

# 第一章 緒論

## 第一節 研究背景與動機

隨著時代的改變與休閒生活品質的提升，國際化知識的接軌，人們假日的休閒活動也從靜態休閒轉為主動性休閒，不再只是所謂的休息、放鬆壓力幫助健康，利用假日休閒的時間提升生活品質，學習新的知識與技能。近年來大眾的休閒活動也逐漸開始接受具有挑戰性質與學習性質的遊憩運動，尤其是需要專門技術或具有冒險體驗的遊憩活動，例如：攀岩、原野溯溪、高山健行、高空彈跳、洞穴探險、滑雪、划獨木舟等活動，反映出技術性質的休閒活動蔚為流行的趨勢(李素馨，1994)。而九十九年行政院體委會運動人口倍增計畫裡，攀岩運動就包含其中，再者攀岩運動近年來在行政院體委會(新竹市、高雄市、宜蘭縣等)及民間團體(高雄市攀岩委員會、新竹縣體育會攀岩委員會)的推動下，台灣有長足的發展，且為參與人口成長非常快的運動一個項目，加上人工岩場的架設與施工技術已達一定水準，以及各報章雜誌、電視媒體等大眾傳播的廣泛鼓吹報導，且國內外定期舉辦的攀岩競技賽事，使得攀岩在台灣的發展越來越風靡，各地區慢慢發展出天然攀岩場、人工難度攀岩場與抱石場等不同類型攀岩場。本研究針對50多處人工攀岩場觀察發現，攀岩場所設備上的尺寸規劃與路線難度缺乏明確的標準說明與規定，攀岩路線難度的定義也較為主觀；造成不同專業技術程度之使用者，通常透過個人心理的感覺決定路線上的難度，接著也發現不同專業程度使用者於同一處攀岩場中活動時，往往在攀岩活動上造成使用的困擾，而活動者在面對岩點的挑戰壓力、身體的疼痛負荷，在活動中仍可堅持與忍耐下去，全心投入在前方的挑戰中，面對這些疼痛卻是他們認為的最佳體驗活動，因此攀岩活動者在環境之間活動的感受為何？最佳活動體驗感受又是甚麼？而本研究藉由近年來，環境支應性概念延展至環境規劃上，根據Norman(1999)的「Affordance」的概念說明使用者的使用可以了解到環境中哪些特質，提供了使用者在上的需求，藉由這種自然應對的關係存在，環境上應該有暗示或是線索指出該如何使用這些屬性，可以根據行動者的經驗、知識或是文化去推測感受判別環境所能提供的功能。攀岩者可能透過本身的經驗，程度等等，本身的差異去感受攀岩活動場所的難度，去判定環境可做些什麼活動，而是否提供了它所要的需求，而不同的活動者與環境上，所會產生的感受又是什麼？本研究藉由此概念探討與說明攀岩活動者與場所之間的互動關係。

在目前環境支應性概念運用於環境行為方面的研究包含：Heft(1988)兒童環境彙整法、Kyttä(1995)探討芬蘭地區不同城市化的環境支應性，對孩童的影響，Kyttä(2002)調查芬蘭和白俄羅斯在不同都市化程度中兒童的環境支應性，Woolley & Johns(2001)調查英國雪費德(Sheffield)都鐸式建築廣場對滑板族的環境支應性研究，Clark & Uzzell (2002)探討青少年住家、鄰里、學校與市中心的社交環境支應性研究，Kyttä(2004)以網路設計遊戲探討兒童對於環境支應性感之研

究，鄭佳美(2006)以支應性理論探討環境屬性與使用者行為關係之研究，高雁翎，張智惠(2007)環境賦使概念之探討等，都為透過環境支應性說明這些不同的族群與環境之間互動後產生的感受，研究的結果發現，多為以青少年與兒童為主，並未對不同專門化程度的活動者對環境支應性做相關的研究，而本研究則是希望運用環境支應性的感受為何?並探討攀岩者與環境的關係。

遊憩專業化最早是Bryan (1977)所提出，而Bryan(1977)提出專門化程度說明程度差異對使用者的影響中，亦包括對地點的偏好與重視，當活動者專門化程度不同時，可能對於活動場所中活動需求與環境類型偏好有所不同 (Bricker & Kerstetter, 2000; 歐陽慧真, 2002; 歐雙磐, 2007; 鄭育雄, 2005)，在遊憩專門化程度的研究中發現遊憩專門化會影響使用者的遊憩動機、影響擁擠的知覺、管理的偏好、活動的滿意度、場所依戀以及行為選擇等(Kelly & Godbey, 1992; Kuentzel & Heberlein, 1992; 李素馨, 1994; 歐雙磐, 2007)，卻並未對環境支應性與專門化程度做相關的研究;再者目前來說對於攀岩者從事攀岩活動的能力認可上，中華民國山岳協會攀登委員會與中華民國攀登協會教練委員會，以「攀岩認證級別」或「攀岩難度路線計算」，來審查攀岩者專業程度。然而前者的認證級別是以教學與推廣為目標，做為教學安全的證明，一般活動者或許不以攀岩教學指導為自己的目標，而後者則又透過自主性的認定，本身攀岩的程度是否又較為主觀了些。目前國內外對於攀岩者本身的知能素養，以及攀岩環境與及專門的程度的測試，多是探討活動者本身的知能而已，因此本研藉由探討專門化研究與場所兩者之關係，並補充其研究上的缺口。藉由環境支應性感受與心流體驗了解活動者在活動時的感受為何?最佳體驗感受為何?試圖了解與參考攀岩活動者需求與感受，使活動者獲得更好的遊憩體驗機會，並有助於未來岩場設計與管理。

## 第二節 研究目的

根據以上的探討，本研究目的有下列點：

- 一、探討不同專門化程度攀岩者在攀岩場所活動時環境支應性的感受。
- 二、探討攀岩者在心流體驗與環境支應性感受之間的關係。

## 第三節 研究內容

本研究之研究內容分為以下三大步驟，各階段之內容及所欲達到之目的說明如下：

第一階段：文獻整理回顧

確立本研究之動機與目的後，先回顧環境支應性與心流體驗等相關的理論與研究，了解先前研究者使用的概念與研究的方法，一方面對其意義、內容、功能進行了解。

## 第二階段：實地觀察記錄與訪談

選擇攀岩活動較普及的台北、桃園、新竹、台中地區，透過初步實地的觀察紀錄這些地區的攀岩場所難度與其使用者為何？再經由與活動者的訪談了解他們對於不同活動場所能夠提供他們甚麼樣的使用上的需求，來做為問卷設計上的問項。

## 第三階段：問卷調查與資料分析

針對攀岩活動使用者在其指定攀岩活動的地點進行問卷調查，並經由統計軟體 (SPSS) 將匯集之資料整理分析，以了解攀岩活動者對於活動中產生的感知與活動環境存在的感知之間的關係，而攀岩活動者在不同環境產生感知之間的差異，檢視研究結果是否能提供攀岩場所環境設計者更具有力，且有效的規劃設計依據。

## 第四節 解釋名詞

以下針對本研究所提出之名詞定義進行解釋說明。

### 一、攀岩(Climbing)

攀岩是一種身體和精神的要求運動，往往測試登山的力量，耐力，敏捷性，平衡，隨著他或她的精神控制。它可以是一種危險的體育知識和適當的攀登技巧和使用專門的登山設備是至關重要的安全完成路線。

### 二、環境支應性(Affordance)

Gibson(1986)所說環境支應性是由環境能夠提供給動物的資源，且無論供應物是好或不好的，而在環境中表面外觀的構成與配置，會構成它們所提供的東西。

### 三、心流體驗(Flow)

休閒活動參與者完全被活動所吸引時，進入經驗模式，此模式指意識及其目標，喪失自我，只對清晰的目標和具體的回饋有反應，亦暫且忘卻其它事物及想法。

### 四、遊憩專門化程度(Recreational specialization)

遊憩專業化理論最早是由 Hobson Bryan (1977)所提出，他將遊憩專業 (recreational specialization) 定義為：休閒遊憩者的專業程度可被視為從普通到專業的連續性過程與行為，可依據個人活動使用的裝備器材、技術及對環境屬性偏好的反映來評定活動者的專業程度。

## 第五節 研究範圍與對象

本研究之目標群體為十二歲以上有在攀岩場地參與攀岩休閒活動者，根據 YDS 難度做抽樣，攀岩場地為「台中鄉野情抱石場」、「iClimb 風城攀岩館」、

「北投運動中心idea」、「內湖運動中心攀岩場」、「東北角龍洞岩場」、「彰化師範大學岩場」、「東海大學攀岩場」。