

一位肢障人士休閒阻礙的敘說圖像

吳淑惠 真理大學
郭金芳 真理大學

摘要

本研究探討的主題是肢體障礙者的休閒阻礙，因此採用 Garald Zaltman 提出的隱喻抽取技術 (Zaltman Metaphor Elicitation Technique, ZMET)，以一位高涉入、男性、45 歲且持輔具的重度肢障人士為對象，藉由圖像幫助思考，透過深度訪談，探知其相關休閒阻礙內心的想法和感覺。研究結果顯示，「殘缺的障礙」、「有形的距離」、「歧視的眼神」、「不安的心靈」、「衰弱的體力」與「理想伴侶的缺乏」等六大構念，是研究對象最主要的休閒阻礙，同時也是內心對自我和社會的一種期待。研究建議應針對不同障別群體的屬性進行充分瞭解，形塑適宜的政策，並擬訂個別化方案，以協助肢障人士發展自我認同，充分展現其信心，進而能夠享有較高品質的休閒生活。

關鍵詞：肢障人士、休閒阻礙、隱喻抽取技術、心智圖像

壹、緒論

一、研究背景與動機

聯合國 1982 年頒布的《關於身心障礙者的世界行動綱領》，目標在使身心障礙者得以「充分參與」社會生活，並享有「平等地位」。¹換言之，身心障礙者與全體國民享有同等的機會，平等分享因社會和經濟發展而改善的生活條件。這些身心障礙者應該有權享受與其他人一樣的權利、同等的機會。聯合國又於 2006 年《身心障礙者權利公約》提出，關注各領域身障者的需求，強調各障別的身障者都應享受與一般人相同的人權與基本自由，保障身心障礙者不受歧視地充分享有這些權利和自由。²

根據臺灣衛生福利部統計，截至 2014 年第一季，領有身心障礙手冊的人數有 1,125,632 人，肢體障礙者為 375,850 人。³肢障者歷年來都是身心障礙者之最大障別，占四成左右。肢體障礙者，屬於外顯的障礙，因生理系統功能缺損，活動受限，從事休閒活動時除了克服不友善的環境與設施外，還得面對不友善的眼光。Harval 和 Greenway 研究發現，肢障者比一般人自我價值感低落，有較高的焦慮，對自己缺乏整體性的概念。而不友善的環境與目光，是另外一種形式上的歧視，與種族、性別的歧視相類。這種歧視，會導致部分肢障者自尊受損，內心產生挫折與自我否定，影響心理成負面情緒，進而刻意減少人際互動及社交活動關係。⁴Rusell 指出身心

¹ 聯合國大會，〈關於身心障礙者的世界行動綱領／The World Programme of Action concerning Disabled Persons〉，<http://www.un.org/disabilities/default.asp?id=131>，2014 年 10 月 3 日檢索。

² 聯合國，〈身心障礙者權利公約／The Convention on the Rights of Persons with Disabilities〉，http://www.lcdsouthasia.org/callforaction/LCD_UNECA_Conference_Report_Final.pdf，2014 年 10 月 3 日檢索。

³ 衛生福利部社會及家庭署，<http://www.sfaa.gov.tw/SFAA/default.aspx>，2014 年 10 月 3 日檢索。

⁴ D. H. P. Harvel, & A. P. Greenway, "The Self-Concept of Physically Handicapped Children and Their Non-Handicapped Siblings: An Empirical Investigation," *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 25.2 (London, April, 1987): 273-284.

障礙者身體功能的退化，若伴隨身體及心理疾病，不但影響健康，更提高失能的機率，降低生活品質，造成社會照護成本增加與國家醫療資源耗用。⁵研究指出肢障者從事休閒活動，可以促進身心健康、避免肥胖、高血壓、心血管疾病等慢性病的危險。⁶殘障者如能善於利用時間，從事適當休閒活動，更有利於克服現實的障礙，使人生價值獲得進一步實現。⁷有意義的休閒活動，能從中享受休閒生活的樂趣和休閒利益，達到休閒滿意。⁸

目前有關肢障人士休閒阻礙之研究，大多採用傳統的單一調查研究方法（例如：問卷、深度訪談），調查對象常會因為問題的抽象，而無法充分表達對於休閒阻礙的真正感受，因為有時深層的思考不會表現在表面意識上，究竟要以何種方式才能讓肢障人士能夠經由真誠的分享，進而釐清肢障人士對於休閒阻礙真正的感覺和想法？這是本研究所關注的焦點。

二、研究目的

根據上述背景動機的陳述，本研究目的在於透過圖像的介入與引導，進行深度敘說以探究肢障人士對休閒阻礙的想法與感受。作為一項初探的研究，本文期許研究發現有助於更理解肢障人士從事休閒的阻礙之處。

貳、文獻探討

一、休閒阻礙

我國自2001年全面實施周休二日以來，民眾擁有閒暇時間增

⁵ Ruth V. Russell, "The Importance of Recreation Satisfaction and Activity Participation to the Life Satisfaction of Age-Segregated Retirees," *Journal of Leisure Research*, 19.4 (USA, October-December, 1987): 273-283.

⁶ 陳俊忠，〈殘障者的體適能〉，《國民體育季刊》，22.2（臺北，1993.06）：25-31。

⁷ 傅惠珍，〈殘障者休閒權益之保障〉，《特殊教育季刊》，4（臺北，1992.09）：2833。

⁸ 吳文銘，〈休閒教育觀之初探〉，《國教新知》，47.3（臺北，2001.05）：96-103。

加，對精神層面的需求日益重視，要求生活品質的提高，休閒的重要性因此與日俱增。根據行政院主計處「社會發展趨勢調查」中，發現國人每日自由時間（休閒、休養、社交）平均為5.54小時，占國人生活的時間趨近四分之一，由此可見休閒活動的重要性。⁹休閒是影響生活品質的重要因素之一，休閒經驗的滿足可以提升幸福感與自我的價值。¹⁰從事休閒活動，在生理方面可以恢復疲勞、強健身體；心理方面可以獲得消除緊張、獲得滿足感；社會方面可以增進人際關係、提高合作與競爭的機會。¹¹

休閒阻礙可以解釋為對於個人參與休閒活動的意願、頻率、樂趣造成阻礙的因素。尹邦智指出休閒阻礙是擁有一項或一項以上的休閒偏好，但有一個或一個以上的阻礙影響了個體參與活動的意願，因此抑制或減少休閒活動參與次數與滿足感，進而限制個人參與休閒活動的持續性和參與品質的種種因素。¹²陳藝文認為抑制或中斷休閒活動的種種因素，而使得人們不論原本無意、有意或中斷參與一項休閒活動，這些因素都稱為休閒阻礙。¹³鄭美珍指出，休閒阻礙是個體欲選擇參與某項活動時，受到內外在因素的影響，導致個體減少參與慾望或降低參與次數及時間的原因。¹⁴趙元芝認為任何會影響到人們休閒的參與情形，不論是參與休閒的種類、頻

⁹ 行政院主計處，<http://eng.stat.gov.tw/ct.asp?xItem=13955&ctNode=5348>, 2014 年 10 月 3 日檢索。

¹⁰ C. R. Edginton, C. J. Hudson, S. T. Edginton, & S. D. Hudson 著，《休閒活動規劃與管理 (Leisure Programming: Concepts, Trends, and Professional Practice)》(顏妙桂譯)(臺北：美商麥格羅希爾，2002)，11。

¹¹ 高俊雄，〈休閒利益三因素模式〉，《戶外遊憩研究》，8.1（雲林：1995.03）：15-28。

¹² 尹邦智，〈空服員休閒活動參與及休閒阻礙之研究〉（臺中：朝陽科技大學休閒事業管理研究所碩士論文，2005），25。

¹³ 陳藝文，〈休閒阻礙量表之建構：以北部大學生為例〉（臺中：國立體育學院研究所碩士論文，2000），6。

¹⁴ 鄭美珍，〈繪製高中生體育類型活動休閒阻礙量表：以嘉義市為例〉（嘉義：南華大學旅遊管理學系管理研究所，2012），27。

率、喜好種類、愉悅程度或不參與等等，都可視為休閒阻礙。¹⁵Jackson和Searle定義休閒阻礙，是指個人有意願去參與某項活動，但一個或一個以上的因素影響了他們參與活動的意願¹⁶。Jackson認為凡偏好一項活動，但受到干擾以致無法參與此項活動的任何因子，皆視為阻礙。¹⁷

Crawford和Godbey指出個體從事某一項休閒活動，由於休閒阻礙的介入，使休閒活動無法進行，其所指的阻礙是指個體主觀知覺不喜歡和無法投入參與的因素；其亦認為個人原先已有休閒偏好，但由於休閒阻礙的介入，使其休閒偏好無法繼續，其將休閒阻礙區分為個人內在阻礙、人際阻礙及結構性阻礙三種，分類如下：¹⁸

（一）個人內在阻礙

個人內在阻礙指個人內心之心理狀態，包含人格、態度、宗教信仰和心情，而影響其休閒偏好或休閒參與；也就是個人對休閒活動的主觀看法。

（二）人際阻礙

指人際間之社會互動，個人因沒有適當的對象陪伴，或是同伴的偏好不同、時間無法配合，因而影響其休閒活動的參與。對於肢障者，他們對家人依賴度相當高，只要有朋友或家人的陪伴，他們會樂於參與活動。

（三）結構性阻礙

影響個人休閒喜好或休閒參與的外在因素，如休閒設備、時

¹⁵ 趙元芝，〈國中學生網路休閒行為、休閒阻礙與休閒效益之研究：以臺中縣立清水國中為例〉（臺中：靜宜大學管理碩士論文，2008），31。

¹⁶ E. L. Jackson, & M. S. Searle, "Recreation Non-Participation and Barriers to Participation: Concepts and Models," *Loisir et Societe Society and Leisure*, 8.2 (Canada, June, 1985): 693-707.

¹⁷ E. L. Jackson, "Leisure Constraints: A Survey of Past Research," *Leisure Science*, 10.3(USA, January, 1988): 203-215.

¹⁸ D. W. Crawford, E. L. Jackson, and G. Godbey, "A Hierarchical Model of Leisure Constraints," *Leisure Sciences*, 13.4 (TX, USA, July, 1991): 309-320.

間、經濟狀況、交通、機會、天候狀況等。結構性阻礙容易因高度喜愛偏好而克服阻礙。

另有學者 Edgington, Compton和Hanson將休閒阻礙類型細分為九種：¹⁹

- 1.態度的阻礙：認為休閒活動是特種階級才有機會參與，與自己無關。
 - 2.知覺的阻礙：因個人曾在參與休閒活動時遭遇他人拒絕或失敗，而心裡認為自己不適合參與休閒活動。弱勢族群參與主流社會休閒活動時常有此經驗，導致他們不再參與。
 - 3.訊息的阻礙：鄉村區缺乏休閒活動參與的機會與選擇，都會區則因太多選擇反而不參與休閒活動。
 - 4.消費的阻礙：早已定案的事情阻礙了休閒參與，如學業、工作……等。
 - 5.社會文化的阻礙：如種族歧視、對身心障礙者的歧視。
 - 6.經濟的阻礙：休閒活動都要花費金錢，對經濟弱勢者會形成阻礙。
 - 7.健康的阻礙：疾病或障礙會改變生活型態，形成不能克服的阻礙。
 - 8.經驗的阻礙：缺乏體力且對休閒經驗不足，會避免參加休閒活動。
 - 9.建築的阻礙：有特殊需求的老人、小孩、身心障礙者，對建築設計有特殊的規劃需要，如扶手的裝置、止滑設施、坡道的設計……等，缺乏此種設計裝設，會形成老人、小孩、身心障礙者難以參與。
 - 10.時間的阻礙：沒有足夠的時間或適當的時間追求休閒的樂趣。
- 綜合上述文獻，休閒阻礙的定義應為：凡是任何會阻止、中斷、減少或影響休閒活動的參與因素都包含在內，因這些因素的存在進而對休閒活動參與的時、次數、方式減少或不參與，皆可通稱為休閒阻礙。

¹⁹ C. R. Edgington, C. J. Hudson, S. T. Edgington, & S. D. Hudson 著，《休閒活動規劃與管理 (Leisure Programming: Concepts, Trends, and Professional Practice) 》，509-510。

二、肢障人士休閒阻礙

1975 年美國 94-142 公法《全體身心障礙兒童教育法案》，針對肢障的法定意義包括：（一）畸形足、（二）是由疾病引起的傷殘、（三）腦性麻痺引起的傷殘、（四）截肢、（五）因骨骼或燒傷的切除。²⁰Backman 和 Crompyon 提出肢體障礙是指由於先天異常、疾病及其他狀況引起的疾病，持續限制個人正常身體發展、動作及日常生活，以致影響其整體表現者。²¹肢障是肢體結構上的缺陷，或是功能受到限制，導致生理的能力，如行動不便或體力受到限制。²²我國 2014 年 6 月 4 日修正的《身心障礙者權益保障法》指出，肢體障礙者指神經、肌肉、骨骼之移動相關構造及其功能，有損傷或不全導致顯著偏離或喪失，影響其活動與參與社會生活，經鑑定及評估，領有身心障礙證明者。²³因此法的實施，身心障礙者的權益受到明文保障，當基本權益獲得保障之後，進而重視生活品質的提升，而休閒娛樂是提升生活品質的重要因素。另我國《特殊教育法》子法《身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法》中之肢體障礙，係由專科醫生鑑定，依診斷判定為先天性肢體功能障礙及疾病或意外導致永久性肢體功能障礙兩種，²⁴本研究之對象，即經由醫師鑑定，障別為下肢肢障，且障礙程度達中度以上並領有身心障礙手冊者。

²⁰ F. J. Weintraub, A. Abeson, J. Ballard, & M. L. LaVor, "The Education for All Handicapped Children Act of 1975," *Public Policy and the Education of Exceptional Children*, 44.2(Virginia, October, 1976): 113-129.

²¹ S. J. Backman, & J. L. Crompyon, "Differentiation Between High, Spurious, Latent and Low Loyalty Participants in Two Leisure Activities," *Journal of Park and Recreation Administration*, 9.2 (USA, Summer, 1991)1-17.

²² 許天威，《肢體障礙學生輔導手冊》，（臺北：教育部，2006），2。

²³ 身心障礙權益保障法，<http://law.moj.gov.tw/Law/LawSearchResult.aspx?p=A&k1=>，2014 年 10 月 3 日檢索。

²⁴ 身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法，<http://law.moj.gov.tw/Law/LawSearchResult.aspx?p=A&k1=%e8%ba%ab%e5%bf%83%e9%9a%9c%e7%a4%99%e5%8f%8a%e8%b3%87%e8%b3%a6%e5%84%aa%e7%95%b0%e5%ad%b8%e7%94%9f%e9%91%91%e5%ae%9a%e8%be%a6%e6%b3%95&t=E1F1A1&TPage=1>，2015 年 3 月 4 日檢索。

Oliver和Sapey在《身心障礙社會工作》指出身障者個人的障礙會因年齡老化而影響加劇，因此政府應給予更多的協助。²⁵休閒可以預防、維護或幫助那些身體、心智或社會互動上受限制的人，享受生活或促使自我成長，發展潛能與自我實現。²⁶休閒運動的內涵不應只限於生、心理動作問題的改善，含有休閒活動體驗、運動的發展等效益。²⁷參與休閒活動可以增進獨立自主的能力與積極參與社會之活動的興趣。²⁸可依身心障礙者本身的能力及需求，增進休閒的參與度，用以擴展社交圈，並有良好的體適能，可以發展出有意義的休閒生活。²⁹身心障礙者因行動不便普遍缺乏運動，從家庭到學校、社會，受到軟、硬體和環境的阻礙，甚至是患者內心的「自我限制」，所以享受運動是一種奢侈的活動。³⁰

根據 Kennedy, Austin和Smith針對身心障礙族群進行休閒阻礙的探討，認為身心障礙者的休閒阻礙主要來自於內在的阻礙、環境的阻礙和溝通的阻礙三種類型：³¹

1.內在的阻礙

內在的阻礙是因身障者本身生理、情緒、智能上的障礙所造

²⁵ M. Oliver, & B. Sapey 著，《身心障礙社會工作 (Social Work with Disabled People [2nd ed.])》(葉琇嫻譯)(臺北：心理，2014)，53-58。

²⁶ 徐玉珠，〈治療式遊憩在高齡期健康促進教育上的應用探討〉，《美和技術學院學報》，26.1（屏東，2007.05）：189-208。

²⁷ J. F. Kraus, A. Rock, & P. Hemyari, "Brain Injuries among Infants, Children, Adolescents, and Young Adults," *American Journal of Diseases of Children*, 144.6 (Illinois, June, 1990): 684-691.

²⁸ Michael S. Stinson, & Kathleen Whitmire, "Self-Perceptions of Social Relationships among Hearing-Impaired Adolescents in England," Paper presented at the International Congress on Education for the Deaf (NY: Rochester, August, 1990): 1-38.

²⁹ E. Cipani, & F. Spoone, *Curricular and Instructional Approaches for Persons with Severe Disabilities* (Boston: Allyn and Bacon, 1994), 213.

³⁰ 武而謀，〈殘障類別特性與運動項目的關係〉，《身心障礙運動與安全防護研討會專題》，（臺北，1998）：4-6。

³¹ 轉引自黃玉華，〈小兒麻痺症者休閒參與、阻礙及需求之研究〉（臺北：臺灣師範大學復健諮商研究所碩士論文，2012），25。

成的阻礙因素；或是因為對障礙者的過度保護、訊息不足及不適當的教育方式導致欠缺社會技巧；也可能是因為障礙者自身因身心障礙所生的負面情緒所導致，如退縮、自我懷疑、怕人嘲笑等，都是屬於態度上的問題，存在於障礙者本身。

2.環境的阻礙

為身障者面臨的外在限制，包含對障礙者的排斥態度、建物設施設備之空間設計不符合障礙者的需求、缺乏友善的大眾公共運輸工具、欠缺針對障礙者設計的休閒活動或設施等。

3.溝通的阻礙

來自個體本身與社會環境交互作用的結果。身障者在和社會互動時，因為個人內在阻礙或環境阻礙，導致雙方無法了解彼此的訴求，產生溝通上的障礙，如障礙團體抱怨政府的政策。

Kennedy、Austin和Smith特別強調身心障礙者與所處環境的互動與需求，Kennedy等人指出身心障礙者因本身生理或心理上與一般人不同，如何讓社會大眾瞭解身障者的能力與需求，營造無障礙的空間設計，是整個社會應重視且須共同面對的課題。³²

多數肢障者需透過輔具行動，以支架、拐杖、輪椅等的使用以協助個人移位，移位的方便性，又依障礙等級的不同有所差異。肢障者從事多樣的休閒活動，相較一般非肢障者面臨更多的困難，如較差的身體平衡和動作形式會導致容易疲倦、功能性肌肉損傷及心肺循環與肌肉系統額外的負擔。從事休閒活動可以帶給肢障者的益處，如放鬆、增加社交機會、增進健康、獲得成就感等休閒的正向影響。

依據衛生福利部統計處 2014 年所做的身心障礙者生活狀況及各項需求評估調查報告中針對身心障礙者休閒活動種類、外出理由及外出方式進行調查，其主要的休閒活動以「看電視、錄影帶」的重要度達 53.79%最高，休閒場域侷限在家中，主要的休閒夥伴以家人為主；外出的理由以「居家附近的日常生活活動」為居多；肢

³² 轉引自黃玉華，〈小兒麻痺症者休閒參與、阻礙及需求之研究〉，24-26。

體障礙者外出的方式，以「自行騎乘機車（含特製機車）」為最高，可以發現搭乘大眾運輸工具的比例僅占 7.14%，此反映臺灣整體的公共運輸系統對肢體障礙者不是外出方式的最佳選擇。³³外出方式中的交通成為肢體障礙者的阻礙因素，便捷的交通對肢障者的參與有正面的影響。會從事休閒體育活動的肢體障礙者大部分都有獨立自主的交通能力。³⁴經由交叉比對出多數肢障者的休閒活動以在家庭內的靜態室內活動為主，缺乏動態的活動，如戶外運動、社交活動等，其參與比率及頻率相較於一般社會大眾有明顯偏低的現象。

阻礙肢障者參與活動的阻礙包含場地設施器材、人力資源服務、個人心理狀態、經濟、社會需求等因素。³⁵不同的障礙程度、不同的休閒訊息來源、不同的休閒夥伴、不同的障礙部分的肢體障礙者在參與休閒活動的阻礙因素有顯著相關。³⁶影響肢體障礙者從事休閒活動，非常關鍵的因素是「無障礙空間的環境」。³⁷障礙程度愈低則休閒旅遊的次數愈多，旅遊阻礙對於肢體障礙者參與活動的行為呈現顯著相關，外在環境阻礙因素的高低則會與肢體障礙者的行為次數呈顯著相關，其中「結構性阻礙」最具顯著性效果。³⁸從休閒阻礙的角度分析，反映出「個人內在阻礙」因素（如健康、心理等），所占比例最高，影響最大。³⁹肢體障礙者的休閒阻礙中包

³³ 衛生福利部統計處，http://www.mohw.gov.tw/cht/DOS/Statistic.aspx?f_list_no=312&fod_list_no=4703, 2014 年 10 月 3 日檢索。

³⁴ 官德財，〈肢體障礙者參與休閒運動取向之研究〉（臺北：國立臺灣體育學院體育研究所碩士論文，2003），49。

³⁵ 江中皓，〈身心障礙者對運動休閒參與動機及運動休閒阻礙之相關研究〉，《醒吾學報》，27（新北，2004）：115-140。

³⁶ 陳佩菁，〈高雄市中等學校肢體障礙學生參與休閒活動現況之調查研究〉（臺北：國立臺灣師範大學體育學系碩士論文，2003），92。

³⁷ 內政部營建署，<http://www.cpami.gov.tw/chinese/filesys/file/chinese/publication/law/lawdata/1030813014.pdf>, 2014 年 10 月 3 日檢索。

³⁸ 蔡智勇，〈肢體障礙者旅遊阻礙與旅遊行為〉，《運動休閒餐旅研究》，3.4（臺北，2008.12）：58-68。

³⁹ 林佑忠，〈臺北市國中肢體障礙學生運動參與現況及阻礙因素研究〉（臺北：臺灣師範大學體育學系碩士論文，2008），90。

含內在、人際、環境和溝通的阻礙在內，個人內在阻礙因素大於環境阻礙因素，其中障礙程度等級、健康不好、體力不佳、花費太高等因素，是影響肢障者參與休閒活動較多的因素。⁴⁰這反映出肢體障礙者在參與休閒活動時，「個人內在阻礙」層面的相關因素上有較大的困難度。⁴¹

面臨家人不支持其參加休閒活動時，對肢障者休閒習慣的養成會有負面的影響。⁴²感官或肢體障礙青年社區生活品質現況，社區生活品質之「行為獨立」分數最高，「休閒娛樂」為最低。⁴³肢體障礙者，尤其是嚴重的下肢障礙、軀幹障礙者，常因為行動不便、運動量不足，或非正常使用身體某部分，導致身體狀況不佳。Melo等人發現肌肉萎縮症患者有情緒、行為的問題。⁴⁴

綜合國內外學者專家之見解，可以瞭解肢障者在休閒參與的過程中，因本身條件的限制無法自由的從事各類活動，因阻礙產生的挫折，使肢障者無法經由休閒活動中獲得滿意的體驗，或因而阻撓活動參與的機會。其面臨的休閒阻礙經整合相關文獻，發現內在的阻礙、環境的阻礙與溝通的阻礙是普遍被認可的，本研究認為，需要理解肢障者在生理、心理各面向的實際狀況，才能確實掌握其面臨阻礙的因素；因此，從心理層面切入，探索受訪者內心的需求，以更能了解其休閒阻礙的背後原因。

⁴⁰ 耿士榮，〈肢體障礙者休閒參與、休閒阻礙與生活品質之研究〉（屏東：美和技術學院健康照護研究所碩士論文，2007），91。

⁴¹ 黃玉華，〈小兒麻痺症者休閒參與、阻礙及需求之研究〉，33。

⁴² 徐秀維，〈「行」不得也：障礙者外出移動困境與經驗：以嘉義地區為例〉（嘉義：國立中正大學社會福利研究所碩士論文，2012），68。

⁴³ 林宏熾，〈感官或肢體障礙青年社區生活品質驗證性因素分析及相關研究〉，《人文及社會科學》，11.2（臺北，2001.04）：188-204。

⁴⁴ M. Melo, V. Lauriano, V. Gentil, S. Eggers, S. S. Del Bianco, P. R. Gimenez, J. Akiyama, H. Okabaishi, O. Feota-Pseeoa, & M. R. Passos-Bueno, "Becker and Limb-Girdle Muscular Dystrophies: A Psychiatric and Intellectual Level Comparative Study," *American Journal of Medical Genetics*, 60.1 (Utah, June, 1995): 33-38.

三、隱喻抽取技術 (ZMET) 的內涵與應用

(一) ZMET之意義與內涵

隱喻抽取技術 (Zaltman Metaphor Elicitation Technique, 簡稱 ZMET)，這項技術由哈佛教授Gerald Zaltman於1990年採訪尼泊爾時所得到的靈感。當時，他借相機給當地居民隨便拍照，並進一步詢問照片裡的圖像對拍攝者的意義。而後他發現居民拍攝的照片中，畫面構圖都只拍到膝蓋為止，看不到腳。深入了解後才知道，當地居民認為赤腳代表貧窮，因此拍攝時會特意避開赤裸的雙腳，以掩飾自身的貧窮。由此經驗，讓Zaltman發現照片具有隱喻功能，隱藏於圖片的背後，遂於1995年提出ZMET研究方法，就是一種以圖像為媒介，結合深度訪談 (In-Depth Interview)，並遵循方法——目的鍊學理及攀梯法的消費者研究方法，此ZMET研究方法獲得美國專利。此法探詢受訪者深層的認知及感受，讓受訪者更完整地瞭解自身的想法，瞭解其潛在的心智模式，利用影像合成技術，抽取隱藏於內心的構念 (construct)，並連結構念間的關係、構念間的關聯性，進而建構受訪者的心智模式地圖。

Zaltman 表示，人們所了解的事物大部分都隱藏在潛意識中，他認為驅使與影響人們決定與行為的認知，約有95%是潛藏在內心的；而一般研究往往僅探索到表面意識所能探知的5%，較少去挖掘潛意識的想法。⁴⁵當下很多的調查技巧大多是用文字語言來蒐集資料，而ZMET研究方法，結合非文字語言的圖像與文字語言，以受訪者所蒐集的圖片，將受訪者內心的感覺與想法，藉由視覺影像和其他感官影像陳述出來，藉此瞭解受訪者內心最深層、自己可能也不曾察覺的意念，可以改善傳統調查方法的缺失，使受訪者有更大的空間提出自己內心的感受。這也是ZMET不同於其他研究方法之價值性所在，它所測量的正是潛藏於下的95%的想法和感覺。

⁴⁵ G. Zaltman, "Rethinking Market Research: Putting People Back In," *Journal of Marketing Research*, 34.4 (USA, November, 1997): 424-437

ZMET的理論基礎涵蓋了心理學、認知神經科學、心理語言學、神經生物學、社會學、符號學、視覺人類學、藝術評論、文學批評等多種學科之精華，成為其深厚穩固之理論基礎，且符合各學科信度與效度的標準。⁴⁶ZMET 藉由圖片勾勒出受訪者深層的記憶與經歷，即上述理論中的精神分析，根據佛洛伊德理論，它會影響到往後的行為與態度。

(二) ZMET之應用

Gerald Zaltman的ZMET理論是一個混合的方法論，建立在多種學科所支持的假設，而這些互為關係的假設，可以用來提升研究者如何傾聽受訪者心聲的能力，並提出 ZMET的七大基本假設，包含：1.大部分的溝通是非文字語言 (most communication is nonverbal)、2.思考是以圖像產生的 (thoughts occur images)、3.隱喻是思考、感覺及瞭解行為的基本單位 (metaphor as essential units of thought)、4.感官影像為重要隱喻 (sensory images as metaphors)、5.心智模式是故事的表現 (mental models as representations of stories)、6.思考中的深層結構是可接近的 (deep structures of thought can be assessed)、7.理性與感性的結合 (the comingling of reason and emotion)。⁴⁷

ZMET在學術研究應用上，範圍涵蓋藝術治療、文學評論、品牌定位、消費者研究、應用管理研究、廣告研究、行銷研究、形象研究、符號學、非語言傳播、心智哲學、認知精神科學等等，研究

⁴⁶ R. Coulter, G. Zaltman, & K. Coulter, "Interpreting Consumer Perceptions of Advertising: An Application of the Zaltman Metaphor Elicitation Technique," *Journal of Advertising*, 30.4(USA, December, 2001): 1-21.

⁴⁷ C. C. Gwendolyn, "The ZMET Alternative Marketing Research," *Journal of Advertising*, 12.2(USA, Summer, 2000): 6-12; G. Zaltman, & R. A. Coulter, "Seeing the Voice of the Consumer: Metaphor-based Advertising Research," *Journal of Advertising Research*, 35(USA, July/August, 1995): 35-51; G. Zaltman, & L. J. Schuck, "Seeing through the Customer's Eyes with Computer Imaging," *Sense and Respond: Capturing Value in the Network Era*, eds. Stephen P. Bradley and Richard L. Nolan (Boston: Harvard Business School Press, 1998), 145-172.

範圍涵蓋探索人類心智活動的各領域。ZMET也常應用於宣傳、企業形象、產品與品牌形象、需求研究、產品概念與設計、購買經驗、生活經驗、新產品的開發等相關領域。表1為國內應用ZMET研究之相關文獻。

表1 ZMET應用於各領域使用之相關研究文獻

研究層面	研究者（年代）	論文
管理	李冠毅（2011）	應用隱喻抽取技術與Kano模式探討智慧型手機的個人化旅遊服務
	張廷亦（2011）	應用 ZMET 探討使用行動銀行之研究
	陳柏和（2010）	應用ZMET探討消費者喜好暨自助式服務機台設計：以美妝雜貨店自助式服務機台外觀設計為例
	江明正（2009）	應用ZMET技術探討招商式3C商場經銷商客戶關係管理之研究：以【NOVA資訊廣場】為例
	李鴻志（2008）	ZMET技術應用在網路電話消費者心智模式及行銷策略之研究
	陳穎琪（2008）	以ZMET技術探討印表機客服人員之形象
品牌／形象	顏鳳萱（2012）	應用ZMET隱喻抽取技術探討都會區商務旅館設計期待：以臺北會館為例
	蔡采鳳（2011）	運用ZMET剖析國民小學教育人員對學校品牌知覺之研究
	周柏均（2010）	以隱喻抽取技術（ZMET）來探討個人（品牌）形象：以臺灣政治領袖馬英九及蔡英文為例
	溫俐雯（2008）	運用ZMET探索目的地與特殊事件品牌認知：以高雄與2009世運為例
	江鈴弘（2008）	國民黨與民進黨的政黨形象：隱喻抽取技術（ZMET）之應用
傳播／藝術	黃文珊（2001）	應用隱喻抽取技術挖掘品牌行銷創意：以客家電視台為例
	廖政期（2011）	應用ZMET技術探討客家電視台員工對於組織發展願景之研究
	呂念樺（2010）	閱聽人觀看3D電影後之心智模式—ZMET之觀點
	張文亨（2007）	ZMET技術導入傳統藝術活動整合行銷傳播計畫之研究：以臺中市傳統藝術季為例
生活／休閒	曾冠堯（2012）	使用ZMET法探索交換經驗應用於行動式地性服務
	廖偉涵（2011）	應用ZMET技術建構「旅行業者」對「生態旅遊」之心智地圖
	莊東燐（2010）	結合ZMET與EDTM探索大型多人線上角色扮演遊戲玩家續玩行為
	洪聖敏（2009）	ZMET技術應用於行動工作者智慧行動電話需求之研究
	歐湘寧（2006）	以隱喻抽取技術（ZMET）討理想退休生活規劃之心智模式：應用於財富管理行銷策略分析
消費者	倪士軒（2012）	應用ZMET技術探索線上遊戲消費者及潛在消費者之心智模式與其行銷策略應用
	李玉梅（2010）	以ZMET技術探討中華電信MOD消費者之心智模式
	陳嘉文（2010）	應用ZMET技術探討百元理髮服務機台使用與滿足之設計研究
	汪麗芳（2009）	應用ZMET技術探索消費者對企業公仔的收藏動機與知覺價值：以7-11 OPEN小將個案研究

國內從事ZMET研究時間不算太長，應用範圍較集中於產品品牌、創意、行銷、企業形象、願景等面向，此說明此技術在資料的蒐集與分析上具有一定的效能。

參、研究方法

一、研究對象

研究於確立研究主題後，透過所認識的肢障朋友及各類肢障協會，尋求符合條件（領有中度身障手冊）者，徵求其同意填寫「個人休閒阻礙程度量表」。為確保研究具信度，首先確認受訪者確實為本研究針對的研究對象，修改 Zaichkowsky「修正的個人涉入量表 (RPII)」，⁴⁸發展出本研究所需的「個人休閒阻礙程度量表」，如表2。

表 2 個人休閒阻礙程度量表

重要的							不重要的
不值得重視							值得重視
與我相關的							與我無關的
是有挑戰性的							是無挑戰性的
意義重大的							沒甚麼意義的
令人關切的							不令人關切的
沒有價值的							有價值的
令人在意的							不令人在意的
影響很大							影響不大
是存在的							不存在的

此量表測量個人認知及內在需求，包括 10 題 7 點量尺的題目，分數從 10 分至 70 分，分數越高者代表阻礙程度越高，根據相關文獻建議，以總分 54 分至 70 分判斷為高休閒阻礙程度者，高阻礙程

⁴⁸ J. L. Zaichkowsky, "The Personal Involvement Inventory: Reduction, Revision, and Application to Advertising," *Journal of Advertising*, 23.4 (USA, December, 1994): 59-70.

度者，即符合本研究針對之對象，經其同意後，再利用 ZMET 訪談程序進行深度訪談。本研究之受訪對象 A 量表分數 56 分，男性，年齡 45 歲，學歷為碩士，服務於公職，障別為下肢重度肢障，持輔具助行。

二、資料蒐集

確認受訪者資格後，研究者即會告知受訪者本研究之目的、方法和步驟，並要求受訪者須蒐集10至12張圖片或自己拍的照片，圖片或照片可以清楚表達受訪者對本議題之期許與看法。待圖片蒐集完成後，約定時間當面進行訪談。

進行ZMET訪談，研究者需準備工具及訪談專業技能，以下為注意事項：

- (一) 錄音筆：訪談時間約2~4小時，使用體積小、好操作的工具。
- (二) 影像輸出設備：將受訪者之圖片清晰呈現。
- (三) 影像繪圖技巧：運用 PhotoImpact12 將受訪者圖片集結成一張，描繪出個人心智地圖。
- (四) 研究者訪談技巧：研究者不可故意引導受訪者說出與其想法不同的答案，訪談前要反覆練習，以免造成訪談偏誤。
- (五) 記錄表格化：訂定合適表格，以利資料整理歸納。
- (六) 舒適的地點：訪談時間冗長，準備一個不受干擾的環境，讓受訪者在無壓力下進行。

三、ZMET 訪談步驟

ZMET 是半結構式深度訪談，研究者事前應擬定訪談大綱，對受訪者介紹與說明研究主題，以2-3小時的訪問時間，就受訪者準備的圖片，以隱喻、圖片解釋的方式，引發受訪者的想像，使受訪者的真實感受完整呈現。本節研究步驟依ZMET實施流程，設計訪談步驟與引導大綱，內容如下：

步驟1：說故事 (storytelling)	
Q1-1	請問你為什麼要挑選這張照片？請您描述這張照片中你看到甚麼？
Q1-2	這張照片對您的休閒阻礙有甚麼想法與感覺？
Q1-3	為何有這樣的感覺？這樣的感覺對您的休閒阻礙有何關係？有甚麼重要性？這感覺對您而言為何？意義和價值？和你所期待的感覺有何關係？
步驟2：遺失的影像 (missing image)	
Q2-1	除了這些圖片外，您在蒐集圖片的過程中是否有想找卻找不到或忘記帶來(遺漏)的圖片？
Q2-2	有的話請描述一下，您想找一張什麼樣的圖片？這張圖片可以表達您對休閒阻礙的想法及感覺？
Q2-3	為什麼會有這個「想法及感覺」？這個「想法及感覺」有什麼重要性？這個「想法及感覺」對您而言有什麼意義？這個「想法及感覺」對您而言有什麼價值？這個「想法及感覺」與您所認為的您的休閒阻礙有什麼關係？
步驟3：分類整理 (sorting task)	
Q3-1	請您針對分類後的結果，說明一下您為何會將這些圖片做這樣的分類？對您而言它們分別代表了何種意義？
Q3-2	在這樣的意義下，對您而言它會是一個怎樣的形象？您會用怎樣概念性的一句話描述「您的休閒阻礙」？
步驟4：構念抽取 (construct elicitation)	
Q4-1	若就三張圖片來看，您認為哪兩張圖片，是較具有相似性？相對於另一張(第三張)，又有何不同？此相似點與差異點各會是一個怎樣的構念或描述？
Q4-2	請說明相似點與讓您產生您的休閒阻礙的想法或感覺的來源為何？(討論修正後做出最精準的原始構念用詞) 每堆圖片重複上述 1.與2.問題，直到受訪者說不出新的構念為止。針對剛才提及(○○構念)的相似與相異點，您認為這樣一個想法或感覺，和您的休閒阻礙的價值觀和目標之間有何關聯？可以帶給您或他人那些實質上的需求價值(或利益)以及心理上的滿足？為什麼您會特別喜歡在意/重視這種感受？
步驟5：最具代表性圖片 (most representative picture)	
Q5-1	請從帶來的這些圖片中，根據前述的概念，挑選一張最能夠代表「您的休閒阻礙」想法與感覺的圖片，說明為什麼挑選這張圖片？它對於您有什麼重要性？對您會產生怎樣的構念？
步驟6：相反的影像 (opposite image)	
Q6-1	請您想像一下，可以用來代表您個人對「您的休閒阻礙」相反想法與感覺的影像，您心中直覺出現的是一張怎樣的圖片？請描述一下背景及人物場景，它們代表何種意義？對您的休閒阻礙有什麼啟示？
步驟7：感官影像 (sensory image)	
Q7-1	如果要您用各種感官方式，來形容「您的休閒阻礙」，您會怎麼形容？
步驟8：心智地圖 (the mental map)	
Q8-1	請您再次確認此張經由步驟 4 所抽取重要構念所組成的地圖，各個元素的使用詞，以及元素間關係的方向路徑，你是否同意？是否能代表你對您的休閒阻礙的感覺？
步驟9：總結影像與小短文 (the summary image & vignette)	
Q9-1	接下來請您和我一起擷取各圖片中您認為最重要的概念圖像，並告知我它的大小尺寸以及應該要擺放的位置，我會將您這些概念圖象運用電腦整合成一張圖像。
步驟10：共識地圖 (consensus map)	
Q10-1	最後，請您藉由總結影像中的重要概念元素，用一段話來表達您對「您的休閒阻礙」的想法。

以上實施步驟並非單一順向流程，訪談與分析圖片彼此交叉比對，總結彙整成有系統的資料。為求訪談順利與資料可用性，研究者本身必須要嚴守研究步驟及規範，避免故意引導受訪者說出與其想法不同的答案；在訪談進行前，反覆地將訪談過程演練至非常熟悉，掌握訪談時間與進度，以免影響訪談的進行或造成訪者回答的偏誤。

四、資料處理

訪談結束後，研究者根據訪談資料作分析，為本研究之困難之處。為求嚴謹與慎重，作業流程與資料分析整理須詳盡確實，並全程掌握時間、進度與關鍵構念。以下為本研究資料整理與分析之說明：

- (一) 訪談圖片整理成電子檔：研究者就受訪者提供之圖片或影像，掃描存檔，並以角色代號及照片編碼，將圖片插入訪談紀錄表中，總結影像亦相同處理方式。
- (二) 訪談時全程錄音：根據訪談錄音轉換成逐字稿，並經受訪者確認。以客觀中立之態度將受訪所陳述的想法，抽取出構念，避免個人主觀意見使解讀產生偏誤。
- (三) 構念編碼：將訪談中重複的描述語句，簡化後抽取受訪者構念，依順序做構念編碼，以利心智圖像的繪製。
- (四) 建立心智圖像：整合所有受訪者提出的構念，經由分類、比較與歸納，連結成核心構念，最後繪製受訪者心智圖。

五、信效度分析

本研究工具ZMET隱喻抽取技術，已被應用在不同行業做不同的議題的探討，主要的共同點就是利用ZMET的訪談方法，依十個步驟進行，多位學者都已認同ZMET操作步驟的有效性。⁴⁹質化研究

⁴⁹ D. Pink, "Metaphor Marketing," *Fast Company*, 14(USA: Cambridge University Press, April/May, 1998): 214-219; Gwendolyn, "The ZMET Alternative Marketing Research," 6-12; Y. Sander, "The Power of Image: Pictures Selected by Tongue-Tied Shoppers Can Help Companies Learn What Consumers Really Want," *American Demographics*, 23.11(USA, November, 2001): 32-33; G. L. Christensen, & J. C. Olson, "Mapping Consumers' Mental Models with ZNET," *Psychology and Marketing*, 19.6 (Hoboken, NJ, June, 2002): 477-502.

工具的信度指研究者與研究對象的互動形式、資料記錄與資料分析以及資料中詮釋參與者意義的一致性。⁵⁰本研究以下列方法提升本研究的外在效度與信度：

- (一) 客觀且多重檢驗資料：由三位不同領域的學者專家，檢覈驗證研究內容及進行構念抽取，以求能嚴謹、客觀中立呈現受訪者陳述的想法，再將心智圖像及總結影像再度取得受訪者確認，交相驗證受訪者與研究者詮釋是否吻合，逐字稿亦經受訪者過目，以降低偏誤。
- (二) 詳述研究方法與研究過程：詳細敘述各種資料蒐集的方法，如ZMET訪談十步驟、文件分析的攀梯法、研究前的準備、訪談的進行等。
- (三) 詳實記錄各種資料：本研究蒐集資料時，會注意資料的脈絡意義，以增加資料的可比較性與詮釋性。
- (四) 採用受訪者根據研究主題，自己提供的圖片或照片，於訪談中使用運用攀梯法於提問中確認，避免過度推論。

本研究以下列方法提升本研究內在信度：

- 1.研究對象背景資料調查與整理：包括認受訪者基本資料（年齡、性別、障礙等級、輔具應用等），研究者已確實看過受訪者殘障手冊。
- 2.全程錄音後繕寫整理成逐字稿，以真實反應受訪者的想法。
- 3.盡量直接引用受訪者之論述與觀點，以利分析資料時得以掌握原貌不失真。
- 4.盡量完整保留研究對象敘述的語言，避免與受訪者觀點產生落差。

肆、研究結果

依前一章之研究方法，以一位肢障人士對休閒阻礙的認知與想法，透過圖片描述受訪者內心的世界與需求，以 ZMET 的十個步驟執行訪談，研究者根據訪談技巧與反覆確認，彼此交叉比對；依訪談中所得的資料予以綜合描述，抽取受訪者深層隱喻之構念，構念共22個，繪製成心智圖。依照層級區分為起始構念、連結構念與

⁵⁰ 王文科，《質的教育研究方法》（臺北：師大學苑，1990），4-9。

終結構念。

再針對訪談結果進行遺失影像、最具代表性圖片、相反影像與感觀影像分析，總結影像與終結價值交叉比對。其中遺失的影像發現肢障者對異性心儀又無奈的態度，將其歸咎於自身殘缺的障礙。在最具代表性與相反影像得知，對衰弱的體力感到擔心。感官影像也反應出內心的晦澀面，總結對休閒阻礙整體感覺，發現受訪者對未來有憂慮，呈現是不安的感覺，害怕年紀漸長身體機能衰退後的生活因應問題。

本研究受限於篇幅，在步驟 1 說故事中以 A 受訪者之圖片編號 A01 為例，依步驟一一呈現 A 之感覺和想法做構念之抽取，各步驟中出現之圖片皆為受訪者提出。

一、說故事與心智地圖

(一) 步驟 1：受訪者 A 說故事

編號 A01



說故事

為了身體健康，其實我們都需要加強運動，因為我和大多數肢障者一樣，有體重過重的問題。很多的運動我都有興趣，但是，適合肢障者的運動不多，需要重新設計才能符合我們所需。如果要我現在做這樣的運動，我會覺得我辦不到，這是不可行的。身心障礙團體的運動我不喜歡參加，看到全都是和自己一樣的成員，拿著拐杖或是坐著輪椅，我覺得是對我而言太沉重。面對他們，我好像在照鏡子，我和他們是一樣的，時時刻刻提醒自己的殘缺，也許，我是在逃避；也許，在內心深處有個自卑的精靈匍匐著，我怕別人窺探，也怕自己被看透，那是我心裡深處的陰暗角落，我不想被別人看清楚。我的人生，是跨過一個又一個的障礙向前行，我只希望此生中，我能健健康康的，拖著這樣的身體平安渡過，圓滿我自己的缺角人生。

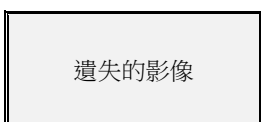
構念抽取

健康→自卑→逃避→殘缺的障礙→歧視的眼神

註：訪談時間為 2104 年 6 月 23 日

(二) 步驟 2：受訪者 A 遺失的議題或影像

編號 A02



一個同年齡、貼心的女性

說故事

因為肢體的障礙，我想要找一個女伴，我的理想是：她應該年紀與我相近、興趣相投、可以談得來、沒有肢體障礙的正常女性，如果我的伴侶是無障礙的女性，我會比較放心，如果同為障礙人士，我可能無法好好照顧人家，因為我心有餘力不足。這是我的夢想，怕一說出來，對方知道了，拒絕我、嫌棄我，然後，就把別人嚇跑了。我期盼，但是，我不敢說出來。

構念抽取

嫌棄→被拒絕→理想伴侶的缺乏

(三) 步驟 3 與 4：受訪者 A 圖片分類整理及構念抽取

項目內容	圖片及構念	
	編號 A03	編號 A05
相似性	 編號 A04 	
差異性		
內容描述	身體的障礙永遠都會存在，這是不爭的事實，只有選擇面對。從阻礙中學習，安排自己能力可及的事情。有困難，可以尋求協助，事前多做規劃，讓自己可以減少阻礙。	
構念抽取	健康→計劃→歧視的眼神→殘缺的障礙→有形的距離	

(四) 步驟 5 與 6：受訪者 A 最具代表性及圖片及相反影像的圖片

受訪者 A：最具代表性圖片影像

編號 A06	內容描述
	這是張兒子緊抱著父親的照片，可以感受到家人間感情應該是很好的。兒時，父親是永遠的依靠。身為一個肢障者，因為行動不便，遭遇到的阻礙或是挫折，很多的時候都是因為身體的障礙所致。父親都是一貫的鼓勵與協助，我也可以克服心理的障礙勇敢的從家裡跨出去，而不在乎別人異樣的眼光。我想，相對於其他的肢障朋友，我顯得很幸福。如果可以得到家人或朋友的支持與幫忙，肢障者也會較會有信心去於從事各樣的休閒活動，讓自己身心更為健康。

受訪者 A：相反影像

編號 A06	內容描述
	在過去與現在，我的日子有我的家人陪伴，老實說是幸福的。在將來，我和父母、兄弟姊妹、妻子、兒女，也會隨著時間慢慢老去，我的身體也會漸漸衰老，健康慢慢惡化，老化的速度可能導致我的身體無法像現在來去自如，也可能我也無力照顧好我自己，這樣的餘生，讓我很擔心害怕。
構念抽取	健康→信任→擔心→殘缺的障礙→衰弱的體力→不安的心靈

(五) 步驟 7：受訪者 A 之感官影像

感官	應該是	不應該是
視覺	灰藍色：可能因為身體的關係導致我看到的是灰藍色，不討人喜歡，可是它又是真實的存在身邊，無法忽視它的存在。	色彩繽紛：我的休閒活動並沒有那麼的亮麗，很多的活動對我而言是不適合的，而非是你想要就可以達到或者去參與的。
聽覺	哭調仔：很悲哀、很辛酸的負面聲音，聽起來就好像都是傷心事。而這種傷心，障礙程度越高者，碰到的阻礙情形更多，非外人能夠真誠體會。	流水聲：淙淙的流水聲音，那種聲音輕柔、平穩。休閒活動中，戶外的盡量挑選自己可以負荷的參與，戶內的盡量是有完善規劃的無障礙設施，才可以讓自己盡興。
嗅覺	醋的味道：醋的領悟好像有點酸，而那種酸度如果過濃，會讓人覺得噁、不舒服。同樣的，參與休閒活動時，阻礙因素太多，也就失去了休閒的樂趣，得不償失。	萱草香：萱草，是一種母親花，有一點點的香味，母親花是可以完全的放心與安心。如果可以放心的參與各類的休閒活動，應該會為健康加分。
味覺	苦澀：除了苦的味道外，它還帶有澀味為，好像沒成熟的水果般；在自己的休閒裡面，因為身體的關係，碰到阻礙又無法克服時，心中會覺得相當挫折，久久不散。	甜的味道：參與休閒活動，除了克服自己的心理和經濟因素外，如果少了外在的阻礙因素的干擾，可以讓休閒活動變得更為甜美。
觸覺	碎玻璃：碎了的玻璃，沒去觸碰，你不知道哪個尖角會傷了你，也不會知道應該用何種角度去拿捏分寸。休閒也是如此，妥善運用資訊，規劃適合的活動，避免碰到滿地的碎玻璃，降低自身的危險性。	花瓣：不管是以前或是現在，肢體障礙者休閒活動，會因為個人障別的不同而有不同的阻礙；它不像花瓣般的柔順自在。但是如果有好好地做好事前準備功課，可以提高休閒的樂趣與滿意。
情緒	很煩：休閒活動時如果有碰到人為因素的阻礙時，我會覺得很煩。既然是人為，為什麼不多考慮肢障者的需求，可以多點善意，而非應付了事。	開心：可以走出去，不管是自己拿著拐杖走，或者是推輪椅出門，可以去看看外面的世界，對有些朋友是一種奢求、與夢想。

(六) 步驟 8：心智地圖

表 3 受訪者 A 之構念

編號	構念	編號	構念	編號	構念
1	自卑	9	負面情緒		
2	逃避	10	不安的心靈	17	擔心
3	歧視的眼神	11	行動不便	18	衰弱的體力
4	環境障礙	12	難以掌控	19	缺乏同理心
5	理想伴侶的缺乏	13	有形的距離	20	缺乏安全感
6	遺憾	14	肢體外觀	21	體力負擔
7	殘缺的障礙	15	不屑行為	22	被拒絕
8	差別待遇	16	老化		

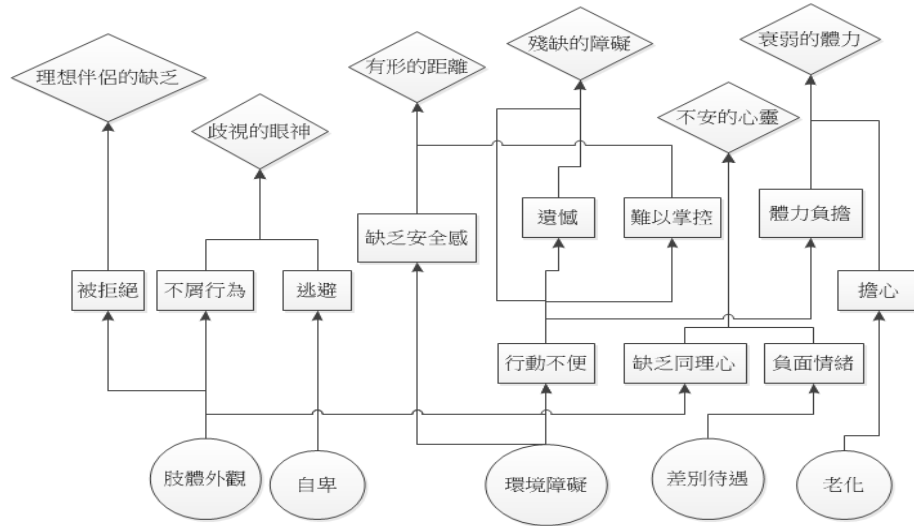


圖 1 受訪者 A 之心智地圖

註：圓形代表起始構念，矩形代表連結構念，菱形代表終結構念

(七) 步驟 9 與 10：受訪者 A 總結影像與小短文



我的興趣還蠻廣，我喜歡看任何的球賽，看到選手球場上的認真；也喜歡去旅遊，看山看海，抒發心情。旅遊中，坑洞的路面、陡直的階梯、濕滑的地板，都會讓我走得膽戰心驚。人生來不平等，所以會盡量以實質的補償或替代來減少其差異性。肢體障礙者，大部分屬於社會競爭中的弱勢者，因病造成體質的改變，年紀老後可能會有更多的醫療與照顧的問題出現，政府應該正視並及早規劃相關措施。

二、肢障人士的休閒阻礙意義

根據本研究結果之心智地圖，歸納出 6 項終結構念，分別為「殘缺的障礙」、「有形的距離」、「歧視的眼神」、「不安的心靈」、「衰弱的體力」、「理想伴侶的缺乏」，其意義如下：

(一) 殘缺的障礙

「殘缺的障礙」以「健康」構念為主軸，延伸的構念群包含挑

戰、受限、同理心、遺憾等關聯構念。受訪者為了身體健康，盡量能夠參與各項的休閒活動，豐富自己的生活，也提升生活品質。受限於肢體的不便，困難度高的行動會受阻礙，減損休閒的樂趣。

（二）有形的距離

「有形的距離」以「體力」、「陷阱」為主軸，延伸的構念群包含克服、計劃、經濟能力、不安心等關聯構念。希望能夠給予一個友善的環境，縮短有形的距離，讓肢障者能夠安全無虞的出入，降低被排擠在外的感受。

（三）歧視的眼神

「歧視的眼神」以「惡意」為主軸，延伸的構念群包含克服、不舒服等關聯構念。對外界注視的眼神相當在意，如果覺得是一種惡意的眼光，心理會感到憤怒與不被尊重，不舒服的感覺會導致減少參與活動的時間與次數。

（四）不安的心靈

「不安的心靈」以「平等」為主軸，延伸的構念群包含無差別心、不安、挫敗等關聯構念。隨著年齡的增長，親友老去的事實，對未知的將來充滿著不安；怕家人不在身邊支持，是否自己有能力獨自面對，感到相當不自在。

（五）衰弱的體力

「衰弱的體力」以「擔心」為主軸，延伸的構念群包含安全、不便、負擔、疲累等關聯構念。自覺健康日漸走下坡，感覺到出現較差的體力與耐受度，對日常作息已經有影響，也對於患肢的功能是否持續惡化不肯定，感到擔心，怕會影響日後生活品質。

（六）理想伴侶的缺乏

「理想伴侶的缺乏」以「嫌棄」為主軸，延伸的構念群包含被拒絕、外觀等關聯構念。想尋找一個同年齡、貼心的女性為伴侶，但明顯的外觀肢體障礙，被對方直接打回票了。

伍、結論與建議

本研究以建立肢障人士休閒阻礙的心智圖像為目的，運用 ZMET 技術挖掘受訪者對休閒阻礙的想法和感覺，抽取構念建立符合受訪者心智模式之圖像，並進行分析與探討。本章內容共分二節，第一節針對 ZMET 訪談結果進行結論說明；第二節說明本研究對後續研究者的建議。

一、結論

本研究由感官影像得知，個案對休閒阻礙所呈現的是真實的存在、悲哀的哭聲、苦澀的味道、感到不舒服等概念，覺得休閒阻礙不應該是亮麗、平穩、放心、甜美、開心的概念；從總結影像與小短文中，亦可發現受訪者在所呈現的內容是「殘缺的障礙」、「衰弱的體力」的訊息。圖片隱喻說故事或感官影像與總結影像的意念，個案對於休閒阻礙的想法和感覺，與「殘缺的障礙」、「有形的距離」、「歧視的眼神」、「不安的心靈」、「衰弱的體力」與「理想伴侶的缺乏」6 項終結構念抽取相符，顯示受訪者的感官影像與總結影像所呈現的意涵與休閒阻礙的結果具有高度的一致性。

綜合上述研究結果，肢障人士休閒阻礙除了外在的建築結構的環境阻礙因素外，主要的阻礙還包含個案本身的內在因素在內。回顧文獻交叉比對，Crawford 和 Godbey 指出由於休閒阻礙的介入，使休閒活動無法進行，其休閒阻礙涵蓋內心的心理狀態、人際間的社會互動與結構性的外在因素在內，從本研究對象的敘說圖像分析、歸納後的結果得到證實。另據研究結果發現，肢障者的休閒阻礙呈現不同面像，此結論與 Edington, Compton, Hanson 以及 Kennedy 和 Austin 之發現一致。

二、建議

總結上述的各項推論，研究結果顯示，真正促使肢障人士放棄休閒活動的阻礙因素主要來自於心理層面，其因在參與休閒活動的不佳際遇，導致對本身的自我否定。故在提升肢障人士休閒需求的

同時，應該降低外在環境的阻礙因素，以利其休閒的參與；另一方面，持續給予的正面的支持與鼓勵，除了可以加強肢障人士對本身的自我肯定外，研究者也認為社會的支持力量，具有高度的影響力，可以降低其內在的阻礙因素，提昇參與休閒活動的動機，這將對其個人社會發展及身心健康有正面的意義。

相關單位對肢障患者年齡增長體力漸衰的事實應提早認知，策略思考當下及未來因應之道，發掘現有設計疏漏之處，可作為日後改善的參考，使服務的提供更符合肢障人士所需，並對於肢障人士的老年生活提早規劃因應之道。

對於後續研究者，建議可用量化的研究方法，針對同樣問題進行研究，以驗證本研究的結果。此外亦可以質量並行的方法進行研究，並比較其異同。

本研究系以 RPII 量表作為 ZMET 受訪者的篩選依據，建議後續研究可運用其他已本地化且已建立信度、效度之涉入程度評量工具，作為篩選之受訪者之依據。

後續研究者採 ZMET 的研究方法時，建議可加強各種感官影像的構念抽取，以利心智圖像的結論建構。另，為使肢障領域之 ZMET 研究能互相引用，建議制定標準化之 ZMET 資料庫，可做為後續研究者援引既有之研究結果做為參考；另方面相關單位可引用研究結果，用於肢障服務之介入。

引用文獻

- Edginton C. R., Hudson C. J., Edginton S. T., & Hudson, S. D. 著，《休閒活動規劃與管理 (Leisure Programming: Concepts, Trends, and Professional Practice) 》(顏妙桂譯)，臺北：美商麥格羅希爾，2002。
- Oliver, M., & Sapey, B. 著，《身心障礙社會工作 (Social Work with Disabled People (2nd ed.)) 》(葉琇嫻譯)，臺北：心理，2014。
- 內政部營建署，<http://www.cpami.gov.tw/chinese/filesys/file/chinese/publication/law/lawdata/1030813014.pdf>, 2014 年 10 月 3 日檢索。

- 尹邦智，〈空服員休閒活動參與及休閒阻礙之研究〉，臺中：朝陽科技大學休閒事業管理研究所碩士論文，2005。
- 王文科，《質的教育研究方法》，臺北：師大學苑，1990。
- 江中皓，〈身心障礙者對運動休閒參與動機及運動休閒阻礙之相關研究〉，《醒吾學報》，27（新北，2004）：115-140。
- 行政院主計處，<http://eng.stat.gov.tw/ct.asp?xItem=13955&ctNode=5348>，2014年10月3日檢索。
- 吳文銘，〈休閒教育觀之初探〉，《國教新知》，47.3（臺北，2001.05）：96-103。
- 身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法，<http://law.moj.gov.tw/Law/LawSearchResult.aspx?p=A&k1=%e8%ba%ab%e5%bf%83%e9%9a%9c%e7%a4%99%e5%8f%8a%e8%b3%87%e8%b3%a6%e5%84%aa%e7%95%b0%e5%ad%b8%e7%94%9f%e9%91%91%e5%ae%9a%e8%be%a6%e6%b3%95&t=E1F1A1&TPage=1>，2015年3月4日檢索。
- 身心障礙權益保障法，<http://law.moj.gov.tw/Law/LawSearchResult.aspx?p=A&k1=>，2014年10月3日檢索。
- 官德財，〈肢體障礙者參與休閒運動取向之研究〉，臺北：國立臺灣體育學院體育研究所碩士論文，2003。
- 林佑忠，〈臺北市國中肢體障礙學生運動參與現況及阻礙因素研究〉，臺北：臺灣師範大學體育學系碩士論文，2008。
- 林宏熾，〈感官或肢體障礙青年社區生活品質驗證性因素分析及相關研究〉，《人文及社會科學》，11.2（臺北，2001.04）：188-204。
- 武而謨，〈殘障類別特性與運動項目的關係〉，《身心障礙運動與安全防護研討會專題》，（臺北，1998）：4-6。
- 耿士榮，〈肢體障礙者休閒參與、休閒阻礙與生活品質之研究〉，屏東：美和技術學院健康照護研究所碩士論文，2007。
- 高俊雄，〈休閒利益三因素模式〉，《戶外遊憩研究》，8.1（雲林，1995.03）：15-28。
- 徐玉珠，〈治療式遊憩在高齡期健康促進教育上的應用探討〉，《美和技術學院學報》，26.1（屏東，2007.05）：189-208。
- 徐秀維，〈「行」不得也：障礙者外出移動困境與經驗：以嘉義地區

- 為例》，嘉義：國立中正大學社會福利研究所碩士論文，2012。
- 許天威，《肢體障礙學生輔導手冊》，臺北：教育部，2006。
- 陳佩菁，〈高雄市中等學校肢體障礙學生參與休閒活動現況之調查研究〉，臺北：國立臺灣師範大學體育學系碩士論文，2003。
- 陳俊忠，〈殘障者的體適能〉，《國民體育季刊》，22.2（臺北，1993.06）：25-31。
- 陳藝文，〈休閒阻礙量表之建構：以北部大學生為例〉，臺中：國立體育學院研究所碩士論文，2000。
- 傅惠珍，〈殘障者休閒權益之保障〉，《特殊教育季刊》，4（臺北，1992.09）：28-33。
- 黃玉華，〈小兒麻痺症者休閒參與、阻礙及需求之研究〉，臺北：臺灣師範大學復健諮商研究所碩士論文，2012。
- 趙元芝，〈國中學生網路休閒行為、休閒阻礙與休閒效益之研究：以臺中縣立清水國中為例〉，臺中：靜宜大學管理碩士論文，2008。
- 蔡智勇，〈肢體障礙者旅遊阻礙與旅遊行為〉，《運動休閒餐旅研究》，3.4（臺北，2008.12）：58-68。
- 鄭美珍，〈繪製高中生體育類型活動休閒阻礙量表：以嘉義市為例〉，嘉義：南華大學旅遊管理學系管理研究所，2012。
- 衛生福利部社會及家庭署，<http://www.sfaa.gov.tw/SFAA/default.aspx>，2014年10月3日檢索。
- 衛生福利部統計處，http://www.mohw.gov.tw/cht/DOS/Statistic.aspx?f_list_no=312&fod_list_no=4703，2014年10月3日檢索。
- 聯合國，〈身心障礙者權利公約／The Convention on the Rights of Persons with Disabilities〉，http://www.lcdsoutheastasia.org/callforaction/LCD_UNECA_Conference_Report_Final.pdf，2014年10月3日檢索。
- 聯合國大會，〈關於身心障礙者的世界行動綱領／The World Programme of Action concerning Disabled Persons〉，<http://www.un.org/disabilities/default.asp?id=131>，2014年10月3日檢索。
- Backman, S. J., & Crompyon, J. L., "Differentiation Between High, Spurious, Latent and Low Loyalty Participants in Two Leisure Ac-

- tivities,” *Journal of Park and Recreation Administration*, 9.2 (USA, Summer, 1991): 1-17.
- Christensen, G. L., & Olson, J. C., “Mapping Consumers’ Mental Models with ZNET,” *Psychology and Marketing*, 19.6 (Hoboken, NJ, June, 2002): 477-502.
- Cipani, E., & Spoone, F., *Curricular and Instructional Approaches for Persons with Severe Disabilities*, Boston: Allyn and Bacon, 1994.
- Coulter, R., Zaltman, G., & Coulter, K., “Interpreting Consumer Perceptions of Advertising: An Application of the Zaltman Metaphor Elicitation Technique,” *Journal of Advertising*, 30.4 (USA, December, 2001): 1-21.
- Crawford, D. W., Jackson, E. L., & Godbey, G., “A Hierarchical Model of Leisure Constraints,” *Leisure Sciences*, 13.4 (TX, USA, July, 1991): 309-320.
- Gwendolyn, C. C., “The ZMET Alternative Marketing Research,” *Journal of Advertising*, 12.2 (USA, Summer, 2000): 6-12.
- Harvel, D. H. P., & Greenway, A. P., “The Self-Concept of Physically Handicapped Children and their Non-handicapped Siblings- An Empirical Investigation,” *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 25.2 (London, April, 1987): 273-284.
- Jackson, E. L., “Leisure Constraints: A Survey of Past Research,” *Leisure Science*, 10.3 (USA, January, 1988): 203-215.
- Jackson, E. L., & Searle, M. S., “Recreation Non-participation and Barriers to Participation: Concepts and Models,” *Loisir et Societe Society and Leisure*, 8.2 (Canada, June, 1985): 693-707.
- Kraus, J. F., Rock A., & Hemyari, P., "Brain Injuries among Infants, Children, Adolescents, and Young Adults," *American Journal of Diseases of Children*, 144.6 (Illinois, June, 1990): 684-691.
- Melo, M., Lauriano, V., Gentil, V., Eggers, S., Del Bianco, S. S., Gimenez, P. R., Akiyama, J., Okabaiashi, H., Feota-Pseeoa, O., & Passos-Bueno, M. R., “Becker and Limb-Girdle Muscular Dystrophies: A Psychiatric and Intellectual Level Comparative Study,”

- American Journal of Medical Genetics*, 60.1 (Utah, June, 1995): 33-38.
- Pink, D., "Metaphor Marketing," *Fast Company*, 14 (USA: Cambridge University Press, April/ May, 1998): 214-219.
- Russell, Ruth V., "The Importance of Recreation Satisfaction and Activity Participation to the Life Satisfaction of Age-Segregated Retirees," *Journal of Leisure Research*, 19.4 (USA, October-December, 1987): 273-283.
- Sander, Y., "The Power of Image: Pictures Selected by Tongue-Tied Shoppers can Help Companies Learn What Consumers Really Want," *American Demographics*, 23.11 (USA, November, 2001): 32-33.
- Stinson, Michael S., & Whitmire, Kathleen, "Self-Perceptions of Social Relationships among Hearing-Impaired Adolescents in England," Paper presented at the International Congress on Education for the Deaf (NY, August, 1990): 01-38 .
- Weintraub, F. J., Abeson, A., Ballard, J., & LaVor, M. L., "The Education for All Handicapped Children Act of 1975," *Public Policy and the Education of Exceptional Children*, 44.2 (Virginia, October, 1976): 113-129.
- Zaichkowsky, J. L., "The Personal Involvement Inventory: Reduction, Revision, and Application to advertising." *Journal of Advertising*, 23.4 (USA, December, 1994): 59-70.
- Zaltman, G., & Coulter, R. A., "Seeing the Voice of the Consumer: Metaphor-Based Advertising Research," *Journal of Advertising Research*, 35 (USA, July/ August, 1995): 35-51.
- Zaltman. G., "Rethinking Market Research: Putting People Back In," *Journal of Marketing Research*, 34.4 (USA, November, 1997): 424-437
- Zaltman, G., & Schuck, L. J., "Seeing through the Customer's Eyes with Computer Imaging," *Sense and Respond: Capturing Value in the Network Era*, eds. Stephen P. Bradley, & Richard L. Nolan, Boston: Harvard Business School Press, 1998, 145-172.

The Narrative Image of a Physically Disabled Person's Leisure Constraints

Su-Hui Wu / Aletheia University

Chin-Fang Kuo / Aletheia University

Abstract

This study aims to explore the leisure constraints of a physically disabled person. The Metaphor Elicitation Technique (ZMET) was used to collect individual's thoughts and feeling of leisure constraints. The participant was a severe physically disabled male aged 45 with assistant equipments. The results show that "incomplete body", "visible distance", "discriminated eye-contacts", "restless soul", "weak physical fitness" and "lack of ideal partner" are not only the main leisure constraints, but also the expectations to the inner self and society. The suggestion show that the need and ability assessment of this group should make carefully so that a suitable plan, execute and evaluation could be done. The physically disabled people can get their confidence and identification for a beautiful leisure life.

Keywords: physically disabled people, leisure constraints, ZMET, narrative images

