

從社會正義探討低收入戶兒童休閒教育之影響

吳孟芊

銘傳大學教育研究所碩士班研究生

一、前言

休閒遊憩是人類的基本需求，更是一項人權的展現（劉森堯譯，2003）。隨著週休二日的實施，休閒逐漸受到重視，而休閒在人們生活中也扮演著非常重要的角色，眾多研究顯示適當的休閒，可以增進心理健康、舒緩壓力，達到提升生活品質等目標。本文將從社會正義之角度探討低收入戶兒童休閒教育阻礙所帶來之相關影響並提出改善之建議。

二、休閒之起源

（一）何謂休閒

休閒是為了在生活中得到愉悅及達到身體健康的目的，是在工作及義務之外，依個人喜好選擇主動積極從事的活動（Dumazedier, 1974）。而休閒是一個較廣義的範疇，其中又可以細分為休閒運動及休閒活動等。以前的休閒僅在追求放鬆，但現代人所希望的休閒是能達到生理及心理的健康與精神的滿足（余嬪，1999）。

休閒不再僅為了玩樂，而是追求健康及精神滿足，應是每個人生活中不可或缺的，不可因為身分、地位的差異，而影響人們休閒之權利。

（二）休閒的起源

「休閒」的英文 *leisure* 源自於希臘的 *schole*，指在工作之餘的自由時間及活動（許義雄，1980）。在第二次世界大戰後，許多國家漸漸體認到，休閒是人們生活當中不可或缺的角色。

談到休閒，必會談到亞里斯多德，他被尊稱為「西方休閒哲學之父」。休息是為了走更長遠的路，他認為人之所以繁忙，主要目的是為了獲得閒暇（戴諱謙，2001）。他也曾表示「休閒乃一切事情所環繞之中心」（Pieper, 1963）。而人們只有在休閒情境下可以充分發揮天賦，獲得至高無上的智慧（葉智魁，1994）。從 Josef Pieper 的休閒觀來說，休閒的情境亦可促成人類擁有自由的心靈及肯定自我價值（葉智魁，2003）。

從古至今，休閒早已被認定為生活之必要條件，人們除了工作外，休閒亦非

常重要，倘若沒有足夠的休閒參與，可能侷限其發揮天賦，甚至影響肯定自身的價值，唯有足夠的休閒情境，才能讓人類的潛能充分發揮並擁有自由的心靈。

(三) 休閒教育之意涵

要使所有人都能妥善規劃自己的休閒時間，就應學習休閒教育（Scarlett, 1975）。學習休閒教育亦是培育健全知識份子的必要條件（林東泰，1993）。

Martin 和 Mason（1987）提到休閒教育有四個內涵：

1. 休閒覺察：屬於休閒認知的範圍，包含了解休閒的意義、範疇及休閒如何提升生活滿足感。
2. 時間管理：如何規劃休閒時間，在工作及休閒中達到平衡，做好休閒時間安排。
3. 一般生活技能：在休閒過程中所需的技能，如社交、溝通等。
4. 特殊休閒技巧：興趣可歸類於此，如運動、繪畫等，使自己能愉悅地參與休閒。

有別於其他的教育，休閒教育不是為了學習謀生的技能，而是引導人們生活方式，達到圓滿生活的目標（魏永村，2003）。休閒教育與生活息息相關，不僅可以涵養孩童的身心靈甚至可能影響其未來的發展，故本研究將從社會正義的角度探討低收入戶兒童休閒教育阻礙之影響。

(四) 休閒之重要性

適時參與休閒是提升個人心理健康及舒緩壓力的最佳選擇之一（林敬銘，2006）。在西方國家，休閒遊憩被視為是公共事務。政府會基於人民的需求，安排工作之餘參與休閒，且有相關休閒政策及系統規劃人民的休閒需求、提供服務及管理（侯錦雄，2019）。從各個角度來看，休閒皆能提供正向之影響。以個人觀點，休閒可促進社交能力；以家庭觀點，休閒可增進情感、凝聚向心力（林敬銘，2006）。有樂趣的休閒活動是提升生活品質眾多方式中特別重要之元素（馬布雷，1990）。

從休閒的重要性來看，不論種族、群體，或基於個人的面向來看，休閒都能給予我們正向影響，並且提升生活品質、促進社交能力，休閒在人們生活中扮演著非常重要的角色。

（五）休閒阻礙

休閒阻礙通指因個人的經驗或因素，導致休閒喜好的選擇受限，影響休閒參與或享受休閒（Jackson, 1997）。根據 Crawford 與 Godbey（1987）指出當人們有一項休閒偏好，但因某些因素導致休閒偏好無法進行，影響休閒偏好的因素即稱為休閒阻礙。倘若沒有休閒阻礙的影響，個人的休閒偏好即可順利進行（郭原寧、楊宗文，2018）。

Crawford 與 Godbey（1987）將休閒阻礙分為三種不同之類型：

1. 個人內在阻礙：因個人心裡因素及狀態，影響個人的休閒教育偏好。
2. 人際間阻礙：與他人互動而產生的，不同於個人內在阻礙只對休閒偏好產生影響，此類型阻礙將影響休閒教育偏好及參與。
3. 結構性阻礙：指影響休閒偏好及參與之外在因素，如：交通等。

三、從社會正義探討休閒

（一）John Rawls 基本善及 Sen 能力取向論與休閒之關係

John Rawls 在《政治自由主義》（Political Liberalism）將善（goods）條列五點並視為是自由平等公民所需之權利（Rawls, 2005）：基本權利與自由、遷徙自由及選擇職業自由、擔負職務之責任所應享有權利、收入與財富及自我價值感。他認為這些基本善，是所有社會中的成員應平等共享的。

Sen 於 1979 年的發表中首次提到「能力取向」一詞。能力取向主張積極性的自由。當人們有能力可以選擇自己認為的好的生活，是構成人類幸福（well-being）的重要元素之一（Sen, 1993）。將生活中的所有想做的（to do）與想要的存有狀態（to be）組合起來，稱為功能運作（functioning）（引自王俊斌，2010）。而每個人根據自身的生活條件不同，在需求上會有差異。較為基本的需求包含免於疾病或挨餓等生活要素，也可以是較進階的維護自身尊嚴及社會參與等。透過不同的功能運作組合，達到人類幸福的目標。

綜合上述，John Rawls 的條列項目中提到了達成自我價值感也包含在基本善之中，即表示自我價值感應是所有成員需擁有的，呼應 Josef Pieper 休閒觀所提到休閒的情境將有助於達成擁有自由心靈及肯定自身價值之目標。而從 Sen 的理論中研究者認為可將休閒這個元素視為是達到人類幸福的功能運作項目之一，當人們擁有休閒的能力，即擁有多一項的功能運作，來達到人類幸福（well-being）

之目標。由上可知，休閒對兩位學者的理論來說，都是每個人應具備的權利。

(二) 以 Young 社會正義探討低收入戶兒童之壓迫

因 M 型化的社會趨勢，臺灣兒童出現兩極化差異，處於弱勢環境的兒童資源較為匱乏，缺乏文化刺激、生活視野較狹小，許多學習資源無法被滿足（王育敏、邱靖惠，2009）。當這些孩童受到外在條件的侷限，可能影響其未來的發展。

從 Young 的壓迫觀點來看，研究者認為可視為是「邊緣化」，指物質生活被剝奪且是存在社會較底層的人。主流文化將被邊緣化的人口貼標籤，不讓他們擁有平等的公民權利。遭到邊緣化的族群被拒絕參與社會的權利，將可能會遭受更嚴重的物質剝奪（Young, 1990）。

低收入戶兒童所面臨的即是此情況，人們常在無意識中刻板印象貶低某些群體，若低收入戶的兒童在求學過程中遭受到刻板印象，將難以融入班級活動，易受到欺負或排斥，學生將失去自我價值感產生被邊緣化的壓迫。

(三) 低收入戶兒童休閒參與之相關問題

1. 低收入戶兒童有宅童化的現象（王育敏、邱靖惠，2009）。較少參與社區及班級活動，導致難與同學有互動機會，加上較少參與活動有缺乏文化刺激的問題。
2. 低收入戶兒童可能因為被貼標籤導致自我形象低落及喪失自我價值，因此低收入戶兒童常產生孤單、憂鬱等負向情緒，加上缺乏社會參與的機會，與社會連結較薄弱，兒童容易封閉自我。
3. 低收入戶兒童在外在形象上，可能因家裡經濟因素，出現衣服不乾淨或有異味，而產生自卑的心理，在人際互動上會容易退縮、害怕等，加上少參與活動和同學的互動少，不易培養感情，常成為受霸凌對象。

低收入戶的兒童在自我形象、人際互動及社會參與等面向上，都可能表現得比一般孩童差，不論是政府、學校或是社會，要如何透過教育或政策的方式來改善，是社會所需重視的議題。

四、結語與建議

（一）結語

種種的研究都顯示了休閒活動對每個人的重要性及必要性，更是孩童教育過程中不可或缺的養分，既然休閒教育如此的重要，從社會正義的角度來看，致力於降低每個人休閒教育阻礙的問題刻不容緩，從教育的角度來看，如果因為弱勢的侷限，導致孩子無法增廣見聞或接受文化刺激，未來將可能給孩子帶來更大的壓迫，應讓所有人都有平等休閒教育參與的機會，讓每個孩子都能發揮自身價值，才能成就一個好的社會。

（二）建議

1. 對政府機關之建議

政府機關可擬定低收入戶家庭參與休閒之相關補助計畫，如：旅遊票券或住宿票券，讓低收入戶的孩童可用較低的旅費參與休閒，一方面可促進國內觀光，另一方面也可提升孩子的文化刺激增廣見聞。

2. 對家庭休閒之建議

低收入家庭平時可能忙於工作，但也不能忽略休閒的重要性，家庭對孩子的影響最大，如果家庭不注重休閒，進而會影響到孩子休閒參與的機會，如 Josef Pieper 的休閒觀，人的存在不會只為了工作，家庭應多帶孩子參與休閒教育，不僅能增廣見聞，也能藉此凝聚家庭向心力。

3. 對學校及教師休閒之建議

在求學階段，對低收入戶的孩童影響最大的不外乎同儕及教師，弱勢的學生需要教師更多的關懷，來增強學生自我認同，教師需教育學生不對任何人有刻板印象，並彰顯每個學生的獨特，培養學生多元的視野。不讓孩子在受壓迫的環境中成長，才能擁有健康的心靈。

因低收入戶兒童較少參與社區或班級活動，建議學校可以強化校內的休閒設施，如球場、圖書館或美術室，完善的休閒設施，讓孩子可於學校培養適當的休閒活動及興趣。另外，學校社團課程應落實讓孩子培養休閒興趣的功能，或透過社團活動時間至校外參訪，也將有助於改善弱勢學生較少參與休閒教育的問題。

參考文獻

- 王俊斌（2010）。論 M. Nussbaum 「能力取向」的正義觀與教育發展。教育研究集刊，56(2)，41-69。
- 王育敏、邱靖惠（2009）。窮孩子，低社交？家庭貧窮對兒童社會參與之影響。社區發展季刊，124，72-86。
- 余嬪（1999）。休閒活動的選擇與規劃。學生輔導，60，20-31。
- 林東泰（1993）。休閒教育在中等教育中的角色。中等教育，44(1)，32-34。
- 林敬銘（2006）。探析休閒運動參與對壓力調適之重要性。彰化師大體育學報，6，214-226。
- 侯錦雄（2019）。台灣的休閒政策？休閒的幸福社會意象與需求。政策與人力管理，10(1)，81-108。
- 馬布雷（1990）。休閒與運動的重要性。師友月刊，277，8-9。
- 孫健忠等譯（2000）。童年貧窮與社會排除-兒童的觀點。台北市：心理出版社。（原著：T. Ridge）
- 許義雄（1980）。休閒的意義、內容及其方法。體育學報，2，27-40。
- 劉森堯編譯（2003）。閒暇:文化的基礎（Josef Pieper 原著，1947 年出版）。新北市：立緒文化。
- 葉智魁（1994）。「逍遙」與「schole」：莊子與 Aristotle 之休閒觀。戶外遊憩研究，7(3)，79-89。
- 葉智魁（2003）。西方古典休閒哲學之探析：Josef Pieper 的休閒觀。戶外遊憩研究，16(1)，63-82。
- 郭原寧、楊宗文（2018）。成年男性肢體障礙者休閒運動阻礙因素探討。嘉大體育運動休閒期刊，17(2)，34-47。
- 戴諱謙（2001）。希臘三哲人蘇格拉底、柏拉圖、亞里士多德的運動觀—以

休閒為中心探討。《體育學報》，30，45-54。

- 魏永村（2003）。青少年休閒教育發展趨勢之探討。《大專體育學術專刊》，92（上），629-637。
- Crawford, D. W., & Godbey, G. (1987). Reconceptualizing barriers to family leisure. *Leisure Sciences*, 9(2), 119-127.
- Dumazedier, J. (1974). *Sociology of leisure*. New York: Elsevier.
- Jackson, E. L. (1997). In the eye of the beholder: A comment on Samdahl & Jekubovich (1997), "A critique of leisure constraints: Comparative analyses and understandings." *Journal of Leisure Research*, 29(4), 458-468.
- Martin, B., & Mason, S. (1987). Making the most of your life: The goal of education for leisure. *European Journal of Education*, 22(3-4), 255-263.
- Pieper, J. (1963). *Leisure: The basis of culture*. New York: New American Library.
- Rawls, J. (1999). *A theory of justice*. Cambridge : Belknap Press.
- Rawls, J. (2005). *Political liberalism*. New York: Columbia University Press.
- Scarlett, C. L. (1975). *Euroscot: the new European generation*. Edinburgh: The Scottish Conference of Voluntary Youth Organizations.
- Sen, Amartya Kumar (1993). Capability and well-being. In M. Nussbaum & A. Sen (Eds.), *The quality of life*. Oxford, UK: Clarendon Press.
- Sen, Amartya Kumar (1995). *Inequality reexamined*. Cambridge : Belknap Press.
- Young, I. M. (1990). *Justice and the politics of difference*. New Jersey: Princeton University Press.

