

※ 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、隨著科技的發展，人們休閒與遊憩的機會與方式也有了多元的選擇，傳統以時間面向作為休閒與遊憩的定義範疇逐漸模糊，人們隨時隨地透過移動式裝置，體驗休閒娛樂。因此，娛樂性科技產品的消費與服務逐年攀升，間接促成“在家休閒娛樂”(In-home entertainment)消費的成長，傳統“外出休閒娛樂”(Out-of-Home entertainment)消費方式的停滯或下降；其中，穿戴式裝置與軟體的開發，已被視為休閒與遊憩產業重要的一環。延伸上述，請(一)簡單說明科技發展與休閒遊憩的關係(20%) (二)就科技與休閒遊憩的關係，具體提出一可能的研究題目(10%) (三)以一理論針對研究變項或架構加以說明(20%)

二、休閒與遊憩(Leisure and Recreation) 長久以來已深入我們日常生活之中，成為生活的基本需求。休閒概念過去著重個人的時間配置(如工作與休閒時間)，至今已發展為休閒遊憩產業，並對社會經濟發展帶來相當程度的貢獻。而數位科技的發展，更進一步改變了休閒遊憩產業的樣貌，例如智慧型手機所帶動的手游軟體開發、自拍 (selfie) 影像分享的詮釋、社群網絡的人際連結、以及未來虛擬實境 (virtual reality) 的現實與虛擬世界結合等。顯然的，這些數位科技改變了我們的人際關係，健康概念與記憶保存的方式，而這些都在在與我們的休閒遊憩行為密切相關。試問：

(一) 請就妳/你對於數位科技發展的了解，提出妳/妳對於未來休閒遊憩產業發展的看法。(20%)

(二) 如上所述，請就「人際關係」、「健康概念」與「記憶保存」等面向，分別舉例說明數位科技如何改變我們的休閒遊憩行為。(30%)