

第一章 緒論

第一節 研究動機與目的

一、研究動機

第二次世界大戰後 1945 至 1964 出生的「嬰兒潮世代」，世界在他們努力耕耘之下，不僅帶動全球之發展、為各國打下雄厚的經濟基礎，他們現也自然而然地成為掌控全球經濟的主要舵手。在此一世代陸續進入「熟年世代」的族群中，面對其龐大的特殊需求及消費能力，政府是否已有針對他們而準備適當的軟硬體規劃？熟年世代人口之爆增，對社會結構有何影響？相關產業是否已準備就定位？甚至是否有新的需求而產生新興產業？

「嬰兒潮世代」是二次大戰結束後人口最多的世代。當此一巨大之人口團塊逐漸進入熟年世代時，該世代之需求也因而日益受到重視，因應該市場需求之各種行業亦隨之衍生。

「熟年世代」，在歐美稱現階段年齡 50-64 歲人口之族群為 Mature Age 或是 Active-Senior，並有其特性與需求，且民間企業現亦已衍生許多相關行業，以服務該族群。日本亦有許多政策與企業，服務熟年世代人口。

之所以將本研究針對此一族群，是因為他們不僅度過戰後最艱辛的日子，筭路藍縷地重建整個世界，自然而然地，他們也掌控世界經濟與財富。現在是二次世界大戰以來，最進步也最繁榮的時代，而這群熟年世代在為家庭與國家打拼數十年之後，現正準備好好享受他們自己的人生，並有能力消費，也願意開始為了自己而消費。

在台灣，根據內政部 2008 年的人口統計，人口結構中的熟年世

代，現階段年齡 50-64 歲人口，約為 3,820,705 人，未來 10 年內，將增至約 5,448,889 人，增幅達 42.61%，佔總人口數的 24%。總計之潛在熟年世代人口更將超越 600 萬人。

台灣的熟年世代，歷經政治與經濟的起伏，其價值觀而言，從以前用麵粉袋做衣褲，到如今一套衣服數萬至數十萬；從以前的省吃儉用、醬油加白飯，到如今一餐可花費台幣數千至數萬元。如此巨大的社會價值落差，亦反映至休閒生活之中，諸如高單價之深度旅遊行程等等。熟年世代是如何看待如此的轉變？這些轉變對熟年世代造成何種影響？

「滿足人類需求」是永續發展中的指標之一，而滿足這群勞苦功高的熟年世代，不僅是各國政府的一種責任，亦是對其卓越之貢獻表達感謝之意。

二、研究目的

休閒生活係指在閒暇時為恢復精神與體力，使自己快樂和生活變化，個人依自己的興趣、喜好與意願所從事的活動。適當休閒生活對熟年世代的生理、心理、乃至於社會層面都有著相當正面的助益，但是有關熟年世代的研究則大多數偏向社會福利與醫療保健方面。近年來由於生活及物質水準提高，除了對弱勢老人提供更多的經濟及醫療上的支援外，更應注重熟年世代的休閒生活，希望能提昇熟年世代的精神生活層面。

本研究針對熟年世代，希望能探討下列各項：

- (一)、探討熟年世代休閒生活種類之偏好。
- (二)、探討熟年世代休閒生活項目之偏好。

(三)、探討熟年世代休閒生活種類與項目其選擇之因素。

(四)、提供策略建議，以供政府施政及企業投資參考之用。

第二節 名詞界定

一、 熟年(Mature Age)：

熟年：教育部「重編國語辭典修訂本」的解釋為：「豐年」。本文引用為「成熟的年齡」。「成熟」：心理學上指不是因為學習的結果，而是由於內在的成長而使個體在構造上、機能上或行為上發生變化的過程(教育部)。「年」：歲數、年齡(教育部)。韋伯大字典(Merriam-Webster)對 Mature 的定義則為：擁有完整的自然成長與發展。Age：生命的階段之一。

內政部 2008 年的人口統計，亦已將年齡 50-64 歲人口視為一個級距，而與 65 歲以上人口有所區分。

本研究所稱之「熟年」，係指：實際年齡約為 50-64 歲之人口，及 65 歲以上、但自認生理或心理狀態與 50-64 歲相同之人口。

二、 世代(Generation)：

「朝代，年代」(教育部)。Generation：由同時出生與生活之個人所組成的一個群體(韋伯)。

三、 休閒(Leisure)：

「優遊閒暇」(教育部)。Leisure：以活動之停止或中斷為條件的自由；特別是來自工作或責任之自由時間(韋伯)。

Patricia A. Stokowski 在”LEISURE IN SOCIETY”中，將「休閒」的定義歸類整理為三個面向：

(一)、休閒是「態度」——一種態度或自由的感覺

休閒的古典意義——自由和釋放的態度或感覺——顯示其著重於內在和個人的真實性，因此休閒被描述為一種主觀情緒上和心理上的產物(Kerr, 1962; Neulinger, 1981)。Pipper(1952)視休閒為「一種心理和精神上的態度...就像是沉思默想，它是一種較高層次的狀態」。

Wilson(1981)主張休閒是生活的重心，一種「愛遊玩的態度...靈活地參與世界」。目前用來描述此種強烈的個人經驗的字眼是「流暢(flow)」，此概念表示行動者完全參與他或她自己的活動(Csikszentmihalyi, 1990)。此觀念直到最近才引起休閒心理學家的注意。

(二)、休閒是「活動」——一種社會活動

另一種休閒分析的研究方法是將休閒定義為「活動」(Dumazdier, 1976; Kaplan, 1975)。依此觀點，休閒被描述成「為了自己的緣故而選擇的活動」(Kelly, 1982)。此主張有一重要優點：客觀。休閒活動可被計算、量化、比較。但其缺點是，它無法涵蓋所有可能之休閒活動，因為活動會隨著人、地方、和時間而不同。

(三)、休閒是「時間」——一個特定的時間片段

意指「除了必須的工作、家庭、和維持個人生計的時間外，所剩下的非義務性或可自由支配之時間。(Brightbill, 1960; Clawson & Knetsch, 1966; Brockman & Merriam, 1973; Kraus, 1984)」此定義認為時間是可自由支配、而其支配程度則依個人選擇休閒活動的自由。

黃勝雄(1999)則認為：有關「休閒」的定義無以計數，百家爭鳴，但至今卻沒有任何一個定義能將休閒的面貌全部呈現，因為休閒「可能根本就是一種社會現象」。換言之，不同的社會，有著不同的社會結構而有著不同的社會現象，也就將有著不同的休閒定義與解釋。他並整理出 Mruphy(1974)所提之六個休閒觀點：

(一)、自由時間論(Discretionary Time)：

把休閒視為工作之餘的時間部分，即指「自由時間(Free Time)」或「可自由支配的時間」的應用。「係指人們於不須負擔責任之時段，自由抉擇其想從事之活動，不論運用得明智與否。」

(二)、社會工具論(Social Instrument)：

把休閒視為為了達到社會某種目的或功能。Dumazedier (1967)即認為休閒乃是遠離平日工作家庭、社會責任束縛所從事的活動，以達到放鬆心情、豐富人生、增廣見聞、與社會參與之功能。

(三)、社會階層論(Social Class)：

認為休閒取決於特定的社會階層、地位和職業等社會因素。Veblen(1899)將休閒視為資產階級象徵，在資本主義的社會，休閒演變成一種世俗所用以炫耀身份地位的象徵，只有有閒階級(中上階級與資本家)才能擁有。

(四)、古典休閒論(Normative)：

亞里士多德認為休閒就是目的，但在社會中休閒僅有少數人能擁有。Leisure 古文字源自拉丁文的 licere(意為「自由」)；而古希臘文 Schole(與 School 同字根)的涵義即為休閒，故若從文

字淵源關連而言，「休閒」乃是不燥急的、平和的、愉悅的、澄寧的心理狀態。

(五)、反功利論(Anti-utilitarian)：

認為休閒本身即是目的，不假外求，且不附屬於工作，是一種自我表現和自我實現滿足。

(六)、整體的休閒觀(Holistic)：

認為把工作和休閒對等分立並無必要。休閒是無所不在的，完全取決於個人的主觀自由意識。這種觀點較近似遊憩觀點，可將其視為與遊憩同義，指在閒暇時間所從事之自發性活動；或是一種經驗或活動的方式，經由個人的選擇與參與，得到歡樂滿足。

蔡菊花將休閒定義整理為：「個體除了工作與其他必要責任外，個體可以自由運用支配的時間，以達到身心鬆弛、娛樂、社會成就以及個人發展等目的一段時間」。(蔡菊花，1998)

四、 生活(Life)：

泛指一切飲食起居等方面的情況、境遇(教育部)。韋伯對於 Life 的解釋則為：一個生理與心理體驗之連續，其造就了個體之存在。

五、 偏好(Preference)：

特別喜愛、愛好(教育部)。Preference，更為喜愛或最為喜愛的狀態(韋伯)。

六、 選擇(Choice)：

挑選、擇取(教育部)。Choice，挑選的一種行為(韋伯)。

七、 研究(Research)：

窮究、探索(教育部)。Research：勤奮好學的查詢或調查；特別是：以瞄準目標在「發現與闡明事實、在新的事實之曙光下，修訂公認之學說理論或法律、或實際應用該新的或修訂過的理論或法律」之調查、審查或實驗(韋伯)。

總結本文題目「熟年世代休閒生活偏好與選擇之研究」係指：實際年齡約為 50-64 歲之人口，及 65 歲以上、但生理或心理仍符合 50-64 歲之人口所組成之群體，對於其除了工作與其他必要責任外，個體可以自由運用支配、以達到身心鬆弛、娛樂、社會成就以及個人發展等目的的一段時間，其造就個體存在之一個生理與心理體驗的連續，其中該群體特別喜愛與挑選的項目，所做的探索。

第三節 研究內容與範圍

以美國為例，銀髮世代(Silver-hair)之年齡層是泛指 65 歲以上之人口，而熟年世代(Mature Age、Active Senior)則為 50-64 歲。而我國內政部 2008 年之人口統計資料中，亦將 50-64 歲之人口歸為同一區塊。

再者，現今各國之生活條件普遍提昇，65 歲以上之人口其生理狀態與心理期望年齡，與熟年世代並無顯著差異，若將此「心理期望年齡」之因素加入，則此族群之實際人口應可涵蓋 65-70 歲、甚至 70 歲以上之部分人口。故本研究範圍界定為 50-64 歲之人口，及 65 歲以上、但生理或心理期望年齡仍為 50-64 歲之人口。

又由於休閒生活之範疇相當廣泛，故本研究僅針對特定面向做討論研究，以界定休閒生活之偏好，進而加以分析。

第四節 研究方法與流程

本文之研究方法擬採「隨機抽樣法」中的「簡單隨機抽樣」。針對國內熟年世代人口，做為問卷調查之對象，問卷數為 200 份，有效樣本數為 187 份。其研究流程如次頁圖 1-1。

本研究的資料為初級資料，其取得方式乃經由問卷調查而來。所得之母體資料，擬採描述性統計分析、交叉分析，以釐清受訪者之基本資料，與其休閒活動項目選擇之相互關係。

隨機抽樣(Probability sampling)係指「採用隨機(Random)作為樣本選取的控制...每個樣本被抽中的機率均相等且是獨立的。(張紹勳, 2004)」

簡單隨機抽樣(Simple Random Sampling)是指「不加入任何人為意志，完全依機遇的方式抽取，而且在 N 個元素中，任一大小為 n 的可能樣本被抽中的機會皆相同。(張紹勳 2004)」

所得之樣本資料，擬採描述性統計分析、交叉分析，以釐清受訪者之基本資料，與其休閒活動項目選擇之相互關係。

描述性統計分析 (Descriptive Analysis)：以簡單的次數分配百分比等分析結果，初步瞭解受訪者基本資料，與休閒項目選擇間之關係。

交叉分析(Tabulated Statistics)：透由交叉分析以瞭解不同屬性之受訪者，對於休閒比重、休閒偏好、選擇因素間之關係。

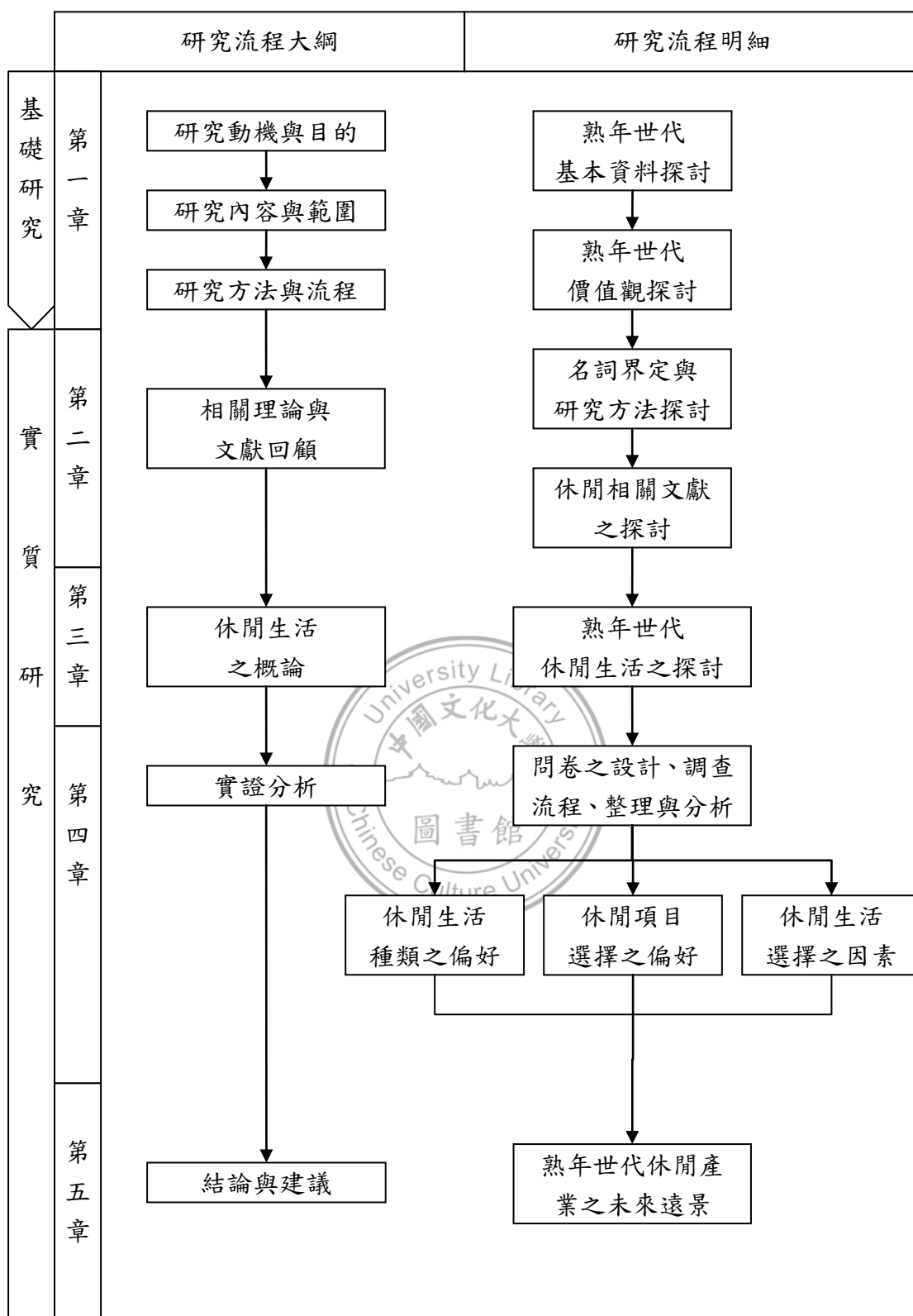


圖 1-3-1 研究流程

資料來源：(本研究整理)

第五節 研究限制

本文雖已對熟年世代之休閒生活規劃進行探討，並對其基本策略做設定。但基於經濟與時間因素，本文之統計資料母體數僅約 200 份，僅能描繪熟年世代休閒意向之粗略雛形，希望日後能有更多之經費與時間可尋求更多之管道，以期獲得更精確之資料。

再者，休閒生活之範疇皆相當廣泛，本文僅針對其中特定面向，嘗試加以剖析，願日後能再填補此一區塊之研究，以使資料更具價值。

而本研究暫以填表人之「自由心證」，自行衡量是否符合所定義之熟年世代族群，此界定方法亦不知是否能獲得普遍認同，希望日後能有更精確之方法界定。

本研究所探討之熟年世代為 50 歲以上之中高齡長者，因此在填寫問卷上，如無訪談者給予協助，往往無法有效填寫問卷，如後如需探討熟年世代問題，因採取訪談法或集體座談會議，更能獲得有效之資訊。

本研究所採取之交叉分析主要為探討不同環境下熟年世代之不同選擇等架構性之方向，如後需探究熟年世代細部需求，可採取更精密之量化分析方式，以期得到更深入之資訊。