）。從文獻中可以理解，認知沈浸與行為沈浸的定義中，通常涵蓋「努力」的概念，尤其是保持專注力和正向的努力（Corno, 1993）。

## （三）情感沈浸

情感沈浸係指參與者的情緒反應，包括興趣、無聊、快樂、悲傷和焦慮（Connell & Wellborn, 1991）。某些研究者透過測量學生對學校與老師的情感反應來評估情感沈浸（Lee & Smith, 1995）。某些將其概念化成對學校認同相關聯（Finn, 1989; Voelkl, 1997）。Finn（1989）認為認同是一種對於校園歸屬感。但從過去研究來看，許多研究仍不清楚情緒沈浸反應來源（Eccles et al., 1983）。

## 四、「遊玩」概念的本質與內涵

在混沌複雜的世界中，「遊玩」的過程讓我們能應對這些混沌與複雜，能夠讓我們找到解決問題的方案。若人們有一個健全的遊玩生活，較能夠掌握生活中矛盾、較能順其自然，在面對事情時更具彈性。反之，少了遊玩生活的人們，面對生活的矛盾，心態較脆弱和態度也

較僵化 (Kadlec, 2009)。「信任感」是遊玩過程的核心，因為參與遊戲的人擁有安全感更能融入遊玩的情境，產生合作、公平以及樂觀的態度。參與者在遊玩中更能發揮創造力和想像力，應對更複雜的挑戰，進而超越自我 (Kadlec, 2009)。

從生物學的角度，Kadlec (2009) 認為遊玩的狀態與睡眠或做夢的狀態非常相似，就是我們會沈浸其中，達到用不同層次的自覺和想像力，使得我們擁有存在、歸屬感的經驗。遊玩提升人們創新、適應、掌握不斷變化環境的能力，幫助我們整合和協調困難或矛盾的情況 (Kadlec, 2009)。

在遊玩過程中，探索的過程是前驅的行為，人們透過探索將未曾有過經驗轉換成親近的體驗，隨之遊玩將發生 (Lieberman, 1977)。探索行為是以「這事物能做什」為目標；遊玩性目標則是「我可以對這事物做什麼」 (Hutt, 1966)。Costello and Edmonds (2007) 指出，探索和遊玩的來回過程，將激盪人們更深入地參與。遊玩經常與愉快的感受有關聯，例如歡喜 (Lieberman, 1977)、高興 (Zimmerman, 2003) 或娛樂 (Caillois, 1962)。根據 Groos (1901) 所述，每當一項行為可單獨進行，因為其提供了愉悅感，那麼這就是「遊玩」。

Gonzales-Mena (2008) 指出遊玩的五個特徵分別為，積極參與、內在動機、著重方法甚於目的、重行為不重言傳、無須遵循特定規則。若由文化內涵檢視遊玩的本質意義，近代大師 Huizinga (1997) 在『遊戲的人』一書中，提出遊戲本質、內涵和其規則性。他指出人類社會所有的文明發應源自「遊戲」。在遊戲中包含有某種東西「在活躍」(at play)，它超越了生活當下的需要，並把意義傳達給了活動。而在這種激動、專注、生氣勃勃的力量中，存在的正是遊戲本質，作為一種「有意義的形式」，被視為一種社會功能。遊玩不僅止於孩童，對於成年人而言是一種也具有功能性，遊戲可以帶動擺脫孤獨感 (Huizinga, 1997)。

## 參、研究方法

本段分從資料蒐集、研究對象、研究工具及資料分析等面向敘述。

### 一、資料蒐集

本研究採用質性研究方法，考量完整性和對日常生活脈絡的掌握，以日誌法和深度訪談的方式，以全面性的了解受訪者，對主題進行深層的想法與思考。

### (一) 日誌法

本研究採用日誌法，以了解研究對象的隨興休閒情境，以及衍生的資訊搜尋和閱讀行為的特徵。此研究方法特色能較能了解研究對象日常生活的狀況，也具有研究對象能反思自己認知、情感和行為。

在日誌的撰寫上，本研究尋找了 25 位研究對象，邀請撰寫 10 篇的日誌，每篇至少 300 字，為期二至三週，以了解其處於休閒狀態下的隨興閱讀和資訊行為。研究對象可以電子形式或紙本的形式填寫，分別提供電子檔和紙本日誌。日誌中請研究對象描述生活中的休閒活動，以說故事的方式進行，訴說閱讀和資訊需求的情境，以下為日誌內容及格式（表 1）。

**表 1**  
**日誌內容及格式**

---

○○○的隨興休閒閱讀與資訊行為日誌 日期：  
時間：

---

說明：

請以說故事的方式，描述每日的休閒活動。也許沒有目的性、突發其想的。請說明想從事休閒活動的情境，在此情境下的休閒閱讀內容、當下的感受、閱讀後的感想；以及閱讀引發的資訊需求、資訊尋找和使用行為。請描述您的行為、想法和情感。（請至少書寫 300 字以上）

範例：

終於忙完一個案子，可以好好休息一下。上個月買的書都還沒看呢，把「瞧這些英國佬」拿來一翻，還蠻有趣的，不知不覺的過了一下午，只是好奇英國人真是如此嗎？於是上網查了一下 ..... 晚上和朋友在 FB 上聊到此事，她要我快將心得 post 上去，她也想看看。.....

感謝協助日誌撰寫，若您願意接受訪談請留下您的連絡資料：

姓名：  
電話：  
Email:

---

資料來源：本研究整理

### (二) 深度訪談法

本研究使用深度訪談法，了解研究對象的想法與感受，針對特定議題深入探問以達資料深化的目的。受訪人數共為 17 人，訪談時間約為 40-70 分鐘。訪談內容主要依循著研究問題發展出的訪談大綱進行，

且徵求受訪者同意後錄音並轉為謄錄稿。

## 二、研究對象

本研究採用自願法徵集深度訪談對象以及日誌撰寫者，以喜歡閱讀者為前提，深度訪談者以及日誌撰寫者不重複。研究對象的選擇以兼具各種特質為主要考量，即擴大研究對象的性別、年齡、職業、教育程度等分布範圍，提高受訪者背景的多樣性，希望增加資料的豐富度而呈現多元化的資料。因此，研究者招募了不同性別、年齡、職業、教育程度等之民眾，參與本研究，並利用滾雪球法，完成研究對象的徵集。

受訪者的人數共為 17 人，分別為 8 位女性及 9 位男性，年齡分布於 20-50 歲之間，教育程度以大學及研究所為主，詳細的研究對象之基本資料，請詳見下表 2。

表 2  
訪談對象一覽表

編號	性別	年齡	職業	教育程度	訪談日期
1	男	22	餐廳服務生	大學	103.01.16
2	女	29	補習班老師	大學	103.01.20
3	男	38	金融保險業	大學	103.01.21
4	女	29	娛樂記者	大學	103.01.22
5	女	51	國小老師	大學	103.01.23
6	女	46	國中行政人員	研究所	103.01.23
7	男	40	圖書館館長	研究所	103.01.24
8	女	27	學生	研究所	103.01.27
9	女	50	大學圖書館員	大學	103.02.11
10	女	52	大學行政人員	大學	103.02.11
11	男	20	學生	大學	103.02.14
12	男	23	實習教師	大學	103.02.17
13	男	24	學生	研究所	103.02.27
14	男	50	保險業務員	大學	103.03.01
15	女	43	電話行銷	專科	103.03.01
16	男	37	佛像雕刻師	研究所	103.03.16
17	男	31	SOHO 族	研究所	103.03.14

資料來源：本研究整理

日誌撰寫的人數分別有男性 10 名、女性 15 名，共為 25 人，研究對象的年齡層分佈於 20-50 歲之間，職業以學生、教職居多，其他則包括服務業和行政工作。詳細的基本資料請見表 3。

表 3  
日誌撰寫者一覽表

編號	性別	年齡	職業	教育程度
1	女	21	學生	大學
2	女	23	服務業	大學
3	女	26	學生	研究所
4	男	22	學生	大學
5	女	22	學生	大學
6	男	21	餐廳服務生	大學
7	男	22	學生	大學
8	女	48	家管	高中
9	男	56	高中主任	大學
10	女	21	餐廳服務生	大學
11	女	18	高中	大學
12	男	51	製造業	大學
13	女	54	會計	研究所
14	男	21	學生	大學
15	女	50	幼教老師	大學
16	女	17	學生	高中
17	女	22	服務業	大學
18	男	20	學生	大學
19	男	23	學生	研究所
20	女	21	學生	大學
21	女	26	行政	大學
22	男	23	實習教師	大學
23	女	22	學生	大學
24	女	29	補習班老師	大學
25	男	25	兼任教師	大學

資料來源：本研究整理

### 三、研究工具

本研究訪談大綱詳如表 4。

表 4  
訪談大綱

研究問題	訪談構面	訪談問題
1. 休閒定義為何？休閒的本質為何？	休閒	1. 請問您在什麼情境下會從事休閒活動？
4. 隨興休閒閱讀與資訊行為為中，休閒的本質為何？		2. 從事休閒活動當下的感覺是？ 3. 休閒活動結束，帶給您的感受是？
2. 隨興休閒資訊行為特徵為何？系統應如何支援此特徵？	隨興休閒資訊行為	1. 請說說您在忙碌生活中，想忙裏偷閒的經驗？ 2. 在那種經驗裏，您都做什麼？ 3. 在那種經驗裏，您有什麼樣的想法？ 4. 在那種經驗裏，您是什麼的感覺？
3. 在隨興休閒情境下，機會性地資訊探索行為特徵為何？	機會性地資訊探索行為	1. 在這樣的經驗裏，您曾有過和資訊相關的需求出現嗎？ 2. 您如何蒐集資訊以滿足需求呢？ 3. 您如何應用資訊以滿足需求呢？ 4. 這樣的經驗對您有什麼改變？
5. 隨興休閒閱讀與資訊行為為中，承擔那種遊玩的特徵？	遊玩	1. 請說說您休閒閱讀的經驗。 2. 在這種經驗中，您的感覺是什麼？ 3. 您覺得每次的休閒閱讀的經驗對個人想法產生什麼改變？ 4. 休閒閱讀之後產生什麼行動嗎？ 5. 您覺得這種經驗對您的生活之影響是什麼？
6. 隨興休閒閱讀與資訊行為為中，沈浸的本質為何？	沈浸	1. 請說說您曾經沈浸在閱讀中的經驗。

資料來源：本研究整理

### 四、資料分析

本研究資料分析受到以下概念的指引：紮根理論、現象學和詮釋學。

### (一) 紮根理論

本研究資料分析採用紮根理論類目分析，經研究者逐字閱讀觀察筆記和訪談謄錄稿，閱讀文本時尋找出意義，再依據 Lofland and Lofland (1984) 提出的九項思考單位做為分類及給予類名的依據，例如被研究者的知識基礎、情境、習慣、行為意範、意義建構、社會實踐、社會角色、人際網絡、生活世界、生活方式等，給予類目名稱並予以分類。分類時研究問題及目的會提供指引的作用，此外，本研究的理論基礎及應用之概念，也影響分類架構的形成。分類完成後，就類目進行分析，即類目間就屬性予以因果、邏輯、平行、包含、相斥性等面向兩兩比較。

### (二) 現象學和詮釋學

在資料分析方面同時採用現象學和詮釋學的觀點。而所謂現象學觀點指的是，研究者對現象的了解應回到事物本身，透過本質直觀的方式，用研究對象的眼光，看其所經歷的世界，將個人主觀的想法懸置，並不會主觀的作判斷。詮釋學的觀點指的是，透過與文本的互動，以部份到整體、整體到部份的詮釋環循過程，達到對資料的周延分析。

研究結果的書寫以作者詮釋為主，文中以方括弧（「」）含括的概念，是研究者由被研究對象的文本中提煉的概念，能標註並詮釋重要的研究結果。此外，也引用被研究對象的文本，引用的格式為：以圓括弧括出受訪者編號、訪談謄錄稿行號或日誌撰寫日期。例如引用之文本後方冠以（11, 57-60），表示此段文字出自受訪者 11 的訪談謄錄稿 57-60 行；若是（16, 02/15），表示此段文字出自日誌撰寫者 2 月 15 日日誌。引自研究對象的文本則以不同的字體標示。

## 肆、研究結果

### 一、休閒的定義與特徵

若由日常生活的脈絡來看，研究對象將生活分為「工作」和「非工作」兩部分。「工作」較「非工作」時間，心態上有更多的責任感，從事的活動內容有更多的目的性。部分研究對象將休閒定義為「非工作」相關，包括時間、勞動或活動內容。這是明顯的以二分法看待日常生活。當然也有受訪者認為兩者是無法二分，若從事的工作符合興趣，兩者的重疊性將更明顯。

此外，有研究對象分別由「活動」、「情感狀態」、「認知狀態」、「社交狀態」、「情境」等五面向定義休閒。以下分別說明。

### (一) 活動

旅遊是研究對象最常用來定義休閒的活動。活動也分為慣性、隨興和計畫性三種。慣性指的是例行從事的休閒活動，例如閱讀；隨興則是隨興之致從事輕鬆或新鮮的事物。計畫性則指每次的休閒活動都不同，但研究對象會事先規畫。

### (二) 情感狀態

有研究對象由情感狀態來定義休閒。他們認為休閒就是「開心」和「釋放壓力」，也是一種「犒賞自己」。

### (三) 認知狀態

有研究對象由認知狀態來定義休閒。他們認為休閒就是「沈澱」、「平靜」，也是一種「修身養性」。

### (四) 社交狀態

有研究對象由社交狀態來定義休閒。他們認為休閒就是「與自己獨處」、「沒有干擾」。

### (五) 情境

情境指的是部分對象由「時間」包括非工作時間外，工作中的休息時間或通勤時間，或工作（家務）中的忙裏偷閒時間，定義休閒。另有研究對象由「身體疲倦」狀況來定義從事休閒時間，即身體疲倦時就會想要休閒。這兩種都是偶發性的。也有研究對象由「放空」來定義休閒，放空指的是認知和情感處於空白的狀態，沒有思考也沒有情感。例如：

我比較喜歡不要那麼多情緒，就是純資訊，就是它會是我一個放空。然後我一個滑（指手機），就會看到新東西、新資訊這樣，這反而對我來說，比較像是休閒（11, 413-415）。

由研究對象定義休閒的角度來看，休閒是在生活脈絡中的，且符合「非工作」的特質。可以說休閒是工作外的時間從事的活動，它沒有那麼有責任感和目的性的壓力，身體和心情較為較鬆，或想釋放工



作中的壓力，是一種犒賞自己工作辛勞的方式。獨處時，心之所向是自己，較能沈澱，此時的沈澱也是一種專注，只是專注在自身，不是外在人事務。在此情況下心情平靜，自然也較輕鬆。當我們的心能回到自身時，若能結合反思（省），就是研究對象所指的「修身養性」。

除了由休閒的定義可以看休閒特徵外，我們也可以由休閒的「情感」<sup>2</sup> 狀態和「功能」，了解休閒的特徵。研究發現，研究對象認為從事休閒活動時會有下列感覺：滿足感、平衡、賦權、驚奇興奮、放鬆、意義性、舒服。這些感覺概念其實有重疊性，屬於正向的情感狀態，也反應出對工作時的耗盡感的一種平衡和填補，似乎在能力耗盡後，休閒能帶來新的能量，為回到職場準備。比較特別的「意義性」的感受。所謂的意義性是，受訪者 16 的休閒活動有大部分是從事宗教活動（如法會），受訪者 17 認為閱讀後常有新的人生目標，讓他覺得休閒時做了件有意義的事。

總體而言，研究對象認為休閒具有下列的功能：調劑身心、充實生活、開拓興趣、充電和打發時間。調劑身心和充電是回應工作帶來的耗盡感，有了休閒活動讓生活更多元充實。

## 二、休閒閱讀行為的特徵

研究對象休閒時進行閱讀活動的特徵有下列幾點。

### （一）休閒閱讀是「自主」性的活動

休閒是展現自我的一種最佳狀態，因此受訪者認為休閒閱讀是「自主」性的活動，也是相較於工作或責任之下的閱讀，展現的一種自己決定閱讀什麼、何時何地閱讀的自由、沒有壓力且沒有目的性。例如受訪者 1 認為：如果今天是在不被要求的狀況下閱讀的話，我覺得對我來說就是休閒，有時候我們會被要求去看一下這個，讓你瞭解一下，我們在講什麼，就會覺得是跟工作有關（1, 92-94）。

### （二）休閒閱讀的「時間」特徵

休閒閱讀有時是「打發時間」的活動，看似一種填補生活空白或

---

2 根據維基百科的定義，情感 (affect) 是個籠統概念，有時包括情緒、感覺和心情，有時可以專指「情緒」。本文以情感來統稱情緒和感覺。（維基百科，2014）

試圖將每天時間填滿的企圖。然而，有被研究對象利用「睡前」、「放假」、「通勤」、「零碎」、「早餐」、「課堂間」時間閱讀。這些行為較似由忙碌生活中，擠壓出部分時間閱讀，滿足前述的「釋放壓力」、「犒賞自己」、「沈澱」、「平靜」、「與自己獨處」、「放空」等需求。

### (三) 休閒閱讀的類型五花八門

在一般人的認知中，休閒時應該是閱讀小說，因為小說具有讓人逃離現實世界，暫時地進入另一世界的功能，讓讀者暫時脫離現實情境，達到放鬆的目的。但被研究對象的閱讀類型，五花八門，例如文學、歷史、文化人類學、理財投資、科普、體育運動、養生、宗教、傳記、心靈、社論、美食和雜誌等。甚至有被研究對象喜歡閱讀「有難度」的作品（5, 73-79, 260-263）。休閒閱讀有不同的功能，而閱讀不同類型的讀物，則反應被研究對象特定的需求，例如宗教類和心靈類讀物，有助於心靈安慰、反身自省或檢視自己的生命經驗，是一種「修身養性」，也是一種「沈澱」。其他則以滿足認知的需求（資訊的）佔多數。

臉書在台灣的普及率很高，因為有被研究對象視瀏覽臉書的朋友動態，視為休閒閱讀。在這兒他們也會分享資訊、與朋友討論交流，甚至只是一種「與他人連結」的感覺。這個發現有個吊詭的地方，有被研究對象由「與自己獨處」、「沒有干擾」等社交狀態來看休閒，使用臉書帶來與他人連結的感覺，也有受訪者認為是休閒。足見大家進行休閒活動的差異，也看出對休閒的功能和能滿足的需求之不同。

### (四) 休閒閱讀的認知狀態

休閒閱讀中常見的認知狀態是「專注地融入」書中描述的內容或情境，針對讀物內容進行「思辯」，歸納並思考書中的論點，與之對話，是一種狀態。另一種狀態，則是將此論點與現實世界或自身經驗「對照」，「投射」到自身和社會情境中。其他尚有「聯想」、「回憶」、「想像未來」等認知活動。由日記撰寫較能看出被研究對象在閱讀中與作者對話思辯例子。也有受訪者認為休閒閱讀時，若過度的思考，其實心情並未放鬆（3, 103），失去休閒的意義。

### (五) 休閒閱讀的情感狀態

休閒閱讀中常見的情感狀態是「心靈觸動」，那是一種「感同身受」、「心有戚戚焉」、「他人懂我」、「共鳴」、「糾心」的感覺。

在這種情境下，表示個人處於一種融入讀物描述的世界，有轉換情境和情感釋放的功能，達到休閒的目的。以下是某一個日誌的例子。

我拿起前陣子買的小說「四減三，我在天國的家人」，雖然剛買來就已經讀過一遍，但再次讀過，卻仍然陷入作者的文字裡。也許因為想起外公的關係，我彷彿能夠體會作者內心的感受，對於我們的擁有的，我們總是等到失去以後才想要珍惜，我一個人房間閱讀，並等待凌晨出發。獨自思考為什麼我們往往無法把握我們所珍惜的，始終很難從經驗裡學習去珍惜我們所擁有的，並且不斷地為過去後悔和悲傷。(22, 01/30)

有被研究對象只是單純的覺得「快樂」、「有趣」，達到休閒放鬆的目的。比較特殊的例子是受訪者 11 指出，閱讀時若將書中的情境和現實世界比較，有時會有「失落感」，比較負向的情緒。受訪者 3 則認為若無法應用書中所言，有時會對自己失信心。

#### (六) 休閒閱讀後的行動

在閱讀的過程中，有被研究對象會剪報，多位被研究對象會書寫心得（筆記或部落格或臉書），有的會分享，分享的方法包括告訴他人讀物的內容（臉書或與他人對話）、推薦他人閱讀、轉貼讀物的介紹或濃縮地介紹該讀物。日記撰寫者 10 提到分享的原因是為了塑造形象（02/27），另有兩位受訪者提出是與了工作關係。受訪者 13 認為閱讀後分享是一種「取之社會、用之社會」的感覺，認為分享看法也許有助於影響他人，改變社會（13, 315-318）。但受訪者 3 則不願分享，擔心他人認為這麼做是在賣弄文筆（3, 269）。

除了分享外，閱讀旅遊類書籍者則有機會的實地去旅行，玩三國演義遊戲的玩家，會看完三國演義作品後，再回到遊戲世界進行挑戰。

#### (七) 休閒閱讀的影響

閱讀具有「賦權」（empower）（獲得力量）的功能，且在潛移默化中發生作用，這是很多人認同的，具體的展現在幾方面：學習知識、增加思考力、改變觀點、增加想像力、與時併進、獲得啟發（以上屬認知面向）、自我提升、自我期許、塑造個性（自我改變）（以上屬精神面向）、放鬆釋放壓力、心靈洗滌、成就感、收穫感、增加同理心（以上屬情感面向）、解決問題、增加行動力（以上屬行動面向）。

下午將之前買來還沒讀完的「女人都是詐騙集團」給讀完…很高興自己看了這本書才能練習使用同理心，學習如何站在對方的角度。（22, 03/03）

我會覺得比較找的自己（閱讀後）。因為工作時候，我一直就會覺得還蠻僵化的，說實在，然後看書的思考就是，你腦袋真的在轉的那種感覺。…那個自我感覺比較明顯。找到自我就可以很安心的回去工作。…比較認命的回去工作。（4, 460-465）

休閒閱讀之所以能產生這樣的影響息息相關。本研究發現休閒閱讀的動機如下：好奇心、吸收知識（這與影響中的「學習知識」有關）和療癒（本研究的案例是失戀和讀物描述的情境回應所處的生活處境；這反映書目療法的功能，與閱讀影響中的「心靈洗滌」、「解決問題」有關）。其他的閱讀影響，即便是沒有目的性的閱讀，也可能產生的。足見閱讀的好處，它有時具有實務上的功能，有時則是潛移默化，在無形中涵養和累積的。因此，除了有目的性的閱讀（通常與工作或解決生活問題相關），動機性沒有那麼明顯的被研究對象，其特色是將閱讀視為「生活必需品」、「生活中的一部分」，真正做到閱讀融入生活中。

### 三、隨興休閒資訊行為的特徵

本研究試圖找出隨興休閒資訊行為的特徵，並與前此研究歸納的模式比較，但情境設定在休閒閱讀。研究發現，休閒閱讀引發的資訊行為是非常豐富的，引發資訊尋求行為的情境包括相關主題或作者作品的延伸蒐尋或追蹤，以實務應用解決問題。相關主題或作者作品的延伸蒐尋或追蹤指的是，閱讀時可能試圖弄清楚或理解書中提及的某觀點，或尋找相關主題或作者的其他作品，會誘發閱讀者的好奇心，有種追根究底的精神，並利用網路、圖書館、書店和朋友等資訊管道，獲得延伸閱讀的書籍，持續閱讀活動和擴大閱讀範圍。另一方面則是解決實務問題，例如尋找食譜、決定投資方向或規劃旅遊等。前者比較符合機會性的資訊探索行為特徵，即原初是沒有目的性，在閱讀過程中，被書中的觀點或作者誘發的資訊需求。

隨興休閒資訊行為產生的結果是幫助閱讀（因為釐清事實，導致更易理解讀物內容）、意外收穫（延伸知識的範圍）、更能舉一反三（透過資料的串連和延伸，而學習舉一反三）。

#### 四、隨興休閒閱讀行為中反應的「沈浸」概念

本研究發現，被研究對象由下列面向來定義「沈浸」(engagement)。

- (一) 思考論點：受訪者認為專注的思考書中的論點時就是一種沈浸狀態。受訪者 16 說，(閱讀時)就會去思考，像阿基米德在浴缸洗澡，想到重量的問題，然後就突然跑到大馬路上說我找到了！…我時常把自己跟文字中表述的事件想像在一起，為什麼他在那個時刻可以那樣做，或是可以那樣完成，那是不是回到我自己身上，會不會有那樣的感受。所以我時常把那東西帶到我腦海裡，雖然外表可能看不出來，可是我都有在想這一件事情。(16, 206-214)
- (二) 融入情境：被研究對象指出，認知和情感都融入情境中，隨著情境周遊世界，或是幻想自己是書中的角色，有種與世隔絕的感覺，情感隨之起伏，就是一種沈浸狀態。受訪者 13 指出，沈浸的感覺是，你可能會忘了一些現實世界的很多的事情，然後甚至不想離開，回到現實世界。(13, 166-167)
- (三) 不想離開書中情境：伴隨著融入情境的狀態，被研究對象會有忘我的感覺，以致不願離開書中的世界，甚至看完了仍有意猶未盡的感覺，甚至期待作者接下來的作品等，都是一種沈浸的特徵。

#### 五、隨興休閒閱讀行為中反應的「遊玩」概念

本研究發現，被研究對象由幾個面向來定義「遊玩」(play)。

- (一) 非工作：由工作的對立面即非工作就是在玩(受訪者 11)。
- (二) 活動：被研究對象認為使用臉書、與朋友聊天、閱讀非工作相關書籍、造訪未到過的地方及沒有目的娛樂。這些定義展現的遊玩特徵是「沒有目的性」、有「探索的意圖」。前者呼應了休閒的特質，後者也反映閱讀的滿足好奇心的特徵。這讓研究者聯想到是否工作比較是一陳不變，缺乏好奇與探索的機會。在休閒活動中，較易引發人們探索的意圖。
- (三) 心境：本研究發現研究對象認為遊玩時是沒有壓力、單純地開心、投入情境、享受當下和非競爭性。這兒沒有壓力、單純地開心，符合休閒的動機和特徵，而投入情境和享受當下，與休閒閱讀中的認知和情感狀態一致。比較特別的是「非競爭性」，「競爭」是遊戲的元素之一，遊戲中常利用比賽，啟動玩家的競賽心理，

達到遊戲和娛樂效果。但因此也會出現壓力，比較不符合休閒想放鬆的心境。比較特別的是，受訪者 11 指出，遊玩中有競爭的元素，但那是一種「和自己競爭」（11, 303, 336-337），不同於遊戲元素的定義。

(四) 認知：研究對象認為隨興休閒閱讀中，想像、回憶、宛若經歷（身歷其境）、與讀物內容對話和角色扮演也是一種「遊玩」，這是由認知的角度來定義遊玩。

歸納而言，隨興休閒閱讀行為中承擔的「遊玩」特質有：非工作、沒有目的性、探索、沒有壓力、單純地開心、投入情境、享受當下、非競爭性、想像、回憶、宛若經歷、與讀物內容對話和角色扮演。角色扮演、與讀物內容對話（有點像「自我娛樂」）是遊戲的元素之一，其他則較不是。由此可見，在隨興休閒閱讀情境中，仍具有遊玩的特徵，只是這些定義與遊戲的元素不同。

比較特別的是受訪者 17 認為，「遊玩」是無法定義的。他認為，沒辦法定義。因為你說遊戲是要有規則，但是 3, 4 歲的小孩打鬧是沒有規則的，對你說有勝負，那他就會舉一些跟勝負完全無關的來做討論，或是甚至是 ... 他可能單純的畫畫，或是 play 或是也再從事一種 game，所以後來發現 ... 這種東西沒有辦法定義（17, 402-404）。

## 伍、結論與建議

### 一、結論與討論

以下歸納本研究發現，並與文獻中的論點相互對話。

1. 休閒常與工作被二分法的區隔，只有少數認為兩者無法區分。這種二分法如同「平凡、例常」與「非凡、例外」相對的概念，對現代人而言，休閒是為工作服務，與早期「工作是為了得到休閒」不同。工作如同「平凡、例常」的概念，休閒反倒成了「非凡、例外」的概念。工作疲倦時才利用休閒調劑。如果我們能改變心態，回到早期視休閒為生命的核心概念，就不會有現代休閒是為犒賞自己的想法。此外，本研究對象認為非工作相關的活動，不論是否是例行或有規劃都是休閒。休閒時多屬正向的情感狀態，認知上本研究發現休閒是一種「修身養性」，接近文獻中的「順其自然的無為」。較特別的地方是本研究對象認為休閒是「與自己獨處」，文獻中認為是「社會互動」。獨

處時，人們心之所向是自己，較能沈澱，也因此心情平靜，自然也較輕鬆。當我們的心能回到自身時，若能結合反思（省），就是研究對象所指的「修身養性」。閱讀時就常處於這樣的情境狀態。例外的是受訪者 11（113-114）不喜歡這種狀態。這樣的研究發現，可能與本研究以閱讀為情境設定有關。若是其他休閒活動，例如旅遊也常是團體行為。本研究較少有研究對象認為休閒是沈思，反而有研究對象認為過渡用腦會妨礙休閒。由表 5 將更清楚看到本研究發現與前此文獻中「休閒」概念的差異。

表 5  
本研究發現與文獻中「休閒」概念對照表

本研究發現	相關文獻
* 休閒以利於再回到工作（充電）	工作是為了得到休閒
非工作相關的活動	以時間、空間和物質為條件
打發時間	消費活動
沈澱	不費力
平靜	平靜
* 修身養性	順其自然的無為
平衡、調劑身心、自主	自主表達
犒賞自己	體驗樂趣
釋放壓力	無所憂慮
開心、驚奇、興奮	愉悅
放空	沈思默想
充實生活	自我開放
* 與自己獨處	社會互動
開拓興趣	全力投入

註：\* 表示本研究與相關文獻相較不同之處或新發現

資料來源：本研究整理

2. 休閒閱讀是利用零碎時間，類似一種善用時間或想將生活的空白填補或填滿的意圖。它也是展現研究對象自主意識，是與自己相處、對話的狀態。然而特別的是，閱讀時外在行為的表現是「獨處」，但在心靈上卻有「與他人連結」的感覺，不論是與書中人物或書籍作者。這種發現與現代人使用臉書的行為表現和心理感覺是一模一樣的，也表示，人們既需要與他人互動，偶然獨處也是一種需求。休閒閱讀的書籍類型五花八門並與興

趣和生活脈絡相呼應。以下由表 6 可以看出當人們從事休閒閱讀時不同面向的特徵。閱讀時認知的狀態有專注等七種特徵；常見的情感狀態是心靈被觸動、共鳴（感同身受、於我心有戚戚焉）、他人懂我、糾心、愉悅，以此達到情感釋放和轉換情境的功能。閱讀後被研究對象多數會分享推薦與他人，不論是有無公開發表的書寫、轉載（發）、告知或討論。休閒閱讀最大的影響是「賦權」，包括獲得重新回到職場的力量及在獲得認知、情感和精神上的助力。

**表 6**  
**從事休閒閱讀時不同面向的特徵**

認知面 (閱讀中)	情感面 (閱讀)	資訊面 (閱讀中或閱讀後)	行動面 (閱讀後) (分享)	影響面 (賦權)
專注	心靈觸動	隨興休閒資訊行為 (詳見下段說明)	書寫	重新回到職場的力量
思辯	共鳴		轉發	學習知識
對照	他人懂我		告知	增加思考力
投射	糾心		討論	改變觀點
聯想	愉悅			增加想像力
回憶				與時併進
想像				獲得啟發

資料來源：本研究整理

3. 在休閒閱讀的情境中隨興休閒資訊行為是非常豐富的，引發資訊尋求行為的情境包括與閱讀相關主題或作者作品的延伸蒐尋或追蹤，被研究對象常利用網路、圖書館、書店和朋友等資訊管道，獲得延伸閱讀的書籍。另一方面則是解決實務問題，例如尋找食譜、決定投資方向或規劃旅遊等。前者比較符合機會性的資訊探索行為特徵，即原初是沒有目的性，在閱讀過程中，被書中的觀點或作者誘發的資訊需求。隨興休閒資訊行為產生的結果是幫助閱讀（因為釐清事實，導致更易理解讀物內容）、意外收穫（延伸知識的範圍）、更能舉一反三（透過資料的串連和延伸，而學習舉一反三）。



4. 隨興休閒閱讀行為中反應的「沈浸」概念有思考論點、融入情境（幻想自己是書中的角色、與世隔絕的感覺）和不想離開書中的世界（意猶未盡）。此研究發現符合文獻中對沈浸的定義，只是不及前此文獻中對沈浸概念的意涵描述的那麼細緻。

表 7

本研究發現與文獻中「沈浸」概念對照表

本研究發現		相關文獻	
認知面	思考論點	認知面	挑戰困難
	幻想自己是書中的角色		問題處理機動性
	與世隔絕		正面向對失敗
			掌握技能
情感面	正向情感較多	情感面	正負向皆有
			學生對老師情感
			認同
行為面	不想離開書中的世界	行為面	所花時間
			積極主動
			參與（提問、貢獻）

資料來源：本研究整理

5. 隨興休閒閱讀行為中反應的「遊玩」概念有文獻中提出的「遊玩」定義或內涵很少，多以其功能或伴隨而來的認知和情感狀態來表現。因此，表 7 以文獻中與「遊玩」相關概念來呈現。比較特別的是，一般人認知中的遊戲有一定的規則，但 Gonzales-Mena (2008) 卻指出玩的特徵之一是無須循特定規則。這一點也指出遊玩 (play) 與遊戲 (game) 的差異。前者著重內心的認知和感受面，後者著重行為面；前者比較是一種個人的感覺，後者則是團體性的、有競賽的概念在其中。本研究之研究對象特別強調「非工作」就是遊玩，也是一種二分法的概念。與文獻中相同的概念則是「探索」、「娛樂」、「愉悅」、「沒有目的」。

表 8  
本研究發現與文獻中與「遊玩」相關概念對照表

本研究發現	相關文獻
投入情境	沈浸（專注）
探索	探索
開心、沒有壓力	愉悅的感受（高興、歡喜）
娛樂	娛樂
非競爭性	積極參與
非工作	內在動機
想像、回憶、對話	規則
沒有目的	重方法不重目的

資料來源：本研究整理

## 二、建議

以下根據研究結果與研究心得提出下列幾點建議。

1. 由圖 1 隨興休閒資訊行為模式中可以了解，休閒以享樂為主要動機，獲取和吸收資訊並不是必要條件，因此可以在沒有資訊的狀況下被滿足，所以 Elswiler et al. (2011) 稱此為選擇性資訊需求。然而，本研究發現休閒閱讀引發的資訊行為是非常豐富的，為延伸或追蹤閱讀作品之相關之書籍，誘發被研究對象的資訊需求。搜尋資訊並吸收後，常發現有幫助閱讀（因為釐清事實，導致更易理解讀物內容）、意外收穫（延伸知識的範圍）、更能舉一反三（透過資料的串連和延伸，而學習舉一反三）等功能。
2. 研究對象對「沈浸」的感受較無法描述，相關的評估指標已發展完整。建議未來圖書資訊學界可以針對閱讀行為的沈浸狀態，進行評估測量。此外，本研究也發現「遊玩」與「沈浸」的概念相關，未來也可進行量化研究確定兩者的相關性。
3. 本研究發現「遊玩」的概念是一種內心層面的，它不應被等同於遊戲概念，而忽略正面的意義和功能。未來仍值得應用於閱讀或圖書館使用、資訊行為相關研究中。甚至可以考量如何融入資訊素養教學。此外，本研究發現的種種遊玩的相關概念也可進行量化研究確定與遊玩概念的相關性，或彼此的關係。
4. 根據本研究發現，建議圖書館空間可以營造休閒的氛圍，例如

黃色燈光讓人有放鬆的感覺。圖書館可以在閱讀桌前（上）、牆上，張貼截取自某本書的句子，說明句子取自的圖書名，讓讀者在不經意時閱讀到，誘發對資訊及閱讀相關書籍的需求。另外，英國的哈德斯菲爾德大學（University of Huddersfield Library）「檸檬樹」遊戲（Lemon Tree）（<https://library.hud.ac.uk/lemontree/>），也可以供圖書館參考。每位讀者擁有一棵檸檬樹，讓檸檬樹成長的肥料就是自己使用圖書館的記錄，包括借還書、使用電子資源、參加圖書館活動或是向圖書館提出建言。使用者可以得知同時在檸檬樹活動上的朋友，檸檬樹卡上有圖示標示使用者的檸檬樹狀況，例如笑臉或哭臉等，以鼓勵讀者使用圖書館。

## 參考文獻

- 多人（譯）（1997）。*遊戲的人 = Homo Ludens*（原作者：Huizinga, J.）。杭州市：中國美術學院出版社。（原著出版年：1938）
- 維基百科（2014，11月6日）。情緒。檢自 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%83%85%E7%BB%AA>
- 劉森堯（譯）（2003）。*閒暇：文化的基礎*（原作者：Pieper, J.）。新北市：立緒文化。（原著出版年：1999）
- Africano, D., Berg, S., Lindbergh, K., Lundholm, P., Nilbrink, F., & Persson, A. (2004). *Designing tangible interfaces for children's collaboration*. Paper presented at CHI 2004, Vienna, Austria.
- Birch, S. H., & Ladd, G. W. (1997). The teacher-child relationship and children's early school adjustment. *Journal of School Psychology, 35*(1), 61-79.
- Brightbill, C. K. (1961). *Man and leisure: A philosophy of recreation*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Caillois, R. M. (1962). *Play and Games (Vol. 12)*. London, England: Thames and Hudson.
- Connell, J. P., & Wellborn, J. G. (1991). Competence, autonomy, and relatedness: A motivational analysis of self-system processes. In D. Cicchetti (Ed.), *The self in transition: From infancy to childhood*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Corno, L. (1993). The best-laid plans modern conceptions of volition and

- educational research. *Educational Researcher*, 22(2), 14-22.
- Corno, L., & Mandinach, E. B. (1983). The role of cognitive engagement in classroom learning and motivation. *Educational Psychologist*, 18(2), 88-108.
- Costello, B., & Edmonds, E. (2007). *A study in play, pleasure and interaction design*. Paper presented at The Designing Pleasurable Products and Interfaces, Helsinki, Finland.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York, NY: Harper Perennial.
- Dattilo, J., Estrella, G., Estrella, L. J., Light, J., McNaughton, D., & Seabury, M. (2008). I have chosen to live life abundantly: Perceptions of leisure by adults who use augmentative and alternative communication. *Augmentative Alternative Communication*, 24(1), 16-28.
- DeBono, E. (1967). *New think: The use of lateral thinking in the generation of new ideas*. New York, NY: Basic Books.
- Eccles, J. S., Adler, T. F., Futterman, R., Goff, S. B., Kaczala, C. M., Meece, J. L. (1983). Expectations, values and academic behaviors. In J.T. Spence (Ed.), *Perspectives on achievement and achievement motivation* (pp. 75-146). San Francisco, CA: W.H. Freeman.
- Elsweiler, D., Wilson, M.L., & Lunn, B.K. (2011). Understanding casual-leisure information behaviour. In Amanda Spink & Jannica Heinström (Eds.), *New directions in information behaviour* (pp.211-241). London, England: Emerald Group Publishing.
- Finn, J. D. (1989). Withdrawing from school. *Review of Educational Research*, 59(2), 117-142.
- Finn, J. D. (1993). *School engagement & students at risk*. New York, NY: National Center for Education Statistics, State University of New York at Buffalo.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.
- Fulton, C., & Vondracek, R. (2009). Introduction: Pleasurable pursuits: Leisure and LIS Research. *Library Trends*, 57(4), 611-617.
- Gonzales-Mena, J. (2008). *Foundations of early childhood education*. Boston, MA: McGraw Hill.

- Groos, K. (1901). *The Play of Man*. New York, NY: D. Appleton and Company.
- Hartel, J. (2003). The serious leisure frontier in library and information science: hobby domains. *Knowledge Organization*, 30(3/4), 228-238.
- Harris, R.M., & Dewdney, P. (1994). *Barriers to information: How formal help systems fail battered women*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Hutt, C. (1966). Exploration and play in children. *Symposium of the Royal Zoological Society*, 18, 61-68.
- Ingwersen, P., & Järvelin, K. (2005). *The turn: Integration of information seeking and retrieval in context*. Berlin, Germany: Springer.
- Kadlec, A. (2009). Play and public life. *National Civic Review*, 98(4), 3-11.
- Lee, V. E., & Smith, J. B. (1995). Effects of high school restructuring and size on early gains in achievement and engagements. *Sociology of Education*, 68(4), 241-270.
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness*. New York, NY: Academic Press.
- Lofland, J., & Lofland, L. H. (1984). *Analyzing social settings*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company, Inc.
- Maffesoli, M. (1996). *The time of the tribes: The decline of individualism in mass society*. London, England: Sage.
- Newmann, F. M. (1992). *Student engagement and achievement in American secondary schools*. New York, NY: Teachers College Press.
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33.
- Salomon, G., & Globerson, T. (1987). Skill may not be enough: The role of mindfulness in learning and transfer. *International Journal of Educational Research*, 11(3), 623-638.
- Savolainen, R. (1995). Everyday Life Information Seeking: Approaching Information Seeking in the Context of “Way of Life”. *Library and Information Science Research*, 17(3), 259-294.
- Simmel, G. (1949). The sociology of sociability. *American Journal of Sociology*, 55(1), 254-261.
- Stebbins, R. A. (1997). Casual leisure: A conceptual statement. *Leisure Studies*, 16(1), 17-25.
- Stebbins, R. A. (2002, November). Choice and experiential definitions of

- leisure. *LSA Newsletter*, 63, 15-17.
- Tague-Sutcliffe, J. (1995). *Measuring information: An information services perspective*. New York, NY: Academic Press.
- Voelkl, K. E. (1997). Identification with school. *American Journal of Education*, 105(3), 294-318.
- Weinstein, C. E., & Mayer, R. E. (1986). *The teaching of learning strategies*. Unpublished manuscript.
- Wilson, M.L., Alhodaithi, B., & Hurst, M. (2012, November 12). *A diary study of information needs produced in casual-leisure reading situations*. Retrieved from <http://cs.swan.ac.uk/~csmax/pubs/search4fun-reading.pdf>
- Zimmerman, E. (2003) Play as research: The iterative design process. In B. Laurel (Ed.) *Design research: Methods and perspectives* (pp.176-184). Cambridge, England: MIT Press.

# The Study of Casual Leisure Reading and Information Behavior: On the Appropriate for Applying the Concepts of Play and Engagement

**Nei-Ching Yeh**

Professor

Department of Information and Communications  
Shih Hsin University

After nearly 40 years research in information behavior, most of the corpus of the field explores information behavior relating to information needs satisfying work requirements, or relatively more serious contexts for information behaviors. In recent years scholars have started to address this narrow scope. The primary reason has been their observation of the emergence of new social phenomena and reconsideration of the significance of casual information searching activities. People no longer are dedicated to merely living to work as their sole objective, but consider leisure activities apart from just entertainment, and believe that leisure's characteristics afford positive benefits to life. Studies also evince how library readers use libraries for leisure resources or leisure activities, and casual reading tends to be motivated by emotional or hedonic demand stimulus, and not for finding information. As a result, this study seeks to elucidate casual leisure reading and information behavior, and concomitantly exploring the appropriateness of the concepts of "playing" and "engagement" to explicate casual leisure information behavior.

This study uses qualitative research methods, considering the completeness of the available research materials and understanding of their application in daily living activities, with diary preparation and in depth interviews, to comprehensively understand respondents, exploring in depth their perspective and thoughts about the research topics. This study relied on voluntary subjects for in-depth interviewing and diary completion groups. Participants were all avid readers as a precondition for participation, and the groups participated exclusively either in in-depth interviews or diary writing. Selection of study participants emphasized diversity

in distribution of backgrounds, including gender, age, occupation, and educational attainment. The study sought to enhance study subject diversity, to concomitantly provide more robust data and diversity. The diary group included 25 study subjects, assigned to each prepare 10 entries of at least 300 Chinese characters over two to three weeks, to elucidate their casual leisure reading and information behaviors. In the interviewing group, there were 17 participants interviewed in-depth over 40-70 minutes.

The study findings indicate that from the pulse of daily living activities, study subjects divided their lives into “work” and “non-work” segments. Study subjects defined leisure in five dimensions of “activities”, “emotional status”, “cognitive status”, “social status”, and “circumstance”. Leisure possessed the following five functional attributes: adjust body and mind, enrich lifestyle, develop new interests, recharge one’s batteries, and just to spend time. Adjusting one’s body and mind helps respond to the pervasive sense of exhaustion that work leaves one feeling, so leisure activities help enrich lifestyle diversity. Study subjects’ leisure time reading activities had the following characteristics: (1) casual reading topics were “self-directed”, (2) casual reading “periods” were characterized by enriching blank periods in one’s life or filling one’s daily schedule to its maximum, (3) there was a tremendous diversity of casual reading topics, (4) casual reading was often marked by a cognitive status of “concentrated focus” in the contents of the works or its setting, speculating on the reading contents, organizing and thinking about the points and discourse of the reading materials, (5) casual reading was often marked by a emotional status of being “spiritually moved”, with senses of “profound intuition”, “someone understands me”, “this resonates with me”, and “gently reproves the heart”, (6) after casual reading some engaged in clipping newspapers to save articles, writing their thoughts or sharing or recommending the reading with others, and (7) casual reading’s influence was shown in empowerment.

The study findings indicate that casual leisure information behavior characteristics include: casual reading involves information behaviors of great diversity, circumstances eliciting information search behavior include extended searches or tracing of common themes or author’s works, for practical applications to solve problems. Casual leisure information behaviors generate results including assisting in reading (clarifying matters,



resulting in it being easier to understand the contents), serendipitous discovery (expanding one's scope of knowledge), or to infer information from one example (relying on connecting and extending information to learn a new inference). Casual leisure reading behaviors reflect the concept of "engagement" in its aspects of considering the points involved, situational empathy, and the desire to not leave the book's setting. Among the aspects of "play" reflected in casual leisure reading behaviors are: non-work, lack of objective, exploratory, stress-free, just for fun, getting into character, living in the moment, non-competitive, imaginative, memories, miraculous events, and dialogue and role play with the reading contents in character.

This study's findings result in the following recommendations. (1) In the future library and information studies should focus on the engagement status of reading behaviors, to explore assessment measurement. (2) "Play" is a concept relating to the internal dimension of the heart, which ought not be considered as a mere play concept, while disregarding its positive significance and functionalities. In the future it will be useful for constructs and applications in studies relating to reading or libraries, or information behavior. It might even be useful for integration with information literacy teaching. (3) This study revealed conceptual relations between "play" and "engagement", and in the future studies could explore quantitative analysis to confirm relationships among these two concepts. (4) Libraries can develop a casual leisure reading ambiance, displaying information posters, which allow readers to incidentally read the posters and evoke their demands for information and reading relevant books.

## Reference

- Africano, D., Berg, S., Lindbergh, K., Lundholm, P., Nilbrink, F., & Persson, A. (2004). *Designing tangible interfaces for children's collaboration*. Paper presented at CHI 2004, Vienna, Austria.
- Birch, S. H., & Ladd, G. W. (1997). The teacher-child relationship and children's early school adjustment. *Journal of School Psychology, 35*(1), 61-79.
- Brightbill, C. K. (1961). *Man and leisure: A philosophy of recreation*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

- Caillois, R. M. (1962). *Play and Games (Vol. 12)*. London, England: Thames and Hudson.
- Connell, J. P., & Wellborn, J. G. (1991). Competence, autonomy, and relatedness: A motivational analysis of self-system processes. In D. Cicchetti (Ed.), *The self in transition: From infancy to childhood*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Corno, L. (1993). The best-laid plans modern conceptions of volition and educational research. *Educational Researcher*, 22(2), 14-22.
- Corno, L., & Mandinach, E. B. (1983). The role of cognitive engagement in classroom learning and motivation. *Educational Psychologist*, 18(2), 88-108.
- Costello, B., & Edmonds, E. (2007). *A study in play, pleasure and interaction design*. Paper presented at The Designing Pleasurable Products and Interfaces, Helsinki, Finland.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York, NY: Harper Perennial.
- Dattilo, J., Estrella, G., Estrella, L. J., Light, J., McNaughton, D., & Seabury, M. (2008). I have chosen to live life abundantly: Perceptions of leisure by adults who use augmentative and alternative communication. *Augmentative Alternative Communication*, 24(1), 16-28.
- DeBono, E. (1967). *New think: The use of lateral thinking in the generation of new ideas*. New York, NY: Basic Books.
- Eccles, J. S., Adler, T. F., Futterman, R., Goff, S. B., Kaczala, C. M., Meece, J. L. (1983). Expectations, values and academic behaviors. In J.T. Spence (Ed.), *Perspectives on achievement and achievement motivation* (pp. 75–146). San Francisco, CA: W.H. Freeman.
- Elsweiler, D., Wilson, M.L., & Lunn, B.K. (2011). Understanding casual-leisure information behaviour. In Amanda Spink & Jannica Heinström (Eds.), *New directions in information behaviour* (pp.211-241). London, England: Emerald Group Publishing.
- Finn, J. D. (1989). Withdrawing from school. *Review of Educational Research*, 59(2), 117-142.
- Finn, J. D. (1993). *School engagement & students at risk*. New York, NY: National Center for Education Statistics, State University of New York at Buffalo.

- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research, 74*(1), 59-109.
- Fulton, C., & Vondracek, R. (2009). Introduction: Pleasurable pursuits: Leisure and LIS Research. *Library Trends, 57*(4), 611-617.
- Gonzales-Mena, J. (2008). *Foundations of early childhood education*. Boston, MA: McGraw Hill.
- Groos, K. (1901). *The Play of Man*. New York, NY: D. Appleton and Company.
- Hartel, J. (2003). The serious leisure frontier in library and information science: hobby domains. *Knowledge Organization, 30*(3/4), 228-238.
- Harris, R. M., & Dewdney, P. (1994). *Barriers to information: How formal help systems fail battered women*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Hangzhou, China: The China Academy of Art Press.
- Hutt, C. (1966). Exploration and play in children. *Symposium of the Royal Zoological Society, 18*, 61-68.
- Ingwersen, P., & Järvelin, K. (2005). *The turn: Integration of information seeking and retrieval in context*. Berlin, Germany: Springer.
- Kadlec, A. (2009). Play and public life. *National Civic Review, 98*(4), 3-11.
- Lee, V. E., & Smith, J. B. (1995). Effects of high school restructuring and size on early gains in achievement and engagements. *Sociology of Education, 68*(4), 241-270.
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness*. New York, NY: Academic Press.
- Lofland, J., & Lofland, L. H. (1984). *Analyzing social settings*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company, Inc.
- Maffesoli, M. (1996). *The time of the tribes: The decline of individualism in mass society*. London, England: Sage.
- Newmann, F. M. (1992). *Student engagement and achievement in American secondary schools*. New York, NY: Teachers College Press.
- Pieper, J. (1999). *Leisure: The Basis of Culture*. New Taipei City, Taiwan: New Century Publishing Co.
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology, 82*(1), 33.

- Salomon, G., & Globerson, T. (1987). Skill may not be enough: The role of mindfulness in learning and transfer. *International Journal of Educational Research*, 11(3), 623-638.
- Savolainen, R. (1995). Everyday Life Information Seeking: Approaching Information Seeking in the Context of “Way of Life”. *Library and Information Science Research*, 17(3), 259-294.
- Simmel, G. (1949). The sociology of sociability. *American Journal of Sociology*, 55(1), 254-261.
- Stebbins, R. A. (1997). Casual leisure: A conceptual statement. *Leisure Studies*, 16(1), 17-25.
- Stebbins, R. A. (2002, November). Choice and experiential definitions of leisure. *LSA Newsletter*, 63, 15-17.
- Tague-Sutcliffe, J. (1995). *Measuring information: An information services perspective*. New York, NY: Academic Press.
- Voelkl, K. E. (1997). Identification with school. *American Journal of Education*, 105(3), 294-318.
- Weinstein, C. E., & Mayer, R. E. (1986). *The teaching of learning strategies*. Unpublished manuscript.
- Wikipeda (2014, November 6). *Qing xù*. Retrieved from <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%83%85%E7%BB%AA> [Text in Chinese].
- Wilson, M.L., Alhodaithi, B., & Hurst, M. (2012, November 12). *A diary study of information needs produced in casual-leisure reading situations*. Retrieved from <http://cs.swan.ac.uk/~csmx/pubs/search4fun-reading.pdf>
- Zimmerman, E. (2003) Play as research: The iterative design process. In B. Laurel (Ed.) *Design research: Methods and perspectives* (pp.176-184). Cambridge, England: MIT Press.