

※ 考生請注意：本試題不可使用計算機。請於答案卷(卡)作答，於本試題紙上作答者，不予計分。

一. 隨著行動通訊的普遍發展，許多簡便、迅速與便宜的通訊軟體（如 LINE、WhatsApp 等），拉近了人與人之間溝通的速度與距離，然而，因為快速便利性，也讓許多人在等不及的情緒中，無形中罹患了「網路急躁症」。近來，許多人出現強迫性的不斷查看通訊訊息的習慣或對「已讀不回」訊息感到焦慮。

1. 請分析即時通訊軟體對休閒生活的影響（15分）

請針對此現象，設計一份研究計畫包含

2. 可能的研究題目為何（10分）？

3. 研究的變項與假設為何（10分）？

4. 適用的理論文獻與架構為何？請說明（15分）

二. 試述休閒遊憩專業與健康促進之關係（包含淵源、發展與願景），並具體說明如何使休閒遊憩專業與健康促進更緊密連結之方式。（20分）

三. 霸凌(bullying)行為普遍發生在休閒行為中，試論述如何以休閒方案或遊憩治療方式改善霸凌行為的發生或改善（15分）。

四. 近年來國內外發生許多災難，請說明如何以休閒調適策略(leisure coping strategy)，協助改善受創個人、家庭或社區（15分）。