

第一章 緒論

本研究以桃園縣民眾為研究對象，探討縣民對視覺藝術活動的休閒需求及休閒阻礙，從而探討目前桃園縣政府對視覺藝術活動的推展現況並找出未來推動之努力方向。本章內容共分為三節，第一節首先說明研究背景與動機；第二節說明研究目的與研究問題；第三節針對本研究的重要名詞加以解釋。

第一節 研究背景與動機

資訊社會因社會結構的開放、經濟及教育的成長，造成知識的開發與競爭的壓力，使得壓力的紓解與人文的蘊涵，成為當代人甚為重要的課題，值此之際，政府職能首在提升人民對自身的覺醒和省思，以及關懷生命的意義和生活價值的人文素養。根據天下雜誌 2006 年的「幸福縣市調查」，從經濟力、環境力、廉能力、教育力、社福力五大面向，對各縣市的幸福競爭力總體檢，發現台灣 23 縣市幸福指數前 5 名依序為台北市、新竹市、宜蘭縣、澎湖縣、桃園縣。其主張新時代的縣市應該是「把幸福還給人民」，要兼顧人民的生產、生活、生態與生命。近年國際媒體，如《經濟學人》、《BusinessWeek》均以「永續城市」、「宜居城市」為城市進行評比，強調未來城市發展的趨勢將重視環境、人文的精神。桃園縣第 15 屆縣長在就職演說即以打造城市新希望--繁榮·活力·新桃園為未來發展標的，以優質生活為施政目標之一，期望以生活大縣為其願景並賦予桃園縣更多元的內涵及活力。

桃園縣近年已成為「新移民之鄉」及高科技產業研發重鎮，從文化的結構而言，常民生活文化中普存著族群間疏離及高度競爭的特質，如何建立民眾尊重人我的價值觀，落實關懷社會的心意及具備友善的人文素養，將是縣府團隊推動生活大縣的努力方向之一。1930 年代美國教育學者 John Dewey 就曾倡導藝術具有文化瞭解與消弭衝突的功能。文化藝術為人類表達自我、相互溝通的重要方式之一。不同理念的交流學習，不僅是各族群文化藝術的發展常態，更是

彼此豐富自身內涵的重要途徑(文建會,2000 文化統計)。文建會近年啟動「文化公民權運動」,落實第二波民主化工程,亦即體認在台灣複雜族群與政治脈絡下,任何的小事情均可能被放大成嚴重的社會問題。台灣今日已達政治公民權與經濟公民權的社會結構,接著就是文化公民權的伸張,一種以文化藝術欣賞能力為基礎的公民資格認定。

對於培養人民的文化藝術涵養,首重從小紮根,自 2001 年逐年實施的九年一貫課程,已納入藝術與人文學習領域。教育部亦於 2002 年公佈「終身教育法」,藝術教育活動已在各式各樣的機構中推廣。文建會 2004 年所提出「公民美學運動」,期望透過社區總體營造,提昇全民文化藝術修養。而 2005 年研訂的「全國藝術教育政策白皮書」,表示整合產官學資源是藝術教育未來發展的趨勢。然環顧國內,長久以來充斥著商品化、庸俗化及官能化的休閒文化,近年民眾開始對純粹感官娛樂層面的休閒活動逐漸降低其參與力,取而代之以參加具有提升人文素養為軸心的藝術休閒文化的興趣,並呈現對參與具精神內涵之藝術活動的強烈渴望與需求。綜言之,藝術文化、休閒與知識三合一的終身學習時代已到來。

因應國際化與全球化、經濟、文化及藝術發展策略等所帶來的衝擊,促使人民對文化藝術活動參與的需求大為提升,文化藝術活動已成為人民的休閒活動之一。國內各縣市文化主管單位,無不戮力推廣與傳承文化藝術,期望民眾利用休閒時間參與藝術活動,以豐富心靈生活及提升藝術文化素養。因研究者服務於桃園縣政府文化局視覺藝術課,想藉此研究瞭解桃園縣民眾參與視覺藝術活動的休閒需求為何?此為本研究動機之一。

為回應民眾對視覺藝術活動的休閒需求,從當前數量眾多的視覺藝術活動可見端倪,根據文建會 2005 年藝文展演活動統計顯示:全國視覺藝術類相關活動共計 7,250 個(文建會,2005)。但即使國內的視覺藝術文化活動已如火如荼地推展,視覺藝術的發展卻不能單以舉辦活動的數據多寡來衡量,民眾的永續參與才是發展的關鍵。對於民眾參與的狀況,呈現於視覺藝術活動之中,有其

不同程度的定義，面對廣大且異質休閒需求的民眾，部分民眾的需求可能僅是一種娛樂與消遣，也可能是情感的參與、主動參與或創意參與等類型。所以儘管各縣市文化局及其他機關與個人均努力的推展藝文活動，但成效仍未達普及化。藝文環境不夠活絡，致使視覺藝術發展環境不甚理想，到底民眾遭受何種休閒阻礙？而引發期望瞭解桃園縣民眾參與視覺藝術活動的休閒阻礙為何？此為本研究動機之二。

研究者亦期望透過此研究，探究桃園縣民眾的個人背景變項與參與視覺藝術的休閒需求及休閒阻礙的差異情形為何？此為本研究的動機之三。

休閒活動既與每個人息息相關，個人的休閒活動也受個人的內在因素與環境等的外在因素所影響。研究者發現國內針對縣市民眾參與視覺藝術休閒活動的相關研究，幾乎寥寥無幾。故除了試圖透過本研究瞭解參與視覺藝術活動的休閒需求及休閒阻礙，也希望瞭解參與視覺藝術活動休閒需求及休閒阻礙之相關情形為何？此為本研究的動機之四。

依據上述動機，針對桃園縣民眾參與視覺藝術與休閒需求、休閒阻礙等三者間探討相互間的關係與影響，並藉此研究提出具體的結論與建議，使未來政府制訂視覺藝術休閒施政方針時，能精準掌握重點及發展方向，作為政府推展視覺藝術休閒活動的參考。

第二節 研究目的與研究問題

本節共分成兩部分說明本研究之研究目的與研究問題，茲分述如下：

壹、研究目的

基於前述之研究動機，本研究旨在對桃園縣民眾參與視覺藝術活動的休閒需求與阻礙之研究，具體研究目的如下：

- 一、探討桃園縣民眾參與視覺藝術活動之休閒需求。
- 二、探討桃園縣民眾參與視覺藝術活動之休閒阻礙。
- 三、探討不同個人背景變項之桃園縣民眾參與視覺藝術活動在休閒需求及休閒阻礙的差異情形。
- 四、探討桃園縣民眾參與視覺藝術活動之休閒需求與休閒阻礙的相關情形。
- 五、根據研究結論與建議，提供桃園縣政府推展視覺藝術休閒活動的參考。

貳、研究問題

本研究針對下列問題逐項做進一步探討，希望藉此獲得具體資料，做為縣政府在規劃與推動視覺藝術休閒活動之重要參考。

- 一、瞭解桃園縣民眾參與視覺藝術活動的休閒需求現況為何？
- 二、瞭解桃園縣民眾參與視覺藝術活動的休閒阻礙現況為何？
- 三、瞭解桃園縣民眾之個人背景變項與參與視覺藝術活動的休閒需求及休閒阻礙之差異情形為何？
- 四、瞭解桃園縣民眾參與視覺藝術活動的休閒需求與休閒阻礙之相關性為何？
- 五、瞭解桃園縣民眾之個人背景變項對參與視覺藝術活動的休閒需求及休閒阻礙之預測力為何？

第三節 名詞解釋

壹、視覺藝術

「美術」(fine art)一般指精緻藝術之繪畫、雕塑、建築而言，是包含在藝術的類型之中，例如藝術包括：文學、音樂、繪畫、雕塑、建築、戲劇、舞蹈、電影等(或俗稱八大藝術)。20世紀六十年代以後，藝術因觀念與科技等因素的影響，表現更多形樣，已非往昔藝術的類別能涵蓋，同時，藝術觀念的普及化，也促使藝術在精緻藝術範疇之外，融入一般具有美感的通俗藝術，因此，近年來，「視覺藝術」一詞逐漸取代「美術」，而成為意義較美術為廣的藝術名詞。

「視覺藝術」(visual art)是廣義的藝術範疇，它包括傳統美術，如素描、繪畫、版畫、雕塑傳播和設計藝術，如電影、電視、圖形製作、產品設計等；建築和環境藝術，如城市設計、室內設計和園林設計等；民間藝術以及其他相關的藝術品，如製陶、纖維編織、珠寶等；或以製作材料所呈現的，如木製、紙製或金屬製等藝術品，其範圍涵蓋生活的全貌，是廣泛被應用的藝術詞彙。(丘永福藝能新天地，藝術小辭典 p47)

本研究之視覺藝術依桃園縣政府文化局視覺藝術業務範圍而定義之，內容包括如下：

繪畫(水墨、油畫、水彩等)、版畫、書法及篆刻、攝影、媒體藝術、裝置藝術、陶瓷、玻/琉璃、紙藝、雕塑、編織、平面視覺、包裝、服裝、首飾、傢(飾)具、花藝、建築等。

貳、休閒需求

休閒需求乃是個體期望藉參與休閒活動所獲得的體驗來滿足自身所存在的生理及心理上需求。Cordes 和 Ibrahim (1999) 認為休閒在於審美與認知的需

求層次上，所以可發現休閒需求在於生理、安全、愛與歸屬、受尊重的需求之上，因此休閒活動對於人們的各種需求的滿足有著重要的作用。

本研究所指之休閒需求係參考國內外相關文獻，並經研究者編修而成之休閒需求量表，共區分為成長、心靈、與他人互動、表現情感及美感素養等五大構面需求。本量表共 25 題問項，採李克特(Likert)四點量表評分，分：非常同意、同意、不同意、非常不同意，依序給予 4 至 1 分。所獲分數愈高，表示在視覺藝術之休閒需求愈高；而所獲分數愈低，表示對視覺藝術休閒需求愈低。

參、休閒阻礙

休閒阻礙係指影響個體主觀知覺不喜歡或無法繼續參與某休閒活動的因素 (Crawford & Godbey, 1987)。一般而言，休閒阻礙是指任何阻止或限制個人經常性或持久性參與某項喜好的休閒，或是減少個人參與的慾望，降低參與過程中所獲得的滿足感之因素。在休閒參與過程中，阻礙帶來的挫折，使個體無法經由休閒活動中獲得滿意的體驗，亦容易因為休閒阻礙的問題，而阻撓了參與活動的機會。

本研究所指之休閒阻礙因素主要包括三種類型，分別為(一)個人內在阻礙；(二)人際間阻礙；(三)結構性阻礙 (Crawford & Godbey, 1987)。本量表共 21 題問項，採用李克特(Likert)四點量表評分，分：非常同意、同意、不同意、非常不同意，依序給予 4 至 1 分。總分愈高表示對視覺藝術之休閒阻礙愈大，反之則愈小。