

第二章 文獻探討

本章共分為五節，第一節為視覺藝術的相關概念與研究，第二節為休閒需求理論與相關研究，第三節為休閒阻礙理論與相關研究，第四節為休閒需求與休閒阻礙相關實證研究；第五節為桃園縣視覺藝術活動發展現況。

第一節 視覺藝術的相關概念與功能

本節主要探究視覺藝術之相關概念與功能，共分二部份，首先說明視覺藝術的相關概念；其次則說明視覺藝術的類別與功能。

壹、視覺藝術的概念

二十一世紀的日常生活已邁入高度依賴視覺內涵建構的文明時代，對於視覺文化暴增的各式媒體與視覺刺激的影像資訊，觀視與解讀已然成為生活的重要經驗。在後現代的氛圍中，「視覺」已取代「讀寫」，成為今日人類傳播資訊的最主要媒介（郭禎祥、趙惠玲，2002）。以「視覺」而言，各種文獻皆早已說明，「視覺」不只是「看」而已，而是運用了人所有的感知能力，呼應種種外在現象與刺激的一種統合的機制。對大多數藝術家和觀眾而言，眼睛是一切判斷或思考的起點（蘇志徹，1996）。閱讀文章要認識其文字，需具備閱讀能力，才能了解文章的內容，同樣的，我們也需要視覺閱讀能力，才能感應視覺藝術（李美蓉，1993）。

何謂「視覺文化」？簡而言之，「眼見」並不為真，而是一種「詮釋」。「視覺」雖僅是五官之一，透過視野與知覺和認知的輸入，對人類的學習有很重要的影響。視覺藝術是一個擴散性的名詞，不論所面對的是電子影像、是廣告、是行動、是民俗、還是繪畫或生活藝術等，只要其中主觀地有「視覺」的成分，都是「視覺藝術」討論與處理的對象。

貳、視覺藝術的類別與功能

藝術源自生活，也融入生活。狹義來說：凡是透過技巧和思考活動，而在此活動中，表現創作者本身的「思想和情感」，並賦予欣賞者有「美的感受」或心理上的共鳴，均可被稱之為藝術。哈伯特·里德（Herbert Read）認為藝術是人類思想史上最難捉摸的觀念之一（呂廷和譯，1973）；溫圖瑞（Lionello Venturi）也認為藝術是極其複雜的人類活動，我們無法為藝術找到既成的定義是無足為奇的（劉文潭，1967）。藝術的定義可以從很多不同的面向來切入，例如藝術的成因、表現和形式、意義和價值等，因而有各種不同的詮釋方式和結果。而藝術若按感觀性分類：則可分為視覺藝術、聽覺藝術、想像藝術及複合型感觀藝術等四類。

自 1850 年代攝影出現，加上二十世紀時，傳統媒材與技巧的界定被瓦解及混合，因此有將視覺藝術分為素描、繪畫、雕塑、版畫、攝影、手工藝與工業設計、建築、混合媒材、錄影藝術、環境設計等類別（李美蓉，1993）；其中亦有將視覺藝術稱為「造形美術」，以繪畫、雕塑為主體，旁涉到書法、篆刻、建築、甚至工藝上的剪紙、版畫等。文建會文化統計中對美術類的定義，則是指以創作為主的視覺藝術活動，包括繪畫（水墨、油畫、水彩等）、版畫、書法及篆刻、雕塑、陶瓷、工藝、攝影、設計、媒體藝術、裝置藝術等。

從功能性而言之，藝術的價值存在於藝術所探討、表現的「意義」，這些意義源自人類生活的經驗和感受、思考，其內容涵蓋所有世俗生活以及精神活動，這也可以由藝術史上的所有藝術表現得到印證，藝術在人類文化中的崇高地位，也是因此才得以確立和肯定。若從這一點來看人文與藝術的相關性，人文所探討的價值觀是從人的主體性出發，整個人類的活動和歷史都是它關注的焦點。因此我們可以說人文和藝術在內涵方面的最大交集點，就在人的本身和人類生活中所有相關的活動和事物，以及它們所探尋的價值。以這麼廣泛的交集面為基礎，試圖以人文的觀點建構藝術的詮釋方式，其合理性是可成立的（吳正雄，2006）。

姚世澤針對藝術的價值，提出下列十項功能：

- 1.提供個人意念、情緒表達的機會 (emotional expression)。
- 2.發揮表達與溝通的功能 (communication)。
- 3.提供人們美學與感官的享受 (aesthetic enjoyment)。
- 4.提供休閒、娛樂的功能 (entertainment)。
- 5.具有延續傳統文化及穩定社會秩序的功能 (continuity and stability of culture)。
- 6.表達具有象徵意味的功能 (symbolic representation)。
- 7.激發生理反應的功能 (physical response)。
- 8.建立遵守社區及宗教儀式的結社制度 (validation of social institution and religious rituals)。
- 9.藉由各族群、階層共同參與文化活動，化解誤會增進和諧。(integration of society)。
- 10.對藝術尊重，養成遵守社會道德規範與守法觀念 (enforcing conformity to social norms) (姚世澤，2000)。

綜言之，藝術的價值在提供人類經驗上的視覺意識，是藝術多項功能之一。這至少可以由兩各方式來達成：首先，藝術 - 特別是視覺藝術 曾被用以表達人類最崇高的幻想。自古以來，藝術就是透過視覺形象來傳達精神，尤其在宗教方面的方法。

第二，藝術不但是傳達崇高幻想的工具，也能捕捉最具人性特質的部份，諸如人的恐懼，人的幻想與回憶，並把這些以視覺形式表達出來。藝術的第三項功能是他能使某些部分生動化，罩住我們的視野，同時捕捉轉眼即逝的剎那。

藝術品可以批評他的社會，並藉著視覺意象所傳達的價值引起我們的注意。也可以引我們進入幻想與夢的世界，使舊有的形象復活，讓我們藉視覺形象馳騁於夢幻的奇妙世界。也讓我們注意到一些幾乎被人所忽略的經驗，從而發掘其中不同於往昔的新價值 (郭禎祥譯，1991)。

根據希臘神話，宙斯規定萬物有其適當的尺度與公正的分限及人間治道，因此而有一種能夠量度的和諧，而這和諧表現於德爾菲神廟（Delphi）牆上四則圭臬之中：「至美即至公」、「遵守分限」、「毋驕傲」，及「毋過度」，希臘人的審美意識即建立於此四條規則之上（彭淮棟譯，2006）。托爾斯泰（Tolstoy，1828~1910）曾指出藝術有表現與傳達兩種功能，故視覺藝術的美不是僅存在於外表，也存在於與人、物及環境的互動，而藝術應以道德為基礎，必須努力傳達人類共同的情感、努力傳達人類友愛的精神（耿繼之譯，1970）。

一般人將視覺藝術活動，歸類為休閒生活中一種屬於較高層次、精神層面的心靈活動。而現今政府部門辦理的視覺藝術休閒活動是建立在教育上的文化藝術休閒，其目的是要讓民眾能夠關懷自己，更應培養民眾將關懷的對象擴大至對其他人、社群、環境等。而期望讓民眾對生活週遭的事物關懷之前，就必須要先建立與生活週遭事物之間的關聯性（connection），因為關聯性的知識（connected knowing）是發展關懷道德認知的關鍵（Belency, Clinchy, Goldberger, and Tarule, 1986；轉引自 Candace Jesse Stout, 1999）。

綜言之，提昇民眾視覺藝術素養的目的，是在培養每一位民眾對美的事物欣賞與生活實踐之能力，將所學、所感受的，運用到日常生活中，因為藝術家終究是少數，而廣大的欣賞人口，才是促進社會美感能力的來源。

第二節 休閒需求的相關概念與研究

本節分為二個部份，首先探討休閒需求的概念及分析休閒需求的相關理論；第二部份為回顧視覺藝術休閒需求的影響因素之相關實証研究，以下分述之。

壹、休閒需求的概念與相關研究

一、休閒需求的概念

需求是個體內在一種匱乏狀態，此種匱乏狀態，在性質上可能為生理方面的，也可能是心理方面的（張春興，1989）。具體言之，需求是人們對於所處實際環境與理想之間所存在的一種差距狀態，為了縮短或彌補這段差距，因而促使個體產生行為（李銘輝，1991；陳湘妮，1999）。休閒需求則是指個體因心理與生理反應出不同慾望需求，透過休閒活動採取實際行動得到自我滿足感（Torkildsen,1983）。所以從休閒活動而言，需求動機經由本我、自我、超我，透過個人、他人、環境之間的互動，而引起休閒需求動機。根據 Lavery（1975）指出需求包括：有效需求、展延需求、潛在需求等三類，茲分別敘述如下：

（一）有效需求（Effective demand）

指個體實際上且有能力參與之休閒活動，目前能直接從事之休閒活動。

（二）展延需求（Deferred demand）

指個體雖有休閒動機、意願及能力，但目前因缺乏設施，或因缺乏參與知識，而未能參與之休閒活動。

（三）潛在需求（Potential demand）

指目前有意願，但受到相關因素（社會、經濟）無法參與者，必須阻礙因素改善後，才有能力參與之休閒活動。

綜言之，展延需求與潛在需求二者的性質均屬於尚未顯露，究其因主要是缺乏參與活動的知識、技能或缺乏相關設施及場地、經濟能力及社會地位不足等相關阻礙因素，然一旦獲得改善，參與者便將從事該項休閒活動。對於此類潛在顧客，提供文化藝術休閒活動之機構，應重視此二類需求者存在的重要性，並將之視為策劃及推動文化藝術工作的重點。

二、休閒需求相關理論

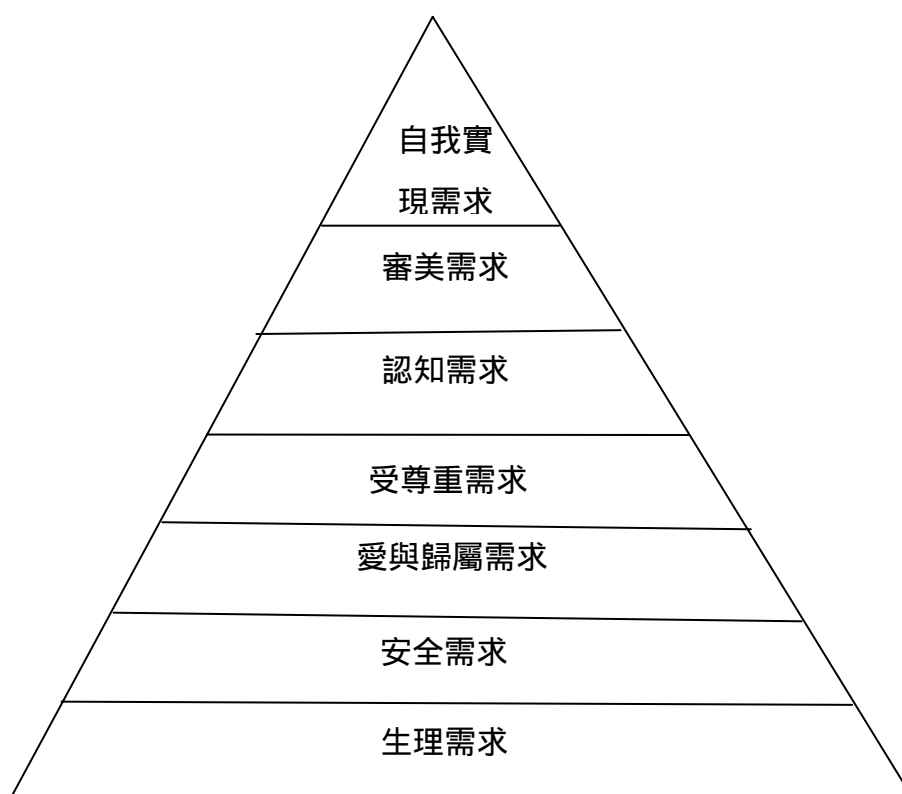
基本上，人們都有不同種類及不同程度的需求存在，而休閒亦是人們需求的一部分，各項休閒活動的產生乃是為了滿足人們內外需求的方式之一。相對的，個體也必須採取相對應的行動以滿足他的休閒需求。如欲了解人們的休閒需求，需從人類的基本需求來分析，最常做為探討的理論，即為 Maslow (1943, 1970) 的需求層次理論，茲略述如下。

(一) 馬斯洛(Maslow)的需求層次理論

馬斯洛(Maslow, 1908-1970) 界定了一系列作為人類行為動機的需求。並曾先後兩次提出需要層次的理論，按低級排到高級，呈一個金字塔的階梯，提出人類動機是有層級之分，由下而上依次為(如圖一)，他認為人類有五種層次的需求，而這五種層次又可區分為七種的需求(黃慧貞譯, 1992)：

1. 生理的需求：這是最強烈的需求，如餓、渴等等維持人類身體運作的需求。
2. 安全的需求：此需求包括感覺安全、被接受，有保障免於危險、穩定性、秩序與在社會環境中的人身安全。
3. 愛與歸屬的需求：與他人親近、被接受、隸屬，包括社交、情感、愛與被愛和與他人建立密切的關係。

4. 受尊重的需求：當個體被人愛且愛人的需求已適當滿足後，這些需求的力量將會減弱，轉而代之是尋求自尊、求成，有能力，得到贊許與承認的需求。
5. 認知的需求：Maslow 將獲知，理解，探討等亦視為是一種求知能力需求。
6. 審美需求：此類需求係指追求系統，追求結構，追求完善、對稱、次序，美等獲得美感經驗的需求。雖然此類需求或許並不全然存在於人類基本需求中，不過 Maslow 堅信，人們都具有他有謂的「審美需求」。
7. 自我實現的需求：當上述需求達到滿足之後，這種需求會轉趨強烈。自我實現包括實現自己的潛能，充分發揮自己的能力等。



圖一 馬斯洛需求階梯圖

資料來源：黃慧貞譯（1992）

Maslow 表示：人類出生就有基本生理需求，逐漸爬升到複雜的心理動機，較低層次獲得滿足，才會轉向要求獲得高層次的需求，亦即較低層次的需要實現而得到滿足前，高層次的需要相對而言並無重大意義。但當低層次的需要得到滿足，而走向高層次的需要時，低層次的需要並不會消失，各層次之間乃相互依存，其對各層次的需要，只是需要的比重不同而已。（引自黃慧貞譯，1992）

（二）社會需求理論

另外一個常用來解釋需求則是 Bradshaw (1972) 提出的社會需求理論，認為社會需求的觀念可區分為四個範疇，包括規範性需求、表現需求、感覺需求、比較需求。另外 Godbey (1976) 在此社會需求模式中添加第五項，即創造性需求，茲敘述此理論如下（引自孫謹杓，2006）：

1. 規範性需求

由專家學者，依據客觀標準參考當地實際情形，做自我價值判斷，所訂之需要量，通常此價值判斷來自於所指定的期望標準與實際的評估，如何達成共識甚為重要，此標準會隨知識領域的發展與社會價值感而改變。

2. 表達需求

綜合個人偏好、興趣與經驗，以及先決條件與限制條件所顯示之綜合表現行為，係指個體實際參與活動的外顯行為，亦即現今所表達的需求。

3. 感覺需求

指個人主觀感覺，常因個人期望與文化環境所影響。是一種尚未付諸行動的潛在需求。個人感覺的需求，常受其他個人的潛意識想從事某活動之想法影響，所以使學習者常侷限於主觀之價值判斷，分析未來想從事何種活動，以及參與活動的方針。

4.比較需求

為個人或團體之間之比較，此種比較的需求是由公平的思想或平等的想法而延伸的心態，其目的是為求得公平對待的需求。例如人們希望他人所獲得的休閒機會、休閒設施、休閒資源，我們亦希望能夠擁有或獲得，因此有比較的社會心理存在。

無論以 Maslow 的需求階梯理論、Bradshaw 的社會需求理論等觀點分析休閒需求，二者對於休閒需求的應用，均各有其存在的價值。二者之中，以社會需求理論的表達與比較之需求，因可有效測量，而較具實質的意義。

(三) 視覺藝術活動休閒需求層面

除上述相關需求理論，本研究亦參考李銘輝(1991)、陳金冰(1991)、林東泰(1992)、黃立賢(1996)、Kraus(1990)、Kelly(1990)等論述，將視覺藝術休閒活動之需求含括「成長需求」、「與他人互動的需求」、「表現情感」等構面。另針對本研究性質與對象之特殊性，參考國立臺灣藝術教育館委託陳瓊花「臺灣民眾美感素養發展與藝術教育改進之研究」期末報告(陳瓊花,2004)提出的「美感素養的需求」與 Edginton 等(1998)所提出的「心靈的需求」之論述，從下列五個不同層面切入進行探討。

1.成長需要說(Development theory)

成長中的人，其本質具有不斷自我超越與提昇的自由自在精神，在不同時空架構下，不論是與自己、與他人、與其他生物或與自然界，隨時在建構網絡；此一建築的網絡往真、善、美或和諧的境界邁進，身、心、靈之平衡才能塑造「全人」，以因應未來多元之環境，這就是「全人」成長的理念。而藝術學習的功能即是在協助個人往「全人」的方向成展，這些互動關係可見諸於生理學、心理學、哲學、佛學、社會學、人類學、技學、生態學、未來學等學門的研究(黃壬來,1996)。

由於「全人」成長並非一蹴可幾，而需逐漸培養始能達成。而視覺藝術的美感學習在人格發展的過程中，則扮演著綜合、協調的樞紐功能。德國詩人兼劇作家席勒（F. Schiller 1759-1805）認為美感活動能調和理性與感性，培育健全完美的人格（Schiller 著/徐恆醇譯，1987）。

視覺藝術應是根植於文化與生活之中，順應人類愛美的天性，透過一切涉及美感的生命經驗與歷程，提升個體之感覺、知覺或辨識的能力；以陶冶心性、變化氣質、啟發智慧、培養思考力與創造力，建立崇高理想，促進健全人格成長的歷程，進而建立自我鑑識經驗的成長（陳文菁，2000；陳瓊花，2000；滕守堯，1987）。

透過視覺藝術的休閒活動滿足全人成長的需求，此休閒的性質純粹是為了提供及滿足個體身心成長的需求（李銘輝，1991；陳金冰，1991；黃立賢，1996）。

2.心靈需要說（Spiritual theory）

此學說以自由主義為代表，主張文化藝術活動是改變社會促進心靈進步的動力，文化藝術活動是屬於大多數人，非社會菁英所獨享。所以政府應大力建設民間的藝術休閒活動，增進全國人民參與藝術休閒生活的管道與機會，以提升全民生活之品味與品質。視覺藝術的成果將不止貢獻於視覺藝術領域，它將增進對人類思想的總瞭解，表達心靈的感受與創意，激發潛能，甚至解答人類心靈深處最神秘之謎。

Edginton 等認為，休閒經驗的非經濟性利益有心靈提昇(spiritual)：心靈層次的追尋是休閒的重要利益。許多休閒提供冥想、反省、奉獻與心靈復甦的機會，導致個人萌生敬畏、美感與謙卑的情操。（顏妙桂譯，2002）

繪畫之父-塞尚說：不要再用眼睛看世界，而是要用心靈看世界（引自凌嵩郎等，1987）因此如何將藝術影響他人，讓心靈感受藝術之美，讓我們朝向系

列化、精緻化、統整化的活動。期望讓藝術充滿在生活週遭，也讓大家生活在藝術氛圍裡。

綜合來說，人類對生活美感的尋找，是一種高尚的心靈衝動，這是幾千年文化的創作換來的寶貴生命活力。各種各樣的藝術門類、藝術作品，都可以豐盈人類這種尋找生活美感的心靈衝動，令世世代代無數的欣賞者嘆為觀止、視若知音，甚至成為他們人生之旅的導遊者（引自凌嵩郎等，1987）。

3.與他人互動理論（The personal community theory）

此學說認為，人們有與他人、社會互動的需求。因此，人們會藉由參與不同的活動與他人、家人接觸與共處，進而獲得此方面需求滿足（李銘輝，1991；林東泰，1992）。

視覺藝術在人類的思維、抉擇與行為的表現上有著極為重大之影響力，尤其當個體能深切感受外物或他人的情感，體驗他人的生活與感受，進而能助人、與人互相瞭解，顯見視覺藝術的美在與他人互動人格的養成上確有廣泛而深入的功能。

就當代的多元文化思潮而言，藝術更是溝通世界不同族群、文化及增進人與人之相互理解的重要媒介。凡此皆說明了藝術的重要性。直至今日，東、西方先進國家莫不重視藝術在文化、教育中的地位。

4.表現情感說（Expressive theory）

此學說認為，人們常會在生活中產生緊張憂鬱的情緒，因此導致個體內心不斷存有發洩情緒的需求。透過休閒可使情感獲得正常解放，使身心健全發展（李銘輝，1991；陳金冰，1991；林東泰，1992；黃立賢，1996；Kraus，1990；Kelly，1990）。近二、三十年來，藝術治療蓬勃發展，繪畫已廣泛的被應用在

心理治療（江孟容譯，1998），像是受虐兒童、性侵害受害者及少年犯的治療等，且療效是被肯定的（王秀絨，2001、范瓊芳，2001、Howard，2001）。足見從藝術中所獲的，不僅是知識的增進，更是感情的寄託與滿足。

Moss（1993）指出藝術具有傳遞情感和容易被大眾接受的本質，所以經由藝術的表現而至釋放情感，在某種程度上是具有治療的意義。因為藝術活動是符號象徵的呈現，不會傷害到別人，而這種慾望是以一種安全的和易處理的方式表達出來（引自范瓊芳，1995）。其中繪畫是一個投射的工具，比文字更能精確的表達情緒感受，可以促自由聯想，疏通想法和情緒，有助於將潛意識感覺與問題顯露出來（引自王秀絨，2001）。

此學說亦認為人類的生命歷程在於實現動機、滿足需求，從事休閒活動可提供人們滿足自我表現的慾望。同時藉由表現的過程中促使個體獲得成就感、自信心以及受到他人所尊重（李銘輝，1991；陳金冰，1991；林東泰，1992；黃立賢，1996；Bradshaw，1972；Kraus，1990；Kelly，1990）。藝術是表現自我的活動，無所謂對錯，更要讓人表達出自我的主張和觀感。Read（1958）曾說：要傳達思想和觀念，語言是最好的手段，而要傳達情感，繪畫則是最好的方法。（引自范瓊芳，2001）

5.美感素養的需求（*Esthetic - capacity theory*）

美感素養的概念與內涵植基於美學與教育理論之中，Parsons（1990）認為，要了解美感素養為何，就應該思考人們若想合理地了解藝術，應該知道些什麼？（引自陳瓊花，2004），藉由Parsons的觀點可知，美感素養的內涵探究，應著眼於個體與美感事物的互動，亦即所謂的美感經驗。

美感素養包含審美與認知的需求層次，依據康德美學，認為美感與思辯有關，美感有兩大支柱，一為對美的感覺，一為理性的思辯，缺一不可，兩者合而成為完整的審美結論（引自曹俊峰，2003）。陳瓊花（2004）將美感素養之

內容構面界定為：(一)藝術知識(二)藝術的表現與鑑賞技能(三)對藝術的態度(四)參與藝術的習慣。所以，美感素養是來自生活及學習的長期薰陶與累積歷練，並透過內化形成生命的一部份，所以自幼培養藝術休閒活動對發展美感素養是必要的。

美感經驗被許多學者視為是個體與美感對象互動的核心，並試圖從美感經驗的概念以及內涵，進一步研究個體與美感對象的關係。陳瓊花(1995)指出，美感經驗是人們在審視對象時，內心所經歷的一種經驗，兼顧了主觀與客觀的關係，是一種個體與對象合一的歷程。而 Beardsley(1991)對美感經驗的所下的定義則更為具體，認為必須具有以下五個特徵的第一個特徵，並至少具有其他四個特徵中的三個，才可稱為美感經驗，此五個特徵為：(1)客體導向(object directedness)：意指美感經驗是透過客體所引起的。(2)感到自由(felt freedom)：美感經驗讓人感到放鬆與自由。(3)獨立感受(detached affect)：美感經驗的感受與現實生活分離。(4)主動發現(active discovery)：美感經驗是心智的主動建構，是知覺與意義間的連結。(5)完整(wholeness)：包含經驗元素(個體的心理活動與客體事件)的完整，以及個體在情緒、感覺、知覺之自我完整的感受。Beardsley同時指出，第五個特徵幾乎可說與第一個特徵同等重要。(引自陳瓊花，2004)

就陳瓊花與 Beardsley 的論述而言，美感經驗即為個體透過視覺或聽覺感官，審視並知覺了對象的美感特質之後，透過個體認知與情感的反應，所獲得的一種完整且較高層次的經驗歷程。

總括言之，人類與生俱來即有著不同需求的存在，為了滿足這些需求，個體必須採取行動以滿足需求。因此，針對本研究對象與性質將休閒需求歸納統整為成長需要、心靈需要、與他人互動、表現情感、美感素養等等五種不同構面之需求，以此作為編製桃園縣視覺藝術活動參與者休閒需求量表之基礎。

貳、視覺藝術休閒需求的影響因素之相關實証研究

回顧國內外對休閒需求影響因素之探討文獻，學者在不同研究主題均針對特定研究對象進行實證研究，Murphy 等研究指出：個人的休閒行為不僅非常複雜而且具有關聯性。休閒服務提供者必須檢視下列各種生活型態和休閒行為有關的因素。而多數的實證研究與分析，均會討論到休閒需求與人口統計變項與各種行為變項的差異關係（引自余嬪，1999）。

本研究根據研究目的與研究對象，經文獻探討後發現，影響參與藝文活動需求的個人背景變項中包括性別、年齡、學歷、收入、職業、社經地位、居住地區、家庭週期、家庭藝文經驗等，茲將與本研究相關者如以下所述：

一、性別與視覺藝術休閒需求

個人的社會化受其生活的社會性別角色期望及個人認知信念等影響，而對於休閒行為的選擇也由於性別的刻板印象，存在不同的期待。鄧建中（2002）指出：性別與休閒需求方面，男、女除了生理、心理狀況不同外，另外會受到社會觀念及規範的影響而產生休閒需求上的差異。諸多研究亦顯示，性別對於藝文活動參與及喜好的程度仍存在顯著相關(李亦園，1984；陳德揚，1991；陳春墜，2000；李建興等，1988；蔡旻哲，1992；陳芳倩，1994；洪凡育，2002)。

男性與女性在選擇休閒活動的界線雖然已漸漸模糊，但大部份的男生依然偏愛動態激烈的活動，而女生偏愛靜態和諧的活動(涂淑芳，1996)。可見男女生因為天生性格及心理特質上的差異，許多休閒研究均指出女性的休閒有異於男性（Bishop, 1970；Henderson, 1989；Watson, 1996），國內的調查亦指出，性別是影響休閒活動的一個因素（傅立恆，1996）。

古宜靈和辛晚教(1999)認為，女性在參與藝文活動的行為上，表現出積極的行動力及參與力，男性相對擁有相當程度的看法和認知，但行為上則較不積極。

奈斯比特(John Naisbitt & Patricia Aburdene)曾指出女性是藝術迷(尹萍譯, 1990)。根據台北市文化局 2003 年所做的文化指標調查發現：就參與的社會類型來看，女性參與文化藝術的熱衷度較高，而青少年的出席狀況又高於各年齡層(台北市文化指標, 2004)。林世英(1995)認為這種現象有可能是因為女性天生的個性就是屬於柔性且感性，易對於藝文活動感興趣。

雖然近年來，由於社會風氣的影響，男女性別的刻板印象雖已有減少且呈中性化的趨勢，在運動競技中隨時可見女生參與，而且有關創造性藝術及高危險的活動也都有男女生共同參與。但大多數的文獻中，顯少針對視覺藝術類活動參與者做深入研究，故本研究將「性別」列入個人背景變項之一。

二、年齡與視覺藝術休閒需求

休閒行為會隨著年齡增長而有所不同，亦即不同年齡層對休閒行為持有不同的看法，年齡愈輕者對休閒行為的看法較為積極且較有參與意願，而年齡愈長者則對休閒行為較為消極或較少參與(周海娟, 1990；修慧蘭, 1986；Dunn, 1994；Kelly, 1996；Searle, 1985；Watson, 1996)。目前台灣地區的有關研究，多指出年齡是休閒研究中，一個重要的變項(修慧蘭, 1985；修慧蘭、陳彰儀, 1987；鄭瀛川、陳彰儀, 1986)。

在成年中期以前，休閒活動以量為主，在成年中期以後，休閒活動則以質為主(Iso-Ahola, 1980)，並逐漸發展出以休閒嗜好和以家庭為基礎的休閒活動(Iso-Ahola, Jackson & Dunn, 1994)。Gordon, Gaitz, 和 Scott(1976)研究發現，成年人參與休閒活動的次數與年齡有顯著的負相關，年齡愈大個別參與休閒活動愈少，但相對地參與家庭相關的活動卻增加。與高迪理(1993)以老人為對象的研究報告，則歸納出休閒活動對老人具有免除無所事事的焦慮，並藉此安定自己的心境；在心智發展上能夠獲得喜樂，獲得感官上的愉悅，包括生理、心理與精神上對自我的肯定；保持活力，有機會與他人接觸，享有合群不孤獨的感受等功能。陳文喜(1999)亦指出老人從事規律的休閒活動，對自我的肯

定和情緒的紓解有積極的幫助；並能增強體能，減緩衰退的速率，預防慢性疾病的發生，增進老人之生活品質，減少醫療支出等效益（引自洪得惠，2003）。

修慧蘭（1985）的調查發現：年齡愈大的就業者愈常參與社交性及休憩性的休閒活動。潘玉山（1988）、盧慧怡（1990）在年齡與休閒關係的研究也顯示出年齡愈高者，對休憩型的休閒活動興趣愈高。陳美玲（1997）的研究中將成年人依年齡分為三個時期，其中 20~44 歲為早成年期，45~59 歲為中年期，60 歲以上為老年期。研究發現，早成年期與中年期的受試者經常參與休閒活動類型，前兩類皆為娛樂型和運動型。但第三類在早成年期是社交型，中年期則是知識型，這與其他的研究結果有較大的差異。

本研究對象為桃園縣民眾，年齡層廣泛，為了解各年齡層參與者的實際需求，故將「年齡」列為個人變項之一。

三、職業與視覺藝術休閒需求

根據文建會文化統計(2004)每月休閒娛樂實際消費金額，以自營商最高為 1035.63 元；其次為學生 843.17 元。2004 年參加文化展覽之比例，顯示勞力工作者高達 71.1%；其次為退休者為 69.6%。而每月購買藝文展覽售票實際消費金額，以自營商最高為 250.57 元；其次為民營企業上班族 182.56 元。曾誰芬(1989)研究發現：藝術工作者，積極的參與成長性的休閒活動；行政工作者偏向玩樂、運動、技藝作業等停滯性的休閒活動。

Henderson(1983)、Kelly(1990) 和 Zuzanek(1978)等，認為每一種職業都有其特性，個人長時間從事於某種行業，生活型態便會受到工作性質的影響而發生改變。職務階級如同教育程度一般，職務愈高者，其個人的資源愈多，同時能夠掌握的其他資源也更多。

本研究對象為桃園縣民眾，因從事不同職業類別，為了解各職業類別之參與者的實際需求，故將「職業」列為個人變項之一。

四、居住地區與視覺藝術休閒需求

目前台灣藝文活動發展，無論是發表或演出高水準的藝術及鑑賞藝術的場所，大都集中在大都會區，導致有些偏遠或交通不便之地方的人們無法參與藝文活動。然而每個地區的文教風氣，也會影響該區對於藝文活動的參與度。有多項研究顯示，居住地區對於藝文活動參與及喜好的程度有顯著相關(李亦園，1984；李建興等，1988；陳春壅，2000；鄺佩珍，1996)。文建會(1994)在藝文人口消費調查發現，台灣地區的藝文人口多集中在北部都會地區。可見，居住地區會影響藝文活動參與率。

古宜靈等(1999)的研究發現，在藝文活動的認同方面，都市化程度愈低的地區，在藝文活動的保存認同的態度上愈積極而主動，而都會地區的民眾，態度則多為消極。洪凡育(2002)的研究發現，居住地區和藝文活動參與意願無顯著的差異，也許是因為政府近年來致力於地方文化的發展，努力縮減城鄉差距，各級地方政府也舉辦了不少藝文活動，加上交通越來越便利的結果所致；從居住地區而言，如：單親家庭住所、高密度的公寓、大廈和其它居所等不同區域均會影響顧客使用休閒活動和設施，而距離、交通幹線、交通工具及便利性等因素，無疑地，也會影響顧客接受休閒服務的機會。

居住地與休閒需求方面，居住的地理位置將會嚴重影響個人休閒需求的類型(Sessoms, 1961；馮祥勇，1990；張俊彥、趙芝良，1997；沈易利，1998)。一般而言，因居住地理區域之不同，居民喜好從事之休閒活動內容亦有異。桃園地區 13 鄉鎮市，各自或兼具都會、郊區及工業等區域，呈現市鄉鎮的休閒活動的差異與城鄉差距。住在市區者，休閒的軟硬體資源、友伴、資源皆較佳，故上述所提之因素是否會影響桃園縣民眾參與視覺藝術活動的休閒需求，是本研究欲了解的問題之一，故將「居住地區」列入個人背景變項之一。

五、教育程度與視覺藝術休閒需求

Godbey(1999)指出教育程度較高者不僅休閒行為的參與程度較多，同時更有能力去從事需要技巧性的活動。許瑛玲(1994)、陳彰儀(1989)、陳美玲(1997)、劉文菁(1993)和 Bammel 和 Burrus-Bammel(1992)等研究亦指出，教育程度愈高者，其休閒活動參與程度愈高，且不同教育程度者所喜愛之休閒類型亦有所不同。

有多項研究顯示，教育程度對於藝文活動參與及喜好的程度有顯著相關(李亦園，1984；李建興等，1988；陳德揚，1991；蔡旻哲，1992；陳春壅，2000；洪凡育，2002)。而對藝文活動有興趣的人，通常是需具備一些藝術鑑賞的能力，而擁有這方面能力通常和教育程度有關。民眾參與藝文活動的行為基礎，民眾的教育年數的確扮演了重要的影響角色(古靈宜、辛晚教，1999)。

根據台北市文化局(2003)所做的文化指標調查結果發現：在人生各階段的角色中，青少年的文化參與度為最高。近年廣設高中、大學，教育普及化的結果，社會知識份子學歷普遍提升，究竟教育程度是否仍影響著視覺藝術活動的參與，值得再次深入探討，是本研究所欲探究之處。因此本研究將「教育程度」列入個人背景變項一。

六、家庭藝文經驗與視覺藝術休閒需求

陳德揚(1991)研究發現，個人是否有學習藝術的經驗，對於各種藝術休閒項目的投入及各種藝術休閒行為方式的偏好程度，均有顯著之影響，未曾有過學習藝術經驗的人，在各種藝術休閒項目與休閒方式的涉入程度上，均明顯偏低。

Neuliger 和 Breit(1971)的研究發現，具有專業訓練的受試者對休閒態度的喜好與需求程度越高。陳芳倩(1994)研究參觀美術館的民眾發現學過藝術相關課程者居多，顯示學過藝術者參與率高於沒學過藝術者。由此可見，藝文活

動的參與和所學背景與專長有密切的關係。許多休閒活動都以家庭為單位進行，故休閒受家庭因素影響很大。李亦園(1984)曾指出，藝術欣賞是訓練出來的，尤其在早期社會化的訓練效果最佳，生長於具藝術氣息的家庭裡，較易領會精緻文化的內涵，並經常有機會接觸藝文活動，培養欣賞的能力與興趣。故家庭藝文氣息對孩子的影響是直接且極大的，青少年的休閒活動，也多少都會受到父母的影響。換言之，從小與家人一同接觸藝文活動經驗的孩子或家庭成員有人學習藝術相關領域課程者，對於其參與藝文活動的比例也會提升。本研究將「家庭藝文經驗」列入變項中，試圖再次驗證並顯示家庭藝文經驗的重要性。

七、經濟狀態與視覺藝術休閒需求

不同收入者，其選擇之休閒活動類型也有所不同，大致而言，收入愈高者，其休閒活動選擇之範圍較大，其休閒活動變異性也較大（周海娟，1980；陳美玲，1997；陳彰儀，1989）。在許多過去國內外研究者的研究中發現：收入的多寡會影響休閒活動型態的選擇（Bammel & Burrus-Bammel，1996；鄭瀛川，1984；郭國良，1996；謝文真，2001）。由於高收入的家庭擁有較多可以自由運用的金錢，使得他們可以得到更多的休閒產品，可選擇的休閒活動類別也較多。

美國第三次國內戶外遊憩計畫（The Nationwide Outdoor Recreation Plan）的報告中，顯示所得增加與遊憩活動參與，有正面的關聯。收入之不同，對休閒的看法與選擇休閒活動的方式會有所差別。

陳美玲（1997）指出全家每月收入較低者，以參與「娛樂型」活動的比例高於收入高者。而許瑛玲（1994）指出收入低者，較常選擇看電視、聽廣播等低消費娛樂型休閒活動，而收入較高者，則較著重個人知識的獲取及社交生活的擴充。劉興漢（1992）則發現收入較豐者，較喜愛做戶外的休閒活動；以上研究皆顯示出收入對休閒活動的參與有極大的影響。

由上述的研究結果普遍顯示：收入較高的個人或家庭，其選擇參與需花費較大的休閒活動之比率也較高；而收入較少的個人或家庭，在休閒活動之參與上，通常會選擇參加不需花費或是花費較低廉的休閒活動，因此收入的多寡對休閒活動之選擇應有相當程度之影響。

因文化局所舉辦之視覺藝術類活動多屬免費性質，但是藝術的涵養需經長時間及與金錢的投資，因此免費性質的視覺藝術類休閒活動之參與是否仍受其養成過程之收入多寡的影響，則有待本研究的調查結果。

由於本研究的對象為桃園縣已參與視覺藝術類活動者，參考國內外學者文獻資料，決定本研究所欲探究的變項為性別、年齡、職業、居住地區、教育程度、家庭藝文經驗、經濟狀態等為個人背景變項。

第三節 休閒阻礙的相關概念與研究

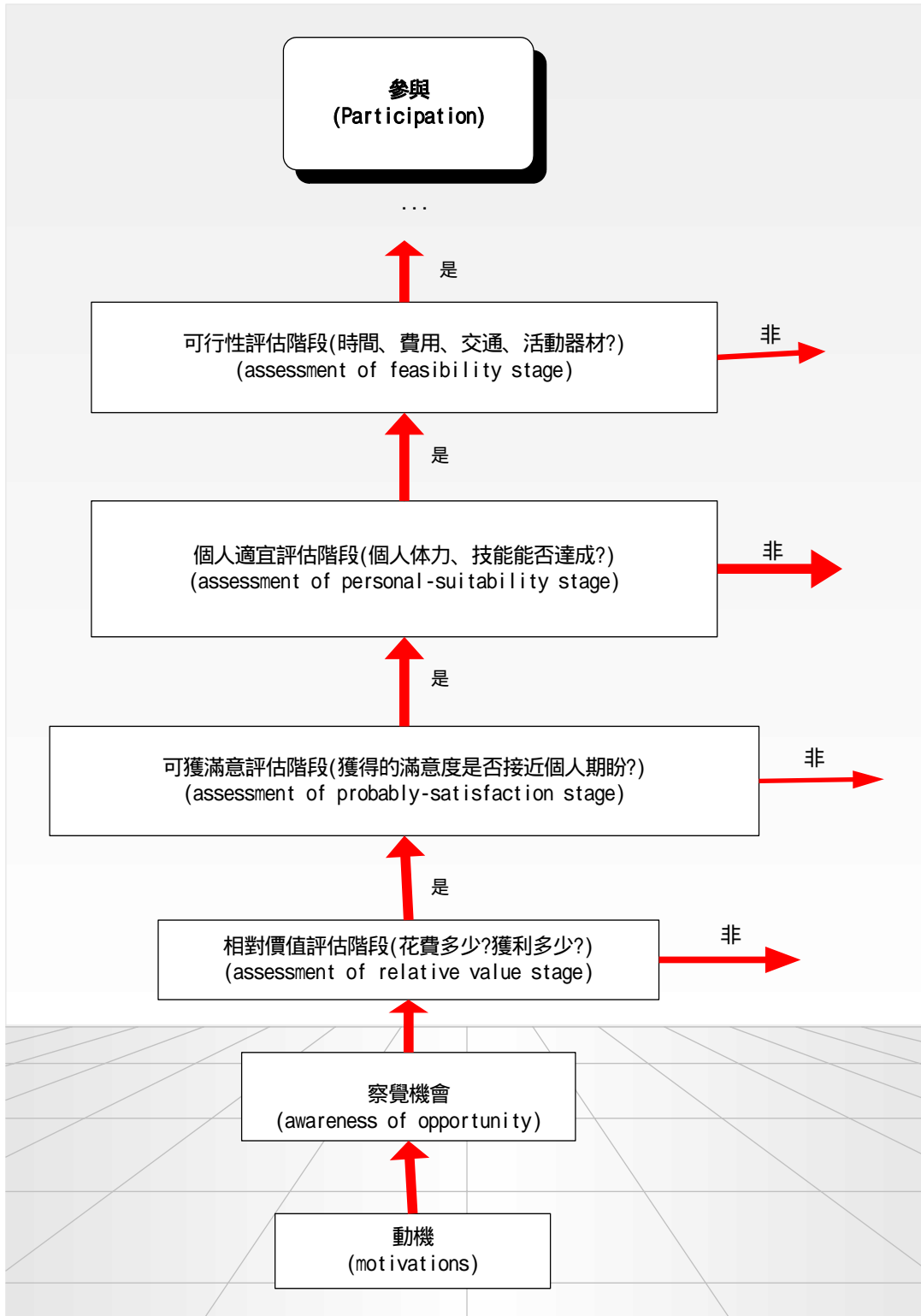
本節分為三部份，第一部分探討休閒阻礙的相關概念；第二部份則探討休閒阻礙因素的分類；第三部份探討個人背景變項與休閒阻礙因素之相關實證研究。

壹、休閒阻礙的相關概念 (Leisure Constraints)

休閒阻礙的研究，源自 1960 年代美國為提昇遊憩服務的品質，而進行一項全國性戶外遊憩活動調查，藉以探討影響遊憩活動的相關外在阻礙因素。及至 70、80 年代，研究主題日趨複雜，學者發現社會心理方面的因素，也是影響參與休閒活動的因素，並逐漸被認為是研究休閒阻礙的重點之一（引自張琦媛，2005）。

Chubb 和 Chubb (1981) 提出樹枝狀遊憩參與的決策過程（如圖二），將每一階段之決策過程分成是與非，凡是答案為是者，繼續參與過程；若為非者，則離開。決策過程中，相對價值評估至可行性評估四個階段為最主要的描述，其發生之順序隨環境及個人的個別差異而局部變動。

個人的知覺與行為在參與休閒的過程中，會與外在環境持續產生互動，其影響程度會隨時空背景的變動而改變。若個人想增加休閒參與頻率或強度時，卻無法滿足其需求時，便產生阻礙因素而減弱參與或完全不參與；或是個人雖然仍參與休閒活動，但卻無法達到所期望的滿意度，這些因素均稱為休閒阻礙。

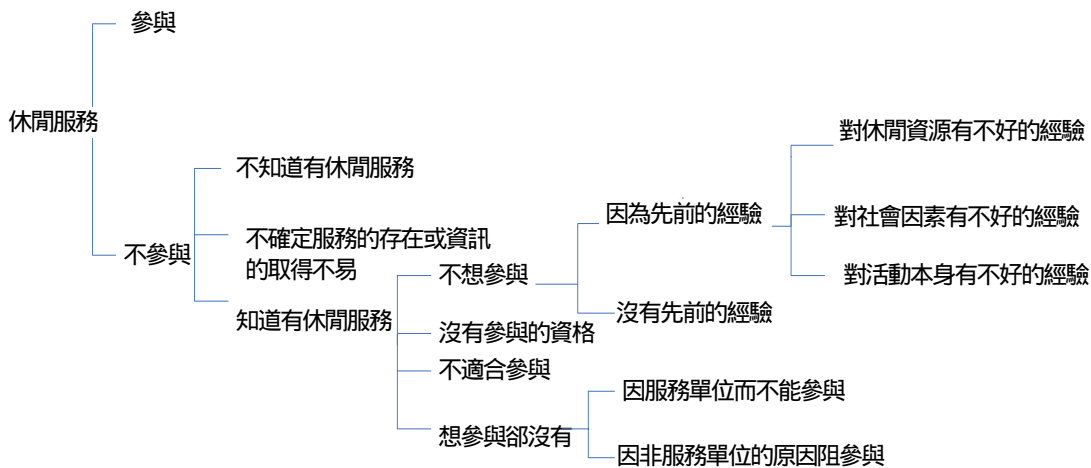


圖二 遊憩參與決策過程

資料來源：Chubb & Chubb (1981)

上述遊憩參與決策過程，強調須先克服個人內在的心理障礙，有動機或偏好產生時，個人才會評估是否有機會參與，進而克服外在的一些限制，當所有一切的條件都符合時，個人才會有實際的參與行為。而外在影響因素的出現順序並不一定，或許先考量時間的足夠與否，或許是先考量能否從中獲得滿足感，不過，相關行為的產生都必須先有想參與的動機，當個人有濃厚的興趣參與某項休閒時，也才會想辦法去克服一些其他外在的阻礙。

Godbey (1985) 從休閒服務的觀點層層探討參與和不參與休閒的狀況 (如圖三)，對人加以區分，顯示不參與的原因，其中意涵顯示：知覺到或經歷到阻礙的影響也許是有順序性而非同時地。



圖三 以休閒服務區分休閒阻礙的概念

資料來源：Crawford & Godbey (1987).

貳、休閒阻礙因素的分類

對於各種休閒阻礙現象，休閒學者提出不同的分類方式。Edington, Compton 和 Hanson (1980) 將休閒阻礙分成下列九類：

- 1.態度的阻礙：某些人不信任也不關心休閒，認為休閒只是特殊階級才有。
- 2.知覺的阻礙：是真實或想像的，都是經歷過遭受拒絕、失敗之後一段時間才形成，少數民族及殘障人士也有同樣的情形。
- 3.訊息的阻礙：鄉村地區缺乏休閒發展的機會，都會地區居民則可能面對太複雜的選擇而阻礙休閒的參與。
- 4.消費的阻礙：某些事先決定的事，是暫時的障礙。
- 5.社會文化的阻礙：如少數民族在休閒追求上遭受社會的排斥，可能源自性別或年齡差異而造成的。
- 6.經濟的阻礙：一般從事休閒活動都要花錢，對經濟地位不利者，這種阻礙更顯著。
- 7.健康的阻礙：疾病會改變一個人的生活形態，進而形成無法克服的阻礙。
- 8.經驗的阻礙：如果缺乏休閒經驗的基礎，會形成休閒的阻礙，一個人如果缺乏對休閒體力、智慧及社會的技巧，通常會避免參與休閒活動，沒有人希望在休閒中失敗或得到負面經驗。
- 9.建築的阻礙：對殘障人士會構成的主要障礙。

Chubb 和 Chubb (1981) 則在 “One Third of Our Time” 一書中指出，參與休閒的阻礙因素可以分為二類，如下列所示 (引自洪凡育，2002)。

一、外在阻礙因素：

- (一) 外在經濟因素，如：經濟狀況、就業型態、政府課稅、管理及資源。
- (二) 人口因素，如：人口分布、人口成長、遷移、都市化等。
- (三) 社會結構，如：家庭、廣告影響、宗教、政治、傳統和風俗習慣等。
- (四) 社會型態，兩性角色與特性、年齡、態度、社會地位、生活型態、文化和次文化團體等。
- (五) 犯罪和破壞公物之情形。
- (六) 都市的混亂與戰爭。
- (七) 資源的變化 (未開發資源、開發中資源、已開發資源)。

(八) 交通運輸問題。

二、個人阻礙因素：

(一) 個性 (二) 知覺與態度 (三) 知識和技能 (四) 性別 (五) 年齡與生命週期 (六) 文化與次文化的影響 (參與宗教、種族團體) (七) 目標和生活型態 (八) 居住地區 (九) 職業類型 (十) 個人收入及分配 (十一) 可利用之休閒時間

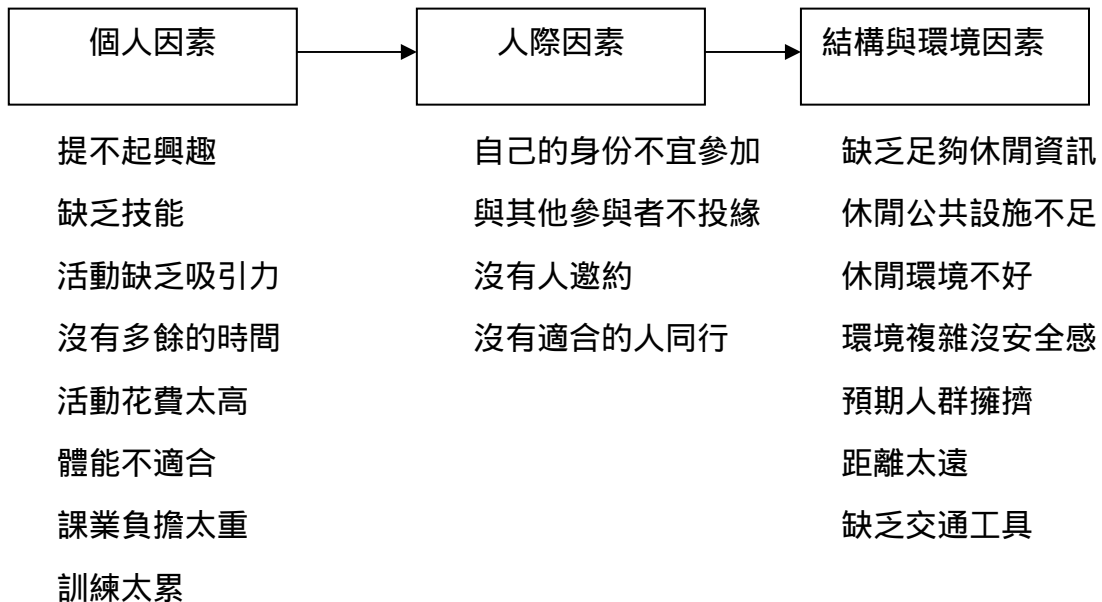
Franck 和 Van Raij (1981) 在探討影響休閒滿意的因素時，也提到阻礙的概念，認為滿意與否視個人知覺期望和現實間的差距，而這些差距是因為內在和外阻礙因素而影響對預期情況的追求。而概念性地將阻礙分為內在阻礙 (internal constraints) 及外在阻礙 (external constraints)。內在休閒阻礙包括：個人的生理狀況 (健康及體能因素)、休閒參與動機、知覺休閒重要性的程度、需求的滿足、壓力狀況、個人能力、知識興趣以及對休閒活動之便利性評估等；外在休閒阻礙則有：缺乏時間、金錢、地理上的距離、設施缺乏等 (引自謝淑芬, 2001)。且其研究發現，低社會階層的人常常是屬於感到中度休閒滿意的一群，所遭遇到的阻礙較偏向外在性阻礙，而中等社會階層卻是屬於低滿意族群，易有內在性的阻礙，而高等社會階層則屬高滿意度，面對休閒時的阻礙也較少。

Boothby, Tungatt 和 Townsend (1981) 則以開放式的問卷進行研究，將停止參與運動性休閒活動的 43 個理由分為六類，並將這六類阻礙分為個人阻礙 (personal constraints) 和社會阻礙 (social constraints)。前者包含個人的體能、興趣和技能；後者則是時間、金錢、設施和社會網路 (離開年輕團體，缺乏參與活動的動機及機會) 等。在這些阻礙因素當中，研究者認為這些阻礙所造成的影響效果是不同的，可分為絕對性的和相對性的阻礙

Iso-Ahola 和 Mannell(1985)從社會及心理學層面，依型式/位置區分阻礙，可以分為三種：社會個人 (social-personal)、社會文化 (social-cultural)、物理 (physical)。而這些阻礙會維持多久？從時間觀點區分：則區分為穩定的/不變的，常變的/隨時的。(引自陳欣宏，2004)

Hendersoon, Stalnaker 和 Taylor (1988) 將阻礙分為中介性阻礙因素 (intervening barriers) 與前置性阻礙因素 (antecedent barriers)，兩者以偏好的形成作分界，「中介性阻礙因素」指休閒偏好已形成，而影響休閒參與的因素，如：金錢、時間、友伴、氣候、交通等；「前置性阻礙因素」則是指會影響休閒偏好形成的因素，如：性別、角色、情緒、需求等。常常「中介性阻礙因素」被認為比「前置性阻礙因素」重要。

Crawford 和 Godbey (1987) 歸納統整各類休閒阻礙的研究，並以家庭成員及夫妻為受試對象，研究其共同參與休閒活動時，家庭生活週期特性對於所遭遇到的阻礙之影響，且發展為休閒阻礙模式，將影響個體休閒參與的因素歸納為三類，以圖四示之。

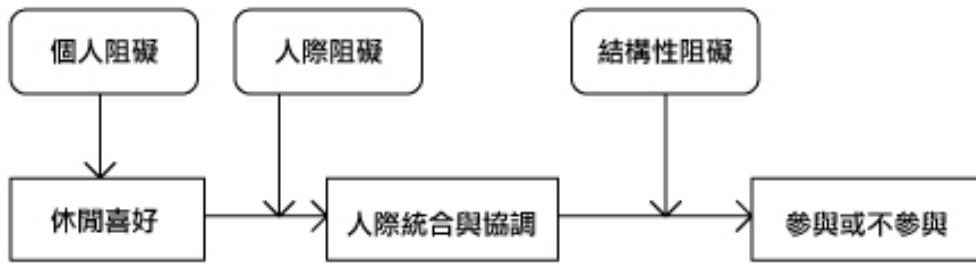


圖四 休閒阻礙之因素模式

資料來源：Crawford & Godbey (1987)

此阻礙因素模式又經 Crawford, Jackson 和 Godbey (1991) 進一步修正，成為單一整合性的決策過程模式，以階層 (hierarchical) 方式來運作這三種阻礙。模式如圖五。休閒阻礙的第一個層級是「個人內在阻礙」，包括個人實質的狀態與特質，指個人對於休閒活動的評價，影響休閒的選擇和參與。當個人內在阻礙消失或經過個人努力將內在阻礙克服，才能進入「人際間的阻礙」的階段。人際間的阻礙指人與人之間互相影響的結果，尤其是參與兩個人以上的活動，更容易遭遇到人際間的阻礙，但此阻礙對於個人性活動影響較小。當協調、調整，適應人際阻礙後，個人則能面對下一個階段「結構性的阻礙」，其包括：金錢來源、能夠運用的時間和機會等。若三類型的阻礙因素都能被克服，則個人將順利參與休閒活動，否則不然。由此可知，當個人內在阻礙無法被克服時，則瞭解個體不參與休閒活動之其他阻礙因素，似乎就不那重要了 (引自賴家馨 2002)。

此休閒阻礙的階層，說明個人內在阻礙、人際間的阻礙、結構性阻礙的出現是有先後順序的，且連續地影響個人參與休閒，模式也說明了休閒阻礙是如何影響休閒喜好及參與。此阻礙階層的設定從最近的「個人內在阻礙」至最遠的「結構性的阻礙」，意味著「個人內在阻礙」是最基礎的，也是最有影響力的，而最遠的「結構性的阻礙」之影響力最小。即當個人內在阻礙存在時，如：負面態度、對參與的期望較低，則個人不可能對休閒有偏好或參與的慾望。從模式中發現個人若遭遇阻礙仍可以繼續參與休閒，不過可能會影響其參與頻率、專業程度、自我涉入程度、自己對該情境的知覺與解釋，個人的心理阻礙因素影響了個人參與休閒活動。



圖五 休閒阻礙階層模式圖

資料來源：Crawford, Jackson & Godbey (1991)

Raymore, Godbey, Crawford 和 VonEye (1993) 依據 Crawford, Jackson 和 Godbey (1991) 的模式發展「休閒阻礙量表 (Leisure Constraints Statement)」, 其研究也支持了此休閒阻礙階層性的假設。指出當個人一直不斷地遭受外在限制時, 如物質、社會及文化等因素, 這些限制最後可能被個人內化為內在阻礙因素, 個人也開始相信這些限制是自己導致, 非環境所造成的。而事實上, 這些不同類型的阻礙因素, 實際上常是同時作用且相互影響的。

參、個人背景變項與休閒阻礙因素之實證研究

過去研究參與視覺藝術活動者之休閒阻礙因素的相關文獻甚少, 故研究者擴大範圍, 先探討個人背景變項與「一般性休閒活動」阻礙因素之相關研究, 茲將本研究欲探討的變項及相關文獻整理如下。

一、性別與休閒阻礙

Meyer 和 Brightbill 對工業革命後的休閒提出的定義是「自由、不被佔據的時間, 一個人隨其所好, 任意的休息、娛樂、遊戲或從事其他有益身心的活動, 亦即在這段時間裡, 一個人可以相當自由的選擇他所要做的事。」(林素麗, 1977)。但事實上休閒對許多婦女而言, 並不意味著全然的自由, 休閒中充滿社會控制 (畢恆達, 1995)。一些相關文獻上也敘述在不同的女性經驗與分類

層級、民族和其他的社會結構都影響著每日生活的經驗和休閒的途徑。而在部分研究上也特別指出女性與男性在休閒阻礙上的差異，並注意到家屬的約束和家庭的實行，是與男性特別不同的阻礙因子（Horna, 1989；Searle 和 Jackson, 1985；Witte 和 Goodale, 1981）。女性位於次要的勞動市場經驗的改變（Hochschild, 1989）與很少的休閒時間（Shank, 1986），在時間相關的研究中表示有工作或無工作的結婚女性，比她們的丈夫有更少的休閒時間。

雖然諸多的研究顯示女性之休閒阻礙大於男性，男女之休閒阻礙因素亦不同（Jackson & Henderson, 1995；Raymore, Godbey & Crawford, 1993）。但是即便有阻礙並不一定會阻止休閒之參與（Kay & Jackson, 1991），只是休閒之參與者仍會有可能面對休閒阻礙存在的時候，而使得休閒參與之次數受影響。

經濟的阻礙也被提出是男性與女性在休閒參與上的關卡。且在女性報告記錄交通的缺乏也是大眾休閒參與的關卡（Searle & Jackson, 1985）。

依 Henderson 與 Bialeschki（1993）的研究，缺乏休閒權力的感覺似乎是女性獨特的感受。相同的，在道德行為上也關係著女性擔任照顧家庭的主要角色，並說明家庭責任與家庭結構如何阻礙女性的休閒。而在另一方面女性生活上也憂慮家庭暴力與戶外休閒環境的暴力。Green, Hebron 和 Woodward（1987）提出令人注目的證明，說明了暴力的憂慮是在女性休閒選擇上重要的阻礙因素。

由社會結構上來探討有關女性休閒阻礙的因子，基本上是假設休閒的實際性與令人滿意的經驗或活動。但女性在休閒問題是在於缺乏機會或休閒阻礙。更需要值得注意的是在休閒阻礙的性別關係上女性的阻礙與休閒的平等，而平等必須是在所有社會生活中的方面。所以休閒似乎是利益或滿意與價值的來源，許多女性無力得到這些優勢（Shaw, 1994）。

根據涂淑芳(1995)所收集的媒體報導中,說明台灣婦女的休閒阻礙因素,可分為下列四類:社會態度價值、環境硬體、個人內在資源(指女性參與動態休閒活動的意願與技能)、時間(指時間不足或安排不當)。

綜合上述可瞭解到女性在參與休閒活動阻礙上不但受限制於先天與男性體能上的差異且在諸多的道德規範及社會所負於傳統女性角色下,使得女性並無法真正公平的享受休閒。本研究是探討「參與視覺藝術活動」的休閒阻礙,因其性質及內容較一般性休閒活動不同,而參與藝術活動,似乎又以女性居多,然而女性在傳統家庭倫理約束下,對於家人的態度及安全上的顧慮則遭受較高的影響,因此本研究將「性別」納入探討之。

二、職業與休閒阻礙

馬丁認為,工作會影響到工作以外的生活;包括休閒方式,像工作職位越高者與職業聲望越高者,其休閒活動也越顯得高級化、多元化,而中下階層勞工的休閒項目就比較狹隘,缺少變化(引自莊慧秋,1989)。

Dumazedier(1974)研究發現,工作與休閒的關係主要受社會職業類別的影響;工作的特性、職業的類別決定個體休閒需求類型,而不同職業類別的個體更期望透過活動的參與來表現出自己的休閒文化(引自洪瑞黛,1987)。

工作的型式會導致人們特定心理、行為與生活型態的發展,這些也將延伸至人們的休閒生活中,致使人們對特定的休閒產生需求。休閒使得人們可以擺脫工作中所產生的壓力,以及彌補工作上所缺乏的生理及心理滿足。因此,人們利用閒暇時間積極從事休閒活動即是現代社會之工作與休閒二者關係間的最佳寫照。

家管族群擔負了大多數之家庭勞務及子女照護工作,因此在休閒時間及休閒活動上皆受到很多限制,很多的研究指出家管族群在家庭照護的壓力下,不僅

休閒活動受到限制，休閒時間也時遭剝奪（引自李貴花，1990），甚至會逐漸喪失休閒權力應有之認知。綜合以上所述，本研究亦將「職業」納入探討之。

三、教育程度與休閒阻礙

Searle 和 Jackson (1985) 發現教育程度與收入愈高者對遊憩參與的障礙愈小。從分析藝文展覽消費族群的其他特性發現，教育程度愈高、個人平均月收入愈高，在藝文展演售票消費預算與實際消費金額均較高（文建會，2004）。

文崇一(1988) 分析台灣地區居民休閒活動時指出：教育程度的高低、年齡的大小、休閒時間的多寡，對休閒行為產生實質的影響。黃瓊妙(2000)針對台北市在學少年為研究對象發現，無論是整體休閒阻礙或各層休閒阻礙上，青春後期的休閒阻礙，顯著高於青春前期，可能是青春後期的在學少年所要面臨的升學壓力、人際親密的發展等，皆使其感受到更多層面的阻礙。

郭明麗(2004)研究在學青少年的休閒阻礙，發現青年在整體休閒阻礙及分層之「個體內在阻礙」、「結構性阻礙」顯著高於少年，其原因可能是隨著年級的增長，對休閒資源的需求提昇，加上升學壓力不減，又要幫父母做家事，或利用課餘時間打工，使得休閒時間變少所致。

胡信吉(2003)研究花蓮地區青少年的休閒阻礙情形時，發現隨著教育程度的提昇，青少年學生在各類型休閒阻礙因素的程度，有增多的趨勢。而高中(職)學生在休閒阻礙程度上，顯著高於國中生。綜言之，大多數研究顯示，教育程度越高者，其阻礙也會隨之提昇。因此將「教育程度」納入本研究中，探討其在參與視覺藝術活動者的休閒阻礙上的是否有差異。

四、年齡與休閒阻礙

多項研究均指出年齡是休閒研究中一個重要的變項（修慧蘭，1985；修慧蘭、陳彰儀，1987；鄭瀛川、陳彰儀，1986）。當個人、家庭、社會、文化對各年齡層所擔負的角色有不同期許時，也就可能衍生出不同的阻礙因素。面對高齡化社會的趨勢，Searle, Mactavish, 和 Brayley（1993）的研究指出，在老化過程中大部份的人類休閒行為隨著年齡的增加，有減少參與程度的傾向。Franck 和 Van Raij（1981）在探討影響休閒滿意的因素時，也提到阻礙的概念，認為滿意與否視個人知覺期望和現實間的差距，而這些差距是因為內在和外阻礙因素而影響對預期情況的追求。Kelly 和 Steinkamp（1987）研究亦發現年齡越大則動態性活動參與次數越少，靜態性活動參與越多。

尤其，台灣現今這一代的高齡者，由於年輕時都處於經濟匱乏的社會，生活以生產和改善家庭經濟重心，所以多數的民眾較少有培養適當休閒的機會（李青松，2002）。若能提供適當的機會與資源給高齡者學習參與休閒活動，高齡者仍是可以培養良好的休閒參與，以增進老年期生活之滿意度（王素敏，1997）。

五、經濟狀況與休閒阻礙

Godbey（1985）證明低或中低社經狀態的人們較少獲悉公共休閒服務的資訊，於是根本不可能考慮參與一些可能的休閒活動。根據文建會 2004 年文化統計白皮書表示：若比較民眾對「藝文表演」與「藝文展覽」兩種活動的參與情形，可發現民眾參觀展覽的比例高出觀賞演出的人約 10% 到 30%，初步推論與消費市場及商品內容有關，一般而言，不論是美術展、文物展或一般性商展，入場票卷售價均較表演藝術售票來得低；若就商品內容來說，藝文展覽的主題及範圍較大，可以廣納任何一種具消費潛力的文化商品。就藝文展覽現有消費市場來看，民眾購買藝文展覽售票平均每月花費 132.97 元；就藝文展覽未來市場潛力來看，民眾最多願意每月花費 226.84 元購買藝文展覽。因此將「經濟狀況」納入本研究中，探討其在參與視覺藝術活動者的休閒阻礙上的是否有差異。

六、居住地區與休閒阻礙

在休閒阻礙的研究中，將居住地區納入研究變項中探討的較少。林晉宇(2003)在研究偏遠地區青少年之休閒阻礙時發現，整體休閒阻礙平均低於衡量值標準，顯示偏遠地區青少年在休閒活動參與上，不會面臨太嚴重的阻礙因素。雖然偏遠地區的青少年整體阻礙情形不甚嚴重，但從阻礙因素還是可以看出「結構性阻礙」是較大的困擾，並且有一定的影響力存在。

胡信吉(2003)研究花蓮地區青少年的休閒阻礙情形，發現不同居住地區之花蓮地區青少年，在休閒資源和課業因素方面，達到顯著差異。洪凡育(2002)針對一般民眾在參與音樂類表演藝術的城鄉差距，在休閒阻礙方面，發現居住地區對於藝文參與阻礙是有顯著的影響。雖然網際網路發達，視訊傳媒功能無遠弗界，但視覺藝術活動的舉辦通常是在固定的場所展演，居住地區的遠近及都市化程度，對於參與視覺藝術活動的阻礙是否造成影響？故乃把居住地區列入本研究中探討。

七、家庭藝文經驗與休閒阻礙

缺乏藝術文化休閒活動之先前經驗是參與藝文活動的主要阻礙因素之一，大都數人會選擇參加自己較熟悉的活動。蘇振祥(2001)針對正心中學的學生所做的休閒阻礙研究發現，源自父母態度的休閒阻礙因素的影響最大。可見父母對於藝文活動的態度支持與否，有可能造成其子女在休閒阻礙上的差異，但在過去休閒阻礙的實證研究中，將「家庭藝文經驗」列入探討的幾乎少見，可見這方面的實證研究甚為缺乏，因此本研究將列入一併探討。

本研究對象為桃園縣參與視覺藝術休閒活動的民眾，綜上所述，將以性別、年齡、職業、教育程度、經濟狀況、居住地區、家庭藝文經驗等個人背景變項，探究對於休閒阻礙的影響差異情形。

第四節 休閒需求與休閒阻礙的相關實證研究

本節共分兩部分，首先從休閒需求與休閒阻礙之關係的基本概念，探討二者間的關連性，並回顧相關實證研究；其次，為分析說明藝文活動休閒需求與休閒阻礙之相關實證研究，茲分述如下。

壹、休閒需求與休閒阻礙的相關實證研究

關於休閒需求與休閒阻礙之關係的實徵研究，張孝銘與高俊雄（2001）以彰化市居民為研究對象，探討個人參與新休閒活動時，感受休閒阻礙的產生係受何種休閒需求因素影響，結果有以下發現：

- 一、當個人從事新休閒活動時，其感受到個人內在阻礙的產生，係受到休閒需求之知識探究、能力成就與身心釋放需求的直接影響。
- 二、當個人從事新休閒活動時，其感受到人際阻礙的產生，係受到休閒需求之社交互動與能力成就需求的直接影響。
- 三、當個人從事新休閒活動時，其感受到結構性阻礙的產生，係受到休閒需求之知識探究需求之直接影響。

在休閒阻礙與需求關係方面，結構性阻礙對人際關係有直接的影響，而人際關係對個人內在阻礙也有直接的影響。

陳欣宏(2004)的台中市中老年人休閒阻礙與休閒需求之調查研究發現：台中市中老年人休閒阻礙因子，最高為「休閒活動資訊」；而感受最高的休閒需求因子，為「認識自我」，老年之休閒需求與休閒阻礙之間有顯著正相關存在。

李素馨(1997)研究都市婦女休閒類型和休閒阻礙發現：隨著女性意識提昇，都市女性生活型態已產生很大的改變，但在父權社會制度下，女性從事休閒活動的時間與機會仍受個人、家庭、社會與實質環境等限制。其研究結果顯示女性休閒偏好類型與女性之生命週期和女性社會成就相關。而阻礙因素則有：環境、時間、家庭、經濟、交通、同伴等因素。其中，缺乏時間、休閒環境與同伴三項是都市婦女認為最主要的休閒阻礙原因；而休閒偏好類型與婦女之家庭責任、休閒設施環境、及缺乏同伴亦有顯著之相關性。

從以上對於休閒需求與休閒阻礙的相關研究中可發現，從各種變數中，休閒需求與休閒阻礙的相關性很難斷定受到某單一因素的影響，但是應可從這些變數中剖析若干關聯性，作為相關研究之參考。

貳、藝文活動之休閒需求與休閒阻礙的相關實證研究

國內針對藝文活動之相關實證研究，陸續有研究者從休閒參與、休閒需求及休閒阻礙等角度加以探討，顯示藝文活動在民眾的休閒參與上逐漸成為關注的焦點。茲將相關研究分述如下：

- 一、李亦園（1984）所做的「高雄市民文化需求與文化參與之研究」，對象為1,144位高雄地區市民，目的在對高雄市民的文化需求及參與進行現況調查。
- 二、李建興等（1988）所做的「社會大眾藝文興趣取向之研究」，對象是臺灣省北、中、南、東四區十五歲以上2,140人，目的在探討社會大眾的個人背景變項與藝文活動興趣的相關情形。
- 三、陳德揚（1991）所做的「藝術休閒相關因素之研究」，抽取台灣地區544位參與藝術休閒之一般居民為研究對象，目的在了解參與藝術休閒的方式和程度之趨向以及較少參與藝術休閒的原因。

- 四、蔡旻哲(1992)所做的「台灣地區藝文活動推廣研究 - 以行銷觀點論之」, 此研究之研究對象為臺灣省、臺北市、高雄市, 12 歲以上居民共 2,572 人, 目的在了解社會大眾參與各項藝文活動的概況, 從年齡、教育程度、家庭週期、收入等面向探討與藝文活動參與的相關情形。
- 五、文建會(1994)所做的「台灣地區藝文活動參與滿意度調查報告」, 此份報告是針對 15 歲以上 3,009 位民眾進行面訪。目的在了解民眾參與藝文活動的方式、參與動機及得知活動訊息的方式等。
- 六、陳芳倩(1994)所做的「展覽藝術休閒之研究」, 此研究對象是針對 415 位 18 歲以上參觀美術館的民眾進行調查, 目的在探討性別、具有藝術專長興趣及藝術修養者與參與率之相關情形, 及受何者影響參與藝術活動。
- 七、陳春壘(2000)所做的「民眾參與藝文活動的取向--宜蘭縣」, 此研究對象針對宜蘭縣 1,851 位民眾, 目的在了解民眾對藝文活動興趣的偏向、民眾興趣高的表演活動及展覽活動為何? 以及休閒阻礙等。
- 八、洪凡育(2002)所做的「台灣地區民眾參與音樂類表演藝術活動阻礙之研究」, 此研究以臺灣省、臺北市、高雄市三行政區為研究範圍, 並以年滿 20 歲之 2,320 位民眾為研究對象, 以家戶調查方式進行資料蒐集, 目的在了解個人背景變項與參與音樂類表演藝術活動阻礙之相關性。研究者將上述提及的藝文活動之休閒需求及休閒阻礙相關研究結果整理如表 2-1 :

表 2-1 藝文活動之休閒需求及休閒阻礙相關研究

研究者 (年代)	研究樣本	研究法	研究發現
李亦園 1984	高雄市 1144 人	問卷調查	<ol style="list-style-type: none"> 1. 性別、教育程度、居住地區，影響文化的需求及參與。 2. 高雄市民參與率最高的是展覽活動，可能因展覽活動經常舉辦，展出時間長，內容廣泛，符合民眾多方面興趣，且幾乎不用門票，因此參加性提高。其次依序為：圖書館、音樂會、演講、戲劇表演、舞蹈表演。
李建興 楊國樞 等 1988	15 歲以上抽取 2140 人	問卷調查	<ol style="list-style-type: none"> 1. 社會大眾藝文活動興趣和性別、教育程度、居住地區有顯著的相關 2. 阻礙因素，與性別和居住地區與教育程度也有顯著相關 3. 社會大眾對於藝文活動興趣頗高，但參與度偏低。 4. 阻礙因素，分成「時間與空間」、「工作與家庭」、「個人心理與健康」、「藝文素養與訊息」、「活動水準」，其中以「藝文素養與訊息障礙」為主要阻礙的因素。
陳德揚 1991	參與藝術休閒 544 人	問卷調查	<ol style="list-style-type: none"> 1. 藝術休閒方式和程度趨向流行音樂及在家中欣賞。 2. 同伴方式最常朋友一塊，依序家人、獨自、情侶。 3. 很想但卻很少參與藝術休閒的前六個原因：時間不夠、不知如何開始、金錢、未曾接觸、能力、社會提供機會不多。
蔡旻哲 1992	12 歲以上 2572 人	問卷調查	<ol style="list-style-type: none"> 1. 年輕、無子女、高教育程度、高收入者有較高的藝文活動參與率。 2. 得知活動的來源為：報紙、電視、廣播。 3. 阻礙參與方面，「不知道」為最主要障礙，其次「太遠」、「太忙」。
文建會 1994	15 歲以上 3009 人	面訪	<ol style="list-style-type: none"> 1. 參與藝文活動的方式多為「和家人一起參加」，其次為「和同學、朋友一起參加」。 2. 參與動機最多為「自己有興趣」，其次是「休閒」，再次為「增加有關藝文活動的資訊」。 3. 得知活動訊息的方式最多為「演出場所的節目表」，其次為「家人、朋友的推薦」，再次為「各場所之公佈欄」。

(接下頁)

表 2-1 藝文活動之休閒需求及休閒阻礙相關研究（續上頁）

陳芳倩 1994	18 歲以上參觀美術館 415 人	問卷調查	<ol style="list-style-type: none"> 1. 有藝術專長或興趣者，參與率較高。 2. 參與藝術活動 53.3% 受自發性的興趣影響，10.8% 受朋友影響，10.5% 受師長影響，7.5% 受父母影響，受媒體影響最低。可見本身興趣的培養十分重要， 3. 分析展覽藝術阻礙之結果有兩項結論： (1) 看不懂或體會不到展覽藝術休閒所帶來的樂趣。 (2) 藝文活動較靜態，對於年輕者不具吸引力。
陳春壅 2000	宜蘭縣 1851 人	問卷調查	<ol style="list-style-type: none"> 1. 民眾對藝文活動興趣偏向實用性、通俗性、及關乎子女教育性的休閒活動，對精緻藝活動的認知與素養嫌不足。 2. 民眾興趣高展覽前五項：童玩、攝影、國畫、書法、西畫。 3. 休閒阻礙最高為：藝文素養與訊息障礙，其次時間與空間的障礙，再次為家庭或工作障礙。最後是時尚偏好。 4. 民眾參與方式以「和三、五好友去」、「自己去及自己在家欣賞」為民眾所最愛；但「自己去及自己在家欣賞」最為普遍。 5. 交通工具以「自用轎車」最多，其次「機車」。
洪凡育 2002	20 歲以上 2320 人	調查方式	<ol style="list-style-type: none"> 1. 參與者以女性居多，職業類別多為學生與教育從業人員，家庭收入愈高付費觀賞意願提高。 2. 居住地區與參與意願無顯著差異。 3. 高雄市民眾較因處理其他事務而缺乏休閒時間參與藝文活動；台灣省民眾較易因缺乏交通工具而不參與藝文活動。

由以上研究發現，社會大眾對藝文活動的休閒需求和興趣、性別、教育程度、居住地區等均有顯著的相關，且呈現與女性，學生、教育從業人員及有藝術專長或興趣者的參與率較高。而其阻礙因素，則包括「時間與空間」、「工作與家庭」、「個人心理與健康」、「藝文素養與訊息」、「活動水準」，又以「藝文素養與訊息障礙」等為主要因素。

第五節 桃園縣視覺藝術活動發展現況

本節分為二個部份，首先探討桃園縣政府推展視覺藝術活動現況；第二部份則為分析桃園縣民眾參與視覺藝術活動現況，以下分述之。

壹、桃園縣政府推展視覺藝術活動現況

文化建設的目的在提升人民的文化素養，而其成敗決之於社會大眾對精緻文化的吸納力以及創造力。而文化欲在社會紮根，要靠社會大眾鑑賞能力的普遍提高(張樹倫，1999)。桃園縣政府文化局職司統籌規劃縣內的整體文化建設藍圖，在視覺藝術推動，以落實「全民美育、藝術紮根、生活美學」之文化政策，致力推動視覺藝術精緻化與增加創作人口，提升大眾對視覺藝術的吸納力及鑑賞素養，進而提高視覺藝術活動的休閒人口等為主要目標。

就執行面，首推視覺藝術精緻化與增加創作人口，每年例行辦理三項全國性比賽，包括傳統美術加強創作的桃源美展、當代藝術的桃源創作獎及書藝之美的春聯書法比賽，徵件數均居全國同質性活動前茅(2006年桃源美展收件近千件、2006年桃創獎收件532件、2007年全國春聯書法比賽收件3000餘件)，深受全國藝術家的重視與肯定。此外，亦策劃國際性邀請展及國內知名藝術家展覽、桃園縣美術家聯展、薪傳獎、申請展及專題等展覽。

另外在提升大眾對視覺藝術的吸納力及鑑賞素養及藝術紮根文化政策的執行面，首重提供國人從小接觸美術欣賞與表現的機會和環境為從小紮根並提昇兒童美感和敏銳藝術創作能量，配合學校課程，開設各種兒童藝術創作研習等活動。提供國人從小接觸美術欣賞與表現的機會和環境，而桃園縣政府文化局配合文建會學生美術館計畫，與縣內小學合作，營造美術的「策劃」、「展覽」、「教學」、「鑑賞」、「典藏」的相關藝術場域，於校園內提供適宜親子親近、樂於接觸藝術的環境空間，藉由美術館之規劃與營運，將「校園藝術」、

「社區藝術」與「學校課程」自然結合，融入學校本位課程，達成藝術教育永續發展的目標。

Kelly(1974)指出，成人目前從事的活動有 49%是由兒童時期就已經開始，休閒行為發展是由兒童時期到成年期持續性的發展歷程。Yoesting 和 Burkhead (1973)指出，兒童時期所從事的休閒活動，會影響日後成年的休閒類型（引自林東泰，1994）。

而在全民美育、生活美學及提高視覺藝術活動的休閒人口的執行面方面，為提升民眾視覺藝術欣賞質能，涵養審美取向，文化局致力加強與教育機構、各級學校及藝文團體合作，期改善視覺藝術發展的休閒環境與生態。針對不同年齡層及團體策劃多元的活動樣貌吸引不同興趣喜好者的參與，廣泛提升目標群的參與動機及增加視覺藝術休閒人口，如密集辦理藝術創作、藝術鑑賞、生活美學等系列講座舉辦傳統技藝、傳統手藝研習等，邀請創作者現場創作、教學，導覽或 MP3 導覽、開設美術研習班、美術研習營等活動。

在減低「文化落差」執行面部份，則策畫視覺藝術下鄉活動，加強並協助文化弱勢者，例如偏遠及低收入家庭者，得以親近藝文活動。並輔導桃園縣藝術創作者及團體至外縣市展出，促進文化藝術交流與城市行銷...等。而今，各類活動的參與對象的年齡層自學齡前幼童至高齡民眾，包括精緻藝術及生活藝術創作者、觀賞者、美學學習者等等，由此可看出桃園縣對視覺藝術活動的努力。

綜言之，要提高國人藝文休閒活動之參與率，就必須從各層面推動與紮根培養藝術欣賞之人文素養，提昇藝文欣賞人口，桃園縣文化局在推廣藝術活動時亦掌握藝術紮根之方向。

桃園縣政府對於視覺藝術活動的重視，可從文化局積極推動各項視覺藝術活動看出。依據文建會全國藝文活動資訊系統顯示，2005 年桃園縣藝文展演活動總計 2,520 個，全縣視覺藝術類相關活動（包括展覽、講座及研習等）數總計

有 421 個。2006 年視覺藝術類相關活動為 573 個，較 2005 年共計增加 152 個活動個數。而根據桃園縣文化局統計資料顯示，2005 年文化局所辦理的視覺藝術相關活動（展覽、講座、藝術下鄉及研習等）計有 125 個視覺類相關活動，2006 年活動個數增加為 196 個，較 2005 年計增加 71 個活動個數。

桃園縣政府文化局預算自 2001 年 1.6 億元，至 2006 年逐年成長至 5.1 億元。視覺藝術相關經費 2006 年達 30,529,000 元，佔總文化經費比 16.71%。然而由於桃園縣移入人口遽增，只增加了經費，文化工作人員卻未相對的增加，4 年當中僅增加 13 人，與所增加之預算對照，不成比例，造成文化局員工工作量激增，工作壓力驟升，以致人員流動率過高，進而影響工作效率，這對未來文化發展將是一大憂心之處。

貳、桃園縣民眾參與視覺藝術活動現況分析

根據桃園縣文化局（2007），自 2007 年 1 月至 3 月底參與視覺藝術活動民眾中抽取樣本數 500 人，進行「桃園縣文化局視覺藝術活動問卷調查」施測。其中從個人背景變項中的結果顯示：如表 2-2

表 2-2 桃園縣文化局視覺藝術活動問卷調查表

個人背景變項	調查發現
1、性別	男性佔 33.7%；女性佔 66.3%。
2、居住城市	桃園市居民佔 53%，佔居桃園縣 13 鄉鎮市的最高比率，中壢市次之佔 15.3%。
3、年齡	20 歲以下者佔 52%；20~30 歲者佔 9%；30~40 歲者佔 12%；40~50 歲者佔 13%；50 歲以上者佔 13%。
4、婚姻狀況	已婚者佔 45%；未婚者佔 53%；其他者佔 2%。

（接下頁）

表 2-2 桃園縣文化局視覺藝術活動問卷調查發現（續上頁）

5、教育程度	國中或初中(含以下)佔 16%；高中或高職佔 34%；專科或大學佔 44%；碩士(含以上)佔 5.40%。
6、職業	學生佔 34%；軍公教佔 16%；勞工者佔 5.80%；從商者佔 6.70%；務農者佔 3.60%；自由業者佔 15%；家管者佔 9%；從事文化相關行業者佔 4.50%；其它者則佔 5%。

此外，亦將此份參加文化局視覺藝術類活動的調查問卷中與本研究相關者，摘述如下：

1.吸引您來參與本活動的主要因素？

調查結果顯示：基於興趣者佔 45%；因受活動內容吸引者佔 17%；受藝術家的知名度吸引者佔 7%；受環境氣氛吸引者佔 11%；因時間者佔 8%；其它者佔 10%。

2.請問您參與本局視覺展覽活動的頻率？

調查結果顯示：大約一星期一次者佔 25%；大約一個月一次者佔 46%；大約半年一次者佔 14%；極少者佔 14%。

3.您沒有參與視覺藝術活動的原因？

調查結果顯示：沒興趣者佔 3%；功課太重 13%；不知道有這類活動者佔 37%；地點太遠者佔 19.00%；對未來沒有幫助者佔 1%；其它者佔 27.00%。

4.您認為「參加文化局的視覺藝術活動」和「參加其它視覺藝術活動」的主要差異？

調查結果顯示：有親子活動者佔 6.60%；地點方便者佔 28%；免費者佔 26%；時間容易配合者佔 18%；比較輕鬆者佔 19%；其它者佔 2%。

5.您對文化局視覺藝術活動的需求?(可複選)

調查結果顯示：藝術知識者佔 32%；休閒娛樂者佔 26%；心靈的滿足者佔 26%；相關藝文資訊者佔 15%。

6.您對文化局視覺藝術活動的定位?(可複選)

調查結果顯示：提昇社區文化者佔 20%；提供休閒娛樂者佔 22%；典藏藝術品者佔 14%；推動藝術教育者佔 24%；提昇社區藝文風氣者佔 19%。

7.您會鼓勵您的家/朋友/學生參加視覺藝術活動嗎?

調查結果顯示：會者佔 98%；不會者佔 2%。

8.您對文化局所舉辦的那些「藝文展覽」比較感興趣?

調查結果顯示：攝影展 35 人佔 22.01%較高，雕塑展 30 人佔 18.87%，畫展 27 人佔 16.98%，全國書展及文藝美術創作展各 23 人佔 14.7%，全國書法競賽展 19 人佔 11.95%較低，不知道/無意見/未回答有 2 人佔 1.26%。

綜論上述問卷調查結果，下列幾點值得承辦單位深思，茲分述如下：

- 一、大部分參與者對視覺藝術類活動者基於興趣者高佔 45%，而因未獲得活動訊息所以不常參加活動者高居 37%，公部門的宣傳與行銷策略一向傾向消極被動，此外亦受限資源的短促，如何整合有限資源與利用電子媒體等多重管道行銷，加強宣傳與行銷各項活動，以吸引民眾的參與，應是未來必須力促改進的方向之一。
- 二、文化局每年例行舉辦 70 餘檔藝文展覽，擴及各類型。因場地受限以平面類較多，較少策劃雕塑展，未來將思考利用露天藝文廣場辦理不受天候影響的裝置及立體展，以普及各類藝術喜愛者的需求。

三、近年民營及非營利組織大力策畫吸引民眾的藝文活動，以及公部門因資源、政策等因素受限，致使活動內容與性質無法吸引一般民眾的參與，而這也是未來必須深思的方向之一。

而今，雖然桃園縣各種文化設施及活動已日益增加，藝文活動之推展已逐漸獲得成效；不過持續產生的藝術氛圍與能量卻無法累積，藝術欣賞人口的成長也有限。根據桃園縣文化局視覺藝術課統計資料顯示：2006年所舉辦的各項活動總計吸引 500,981 位民眾參與，約佔全縣人口 1,920,000 的 26.09%。若與行政院主計處(2005a)所發佈的《台灣地區社會發展趨勢調查統計》，15 歲以上民眾曾利用休閒時間參與藝文活動的者佔全國人數比率為 35.42%，顯示桃園縣政府文化局所舉辦的視覺藝術活動，與全國整體藝文參與比相較，民眾參與視覺藝術類活動呈現偏低情況。

整體言之，利用休閒時間從事具感受性、鑑賞性、創造性及心靈性的藝術文化活動的人佔總人口之比例仍嫌少，未來如何吸引潛在藝文人口參與藝術活動是文化局的重大施政目標之一。本研究從視覺藝術活動參與者與休閒需求及休閒阻礙的研究結果，作為桃園縣政府文化局未來推動文化建設的重要參考依據。