

第貳章 文獻探討

本章主要目的在探討外籍勞工之意義以及休閒阻礙相關理論。全章共分為五節：第一節為外籍勞工相關文獻之討論；第二節為休閒的定義與功能；第三節為休閒活動的分類；第四節為休閒阻礙相關研究的回顧；第五節為本章總結。

第一節 外籍勞工相關文獻之討論

由於國內經濟發展迅速提升，加以生活水準提高，因此許多工作條件不佳之工作環境與夜間工作，本國勞工缺乏工作意願，於是造成製造業與重大工程缺工嚴重。為提升經濟與持續經濟成長，政府遂有引進外籍勞工之政策。本節將分別介紹及討論以下五項主題：一、外籍勞工的定義與法源依據；二、我國的外籍勞工開放之主要行業；三、台灣地區目前外籍勞工現況；四、外籍勞工引進對台灣社會之影響；五、菲律賓籍勞工特性分析；六、外籍勞工休閒相關文獻之回顧。

一、外籍勞工的定義與法源依據

根據就業服務法，外籍勞工的定義與法源依據如下：

定義：凡是不具中華民國國籍而在中華民國境內受雇工作獲取工資者。

法源：就業服務法第五章第四十二條至第六十二條，「外國人之聘雇

與管理」。

二、我國的外籍勞工開放之主要行業

近年來，為配合國內經濟發展及社會的實際需要，分別對重大公共工程建設、製造業重大投資案、家庭幫傭、監護工及外籍船員等方面予以規劃引進外籍勞工：

(一)重大公共工程建設

為因應國家重大建設計畫的實施，由政府單位發包興建暨經政府單位核准獎勵民間投資興建的重大工程得標者，得申請聘僱外籍營造工。同時並公告受理製造業重大投資業者及公私立學校、社會福利機構及醫院興建工程得標業者，得申請聘僱外籍營造工。(九十年五月十日公告自九十年五月十六日(含)以後，新得標之重大工程停止引進外勞)

(二)製造業重大投資案

為吸引投資及增加就業機會，同意製造業重大投資案得申請聘僱外勞，並依據其所投資從事生產之項目別，由經濟部工業局認定區分為「非傳統產業」及「傳統產業」兩種，其中「非傳統產業」之投資總額應達新台幣五億元以上，其中機器設備加上廠房之投資金額須達三億元以上者；「傳統產業」之投資總額應達新台幣二億元以上，其中機器設備加上廠房之投資金額須達一億元以上者。

(三)家庭幫傭

基於當前社會發展需要，家中有三歲以下三胞胎以上之多胞胎者及申請點數達十六點以上者可專案受理申請外籍家庭幫傭；另為鼓勵外商來華投資，外商來華投資金額或公司上年度在華營業額達一定數額之外籍總經理或外籍主管級以上人員；或該等人員上年度在華繳納綜合所得稅之工作薪資達一定數額以上者，得專案申請外籍幫傭。

(四)監護工

為配合目前國內監護人力供需失衡現象，家庭或社會福利暨精神病患收容養護機構為照顧植物人，重度殘障者 或其他癱瘓者，得專案申請聘僱外籍監護工。

(五)外籍船員

為顧及當前漁業發展之需要，開放以外國基地作業之遠洋漁船及近海漁船最低員額外之普通船員得申請聘僱外籍船員，但外籍船員與本國籍船員人數合計不得超過漁業執照登載之標準船員人數。

三、台灣地區目前外籍勞工現況

行政院勞工委員會（簡稱勞委會）網站統計資料顯示在2004年11月底在職的外勞為312,664人，其中以分佈於北台灣居多，又以桃園縣、台北縣與台北市為最多，而主要來源國家順序為泰國、菲律賓、越南、印尼、蒙古、馬來西亞，如圖2-3-1所示。但在台北縣市的情

形則以菲律賓籍23,523人為數最多。

菲律賓勞工來台工作之主要類別為電子公司(製造業)與幫傭及家庭看護,這兩種種類與台灣人的日常生活較為息息相關,泰國勞工在台灣雖然人數最多,但有百分之九十分佈於製造業,與台灣人的日常生活互動較少;而越南勞工方面雖然主要也是幫傭及家庭看護,但人數稍少於菲律賓籍,至於馬來西亞及蒙古勞工方面目前為數很少,都在100人以下。

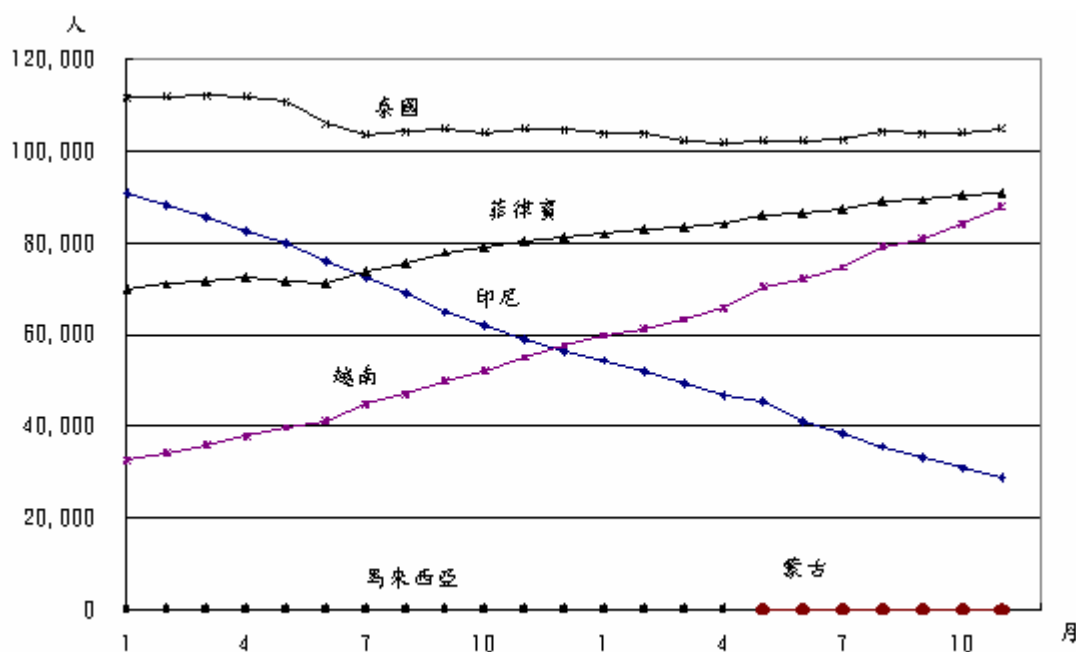


圖2-3-1 2004年外籍勞工在華人數按國籍區分概況圖。(引自行政院勞委會職業訓練局網站之統計資料,上網日期:2004/11/11)

四、外籍勞工引進對台灣社會之影響

雖然引進外籍勞工對台灣經濟有一定程度之幫助,但31萬外籍勞工之引進,由於文化、語言、宗教、與生活習慣不同,難免會對台灣

社經環境產生重大影響。茲就外勞本身之調適及外勞對台灣社會經濟的影響加以分析探討。

(一)外籍勞工個人之調適問題

由於文化、語言、宗教、與生活習慣不同，入境工作後若無適當心理調適、無適當休閒活動、且壓力缺乏妥善舒解管道的話，將可能產生逃跑情事，若再經利誘與非法團體或個人結合，更將會對社會造成嚴重影響。再者，外勞來台之目的是工作賺錢，但在工作時可能會碰到環境太差、待遇不公、工作時間太長、工資偏低、與危險性高等問題，而造成內心之不滿與鬱悶，甚至會引起反社會行為與衝突現象。例如菲律賓勞工對於勞動契約與權利義務關係常會有質疑與不愉快之爭執，與雇主的關係也常會有不耐以致產生逃跑的現象（阮純佳，1997）。

黃世雄（1995）對外籍勞工在台灣的生活適應的研究指出，台灣地區外籍勞工的生活適應問題，主要以現實環境感及生理安全感的適應問題較為嚴重，其次為人際和諧感及情感安全感的適應困擾，而工作成就感及自我實現感的適應困擾則較不顯著。台灣地區外籍勞工的適應問題以較低之安全及生理需求為主，而較高層次的自我實現及工作成就感則較無適應困擾。最感困擾的問題依序為：不瞭解有關的外籍勞工法令規定、覺得待遇很差、曾經與同事衝突、從未單獨外出、

常苦惱如何發洩性的衝動、不知道休假如何打發、擔心所做的事不會成功、覺得本地人會歧視、煩惱沒人可以傾訴、不敢和本地人來往。

(二)外籍勞工對台灣社會經濟之影響

正面的影響為勞動力獲得舒展、缺工率改善、以及有助於外交活動之拓展。負面影響為增加人口壓力與影響人口結構、影響國人生活品質、影響國內勞工就業機會、延緩產業結構調整、勞資關係的緊張與對立、惡化國民所得的均等分配、外勞檢疫問題、外勞婚姻與相關問題、流入禁制物、與擾亂治安與衍生社會問題等(阮純佳, 1997)。

五、菲律賓籍勞工特性分析：

據外籍勞工勞務管理手冊之外勞習性篇幅中指出,菲律賓人的民族性為多元文化的結晶,生性樂觀,較慷慨大方,喜歡熱鬧。約有八成的人信奉天主教。他們的教育程度較高,自我保護力較強,一旦受了委屈,會利用管道申訴。一般他們使用方言及英語,平常私底下則以方言溝通。

此外,張添勇(1998)指出菲律賓外勞有以下特性：

- (一) 宗教信仰為天主教國家,每週必須至教堂。
- (二) 教育水準高,因中學教育多為國中、高中各二年級,故一般多為專科以上畢業之水準。
- (三) 語言除當地母語外,多數擅長英語,溝通較易。

(四) 女性憧憬於感情追求，受天主教規範，不得墮胎，致單親家庭較多，家計負擔較重。

(五) 男性責任感較差，對家庭較欠責任心。

(六) 對精細工作較適合。

(七) 較注重清潔衛生，凡外出必須洗澡。

(八) 易規範管理。

六、外籍勞工休閒相關文獻之回顧

國內有關外籍勞工的研究通常著重於對其工作滿意度的探討，或者由國家及社會的面向來探討外籍勞工引進的政策，研究外籍勞工關於休閒的文獻則較少，多半探討外籍勞工的消費行為。

根據陳明裕（1995）所著「外籍勞工引進與管理實務」，對外勞之休閒活動喜好加以概略分析：

(一) 泰勞方面：喜好藤球、撞球、看泰國節目、看台灣之連續劇、參觀佛寺、與參加公司或雇主辦理之旅遊。

(二) 馬來西亞外勞方面：信仰回教、看台灣節目、旅遊、看書、與體育活動。

(三) 菲律賓勞工方面：信奉天主教，喜歡唱KTV、逛街購物、烤肉、體育活動（排球）、上教堂、看電影、看雜誌、與給家人寫信等。

(四) 印尼外勞方面：喜歡宗教活動與體育活動、看雜誌與書報、以及

看電影。

根據1996年2月行政院勞委會的「中華民國台灣區外籍勞工管理與運用調查報告」指出，超過百分之六十之事業主認為在外籍勞工管理上有困難，主要原因為安排休閒活動不易，以及想家與情緒不穩之處理不易。另外，企業在外籍勞工之生活輔導措施上也應以安排假日休閒活動、設立文康中心、設立生活輔導小組、安排假日宗教活動、與辦理華語訓練等為主要。此外李世聰（2002）也指出，菲律賓勞工對休閒之安排，若以旅遊景點來分類，則以山林之旅、遊樂區、與民俗文化村為主要去處，而三者之中以遊樂區最受歡迎，乃因菲律賓勞工大部份來自較落後地區，故遊樂區對他們較有吸引力，既新奇又刺激。而且安排到遊樂區之好處之一是因出入口僅一處，對人數之控制較易，另外可於區內辦理烤肉等活動，可使一天活動皆於區內辦理。

菲律賓勞工以信奉天主教居多，基督教居次，故假日望彌撒與上教堂，成為非常重要之休閒活動，因此若菲律賓勞工住宿區許可，可於住宿區設置簡易教堂，並定期安排神父或牧師來主持禮拜儀式，將對菲律賓勞工之心靈有安定與慰藉之效果（李世聰，2002）。

另外，為使其過剩之精力有適當舒解與發洩，不定期辦理體育性活動也不可或缺，其中又以籃球與排球為主要項目，可以競賽方式來進行，如此可消耗其過剩之精力，又可促進其團隊榮譽感與穩定工作

情緒，進而發揮其生產效能。此外適度的安排男女社交休閒活動，以舒解生理之需求（李世聰，2002）。

第二節 休閒的定義與功能

本節將探討休閒相關文獻，主要分為休閒之定義與休閒的功能兩項主題，分述如下：

一、休閒之定義

學者對休閒(leisure)沒有統一的定義，乃因著眼角度不同所致，下述分別由時間、活動、經驗、行動四種角度來說明休閒的定義：

（一）從「時間」的觀點而言：

休閒被視為工作及滿足生理需求以外的時間，這樣的觀點也叫做剩餘的觀點，及工作與生理需求之外所剩餘的時間，這樣的時間也常被稱為「自由的時間」，或所謂的「休閒時間」。所以說，休閒是個人於滿足生理需求及工作之外，可以支配的自由時間。也可以說，休閒是免於生活所必須的時間，這一段休閒的時間，人們可充分與自由的發展（呂建政，1994）。此一觀點最易為大家所理解。此概念經常被用來探討及比較人口、文化及不同歷史階段人們使用時間的研究。

（二）從「活動」的觀點而言：

此一看法就將休閒界定為人在工作及滿足生理需求時間之餘，

依其自由意願，所從事之能帶來滿意感的活動。因此，自由乃休閒活動的要素。亦即，休閒是個人在自由的時間中，自由抉擇的活動（呂建政，1994）。例如：郊遊、聽音樂、打球等。此類研究通常會假設性的認定，從事其所陳列出來或從事的活動就是休閒，因此，研究中常調查人們所參與休閒活動的形式與頻率。然而，認定「某種活動形式就是休閒活動」是不周全的。因為同樣是打籃球，在課後打，與在體育課時強迫參與，這兩種情況是不同的（呂建政，1996；連婷治，1999）。

（三）從「經驗」的觀點而言：

休閒被界定為一種自由自在的存在狀態，或澄澈開放的心靈感受，此一觀點下的休閒並不排斥所謂的工作中亦有休閒之可能，而是個人認為是休閒的就是休閒。此外，此觀點認為所謂的休閒活動也並非一定能產生休閒的經驗。換言之，休閒需免於焦慮、偏狹與約束。個人可從休閒中體現生存之自由（呂建政，1994）。故自由自在的經驗乃是休閒的本質。因此，此觀點在界定休閒時著眼於參與者的心思狀態、態度傾向、或參與體驗（連婷治，1999）。

（四）從「行動」的觀點而言：

休閒被界定為在既有的社會情境中，能依據自我的決定，所採取之有意義的行動。亦即，個人之休閒活動雖可能受到社會價值的影

響，但休閒的真正重心仍在於個人自由之抉擇並付諸行動（呂建政，1994）。因此，休閒是付諸實際且影響人生的行動（Kelly & Godbey, 1992）。休閒是採取行動，去實踐完成某些對自己的生活有意義的事情。此外，從行動的觀點來看休閒，休閒並非一個可以分割的生活領域。

二、休閒的功能

黃立賢（1996）指出，休閒不只是對個人心理和身體有幫助，對家庭、文化、工作、社會化、經濟各層面都有貢獻。

郭文聰（1991）也提出休閒活動本身有再創造、自由、鬆弛、調劑、需要、樂趣及經驗擴充等意味，所以真正有益的休閒活動，不僅能幫助人們恢復體力和精神，使人獲得樂趣與滿足感，更可擴展個人生活經驗。同時達到休息（rest）、輕鬆（relax）、娛樂（recreation）、求新（renew）、自我實現（self-actualization）的休閒目的。

陳鏡清（1993）認為，「休閒活動」具有以下五項功能：

（一）個人功能：

促進生理、心理健康、培養社會關係；

（二）家庭功能：

增進親子關係、加強家庭團結；

（三）社會功能：

可傳遞文化、訓練社會技能與規範，提供規劃活動充實文化水準、涵養品德與革新社會風氣；

(四) 經濟功能：

藉由休閒活動可提高工作情緒、工作效率、間接提高生產力，幫助經濟成長；

(五) 醫療功能：

藉由活動的進行，產生疏導情緒障礙和支持性心理治療作用，常用有舞蹈、音樂、遊戲、運動療法等。

文崇一（1992）提出休閒活動的功能，應從個人、家庭、工作、社會、經濟、及學校教育六方面來探討：

(一) 對個人功能方面：

生理健康的功能、智能發展的功能、疾病治療的功能、社交能力之精進、與知識的獲得。

(二) 對家庭功能方面：

全家性的休閒活動有助家庭之聚合力與合諧。

(三) 對工作功能方面：

使身體獲得充分休息，為下一工作儲備所需之體力使身心愉快，可增加未來工作效率；使某些工作以外之慾望，能有機會滿足。

(四) 對社會功能方面：

包括社會教育、社會健康、社會整合、社會福利、與防治犯罪等功能。

(五) 對經濟發展的功能：

增進工作效率，促進與活潑經濟活動；增加經濟資源，增加政府收入與提高就業機會。

(六) 學校教育的功能：

休閒活動可使學生活用知識與激發潛力，培養興趣，與訓練學生合群觀念，培養領導才能。

在心理功能方面，楊淳皓（1995）指出休閒並不僅僅被視為工作的相對，事實上，休閒對工作也有正面性的功能，包括下三點：

(一) 補償、平衡功能：

工作壓力可藉由休閒活動得到鬆弛與平衡；

(二) 「離境」後再「入境」的意外收穫：

工作到一定階段產生疲倦感或遇到難以突破的瓶頸，休閒活動可以暫時代我們「離境」，等待再度「入境」後，常有意想不到的收穫；

(三) 休閒活動可作為工作生涯的實驗情境：

可協助我們開展視野，探索潛能，並找出更多生涯發展的可能性。

第三節 休閒活動的分類

休閒活動所包含的內容非常廣泛，分類方式也各有不同。根據學者之研究，一般用來分類的方式大致有三種，為研究者主觀分類法，因素分析法 (factor analysis) 與多元尺度評量法 (multi dimensional scaling, MDS)。

一、主觀分類法：

主觀分類法是研究者以主觀方式，所進行之邏輯性分類，其分類法往往根據研究者的學術背景以及研究取向而定。主觀分類法進行分類，採取的標準主要有三類，包括（一）以活動目的為導向；（二）以活動內容為標準；及（三）以個體心理內涵為導向，皆大致可歸納為六大種類，分別為遊憩類、體育類、知識類、技藝類、逸樂類、社交類等，如表2-3-1所示（張文禎，2001）。

表2-3-1 以主觀分類法實施分類之文獻一覽表

| 編號 | 研究者 | 分類內容 | | | | | | |
|----|--------------------|----------|----------|----------|----------|----------------------|----------|---------------|
| | | 遊憩類 | 體育類 | 知識類 | 技藝類 | 逸樂類 | 社交類 | 其他 |
| 1 | 許義雄 張清隆 1979 | | 體育 | | | 娛樂 | 教養 | 其他 |
| 2 | 李鍾元 1982 | 郊遊 | 體育 | 文化 | | | 社交 | |
| 3 | 陳彰儀 1985 | 休憩 | 體育 | 知識 | 藝術 作業 | 娛樂 | 社交 服務 | 與 小孩 有關 |
| 4 | 何福田 1990 | 閒情 逸趣 | 體能 活動 | 新知 學習 | 自我表 現 | 靜態 欣賞 新潮 遊樂 | 社服 活動 | |

表2-3-1 以主觀分類法實施分類之文獻一覽表(續)

| 編號 | 研究者 | 分類內容 | | | | | | |
|------|--------------------|------|--------|--------|--------|--------|--------|----|
| | | 遊憩類 | 體育類 | 知識類 | 技藝類 | 逸樂類 | 社交類 | 其他 |
| 5 | 黃定國 1991 | | 市民體育活動 | 市民藝文活動 | 市民商業活動 | 市民娛樂活動 | 市民義務活動 | |
| 6 | 洪芸青 黃柏儒 1997 | 閒意 | 體能 | 學藝 | | 消遣 | 服務 | |
| 7 | 連婷治 1999 | 戶外遊憩 | 體育 | 知識 | 技藝 | 嗜好娛樂 | 社交 | |
| 8 | 羅明訓 1999 | | 運動 | 藝文 | 實用 | 消遣 | 社交 | |
| 9 | Dumazedier 1967 | | 運動 | 知識 | 實用藝術 | | 社交 | |
| 10 | Hirschman 1985 | 逃避性 | | 心智性 | | 浪漫性 | 支配性 | |
| 數量小計 | | 6 | 9 | 9 | 6 | 8 | 10 | 2 |

引自張文禎 (2001) 修訂

二、因素分析法：

因素分析法是利用電腦的統計方式，依受試者所參與每個休閒活動的頻率與程度加以分類，其假設頻率相當之活動是相似的，可歸納為同一類。張文禎 (2001) 曾將所收集的之休閒因素分析文獻大致歸納為遊憩類、體育類、知識類、技藝類、逸樂類、及社交類等六大種類，如表2-3-2所示。

表2-3-2 以因素分析法實施分類之文獻一覽表

| 編號 | 研究者 | 分類內容 | | | | | | |
|----|-------------|------|-----|------|--------|------|------|-------|
| | | 遊憩類 | 體育類 | 知識類 | 技藝類 | 逸樂類 | 社交類 | 其他 |
| 1 | 文崇一 1981 | | 運動 | 知識 | | 玩樂消遣 | 社交 | |
| 2 | 修慧蘭 1985 | 休憩 | 運動 | 知識文藝 | 手藝農藝棋藝 | 娛樂 | 社交逛街 | 與小孩有關 |

表2-3-2 以因素分析法實施分類之文獻一覽表(續)

| 編號 | 研究者 | 分類內容 | | | | | | |
|------|-----------------------------------|----------------|------------------------|----------|----------------|--|----------|----------------------|
| | | 遊憩類 | 體育類 | 知識類 | 技藝類 | 逸樂類 | 社交類 | 其他 |
| 3 | 曾誰芬 1988 | 戶外遊 玩 休憩 | 戶外運 動 | 知識 文藝 | 作業 技藝 | 玩樂 | 社交 服務 | 與小 孩 有關 |
| 4 | 許義雄 陳皆榮 1993 | 閒意 戶外旅 遊 | 體能 運動 | 益智 投機 | 舞蹈 藝能 作業 | 音樂 刺激 追求 娛樂 消遣 | 社會 | 其他 |
| 5 | 張少熙 1994 | 閒意 戶外 休憩 | | | 藝能 | 觀賞 音樂 刺激 娛樂 消遣 | 交誼 | |
| 6 | 李素馨 1997 | 休憩 | 競賽室 內運動 戶外運 動 | | 知識 藝術 | 生活娛 樂 | 社交 | 親子 |
| 7 | 王建堯 1998 | 戶外 | 體力 | | 精緻 技藝 | 視聽 欣賞 不良 消遣 大眾 刺激 動物 娛樂 | | |
| 8 | Duncan 1978 | 戶外 | 家內 運動 | | | | 獨處 社交 | |
| 9 | Allen 1982 | 戶外 野地 | 運動 | 益智 文化 | 機械 | 大眾嗜 好 | 社交 | |
| 10 | Tinsley and Johnson 1984 | 休憩 | | 創造 知識 | 手工 | 享樂 | 服務 | 機動 探索 團隊 競爭 |
| 數量小計 | | 9 | 8 | 6 | 8 | 9 | 9 | 5 |

引自張文禎 (2001) 修訂

三、多元尺度評量法：

多元尺度評量法(MDS)是將所列出的休閒活動兩兩配對，形成多組相對的休閒活動，由受試者依自己的知覺從1(最相似)至66(最不相似)，將對此兩種活動加以評定其相似性，結果分析出如：主動與被動性活動、個人與團體性活動、心智與非心智活動、戶內與戶外活動等因素類型。

多元尺度評量法分類雖然效度較高，但因採兩兩配對的方式，而使問卷變得較複雜，填答較困難。而且以此法可分析的活動項目相當有限，因此較少有研究者採用此種分類方式進行研究。另外此法因採兩兩配對的方式，以兩個極端方向的形容詞，作為調查研究的依據，因此無法比照前述主觀分類法與因素分析法之分類內容予以歸納成六大種類(張文禎，2001)。

三種分類方式各有其優缺利弊，茲綜合予以歸納如下：(張文禎，2001)

(一)三種分類方法利弊互見

主觀分類法是屬於較傳統的分類方法，研究者依據研究目的與研究對象，透過主觀的邏輯概念，將休閒參與內容予以歸類，以此法歸類，顯得較為簡易方便，但為使分類內容符合理論基礎，必須蒐集大量文獻，則又顯得耗時費力。因素分析法所進行之分類，可運用電腦

提供之統計工具，處理分類時較為便利，但因通常類目較多，常顯得重疊而不易劃分清楚。多元尺度評定法分類結果雖然較為簡單，且效度也高，但因採兩兩配對的方式，而使問卷變得較為繁複，填答較為困難，且可分析的項目相當有限。

(二)就分類內容而言，可予以歸納為六大類

就分類內容而言，除多元尺度評量法因採取兩兩配對的方法，無法將某一特定休閒活動歸納為某一種類。如採取主觀分類法或因素分析法則大致可將其內容予以歸納為六大種類，分別為遊憩類、體育類、知識類、技藝類、逸樂類、社交類等六大種類（張文禎，2001）。

雖然在某些休閒活動方面本研究的分類不完全等同於張文禎（2001）對休閒活動做的分類，但本研究主要也採用其分類，將休閒活動非為以上整理之六種類型，包括遊憩類、體育類、知識類、技藝類、逸樂類、社交類等六大種類。

第四節 休閒阻礙相關研究的回顧

吳承典（2002）指出在國外文獻研究中對於休閒阻礙常會有以下引用方式，例如：不參與(nonparticipation)、不使用(nonuse)、參與障礙(constraints to participation)等名詞(Jackson 1983；Godbey 1985；Crawford & Godbey 1987)。針對用法之差異，本節乃分為阻礙之意

涵、休閒阻礙、休閒阻礙的類型個別說明如下；

一、阻礙之意涵

有關阻礙因素之研究中常作為形容“阻礙”文意的字彙有“barriers”及“constraints”。根據韋氏大辭典解釋：“barriers”係由於身體或心理上的特性，限制了個人或人群自由移動或交往。中文一般可以譯為障礙、阻礙、障壁、阻止、妨礙、柵欄等。“constraints”則較傾向於解釋為阻止、妨礙等意義。目前在環境、個人及心理等因素等阻礙之引用，則大都採用意義較廣泛的“constraints”（吳承典，2002）。本研究也採用意涵較廣泛之 constraints 做為所探討的休閒阻礙因素。

二、休閒阻礙的定義

陳鏡清(1993)將休閒阻礙定義為：雖有興趣從事此一休閒活動，然而因某些因素影響，而很少或無法去進行此一活動。

陳藝文(2000)將休閒阻礙定義為：抑制或中斷參與休閒活動的種種因素，使得人們原本無意、有意或中斷參與一項休閒活動，這些因素稱為休閒阻礙。

Iso-Ahola與Weissinger(1987)認為影響個體內在休閒動機程度的因素，包括休閒覺察、休閒倫理、休閒經驗領域與休閒阻礙。易言之，缺乏休閒內在動機同樣是影響個體是否參與休閒的重要因素之一。

Iso-Ahola與Mannell (1985)認為，就個體而言缺乏資訊與對休閒的態度，是影響休閒的最大阻礙，而此休閒阻礙則是導致個體不能從休閒中獲得好處的最大因素（引自吳承典，2002）。

國內學者也指出，休閒阻礙指的是妨礙休閒活動參與次數和愉快感的因素，也就是在休閒行為過程中，任何阻止或限制個人參與休閒的頻率、持續性及參與品質的因子（謝鎮偉，2002）。

Ellis與Witt (1984)也提出休閒阻礙是影響個體休閒內在動機程度的因素，其中又以抉擇的自由與內在動機的控制和休閒阻礙有最大關係。

三、休閒阻礙的類型

Jackson (1993)提出阻礙因素概念區，分為前置阻礙因素(antecedent)和中介阻礙因素(intervning)，前置阻礙因素泛指影響偏好形成的因素，如：性別、角色、情緒、需求等；中介阻礙則是指影響現有之休閒活動偏好的從事，使其無法充份參與的因素，例如：費用、同伴、時間、天候、交通等。Jackson並在其研究中以因素分析將15種阻礙因素分成以下五種構面：

- (一) 社會孤立因素。
- (二) 易達性因素。
- (三) 個人因素、費用因素。

(四) 時間受制因素。

(五) 設備因素。

而Francken和Van (1981)則將休閒阻礙分為「內在阻礙」與「外在阻礙」兩類,內在阻礙為個人能力、知識與興趣;外在阻礙為時間、距離及缺乏設備。

另外, Dattilo及Murphy (1991)根據過去研究歸納限制個人參與更多休閒的重要因素有六大類,分別為:時間、金錢、活動技術、體能、活動的接近性與獲得的機會及社會態度(引自吳承典, 2002)。

文崇一(1992)分析臺灣地區居民休閒活動時指出,教育程度、年齡與休閒時間的多寡,對休閒行為產生實質的影響。研究進一步指出,台灣地區居民休閒的阻礙主要為時間不夠、場地不足、找不到合適的活動項目、與經濟不足。

而George Torkildsen (1992)在其所著「Leisure and Recreation Management」一書中歸納影響休閒活動參與的因素為以下三種:

(一) 個人因素:

包括年齡、生命週期階段、性別、財力、興趣及偏見、技藝及能力、教養背景、職責義務等;

(二) 社會及環境因素:

包括職業、收入、可用時間、同儕團體、環境因素、汽車與機動

性、社會角色、教育和技能等；

(三) 機會因素：

包括有用資源、設施型態與品質、知覺機會、費用、運輸交通、可行性及位置、市場需求、組織與領導、政府政策等。

顏妙桂(2002)指出個人在尋求優質休閒生活時，所可能面對的十類障礙因素則為態度的障礙、溝通的障礙、消費的障礙、經濟的障礙、經驗的障礙、健康的障礙、休閒覺知的障礙、環境資源的障礙、社會文化的障礙、時間的障礙。

而劉穎芳(2000)研究結果指出，休閒阻礙會因人口統計變項，如性別、年齡、職業、教育程度與婚姻狀況的不同而有顯著差異，休閒刻板印象愈高的成人，其所感覺到的休閒阻礙也愈高。

Crawford 與 Godbey (1987) 的研究則是將休閒阻礙 (leisure constrain) 定義為個體主觀知覺到影響個體不能喜歡或投入參與某種休閒活動的理由，由此發展出的休閒阻礙階層模式，又經 Crawford、Jackson 與 Godbey (1991)；Raymore, Godbey, Crawford 與 Von Eye(1993)；Raymore, Godbey 與 Crawford(1994) 修訂後，將影響個體休閒喜好與休閒參與的阻礙分類成以下三點：(引自 Crawford and Godbey, 1987)

(一) 個人內在阻礙 (intrapersonal constrains)：

係指個體因內在心理狀態或態度，而影響其休閒喜好或參與的因素，如壓力、憂鬱、信仰、焦慮、自我能力以及對適當休閒活動的主觀評價等。

(二) 人際互動的阻礙(interpersonal constrains)：

係指個體因沒有適當或足夠的休閒夥伴，而影響其休閒喜好或參與的因素。

(三) 結構性的阻礙(structure constraints)：

係指影響個體休閒喜好或參與的外在因素，例如：休閒資源、休閒設備、時間、金錢、及休閒機會等。

此模式經Crawford, Jackson and Godbey (1991)修訂後，認為休閒阻礙因素間具有層次的決策關係。意即休閒阻礙的層次是從最初的個體內阻礙、人際阻礙到最後的結構性阻礙階段。此研究還發現在不參與活動的理由中，以地點、缺乏興趣、沒有時間、個人健康和缺乏較佳的設備或課程，為最有可能的阻礙因素。

而Raymore et al. (1993)為了驗證Crawford et al. (1991)提出的休閒阻礙階層而設計出休閒阻礙問卷，研究對象為363名美國高中生，問卷以休閒阻礙三因子理論為架構，每種阻礙有7題，順序為個人內在阻礙因素、人際互動阻礙因素及結構性阻礙因素共計21題，詢問受試者各題項對自己在新開始一項休閒活動時，主觀認定其影響程度

如何，問卷內容如下，：

| | |
|--------|---------------------------------------|
| 個人內在組礙 | x1 我因為太害羞而不容易開始一項新的休閒活動。 |
| | x2 我傾向於參與那些被家人所認同之新的休閒活動。 |
| | x3 我比較不會參與那些會使我不舒服之新的休閒活動。 |
| | x4 我傾向於參與那些被朋友所認同之新的休閒活動。 |
| | x5 我傾向於參與那些符合我的宗教信仰/價值觀之新的休閒活動。 |
| | x6 我傾向於參與那些不會使我感到彆扭之新的休閒活動。 |
| | x7 我傾向於參與那些不需要太多技巧之新的休閒活動。 |
| 人際互動組礙 | y1 我的朋友住得離我太遠，而不能和我一起參與新的休閒活動。 |
| | y2 我的朋友通常沒有時間跟我一起參與新的休閒活動。 |
| | y3 我的朋友通常有足夠的錢和我一起參與新的休閒活動。 |
| | y4 我的朋友通常因為有太多家庭責任的事務而不能和我一起參與新的休閒活動。 |
| | y5 我的朋友通常都知道他們能與我共同參與何種新的休閒活動。 |
| | y6 我的朋友通常沒有足夠的技巧能夠與我一起參與新的休閒活動。 |
| | y7 我的朋友通常沒有交通工具可以和我一起去參與新的休閒活動。 |

| | |
|-------|---------------------------------|
| 結構性阻礙 | z1 如果新休閒活動的設施不那麼擁擠，我就比較會去參與。 |
| | z2 如果我有其他外務，就比較不會去參與新休閒活動。 |
| | z3 如果我有交通工具(交通便利)，就比較會去參與新休閒活動。 |
| | z4 如果我知道有哪些新休閒活動可選擇，就比較會去參與。 |
| | z5 如果使用新休閒活動的設施不便利，就比較不會去參與。 |
| | z6 如果我沒有時間，就比較不會去參與新休閒活動。 |
| | z7 如果我有錢，就比較會去參與新休閒活動。 |

Raymore, Godbey and Crowdord之研究結果發現青少年的休閒阻礙跟人口統計變項中自尊、性別、家庭之社經地位顯著相關，而許義雄、陳皆榮(1993)針對青年休閒活動阻礙因素的研究則發現興趣、時間、個性、同伴及金錢為青年主要的休閒阻礙因素，並且在人口統計變項中性別方面達到顯著差異。

而國內亦有研究者轉譯使用Raymore et. al.(1993)發展之休閒阻礙量表。其中洪凡育(2001)針對台灣地區民眾參與音樂類藝術表演活動之休閒阻礙，將原題目的「新休閒活動」改成「表演藝術及展覽活動」，量表的整體信度為0.84，分量表也都有達0.7，並發現台灣地區民眾參與音樂類藝術表演活動的休閒阻礙為朋友有太多家務、休閒活動不受到家人朋友認同、朋友有交通問題、缺乏休閒活動資訊及

缺乏金錢為主要的休閒阻礙因素。

陳南琦(2000)進行青少年休閒無聊感與休閒阻礙、休閒參與及休閒滿意度之相關研究,以五點量表計分,刪除原題目z4、x5題後,量表的整體信度為0.87,分量表達0.6以上,而研究結果則顯示青少年的休閒阻礙依序為結構性阻礙、個人性阻礙及人際性阻礙。

而楊登雅(2002)以大學生為研究對象進行休閒阻礙階層模式驗證時,發現大學生的休閒阻礙依主要為缺乏時間、休閒活動使我不愉快以及朋友沒有時間與我一同從事休閒活動。

第五節 本章小結

綜上所述,外勞在台灣由於文化、語言、宗教、與生活習慣不同,入境工作後若無適當心理調適、無適當休閒活動、且壓力缺乏妥善舒解管道的話,將可能產生逃跑情事,對社會產生衝擊,而休閒活動能提供他們一個抒解的管道,並且有社會整合與防制犯罪的功能,因此若能瞭解其休閒阻礙,進而能降低其阻礙因素將對外勞生活適應幫助很大,同時也能對台灣社會的穩定帶來一些貢獻。