

Research Articles

The Progresses and the Effectiveness of Character Education Assimilating into Children's Group:
A Short-term Action Research
/ Ming-Feng Wang

A Study on School Engagement of College Students—Example of a University in the
Central Part of Taiwan
/ Hsueh-Shan Chang, Mei-Hua Chen

A Study on Using Design Thinking to Teach Interdisciplinary Micro-Credit Course
/ Shu-Chen Wang, Chi-Hsu Liao, Yan Xu

The Exploratory Research of Indigenous Female Family Caregivers Care Experience in the
Changing Society
/ Hong Hong, Ching-Teng Yao

A Preliminary Study on the Indie Game Development Context of Taiwan
/ Philip Lin

A Study of the Tribal Culture Health Station as the Third Place for Senior Indigenous People in
Taiwan
/ Hui-Chuan Chiu, Feng-Fan Chiang

Rethinking the Development and the Future of Indigenous Peoples from the Perspective of
Social Inequality in the Era of Globalization: The Context of COVID-19
/ Ying-Ying Chen, Feng-Fan Chiang, Chun-Yen Kuo

《靜宜人文社會學報》
編輯委員會

發行人 唐傳義（靜宜大學校長）
總編輯 郭俊農（靜宜大學人文暨社會科學院院長）
執行編輯 楊安仁（靜宜大學原住民族文化碩士學位學程助理教授）
編輯委員 王香頤（弘光科技大學護理系教授）
王德睦（國立中正大學社會福利學系教授）
李明顯（靜宜大學大眾傳播學系教授兼系主任）
何華欽（國立屏東科技大學社會工作系教授）
蔡盈修（靜宜大學社會工作與兒童少年福利學系教授兼系主任）
黃文成（靜宜大學台灣文學系教授兼系主任）
柯志明（靜宜大學生態人文學系教授兼系主任）

出版者 靜宜大學
地址 (43301) 臺中市沙鹿區臺灣大道7段200號
電話 04-26328001#17001~17002
E-mail pu20600@pu.edu.tw
網址 http://www.huso-pu.edu.tw/puchess/index.htm

本期售價：新台幣600元／美金20元整
ISSN 2223-7461

靜宜人文社會學報

西元二〇二一年十二月

第十五卷 第三期

靜宜

人文社會

西元2021年12月
第十五卷 第三期

Providence Studies on Humanities and Social Sciences



研究紀要

文化健康站作為臺灣原住民族第三場域的研究

／邱惠娟、蔣鋒帆

從全球時代的社會不平等反思原住民族的發展與未來：COVID-19 疫情脈絡的思維

／陳瑩瑛、蔣鋒帆、郭俊農

臺灣獨立遊戲發展脈絡之初探研究

／林沛豐

社會變遷下的原住民族女性家庭照顧者照顧經驗之初探

／洪宏、姚卿騰

以設計思考實踐跨域微學分之教學研究

／汪淑珍、廖啓旭、徐雁

大學生學習投入之現況分析——以中部某大學為例

／張學善、陳美華

品格教育融入兒童團體活動之歷程與成效：一個短期行動研究

／王明鳳

研究論文



靜宜人文社會學報

Providence Studies on Humanities and Social Sciences

第十五卷第三期 2021 年 12 月

◎ 研究論文

品格教育融入兒童團體活動之歷程與成效：一個短期行動研究
／王明鳳

大學生學習投入之現況分析—以中部某大學為例
／張學善、陳美華

以設計思考實踐跨域微學分之教學研究
／汪淑珍、廖啓旭、徐雁

社會變遷下的原住民女性家庭照顧者照顧經驗之初探
／洪宏、姚卿騰

臺灣獨立遊戲發展脈絡之初探研究
／林沛澧

◎ 研究紀要

文化健康站作為臺灣原住民長者第三場域的研究
／邱惠娟、蔣鋒帆

從全球時代的社會不平等反思原住民族的發展與未來：COVID-19 疫情脈絡的思維
／陳瑩瑛、蔣鋒帆、郭俊巖

靜宜大學人文暨社會科學院 出版

《靜宜人文社會學報》編輯委員會

發行人 唐傳義（靜宜大學校長）
總編輯 郭俊巖（靜宜大學人文暨社會科學院院長）
執行編輯 楊安仁（靜宜大學社會企業與文化創意碩士學位學程助理教授）
編輯委員 王香蘋（弘光科技大學護理系教授）
王德睦（國立中正大學社會福利學系教授）
李明穎（靜宜大學人文暨社會科學院副院長）
何華欽（國立屏東科技大學社會工作系教授）
蔡盈修（靜宜大學社會工作與兒童少年福利學系教授兼系主任）
黃文成（靜宜大學台灣文學系教授兼系主任）
柯志明（靜宜大學生態人文學系教授兼系主任）

出版者 靜宜大學
地址 (43301)臺中市沙鹿區臺灣大道 7 段 200 號
電話 04-26328001 # 17001~17002
E-mail pu20600@pu.edu.tw
網址 <http://www.huso.pu.edu.tw/puchess/index.htm>

本期售價：新台幣 600 元；美金 20 元整。

ISSN 2223-7461

目 錄

品格教育融入兒童團體活動之歷程與成效：一個短期行動研究 ／王明鳳.....	001
大學生學習投入之現況分析—以中部某大學為例 ／張學善、陳美華.....	027
以設計思考實踐跨域微學分之教學研究 ／汪淑珍、廖啓旭、徐雁.....	041
社會變遷下的原住民女性家庭照顧者照顧經驗之初探 ／洪宏、姚卿騰.....	063
臺灣獨立遊戲發展脈絡之初探研究 ／林沛澧.....	089
文化健康站作為臺灣原住民長者第三場域的研究 ／邱惠娟、蔣鋒帆.....	111
從全球時代的社會不平等反思原住民族的發展與未來：COVID-19 疫情脈絡的思維 ／陳瑩瑛、蔣鋒帆、郭俊巖.....	129

Providence Studies on Humanities and Social Sciences

Vol.15, No.3, December 2021

◎ Research Articles

The Progresses and the Effectiveness of Character Education Assimilating into Children's Group: A Short-term Action Research

／Ming-Feng Wang

A Study on School Engagement of College Students—Example of a University in the Central Part of Taiwan

／Hsueh-Shan Chang, Mei-Hua Chen

A Study on Using Design Thinking to Teach Interdisciplinary Micro-Credit Course

／Shu-Chen Wang, Chi-Hsu Liao, Yan Xu

The Exploratory Research of Indigenous Female Family Caregivers Care Experience in the Changing Society

／Hong Hong ,Ching-Teng Yao

A Preliminary Study on the Indie Game Development Context of Taiwan

／Philip Lin

A Study of the Tribal Culture Health Station as the Third Place for Senior Indigenous People in Taiwan

／Hui-Chuan Chiu, Feng-Fan Chiang

Rethinking the Development and the Future of Indigenous Peoples from the Perspective of Social Inequality in the Era of Globalization: The Context of COVID-19

／Ying-Ying Chen, Feng-Fan Chiang, Chun-Yen Kuo

研究論文

品格教育融入兒童團體活動之歷程與成效： 一個短期行動研究*

王明鳳

美和科大社工系助理教授

收稿日期：2021 年 09 月 09 日，接受刊登日期：2021 年 12 月 10 日。

*本文通訊作者為王明鳳，Email：x00003235@meiho.edu.tw。

中文摘要

本研究採取行動研究法，探討品格教育融入兒童團體活動之實施歷程與實施成效。針對某一國小由教師轉介之 11 位學童為研究對象，進行 8 週的品格教育團體活動，以品格教育核心：「自主自律」、「負責盡責」、「尊重生命」、「誠實信用」為主題進行活動單元設計，研究過程中藉由兒童品格量表、兒童品格主題檢核表、團體單元學習單、團體活動觀察紀錄、省思札記等方式進行資料的蒐集與分析。研究結果發現品格教育團體確能有效提升學童品格行為表現，同時亦針對實施歷程所遭遇之困境與做法進行探究。最後，研究者根據研究結果提出相關建議與省思，以做為未來研究改進及品格教育團體活動辦理之參考。

關鍵字：品格教育、兒童團體活動、行動研究

The Progresses and the Effectiveness of Character Education Assimilating into Children's Group: A Short-term Action Research

Ming-Feng Wang

Assistant Professor, Department of Social Engineering, MeiHo University

Abstract

This study utilizes action research to explore courses and efforts of children's character educational groups. The research objects are 11 referral students from an elementary school to progress character educational team works in 8 weeks. All activities are designed by the topics of "Self-Discipline", "Responsibility", "Respect", and "Honesty" as the core of character education to collect and analyze the information by utilizing the methods of children character checklists, subject of children character evaluation form, group unit worksheets, observation records of group activities and reflection notes. In conclusion, learning in character education is very important in children's development of moral activities, it helps to improve children's character behaviors and children's adaptability in school if good cooperation between parents and the teachers. Based on the results of this study, the researcher provides some suggestions and solutions from the troubles during courses for future studies and as well can be the reference for other children's character educational groups.

Keywords: Character education , Children's group , Action research

壹、問題陳述

兒童時期是人格形塑及性情發展的關鍵時刻，如何透過學習過程來引導孩童發展出正確的價值觀及良好的生活態度，是重要的品格教育議題。現今學校教育雖強調五育均衡發展，但在實質教學上，卻有著偏重知識，甚至以升學為目的的教學內涵，營造出失衡的學習環境。一旦兒童在學習過程中，總是接收到失敗、負面的訊息，無形中亦會減損了自我價值和自我概念。再者，若其在家庭和學校生活中，無法獲得充分的發展，亦會產生人際衝突、學習斷層等等的窘境，也會因此而受到更多的社會排擠與適應困難。由此可見，若不在國小時期便提倡品格教育的重要性，只是依循傳統的說教或處罰方式，雖然一時之間可看到效果，但是只能暫時遏止一時的過犯，是無法產生長期深遠的影響。

研究者歷年來皆有帶領多所小學之兒童團體活動經驗，此為教育部補助小學針對班級適應困難學生所辦理之教育性質的團體活動。但探究學生適應困難之根本問題乃是品格教育問題，特別是研究者所合作之小學皆位於農業鄉鎮，其中半數以上的家長是以農業維生，由於鄉村地區謀生不易、就業機會少，大多數的壯年人口會選擇在外地工作，或是身兼多份工作，實無暇照應家中孩童，加上老師所轉介之學生家庭背景亦多為單親、隔代教養和新移民等家庭類型，交相惡性循環過程中，兒童多會增加在校之學習或行為等適應問題。

當然，品格教育之養成並非一蹴可及，但若能在團體活動過程，去引導孩童正確的價值觀及良好的道德態度，亦能循序漸進的傳遞出正向的訊息和提供學習的楷模，協助孩童增加生活與班級適應力，進而促進個人自尊、自信與較佳的學習效果，減少偏差行為發生的機率。

綜合上述，研究者希望融合品格教育理念於團體活動中，澄清孩童的品格觀念及價值觀，透過自省與內化的學習歷程，減少其在班級適應困難的機率，同時探討品格教育融入兒童團體活動之實施方式與實施成效，亦提供研究者自省與反思的成長機會。

貳、文獻探討

一、品格教育的意涵

品格係指個人的品行與風格，會較注重個體對人對事的主動反應和行為表現，所以品格教育乃是在教育學生知善、行善，並內化成習性的歷程(黃德祥、謝龍卿，2004)。品格教育主要的目的在於幫助孩子表現個人特質，積極開發自己的潛能，並

進一步從學習中促進自我瞭解、尊重他人、關懷社會之道德觀念和行為，由此可知家庭與學校扮演了關鍵性角色。家庭照顧者在幼年階段若能建立孩童良好的品格，未來就有更好的適應新環境能力、同時可應付生活中的許多挑戰(陳蜜桃、陳埤淑，2003)。學校若能與家庭相輔相成，亦可加乘品格教育的效益，然而，目前學校教育最常被垢病的缺失，如同Glasser(1993,1992)所提，像是教學內容與教學教材過於僵化，重記憶輕思考傾向，成績評量方法失當...等，一旦師長用等級(grading)分數把學生分割成優等與劣等，以致等級變成學習的替代品與知識象徵，無形中也讓教育的核心價值失焦了。由於家庭、學校是培養孩童良好品格的最佳場所，若是家庭、學校功能弱化，相對的也會弱化了兒童的道德發展與道德情操。

簡言之，品格教育是一種生活態度的融入與養成 (Paige, 2004)，除了需要從生活中落實品格教育，也應努力去營造一個良好的品格學習情境。如此一來，不僅可以讓孩童從生活中學習到待人接物、正向積極的美德，亦呼應到學者Dewey 所強調的「實踐中學習」與「連續教育」的意義，從經驗事件中親身體驗品格教育，才能獲得最佳的學習效果(王怡茹、薛銘卿，2014；蔡居澤，2004)。

Ryan(2006) 針對美國二次大戰後的品格道德教育缺失，進而提出六E 策略 (The six E's of character education) 來做為品格教育改善的方向，他所提出之教學概念模式內容如下：1. 榜樣 (example)：教學者本身即為道德示範，並能提供歷史文學或現實社會中值得學習的英雄或人物典範。2. 解釋 (explanation)：教學者能與學生真誠對話，以解除疑惑啟發道德認知。3. 勸勉 (exhortation)：從情感上激勵學生的良善動機，鼓勵其道德勇氣。4. 環境 (environment)：教學者應營造彼此尊重與合作的學習環境。5. 體驗 (experience)：鼓勵學生積極參與，親身體驗個人對別人或社會之貢獻。6. 期許 (expectation)：透過獎勵與表揚，協助學生自己設定合理、優質的品德目標，並自我激勵、追求成長。

所以，教育部(2009)也看到目前國內家庭及學校教育的問題，便依Ryan (2006)所提出的六E策略，修訂了「品德教育促進方案」和提出相關之核心價值內涵，像是尊重生命、孝親尊長、負責盡責、誠實信用、自主自律、公平正義、行善關懷。本研究以教育部範定之品德教育核心價值做為兒童團體活動之單元主題、期待能夠採行動研究方法來檢視品格教育融入兒童團體活動之歷程與成效。

二、社會團體工作

Trecker (1972) 認為社會團體工作是一種方法，是由理論知識、工作原則與技巧組合而成，藉著團體工作人員的協助，引導成員在團體過程中互動，透過接納的關係、激

勵與輔導、組織與程序以及資源的運用，促使成員彼此建立關係，並以個人能力與社會需求為基礎，使團體中的成員獲致成長的經驗，旨在達成個人、團體或社群發展的目標，以及個人行為改變之目的（引自林萬億，2012）。林萬億（2012）進一步指出團體工作目的在於達成個人發展、社會調適、個人整合及社會參與，經由團體互動、成員間經驗的交流、帶領者的回饋，使個人成長與學習。

社會團體工作促進協會（AASWG，後改為 IASWG）於 2005 年審查修訂「社會團體工作實務標準」（Standards for Social Work Practice with Groups）（Ramey, 2009），該實務標準訂定了團體工作的核心價值、知識及倫理考慮，並依據不同團體階段提出相關的任務、技巧和知識（林佩瑾、古允文，2018）。有關團體工作的實務運作大抵分成四個階段：1.前階段需要計劃、招募和形成新團體的知識與技巧；2.團體開始階段需要建立契約、創造凝聚力及形成參與規範；3.中間階段則重視團體動力、過程、角色理論、自我覺察、溝通、問題解決、團體關係、領導與協同領導...等；4.結束階段需要評估、維持和增進成長、失落與分離及結束（林佩瑾、古允文，2018）。

再者，團體工作的活動形式可以很多元，一般可分成七種類型：休閒娛樂性的團體、休閒娛樂技能性的團體、生活教育的團體、自助性的團體、社會化的團體、治療性的團體、病患自治性的團體和其他團體（廖榮利，1986）。本研究的團體形式屬於生活教育團體的一種，在團體運作過程中亦善用團體動力（Group Dynamics）的概念，來滿足團體成員的需求和發揮團體效能。

參、研究方法

一、行動研究

行動研究顧名思義就是將「行動」與「研究」結合起來，是實務工作者為解決其工作場所所面臨的問題，而對其實務工作過程所進行的研究（蔡清田，2008）。因此，行動研究是基於實際問題解決的需要，將問題發展成研究主題，進行有系統的研究，以有效解決問題的一種研究方法（Altrichter et al., 1993）。Rolfé（1998）提出行動研究法（action research）是一種以問題為導向、在特定的環境、透過參與和投入來從事改變，過程是在研究、行動、反思及評值等一連串的循環或螺旋式的持續性相互影響中進行，是實務工作者自我反映式的探究（self-reflective enquiry）。如前所提，研究者多年來在帶領兒童團體活動的過程中，看到不同學校的學童皆反應出相同的品格行為問題，因此希望採取行動研究方法，探討品格教育融入兒童團體活動之實施方式與實施成效，透過多種表單及研究者的反思進行評值，進而解決實務上所遭遇的問題，引導

實務的變革和精進，與增進團體帶領者對於助人工作的理解視角。

本研究採取Kemmis 及其同僚於1982 年所提出的Deakin 行動研究模式，該模式包括：首先在第一階段的計畫(plan)中採取行動(act)、觀察(observe)和反省(reflect)之系列循環，之後再朝向修改計畫的第二階段，同時也做行動、觀察和反省的步驟，以完成行動研究的歷程(轉引自林素卿，2002；洪秀雲，2014)。

研究者根據Deakin 行動研究模式，在第一階段的計畫中去實施品格教育融入團體的教案設計，在規畫及籌備的「行動」過程中，由「導師轉介單」、「籌備會議紀錄」、「兒童品格量表」、「兒童品格主題檢核表」所呈現的「觀察」資料內容，進行「反省」，並從「省思札記」進行團體計畫內容「修正」、調整品格教育教材及活動策略，以進行第二階段的修正計畫過程。在第二階段的「行動」過程中，直接執行八次的團體活動，並從「團體單元學習單」、「團體活動觀察紀錄」等文件進行「觀察」，再利用「檢討會議紀錄」、「省思札記」進行「反省」，以確實瞭解兒童品格教育團體在修正教材與活動策略後之實施歷程與成效。

二、研究場域

本研究場域位於內埔鄉某一小學，學校沒有專業之團體活動教室，故本次團體活動是在地下一樓的桌球教室，空間場地夾雜著桌球器材和其他樂器，只能利用未放置器材的部份空間做為活動場地。

三、研究參與者

(一)團體活動對象

本次團體活動對象共計11位，成員是由班級導師依據團體目標，主動填寫轉介單來參加團體；再由研究者與導師討論轉介單內容及歸類參與學童的狀況做品格主題檢核，就六項品格類別選取四項來規劃團體單元主題及觀察紀錄學童的行為表現。同時也在完成品格主題檢核之歸類後，再與老師討論是否符合其轉介期待，共同就轉介單中希望學童要改善的品格主題加以排序，也依此調整兒童團體的品格教育教材及活動策略，相關資料呈現如表1所示。本團體目標乃在希望藉由品格教育的實施，改善學童在四項品格主題上的學校行為表現。值得注意的是相較過去帶領團體活動不同的地方是，校方這次表示為避免讓參與學童有被貼標籤的污名化效應，所以要求小芹、小希、小雅三人亦加入團體，三位學童在學校老師的轉介單上皆有註明為品學兼優的學生。

表 1 團體成員基本資料和品格主題檢核排序

學生 化名	性別	年級	品格主題 檢核排序 1	品 格 主 題 檢核排序 2	品 格 主 題 檢核排序 3	品 格 主 題 檢核排序 4
小雅	女	六年級	無	無	無	無
小旻	男	六年級	尊重生命	自主自律	負責盡責	誠實信用
小翔	男	六年級	尊重生命	自主自律	負責盡責	誠實信用
小芹	女	六年級	無	無	無	無
小希	女	六年級	無	無	無	無
小維	男	六年級	尊重生命	負責盡責	自主自律	誠實信用
小凱	男	五年級	尊重生命	負責盡責	誠實信用	自主自律
小傑	男	五年級	自主自律	尊重生命	負責盡責	誠實信用
小杰	男	五年級	尊重生命	誠實信用	自主自律	負責盡責
小咖	女	四年級	尊重生命	自主自律	負責盡責	誠實信用
小皓	男	四年級	誠實信用	負責盡責	自主自律	尊重生命

資料來源：作者繪製

(二)研究者與協同研究者

研究者本身畢業於社工系，擁有社工博士學位及約20年的實務工作經驗，曾經有帶領長者、身心障礙者及兒童長達10年的團體活動經歷，研究進行過程中，除了實際擔任領導者及教案規劃角色外，也邀請4名社工系同學擔任協同研究者和協同領導者，他們皆已完成社會團體工作、團體活動設計、機構實習課程的修習，在團體活動過程輪流擔任協同領導者、觀察紀錄者、教案規畫的任務，共同參與行動研究歷程，協助觀察紀錄學童在品格教育團體實施時的成長改變情形，一起評估團體成效。

四、實施的流程

為能有效將品格教育核心理念融入團體活動中及使每次團體都能順利進行，在正式團體活動之前召開教案規劃會議，正式執行後即進行每個團體活動單元之籌備會議及檢討會議，相關團體活動實施流程安排，說明如下：

(一)團體教案規畫會議：

研究者事前與校方達成執行時間、人數、主題的共識，並在取得導師轉介單後，共同歸類兒童的品格主題，再與協同研究者共同規劃單元大綱，如表2所示。本團體目標為提昇學童在四項品格主題上的學校行為表現，據此再設計八次單元活動。團體活動時間安排於每週二上午8點早自息時間進行，每次約40分鐘，持續進行8週。

表2 兒童品格教育團體單元大綱

單元	團體名稱	目標	活動內容	學習單問題
一	相見歡-航海王之旅	1. 培養「自主自律」的品格教育目標。 2. 了解團體進行方式及內容。 3. 建立團體共識及遵守團體公約。	1.暖身活動：相見歡 2.主活動：(1)一起邁向偉大航道、(2)破冰之旅、(3)協定團體規則 3.回饋分享時間	1.今天對你來說!覺得哪一份活動對你來說最好玩呢?(印象最深刻) 2.團體活動公約中你認為還可以再加入什麼公約?
二	懂事的孩	1. 培養「自主自律」的品格教育目標。 2.讓學童學習自我管理，並可運用在學校及家庭生活中。	1.暖身活動：有獎徵答 2.主活動：(1)懂事的小孩、(2)遊戲時間-老師說 3.回饋分享時間	1.今天上課的自律中，老師說到的，有哪些已經做到的?不一定是老師提到的。 2.給自己一個任務，還有哪些沒做到?今後都要加把勁。
三	團結力量大-你畫我猜	1.培養「負責盡責」的品格教育目標。 2.讓學童認識團隊合作的重要性，建立團體成員間的信任感與友善關係，並可運用在學校及家庭生活中。	1.暖身活動：記憶大考驗 2.主活動：團結力量大-你畫我猜 3.回饋分享時間	1.請想想，有哪些小動物會分工合作的?那他們是如何做到的? 2.如果大隊接力時，有人不肯跟大家合作，你是隊長，你該怎麼做?
四	拼出失落的寶藏	1.培養「負責盡責」的品格教育目標。 2.讓學童學習負責任的行為，並可運用在學校及家庭生活中。	1.暖身活動：有獎徵答 2.主活動：拼出失落的寶藏 3.回饋分享時間	1.請說出你平常在家裡都是「負責」哪些事情?這些事都會做得到嗎? 2.請你幫自己安排一個，關於「負責」的任務，如果都做到了，你想給自己什麼獎勵?

表 2 兒童品格教育團體單元大綱

五	你 大 同	我 不	<p>1.培養「尊重生命」的品格教育目標。</p> <p>2.讓學童學習同理心和尊重他人的重要性，並可運用在學校及家庭生活中。</p>	<p>1.暖身活動：記憶大考驗</p> <p>2.主活動：盲人體驗遊戲</p> <p>3.回饋分享時間</p>	<p>1.請你畫下或寫下自己在今天活動的角色是什麼？</p> <p>2.盲人的生活方不方便，你會幫助她嗎？</p>
六	問 停 聽	問 看	<p>1.培養「尊重生命」的品格教育目標。</p> <p>2.讓學童學習認識每個人的優缺點，發展有效的人際關係技巧，並可運用在學校及家庭生活中。</p>	<p>1.暖身活動：變魔術(解死結)</p> <p>2.主活動：問問停看聽</p> <p>3.回饋分享時間</p>	<p>1.你最喜歡的朋友是誰？你覺得他有什麼優點？</p> <p>2.我希望將來成為什麼樣的人？</p>
七	好 大 吹	壞 風	<p>1.培養「誠實信用」的品格教育目標。</p> <p>2.讓學童學習認識良好習慣的重要性、發展誠實信用的性格，並可運用在學校及家庭生活中。</p>	<p>1.暖身活動：接蘋果遊戲</p> <p>2.主活動：好壞大風吹-踩氣球比賽</p> <p>3.回饋分享時間</p>	<p>1.我喜歡自己有什麼好的習慣？</p> <p>2.我覺得應該改掉哪些不好的習慣？</p>
八	我 未 不 夢	的 來 是	<p>1.培養「誠實信用」、「自主自律」的品格教育目標。</p> <p>2.讓學童回顧七次團體的學習收穫，肯定學童在團體中的正向表現。</p> <p>3.讓學童分享回饋在團體中的收穫，並可運用在學校及家庭生活中。</p>	<p>1.暖身活動：有獎徵答拼點數</p> <p>2.主活動：我的未來不是夢</p> <p>3.回饋分享時間</p>	<p>1. 你最喜歡那個單元的活動？為什麼？學到什麼有用的知識？</p> <p>2. 你集滿多少點數？為什麼有人點數多？有人點數少？</p>

(二)團體籌備及檢討會議：

每次的團體籌備會議主要是針對即將舉辦之團體單元的工作事務、教材教具分工，以及演練每次團體進行的方式。並在每次團體單元執行結束後，完成場地收拾工作便立即召檢討會議時間，每次會議均針對品格教育團體活動實施內容設計、學童學習反應以及教學資源的準備等進行檢討，也就學童撰寫之團體單元學習單、研究者與協同研究者所撰寫之團體活動觀察紀錄表做討論分享，依學童的活動表現決定是否須調整下次團體單元教案或人員的安排，做為行動策略修正的依據。像是在第一、二次的團體結束後，發現學童對於較靜態性的活動，參與意願和互動性較差，故在第三至六次的團體中之主活動，改變為動態性的活動，以提高學童參與興趣和增加改變的動力。

五、資料蒐集與分析

針對團體過程與結果目標，運用觀察紀錄和問卷表單進行相關資蒐集與分析工作，包括：

(一) 資料蒐集

- 1.導師轉介單：由導師撰寫參與學童之基本資料、學校行為狀況，再由研究者與老師討論後，歸類排序成品格主題檢核表，如表1所示。
- 2.活動簽到表：瞭解學童出席狀況，以確認出缺勤狀況。
- 3.兒童品格量表：透過品格量表的前後測，由學童填寫以瞭解成員在品格教育上的改善情形。兒童品格量表乃是參考潘文忠等（2012）所建構之品格量表進行修正，濃縮為 12 題，在正式施測前，由該校其他學童進行預試，信度分析的結果，本量表信度 Cronbach's Alpha 值為 0.783，顯示有足夠的信度，並邀請二位相關領域的專家學者進行內容效度檢定，最後成為本研究的正式問卷。量表共計有 12 題，每題都有兩個選項，可勾選「是」與「否」，以瞭解學童的品格良窳情形。計分方式，第 1 至第 7 題回答「是」，可得為一分，第 8 至第 11 題回答「否」可得一分，第 12 題回答「是」可得一分，故滿分為 12 分，分數愈高、品格量表得分愈佳。
- 4.兒童品格主題檢核表：透過品格主題檢核表的前後測，由研究者填寫以瞭解學童在品格主題上的行為改善情形。兒童品格主題檢核表則是由研究者針對團體設計的四個品格類別，在量表初稿完成後也邀請二位相關領域的專家學者進行內容效度檢定，採用四分量表進行評量，最低 1 分、最高 4 分，分別代表不佳、普通、佳、極佳。

- 5.團體單元學習單：針對每次團體單元主題設計回饋學習單，由學童填寫以瞭解成員在團體中的改變與收穫。
- 6.團體活動觀察紀錄表：由研究者與協同研究者紀錄，瞭解成員的團體動力表現結果。團體觀察紀錄表是參考莊明蓮與李秀霞(2013)之活動紀錄表，共有 10 個向度，每個向度都有四個選項，可勾選「1」至「4」分。10 個向度的題目主要在紀錄學童在團體中的表現，包括「注意力」、「意願性」、「記憶力」、「參與性」、「滿足性」、「主動性」、「表達性」、「情緒狀態」、「與領導者之互動性」、「與成員之互動性」。計分方式，最低總分為 10 分、最高總分為 40 分，所以分數愈高、團體活動的投入情形愈好。另會由協同研究者在此表單以文字紀錄個別學員在團體中的行為表現，以利瞭解學童的改變概況。
- 7.省思札記：在行動研究歷程中，研究者與協同研究者的省思筆記內容。

(二) 資料分析

就上述所蒐集到的文件資料，分別進行統計和編碼處理。其中「活動簽到表」、「兒童品格量表」、「兒童品格主題檢核表」、「團體活動觀察紀錄表」，使用 SPSS 18.0 版進行百分比、成對樣本 t 檢定 (Paired Sample t test)；「導師轉介單」、「團體單元學習單」、「省思札記」資料則是採用內容分析法，編碼過程以中文匿名呈現，再加上取得日期和來源，如表 3 所示。

表 3 資料編碼說明

資料來源	資料編碼	範例	說明
團體單元學習單	團體單元(名字)	團 1 小旻	小旻在第一次團體單元學習單自撰的內容
團體活動觀察紀錄表	團體活動觀察單元(名字)	觀 1 小凱	小凱在第一次團體活動單元的觀察紀錄表
省思札記	省思日期(名字/代號)	1.省 0908 研究者	1.由研究者在 9 月 8 日所自撰的省思札記
		2.省 1009 協同研究者 1	2.由協同研究者 1 在 10 月 9 日所自撰的省思札記

六、研究倫理

由於參與研究學童均未成年，故在進行研究前已提供研究計畫書給校方，並由轉介之班級導師交付學童家長同意書，內容包括：研究目的及方式、尊重隱私、如何保密及個人權益等，以取得研究對象及監護人同意。再者，就隱私保密倫理上，所有研究搜集之紙筆記錄及影音資料均保密處理，僅供研究者、協同研究者檢閱與使用。在研究結果的撰寫上，個人資料皆以代碼呈現，以顧及研究對象之隱私安全權。

肆、研究結果

一、團體成員出席率

從團體成員的簽到表瞭解出席狀況，應出席人數 11 人，全程出席人數 5 人（小雅、小旻、小翔、小芹、小希），其他 6 人缺席 1-4 次，平均出席率為 79.5%。雖然出席率有偏低的狀況，一度曾讓研究者感到灰心，懷疑是否未能善用團體動力達致凝聚團體認同或歸屬感的特點，但事後詢問缺席成員原因，未出席者多因受內外在因素（上學遲到、練球、生病..）干擾以致無法參與，並不是不喜歡品格團體而缺席。

二、兒童品格行為改善情形

為能瞭解學童在參與品格教育團體後，是否能達到改善其品格行為的效果，分別就所蒐集的資料進行說明。

（一）兒童品格量表、兒童品格主題檢核表前後測比較

兒童品格量表在第一次團體開始進行前和第八次團體結束後，請學童填寫；兒童品格主題檢核表則是在相同時間點，由研究者進行前後測評分。二份量表皆採取前後測的方式，扣除三位學童（小芹、小希、小雅）後，以八位學童的資料用 t 檢定進行比較分析，以利瞭解團體是否產生改善品格行為之效果。兒童品格量表、兒童品格主題檢核表前後測分析結果，如表 4 所示。兒童品格量表統計結果達顯著（ $t=-3.416, p=.011$ ），顯示前後測結果是有差異的；兒童品格主題檢核表包含四個類別：「自主自律」、「負責盡責」、「尊重生命」和「誠實信用」，統計結果皆達顯著（ $t=-4.243, p=.003$ 、 $t=-5.292, p=.001$ 、 $t=-3.411, p=.009$ 、 $t=-3.411, p=.009$ ），尤其以「負責盡責」的進步最為明顯。由統計結果可知兒童品格教育團體確實有改善兒童品格行為之效果。

上述研究結果與何享憫(2010)在繪本教學品格教育方案中之研究結果相近，該研究指出實驗組較控制組在品格量表上的分數進步更多，且前後測結果達顯著；余家嫻

(2008)的研究也指出國小學童在接受大愛媽媽品格教育課程後在道德行為量表測驗結果，在「惜勞惜福」、「感恩知足」方面的表現與未參與課程的學生有顯著差異。可見品格教育若能善用不同的引導媒介，像是繪本、課程等方式，是可以強化學童表現出正向的品格行為。

表 4 兒童品格量表、兒童品格主題檢核表前後測比較(成對樣本 t 檢定)

	平 均 數 (Mean)	標準差 (SD)	t 檢定	P
兒童品格量表				
品格量表總分前測	9.75	2.121		
品格量表總分後測	11.00	1.195		
品格量表總分前測 - 品格量表總分後測	-1.250	1.035	-3.416	.011*
兒童品格主題檢核表				
自主自律前測	2.22	.972		
自主自律後測	3.22	.833		
自主自律前測 - 自主自律後測	-1.000	.707	-4.243	.003*
負責盡責前測	2.33	1.000		
負責盡責後測	3.11	.928		
負責盡責前測 - 負責盡責後測	-.778	.441	-5.292	.001**
尊重生命前測	2.22	.972		
尊重生命後測	3.11	.782		
尊重生命前測 - 尊重生命後測	-.889	.782	-3.411	.009*
誠實信用前測	2.56	1.130		
誠實信用後測	3.44	.726		
誠實信用前測 - 誠實信用後測	-.889	.782	-3.411	.009*

*P<.05、**P<.001

（二）兒童品格量表個人前後測分數比較說明

就個人前後測分數相減結果，可知小凱進步最多(5 分)，其次是小翔 (3 分)、之後依序則是小傑、小咖、小旻(2 分)，最後是小希 (1 分)，其中小芹和小雅持平(0 分)。就小凱在團體中的分享內容，可知他曾和同學吵架，之後就不再交談及一起玩耍，以致覺得沒人了解他。但參加團體活動後，其陸續在團體中的分享內容和自撰之學習單，發現他在參與團體後，會運用團體所學的知識，重新調整與同學的相處關係，開始會主動找同學一起玩，彼此談論心事，並覺得同學開始了解他、且恢復了友誼關係，所以小凱的改變也具體展現在量表的分數上。

另外，團體在徵選成員時，校方表示為避免讓參與學童有被貼標籤的污名化效應，所以要求小芹、小希、小雅三人在校表現品學兼優的學童也加入團體，所以她們的前後測分數都有偏高、甚至於達滿分的現象發生。小芹與小雅的前後測分數持平無變化，但小希的後測分數仍然有進步 1 分，可見品格教育團體亦有穩定品格表現的成效。

（三）兒童品格主題檢核表改善情形

為能再明瞭學童在四項品格主題改善的狀況，摘錄八位學童(扣除小芹、小希、小雅)在八次團體主題的學習單自撰內容，說明如下：

1. 自主自律方面

「自主自律」係指學童能夠做好自我約束、自我管理、克服衝動的行為表現，透過遵守外在規範的約束，慢慢發展出內在的自律行為，而非僅是為「避罰服從」。本主題活動安排在團體的第一次、第二次單元活動中。

在學童自撰的學習單中，從第一次團體公約的討論制定，可以曉得學童尚不太能明辨參與團體活動及與教室上課的差異，所以公約的內容也較傾向為班級公約，像是「上課要專心，準時交功課、上課不吵架」(小皓、小咖)等，但也有學童提到在團體中要「互相幫忙、尊重」(小凱)。在第二次團體中則是希望由學童自己設訂一個可達到的任務，學童們所提到的幾乎都是生活常規或協助家事，但也可看到小維、小旻所寫的內容是與老師轉介單所陳述的情況是雷同的。小維的轉介單「..上課行為表現比較隨性..」，而小維的學習單是「讀書要認真」；小旻的轉介單「..上課吃東西..」，而小旻的學習單是「上課不要偷吃東西」。小維和小旻應該也有意識到老師的期待要求，也期許自己能夠克制在班級中隨性的行為。

2. 負責盡責方面

「負責盡責」係指學童能表達出責任感，發揮團隊合作的精神，並且能自動自發

善盡自己的義務與責任。本主題活動安排在團體的第三次、第四次單元活動中。

從學童自撰的學習單中，第三次團體可以看到多數學童皆能用動物舉例說明團隊合作精神，只是對於團隊成員未能善盡分工責任的部份，大部份學童皆能用正向方式來解決，例如溝通協調或獎勵的方法，但唯獨小凱卻是用懲罰的方式。小凱所反應出的作法，讓研究者有所擔憂，因為這也可能是小凱在家庭與學校的真實生活寫照，是否長期下來都是持續接受到負向的訊息雖不得知，但對孩子的人格成長相信是會有所影響的。第四次團體活動是請學童將「負責盡責」的精神運用在家中，多數學童都是選擇幫忙做家事、照顧年幼的弟妹等，但是對於完成家事後的獎勵，幾乎都是採用金錢或物質的方式來滿足個人需求，像是「給錢、買電玩、買手機」(小凱、小杰、小咖、小維)，本次學習單也反應出學童被物化的價值觀，未來有機會再安排團體單元主題時，或可再加入「孝親尊長」、「行善關懷」之品格議題。

3. 尊重生命方面

「尊重生命」係指學童能表達出瞭解他人感受、欣賞他人優點及對同儕或師長用禮貌性的用語。本主題活動安排在團體的第五次、第六次單元活動中。

在學童自撰的學習單中，第五次團體可以看到學童對於弱勢者(身障者)的同理心及願意主動提供協助，像是「幫他拿東西、幫他指引路線、帶他過馬路、幫他找東西、陪他玩遊戲」(小旻、小翔、小維)，可見學童看到弱勢者，皆會自發性的去關心和保護他們，也希望弱勢者不會因為身體的殘缺而有所遺憾，能夠對社會產生美好的印象，所以小旻便提到「..要跟她介紹這個世界的好...」。在第六次團體是則希望學童可以去肯定同儕的優點，並願意以其當作效法學習的對象，以便產生改變的動力。學童所提出的優點大抵可分為品格德行，像是「很認真、好相處、有禮貌」(小傑、小咖)，或是專長技能，像是「會畫畫、跑步很快」(小凱、小旻)。對於自我的期許也是回應上述二個向度，品格部份，包括「有禮貌的人、幫助別人的人、會happy、有愛心」(小傑、小咖、小杰、小皓、小翔)，技能部份則是「多才多藝的人、有學問、會煮菜」(小傑、小咖、小翔)。當然若能兼具這二項優點特質，相信也能間接促進學童的自信和我肯定的能力。

4. 誠實信用方面

「誠實信用」係指學童能對所承諾的事務確實做到，以獲得別人的信任，像是維持好習慣、改善壞習慣，此外，研究者為強化學童守時觀念和參與團體的意願，只要是每次團體活動前三位報到者，在團體過程中主動發言或回答問題的，皆會蓋集點卡，累積點數最多的五位學童會在最後一次團體活動提供獎勵品，集點卡的做法也是由成

人來示範「誠實信用」的楷模榜樣，有利學童模仿學習。本主題活動安排在團體的第七次、第八次單元活動中。

在學童自撰的學習單中，第七次團體可以看到學童會遵守的好習慣皆是在家庭及學校中的基本生活常規，像是準時睡覺、聽爸爸媽媽的話、上課不遲到、上課不說話等，期待改善的壞習慣則是多為人際關係層面，像是與手足吵架、對父母頂嘴、不跟同學說話、頂撞老師等，從同學自許要改善的壞習慣行為，其實也看到學童的自省能力，特別是小凱在老師的轉介單中提到其有師生相處的問題，像是「...老師對他進行錯誤指正時，臉色立即不悅，會在課堂上飆粗話，請他罰站則會斜眼瞪視老師及同學...，會以自己的想法來監督同學做打掃工作(自己不做只想監督人)，而與同學產生摩擦。...」，然而在其自述要修改的壞習慣即包括「要做打掃工作和不推翻老師」，足見小凱亦意識到這個問題，且有改變的意願。

在第八次團體中，與會的八位學童皆表示每個單元都很好玩，但仍以動態性、競賽性的活動設計較受學童歡迎，所以印象深刻的主要是第六、第七次團體活動（變魔術(解死結)、接蘋果遊戲、踩汽球比賽）。集點卡分數最高分的前三名分別是小咖(190分)、小凱(159分)和小翔(148分)，最低分的前三名則是小杰(18)、小皓(24)、小維(29分)。集點卡分數排名高低，與團體活動觀察紀錄表的分數排名相近。

雖然小咖是集點卡積分最高的學童，比原本品學兼優之小芹、小希、小雅三人還高出許多，但卻讓人擔心其未來在面對挫折時的挫折忍受力及情緒管理能力!因為在老師的轉介單中提到：「小咖...在與同學相處時容易以自我為中心，...同學曾經表示不喜歡她的原因是覺得她有「公主病」...家人把她視為掌上明珠。母親每天將她打理的乾乾淨淨，養成她也非常在意自己的儀容，有時在上課時間也會梳起頭髮，...」。研究者在省思札記中，也提到「小咖雖然會準時或提早到活動場地，但她在團體是其實是一位較自我中心、渴望外在肯定的孩子，因為在第一次團體聚會結束前，有告知學童日後團體參與有集點卡的鼓勵措施，小咖之後幾乎都是提早來到團體，且在團體中會主動舉手發言來獲得積分，若小咖今天不是最高分，她會不會有驚人的舉動...」(省0908研究者)。雖然本次團體無法深入處理小咖所展現的問題，但其班級導師已注意到小咖的狀況，若未來可以增加親師溝通的機會，或可有機會改善小咖目前所呈現的行為表現。

另外，小杰的低分除了缺席次數太多，也可能與自身的人格特質有關。因為他只有參與二次團體活動(第三和第四次)，無法有效累積點數，若再輔以老師的轉介單文字是「...內向、缺乏自信、半被動狀態...」，便可了解小杰在團體中是較沈默、消極的表現。也因為小杰未全程出席團體活動，以致無法在團體中有所成長改變，同時也

無法明確紀錄其品格行為的改善情形，實屬可惜。

四、團體活動觀察紀錄

以下摘要 8 位成員參與團體初期至團體後期所產生的改變，前後變化之觀察記錄如表 5 所示。

表 5 團體活動觀察紀錄表文字紀載情形(初期、後期變化)

姓名	活動觀察記錄(初期、後期變化)
小凱	團體初期屬於較活潑好動，任何事都漫不經心，注意力無法集中，只在與其他成員互動方面顯得相當主動。後期的團體在注意力及參與活動的意願性，有明顯進步。(觀 1 小凱、觀 8 小凱)
小傑	團體初期不喜歡思考，不太愛講話，團體配合度尚可，喜歡笑。後期的團體在輔導員鼓勵之下，會主動回答問題，玩遊戲時也非常認真，團體配合度明顯提高。(觀 2 小傑、觀 8 小傑)
小翔	團體初期回答問題很主動，參與活動意願高，與協同領導者互動佳，很有禮貌，會主動打招呼，但是集中力很短暫，在活動中間歇表現出開心。後期的團體不論是與成員間的互動、主動性、意願性和注意力皆有明顯進步。(觀 1 小翔、觀 8 小翔)
小咖	團體初期能主動參與回答問題，只是常會出現批評的言語，且要求協同領導者多給予蓋章集點數，不願意思考問題及遵守公約，經過協同領導者勸說糾正後，團體活動的配合度有提昇。後期的團體會一直希望有人注意到他的表現，若小咖認為其未受到關注，臉上表情會不高興，填寫學習單時，也是寫上「隨便」字眼，故仍有需要輔導及糾正行為的空間。(觀 1 小咖、觀 8 小咖)
小旻	團體初期的表現，在行為上是一位害羞內向、講話音量小，不太敢發言，默默在旁觀察的成員，但會隨著指令與其他成員共同參與活動。後期的團體有明顯的改變：像是會主動性地參與活動，表達與說話組織能力非常有條理，與領導者之互動性關係相當好，進步很多。(觀 1 小旻、觀 8 小旻)
小杰	團體初期的表現，在行為上顯得個性內向，缺乏自信心，但經引導後能夠表達，活動過程是呈現半被動狀態。後期未來參與活動，所以無法評估。(觀 3 小杰、觀 4 小杰)

表 5 團體活動觀察紀錄表文字紀載情形(初期、後期變化) 續上頁

姓名	活動觀察記錄(初期、後期變化)
小維	團體初期的表現，在行為上會主動與其他團體成員聊天，但常說批評的負面話語，活動過程參與度非常低，配合度也不佳，寫學習單也草草了事，只想快快離開團體。但是在後期的團體，參與度非常好，與領導者互動佳，大聲回答問題時，顯得自信滿滿，與其他成員的互動佳，明顯進步非常多。 (觀 1 小維、觀 7 小維)
小皓	團體初期的表現，在行為上會坐立難安，不斷變換坐姿，雖會主動回答問題，但呈現出無趣的樣子，由於表示參加活動的原因是被老師強逼參加的，所以無意願參與團體活動。後期的團體因參與學校排球隊運動，一直請假，故無法評估。(觀 1 小皓、觀 4 小皓)

伍、行動研究的省思與成長

林萬億(2012)提到進行團體工作，工作者要從兩個方向進行思量：一是前置作業、二是組織團體的技術，這也是團體活動能否順利實施的關鍵要素，將依本團體的實施歷程與實施成效，配合行動研究的理念及結合研究者、協同研究者的省思與成長，共同進行討論：

一、前置作業部份：

包括了解社群背景、研究團體實情和工作者個人團體經驗的豐富共三部份，以利瞭解成員的需要、團體的動力現象和啟發設計團體的構念。

為能順利完成本團體，事前已商請學校導師提供轉介單說明參與學童之背景，同時從轉介單中也可以發現老師的期待，所以選擇以「品格教育」做為團體活動的主題，只是為了傳承經驗、減輕工作負擔及示範團隊合作，因此也加入了 4 位協同領導者，他們同時也是協同研究者的角色，但由於他們是第一次帶領以兒童為對象的團體，也可以看到他們的擔心、壓力和誤解，像是「..我原本以為為孩子們服務是一件很簡單的事，沒想到，光是執行活動前的演練及策畫就讓我有點招架不住了...」(省 1009 協同研究者 3)、「...我當時就認為只是帶小朋友玩玩遊戲，說說道理、講講故事..」(省 0918 協同研究者 2)。所以當研究者在第一次籌備會議中詢問協同研究者：「團體活動與團體康活動的差異在那兒？」並請他們回去複習團體工作的知識時，當下所有工作夥伴都備感壓力，可是也從中看到工作夥伴的成長，他們開始去閱讀書籍、請教督導、提昇領導技能。從這件事情也讓研究者再次省思，未來在找尋合作夥伴(協同領導者)時，

可再相互討論彼此的知識信念與價值觀，方能達到帶領團體的共識。加上研究者本身也從事教學工作，從本次團體籌備過程，也讓研究者思考未來若有機會教授「社會團體工作」課程，實有必要再向同學澄清可能有的迷思與誤解。

在上述的省思過中，亦符合林佩瑾（2021）的研究發現，團體工作的實務困境包括：不知道如何引導團體深化、缺乏帶團體的專業自信...等。關於這些困境的原因，有三成左右的解讀是認為是自己能力與自信不足，所以張貴傑（2015）的研究，建議授課教師必須協助學生架構專業知能的基礎，從課程學習的體驗中產生經驗，引導學生在反思過程中，整合行動知識與既存的理論與知識，以利渡過學習困境，提昇社會團體工作專業養成與知能學習。

二、組織團體的技術：

包括確定目標、選擇團體成員、團體的大小、團體聚會的時程、團體聚會地點和設備、團體記錄和評鑑（評估）記錄的考量。

（一）確定目標：目標除了必須具體、明確之外，目標的最佳組合便是去統整機構的目標、團體的目標、成員的目標和工作者的目標。在本次團體中，機構(導師)的目標已清楚透過轉介單加以傳達，也由此設定了團體的目標，只是參與團體的成員是由導師指派來參加，所以並無法知曉學童的需求和渴望，但是工作者(研究者)的目標是很明確的，便是希望能夠能夠達到：(1)修正、改變以前錯誤的思想或行為(2)發展出符合社會化或社會期待的行為(3)預防、儲備有應付未來問題的能力。

（二）選擇團體成員：在成員選擇上也必須去考量成員的社會條件像是年齡、性別...等，以及團體成員同質性及異質性的問題。在本次團體中，事先有商請校方在篩選成員時，優先以中高年級為主，此乃考量學童本身的認知與行為能力，也利於團體活動的進行。雖然成員的轉介單所陳述的行為狀況不一，以及加入了三位品學兼優的學童，但其餘八位學童綜合起來的資料，約為研究者所歸類的四項品格主題，所以團體的性質仍然偏向同質性，這也利於達到林萬億(2012)所提，同質性的團體，成員較易溝通，也較容易建立團體意識和約束力。不過，由於成員是被老師轉介參與團體，雖然有為避免標籤化作用的成員機制設定，但是仍然有成員覺得是被強迫/指派參加，在非志願性參與的抗拒心態下，再加上外在干擾因素(例：生病、遲到、練球)，仍有三位學童的出席率低於或等於50%。

（三）團體的大小：團體的大小意指團體的人數多寡，其決定因素在團體目標、需要

互動程度、問題性質和社會發展的需求程度。本次團體的參與人數雖是由校方決定，但也符合Garvin(1981)提出「團體以小到能產生工作效果，大到能被社會工作者掌握為原則」(轉引自林萬億，2012)。在本次團體活動的工作人員規劃，會由研究者擔任領導者角色，協助者輪流擔任協同領導者角色，其餘人員擔任觀察紀錄者和協助者角色，故每位學童狀況皆能夠被有效觀察紀錄到，學童亦能得到足夠的刺激和參與。

- (四) 團體聚會的時程：包括團體聚會的日期、時間和期程。時間因素會影響誰能來參加團體，相對地也可以知道成員對團體的態度。在時間安排上，本次團體活動為了不妨礙到正常課程時間，又要兼顧不同年級的需求，故校方建議利用早自息時間。早自息時間為8:00-8:40，就團體運作而言，時間安排上是稍嫌緊湊，因為早自習時間之前為打掃時間，每位學童參與的打掃工作不一樣，要完成打掃工作後，方能來到團體聚會的場地。所以除了在執行第一次團體時，請校方做廣播提醒，之後則採取集點卡的方式，鼓勵學員準時抵達會場。集點卡的獎勵效果深受學童喜歡，像是小咖、小凱都會提早或準時報到；也透過集點卡的機制來降低成員流失率，穩定成員的參與頻率。
- (五) 團體聚會地點和設備：係指團體聚會地點的交通、場地的設備等物理條件。本次團體場地是使用地下一樓的桌球教室，空氣不甚流通，加上內有雜放各樣物品，容易讓學童分心。加上它是一個開放性空間，研究者曾在團體進行中，有其他學童來搬運物品，場地空間實無法提供足夠的保護與安全感，所以在設計團體單元學習單時，便增加了一些難度，因為無法討論太深入性的問題。林萬億(2012)提到活動場域也是一種「生態空間」(ecological space)，對成員的與會有直接的影響，在本次團體帶領過程中，確能感受到場地安排的重要性。
- (六) 團體記錄和評估記錄的考量：團體評估(evaluate)是工作者檢討團體活動、個人目標及團體目標是否達成的參考依據，旨在透過所有參與對象的回饋來讓我們可以評估團體活動之整體效能。評估始於團體組成，終於團體結束，評估的方式，包括：團體目標達成的測量、個別成員行為計量、團體過程及團體行為計量等。李郁文(1998)指出若以團體活動的參與成員來進行評估，可由領導者、團體成員、團體觀察員三種角色，來進行不同的評估方式：(1)領導者自我評估：可著重領導內容和領導過程，所以使用研究者與協同研究者之省思札記來進行評估。(2)團體成員自我評估：著重個人參加團體的目標是否達成，所以安排兒童品格量表、兒童品格主題檢核量表、團體單元學習單來評估學童的品格行為表現。(3)團體觀察員評估：著重在對學童的行為表現觀察上，所以安排團體活動觀察

紀錄表，以記錄學童的活動行為表現。

就組織團體的技術而言，不然發現在團體工作實踐過程中，確實經驗到期待與現實之間的落差感，林佩瑾（2021）提到可以採用類似師徒制的督導支持，從不同的位置重新思考領導者的功能，再進入團體嘗試「做中學、學中做」，在經驗學習的交互循環下，逐步增強領導者的能力與團體技術，如此亦可產生突破困境的行動力。

陸、結論與建議

一、結論

（一）就兒童品格行為的改善情形來看

首先從兒童品格量表、兒童品格主題檢核量表前後測分析結果，可知二者的統計結果皆達顯著，顯示前後測結果是有差異的，四項品格主題以「負責盡責」的進步最為明顯，故由統計數據可知兒童品格教育團體確實有改善兒童品格行為之效果。其次，在兒童品格量表個人前後測分數差距比較，小凱的進步最為明顯，從團體觀察紀錄和學習單可以發現小凱能夠將團體中學習到的品格知識，回饋到班級的同儕相處上，也確實改善了其人際關係，呼應了「負責盡責」、「尊重生命」二項品格主題。最後在品格主題檢核的部份，計有七位學童在四項品格主題上有所進步，且於團體單元學習單所撰述的文字，發現均達到正面效果及回應，顯見學童均得到改變及成長，可知兒童品格教育團體確實有改善兒童品格行為之效果。

（二）就行動研究之發展歷程來看

配合團體工作的前置作業與組織團體的技術，依照Deakin 行動研究模式，所提之「行動」、「觀察」、「反省」循環過程，檢視本團體的實施歷程與成效。可知行動研究的過程也在每單元的「籌備」、「執行」、「檢討」的活動中不斷重複循環。行動研究的思維重新讓研究者和協同研究者去探究團體的規劃設計方式和團體實踐過程之新思維，特別是助人工作一直強調「案主中心」的精神，但是在現實面上，卻有可能因為專業主義的官僚氣息而損害了社會工作價值信念而不自知，除了可以落實團體工作知識的實用性價值，和提出實務的改進方針之外，亦促成專業上的提升和團體目標的達成。

總而言之，本研究透過融合品格教育理念於團體活動中，不僅能澄清學童品格

觀念，並能達到品格行為之正向成長，顯示研究已達到預期效果。其次，透過學童之自省及反思的團體學習歷程，已能減少學童在班級適應困難的現象。第三，經由品格教育的融入，運用在兒童團體活動實施的成功經驗，有助於研究者在助人技巧上的成長及提升，並可做為未來帶領兒童團體工作之參考。

二、建議

（一）對實務工作者之建議

可善加結合行動研究理念來提昇社會工作者之助人專業知能。因為行動研究非常重視實務問題的探究，但是，在採取行動研究時，不只需要注意實務問題的解決和行動能力的培養，同時更重視批判反省思考能力的培養。特別是社會工作者常面對多元的服務對象，也常在實務工作上推行團體活動，若助人工作者本身不能明白所使用之工作方法的概念，便容易落入「為活動而活動」之迷思，失去了助人工作的精神與內涵。若能結合行動研究的理念來增進實務工作者的實踐智慧，努力縮短實務與理論之間的差距，更能在「行動」、「觀察」、「反省」循環過程，培養敏於觀察的研究能力與自我批判的內省反思能力，進一步去重現實務與理論的對話回饋，以新的視角看待助人工作，增進實務工作者專業信心。

（二）對未來研究之建議

本研究因時間限制，僅能進行四個品格主題單元活動，雖然學童在相關品格的表現上有所成長，但讓研究者充分思考與內化價值的時間仍稍嫌不足。此外，採取單組前後測的前實驗設計方式，無法對外在干擾因素及小樣本之統計誤差進行有效控制，故行動研究所獲得結論只能運用在特定情境。建議未來研究可以增加單元次數、執行時間，讓學童有機會接觸其他的品格主題和讓研究者有更多的時間內化反芻研究歷程，以利檢視品格教育團體的實施成效。同時在研究方法上採取嚴謹的研究設計和有系統的蒐集多元資料，研究過程中亦可納入學校人員和家長，成為研究合作夥伴，畢竟兒童團體活動只是一種暫時的改變媒介，品格行為的養成卻是終身持續學習的功課，藉由團隊合作方式共同解決研究問題，更可以增進研究的視角，落實行動研究對實務上的價值貢獻。

參考文獻

- 王怡茹、薛銘卿(2014)。體驗式品格教育課程方案應用於課後托育中心之行動研究，**體驗教育學報**，8，108-141。
- 余家姍(2008)。大愛媽媽協助學校品格教育之研究。私立世新大學行政管理學研究所碩士論文，未出版。
- 李郁文(1998)。團體動力學。台北：桂冠。
- 林素卿(2002)。教師行動研究導論。高雄：復文。
- 林萬億(2012)。當代社會工作－理論與方法。台北：五南。
- 林佩瑾、古允文(2018)。臺灣社會團體工作者專業知能之養成歷程。**社會政策與社會工作學刊**，22(2)，181-223。
- 林佩瑾(2021)。在經驗中學習、從行動中突破：臺灣社會團體工作專業養成的經驗與特色。**社會政策與社會工作學刊**，25(1)，93-135。
- 洪秀雲(2014)。電子繪本融入國小二年級品格教育實施成效之行動研究 -以尊重核心價值單元為例。國立臺南大學教育學系碩士論文，未出版。
- 何享憫(2010)。應用繪本實施國民小學「同理心」品格教育教學之研究。國立新竹教育大學人資處課程與教學碩士論文，未出版。
- 張貴傑(2015)。架構理論與實務知能的教與學：社會團體工作的教學設計與反思，**臺大社會工作學刊**，31，217-239。
- 潘文忠、林海清、黃寶園(2012)。國民小學學生品德行為評量指標之建構與應用。台北：國家教育研究院。
- 廖榮利(1986)。社會工作學。台北：幼獅文化事業公司。
- 教育部(2009)。品德教育資源網-教育部品德教育促進方案。取自 <https://ce.naer.edu.tw/policy.php>
- 黃德祥、謝龍卿(2004)。品格與道德教育的內涵與實施。**教育研究月刊**，120，35-43。
- 陳蜜桃、陳埤淑(2003)。多元智能理論在幼兒品格教育教學上的探討。**教育研究月刊**，110，48-56。
- 蔡清田(2000)。教育行動研究。臺北市：五南。
- 蔡居澤(2004)。體驗為主的品格教育課程發展及實施－以探索教育活動為例。**學生輔導**，92，56-65。

- 莊明蓮、李秀霞(2013)。懷緬怡療執行指引香港社會服務聯會服務發展(長者)。載於賴錦玉、莫靜敏(2002)，懷緬之道（頁15）。取自 http://www.hkcss.org.hk/el/CP/remin_guide.pdf。
- Altrichter, H., Posch, P. Somekh, B.(1993) .*Teachers investigate their work*. London: Routledge.
- Glasser, W. (1992). *The quality school*. New York: Harper Collins.
- Glasser, W. (1993). *The quality school teacher*. New York: Harper Collins.
- Paige, R. (2004). Paige announces new character education effort. *Education News Report*. Retrieved from <http://ppt.cc/FjVh>
- Rolfe, G. (1998). *Reflexive action research*. In *Expanding nursing knowledge understanding and researching your own practice*. Boston: Butterworth-Heinemann.
- Ryan, K. (2006). *The Six E's of Character Education*. Retrieved from <http://www.bu.edu/education/caec/files/6E.htm>
- Ramey, J. H. (2009). ‘The Association for the Advancement of Social Work with Groups, Inc., An International Professional Organization (AASWG)’, in A. Gitterman and R. Salmon (2009), *Encyclopedia of Social Work with Groups*,19-25. New York: Routledge.

研究論文

大學生學習投入之現況分析—以中部某大學為例*

張學善

靜宜大學師資培育中心暨教育研究所教授

陳美華

桃園市新興國際中小學教師

收稿日期：2021 年 08 月 06 日，接受刊登日期：2021 年 12 月 10 日。

*感謝審查委員提供修改意見。本文通訊作者為張學善，Email：hschang@pu.edu.tw

中文摘要

本研究旨在瞭解大學生學習投入之現況以及不同背景變項的大學生在學習投入之差異情形。本研究採問卷調查法，以王怡又、鄭博真（2012）所編製之「大學生學習投入量表」為研究工具，以中部某大學之在校學生為研究對象。研究發現如下：

(一)大學生整體學習投入屬於中等程度。

(二)不同性別之大學生在整體學習投入上未達顯著差異，但在學習投入分量表「課外投入」上，男大學生顯著高於女大學生。

(三)不同年級之大學生在整體學習投入上呈現顯著差異，其中在學習投入分量表「課業投入」上，四年級學生顯著高於一年級學生；在分量表「師生互動」上，二年級、三年級及四年級學生均顯著高於一年級學生。

(四)不同學院別之大學生在整體學習投入上未達顯著差異，但在學習投入分量表「課業投入」上，外語學院學生顯著高於管理學院學生；分量表「課外投入」上，人社院學生及管理學院學生均顯著高於外語學院學生。

最後根據研究發現，本研究進而對學校相關單位與未來研究提出具體建議。

關鍵字：大學生、學習投入

A Study on School Engagement of College Students—Example of a University in the Central Part of Taiwan

Hsueh-Shan Chang

Professor, Center for Teacher Education & Graduate Institute of Education, Providence
University

Mei-Hua Chen

Teacher, Shin Shing International School

Abstract

The purpose of this study is to find out the current status of school engagement for college students. The study is using survey techniques. The “learning engagement scale for college students” was applied to the college students. The samples were drawn from 2247 students who are currently studying in a university in the central part of Taiwan. The findings are as follows:

1. The level of school engagement for college students is moderate.
2. No significant differences were found on genders in school engagement.
3. Significant differences were found on different grades in school engagement.
4. No significant differences were found on different type colleges in school engagement.

Finally, based on the findings of this study, suggestions were provided to the related educational institutions and future research.

Keywords : College Student, School Engagement

壹、研究動機與目的

學習投入議題從過去二十年至今一直倍受國外學者感興趣，乃是因為越來越多研究顯示學生投入學校事物的程度與成就表現習習相關。學習投入(school engagement)是指學生對於學校相關事物的參與程度以及其所付出的心力與熱誠。Astin(1999)的投入理論指出，學生投入(student involvement)是學生在教育性活動與學習經驗中所投注的時間與精力。Fredricks、Blumenfeld 和 Paris(2004)認為，學生是多方面的投入學校事物，涵蓋行為投入(behavioral engagement)、情感投入(emotional engagement)與認知投入(cognitive engagement)。

Astin 認為學生投入是指學生在教育性經驗或活動中所投注的時間和精力總額。投入程度高的學生會花較多時間和精力在學習、參加課內外活動、與同儕或師長互動等，因為學生藉由投入而獲得學習(Astin, 1999)。Astin 的投入理論有以下五項基本假設(Astin, 1984)：

1. 投入涵蓋對各種目標在身體和心理上的付出。
2. 不論目標為何，投入的發生是具有持續性的。
3. 投入涵蓋質化與量化特徵，亦即投入程度的測量可藉由蒐集量化資料（例如花在讀書的時間量）與質化資料（例如是否專心或理解）來評估。
4. 學生在教育計劃(方案)中的學習及所獲得的成長量與學生在此計畫方案裡投入的程度呈比例。
5. 教育措施或實踐的效力直接與此教育措施是否能增進學生投入程度有關

Astin(1999)綜合多項自己的研究發現，當學生投注一定的時間量在學習、參與課程等相關活動上時可促進其發展與成長。此外由於投入學校事物的程度可有效辨識高危險群學生，因此它也被視為一項改善學校措施的參考指標。Fredricks、Blumenfeld 及 Paris(2004)整理過往的研究發現，不同年齡層學生的認知投入、行為投入及情感投入程度皆與學習成就有關；投入學校事物程度較高的學生不僅可獲得較高的分數，在標準測驗的表現通常也較佳(Fredricks, Blumenfeld & Paris, 2004; Marks, 2000)。

基於上述研究動機，本研究之研究目的如下：

- 一、瞭解大學生學習投入之現況。
- 二、分析不同背景變項的大學生在學習投入之差異情形。
- 三、綜合上述研究結果，提供學校教務處及院系教師參考，以對學生學習投入情形有更多的了解，期能做為改善學生學習成效的參考依據。

根據研究動機及目的，本研究之研究問題如下：

- 一、大學生之「學習投入」現況為何？
- 二、大學生之「學習投入」是否因「個人背景變項」之不同而有組別差異存在？

貳、研究方法與工具

本研究依據研究目的與研究架構，採問卷調查法，以中部某大學之在校學生為母群體進行實徵研究。研究者藉由 Google 網路平台實施問卷調查，以電子郵件針對母群體發出問卷填答邀請，請母群體之學生自由上網填答，共發出 10733 份郵件，整體回收樣本人數為 2324，整體抽樣比例為 21.65%。研究者檢核並剔除重複填答及填同一答案之無效問卷 77 份，可用問卷為 2247 份，可用率為 96.69%。

學習投入是指學生投注在學校所發生的教育性活動和學習經驗的時間與精力。在本研究中，學習投入係指學生在「大學生學習投入量表」的得分，得分越高代表學習投入程度越高；反之則愈低。

茲大學生學習投入量表說明如下：

一、量表簡介

「大學生學習投入量表」是由王怡又、鄭博真（2012）依據 Astin(1984)的投入理論及參考現有量表，並諮詢相關專家後編製而成。本量表經編製者以因素分析法萃取出 5 個因素，命名為「課業投入」、「課外投入」、「同學互動」、「師生互動」及「校園利用」五項概念層面，累積解釋變異量為 64.057%，全量表的內部一致性 Cronbach α 係數為 .960。

二、量表內容

本量表經編製者以因素分析萃取出 5 個因素，命名為「課業投入」、「課外投入」、「同學互動」、「師生互動」及「校園利用」五項概念層面。

三、計分方式

採 Likert 式五點量表計分，反應項目為「總是」、「經常」、「有時」、「很少」、「從來沒有」，分別給予 5 分、4 分、3 分、2 分、1 分計算；若為反向題，則給予相反之分數。受試者在全量表得分越高表示學生投入程度越高，反之則越低。總量表及分量表之單題平均數 1 至 1.5 分為低程度；1.6 至 2.5 分為中低程度；2.6 至 3.5 為中程

度；3.6 至 4.5 分為中高程度；4.6 至 5 分為高程度。

參、研究結果與討論

本節分別針對大學生學習投入現況及不同背景變項的學生在學習投入上之差異做分析探討。

一、大學生學習投入現況分析

為了瞭解目前大學生的學習投入情形，本研究使用描述性統計計算樣本在學習投入量表上各向度之平均數與標準差，以回答研究問題一。表 3-1-1 為研究對象在學習投入各概念層面平均得分之分布情形，其中量表的平均數越高，表示學習投入程度越高；反之則學習投入程度越低。

表 3-1-1
整體學習投入之平均數分析摘要表

向度	個數	平均數	標準差(SD)	排序
課業投入	2247	3.23	0.60	3
課外投入	2247	2.70	0.91	5
同學互動	2247	3.65	0.69	1
師生互動	2247	2.71	0.76	4
校園利用	2247	3.49	0.65	2
整體	2247	3.16	0.52	

由表 3-1-1 可以發現，整體而言，大學生學習投入平均得分為 3.16，標準差為 0.52。就學習投入各概念層面來看，以「同學互動」平均得分最高(M=3.65, SD=0.69)，其次依序為「校園利用」(M=3.49, SD=0.65)、「課業投入」(M=3.23, SD=0.60)、「師生互動」(M=2.71, SD=0.76)、「課外投入」(M=2.70, SD=0.91)。和五點量表的中間值 3 比較，可以看出本校學生之整體學習投入平均得分些微高於平均數，係屬中等程度，而在「師生互動」以及「課外投入」二層面之得分較不理想，平均數皆低於量表中間值 3。

本研究結果顯示大學生整體學習投入屬於中等程度。丁芳敏（2007）研究中原大學學生之校園參與經驗發現大學生整體校園參與情形不甚踴躍；劉鎔毓（2007）指出我國大學生學習投入程度不佳。從本研究結果以及相關研究結論均可以看到，我國大學生之整體學習投入程度不高。另就學習投入各層面現況來看，本研究結果

在「師生互動」與「課外投入」二方面呈現出較不理想的狀況，此結論與國內相關研究結果一致：張凱婷（2010）認為大學生的同儕互動良好，但師生關係與社團參與經驗方面較不理想；丁芳敏（2007）研究中原大學學生之校園參與經驗發現大學生同儕互動參與度最高，而師生互動參與度最低；王怡又、鄭博真（2012）研究結果亦顯示大學生在同學互動層面投入程度最高，而在課外投入層面程度最低。由此顯見大學生在同儕互動方面最投入，而在課外活動之參與及師生互動之投入二方面仍有待加強。

二、不同背景變項的大學生在學習投入之差異情形分析

為了瞭解個人背景變項（性別、年級、學院別）對學習投入的影響，本研究以獨立樣本 t 檢定以及變異數分析(analysis of variance, ANOVA)分別考驗各變項對學習投入各概念層面的影響，並以 Scheffe 法進行事後比較，以回答研究問題二。

（一）不同「性別」之學生在學習投入上之差異

使用獨立樣本 t 檢定考驗不同性別之大學生在學習投入之得分與差異情形，分析結果如表 3-2-1 所示。

表 3-2-1
不同性別之學生在學習投入之 t 考驗分析摘要表

向度	性別	個數	平均數	標準差	t 值
課業投入	男	498	3.20	0.67	-1.056
	女	1749	3.23	0.58	
課外投入	男	498	2.78	0.95	2.370*
	女	1749	2.67	0.89	
同學互動	男	498	3.57	0.73	-2.797
	女	1749	3.67	0.68	
師生互動	男	498	2.80	0.84	2.807
	女	1749	2.68	0.73	
校園利用	男	498	3.52	0.71	1.324
	女	1749	3.48	0.63	
整體	男	498	3.18	0.60	.802
	女	1749	3.15	0.50	

*p<.05

由表 3-2-1 可以看到不同性別之大學生在學習投入各概念層面之差異只有在「課外投入」(t=2.370, p<.05)層面達顯著水準，其中大學男生在課外投入層面之平均得分

($M=2.78$)顯著高於女生($M=2.67$)。就整體而言，不同性別之大學生在學習投入之平均得分無顯著差異，也就是說性別之不同不會影響大學生整體學習投入表現。

本研究結果顯示大學男生和女生在整體學習投入程度上無顯著差異，然而丁芳敏（2007）指出大學女生的整體校園參與經驗高於男生；陶韻然（2010）在大學應屆畢業生個人背景因素、校園經驗與生涯成熟態度之研究中發現大學女生的校園投入程度及滿意度均高於男生。此結論雖與本研究結果相左，但因針對性別對學習投入差異之討論不多，因此仍須更多這方面的相關研究才能進一步探討。

（二）不同「年級」之學生在學習投入上之差異

使用變異數分析比較不同年級之大學生在學習投入之得分與差異情形，分析結果如表 3-2-2 所示。

表 3-2-2
不同年級之學生在學習投入之單因子變異數分析摘要表

向度	年級	個數	平均數	標準差	變異數分析摘要				Scheffé事後比較
					變異來源	離均差平方和	自由度	F 值	
課業投入	(1)一年級	634	3.18	0.59	組間	5.68	4	3.99**	(4) > (1)
	(2)二年級	561	3.18	0.61	組內	798.39	2242		
	(3)三年級	562	3.27	0.56	總和	804.07	2246		
	(4)四年級	453	3.29	0.62					
	(5)延畢生	37	3.24	0.59					
課外投入	(1)一年級	634	2.74	0.84	組間	4.10	4	1.25	
	(2)二年級	561	2.71	0.93	組內	1839.62	2242		
	(3)三年級	562	2.67	0.92	總和	1843.72	2246		
	(4)四年級	453	2.65	0.94					
	(5)延畢生	37	2.50	1.03					
同學互動	(1)一年級	634	3.62	0.67	組間	4.02	4	2.11	
	(2)二年級	561	3.67	0.71	組內	1069.84	2242		
	(3)三年級	562	3.70	0.66	總和	1073.86	2246		
	(4)四年級	453	3.61	0.72					
	(5)延畢生	37	3.49	0.71					

向度	年級	個數	平均數	標準差	變異數分析摘要				Scheffè事後比較
					變異來源	離均差平方和	自由度	F 值	
師生互動	(1)一年級	634	2.55	0.70	組間	22.93	4	10.06***	(2)>(1)
	(2)二年級	561	2.75	0.77	組內	1277.28	2242		(3)>(1)
	(3)三年級	562	2.80	0.76	總和	1300.21	2246		(4)>(1)
	(4)四年級	453	2.78	0.77					
	(5)延畢生	37	2.66	0.97					
校園利用	(1)一年級	634	3.45	0.65	組間	1.82	4	1.07	
	(2)二年級	561	3.51	0.65	組內	947.18	2242		
	(3)三年級	562	3.52	0.66	總和	948.99	2246		
	(4)四年級	453	3.47	0.63					
	(5)延畢生	37	3.54	0.68					
整體	(1)一年級	634	3.11	0.49	組間	2.78	4	2.57*	
	(2)二年級	561	3.17	0.53	組內	607.68	2242		
	(3)三年級	562	3.20	0.51	總和	610.46	2246		
	(4)四年級	453	3.17	0.55					
	(5)延畢生	37	3.09	0.63					

* $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

由表 3-2-2 可知不同年級之大學生在「課業投入」($F=3.99$, $df=4$, 2242, $p<.01$)以及「師生互動」($F=10.06$, $df=4$, 2242, $p<.001$)二層面之差異達顯著水準，經 Scheffe 法事後比較結果顯示，四年級大學生在「課業投入」層面的平均得分($M=3.29$)顯著高於一年級學生($M=3.18$)；而二年級($M=2.75$)、三年級($M=2.80$)和四年級($M=2.78$)大學生在「師生互動」層面之平均得分亦顯著高於一年級學生($M=2.55$)。

本研究結果顯示不同年級之大學生在整體學習投入上有顯著差異存在，且二年級、三年級與四年級大學生之整體學習投入平均得分均高於一年級學生。由於二年級、三年級與四年級學生比一年級學生早入學，因此校園生活經驗比一年級學生豐富，在學校生活的時間也較一年級學生長，故對學校的人文生態、環境、軟硬體設備等有一定的熟悉度，且對校園最新資訊的掌握度也較一年級學生佳，因此自然比一年級學生更容易、更踴躍參與並投入學校相關事物。另從學習投入各層面之差異來看，四年級大學生之「課業投入」顯著高於一年級學生，可能是因為大四是大學生涯最後一個階段，四年級學生為了可以順利畢業而比剛入學的一年級學生更投入於課業中；至於一年級

學生的課業投入程度較低，研究者推測可能是由於多元化的大學生活讓剛擺脫升學壓力的大一學生不再像在國、高中時期以課業為重心，因此一年級學生的課業投入程度較低。此外，本研究結果亦發現二年級、三年級與四年級學生在「師生互動」的投入程度均高於一年級學生，造成此結果可能跟一年級學生入學時間較晚，相較其他年級學生跟教師相處互動的機會較少，彼此的熟悉度較低有關。

(三) 不同「學院別」之學生在學習投入上之差異

使用變異數分析比較不同學院之大學生在學習投入之得分與差異情形，分析結果如表 3-2-3 所示。

表 3-2-3
不同學院別之學生在學習投入之單因子變異數分析摘要表

向度	學院別	個數	平均數	標準差	變異數分析摘要				Scheffè 事後比較
					變異來源	離均差平方和	自由度	F 值	
課業投入	(1)外語學院	374	3.34	0.59	組間	7.43	4	5.22***	(1) > (4)
	(2)人文暨社會科學院	463	3.22	0.61	組內	796.65	2242		
	(3)理學院	405	3.24	0.56	總和	804.07	2246		
	(4)管理學院	797	3.17	0.60					
	(5)資訊學院	208	3.22	0.62					
課外投入	(1)外語學院	374	2.54	0.87	組間	16.29	4	5.00**	(2) > (1) (4) > (1)
	(2)人文暨社會科學院	463	2.80	0.92	組內	1827.43	2242		
	(3)理學院	405	2.66	0.87	總和	1843.72	2246		
	(4)管理學院	797	2.73	0.91					
	(5)資訊學院	208	2.66	0.96					
同學互動	(1)外語學院	374	3.63	0.70	組間	0.53	4	0.27	
	(2)人文暨社會科學院	463	3.65	0.69	組內	1073.33	2242		
	(3)理學院	405	3.64	0.71	總和	1073.86	2246		
	(4)管理學院	797	3.67	0.69					
	(5)資訊學院	208	3.63	0.67					

向度	學院別	個數	平均數	標準差	變異數分析摘要				Scheffe 事後比較
					變異來源	離均差平方和	自由度	F 值	
師生互動	(1)外語學院	374	2.72	0.73	組間	6.40	4	2.77*	(3)>(2)
	(2)人文暨社會科學院	463	2.62	0.78	組內	1293.80	2242		
	(3)理學院	405	2.78	0.75	總和	1300.21	2246		
	(4)管理學院	797	2.72	0.75					
	(5)資訊學院	208	2.69	0.80					
校園利用	(1)外語學院	374	3.49	0.63	組間	0.63	4	0.37	
	(2)人文暨社會科學院	463	3.47	0.65	組內	948.36	2242		
	(3)理學院	405	3.46	0.68	總和	948.99	2246		
	(4)管理學院	797	3.50	0.65					
	(5)資訊學院	208	3.51	0.64					
整體	(1)外語學院	374	3.15	0.50	組間	0.07	4	0.06	
	(2)人文暨社會科學院	463	3.15	0.54	組內	610.39	2242		
	(3)理學院	405	3.16	0.51	總和	610.46	2246		
	(4)管理學院	797	3.16	0.53					
	(5)資訊學院	208	3.15	0.52					

* $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

由表 3-2-3 可知道不同學院之靜宜大學學生在「課業投入」($F=5.22$, $df=4$, 2242, $p<.001$)、「課外投入」($F=5.00$, $df=4$, 2242, $p<.01$)以及「師生互動」($F=2.77$, $df=4$, 2242, $p<.05$)層面之之平均得分有顯著差異，經 Scheffe 法事後比較結果顯示，外語學院學生在課業投入層面之平均得分($M=3.34$)顯著高於管理學院學生($M=3.17$)；人文暨社會科學院學生($M=2.80$)及管理學院學生($M=2.66$)在課外投入層面之平均得分顯著高於外語學院($M=2.54$)；而理學院學生在師生互動層面之平均得分($M=2.78$)顯著高於人文暨社會科學院學生($M=2.62$)。

本研究結果顯示就讀不同學院之大學生在整體學習投入量表之平均得分無顯著差異，但在部分學習投入層面有顯著差異。陶韻然(2010)研究大學生校園經驗指出，就整體層面、學術投入及人際投入層面來看，社會人文學院以及教育學院學生的得分

均顯著高於商管學院學生；丁芳敏（2007）指出不同學院之大學生在整體或校園參與經驗各層面均有差異；王怡又、鄭博真（2012）研究顯示不同學院之大學生整體學習投入以及課外投入、師生互動及校園利用層面有顯著差異。此結論與本研究發現不同學院學生在課業投入、課外投入及師生互動有顯著差異之結果部份相符，然因不同學校有不同的學院類別，而不同研究者所指的「學院類別」本身也不盡相同，所以仍需更多以相同學校類別為背景變項之研究才能作進一步探討。

肆、研究結論與建議

一、結論

(一)大學生整體學習投入屬於中等程度，以「同學互動」為最佳，其次依序為「校園利用」、「課業投入」、「師生互動」、「課外投入」，其中「師生互動」與「課外投入」之投入程度欠佳，平均得分低於量表中間值 3。

(二)不同性別之大學生在整體學習投入上未達顯著差異，但在學習投入分量表「課外投入」上，男大學生顯著高於女大學生。

(三)不同年級之大學生在整體學習投入上呈現顯著差異存在，其中在學習投入分量表「課業投入」上，四年級學生顯著高於一年級學生；在分量表「師生互動」上，二年級、三年級及四年級學生均顯著高於一年級學生。

(四)不同學院別之大學生在整體學習投入上未達顯著差異，但在學習投入分量表「課業投入」上，外語學院學生顯著高於管理學院學生；分量表「課外投入」上，人社院學生及管理學院學生均顯著高於外語學院學生。

二、建議

(一)落實導生制度，強化師生關係

本研究結果顯示大學生在「師生互動」分量表上得分較不理想，平均數低於量表中間值 3；同時一年級新生的師生互動投入情況顯著低於其他三個年級。顯示學校在師生關係及互動上仍須用心經營，尤其是大一導師。建議學校相關單位除了應審慎思考與檢討導師制度之功能性與合宜性之外，亦可從導師輔導獎勵制度、優良（模範）導師選拔機制、提供輔導技巧與實務研習、協助建立多元化的師生互動管道以及落實導師輔導評量及考慮將導師輔導評量結果納入績效考核等方案，以落實導師制度，強化師生關係。

(二)增加研究變項

本研究僅以性別、年級、學院別作為個人背景變項，未來研究建議可以加入系別、家庭型態、學習成就、人格特質等變項，甚至作跨校的調查，以了解學校類別對於學習投入是否有所差別。

(三)採用多元研究方法

本研究採問卷調查方式進行，有利於在有限的時間內蒐集大量資料。但學習投入涉及許多個人內在經驗與歷程，因此建議未來研究可以透過深入的質性訪談佐以更完整的資料。

參考文獻

一、中文部分

- 丁芳敏（2007）。中原大學學生的全人教育目標知覺、校園參與經驗與學習成果的關聯性研究（未出版碩士論文）。中原大學。
- 王怡又、鄭博真（2012）。大學生學習投入與幸福感之相關研究。屏東教育大學學報-教育類，38期，127-163。
- 陶韻然（2010）。大學應屆畢業生個人背景因素、校園經驗與生涯成熟態度研究--以北部地區大學為例（未出版碩士論文）。國立臺灣師範大學。
- 張凱婷（2010）。大學生家庭背景、入學特質、校園經驗與學習成果之研究（未出版碩士論文）。國立臺灣師範大學。
- 劉鎔毓（2007）。大學生課業學習相關經驗分析：一般生與技職生之比較。課程研究，2（2），91-122。

二、英文部分

- Astin, A.W. (1984). Student involvement: A developmental theory for higher education. *Journal of College Student Development*, 25, 297-308.
- Astin, A. W.(1999). Student involvement: A developmental theory for higher education. *Journal of College Student Personnel*, 40(5), 518-529.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.
- Marks, H.M. (2000). Student engagement in instructional activity: Patterns in the elementary, middle, and high school years. *American Education Research Journal*, 37(1), 153-184.

研究論文

以設計思考實踐跨域微學分之教學研究*

汪淑珍

靜宜大學中國文學系副教授

廖啓旭

靜宜大學管理學院助理教授

徐雁

靜宜大學國際學院寰宇外語教育學士學位學程講師

收稿日期：2021 年 07 月 26 日，接受刊登日期：2021 年 12 月 15 日。

*感謝審查委員提供修改意見。本文通訊作者為汪淑珍，Email：scwang3@pu.edu.tw

中文摘要

「設計思考是一種態度、一種方法、一種哲學，或許也可以說是一種學習，以及設計學習的方法。」為求學生在短時間內以共同參與的方式解決真實複雜的問題，本研究採跨域師資微學分的方式透過舉行工坊，讓學生在短期內，以目標導向的作法完成學習任務。

本研究課程名稱為「人文創新 x 設計時尚」，是一門內容跨不同知識領域，且運用設計思考教學的微學分課程。對象為靜宜大學來自 14 個學系的學生。本研究課程帶領學生探索成衣業者之困境，進行台中清水區鹿寮場域踏查，加深對地方的瞭解，進而擷取地方文史元素，運用設計思考理念與流程，完成可協助成衣產業的創新文案創作及服裝圖式設計。引領學生熟知設計思考思維運作流程，並培養學生以設計思考的邏輯發掘問題，解構與解決問題的能力，日後將能運用設計思考的方法面對未來多變的世界。

課程中，利用不同資料的分析和視覺化，以完成不斷迭代。並規劃相對應的評量方式以檢驗此課程之教學成效。以單一樣本 t 檢定分析發現，學生參加後其學習模式平均值有顯著差異，表示學生認同跨域微學分的課程學習方式。學生參加前與參加後於「學習態度」亦有顯著差異。質化回饋亦表滿意，足見此課程具教學成效。

關鍵詞：人文、創新、跨域、設計思考

A Study on Using Design Thinking to Teach Interdisciplinary Micro-Credit Course

Shu-Chen Wang

Associate Professor ,Department of Chinese, Providence University

Chi-Hsu Liao

Assistant Professor, College of Management, Providence University

Yan Xu

Lecturer, Global Foreign Language Education Program, International College, Providence University

Abstract

"Design thinking is an attitude, a method, a philosophy, perhaps it can also be described as a learning process, and a design of learning method." In order to assist students to solve real and complex problems in a short period of time, this research adopts an interdisciplinary approach. The intensive goal-oriented micro-credit workshop course is taught by three teachers from different specialties. It allows students to collaborate closely and complete learning tasks successfully in a timely fashion.

The name of this research course is "Humanistic Innovation X Design Fashion". It is a micro-credit course that integrates different knowledge fields and uses design thinking as a teaching tool. Target participants are students from 14 departments of Providence University.

This research course leads students to explore the dilemma of the garment industry by a field trip investigation of Luliao in Qingshui District, Taichung to deepen the students' understanding of the sense of place. Then students extract unique local cultural and historical elements and combine with design thinking concepts and processes to complete creative writing and graphic design works that may contribute to the garment industry's innovative design. The course encourages students to familiarize themselves with the process of design thinking, and trains students to use the logic of design thinking to define, deconstruct and solve the problems. They will be able to use design thinking methods to face the

challenge of the changing world in the future.

The analysis and visualization of different materials were used to complete continuous iteration in the course. The corresponding evaluation method was planned to test the teaching effectiveness of this course. A single-sample t-test analysis found that there was a significant difference in the average learning mode of students after participation, indicating that the students were in favor of the interdisciplinary micro-credit course learning method. There were also significant differences in the "learning attitude" among students before and after the course. The qualitative feedback also expressed satisfaction, which demonstrated that this course has reached the goal of teaching effectiveness.

Keywords : Humanities, Innovation, Interdisciplinary, Design Thinking

壹、前言

Marc Stickdorn 等學者指出「服務設計是一套以人為本、協作、跨領域、迭代的方法、運用研究、原型和一些易懂的活動和視覺化工具來創造、編織經驗，以符合商業、使用者和其他利害關係人的需求。」(吳佳欣譯, 2019), 設計思考是解決問題的方法論。Robert O'Toole 也說明類似的觀點, 「設計思考是一種態度、一種方法、一種哲學, 或許也可以說是一種學習, 以及設計學習的方法。」(池熙璿譯, 2013) 由於設計思考是互動性很高的作法和思維, 因此必須經由實際演練才能獲得良好的學習效果。為求學生在短時間內以共同參與的方式解決真實複雜的問題, 本研究採微學分的方式透過舉行工作坊, 讓學生在短期內, 以目標導向的作法完成學習任務。

本研究課程名稱為「人文創新 x 設計時尚」, 是一門內容跨不同知識領域, 且運用設計思考教學的微學分課程。對象為靜宜大學學生, 修課人數共 48 人(來自 14 個學系)¹。不同知識領域的訓練各有其獨特之處, 一般而言, 人文學科的訓練, 使學生發散能力強; 理工學科的訓練使學生收斂能力強; 而設計思考正是運用發散、收斂, 再發散、再收斂的過程, 可以培養解決問題的能力。設計思考的訓練可成為學生學習的最佳鷹架。

本研究課程帶領學生探索成衣業者之困境, 進行台中沙鹿區鹿寮里場域踏查, 加深對地方的瞭解, 進而擷取地方文史元素, 運用設計思考理念與流程, 完成可協助成衣產業的創新文案創作及服裝圖式設計。

課程設計有理論有步驟, 教導學生產出亮點作品。引領學生熟知設計思考思維運作流程, 並培養學生以設計思考的邏輯發掘問題, 解構與解決問題的能力, 日後將能運用設計思考的方法面對未來多變的世界。因此本研究目的, 為探究跨領域教師共授課程中學生的學習成效。

貳、教學方法設計理念與理論基礎

本研究課程以設計思考概念進行課程規劃。而跨領域微學分課程除了強調素養導向的學習, 活潑多元的情境學習也是關鍵因素。在教學設計上, 以文學、藝術、服務

*本論文之初稿 2021 年 10 月 2 日於臺灣師範大學主辦之「思辨與表達——2021 國文教學創新研討會」進行發表, 參酌與會者之建議修改為本論文。

¹ 英國語文學系 4 人、西班牙語文學系 1 人、中國文學系 8 人、社會工作與兒童少年福利學系 1 人、台灣文學系 2 人、大眾傳播學系 1 人、財務工程學系 1 人、應用化學系 5 人、食品營養學系 1 人、資料科學暨大數據分析與應用學系 1 人、企業管理學系 1 人、國際企業學系 1 人、寰宇管理學士學位學程 12 人、寰宇外語教育學士學位學程 9 人。

設計相關基礎理論的學習，透過講授法奠基，並以實作輔助熟悉。「服務設計（設計思考、體驗設計、UX、CX 或任何說法）不僅僅是思考而已。基本上，設計是一種動手做的行為。」（吳佳欣譯，2019）因此，我們除課堂練習，更進一步提供真實情境，讓學生能在體驗中學習。

課程由跨系科教師組成，有中文系汪淑珍老師（專長為現代文學、文學傳播、文化研究）國際學院徐雁老師（專長為景觀設計、環境美學與藝術創作），及管理學院廖啓旭老師（專長田野調查、服務設計），三人共同進行跨領域知識授課。並運用「微學分」的特質——打破上課 18 週、定時定點，完整學分制度習慣，讓課程與學分有更大的彈性。以達密集時間授課，產生跨域教學成效。在教學設計上規劃方向如下：

一、「設計思考」為學理基礎

設計思考的倡議者 Tim Brown 認為，設計思考是一種以「使用者需求」為核心的創新學習方式。以設計師專業的方法和工具擷取靈感，結合人的需求、科技的可行性，與未來商業成功的發展性。事實上，設計思考就是以人為核心的設計（Human-Centered Design），透過聚焦使用者，並在一連串的流程意識下，解決生活或工作上所面對的問題（周宜芳譯 2019）。設計思考五步驟：同理、定義、發想、原型與驗證。

二、多師共授為執行原則

本研究課程之教師分屬不同專業領域，且於該專業之經驗皆超過十年。不同專業教師共同協助課程即是跨域的真实實踐。以多師共授的方式，互補專業，於工坊進行前，啟動多次課程討論會議。基於共創的信念，課程教師充分溝通，互相協作、分享，使課程完整整合而非片段式的拼湊。

三、做中學為課程精神

「發散思考和收斂思考這兩個術語是由心理學家 Joy Paul Guilford 在 1956 年首先提出口，並於 1980 年由 Paul Laseau 引進設計和建築領域。本質上來說，兩位學者都發現成功的設計和解決問題的過程，可以被稱為發散（找機會或創造機會）和收斂（做決策）之間的相互來回。」（吳佳欣譯，2019）《這就是服務設計：服務設計實務工作者指南--真實世界裡的服務設計思考應用》一書中指出：「做中學」的關鍵核心並非僅於實作而已，更在於「嘗試錯誤」和「迭代」的概念。本課程將進行三次迭代設計，主要是因為過去教學常受限於知識傳授完畢後，課程就結束，學生不僅缺少反思，也與真實世界期待有落差。本研究課程在教學上，進行三種迭代作法：1 自己作品 2 參考他人作品後的改變 3 與他人合作後再產出作品。一方面希望學生能借鏡他山之石；

一方面也學會團隊合作。

四、跨科系學生組成為原則

「跨域合作」是現代人需要具備的重要能力，也是社會運作的常態。人文學科學生發散能力強，理工學生收斂能力強，跨域團隊的組成，有利設計思考的運用。本研究對象學生來自多種系科，此組合可幫助學生認知自己的能力和侷限，也瞭解不同領域伙伴的能力和侷限，進而找到發揮自己專長與人合作的方式。課程起始安排破冰遊戲，讓學生認識自己，也能尊重差異，進而才能進行專業的奠基。

五、資料視覺化原型產出

過去的教學方式常受限資源與環境，以致於在評量學習成效上會採用「口頭報告」或「書面報告」的方式，只是兩者常淪於「演講比賽」或「紙上談兵」，甚者只由一二位比較厲害的同學負責上台或撰寫報告而已。對此，由設計思考的概念出發，我們提出「視覺化」原則，做為成果的原型產出，原型有利於溝通討論，透過原型，可更快速找出缺失進而立即修正。降低因為虛擬作品所產生輕忽心態，而願意進行更多的投入討論。

參、教學方法設計結構與內容

我們根據 Marc Stickdorn 等學者提出的服務設計實戰原則，做為設計的結構，原則如下：

1、以人為本(Human-centered)：考慮服務中所有人的經驗。2、協作的(Collaborative)：各種背景和專業的利害關係人都應積極參與服務設計的流程。3、迭代的(Iterative)：服務設計是一種探索性、適應性和實驗性的手法，一路迭代修正至落實。4、連續的(Sequential)：將服務用視覺化的方式展現，並整理成一連串相互關聯的行動。5、真實的(Real)：在真實場域中研究需求、測試想法，並用實體或數位的真實物件來彰顯無形的價值。6、全面的(Holistic)：要能用整個服務流程持續滿足整個企業裡所有利害關係人的需求。依循上述原則，本研究課程流程規劃如表 1-表 3 所示。

表 1 工作坊課表

第一天

時間	議程	教學方法	師資與助教
08:00-09:00	破冰活動/分組	腦力激盪	汪淑珍、徐

09:10-10:00	認識鹿寮/今昔鹿寮（分組進行）	基礎理論 知識閱讀 影片賞析 小組討論	雁、廖啓旭
10:10-11:00	成衣商圈案例比較與分析	基礎理論 案例分析 小組討論	
11:10-12:00	採訪技巧教學/擬定訪綱	基礎理論 師生問答 技巧訓練	
12:00-13:00	午餐及休息		
13:00-13:30	搭遊覽車前往鹿寮		汪淑珍、徐雁、廖啓旭
13:30-16:30	同理心建立/人物採訪/田野踏查	場域觀察 實際訪談 影音紀錄	
16:30-17:00	搭遊覽車回程		

第二天

時間	議程	教學方法	師資與助教
08:00-09:00	目標顧客與人物誌	基礎理論 小組討論 腦力激盪 投票決策	汪淑珍、徐雁、廖啓旭
09:10-10:00	十字分析與主題聚焦	小組討論 腦力激盪 投票決策	
10:10-11:00	文案檢核與修改	案例分析 師生問答	
11:10-12:00	文圖整合技巧	概念繪製 投票決策 報告分享	
12:00-13:00	午餐及休息		
13:00-16:00	原型製作	小組討論 腦力激盪	汪淑珍、徐

		草模製作 投票決策	雁、 廖啓旭
16:00-17:00	成果發表與檢討	簡報製作 成果報告	

表 2 課前作業

課前作業或任務

時間	作業或任務說明	教學方法	備註
第一次 工坊前	(無)		

表 3 課間作業

課間作業或任務

時間	作業或任務說明	教學方法	備註
第二次 工坊前	每人挑選場域 3 張照片(寄給老師 印出)	小組討論 腦力激盪	運用於十字 分析法
第二次 工坊前	撰寫文案	小組討論 腦力激盪	運用於文案 技巧討論

工坊第一天三位老師帶領學生完成人物採訪、同理心建立及田野踏查。此部分是完成設計思考的前兩部分：同理與定義。前者藉以瞭解田野脈絡以及利害關係人的想法；後者則是進行需求定義，聚焦設計的方向。

工坊第二天，三位老師帶領學生進行十字分析與主題聚焦。十字分析以人造物與天然物做為橫軸兩端，具象與抽象做為直軸兩端。根據田野所拍攝和記錄的素材分別填入，發想與歸納，討論素材的主題。再者，進行藝術創作技巧及文案撰作的學習，並進行圖文整合。在過程中，隨時進行檢核釐清創作元素是否有聚焦主題。最後進行原型設計，完成創新服裝圖式設計之原型製作。

課程中，利用不同資料的分析和視覺化，以完成不斷迭代。共包括三種迭代：十字分析迭代、文案迭代、原型製作迭代，說明如下：

十字分析的迭代：1.第一階段，尋找框架缺口，瞭解自己認知框架的限制；2.第二階段，尋找遺珠，討論過去捨棄想法中的亮點；3.第三階段，關鍵字設定，直觀印

象與主觀感受，讓想法擴張；4.第四階段，分析關鍵字，進一步同儕討論，尋找照片分群關鍵字。

文案的迭代：第一階段，他山之石：文案案例分析，檢視創意、想法擴張；2.第二階段，迭代創作，想法擴散；3.第三階段，導入文案專業知識，收斂；4.第四階段，選出一句文案，同儕討論，聚焦，定稿。

原型製作中，採取迭代設計的概念。第一次設計是學生獨自設計專屬圖式。完成後進行票選，分別選出整體意象、最佳文案、最佳心情、最佳創意等。之後進入第二次設計，讓學生看過別人作品後，觸發自己的創意進行第二次設計；第三次迭代則是與自己同組學員進行討論，重新進行設計。

肆、教學方法實踐模式

本課程規劃分為三階段：課前先備知識、課中學習以及課後評量。

一、課程前置——先備知識建立

本課程鎖定之場域為台中清水地區之鹿寮成衣商圈，教師們準備鹿寮商圈相關報導與背景資料，如影片、書籍、網路資源等。以作為前備知識的補足，讓學生對研究對象更加認識與了解。

二、課程中——專業教學加上跨域學習完成原型製作

以「視覺化」和「同理心」教學原則進行訪談、文案和原型設計。「視覺化有助於理解每個步驟的脈絡，並使參與者能夠更快找到方向。使用大型模板能迫使參與者站起來，讓大家聚焦共同的重點。」（吳佳欣譯，2020）本研究課程，運用資料視覺化如照片、物件、影片、數字、問卷等，以利快速發散與急速收斂。

在教學歷程中，我們先協助學生同理心建立，試著了解關注不同利害關係人角度。接著需求定義，即是釐清本課程想協助解決之問題，協助課程同學認識此商圈店家面臨之最大困境，進而運用設計思考流程進行課程規劃，以尋找解決之方。實地考察則有助於學生問題釐清。學生實際進入場域，釐清社區的需求。

學生利用採訪以挖掘問題，「我們必須將顧客放在服務設計流程的中心點，因而就需要了解真正的顧客，而非一些對於顧客需求的量化統計數字或實證分析而已。要洞察顧客需求，必須運用一些方法和工具，讓服務設計者能站在顧客的立場思考，了解顧客各種不同的需求與心態。理解並明確釐清這些不同的態度，正是服務設計思考的

開端。」(池熙璿譯, 2013)。

訪談技巧的教導, 如何追問? 不要只問表象? 需要(物質面)、想要(心理層面)問題如何以視覺化呈現等。也說明脈絡訪談並提供相關資料給學生。文案能為圖示進行完美的註解, 也能引起目標客群的心靈感觸, 感動人心, 喚起回憶, 文字皆能發揮極大功用。《攻敵必救的大創意! 喬治·路易斯寫給有天賦的你!》一書中提及文字撰作:「我的第一條誡命: 文字為先, 再談視覺.....只有充滿各種視覺可能性的文字才能呈現好的廣告創意, 讓文字與視覺圖像激盪出完美的綜效。」(林育如譯, 2018)藉由觀察, 而後將觀察所得進行連結, 甚至賦予意義, 讓訊息與群眾的需求達到完整連結。也再次跟學生強調文案具行銷屬性乃有目的性的文字, 結構簡單才易口傳。

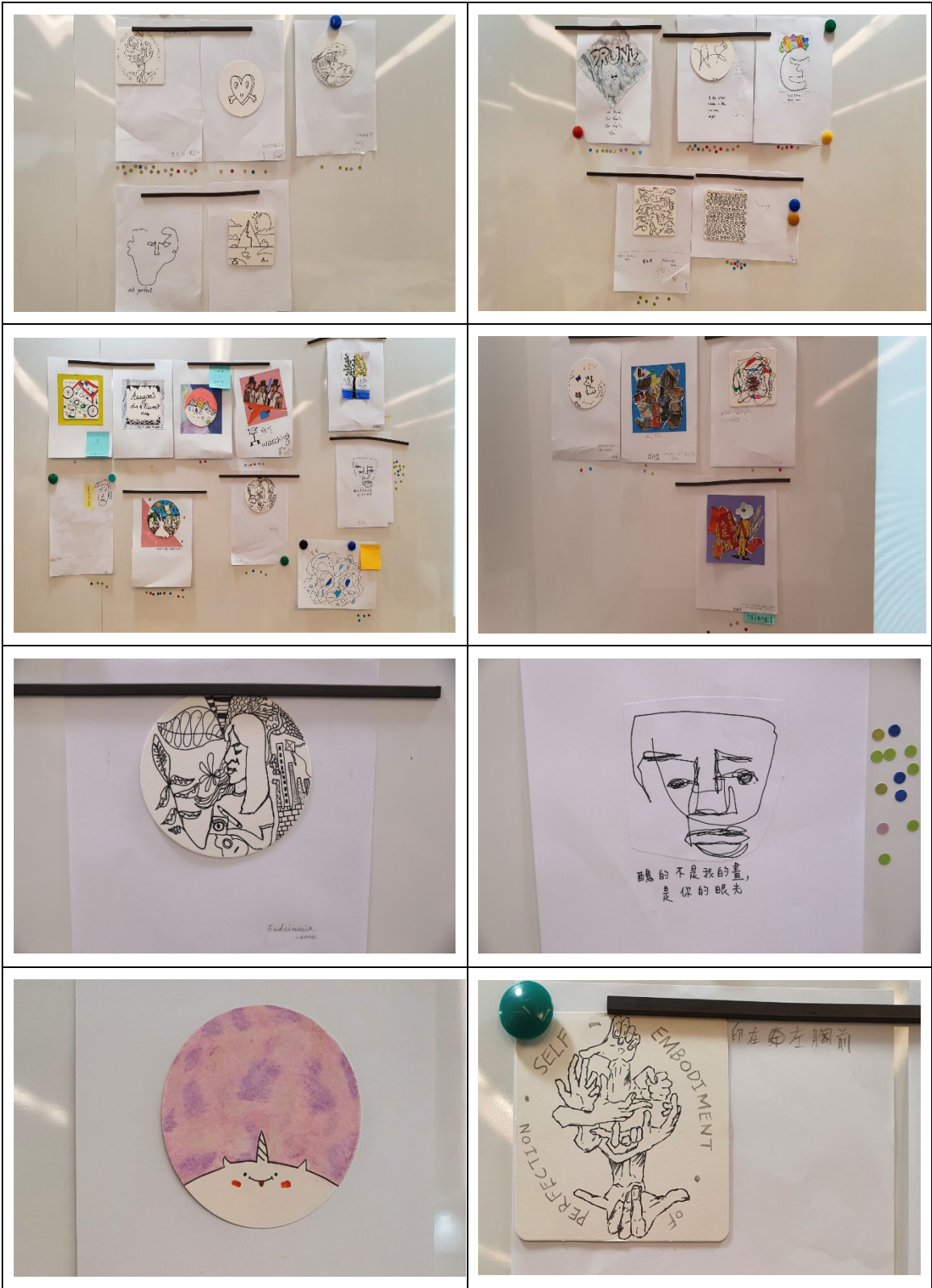
「草圖是一種相當彈性、快速且便宜的視覺化圖像。草圖本身具有探索性的本質, 因此常作為探索性原型測試的第一個步驟。使用筆和紙來畫草圖是最常見的形式, 可以在幾秒鐘或幾分鐘內以低擬真度的圖像, 呈現初步的點子或概念。」(吳佳欣譯, 2020)本課程之草圖為文圖整合之服裝圖飾設計。

本課程利用文字與圖像的整合, 進行技術實作, 設計符合年輕人需求的服裝圖飾。藝術與設計課程部分, 教學目標為激發學生對藝術美學與時尚設計的興趣, 開啟學生的藝術潛能, 深入探尋內心並發現自我。

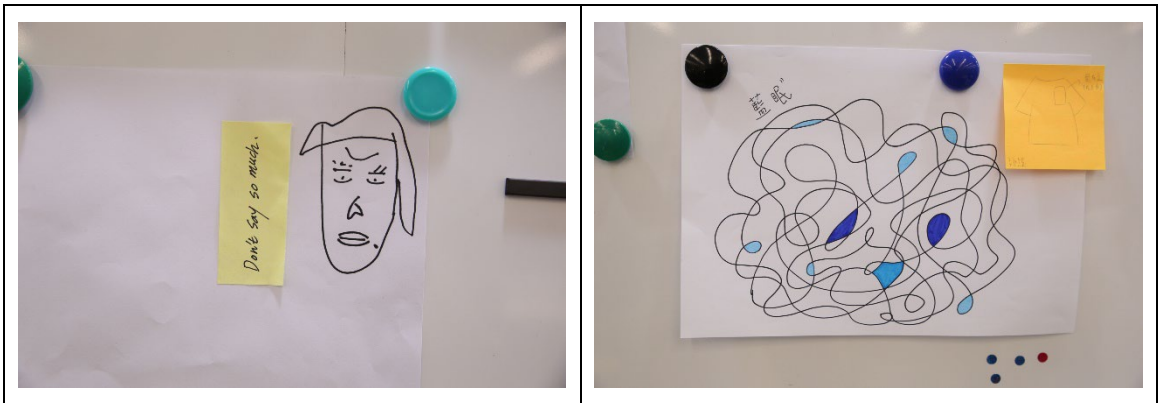
課程以畢卡索與馬蒂斯的經典名畫為導引, 透過體驗連筆畫、盲人連筆畫等系列反傳統繪畫方法演練, 讓同學享受自由創作的喜悅。進一步帶領零繪畫基礎的學生挑戰剪紙與色彩拼貼創作, 短時間內即可體驗動手玩創作, 在逐步進階的繪畫歷程中, 快速習得最有效的繪畫技巧, 建立動手畫的自信心, 並深入體會自由進行藝術創作的感動。如表 4 視覺化原型設計所示

表 4 視覺化原型設計









最後經由同儕共創與審查，提升產出品質。專家的專長為收斂，由三位老師進行收斂指點。

三、課程後——評量收整檢討

「評量的目的在提供教師有效資訊，藉以調整課程設計與教學策略，以提升學生學習效能，增強學習動機。」（許育健，2018）本課程進行階段性問卷，以利掌握學生學習狀況便於課程即時進行修整。如表 5 課程評量表規劃表所示。

表 5 課程評量表規劃表

時間點	評量內容
第一次工坊	本課程前測
第二次工坊上課前	1 你認定的三師共授概念為何? 2 第一次工坊的收穫為何? 3 對於第二次上課的期待?
工坊結束前	1 多師授課滿意度 2 自己設計原型後，看到別人作品的感想為何?? 3 看到別人作品後，自己行為的改變為何? 4 本課程後測
工坊結束後	作品 拍照+感想

本教學方法實施結果，如表 6 所示。

表6 問卷分析結果統整表

向度	平均值 (標準差)		自由度	t值	p	效果量 (d)
	參加前	參加後				
學習動機	4.10 (0.63)	4.15 (0.52)	27	0.701	0.490	0.087
學習態度	4.08 (0.75)	4.36 (0.64)	27	2.301	0.029*	0.402
對於學習模式的 滿意度 (後測)		4.45 (0.62)		8.171	0.000***	
學習狀況	4.10 (0.64)	4.22 (0.51)	27	1.624	0.116	0.207

註：* $p \leq 0.05$ ** $p \leq 0.01$ *** $p \leq 0.001$ ；N/S為無顯著差異

經由問卷分析結論如下：

1.前後測結果顯示學生參加前與參加後於「學習動機」無顯著差異。

以相依樣本t檢定分析發現，參加前和參加後，學生學習動機平均值沒有顯著差異， $t(27) = 0.701$ ， $p = 0.490$ ， d (效果量) = 0.087。參加後的學習動機 ($M = 4.15$ ， $SD = 0.52$) 高於參加前 ($M = 4.10$ ， $SD = 0.63$)。

2.前後測結果顯示學生參加前與參加後於「學習態度」有顯著差異。

以相依樣本t檢定分析發現，參加前和參加後，學生學習動機平均值有顯著差異， $t(27) = 2.301$ ， $p = 0.029^*$ ， d (效果量) = 0.402。參加後的學習動機 ($M = 4.36$ ， $SD = 0.64$) 高於參加前 ($M = 4.08$ ， $SD = 0.75$)。

3.對於學習模式的滿意度 (後測) 有顯著差異

以單一樣本t檢定 (檢定值 = 3.5) 分析發現，學生參加後其學習模式平均值有顯著差異， $p = 0.000^{***}$ ，表示學生認同微學分的課程學習方式。

4. 前後測結果顯示學生參加前與參加後於整體學習狀況，無顯著差異。

以相依樣本t檢定分析發現，參加前和參加後，學生整體平均平均值沒有顯著差異， $t(27) = 1.624$ ， $p = 0.116$ ， d (效果量) = 0.207。參加後的學習狀況 ($M = 4.22$ ， $SD = 0.51$) 高於參加前 ($M = 4.10$ ， $SD = 0.64$)。

本研究課程「課程階段性評量問項」、「總評量問項」如表7、表8。

表7 課程階段性評量問項

你對於多師授課方式的整體滿意度為何（1-10 分）？
哪一堂課的印象最深（你最喜歡/最不喜歡/最有興趣...）？請說明理由。
自己設計原型作品後，再看到別人作品，你對於自己作品的感想為何？會希望如何改變或調整？
如果再有機會回到從前、重新進行設計，你會如何應用這兩次工作坊的知識？

表8 總評量問項

學習完本課程，我最大的收穫、心得或印象最深刻的內容是：
1.一樣是上課，但微學分的上課方式有趣很多。
2.我覺得團隊合作很棒很好。
3.學習到許多文案技巧，藝術設計。
4.學習到跨領域能力，也能開開心心進行藝術創作、實地參訪，課程相當豐富有趣，也感覺很充實，很滿意這個微學分。
5.讓我體驗到實作的課程（從發想到文案）。
6.課程內容豐富，領域結合相當有趣！
7.學習到了更為實用的專業技能。

三師教學法的回饋：在後測問卷中，題目：「你對於多師授課方式的整體滿意度為何（1-10 分）？」其中 42 位同學，打 10 分的同學共 20 位，9 分有 10 位，8 分有 10 位，7 分 2 位，6 分 1 位，大多數滿意三師授課的教學方式。7 分的同學有一位認為課程太趕，一位認為課程有些混亂；6 分則是僅提供不錯的意見。但多數人提到「有創意」、「快樂」、「三個老師搭配很棒」、「很多元」等，可見此種教學設計法得到學生肯定。

課程設計的印象：在後測問卷中，題目：「3. 哪一堂課的印象最深（你最喜歡/最不喜歡/最有興趣...）？請說明理由。」多數同學回答是「畫畫」，印證達成本課程的目標「人文*時尚設計」，畢竟「畫畫」是設計的基礎，唯有喜歡「畫畫」，才能喜歡「設計」。部分同學提到第一天的「實地參觀」活動，這也印證當初課程設計要兼顧「課堂授課」與「真實場域」的連結是有效的。

迭代設計的反思：在後測問卷中有兩題，首先是：「自己設計原型作品後，再看到別人作品，你對於自己作品的感想為何？會希望如何改變或調整？」其次是「如果再有機會回到從前、重新進行設計，你會如何應用這兩次工作坊的知識？」關於前者，多數學生的回饋是「別人很棒，自己要加油」，呈現了學生的確從同儕中學習及欣賞他人的優點、看到自己的缺點，並覺得自己可以進步。後者，多數同學已經可以具體說明自己可以改進的方向，例如：「汲取更多元素」、「運用採訪和文案寫作」、「增加採訪技巧」、「增加色彩」、「大膽嘗試」……等，不論同學的改進方向為何，我們看到同學從課程中得到再進步的方向。其次，在訪談紀錄中（表 9）亦可見同學們在本課程中各方面的收穫，及對本課程的滿意感受。

表9 訪談紀錄

	人文創新 x 設計時尚微學分	訪談日期	110 年 3 月 27 日
教學單元／內容	學生回應		
1.你覺得這門課程的上課方式，與你預期的方式有什麼不同？	1. 設計思考課因為融入了進入場域採訪和實際操作，比想象中的更有趣。（台文系-000） 2. 結合創作與小組討論的上課形式，文學的人文創新結合實作類的设计時尚主題，讓整體互動性較高，使這門課比預期中的更有趣。（寰宇外語-000）		
2.以雙（三）教師及設計思考方式進行課程單元與操作，你學到最多的是哪部分？最困難之處又在哪裡？請舉具體的例子。	1. 不同老師的上課模式以及創意思維都不一樣，為此產生不同的火花，讓自己在畫和思考這方面都有不同的收穫。其中最讓我印象深刻和最困難的地方是「盲人連筆畫」。（台文系-000） 2. 三位老師結合不同的專業領域，從美學、文字和設計出發，課程內容不單一，是我學到最多的地方。課程中需產出不同簡潔有力的文案，是我認為最困難且最需要加強的地方。（寰宇外語-000） 3. 學到最多和最困難的地方都是在文案撰寫和設計上，因為一個吸引人的文案，也要精簡有力，需要花比較多時間和靈感。（食營系-000） 4. 與同學們一起進行腦力激盪，讓我可以更多元學習到不同的知識，也是我學到最多的地方。（寰宇外語-000） 5. 學習觀察各種事物的切入點不同，以比較不一樣的角度去觀察一些細節。（中文系-000）		

教學單元／內容	學生回應
3. 這門課程包含個人準備與團隊合作的學習。你覺得你在個人與團隊合作的表現如何？	<ol style="list-style-type: none"> 1. 更主動要求和帶領組員完成工作，交流彼此的想法；個人表現方面，這門課也讓自己在創意和繪畫上有了更多的啟發。（國企系- 000） 2. 在這門課擔任課程助理，協助處理和統整上課內容，在團隊中扮演組長角色，讓我在個人之辦事能力和與他人溝通上有所提升。（寰宇外語- 000） 3. 組員因本來就認識，有一定的默契，因此我的角色會從不同角度的觀點切入，讓成品更多元化。（食營系- 000） 4. 自己比較了解的事項方面主動給予意見，不熟悉的部分則會詢問大家的意見，最後負責統整工作。（中文系- 000）
4. 你對融入設計思考的上課內容，有什麼建議呢？	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計思考課程的本質在於跳脫一般的上課模式，可多增加這類的上課方式，透過創意性的方式帶領同學們學習、可提升大學生們對於社區的獨特見解。（寰宇外語- 000） 2. 跳脫一般框架的上課模式，是我認為這門課最好的地方，不過也因為需要花更多時間在討論和實作，因為建議可拉長上課時間，否則會感覺整體太緊湊。（食營系- 000） 3. 建議老師們可以事先安排作業，讓同學們有更多想法和發揮的空間。（寰宇外語- 000）
5. 你希望以後有機會再用這樣的方式學習嗎？是什麼樣的科目？為什麼？這些科目為什麼適合？	<ol style="list-style-type: none"> 1. 希望可以結合台文系的文學概論。透過實際參訪小說中的地點，會更容易讓學生與故事中的情境產生共鳴。（台文系 000） 2. 希望可以增加更多跨系的課程，因為設計思考結合討論和實作，不同的科系的學生想法都不太一樣。（寰宇外語- 000）

伍、結果與建議

一、教師——多師共授的挑戰與成長

本課程為三師共授，課前討論規劃教案，課程中相互觀摩，共同完成合作框架。優缺點以下進行說明：

優點：

1. 跨域知識整合：三位老師在課前共識會議共同備課討論課程細節，確保課程設計銜接流暢，並討論出最適合的呈現方式，以引導學生以探索的好奇心逐步深入主題。

2. 教師共同成長：老師們在分工合作過程中取長補短，相互激盪教學創意與靈感，彼

此激勵教學熱情，跨域共構形成教學與研究高度信任的夥伴關係，為未來課程合作奠定穩固基礎。

3.課堂相互支援：三位老師共構共授，可以有機結合三位老師的專長。

4 學生多元學習：學生有機會在同一門課程裡，體驗三位老師的教學風格，更有機會被點燃學習興趣。

缺點：

1.領域知識需要磨合：課前共備需要老師們具備跨域共創的共識基礎，願意大膽嘗試以設計思考的新方法展開密切的團隊合作改造課程。個性較為保守或固執己見的老師可能需要更長久的培育時間。

2.教學方式需要共識：共備會花費較多的課前準備時間，老師需不計較教學創新所需投入的時間與精力，教師們需要經過不斷的磨合，如果有個性非常強烈的老師，共構的歷程會比較辛苦。

3.課堂建議容易分歧：在實作課程進行中，三位老師皆會提供學生意見，有時候同一個學生老師給的意見不一致，學生會造成困惑。

4 共授課程活潑多變，但需掌握好節奏，避免課堂顯得過度繁忙雜亂，需要在不斷的合作中反覆調整。

二、學生——培養重要核心能力

不同專業的老師為同學提供跨科系的專業學習內容，學生可在二天內學習不同領域之專業知識。文案寫作、採訪課程培養學生文字敘事之能力。而設計相關主題課程如與大師相遇、與名畫對話，則以文圖設計為目的，引導學生自由創作並分享創作心得，激發多元敘事應用之能力。現場學生觀摩彼此風格各異的創作，則有助於理解多元社會，拓展學生的心靈視野。也開啟學生的藝術潛能，零繪畫基礎的學生短時間內建立動手畫的自信心。

本研究課程培養學生跨域敘事以及獨立思維與問題解決能力，激發創新靈感，累積創造的實力。更培養應世能力，以藝術治療健全身心發展，豐富靈性生活，提升個人生命價值。課程著重培養學生藝術審美的品味，提升多元文化欣賞與社會參與能力，透過小組的合作，對應學生未來的就業能力及策略發展與團隊合作能力

三、業界——產出多款服飾圖文創作

現代大學生對於自我身份的識別，常有著獨樹一幟與眾不同的想法，透過服裝的差異呈現獨特性是常見作法。本課程鎖定目標客群為學生，以學生想法所創作出之圖文作品，將更符合年輕一代的審美品味。本研究課程產出如表 10 所示：

表 10 課程產出

質化	量化
1 文圖整合之能力	1 文圖整合之圖式 49 款
2 建構設計思考理論基礎	2 課程模組教材一式
3 熟悉設計思考之流程步驟	3 課程執行過程活動影片一支
4 增加學生量能	4 創新課程評量機制
5 產業連結	5 課程執行成果手冊一本
6 提升學生對社區及產業的認同感理解其困境	6 完成課程助理培訓

四、反思

多師教學新模式：三師上課並非三人各自為政，而是必須有課前討論與課中合作。課前討論必須是以課程成果導向，共同討論學生需要學會哪些知識以及實作的項目。例如，本課程的成果是每位學生要產出各自的設計作品，並將其製作印在 T 恤上。為完成此一目的，討論出以圖文整合做為設計的依據，以設計思考做為工具。因此在圖文整合方面，學生必須學習繪畫設計技巧以及文案撰寫能力；要累積設計元素，必須藉設計思考的精神，瞭解場域在地知識，進行十字分析等。而合作，並非讓主責教師自行處理，而是課中相互補充與協助。因為每一位教師都相互瞭解彼此的教學內容，因此非主責教師可以擔任助教的工作，讓不同組的同學盡量得到教師的協助。

跨域教學與學習：本課程除設計思考相關知識累積，更讓許多不同系所的學生可以共同學習，有助於突破自己專業的侷限。透過實作練習中，多數學生不僅有表達的機會，而且相互協助、提供建議。例如：「團隊的組員都會互相討論，幫助很大」、「與同組同學一起討論文案、互相修改，他們提供我很棒的意見」、「互相評鑑給予改進方向」、「與組員一起創作感到開心和自由」、「很愉快，和管院的同學腦力激盪碰撞出很多火花，他們都很活潑」等。

十字分析的目的是希望做到想法的擴散與收斂。學生常見的問題是，到了田野不知道蒐集什麼資料，或是蒐集到資料不知道該如何轉化成創作元素。本研究採取照相

法蒐集田野中可見的有趣意象，透過學生篩選獨特的意象，再進行關鍵字轉化，形成可討論的具象元素。這樣的過程並不容易，在時間有限的情況下難免有些急就章。若有機會可以再進行一次，相信迭代的效果將能激發更為豐富的創作靈感。

文案的書寫，需要對商品/目的確切的了解，將資訊充分內化後轉化為文字。然二天的工坊，時間過於倉促，以至於學生並沒有充分運用文案撰寫的技巧，多以其本有知識完成文案寫作。雖然周間的文案作業在第二次工坊有進行檢討與補充說明，但仍顯不足。未來應該還是需在課堂上實際演練文字如何精簡、如何有畫面感、如何吸引人等文案技巧。

整體而言，二天的密集課程從規劃到實際操作都是相當成功的，美中不足的是創作時間略嫌不足，而第二天下午三點多票選出優秀作品時，許多學生已相當疲累，最後一輪的小組組員互相提供作品修改建議的活動無法全面落實，實為可惜。

此次三師共構的創新課程，成功以文圖整合設計，引導學生展開自我對話，既提升了學生藝術審美的品味，也讓學生有機會真切體驗揮灑創意的喜悅。課程通過結合鹿寮成衣商圈的參訪，啟發學生發掘社區與城市永續發展議題並激發大膽構思解決方案的創意，未來可將對藝術與設計的興趣與專業知能之實務能力有機結合，探討跨域議題，為解決產業問題提供創見與嶄新的契機，並以利他精神進一步深化為促進社會進步的原動力。

參考文獻

林育如譯；George Lois 著：《攻敵必救的大創意!:喬治.路易斯寫給有天賦的你!》
（台北，商周出版社，2018 年）。

許育健著：《屋頂上的貓:素養導向國語文評量設計實務》（台北，幼獅文化出版社，
2018）。

吳佳欣譯；Marc Stickdorn 等著：《這就是服務設計:服務設計實務工作者指南--真實
世界裡的服務設計思考應用》（臺北，碁峰資訊，2019 年）。

周宜芳譯；Larry Leifer, Michael Lewrick , Patrick Link 著：《設計思考全攻略：概念 X
流程 X 工具 X 團隊，史丹佛最受歡迎的商業設計課一次就上手》（臺北，天下
雜誌，2019 年）。

吳佳欣譯；Marc Stickdorn 等著：《這就是服務設計!方法篇:在專案中活用服務設計
思考方法》（台北，碁峰資訊出版社，2020）。

池熙璿譯；Marc Stickdorn , Jakob Schneider 著：《這就是服務設計思考:基礎概念-
工具-實際案例》（新北市，中國生產力中心，2013 年）。

研究論文

社會變遷下的原住民女性家庭照顧者照顧經驗 之初探^{*}

洪宏

國立高雄師範大學成人教育研究所博士生

姚卿騰

高雄醫學大學高齡長期照護碩士學位學程副教授兼主任

收稿日期：2021 年 7 月 15 日，接受刊登日期：2021 年 12 月 15 日。

^{*}感謝審查委員提供修改意見。本文通訊作者為姚卿騰，Email：angusyao@kmu.edu.tw

中文摘要

本研究旨在探究隨著時代變遷中的原住民社會體系，是如何形塑原住民女性家庭照顧者照顧經驗歷程。對於原住民女性家庭照顧者而言，家庭照顧這項家庭內的勞務工作，受著主流社會之經濟制度、價值觀及社會規範的影響，然而原住民社會的傳統，亦牽動著與家庭中性別角色分工密不可分的照顧工作。本研究採取質性研究方法，以6位原住民女性家庭照顧者為研究對象，以半結構式的訪談大綱進行深度訪談，所得的文本以主題分析法歸納與研究目的有關的主題，研究結果發現：「親屬照顧是家族責任之觀點」、「照顧負荷大但盡心照顧」、「家庭成員提供的支持普遍高」、「對家庭照顧者服務資源陌生」四個主要議題。本研究結果可增加對原住民女性家庭照顧者的瞭解，發展出以原住民族經驗本質結構為導向的照顧支持策略及長期照顧政策。

關鍵詞：原住民、女性、家庭照顧者、照顧經驗、長期照顧

The Exploratory Research of Indigenous Female Family Caregivers Care Experience in the Changing Society

Hong Hong

PhD Student., Graduate Institute of Adult Education, National Kaohsiung Normal University

Ching-Teng Yao

Ph.D., Associate Professor of the Master Degree Program in Aging and Long-Term Care,
Kaohsiung Medical University

Abstract

This research aims to explore how the changing society of the indigenous has shaped the way indigenous women care for their families. For the minority of indigenous people, although caregiving is a labor service within the family, which is influenced by the economic, cultural and social norms of the mainstream society. Nevertheless, the indigenous tradition also affects the care work inseparable from the division of gender roles in the family. This research adopts a qualitative method. The Data obtained summed up topics related to research issues using thematic analysis and boils down to four themes: "It's a responsibility to take care of family members", "Generally high support from family members", "Take care of family members despite the pressure" and "Unfamiliar with Supportive Services". This research could increase understanding of indigenous caregivers and develop experience-oriented care support strategies.

Keywords: Indigenous, Female, Family Caregiver, Care Experience, Long-term Care

壹、前言

我國為支持家庭照顧者，立法院於 2015 年三讀通過長期照顧服務法，正式將家庭照顧者納入長照體系，與受照顧者同列為服務對象。2018 年衛生福利部推出「家庭照顧者支持性服務創新型計畫」，提供支持服務措施，透過縣市政府結合轄內在地家庭照顧者服務單位共同推展，逐步建立家庭照顧者支持服務資源，竭力提高資源的使用率及減輕照顧負荷(衛生福利部，2018)。

良善的政策使家庭照顧者獲得適切的支持服務，不但減輕照顧的壓力及負荷，更協助家庭照顧者正視自身照顧需求。然而家庭照顧者的問題複雜度高，且照顧有許多差異，諸如不同類型的受照顧者，其照顧的經驗與方式便有所差異。家庭照顧者本身亦有差異，包含性別、年齡、族群、文化、城鄉、經濟狀況等。因此，助人專業者在提供支持服務，必須融入案主的背景、環境與生命經驗，使服務更貼近案主的需求。行政院原住民族委員會(2017)調查各地執行長照業務者，發現其工作人員於電話通訊聯絡、訪視問安時大都不能通曉原住民族語，原住民老人只能簡單回答，即使會講普通話，但語彙上的不足，導致工作人員無法深入了解原住民老人的需求與問題。國內外學者提出助人專業者面對原住民個案時，須具備「文化能力」(cultural competency)，在提供服務過程中融入原住民的文化元素，以作為適當的介入，族群視野與文化能力不但可協助助人專業者深入了解案主的感受，亦可協助評估可以運用的資源，避免造成傷害(王增勇，2002；范麗娟，2008；莊曉霞，2009；Weaver, 1998；Raven, 2009)。

然而，家庭照顧者的研究工作對原住民女性家庭照顧者的了解不多，國內著眼於原住民女性家庭照顧者的探討亦相當有限。以研究者為例，曾任職南部地區某家庭照顧者服務單位之社工，服務經歷中，有一位高齡的原住民家庭照顧者，因語言不通及交通不便，造成溝通困難、信任感不足等問題，尤其在接觸過程中，無法用其熟悉的族語提供情緒支持及引導表達想法。研究者為此自我檢視，深刻感受服務原住民家庭照顧者之助人專業者，必須考量原住民的文化特性及差異性，並了解其照顧經驗及支持服務的需求，建立因地制宜的服務方案。同時也引發研究者的好奇心，原住民女性家庭照顧者的形成原因為何？其照顧經驗是什麼樣的面貌？有那些因素會影響照顧經驗？政策及實務上可以提供哪些措施？

基於上述研究問題，羅列研究目的如下：

- 一、瞭解原住民女性家庭照顧者的經驗及感受。
- 二、探討影響原住民女性家庭照顧者照顧經驗之因素。
- 三、依據研究結果，提供國內家庭照顧者服務單位、長照政策與未來研究之建議。

貳、文獻探討

一、原住民家庭照顧者女性化議題

台灣社會經濟結構發展下導致都市化的結果，都市中大量就業機會如吸盤般緊緊地磁吸原鄉部落，導致原住民青壯人口出走，進而牽動著部落照顧結構改變與功能的瓦解，部落中脆弱老少人口的照顧責任就落到部落的婦女身上，這樣的畫面勾勒出偏遠原鄉部落家庭照顧者的想像(郭俊巖、吳惠如、賴秦瑩、王德睦，2013；詹宜璋，2019)。國內家庭照顧者相關研究，已發表的研究甚多，探討的主題包含女性照顧者角色與照顧責任等關係、家庭照顧者之負荷與支持性服務需求，以及針對特殊照顧者身分等研究(陳正芬，2012)。但對於原住民文化背景的「家庭照顧者」而言，其擔任照顧者角色、過程與照顧經驗則尚待探究。原住民家庭老人照顧主要提供者，早期研究發現主要提供者為配偶，另外，針對 50 歲以上原住民障礙者家庭進行的研究則發現，照顧人力以配偶為主，男性比女性有較高比例由配偶照顧，而女性比男性有較高比例由兒子和女兒照顧(龍紀萱，2011；王育瑜，2013)。有論者曾經指出，原住民族照顧模式以家庭式照顧最多，家庭照顧者性別以女性為主，平均年齡為 55.81 歲(黃源協，2017)。

探討原住民女性成為家庭照顧者的成因，有研究指出可能與女性平均餘命較男性高，女性較容易面臨配偶已歿，而無配偶可提供照顧的情形，亦有研究指出與原住民親屬組織和傳統文化有關(王育瑜，2013；馬嘉珮，2019)。如阿美族為母系社會，傳統觀念上認為照顧的責任是由女性來承擔，女性長輩亦具有家庭中協調者甚至主導的地位，也掌握較多在照顧上的決策權。而屬於父系社會的太魯閣族，同樣由女性擔任家庭的照顧工作，可解釋原因有二，其一是族群文化觀念本身就是由女性來擔負家庭照顧者的責任，其二是從日治時代至國民政府遷台以來，原住民族深受統治者主流社會文化「男主外、女主內」的觀念所影響，從而深化原住民女性主責在家中的照顧工作。

二、原住民文化照顧之探究

當代「文化照顧」(cultural care)的濫觴源自醫護領域，由美國護理人類學者 Madeleine M. Leininger 結合護理學及人類學的理論後所提出，之後發展出跨文化照護(trans-cultural nursing)的理論及技術，其發展的背景是在照顧的現場，醫護人員針對不同文化背景病人，如何尊重病人背後的文化體系及信仰系統，思考其在疾病下，遭受的受苦、苦難及死亡等經驗，因此，將文化知識應用於照顧工作之中，藉以強化醫者與病人之間的醫病關係，以提供患者適切的照顧，及發展全人照護的理念 (王世麗、吳陳怡懋、曾文培、蔡宜珊，2007)。針對文化照顧定義學者有不同的看法，有論者指出文化照顧乃是要尊重在地的認知、行為、物質條件，去提供符合不同族群需求的健康照顧模式與服務，亦有學者指出

文化照顧是在專業健康照顧上需具備文化敏感性、合適性及文化能力，同時需跨越文化障礙，進入照顧對象生活脈絡與激發健康意識的實踐工作，最終能讓個案獲得全然的關懷與安適(日宏煜，2015；怡懋·蘇米、許木柱，2016)。

每個族群皆有獨特的社會文化與家族結構，文化照顧亦有其獨特性，不同的族群裡面，照顧行為會有不同的樣貌。台灣原住民族群多數重視集體生活，且尊重以家氏為親屬關係發展的基礎，血脈血緣是重要的傳統生活信念，如泰雅族以血親族群構成部落的基礎，布農及鄒族以父系氏族為部落構成基礎，阿美及卑南族以母系氏族及年齡組織為基礎，排灣及魯凱族則以貴族地主系為中心的部落(王嵩山，2001；黃坤祥，2002)。在台灣原住民族中「家」是照顧的最基本單位，透過親屬血緣關係為本的模式成為原住民族群的照顧方式，從日治時期以來，文獻已記載著原住民族家庭成員間互相照顧的行為，時至今日不同原住民族群之間，已發展出屬於自己族群的照顧模式與策略(許俊才，2013；日宏煜，2015)，例如排灣族的傳統文化有一重要的 *vusam*(長嗣)制度，此制度決定誰是排灣族家庭的主要照顧者，*vusam* 制度是以社會家庭為主軸，涉及家庭權力結構的繼承制度，規範排灣族家庭的第一位小孩，不分男女將會繼承家中幾乎全部財產，而不是依照主流文化中民法繼承的，再者如布農族有敬老和重視長者的觀念，生活資源分配以長者優先，而家族中的長老、長輩有責任對下一代施以管教的文化，加上文化觀念中存有善惡因果的道德觀，因此，布農族有不照顧自己的家人會有善惡報應的觀念，進而影響其擔任照顧工作的意願(謝政道，2007)。

綜合以上所述，住民族的照顧行為，過去常被認為是不符合醫療照顧的規範，甚至被認為是一種迷信文化，更不被現在主流社會與長照政策所肯認，因此，有學者主張文化照顧理念乃是原住民長期照顧政策推動的核心價值，需透過發展屬於原住民族的文化照顧模式才有可能解決原民部落的長照問題，提供符合每一個不同的原住民族群需求的健康照顧模式(王增勇、日宏煜，2018；李逸偉，2019)。

三、原鄉長期照顧困境之探究

隨經濟發展及社會變遷，由於就業機會不多，年輕人在原鄉部落難以發展，青壯人口大量外移城市謀生，造成原鄉家庭結構改變，傳統部落家庭支持式微，直接導致原住民家庭照顧者的照顧人力不足問題。在原住民區面臨的長期照顧困境議題，分述如下，(1)長照資源與社會福利服務可近性不足：由於原鄉部落地處偏遠山區，幅員廣大且地形南北狹長，交通相對不便，在地的原住民部落社會福利及長期照顧組織缺乏，導致照顧資源相當缺乏，或照顧資源過於集中在單一區域現象(黃源協，2008；黃松林、楊秋燕、陳宇嘉，2013；孫智辰、胡明瑩、賴秦瑩，2018；馬嘉珮，2019)。(2)文化健康站無法滿足原鄉長者照顧需求：行政院原住民族委員會為了解決原鄉部落照顧資源不足的情況，

自 2006 開辦原鄉「老人日間關懷站計畫」，至 2015 年更名為「原住民部落文化健康站」，透過地方政府及民間非營利組織力量，共同推動原鄉文化健康照顧，以解決原鄉部落長者照顧服務議題(行政院原住民族委員會，2014)。原住民部落文化健康站對原住民的照顧扮演重要的角色，然而多篇探討部落文化健康站現況的研究皆指出文健站在推展原鄉老人照顧服務上面臨許多困境，包含目前服務內容難滿足原鄉行動不便及失能長者的照顧需要，基層照顧人力收入不穩定與流動率高，經費與人力缺乏等問題(姜培元，2016；劉麗娟、林美玲，2018；郭俊巖、蔡盈修、周文蕊、賴秦瑩，2018)。(4)部落家庭照顧者照顧資源缺乏：當部落年輕人力大量外流，呈現家庭支持系統減弱、部落集體照顧模式式微，目前原鄉執行照顧工作以部落女性為主，由於家庭照顧者相關資源在部落中相當匱乏與專業人力不足，導致其面臨照顧基本知識及技能不足情況，同時因為經濟收入偏低，亦使其無力支付長照相關服務，以及面臨身心健康、時間、交通、未來由誰接手照顧等照顧壓力(陳靜敏、蕭仔伶，2003；李蔚貞，2008；王育瑜，2013)。

依此，上述原鄉長照困境下，部落的家庭照顧者在資源的使用上，由於能掌握的社會資源稀少，較常使用來自家庭親友、鄰居或教會的非正式資源，使用正式資源狀況較少，但非正式資源通常只能提供有限的支持，此外，部分部落家庭照顧者學歷偏低，中文的理解能力有限，或是不熟悉政府部門和民間機構福利服務提供的資訊和方式，不知道有哪些長照資源可供使用。

四、家庭照顧者政策與原住民照顧文化落差之探討

家庭照顧者的需求及問題與日俱增，我國 2015 年通過的「長期照顧服務法」將「家庭照顧者支持服務」列入法定服務項目，內容包括：1.長照資訊之提供及轉介；2.長照知識、技能訓練；3.喘息服務；4.情緒支持及團體服務之轉介；5.其他有助於提升家庭照顧者能力及其生活品質之服務。2018 年推出「家庭照顧者支持性服務創新型計畫」，提供支持服務措施，透過專業團體辦理諮詢專線、提供心理協談、支持團體等服務，協助家庭照顧者獲得所需的支持。另為減輕家庭照顧負擔，並順利銜接長期照顧服務法施行，辦理家庭照顧者服務據點及照顧實務指導服務，強化多元友善的支持服務措施，建立家庭照顧者整體長照服務輸送體系，以提供家庭照顧者更普及的支持服務資源(衛生福利部，2018)。然而政策所提出的家庭照顧者支持服務的正式資源，似乎與原鄉部落家庭照顧者需求存在一些落差，包括原鄉部落現有的長照服務資源項目與內容發展無法滿足在地家庭需求與呼應族群文化、部落與部落之間距離遙遠、非部落族人為服務提供者、無法負擔自負金額等(趙善如，2019；張滌之、鄧湘漪，2019)。

長期照顧 2.0 政策雖已於計畫中納入原住民族專章，提出應將不同族群文化觀點納入照顧服務推動過程的考量，部分學者認為原住民族地區長照服務體系的建置無兼顧到

原住民族在地的行為、在地的認知、在地的物質文化等層面，造成問題的主要原因主要是政策的規劃者缺乏文化敏感度，執行過程乃由上而下的實踐歷程，缺乏部落參與以及未納入原住民族文化觀點等(怡懋·蘇米、許木柱，2016；日宏煜、李欣怡、游書寧，2019)。此外，專業至上主義也會造成原住民照顧能力流失，在距離、人力、經濟等差異之下，照顧的開案、服務的輸送也面臨困境，特別是服務內容欠缺文化敏感度，例如部落老人不熟悉外來的長照評估人員，而無法表達老人家的真正需求，或是老人仍有親屬在都市、擁有保留地，使得開案不順利(阿布嫻，2015)。綜觀原住民族的長期照顧服務設置仍存在著可利用性、可近性、可接受性及品質等議題，例如從政策推動下的家庭照顧支持性服務資源觀之，家庭照顧者支持服務據點多設置於市區，原鄉部落幾乎沒有設置資源，有的據點服務區域雖然遍及原鄉，但服務輸送未能整合或被片斷地分割，而影響處遇的效果。

原住民族世界研討會(The World Conference on Indigenous Peoples)於 2014 年針對「原住民族失能狀況之研究」所設置之常設論壇，其關注的焦點包括原住民族人權與文化合適性照顧的發展與挑戰，其中提出：原住民族過去面對所有的歧視與排斥，造成權利與福利的喪失，特別在特定服務上，尚若不具有文化合適性或是在資源有限的情況下，可能會加劇族群的歧視。針對原住民族文化照顧議題的解決，部份學者主張應從原住民的主體性與部落主義思考、尊重原鄉文化與生活習慣的特殊性，及考量原住民族區域地理環境特殊性，在原鄉推動部落、社區與家庭式的福利供給與照顧輸送模式，以提供因地制宜之照顧服務(詹宜璋，2011；黃源協，2014)。有些則認為除考量文化因素外，當代原住民的文化照顧應思考原住民族文化與主流文化下的交集性，透由原住民族的文化脈絡角度怎樣去看代現代醫療與社會福利體系，對目前的長期照顧制度設計或輸送程序提出符合原住民族生活習慣及具文化敏感度的修正。換言之，乃從強化當代原住民族社會資本脈絡出發，原住民的文化照顧體系與服務輸送體系的發展應與現代化知識、技術及工具結合，增強原住民族的文化照顧的力量與整體健康福祉(許俊才，2016；黃盈豪，2016)。

參、研究方法

一、研究設計及資料蒐集

本研究涉及照顧經驗之脈絡回顧，其中存在相當程度的主觀感受與動態意涵，因此本研究採用質性研究中的深度訪談法進行資料蒐集，在質性研究的典範中，人們即是透過互動、溝通與對話的方式建構出個人真實認知的世界，所以，以此方法獲得的資料有助豐富資料的內涵(Mason, 2002)。

本研究運用可根據訪談情境及參與者談話脈絡而彈性調整的半結構式訪談大綱引導深度訪談。訪談大綱設計之重點在於傾聽原住民照顧者的照顧經驗以及影響這些經驗的原因，並根據訪談的具體情況對訪談的程序和內容作靈活的調整。由於本研究採半結構式的訪談方式進行訪問，因此在訪談問題類型的設計，也傾向於以開放型問題允許參與者作出多種回應，並讓參與者能用自己的語言表達自我想法。

訪談時，研究者先以開放式問題「請敘述您是在什麼時候照顧家人？敘述一下整個事件的經過？」然後再逐漸引導至下述問題：為何是由你來照顧？家人有沒有討論？對照顧工作的瞭解為何？照顧工作對您造成什麼影響？照顧工作對生活有造成什麼改變？目前的身體健康狀況跟照顧工作前有何差別？照顧的過程中令你困擾且覺得有壓力的？當時是如何處理的？這次的情況跟以前遇到的困難有什麼不同？

二、研究場域與研究參與者

本研究的研究地點位於台灣南部高雄市那瑪夏區，在地理區位上位於高雄市東北部之山嶽地帶，是高雄市所轄三個原住民鄉之一，匯聚多個原民部落，其中又以布農族為大宗，佔百分之七十，尚有卡那卡那富族、拉阿魯哇族、泰雅族、排灣族、阿美族及漢族等不同族群，是多元族群共同生活的地方，具有豐富的文化特色。由是，本研究依研究主題和研究目的，研究者透過熟識的家庭照顧者社工，聯繫 1 位原住民照顧者，並對其實施訪問，再請之引薦，以滾雪球的方式進行收案。選取對象的條件是：(1)18 歲以上且有原住民身分；(2)擔任家中主要照顧者；(3)照顧連續六個月以上；(4)能以中文溝通；(5)願意接受訪問。本研究參與者選取與研究訪談是同時進行的，直到訪談資料不再出現新的訊息為止，共有 6 位原住民家庭照顧者參與訪談，6 位參與者的背景資料上，都為女性，年齡 38 歲到 66 歲，家庭成員角色以女兒居多，再來是配偶及胞妹，其中 3 位目前沒有工作，做為主要照顧者的時期從 11 個月到 3 年間不等，居住地區以南部為主，訪談的地點以其感到方便且自在的場所為主要考量，每次訪談 1.5 到 2 小時不等。訪談後贈送一份小禮物作為研究參與費，以感謝參與。參與者基本資料如表一。

三、資料整理與分析

本研究參與者在引導下自由談論其照顧家人的經驗，並徵詢其同意進行錄音，每次訪談結束後即盡快撰寫紀錄，將訪談中的發現、心得或疑問記錄下來，同時，完成逐字稿的登錄與整理。蒐集的資料採用主題分析法(thematic analysis)分析所蒐集到的資料，以系統性分析的方法，試圖從零散、雜亂無章的素材中歸納與研究問題有關的主題；也就是主題分析法想要找出一個特定現象的意義，以及該現象如何被經驗，研究者必須回歸文本，理出感覺並「看見」真正的涵義(高淑清，2002)。本研究以高淑清(2001)提出的「整體-部份-整體」的詮釋循環解析步驟，逐一進行訪談蒐集到之資料分析。為維護隱

私，錄音檔、逐字稿與分析稿不作研究外用途，同時資料以匿名方式呈現。

表一 參與者基本資料

參與者	A	B	C	D	E	F
性別	女	女	女	女	女	女
族群	拉阿魯哇	阿美	排灣	阿美	布農	布農
年齡	64	66	58	57	38	42
學歷	高中職	國中	國中	高中職	大學專科	大學專科
婚姻	已婚	已婚	喪偶	已婚	已婚	未婚
職業	無	無	無	全職	兼職	兼職
自述健康	普通	普通	普通	不佳	很好	很好
與受照顧者關係	配偶	配偶	女兒	胞妹	女兒	女兒
受照顧者疾病	失能	失智	失能	肝癌	肺癌	洗腎
照顧時期	11 個月	1 年 8 個月	3 年 5 個月	2 年 6 個月	2 年 8 個月	1 年 3 個月
照顧時間/天	24 小時	24 小時	24 小時	4 小時	12 小時	24 小時
經濟來源	子女供給	子女供給	手足供給	自己	自己/ 手足供給	自己/ 手足供給

肆、研究結果

本研究以主題分析萃取出四個主題，呈現六位原住民女性家庭照顧者的照顧經驗。

一、親屬照顧是家族責任之觀點

對主要照顧者角色的決定與承擔，也常考驗著家人彼此的情感與主要照顧者的生活壓力，但不同族群有著不同的生活型態，影響著家庭生活的運作及照顧責任。本研究參與者成為照顧者的原因雖然各不相同，但同樣都是因為家人出現照顧需求而須立即就位成為照顧者，家中所有人都會受到直接和間接的衝擊。而其所屬的家庭系統考量照顧的適當人選「出線」的主要有：親屬的責任、地理上的可近性、與受照顧者互動關係、無工作者。其中，親屬的責任具有關鍵性的影響，會有此現象，是對於親屬照顧有義務。

「有跟小孩子講過，但他們都到外地工作，又有自己的家庭。唉，我們夫妻住在一起就彼此照顧，我照顧他也比較方便，反正我們都退休了。」(參與者 A)

「他們比較忙，我是跟媽媽一起住，照顧起來也比較方便啦。以前我先生也是生病，我也是照顧很多年，現在換照顧自己的媽媽，而且我們家族很重視家庭，我有義

務來照顧自己的家人。」(參與者 C)

「我們家族的人都這樣啊，你自己的家人要自己顧。我們很多是女的在顧，男的比較多生病我們就顧。也會有男的顧但好像不多，除非是那個女的生很嚴重的病。」(參與者 B)

「照顧自己的家人很重要，我也是住家裡也方便照顧。」(參與者 F)

檢視參與者成為照顧者的家庭協商類型，大多參與者都有經歷有決策的協商，其協商內容主要有照顧安排、照顧方式、費用分擔等，協商的形式與地點不一，會依不同的事件或家庭狀況呈現，有的透過電話，有的在家族聚會，或住在醫院時討論，整個過程多是奠基於彼此的默契，大家都有默契共同來參與受照顧者的照顧安排，大多是多人參與、集體決策，沒有一個人能完全決定。

「我們是在殺豬的時候有討論，舅公有主持，說誰比較方便照顧，誰出錢，誰開車這樣。」(參與者 F)

「是在醫院坐在一起討論說要怎麼弄。叔叔他們有講怎樣做對他(哥哥)是比較好的一種(方式)。」(參與者 D)

原住民親屬及家為基礎的照顧模式也體現在家庭照顧者身上，基於血脈血緣之故，而願意投入照顧工作，而其本質皆出自於對家人的「情」、「愛」，對照顧的責任就愈具有使命與承諾。對家庭的忠誠，通常也是親屬照顧者投入照顧活動的重要動機之一(Crumbley & Little, 1997)。另外，年輕一輩離家及忙於工作，照顧者的工作便由居住在部落的女性也有一定的關聯性。本研究發現照顧對於原住民族而言，不僅是家庭裡的私事，會是整個親族組織的責任，並依照親族關係的遠近來互相協助，偶爾探視或提供偏方來。凝聚家庭成員對於照顧的共識，除了受照顧者的配偶及成年子女/手足之外，會由親族年紀最大或較具權威的長輩扮演「主持人」角色，協助盤點家庭的資源與支持，運用家族內可調節的人力來協助照顧。因此在協助原住民家庭照顧者時，需要理解照顧經驗與族群的家族文化的關連。原住民的親屬文化有其獨特性，這些特徵同時成為架構家人照顧行為的基本原則文化特性對原住民族在照顧受照顧者上如何溝通及做決定，都是重要的考量。

二、照顧負荷大但盡心照顧

參與者對於受照顧者所提供之照顧，以生理照顧、身體清潔、病情協助、情緒支持等四方面為主，醫療費用相關支出由家人共同提供。他們講述照顧過程的經驗，當然論述了照顧工作引發的諸多生理、心理、社會等照顧負荷，難免心情會有低潮的時

候，然而在面對辛苦的照顧工作時，雖然有無奈有認命，但能夠正向的接受照顧工作。

「擔心永遠擔心不完啦，你想太多也沒有用啦。畢竟他是我先生啊，我就盡力照顧，我能做多少就做多少。唉，我們的心吼，要看得開一點。」(參與者 A)

「二十四小時照顧呢，照顧差不多剛剛好就好，做太多會很累。」(參與者 C)

「都是自己的家人，我們哪一天發生什麼事，家人會互相幫忙，我們家族的人也會幫忙，大家都這樣啊。雖然照顧很辛苦但還是會做。」(參與者 F)

當受照顧者有抱怨時，參與者會有放棄照顧的念頭，尤其當身體疲憊時會心情不好，就會出現彼此言語傷害的情況，但擔心會連累家人，又想到受照顧者的病痛，而再度打起精神。

「還能怎麼辦，能照顧就自己照顧，不然可以靠誰，還是要面對啊。不然我倒不了，誰要照顧他(笑)。」(參與者 B)

「我們還是會吵架，沒有那麼太平啦……他會一直唸唸唸，我已經很累了就會吵架。我不想照顧也沒辦法啊，會影響到小孩子，而且你看他這樣躺在那邊只能用嘴巴講就心裡想算了啦。」(參與者 A)

而在與受照顧者的相處，參與者回應時而對立，時而融洽，會以開玩笑、關心含蓄的方式溝通，也因為受照顧者病痛，會替對方著想，因而忍讓。

「我以前照顧我先生的時候，他吵著要喝酒，脾氣不好，剛開始會吵，但他都生病了，跟他吵也沒用，只是讓他的病更惡化，我後面都讓著他。」(參與者 C)

「我都跟我媽開玩笑，有一次講說我們兩個換身分，她現在是小孩子，我是媽媽，很辛苦的照顧她。她聽完就一直笑，說以前照顧我才很辛苦。」(參與者 E)

「每天生活在一起當然會吵架，很快就和好。你給他罵還是都一樣，乾脆就聽他的好了。」(參與者 A)

「我只有一個人，要做再多也沒辦法了，我有我的家庭要顧，要工作也要照顧小孩，壓力很大。他心裡也不好受，他的人算比較正面，他還會跟我講笑話，我也會想我們家只有我跟哥哥兩人…我會往好的想法去想，就好好照顧，能做到哪裡就那裡，我也照顧好自己。」(參與者 D)

參與者要照顧自己的家庭壓力本來就不輕，又要照顧失能的家人，坦白說照顧負荷是重的，雖然有無奈有認命，但依然能夠以正面的心態且盡心的面對照顧工作。樂

觀、正向的生活態度是大眾普遍對原住民族正面的評價。在本研究中，參與者也出現正向態度，雖然承擔照顧的重擔，有無奈有認命，但能夠以正向的態度且盡心的面對照顧工作，並正視自己的情緒，讓情緒得到宣洩，例如透過行動應用程式與親友保持聯絡，上教會「傾訴」，雖然別人不一定能給予實質的幫助，但有助於自己慢慢釐清情緒，找出問題的關鍵。

三、家庭成員提供的支持普遍高

本研究參與者雖然獨力承擔照顧責任，但其他家庭成員偶爾會參與或分攤照護事宜，親屬提供的支援頗為普遍，良好的互動關係能共同分擔照顧責任。

「如果要回診啊，我自己又不會開車又沒車，回診的部分就會麻煩小孩啦。假日孩子放假回來，也會幫忙，不然吼，我真的會累死。」(參與者 A)

「小孩子偶而會回來幫忙，孫子會跟阿公玩。」(參與者 B)

「我出勞力啊，我來照顧，他(哥哥)就會補貼我，雖然不多，但也夠用了啦，他有空會過來走走看看。」(參與者 C)

「因為媽媽近期才開始惡化，我有打算離職回來照顧媽媽，哥哥、姊姊、妹妹都會幫忙，有一個專職照顧，大家都比較放心、安心。我們也是希望媽媽在最後這段路，可以舒舒服服的。」(參與者 E)

當家庭成員需要照顧時，可能帶來了額外的負擔，進而導致家庭的常規明顯改變，會發生衝突與不快，也會讓家庭關係變得緊密。

「我覺得…我們好像比以前還要團結，為了照顧媽媽。」(參與者 E)

「我大弟會關心我，他關心我的身體，他會叫我不要太累，要注意身體，會買藥跟衣服給我。」(參與者 F)

因為有時間相處，參與者與受照顧者間更存在情感依賴的關係。

「媽媽也會提醒我要吃飯睡覺啊，兩個互相照顧啦，相依為命(笑)。」(參與者 C)

「常常接哥哥的電話，問我好不好。很擔心他的狀況惡化，也擔心看護有問題，擔心不完。但沒辦法，所以都鼓勵他希望他可以好轉，慢慢復原，他輕鬆我也輕鬆。」(參與者 D)

參與者遇到家庭衝突時，多數盡量凝聚共識、減少爭執，也會接受衝突的發生。

「在決定去那個醫院的時候，有發生過吵架，還是會好好的討論。什麼衝突，都

是小問題，有事情就坐下來討論。有話好好講，真的很重要。」(參與者 B)

「我們要決定什麼都會提出來討論，有時候會唸一下，大家都成年人了，又不是小孩子(笑)。一家人，沒有什麼好計較的。」(參與者 E)

「吵還是會吵，但是吵也有好處，大家把話講出來，心理比較好過，知道你想怎樣做。」(參與者 F)

因為家族關係密切，平時互相往來，親人會在當下或事後提供協助。住在外縣市的親人會關心一家的需要，在能力範圍內提供支持。

「謝謝表姊她們，她們都主動來醫院幫忙，有的從北部下來幫忙。我表弟住院的時候，因為住很近嘛，我有時候就去幫忙。」(參與者 F)

「叔叔會送東西，住在台中的親戚會寄東西給我。」(參與者 D)

本研究參與者家庭成員彼此情感連結性高，家庭成員間互動頻繁，會認為照顧是家庭成員的義務與責任。隨著社會變遷，部落傳統制度雖受到漢人文化影響有了一些改變，但原住民重視集體生活，仍遵守且尊重以家氏為親屬關係發展的基礎，因此除了家庭成員的相互協助，家族成員也會提供支持，原因是同一個血緣關係，親屬之間有彼此照顧之責任。

四、對家庭照顧者服務資源陌生

林麗嬋、歐美與吳尚琪(1997)發現，家庭的主要照顧者往往面臨功能喪失及生活範圍縮小的困境，出現人際互動、生活及財務的問題。而本研究參與者多數回應平時會透過行動應用程式維持人際互動與照護資訊的取得。

「唉，打電話啊，現在不是都用 line，很方便啦，跟以前不一樣。」(參與者 A)

「我小孩子有教我怎麼用 line，我們都打 line，每天都早安，傳圖什麼的，都會分享。」(參與者 B)

「現在都用 line 聯繫我哥哥，一有事情就馬上連絡他，他馬上就會回我。」(參與者 C)

「有 line 方便很多。我有的照顧資訊都是從裡面得到的。」(參與者 E)

除了使用行動應用程式，參與者 A、參與者 C 與參與者 F 假日時會上教會參與活動或與教友聊天。參與者 B 則會帶先生參與文化健康站舉辦的活動。

「去教會走走啊，別人也不能幫到什麼，但是聊一聊也不錯。」(參與者 C)

「我會帶先生去(文化健康站)，我們兩個就一起做運動啊唱歌啊，跟其他人一起聊天，他們(文化健康站照顧服務員)很會幫我的忙。」(參與者 B)

而正式資源的使用及介入方式是本研究關切的議題，但檢視參與者對於照顧者支持服務的認知與使用，多數回應聽過長照，但不熟悉家庭照顧者有哪些服務跟資源可以申請，有的雖然知道居家照顧服務，但所知有限，其照顧者的需求與可得的資源之間無法平衡。因為對資源的訊息接受不足以及不瞭解服務內容，也因而導致使用正式資源的意願。

「有聽過長照啦，但照顧服務是什麼不知道啦！是不是幫忙洗澡、整理家裡的？不知道是怎麼一回事？」(參與者 A)

「不是很了解，我們這裡沒有幫忙照顧的機構，只有老人的文健站，村幹事跟鄉公所好像也沒有跟我們講過有什麼服務可以用。」(參與者 F)

「有聽過長照，但沒有申請過，只有在住院的時候申請看護。」(參與者 D)

「個管師有跟我提過，這次會想增加喘息服務。」(參與者 E)

研究者告知目前政府提供的家庭照顧者服務資源，包含照顧技巧訓練、心理協談服務、喘息服務、紓壓活動、居家照顧技巧指導等。參與者認為照顧技巧指導與喘息服務是立即就想使用的資源。

「如果他症狀再嚴重，我可能也照顧不來了，就要申請服務了。」(參與者 B)

「要怎麼照顧，沒有經驗就難做，要學起來。」(參與者 A)

參與者對於支持、紓壓活動及關懷陪伴，提到文化差異的問題，其內容需貼近原住民的生活經驗，方能達到成效。

「我們沒有什麼照顧活動，漢人辦的活動跟我們很遙遠的。你要稍微配合一下原住民的風格跟習慣嘛。用原住民的音樂、母語歌曲啊，共食啊，大家一起吃，才能真正的紓壓。」(參與者 C)

「個管師有跟我講烹飪課程跟身心照顧的講座，問我要不要去，但上課的內容不適合。這邊(部落)要辦上課沒有人想聽，如果要辦烹飪課程，要了解我們的飲食習慣，煮原住民的家常菜，釀水果酒也可以。」(參與者 E)

參與者 A 與參與者 F 均提到可以教導傳統技能的內容來辦理活動，特別是透過編織活動可以達到文化傳承。

「可以織布啊，我們幫小孩做傳統的族服，他們可以在打耳祭上面穿。現在布農族的織布都沒有人教，都是要用買的，很可惜我們自己的文化技術沒有傳下來。」(參與者 F)

「活動是要讓我們照顧的壓力減少嘛？唉，我們聚在一起聊天就不會有壓力了啦，一邊聊天一邊動手做東西，做我們的那個編織包包啊。我會做我還可以教別人，現在年輕人都不會，要特別的學才會。可以教年輕的照顧者啊。」(參與者 A)

談到紓壓，參與者也回應照顧引發的壓力與健康狀態，多數指出身體長期疲憊與經濟壓力。

「要搬來搬去，所以腰痠背痛。」(參與者 A)

「身體不好跟錢不夠。我有痛風，一直走來走去腳跟腰會痛。我自己的小孩要用錢，所以他要治病的錢有時候會用欠的，會擔心就不夠用，坐計程車去醫院也要錢。」(參與者 D)

「我媽脖子長骨刺要開刀，醫生說要十多萬，要住院還要買什麼都很貴，壓力很大，我們家的收入沒有很高。」(參與者 F)

本研究參與者對家庭照顧者服務資源陌生，除了正式服務系統資源與原鄉部落有著一些距離，造成服務使用的障礙之外，相關的家庭照顧者服務宣導也很少，因此多半不知道有哪些相關資源可供使用。而參與者家庭經濟不是非常富裕，因為支出多，但是收入少，照顧上的經濟壓力大。

本研究參與者均有照顧人力不足的情況，從中可知，當家庭照顧者資源未能有效進入家庭給予支持時，將迫使原住民家庭照顧者依賴家庭成員，而當家庭成員為了家庭經濟疲於奔命或離家工作打拼，可能致使原住民家庭照顧者的照顧人力有限，也因而導致原住民較偏好社區與家族中獲得照顧。當原住民家庭照顧者需要使用照顧資源時，多半會依照原住民的文化習慣就近尋找親友、族人的協助。因此在原住民傳統中親屬照顧文化的影響下，原住民家庭照顧者往往並不優先考慮使用正式資源。

五、受傳統文化觀念與制度影響

在訪談參與者成為照顧者的家庭協商的問題中，布農族身分的參與者 F 表示由長輩（舅公）主持分配，本研究透過追訪，其表示布農族文化有敬老的傳統，生活資源分配以長者優先。

「早期都是大家族，我們尊敬老人家，最好的都要給先老人吃、使用。家裡很重要跟需要解決的事情也會問老人家的看法。而且我們布農有相信報應之類的想法，

如果不照顧家人，以後自己會有報應沒人照顧你。旁邊的人也會看，然後宣傳說你不照顧自己的父母，以後你的孩子也不會照顧你。」(參與者 F)

同樣是布農族的參與者 E 同樣表示：

「只要我們吃飯的時候，就先盛飯給長輩，我聽說以前就這樣。這個文化有保留下來，但不是每個家庭都會這樣做，我們家是有。尊敬長輩有影響我們照顧的想法，我們不會遺棄老人，沒有辦法照顧就頂多家人或是親戚輪流照顧。」(參與者 E)

另外，排灣族的傳統文化 *vusam*(長嗣)制度，規範排灣族家庭的第一個小孩必須擔負起照顧扶養的責任。本研究詢問此制度，排灣族的參與者 C 表示自己不是長女，但因為有照顧經驗及家人忙碌而擔任照顧工作。

「那個制度我知道，照理講應該就是我哥要照顧。我媽很傳統，一開始我照顧的時候，她就有講說我哥怎麼不照顧她。她是有很難過啦。但是他在外面工作他沒辦法，工作不能不要做他還有小孩要養。我自己有照顧我先生的經驗，我就想我來照顧沒關係。」(參與者 C)

從上述訪談得知，傳統文化的觀念跟制度會影響照顧的意願與態度，例如布農文化的道德戒律較強，影響布農族人以免遭到相同處境而提升照顧的動機。

伍、討論

本研究目的在探討原住民家庭照顧者的照顧經驗以及影響照顧經驗的因素，因此將針對研究發現進行討論，並歸納三個議題進行討論。

一、原住民家庭照顧者傾向使用非正式資源

本研究參與者偏向使用非正式資源，其因素包含家庭、親屬及部落的互助等，同時也因為「非正式協助者的數目多」，促使其尋求非正式的資源。過去研究也顯示出相較於正式資源，原住民家庭照顧者較常使用來自家人親友、鄰居或教會的非正式資源，正式資源較少(馬嘉珮，2019；趙善如、涂筱菁、陳姿妏，2020)。國外的研究發現非正式支持網絡中能提供的支持人數與時數越多，家庭照顧者使用正式資源的比率就越低；相同的，有非正式支持網絡可以利用的人，其利用正式資源的比率較低(Houde, 1998)。Andersen (1995)也提出「常規的照顧來源」、「家庭支持中照顧者認為家庭成員間彼此的親密度與支持度」、「家庭成員協助病患的健康照護量」及「協助病患自我照顧的家庭成員或朋友數」等都是會促使或阻止使用正式資源。

另外，因為居住地區與訊息接受不足也是降低原住民家庭照顧者使用正式資源的意

願，例如花蓮縣提供的家庭照顧者支持服務相當有限，而且服務提供範圍還是偏重在北區，當花蓮縣中南區的家庭照顧者需要居家喘息服務時，常因為承辦單位人力有限，或是所居住地區缺乏可以提供服務的單位，而無法使用此項服務。此結果與其他研究相似，例如 Mitchell & Krout (1998) 表示居住地區區位會影響到支持利用情形，他們解釋居住在偏遠地區的老人使用老人中心的程度比住在都會區的老人低，主要原因是因為交通。除了家庭照顧者本身自覺沒有需要外，支持服務訊息接受不足及不瞭解服務內容，是導致家庭照顧者服務正式資源使用率低的主因(張作貞、宋麗玉，1998；邱啟潤、陳武宗、陳宜品，2005a)。

本研究原住民家庭照顧者偏向使用非正式資源，以目前而言，部落有人力提供協助，然而我國人口逐年老化，原住民部落尤其嚴重。青壯人口大量外移謀生，傳統部落空洞化，家庭支持式微，殘疾、失能老人增加，原鄉老人比其他縣市尤其高，甚至某些部落老年人口高達 20%(石計生，2000；陳淑敏，2000)。隨著高齡少子化，部落未來是否有人力提供協助是需要注意的地方。邱啟潤、陳武宗、陳宜品(2005b)提出助人專業者主動積極提供照顧者多元需求之評估，以免沒有親朋好友的家庭照顧者成為弱勢中的弱勢，缺乏任何正式資源的訊息而無法利用。

二、家庭照顧者支持服務應具文化照顧精神與內涵

對於本研究的參與者而言，獲得非正式資源是多於正式資源，造成此現象之原因，除了上述家庭、親屬及部落的互助等原因之外，還有資源的可近性；正式資源似乎與原鄉部落間存在著一些距離，且目前家庭照顧者服務資源的佈建與服務系統缺少族群文化元素，特別是服務內容欠缺文化敏感度，造成服務使用的障礙。

長照服務法第十三條新訂「家庭照顧者支持性服務」，但從本研究參與者的經驗裡，發現對資源陌生，僅有一位透過個管師得知喘息服務，但所知有限。綜觀原住民族委員會在部落推廣長照具有成效，幾乎在每個重點部落設立原住民部落老人日間關懷站，提供關懷訪視、電話問安、生活諮詢、轉介和餐飲等在地的部落老人照顧服務，但鮮少家庭照顧者支持服務的實質推動。當然也因為部落聚居之處位處邊陲之區位，交通不便及資源缺乏，家庭照顧者支持服務的發展不易，致使原住民家庭照顧者對支持服務的滿足比一般主流社會有著較高的難度。

為支持家庭照顧者，衛福部於 2018 年推出家庭照顧者支持性服務創新型計畫，但服務內容未顧及原住民價值觀與文化的差異，因此服務本身、服務輸送、服務執行等各環節中都明顯窄化、簡化，無法到達需求者或者被個案所拒絕，難以建立共識及信任。尊重文化才能「異中求同，同中求異」，對原住民文化的尊重，才能獲致原住民的認同與接納。在組織內創造不同文化彼此對話與學習的空間是外來社福組織進入原鄉必須要學

習的文化課題(王增勇、楊佩榮, 2017)。國內已有多位學者提出以「文化照顧」是推動原住民族長照政策的核心主張, 例如在提供照顧過程中, 以被照顧者或是照顧服務使用者的族群文化及信仰系統對疾病、受苦及死亡等經驗為基礎, 若能強化目前長期照顧服務資源佈建與服務輸送系統, 使其具有文化照顧之精神與內涵, 可以提高失能老人及其家人的使用, 成為主要照顧者之社會支持, 減輕照顧壓力與負荷(日宏煜、李欣怡、游書寧, 2019; 趙善如、涂筱菁、陳姿紋, 2020)。

三、原漢家庭照顧者在照顧經驗的普同性

不論原住民族、漢族的家庭照顧者文獻均指出, 主要照顧者以女性居多, 照顧工作對家庭及個人勢必引發諸多負面衝擊, 如身體負荷、人力不足、經濟壓力等問題。國內家庭照顧者的研究中, 有學者發現家庭照顧者(閩/漢皆有)在非正式資源的利用比率相較於正式資源的利用比率要高出許多, 顯示家庭照顧者對非正式資源依賴情形(邱啟潤、陳武宗、陳宜品, 2005a; 呂寶靜, 2001)。易言之, 使用非正式資源是不分族群的普世現象, 兩者在尋求協助時, 會先以非正式體系為優先, 當非正式資源無法滿足照顧者的需求時, 他們才會轉向正式系統尋求協助。漢人或原住民在各自的文化上都是極為注重家庭血緣關係, 因此由家庭成員擔負起照顧責任被視為是理所當然的事情。

雖然原住民族、漢族的家庭照顧者使用非正式資源的利用比率都比正式資源的利用比率高, 但資源的豐富及可近性有極大的落差, 居住在偏鄉部落的原住民家庭照顧者更難使用到正式資源, 除了相關資源缺乏, 因為經濟收入偏低, 亦使其無力購買服務。家庭照顧者的問題複雜度高, 且照顧有許多差異, 包含性別、年齡、族群、文化等, 多樣性很高, 不同的原住民族群之間, 照顧行為亦會有不同的樣貌, 從日治時期以來早就發展出來各式各樣的健康照顧策略, 而原漢家庭照顧者的不同也在於照顧方式, 例如以親屬血緣關係為本的照顧是原住民的照顧方式之一, 家庭成員間有互相照顧的行為, 氏族內的成員彼此共享, 血脈血緣的責任是原住民重要的傳統生活信念, 因為他們是重視集體生活, 照顧不僅是家庭裡的私事, 會是整個親族組織的責任, 並依照親族關係的遠近來互相協助, 偶爾探視或提供偏方來, 像是阿美族親屬團體內的成員會彼此相互照顧。因為生活的集體性, 原住民對部落的人, 會視為親族並且以此模式組成生命共同體。親族所組成的團體, 也構成原住民社會組織的基礎, 甚至在所有祭祀與狩獵的社會活動中, 其組織成員亦以親族團體為主(陳麗文, 2007)。

在擔任照顧工作方面, 傳統文化的制度與價值觀會影響誰是主要照顧者, 例如排灣族的長嗣制度, 此制度就決定誰是家庭的主要照顧者, 又例如母系社會的阿美族, 其女性長輩具有家庭中協調者甚至主導的地位, 也掌握較多在照顧上的決策權。另外在照顧的安排上, 也受傳統文化觀念影響, 例如農族文化有敬老的傳統, 會由家族中的長輩

協助分配工作，家族中的長輩、親戚、族中的長老、長者也有責任對下一代施以管教。此外，華人文化有「家醜不可外揚」的傳統觀念，「家家都有本難念的經」更是許多人的口頭禪，因此在照顧中對向外求援可能有所顧忌，一旦碰到困境撐不下去，可能走上絕路。然而在原住民的社會裡，鮮少家醜不可外揚的觀念，當某個家庭出現照顧問題，在部落傳遞速度很快且容易擴散，鄰居間的互助時有所見，尤其家族是原住民堅強的共有財產，家族中的親人會給予支持及協助。

陸、建議

透過本研究參與者的照顧經驗，能夠反映出一個政策或措施的合理性和有效性，更是修正政策或措施重要的參考依據。本文以原住民照顧者的照顧經驗出發，期待透過他們在照顧中發生的情況及回應，做為國內家庭照顧者支持服務據點、福利政策、未來研究之參考。

一、家庭照顧者支持服務據點的規劃與安排

(一) 服務考量文化元素，並且兼顧原住民女性家庭照顧者的需求

家庭照顧者支持服務據點的服務項目規劃與安排需要有文化考量，在服務原住民家庭照顧者過程中需要融入原住民的文化元素與生命經驗，以作為適當的介入。助人專業者在進行電話諮詢、志工關懷訪視等服務，需要了解該族群的特質、傳統知識及族群文化，同時應用該族群的文化資源來進行服務輸送。特別是需要觀察當地生活態度與學習部落術語，以拉近彼此之間的距離。了解個案所處的生活環境與其身邊週遭的人事物，這些都是影響案主的直接或間接因素，若能掌握更多個案的生活狀態，則能評估更多對案主有利的處遇。特別是部落內人口的組成大多具有血親及姻親的關係存在，透過部落當地人才可以很清楚瞭解部落內的生態環境及其社會網絡，如果能夠善加利用原有的社會支持網絡，能夠拉近關係提升信任度等作用，照顧者也可以就近照顧自己的家庭，強化原有的家庭的功能。部落術語則是指部落內使用頻率較高、範圍較廣的口語化名詞，由於各族群的不同，所產生的術語也不盡相同(陳翠臻，2011)。族群上的差異不但可以從語言的表現中觀察出，還可以自食衣住行等日常實踐習慣中察覺，一如本研究參與者提及的飲食習慣到食物的選取都反映出文化的特別，部落共食的活動可以形成照顧者的互助網絡。除外，本研究照顧失能、失智的參與者提到照顧技巧的需求高，因照顧技巧需具備專業的知識與技能，通常沒有專人指導，也無過往經驗可參考，因此可以設立資源諮詢的關懷專線，助人專業者在面對原住民家庭照顧者，可評估其照顧技巧的需求與資源，並安排針對翻身、移動等照顧技巧的訓練課程。

（二）活動內容應依區域性特色、資源設計，提供合適多元的內容

以本研究結果發現為例，有參與者表示活動設計的內容須配合原住民的風格跟習慣，與生活相關，例如運用原住民的母語歌曲、語言及傳統技能等，因此各式支持與紓壓服務，應依區域性特色、資源，提供多元形式的內容。建議可以先行調查統計，從中了解實際問題及困境，進而設計合適的活動內容。從本研究的結果可知，太制式或直接的活動內容，不易吸引參與，因此可以透過包裝的方式去策畫，例如營養知識活動，可以辦理烹飪原住民的家常菜，藉以了解飲食習慣，在循序漸進地傳達營養知識；音樂治療則可以使用原住民的古調或音樂（包含原住民歌手、部落發明的歌曲）；手做創意可以製作原住民特色的飾品與擺飾。在活動參與上，若沒有足夠的連結時，想要邀請族人參加活動更顯不易，時常等不到活動受訪者，因此怎樣吸引族人前來參加成為原鄉專業人員需要學習的功課，而在原鄉地區是非常習慣「口傳」的告知，是習慣「人拉人」的模式來邀請族人參加相關活動。若不諳族語，應於現場安排通譯人員，讓族人能跨越語言上的陌生而更清楚活動的意義。另外，本研究參與者多數使用 LINE 維持人際互動，因此可以建置 LINE 群族，傳遞相關照護資訊，有任何問題，可以透過 LINE 聯絡。

（三）加強支持服務推廣，推廣形式跟內容需要具原住民族的文化特色

本研究參與者多數不知道家庭照顧者有那些資源可以運用，可見家庭照顧者支持服務的推廣未見普及，進而影響使用資源的意願，因此建議加強推廣，其推廣形式跟內容需要具原住民族的文化特色，例如在內容上，拍攝的宣傳短片可以以原住民為角色並貼切原住民家庭照顧者的照顧問題；在推廣的形式上，用貼海報、塞宣傳單在信箱、利用部落公布欄等，其實效果有限，可透過其他管道來讓宣傳更達到目的，包含有神職人員、教師、頭目、村長、非營利組織或在地機構、檳榔攤及雜貨店、投幣式卡拉 OK 店。其中檳榔攤及雜貨店是原鄉部落十分特別的宣傳地點，由於沒有太多的商業行為在部落內進行，因此雜貨店就成了族人的經濟交易的場所；而檳榔攤提供部落婦女相互傾訴，所以部落內的各種事物、大小八卦都將是這裡茶餘飯後的話題。

（四）運用部落的力量，打造共生照顧的網絡

除了加強家庭照顧者支持服務據點的文化能力，建議可以參考前台中市副市長林依瑩在原鄉推動長照的作法，其協助解決部落的長照及就業等問題，積極培訓照顧服務員，透過「在地人服務在地人」的部落照護系統，照顧服務員用母語跟病患溝通，並開辦「伯拉罕共生基地」，減輕經濟困難者在長照的負擔、為照顧服務員及被照顧者提供了一站式服務(歐素美, 2019)，因此建議可以運用部落的力量，打造共生照顧的網絡，將照顧從「他助」，發展成「互助」。針對家庭照顧者實際遇到的問題，提出並嘗試新型態的支援方式，並不斷滾動創新的家庭照顧方案，可以促使家庭照顧者獲得適切的支持服務。

二、長照政策的規劃與安排

本研究參與者偏向使用非正式資源發現，其居住的部落目前有人力可以提供協助，家庭成員及鄰里間互相照顧，但隨著社會變遷，部落原有的生活環境有所改變，特別是部落青壯人力的外流，現行部落以老人及兒童為主要居住人口，這兩類人口群的照顧能力較為有限，衍生出來的老少照顧問題，值得政策的關切，因此，家庭照顧者支持服務及各類資源不能都集中在單一區域，資源過於集中，造成偏鄉部落在照顧資源使用上的可近不足。

從 2014 年開始衛生福利部有鑑於社區照顧的重要性，希望需要被照顧的人口群可以留在自己的社區得到適當的服務，不必遠離家鄉，遂開始推動「偏遠地區推動社區照顧試辦計畫」，逐步建構其社區照顧服務制度。因此本研究建議可以借鏡，規劃「偏遠地區家庭照顧者支持服務試辦計畫」，整合既有各項家庭照顧者支持服務資源，以原住民部落地區的家庭照顧者為服務對象，提供有助於提升原住民家庭照顧者能力及其生活品質之服務。此外，有些部落地形險峻特殊，特別是花東地區幅員廣大且地形南北狹長，一個部落成立據點，可能距離其他部落遙遠，無法讓家庭照顧者得到服務，需要設置更多據點以就近提供服務，較符合當地需要。原住民女性家庭照顧者的需求問題與服務提供，無法在短期之內可以解決，尤其偏遠地區資源有限，較難以推動，必須要從實際操作的過程中累積經驗，建立模式，因此，可以透過許多計畫方案的推動，逐步建立起解決的模式，才是較為穩健的作法。

三、未來研究的建議

本研究訪問對象具有高度異質性，無法用同一種標準看待之，故未來研究可增加樣本數，以及訪談不同性別、年齡、族群等的原住民女性家庭照顧者，特別是原住民族群多元，不同族群文化下的社會關係與家庭角色關係，如何影響照顧安排與照顧關係，在照顧上或許有不同之樣貌，例如同屬母系社會的阿美族跟卑南族，本身的族群特質及文化上也有其特別之處，可針對不同族群之照顧議題進行研究，以及探討不同類型照顧背後的社會組成與部落在地日常文化之間的矛盾與衝突。

本研究的參與者多為女性，原住民婦女不僅因少數族群的身分，處在社會的邊緣位置，並且在強調性別分工的父權體制，因性別與階級又被再度的邊緣化，故面臨的是族群、性別以及階級相互建構的壓迫，在社會結構中可說是弱勢中的弱勢，因此擔任家庭照顧工作的原住民婦女是需要許多的解析與認識，故透過研究收集其內在需求及面臨的困境，其中居住都會區的原住民婦女生活上相對原鄉較為有挑戰，所以更需要了解其照顧負荷與健康議題。

參考文獻

- 王世麗、吳陳怡懋、曾文培、蔡宜珊(譯)(2007)。跨文化護理：概念、理論、研究與實務 (原作者：Leininger, M., & McFarland, M. R.)。台北市：五南。
- 王育瑜(2013)。原住民50歲以上障礙者照顧安排與照顧關係。人文與社會科學簡訊，14(2)，30-36。
- 王嵩山(2011)。台灣原住民的藝術。台北市：國立台灣藝術教育館。
- 王增勇(2002)。原住民社會工作與福利服務。載於呂寶靜(總校閱)，社會工作與臺灣社會 (309-348頁)。台北市：巨流。
- 王增勇、日宏煜(2018)。原鄉長照的瓶頸與突破之道。台灣社會研究季刊，109，243-254
- 王增勇、楊佩榮(2017)。夾在國家政策與原住民族文化之間的原鄉居家服務。中華心理衛生學刊，30(1)，7-36。
- 日宏煜(2015)。文化照顧在原住民族長期照顧上的重要性。台灣社會研究季刊，101，293-302。
- 日宏煜、李欣怡、游書寧(2019)。文化照顧在原住民族長期照顧上的應用：以社區及居家職能治療服務為例。中華心理衛生學刊，32(2)，209-247。
- 石計生(2000)。原住民對長期照護的初探。行政院原住民族委員會委託之專題研究成果報告。台北市：行政院原住民族委員會。
- 李逸偉(2019)。陪伴老人家在部落生活—Sakul部落文化健康站的夢想。東吳社會工作學報，37，159-165。
- 李蔚貞(2008)。原住民與非原住民失能者長期照護服務使用情形之比較(未出版之碩士論文。國立臺灣大學社會工作學系，台北市。
- 行政院原住民族委員會(2014)。行政院原住民族委員會103年度推展原住民部落老人日間關懷站實施計畫。資料檢索日期：2021年4月25日，取自<http://www.apc.gov.tw/portal/docDetail.html?CID=170C9A9C11FEF341&DID=0C3331F0EBD318C2447B00F96277EB29>
- 行政院原住民族委員會(2017)。原民會CEDAW案例教材-原住民族老人照顧文化特性。資料檢索日期：2021年5月27日，取自<https://www.cip.gov.tw/portal/docDetail.html?CID=7E87DBB1223C6EC9&DID=0C3331F0EBD318C2DD2995B7A10412E2>
- 呂寶靜(2001)。老人照顧：老人、家庭、正式服務。台北市：五南。
- 林麗嬋、歐美、吳尚琪(1997)。長期照護中主要照顧者之家庭功能、社會支持與情緒。護理研究，5(1)，77-85。

- 邱啟潤、陳武宗、陳宜品(2005a)。慢性病病患家庭照顧者支持系統之研究。**長期照護雜誌**，**9(3)**，245-262。
- 邱啟潤、陳武宗、陳宜品(2005b)。以Andersen模式探討家庭照顧者對正式支持系統的利用。**長期照護雜誌**，**9(4)**，331-348。
- 怡懋·蘇米、許木柱(2016)。台灣原住民族長期照顧之跨文化政策議題與省思。**護理雜誌**，**63(3)**，5-11。
- 姜培元(2016)。原住民老人日間關懷站直接服務提供之現況與限制—以台中市和平區為例(未出版之碩士論文)。靜宜大學社會工作與兒童少年福利學系，台中市。
- 阿布嫻(2015)。自己的老人自己顧——原住民族的文化照顧—高雄達卡努瓦部落的To'ona tamu(有老人在的地方／耆老智慧屋)。**台灣社會研究季刊**，**101**，247-257。
- 許俊才(2013)。原鄉部落照顧分工的變化與因應：排灣族生活經驗，載於黃源協(主編)，**部落、家庭與照顧：原住民族生活經驗**(238-254頁)。台北市：雙葉。
- 許俊才(2016)。我的部落你好嗎？談部落／族群與我的健康關係。**護理雜誌**，**63(3)**，18-24。
- 范麗娟(2008)。多元文化社會服務之理念介紹。載於吳天泰(總校閱)，**多元文化**(238-254頁)。台北市：二魚文化。
- 馬嘉珮(2019)。中途致障原住民之家庭照顧者照顧歷程研究-以花蓮縣肢體障礙者為例(未出版之碩士論文)。慈濟大學社會工作學系，花蓮縣。
- 高淑清(2001)。在美華人留學生太太的生活世界：詮釋與反思。**本土心理學研究**，**16**，225-285。
- 高淑清(2002)。現象學方法及其在教育研究上的應用：質的研究方法。高雄市：麗文文化。
- 陳正芬(2012)。我是媳婦還是看護工？外籍媳婦照顧角色形成與照顧經驗之初探。**臺大社會工作學刊**，**26**，139-182。
- 陳淑敏(2000)。臺灣原住民長期照護問題，**社區發展季刊**，**29**，113-125。
- 陳翠臻(2011)。從部落經驗建構原鄉社工人員應有的文化能力與認知。**社區發展季刊**，**134**，483-497。
- 陳靜敏、蕭仔伶(2003)。原住民部落長期照護服務之需求評估研究。行政院衛生署委託之專題研究成果報告。台北市：行政院衛生署。
- 陳麗文(2007)。從文化意涵探討原住民親職教育推動策略：轉化學習觀點。2007台灣原住民族教育新思維專輯論文。
- 黃坤祥(2002)。文化認知差異對高屏地區原住民人力運用之探討。**原住民教育季刊**，**28**，

53-89。

黃松林、楊秋燕、陳宇嘉(2013)。原鄉獨居老人社會照顧與社會文化脈絡模型。**聯合勸募論壇**，**1(2)**，19-44。

黃盈豪(2016)。從大安溪部落共同廚房的在地實踐反思文化照顧。**長期照護雜誌**，**20(3)**，213-228。

黃源協(2008)。**建構原住民族社會安全體系之規劃**。行政院原住民族委員會委託之專題研究成果報告。台北市：行政院原住民族委員會。

黃源協(2014)。**原住民族社會福利—問題分析與體系建構**。臺北市：雙葉書廊

黃源協(2017)。**106年桃園市復興區長期照顧需求調查研究報告**。桃園市衛生局委託之專題研究成果報告。桃園市：桃園市衛生局

莊曉霞(2009)。原住民社會工作之反思。**臺灣社會工作學刊**，**6**，147-168。

張作貞、宋麗玉(1998)。影響社區精神復健服務使用之相關因素研究。**中華心理衛生學刊**，**11(4)**，105-129。

張滌之、鄧湘漪(2019)。原住民族部落健康與文化主權：磯崎村復健站的自主性發展歷程。**人文及社會科學集刊**，**31(2)**，301-327。

孫智辰、胡明瑩、賴秦瑩(2018)。原住民部落文化健康站的現況與限制之研究：以大安溪泰雅族服務使用者為例。**社會發展研究學刊**，**21**，93-122。

郭俊巖、吳惠如、賴秦瑩、王德睦(2013)。後工業社會下台灣都市原住民就業困境之探討：台中都會區原住民意見領袖的觀點。**台灣社區工作與社區研究學刊**，**3(2)**，69-107。

郭俊巖、蔡盈修、周文蕊、賴秦瑩(2018)。原住民部落文化健康站的現況與反思：以大安溪泰雅部落為例，**臺灣社會福利學刊**，**14(1)**，63-109。

詹宜璋(2011)。原住民對族群社會福利的經驗認知與發展期待。**台灣原住民族研究**，**4(4)**，85-107。

詹宜璋(2019)。少小離家，老大胡不歸？遷居原住民的老年返鄉回流議題。**社會政策與社會工作學刊**，**18(2)**，37-72。

歐素美(2019年5月15日)。副市長轉業》林依瑩考取一堆證前進部落長照第一線【自由時報】。取自<https://video.ltn.com.tw/article/2so9rGn-Lg8/PLI7xntdRxhw2yudg1fUeZfo0970mXpfl7>

趙善如(2019)。部落老人長期照顧之圖像—以屏東縣泰武鄉為例。**第五屆國際原住民族社會工作學術暨實務研討會發表之論文**，花蓮美侖大飯店。

趙善如、涂筱菁、陳姿妘(2020)。傳統文化中的照顧天命—排灣族長嗣對於家中老人的照顧承擔。 *社區發展季刊*，**169**，219-233。

龍紀萱(2011)。原住民長期照護服務模式之探討。 *社區發展季刊*，**136**，264-277。

衛生福利部(2018)。家庭照顧者支持性服務創新型計畫。資料檢索日期：2021年4月26日，取自<https://1966.gov.tw/LTC/cp-4110-43409-201.html>。

劉麗娟、林美玲(2018)。原住民老人社區照顧公私協力之運作困境與策略建議—以台東縣部落文化健康站為例。 *台灣原住民族研究學報*，**7(2)**，59-82。

謝政道(2007)。排灣族傳統社會結構之研究。 *人文社會科學研究*，**1(1)**，123-143。

Andersen, R. M. (1995). Revisiting the behavioral model and access to medical care: Does it matter? *Journal of Health and Social Behavior*, *36*, 1-10.

Crumbley, J., & R. Little (1997). *Relatives raising children: An overview of kinship care*. Washington, D.C.: Child Welfare League of America.

Houde, S. C. (1998). Predictors of elders' and family caregivers' use of formal home services. *Research in Nursing and Health*, *21*, 533-543.

Mason, J. (2002). *Qualitative researching (2nd)*. London: Sage Publications.

Mitchell, J., & Krout, J. A. (1998). Discretion and service use among older adults: The behavioral model revisited. *The Gerontologist*, *38(2)*, 159-168.

Raven, S. (2009). Bridging the Past and Future: An Introduction to Indigenous Social Work Issues. In S. Raven., A. H. Michael., & B. Gord (Eds.), *Wicihitowin: Aboriginal social work in Canada* (pp.19-24). Canada: Fernwood.

Weaver H. N. (1998). Indigenous people in a multicultural society: Unique issues for human services. *Social Work*, *43*, 203-211.

研究論文

臺灣獨立遊戲發展脈絡之初探研究^{*}

林沛澧

靜宜大學大眾傳播學系助理教授

收稿日期：2021 年 11 月 09 日，接受刊登日期：2021 年 12 月 20 日。

^{*}林沛澧，E-mail: philip@pu.edu.tw

中文摘要

台灣的遊戲產業發展從 80 年代開始，因為科技技術的演化與社會經濟環境變遷等因素，經歷了一連串世代的轉型與變化，台灣的主流主機遊戲硬體市場，相對於其他在娛樂科技發展較優勢的國家，處於中階位置的發展中國家，長久以來，由主導的市場龍頭美國與日本所左右，本土電腦遊戲開發市場於 90 年代時崛起，進一步結合上網際網路的全球普及化，曾短暫地在華語市場有所表現，在這全球遊戲的較力中，尤以南韓在遊戲軟體開發上 2000 年左右得到政府的大力支持與推動而取得先機。

反觀今天國內的電腦市場，在過去 20 年間，由台灣公司代理且受玩家青睞的美歐日韓遊戲比例大幅度提高，間接排擠到國內遊戲開發和市場空間。學者如張玉珮曾於 2012 年特別針對台灣遊戲產業 30 年來的發展，透過檔案研究與業界深度訪談的方式紀錄並分析了手機遊戲市場崛起前的整體電玩產業變遷情況。然而，近年來因為手機遊戲的全球擴散，與大陸市場徹底超越美國市場成為最大的手機遊戲消費重鎮，重新燃起台灣本土遊戲開發的新契機，國內的獨立遊戲開發團隊，一方面因為在遊戲開發技術條件上出現更先進且方便的設計軟體而降低設計門檻，一方面又因為 App Store 與 Google Play Store 提供更便捷的銷售與下載平台給予更多小規模遊戲開發團隊國際曝光的機會，進一步帶動本地的獨立開發團隊數量大幅度成長，在著名 Tokyo Game Show 參展的遊戲製作團隊數量，便由 2013 年的 20 多家竄升到 2016 年的上百家。

有鑑於此，本研究嘗試探究台灣獨立遊戲的在地發展脈絡，將獨立遊戲視為遊戲文化全球化進程中突顯異質化的重要指標，嘗試在諸多學者選擇關注主流遊戲的發展之外，檢閱台灣獨立遊戲的社會文化關係與現貌；因此，本研究在研究方法的執行上，一方面初步透過次級資料收集與回顧勾勒出獨立遊戲的基本定義與社會歷史變遷，另一方面則以非正式訪談為主軸，經由與獨立遊戲產業專家與團隊的對話探討非商業主導(non-mainstream, alternative)性質的遊戲產業生態與社會文化關係，藉由上述研究方法並行，本研究期盼脈絡化台灣獨立遊戲的演化、歷史社會文化脈絡和發展進程。

關鍵詞：獨立遊戲、社會文化脈絡、手機遊戲

A Preliminary Study on the Indie Game Development Context of Taiwan

Philip Lin

Assistant Professor, Department of Mass Communication, Providence University

Abstract

Historically speaking, the mainstream game development in Taiwan birthed in the 1980s. There have been several external and internal technological and socio-cultural influences to divide the different periods of industrial transformations and historical transitions. As in most technology second-tier countries, Taiwanese console game market has long been colonized by games distributed by giant companies based in the first-tier leading countries of the United States and Japan. Since online games joined the global game business competition from the 90s, South Korea grasped the golden opportunity to dominate the market and successfully create several legendary internet games due to its huge government supports. In the last 20 years or so, the numbers of Korean games, normally agented by bigger scale Taiwanese local publishers, remain stable. The well-known game scholar, Yu-Pei Chang (2012) conducted a solid industrial research which profoundly reviewed Taiwanese game development and its socio-cultural roots before the rising mobile game industry. In 2016, China mobile game market predictably overtook the US market to become the new game consumption base. This change seems to create more chances to local independent game production teams in Taiwan. Because of the appearance of app stores lowering game-developing conditions, there has been a huge increase on the number of indie game production teams. For example, the Taiwanese indie games participated in Tokyo Game Show increased from 20 of them in 2013 to a hundred in 2016.

Within such context, this research attempts at grasping the local-historical context and development of indie games in Taiwan. By interpreting indie games as a cultural products and cultural icon reflecting the “heterogeneity” that globalization thesis once defined, this research shall provide a thorough discussion on the socio-cultural relationship of indie games outside mainstream. In the first approach of research method, it proposes to conduct a

secondary data collection, review and analysis, in order to fully contextualize its historical development. In the second stage of this research, a survey with local indie game producers and developers will be executed to cultivate our knowledge on mobile game industrial environment.

Keywords: Indie games, Socio-cultural context, Historical development, Mobile games

壹、前言

一、研究背景

近年來數位遊戲之演化、發展與應用成為各大社會領域迫於了解與結合的新媒體形式之一，從近期《Pokémon Go》擴增實境遊戲在全球的快速擴散，和網路上諸多對 AR 應用與其本質的相關討論便可看出其重要性。國內普遍對遊戲之認知，來自早期理工與資訊工程學系針對遊戲設計技術上與相關科技硬體運用的知識專研，人文與社會學科對於電玩遊戲理論與發展之關注則起步較晚，更多學術上的討論出現於千禧年前後；雖然電玩遊戲在台灣當地之發展行之有年，卻因為過去整體社會環境氛圍對此媒體的接納程度不高，導致台灣人文學術領域長期以來缺乏較系統性之檢閱與回顧，唯獨近年來少數具代表性的學術研究相繼浮現，多數來自傳播研究領域之學者專家，例如：交通大學的張玉珮教授(2009, 2012)延伸文化工業與社會資本理論，剖析台灣遊戲產業的經濟變遷、資本流動與玩家關係；文化大學的柯舜智教授(2009)以《合成世界：線上遊戲文化傳播研究》一書全面地探討網路遊戲之社會文化意義與玩家反饋；而 Lin 與 Sun (2009, 2011)則以知名網路遊戲《魔獸世界》為範例，探討跨國伺服器中線上玩家的溝通模式與文化交涉矛盾，今天，絕大多數探討遊戲文化的研究將探討的文本與對象鎖定在大型商業遊戲和成功吸引到一定玩家數量的主流遊戲。

數位遊戲世界的全球與在地力量(force)之融合、協商、抗衡是繼全球化理論開展以來，漸受遊戲學者們關注的研究範疇，過去已有多位國外學者，特別針對主流的全球遊戲產業過去與現在的發展現況與結構問題進行一系列的批判與解讀，例如，Kline, Dyer-Witthof 與 De Peuter (2003)從政治經濟學的角度切入，勾勒出數位遊戲的商品化進程，進而探討遊戲產業複雜的跨科技、藝術、文化本體，Kerr (2006)從經濟的觀點切入解構全球遊戲市場產製/消費流程與區隔策略，Natkin (2006)則以類型學取徑回顧遊戲產製的生產鏈，Dyer-Witthof 與 Greig de Peuter (2009)選擇用帝國(Empire)一詞詮釋全球遊戲產業的權力結構失衡和背後的政治干預狀態。

然而，以上所提的研究均以較宏觀的視野以試圖形構主流遊戲市場的產製生態與樣貌，在遊戲歷史線性發展中，過去研究亦習慣以遊戲硬體的汰換做為不同遊戲世代階段的劃分為依據，除了針對掌控主流市場的領頭國家如美國、日本之外，與大型跨國遊戲公司(如 Sony、Microsoft、任天堂)的探討之外，反而更具在地性的非主流遊戲卻琢磨甚少；在文化全球化的理論框架與遊戲歷史進程交織中，上述提到的學者多數聚焦在「同質化」(homogenization)的議題上，對於「異質化」(heterogenization)的部分

尚有許多探討的空間。

「獨立遊戲」(indie games，即 independent games 之縮寫)，相對於主流遊戲，更可被視為一種具地方特色與文化象徵性的新世代文化產物，在普遍認知上，其內容產製比較不受商業力量所左右，而全球各地的獨立遊戲團隊與美、日大型跨國公司(EA、Ubisoft、任天堂等)之間反映出的「主流/非主流」、「全球/在地」、「同質化/異質化」對立和依存關係亦存在一定的複雜性。獨立遊戲與 3A 大作的可區別性在於本質上保留了更多生產過程中團隊的自主性與創作自由空間，近年來因為全球手機與 App 市場的崛起，伴隨著不斷簡化設計中的軟體開發技術門檻，給予全世界各地的中小型獨立遊戲開發團隊更多元與便捷的遊戲出版平台以及更強烈的設計動機。

世界各國崛起的獨立遊戲開發能量亦隨著網路平台的演進而在過去 10 年間顯著提升，臺灣內部也在國際市場陸續開創出受矚目的獨立遊戲類型，近年來最常被提到的不外乎是赤燭團隊 2017 年的《返校》，以轉型正義為議題設定其遊戲的敘事主軸，也因為類型的設定為恐怖角色扮演並融入大量在地民俗和信仰等元素，吸引大量 YouTuber 的試玩和關注，創下一連串的好成績。

二、研究問題與目的

本研究嘗試初步脈絡化台灣獨立遊戲的定位、發展、與社會文化性，進而探討台灣獨立遊戲之歷史進程、轉型與社會文化脈絡，並探討與定義台灣獨立遊戲開發團隊在現今社會體系下的文化定位，本研究亦可歸納出下列的核心研究問題：在不同科技的世代汰換下，台灣獨立遊戲之文化歷史發展路徑為何？台灣獨立遊戲開發團隊之社會文化關係為何？

貳、文獻探討

一、全球主流電玩文化同質化：遊戲類型的聚合

不管在軟體或硬體全球分佈上，電玩遊戲已經對現代家庭的日常生活方式造成極大的影響，不單是全球遊戲產業的成長正改變著整個經濟生態，我們每天的生活時間、空間也由於電玩媒介的中介而產生關係的轉型；就像 Lister, Dovey, Giddings, Grant 與 Kelly 2003 年曾在《New Media: A Critical Introduction》此書所指出，電玩遊戲可以輕易的被看作一種「家庭生活中新媒體科技的嵌入」。一反早期社會家長視電玩遊戲為孩子的玩具甚至於違禁品，今日多數父母已經願意為兒女在街上排隊，亦或在網路上搜尋最熱門的遊戲主機。而更值得注意的是，當代大眾已普遍希望居家空間內有高

科技產品，像是任天堂 Wii、微軟 Xbox360 或新力 PlayStation4 等主機的點綴。

賽伯文化(Cyber Culture)形塑出的新媒體文化世界由於電玩成為當代文化研究特色之一。現今，不論大人或小孩每日大多都花上數小時，在與電視畫面與手機遊戲互動過程中享受著某種「愉悅感」(pleasure)。早在 90 年代，Ohmae (1995)就用了「任天堂兒童」(Nintendo Kids)形容在日本出現的一群被科技所環繞的年輕族群，在他的定義之下，這種族群「從遊戲中學習，重新體驗世界的規則，在需要時，更自己重組世界規則」。之後，學者 Ohmae(1995)提倡「無邊境世界」概念，點出電腦、電腦遊戲、互動式媒體造成正面地文化轉折，這也意味著，任天堂兒童不再只是呈現一種次文化的社會價值或少數區域性的改變而已。事實上，隨著 2006 年之後 Wii 主機千萬台的全球銷售額，可以很輕易地辨認出遊戲群體正進行大規模的自由性、跨國性，及全球性遷移，尤其智慧型手機的出現更催生了這一世代的低頭族。在此前提下，Lister et al. (2003)正式將遊戲定義為一種全球文化：「全球文化經常被解讀為美國文化殖民的證據之一……但口袋寶貝和忍者神龜才是東、西方流行文化形式混雜與交會的實際證據，電玩遊戲不論在產業或內容上，顯示了現今流行文化中最具跨國化的風貌，許多遊戲的角色和敘事體都傳達了深受美國與日本同時影響的有效證據……」。

以美國和日本為基地所崛起的跨國公司，例如新力、任天堂，和微軟正以全球娛樂之名，成功地開創了一個嶄新的全球文化經濟面貌，這當中的全球玩家正經歷著消費同質流行文化提供的互感經驗。另外，Dovey 與 Kennedy(2006)也將電腦遊戲定義為全球文化的一種形式，他們認為遊戲群體從過去的次文化轉化成主流文化，這種全球性的遊戲文化產生高度的強化關係，透過這種強化關係「我們學會如何在虛擬和真實無限流動，我們的經驗單獨存在卻也在其他地方影響著別人」。國際知名學者 Consalvo(2006)也透過分析《太空戰士》(Final Fantasy)系列主要開發商 Square Enix 的跨國策略，探討可穿越東、西玩家文化的遊戲內容與全球玩家社群對玩之想像的聚合。

上述所詮釋的文化脈絡，暗喻著某種共同消費國際知名遊戲的文化同質性，這尤其反映在 2016 年下半年度竄紅的 AR 實境遊戲《PokémonGo》，短期間美國、歐洲、澳洲、日本、香港等國家透過單一遊戲 App，驅動玩家在真實世界聚集、遊走、收集、玩樂，建立起一種從虛實分離過渡到虛實融合概念的群體儀式性的解放，有別於這種全球同質性較高、商業利益主導的被定調類型(fixed genre)，多半是奠基在過去成功的角色、元素與經驗上，以類似的文化工業生產模式，重複性地開發同質性較高的遊戲內容類型。而獨立遊戲內容的開發，相反的是追求以衝撞「玩」(gameplay)的本質為核心精神，較可能激盪出新的遊戲類型、玩法與議題 (即異質性的追求)的更多可能性，針對台灣遊戲市場在這股潮流後尋覓中的自身獨特

性，學者梁世佑(2016a, 2016b)以「稍微退後一步，你會看見台灣遊戲文化有多麼獨特(上、下)」兩篇文章解釋到，在全球數個大型遊戲席捲浪潮下，台灣遊戲製作需捕捉到本地多元兼容的玩家特性，才得以走出既定結構市場並建立起屬於在地產製文化的認同感。

另外，從今天的主流遊戲市場可看出的是一種商業力量的轉化與特定遊戲類型(玩的形式)的一種聚合，跨國公司以足夠的資源與經驗以一種全球擴散式的模式推動既定遊戲類型的消費-過程中在玩家身上培養起一種遊戲文化認同上的同質化。在談到全球主流(商業)遊戲，尤其值得注意的是，在如此龐大的產製運作系統背後，隱藏著強大的「政治曖昧/介入與商業基礎」(Kline et al. 2003, Burston 2003, Hermes 2005)，特別是在資本主義體系下由商業力量主導的遊戲，常在內容開發上的飽受從上而下的創作干預；諸多類似的專有名詞也一一被當代的政治經濟學家引進，用以闡明日漸緊密的跨域互生關係，這般複雜的生態依存關係深植於全球娛樂科技產業(林沛豐，2013)。

二、去同質化的抗體：非主流獨立遊戲

從歷史角度切入台灣遊戲產業的發展，可發現台灣遊戲市場從 80 年代起，普遍與第二、三級科技位階國家類似，主要遊戲市場由第一位階國家美國與日本主機型遊戲所壟斷，90 中期起線上遊戲發跡而蓬勃發展後，南韓遊戲公司且因政府大力支持取得先機而崛起，2000 年後大幅度攻佔亞洲的網路遊戲市場，在此商業角力過程中，台灣主流遊戲公司過度沉溺海外遊戲代理，導致一方面本土自行研發遊戲的野心與想像逐漸削弱，另一方面導致人才紛而出走對岸中國。在張玉珮教授(2012)的「台灣線上遊戲在情境與全球化文化流動」一文中，曾梳理出台灣線上遊戲產業的三大階段 – 即「醞釀期」(1983-1996)、「起飛期」(1994-2004)、與「成熟期」(2005-2012)，此三大時期紀錄了台灣遊戲發展外部因素的影響與經濟條件，各時期受當時的外在文化情境與政治、經濟、科技發展條件因此有所區隔，然而，該研究之資料基底多數以業界較具規模的遊戲公司代表為主要參考來源。

近年來，在中國大陸遊戲市場於 2016 年徹底超越美國成為世界第一大市場的變動下，台灣本土遊戲開發瀰漫著對於對岸龐大玩家市場的無限想像，重新給予了在地的遊戲創作團隊一線希望，例如 2015 年成功的本土獨立遊戲《雨港基隆》，故事取徑 228 事件，結合細膩的美術、劇本、與真實歷史故事交錯，成功募資 98 萬，開闢出自己的市場，成為近年來獨立遊戲之代表作。遊戲製作人 Brian Lee 李思毅於 2016 年巴哈姆特的專欄曾寫下「面對過熱的市場，獨立遊戲在台灣의未來到底有沒有機會？」一文，文中提到獨立遊戲之生存需要針對市場缺口，找出中庸於內容的衝撞與迎合的聚合點，

而學者林沛澧(2016)於媒體改造學社亦曾以「振興台灣遊戲產業，應從扶植獨立遊戲開始」一文指出，政府資源不該單單順從市場潮流，一味地以商業利益為主要考量，趁手機遊戲市場崛起之際，扶植地方人才，給予獨立創作扶植與鼓勵。

在獨立遊戲逐漸納入電玩研究版圖的過程中，著名遊戲研究大師 Simon(2013)以「Indie, Eh? Some Kind of Game Studies」一文呼籲獨立遊戲提供了另類型態的「玩」的可能性，更強調在談論遊戲歷史的全球進程，學術範疇不可忽略獨立遊戲的存在和功能。日後各國研究者也相繼浮現，關注不同地區的獨立遊戲之發展與內容；跟進的加拿大學者 Parker(2013)以「Indie Game Studies Year Eleven」回顧過去 10 年西方獨立遊戲研究的包袱，西班牙學者 Carlos Planes Cortell(2015)在他的論文「Importance of the Independent Video Game Phenomenon and How it is Pushing forward the Video Game Industry」分析獨立遊戲之獨立性反映在資金上的獨立、媒體形式的獨立(遊戲進行方式、長度等)、和組織核心精神和運作文化，中國大陸學者如劉夢霏(2015, 2016a, 2016b)，長期觀察大陸本地遊戲開發者的活動，其代表性文章如：「中國獨立遊戲的創興滅」、「中國獨立遊戲在商業化與獨立性之間的矛盾如何解決？」揭露了中國開發者對遊戲的基本認知依舊模糊；在台灣的產業研究面，則有資策會專家李易鴻(2016)，在 2016 年執行一系列針對台灣獨立遊戲現況的初步量化調查，發現台灣獨立遊戲團隊 65% 的自身積蓄為主要資金來源，團隊主要年營收約莫 15 萬，在生存上遭遇許多實際困難。

針對台灣獨立遊戲的脈絡化與歷史發展上，少數業界人士在網路上留下一連串經驗回顧與分享的足跡可循，例如：「KIMU 專訪，台灣的獨立遊戲現況，你知道多少」、「獨立遊戲甘苦談：高自主、低成本、富創意，打破商業框架」、「賭上生命的夢想-獨立遊戲」、「什麼是獨立遊戲？獨立 vs 商業」等文章都揭露獨立遊戲創作的本質，需要仰賴獨立遊戲創作者的熱情與偏執，卻尚未有更具系統性與統整性的學術研究出現，有鑑於此，本研究認為獨立遊戲(這種由產製過程自定義的類型)無疑是娛樂科技發展框架下，最具有地方力量與開發能量的載體，有納入當代台灣遊戲研究論述的必要性；近年來，除了遊戲研究範疇內已有諸多學者特別針對遊戲開發技術或產業結構進行探討，本研究嘗試以人文視角為主要取徑，檢閱獨立遊戲的社會文化價值與發展進程。

參、研究方法

奠基於上述的文獻爬梳與整理與核心研究問題之釐清，本研究參考學者 Fernandez-Vara (2015) 提出的遊戲脈絡化(contextualization)研究方法，歸納出探討獨立遊戲的三大脈絡取徑－類型脈絡、科技脈絡、社會歷史脈絡，透過次級資料的收集，檢視台灣獨立遊戲開發的進程，初步釐清獨立遊戲的基本定義。第二階段，本研究依

循蒐集個案資料，針對若干台灣獨立遊戲產業專家、獨立遊戲開發團隊進行非正式訪談，透過與 5 位第一線獨立遊戲開發者交流以初探性地建構台灣獨立遊戲之質性資料。研究者於 2016 年至 2018 年分別參與獨立遊戲論壇與展覽，該期間筆者曾參訪的遊戲開發相關活動整理如表 1 所示：

表 1、2016-2018 本研究參與的遊戲開發主題相關研討活動

活動名稱
2016 TDGF 台北遊戲開發者論壇
2016 遊戲新創家邁向國際系列沙龍—手遊團隊拓銷海外市場的合作經驗暢談
2016 台中數位內容創作跨領域論壇
2017 TGDF 台北遊戲開發者論壇
2017 Indie Space 獨立遊戲空間
2018 APGS 亞太遊戲高峰會
2018 Indie Space 獨立遊戲空間

資料來源：本研究自行整理

在研究策略與規劃上，本研究主要透過拜訪具標的性的獨立開發團隊，藉由對話取得產業資訊與意見，梳理相關的歷史發展文獻，促使研究更加貼近台灣獨立遊戲的生態樣貌。研究計畫主軸策略內含兩大核心關鍵，其一調查研究台灣獨立遊戲的發展進程，為另一方面描繪台灣獨立遊戲在地社會文化的脈絡研究。

依循此研究主軸，本計畫由四個主要軸線所架構，依序為：

1. 台灣獨立遊戲發展的類型脈絡
2. 台灣獨立遊戲發展的科技脈絡
3. 台灣獨立遊戲發展的社會歷史脈絡
4. 台灣獨立遊戲的經典個案：返校

透過上述之活動本研究與下述多位獨立遊戲開發者交流與訪談：

獨立遊戲開發者(個人)	張益華
獨立遊戲開發者(個人)	郭庭嘉
獨立遊戲工作室	Barkur Game Studio
獨立遊戲工作室	創意罐頭數位工作室
獨立遊戲工作室	艾蘿塔斯

肆、研究討論

一、獨立遊戲作為一種類型之脈絡：變動中的定義

獨立遊戲一詞伴隨著手機遊戲的普及化，在遊戲業引發諸多討論，2017 年底在臉書的全球獨立遊戲開發社群曾提出過類似問題-到達什麼樣的程度，一個獨立遊戲開發者不再被視為獨立(At what point would you say an indie developer is no longer considered to be indie?)，本研究透過下述擷取自第一線遊戲開發者的部分對談，建議起獨立遊戲的定義與核心概念：

「當一個開發團隊培養出商業敏感度並接受了商業資金，當開發者把賺錢似為優先，而忘卻了獨立的路徑，所以獨立是指系統上的獨立，也是思考上的獨立。」

「如果或當一個開發團隊把遊戲設計成類似其他人的遊戲，或帶入已存在的機制，甚至用到整個遊戲內，作為核心，獨立指的是帶入新的、從未見過的想法與玩法於檯面。」

「一個獨立遊戲創作者具備靈感、一個商業創作者具備野心。」

「獨立就是得要獨立，通常五個層面可以反映：你主宰了你公司的股權；你對於你設計的遊戲擁有創意控制的權力；你自己供養你的遊戲；你自己發行與宣傳你的遊戲；你自己推廣你的遊戲。」

從上述的陳述中可看出獨立遊戲之認定普遍來自於幾個主要層面-即創意度(內容設計主權)、資金、行銷宣傳模式；在基本定義上，與獨立遊戲看似背道而馳的遊戲類型則是俗稱的 3A 大作，該類型內容普遍由大型團隊設計，遊戲以獲取商業最大利益為考量，因團隊人數龐大導致開發時間較長，也因為資金雄厚，使得 3A 遊戲內容多數趨於畫面的精緻化。主流遊戲與獨立遊戲本質上的差異則可大致歸納如下表 2：

表 2、主流遊戲與獨立遊戲之別

主流遊戲 Mainstream Game	獨立遊戲 Indie Game
全球	在地
同質	異質
大眾	分眾
迎合主流	反主流

主流遊戲 Mainstream Game	獨立遊戲 Indie Game
商業主導	創意主導
資本雄厚	資本匱乏
團隊規模大、溝通不易	團隊規模小、溝通容易
開發成本較高	開發成本較低
內容形式接近	內容形式多元
行銷經驗成熟	行銷經驗缺乏

資料來源：本研究自行整理

承上述，獨立遊戲的認定，可定義於下列幾點特色：1. 開發至發行部分，不仰賴發行商的資金，包辦整體遊戲的工作；2. 團隊依照自身創意完成遊戲；3. 行銷模式的獨立，自主性的尋找宣傳管道。獨立遊戲於初期受到矚目來自於 2007 年的幾個重要的獨立遊戲大作，在當時受到國際遊戲業的認可，例如：《安琪拉之歌》、《黏黏世界》、《時空幻境》，在 2010 左右可跨平台的小遊戲更成功打進主流遊戲市場，休閒類型遊戲搭配手機遊戲促使內容特色多元。

從歷史層面解讀，台灣本土獨立遊戲意識的啟動，契合學者張玉佩教授定義過的 1997-2004 年台灣線上遊戲起飛時期，當時因政府介入大力扶持，營造出本土自製遊戲的氛圍，程式、美術、企劃相關設計人才培養更於 2002 年數位遊戲被列入主要國家級的數位內容發展政策之一後開展，以技職為主的各學院遊戲設計科系便逐一成立，學生遊戲設計團隊數量亦快速攀升，帶動起本土遊戲開發的第一波浪潮。

然而，礙於資金與成本考量，台灣大型公司的代理遊戲數量卻於 2003 年後演為風潮，至 2010 年達到顛峰，在技術成熟時期無意扼殺了遊戲開發的本土意識，而 2014 年後手機遊戲的全球擴散才又燃起本土遊戲開發的一線生機，然而，在經歷過 2000 年後至 2010 年的資本主導市場、代理遊戲主導的負面經驗，獨立遊戲開發者對大型公司逐漸失去信心，迫使今天第二波浪潮的獨立遊戲崛起走向更強烈的獨立化，本研究訪談的團隊，均反映在現階段，缺乏獲取官方資源的意願。

在全球手機遊戲崛起之際，獨立遊戲近年來在歐美重新演變成一種極具象徵性的遊戲類型，此類型強烈代表的是反主流、具創意、可提出更創新式的遊戲玩法。

二、獨立遊戲的科技脈絡：遊戲開發系統演進與 Steam 平台

在歷經大環境下市場變動，台灣遊戲產業在主機遊戲、網路遊戲風潮中第一波的

遊戲開發理想上的重挫，造成人才出走、資源分散、以商業目的為主的大公司崛起，多數本土遊戲創作者在這段時期流失掉創意開發的動力，然而，手機遊戲的崛起與 APP 應用下載重新啟動台灣第二波獨立遊戲創作的能量，因此從主機、電腦、到手機遊戲等載硬體上的挪移可被視為是直接影響獨立遊戲持續發展的主要科技首因。

而在科技發展脈絡上，除了遊戲載體形式上的基本演化，例如：磁片到雲端承載性、鍵盤/滑鼠到手機滑動操作模式，記憶體容量、圖形介面優化等，不同開發軟體的升級，同時牽動了獨立遊戲的技術開發門檻與設計環境，遊戲引擎作為啟動遊戲的程式庫，決定了一款遊戲可被製作完成的遊玩模式、類型、難易度、時程、內容。

1980 年代開始，唯有仰賴遊戲公司的程式人員自主開發程式套件以便製作遊戲，而 90 年代後才逐漸出現可追溯的遊戲引擎原始碼，可供新一代遊戲類型的開發與設計，例如：第一人稱射擊遊戲的遊戲引擎系譜便是早期由遊戲開發傳奇 John Carmack 定下的基礎，該引擎的發展延伸出日後《德軍總部》、《毀滅戰士》、《顫慄時空》、《決勝時刻》、《榮譽勳章》、《戰地風雲》等同類型遊戲的進化，近年來則是開發程式 Unreal Engine、KRKR、COCOS 2DX 與 Unity 持續改良簡化了遊戲設計製作，技術層面調整包括圖形、聲音、特效、編輯器等工具使用，大幅度降低開發成本，如專家李易鴻的調查指出，目前台灣獨立遊戲最常用到的開發軟體，70% 是 Unity，其次是 10% 的 KRKR，6% Adobe Flash CS6，和其他如 Unreal、RPG Maker、Gamesalad 和少數的自製引擎。而在獨立遊戲的宣傳平台上，除了 Apple Store 與 Google Play Store 平台的出現，2015 年 Steam 上已銷售超過一百萬套遊戲產品。

三、獨立遊戲的社會文化脈絡：返校的異軍突起

根據洪雅玲教授於 2007 年的研究，台灣社會在推動遊戲的發展來自於 2000 年後的幾個重大計畫，例如：2001 年資策會的多媒體技術實驗室、2002 年行政院數位內容人才培訓計畫、2005 年數位學習國家型科技計畫，呼應了前述起飛期人才培育的關鍵時期。根據李易鴻近期於 2016、2017 年針對獨立遊戲的普查，清楚劃分獨立開發者、獨立開發團隊、獨立開發商，發現公司類型的獨立開發比例下降，團隊式則上升，團隊成員規模普遍以 1-5 人為主，而約半數在 1-2 年間成立，資深的團隊移至獨立開發領域上升，資金來源則以個人積蓄為大宗。本研究整理了台灣獨立遊戲開發單位相關的民間組織。如表 3 所示：

表 3、台灣獨立遊戲民間相關機構

組織名稱	簡稱	功能
台灣遊戲產業振興會	TGIPA	2006 年成立，扶植台灣產業，促進兩岸合作交流
台灣遊戲產業合作發展協會	TGDCA	2010 年運作，整合台灣內部遊戲業者合作與發展
國際遊戲開發者協會台灣分會	IGDA	2012 年台灣分部重新成立，透過活動分享資訊、建立社群
台灣遊戲獨立開發者分享會	IGDSHARE	由IGD 設立，與遊戲開發與創作相關的社群交流平台，定期舉辦產業分享會
台灣遊戲 App 開發者社群	TGADC	2011 年成立，提供大量海內外資訊，透過專業人士分享開發、營運、推廣經驗
台北遊戲開發者論壇	TGDF	2011 年啟動，視為國內最大的專業遊戲開發論壇，集結大量業界專業人士，年會亦是全台最具規模
台中獨立遊戲開發者聚會	TIMU	台中本地的遊戲交流社群，定期提供技術資訊與業界經驗，輔助本土開發團隊
高雄獨立遊戲開發者聚會	KIMU	高雄本地的遊戲交流社群，定期提供技術資訊與業界經驗，輔助本土開發團隊

資料來源：本研究自行整理

2017 年 1 月於 Steam PC 遊戲平台發行的台灣本土恐怖解謎遊戲《返校》（英：Detention），由赤燭團隊開發，無疑對台灣獨立遊戲開發開啟全新的篇章與震撼，在同月不僅獲得 Steam 遊戲平台台灣區冠軍，也在該月份達到全球銷售量第三名的好成績，更一舉拿下獨立遊戲界全球大獎 Indiecade 的卓越體驗獎（The Journey Award）。《返校》以 2D 橫向捲軸的遊戲方式進行操作，這並不特別常見於現在講求華麗 3D 第一人稱視角當道的恐怖遊戲類型。當年還有由恐怖遊戲教父三上真司與其團隊 Tango Gameworks 所推出的續集遊戲《邪靈入侵 2》、卡普空株式會社 Capcom《惡靈古堡 7：生化危機》等知名遊戲廠商所推出的經典恐怖遊戲劇作，《返校》這款來自才創立三年名為赤燭遊戲的台灣獨立遊戲創作團隊，異軍突起也進入了美國著名遊戲評論網 IGN 年度發布的《2017 年恐怖遊戲榜單》。

《返校》故事背景設定於 1960 年代台灣，以 2D 橫向捲軸遊戲方式操作，是一款第三人稱視角的點擊型冒險解謎遊戲 (AVG)，遊戲時間約 3-5 小時的小品恐怖遊戲。再提到《返校》之前，不得不提到它的誕生地 Steam 平台，Steam 為美國遊戲電子商 Valve Corporation 於 2003 年所創立的數位發行平台，Steam 為提供遊戲商線上販售遊戲、並提供多人連線、自動更新等數位商務與遊戲相互結合等系統。2005 年 12 月開始 Valve 也與其他不同的遊戲開發商及獨立遊戲開發業者簽約，讓許多獨立遊戲製作甚至是一人工作室都能上載自製遊戲。Steam 採取的數位版權管理 (Digital Rights Management, DRM) 包裝綁定遊戲使用者的帳號，並強迫使用者必須要連線，這意旨玩家不再需要購買實體包裝的遊戲也無法流通，更讓盜版遊戲難以生存，並加強了線上遊戲玩家的個人化。

Steam 從原本 VALVE Corporation 原有的遊戲《返校》在 2016 年 5 月時於 Steam Greenlight 張貼，Steam Greenlight 如同一套篩選系統，VLEVE 於 2012 年發行的計劃，將遊戲的發行權交給遊戲玩家評比投票，讓玩家擁有如股東身分，對遊戲進行公投決定遊戲的上架與否。縱使 Steam Greenlight 已於 2017 年結束，但未來也將推出更新的「Steam Direct」計劃延續類似於 Steam Greenlight 給獨立遊戲開發者有更好的管道製作新的遊戲 (Steam 2017.02)。《返校》在原本的 Steam Greenlight 中獲得相當高分的成績進而得以進入 Steam 遊戲平台上架。



圖 1、返校遊戲畫面

資料來源：赤燭遊戲公司

《返校》是少數進入 Steam 平台的台製恐怖遊戲。遊戲中可以看到不同於近年來受歡迎的遊戲畫面，以特殊的手繪美術風格，以泛黃、復古的畫面色調，即便畫面復

古且人物移動方式仍有點生澀感，卻不能掩蓋遊戲美術中的細膩程度，例如天色與光影的變化都面面俱到，搭配橫向捲軸操作方式，和精緻帶有東方色彩的配樂而飽受玩家好評。前文有提到一些如《惡靈古堡》、《邪靈入侵》等幾款跨國代理商製作的恐怖遊戲，所有的元素不外乎是具有前作作為背景、第一人稱視角、及華麗細膩的 3D 遊戲設計，這些恐怖遊戲大多伴隨著大量的突發驚嚇（Jump Scare）。但《返校》卻鮮少有突發驚嚇，取而代之的大多是有預示性的配音及配樂提醒玩家接下來的劇情走向，但遊戲畫面雖不擬真卻絲毫沒有降低陰鬱緊張的遊戲氛圍。

遊戲在操作中大致上分為四個階段，從序曲主角魏仲廷到後面主要遊戲操作角色方芮欣在學校、家庭與情感，到最後的解答結局，遊戲過程玩家透過點擊物件、蒐集物件、與角色或物件對話抽絲剝繭，協助主角完成任務。遊戲當中充斥著大量台灣本土所有的物件及細節，台灣玩家從遊戲甫開始的整體環境塑造大多能立刻感受到熟悉的場景，例如：教室的陳設、教官、甚至是遊戲中重要的線索「筆記本」的格式，都與我們過去所有的經驗契合，這提供了台灣玩家本身對遊戲的熟悉感。

進入遊戲第一章，更出現了相關的政令文宣，遊戲本身以繁體中文設計，當玩家可以輕易讀懂或了解遊戲線索中的文字與語意，很自然的讓台灣遊戲玩家對於《返校》相當容易產生「沉浸體驗」(Flow Experience)，沉浸體驗是指當人們投入某項活動，會轉移進共同的經驗模式，將一是聚焦在特定的範圍內，如同被捲入整體活動當中，僅只對具體明確的目標回饋有所反映，也讓其在活動環境中的操控力產生控制感（Csikszentmihalyi, 1975, 1990）。更不用提以「神桌」進行存檔（如圖 1 所示）、「擲茭杯」、「腳尾飯」等台灣民俗文化所帶來的特殊意涵，本土玩家可以相較於他國玩家更輕易的理解遊戲中道具的操作模式與具體意涵，也讓本土遊戲玩家以先天上對於遊戲細節理解的優勢增加遊戲的沉浸體驗。



圖 2、返校遊戲中政令宣導的筆記

資料來源：赤燭遊戲公司

《返校》最引起話題並為人稱道的無非是遊戲的時空背景，遊戲時空設定在台灣 1960 年代早期，時逢「保密防諜，人人有責」的戒嚴時期。白色恐怖屬於戰後台灣人的記憶，普遍而言現在台灣年輕遊戲玩家並未經歷過此段時期，卻也因為此段時期所帶有的歷史意義成為一炮而紅、與網路電文行銷的重點切入，撇除掉此遊戲在政治議題上的體現與討論，在《返校》的遊戲文本大紅之前，更應該要討論的是做為一個以台灣歷史脈絡為基礎架構的電玩文本，是如何受到全世界歡迎，並且能在 Steam 這個跨國電玩文本交流的平台獲得目光。

首先，《返校》以解謎做為遊戲基礎，恰巧將具有特殊文化共享經驗「具象化」為遊戲物件，例如利用週記做為任務提示筆記、政令宣導做為任務及遊戲操作說明等（如圖 2 所示），都恰如其分的將原本屬於台灣人共有記憶的物品，將文化意涵轉化成共享的遊戲經驗。再者，遊戲的時空背景對於不了解台灣史的外國遊戲玩家來說，會成為耐人尋味的線索。《返校》利用白色恐怖的時空背景，搭配沉浸式的角色扮演，加強了遊戲的劇情及並以章節方式區分遊戲的段落增加電影感，提升了遊戲本身的層次，讓其不僅止於解謎遊戲。早期台灣戒嚴時期的歷史意義，帶給外國玩家對於遊戲的神祕物件產生懸念、也讓新一代的年輕遊戲玩家藉由操作遊戲，對與過去歷史物件所有的「疏離感 Uncanny」而消彌。也正因所處於該遊戲製作的台灣，也產生前段所提到的沉浸式體驗。

《返校》之所以能成為台灣本土獨立遊戲成功的案例，除了上述提到 Steam 平台

與 Steam greenlight 計畫的推波助瀾，遊戲本身製作質量獨樹一格且品質優良，與大量台灣本土自有的文化特色轉置成為遊戲符碼之外，《返校》所帶來的遊戲文本深刻且具有歷史迴響，搭配著時勢與網路新聞的推送，《返校》的案例反映出好的獨立遊戲之內容面，在於探討人性、創新遊戲系統、題材特殊。

伍、結論與建議

本研究初探性地檢閱了臺灣獨立遊戲的基本發展進程，進一步探究類型發展、科技基底、社會文化面三個層面的主要影響，《返校》的出現和成功亦應證台灣獨立遊戲在遊戲開發成長的可瞻性。反觀長期影響亞洲網路遊戲市場版圖的韓國，於 2000 年起，便由該國文化觀光部直接推動遊戲產業開發院的成立，以官方領軍、國營創投模式促進產官聯盟，共同參與各大世界電玩展覽，爭取國際曝光機會。在 2003 年至 2008 年間，韓國政府再進一步透過扶植遊戲產業發展政策，鎖定遊戲開發人才的培訓機制，重心側重在遊戲軟體開發與人才深掘。

再看主導歐洲遊戲市場重鎮的英國，其政府於 2015 年起，即斥資 400 萬英鎊（約新台幣 2 億元），經由推動「遊戲原型基金」的模式，鼓勵新創的新遊戲開發公司，以每件 2.5 至 5 萬英鎊（約新台幣 120-250 萬）官方直接補助的方式，培植小型遊戲工作室的後續開發。除了直接給予產業實質性的資金挹注，英國政府更於 2013 年起針對遊戲產業提出稅收減免政策，一方面藉此降低遊戲企業的開發成本，另一方面吸引投資。

台灣遊戲市場，如各類媒體產業，正面對大環境壓迫下的各種現實條件侷限一例如：行銷不到位、海外遊戲代理過剩、遊戲設計/開發人力薪資過低、人才出走等。在諸多不利條件席捲中，台灣獨立遊戲（indie game）開發者只能暫憑一己之力，以及「尚可說服自己」對於電玩遊戲的興趣與熱情，賭注性地創作出不知道是否符合（不論國際或本土）市場需求的遊戲產品。

台灣在華語遊戲因中國市場壯大而失去主導線上遊戲市場的重要時機後，崛起的手機遊戲市場給予小型遊戲團隊公司另一個可施力的契機。較低的遊戲創作門檻提升微型創業能量，即便工作量頗大，三至五人即可成型工作室而完成一款遊戲，而本土微型遊戲開發團隊數量在此遊戲產業轉型之際因此逐漸增加中。然而，政府順應此潮流，除了表達鼓勵，藉著電競選手的知名度，刺激電競週邊商品的軟、硬體銷售，持續吸引國內玩家消費國際型遊戲之外，針對遊戲產業品質與內容的提升並未帶來實質效益與影響，在獨立遊戲開發者面臨掙扎之際，台灣政府是否能取經他國經驗，直攻

中樞問題？

欲提升本土遊戲內容，打造國族遊戲品牌，勢必得回歸本質，從扶植獨立遊戲開發和內容的開發著手，台灣獨立遊戲創作者常反映出下列不良經驗，期盼政府有所應對與改善：

- 一、面臨繁瑣的申請行政流程與繁重的紙本業務之下，人數較少的獨立遊戲開發團隊難以應對。
- 二、現今資源分散(雖有 app 創意園區、創夢市集等各類創業資源)，期待由政府帶頭整合資源平台，提供獨立開發者可供參考的資訊網絡，間接幫助不同性質的工作室在技術層面互補與合作。
- 三、整合教育資源，除鼓勵研發、設計技術人才培訓外，協助遊戲相關系所納入商業/行銷專業知識，提升跨域之可能性。

多數獨立遊戲開發者本身專注於複雜的設計，較無力應付可取悅政府審查機制的行政資料要求，部分好作品因此被淹沒，期待政府進一步考量簡化過於繁複的補助計畫申請過程，調整申請資格限制，分散補助資金，避免資源淪為獨惠(較具行政經驗的)大型遊戲公司。自 2012 年起，荷蘭政府為輔助當地遊戲創作能量，一度啟動「遊戲補給計畫」(Skene-Game Refueled)，促進遊戲產業的研發創新。此計畫不僅限於補助資金，更形塑產官學交流平台的遊戲聚落，這便是一個值得借鏡的作法。在整體社會環境接納遊戲產業和電競運動的同時，應回歸遊戲本質，重燃獨立本土遊戲創作的熱情，讓台灣的遊戲開發者有機會創作出具代表性且具特色的遊戲。而政府的角色，應是以開創友善獨立遊戲開發者的環境，台灣遊戲產業才令人期待。

參考文獻

- 李易鴻 (2016)。2016 台北電玩展獨立遊戲展區觀察筆記【火箭科技評論】。取自 <http://rocket.cafe/talks/39502>
- 李思毅(2016)。專欄-面對過熱的市場 獨立遊戲在台灣的未来到底有沒有機會？【巴哈姆特】。取自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=131456>
- 林沛澧 (2013)。電玩世界的數位過渡：從戰爭類型遊戲談起。載於 Corinne Büching (主編)，**數位藝述第參號** (120-134 頁)。台北市：數位藝術基金會。
- 林沛澧 (2016)。振興台灣遊戲產業，應從扶植獨立遊戲開發開始【媒體改造學社】。取自 <http://twmedia.org/archives/1452>
- 柯舜智 (2009)。合成世界— 線上遊戲文化傳播研究。台北市：五南文化。
- 洪雅玲(2007)。台灣數位內容產業專業人才培訓問題探討：以遊戲、動畫產業為例。資訊社會研究，12，213-240。
- 張玉珮 (2009)。遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結合。**新聞學研究**，98，1- 45。
- 張玉珮 (2012)。台灣線上遊戲的在地情境與全球化文化流動。**新聞學研究**，113，77-12。
- 梁世佑 (2016a)。稍微退後一步，你會看見台灣遊戲文化有多麼獨特 (上)【泛科技】。取自 <https://panx.asia/archives/41440>
- 梁世佑 (2016b)。稍微退後一步，你會看見台灣遊戲文化有多麼獨特 (下)【泛科技】。取自 <https://panx.asia/archives/41443>
- 劉夢霏 (2015)。談談獨立遊戲：中國獨立遊戲開發者現況【壹讀】。取自 <https://read01.com/5nm44P.html>
- 劉夢霏(2016a)。中國獨立遊戲的創與滅【壹讀】。取自 <https://read01.com/8BB6Q.html>
- 劉夢霏(2016b)。如何解決中國獨立遊戲在”商業化”與獨立性之間的矛盾【壹讀】。取自 <https://read01.com/A7R03P.html>
- Burston, J. (2003). War and Entertainment Industries: New Research Priorities in an Era of

- Cyber-Patriotism. In D. Thussu & D. Freedman (Eds.), *War and Media*. London: Sage.
- Carlos, P. C. (2015). Importance of the independent Video Game Phenomenon and How it is pushing forward the Video Game Industry. Retrieved from:
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/40343>.
- Chang, Y. P. (2012). The game generation and its leisure capital: A STUDY IN THE TAIWAN SOCIAL CONTEXT. October 2012; Westminster Papers in Communication and Culture 9(1):131-151.
- Consalvo, M. (2006). Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture. *New Media and Society*, 8(1), 117-137.
- Consalvo, M. (2006). Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture. *New Media & Society*, 8, 117-137.
- Cortell, C. P. (2015). Importance of the independent video game phenomenon and how it is pushing forward the video game industry (Master's thesis). Retrieved from <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/40343/6/cplanesTFM0115memoria.pdf>
- Csikszentmihalyi, M. (1975). Play and intrinsic rewards. *Journal of Humanistic Psychology*, 15, 41-63.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial.
- Dovey, J. & Kennedy, H. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press
- Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota
- Fernandez-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. London: Sage.
- Hermes, J. (2005). *Re-reading Popular Culture*. Oxford: Blackwell.
- Kerr, A. (2006). *The Buisness and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. London: Sage.

- Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. London: Sage.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N. & De Peuter, G. (2003). *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Lin, H. & Sun, C. T. (2009). Managing Risks in Online Game Worlds: Networking Strategies among Taiwanese Adolescent Players. In Larissa Hjorth & Dean Chan (Eds.), *Gaming Cultures and Place in the Asia-Pacific* (pp.237-250). New York: Routledge.
- Lin, H. & Sun, C. T. (2011). Thrift Players in a Twisted Game World?—A Study on Private Online Game Servers. In Garry, C., Victoria K. G. & Ben L. (Eds.), *Online Gaming in Context* (pp.60-72), doi: <https://doi.org/10.4324/9780203869598>
- Lin, P. (2016, July) Empowering the Local from the Colonized Market: A Preliminary Study on Indie Game Development in Taiwan. In C. Mia & Lin, H. (Chair), *CFP: THE 3RD ANNUAL CHINESE DIGRA CONFERENCE*. Symposium conducted at the meeting of Providence University, Taichung Taiwan.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant I. & Kelly, K. (2003). *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Natkin, S. (2006). *Video Games and Interactive Media: A Glimpse at New Digital Entertainment*. UK: A. K. Peters.
- Ohmae, K. (1995). *The End of the Nation State*. New York: Harper Collins.
- Parker, F. (2014). *Indie game studies year eleven*. In: Proceedings of DiGRA 2013: defragging game studies, Atlanta, GA. Available at: <http://www.digra.org/digital-library/publications/indie-game-studies-year-eleven/>
- Simon, B. (2013). Indie Eh? Some Kind of Game Studies. *Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 1-7.

研究紀要

文化健康站作為臺灣原住民長者第三場域 的研究*

邱惠娟

靜宜大學食品營養學系高齡健康產業組
博士生

蔣鋒帆

臺中榮民總醫院大腸直腸外科主任
靜宜大學原住民族健康與社會福利博士學位學程兼任助理教授

收稿日期：2021 年 07 月 25 日，接受刊登日期：2021 年 12 月 20 日。

*本文初稿曾於 110 年 9 月 9 日靜宜大學「原住民族長期照顧與社會福利的現況與未來研討會」發表，在此一併感謝回應人、與會師長以及本文匿名審查師長之建議。本文通訊作者為蔣鋒帆，

Email：hankel.chiang@gmail.com

中文摘要

社區照顧的理念在原住民族部落中透過文化健康站可以有效地推展，實現在地老化，特別是活躍老化的功能。本研究以 Oldenburg(1989)定義「第三場域(the third place)」的特性來檢視文健站照顧服務運作的功能，嘗試分析其環境的塑造如何符合第三場域的內涵，探究其凸顯長者價值、提升活躍老化的政府目標。循此，本研究提出文健站應強化長者的照顧服務本質，包含(1)以人為本的照顧服務、(2)分享與互助的場域、(3)家以外的家的場域，以及(4)增進長者幸福感的場域，以發展成為符合第三場域概念基礎、擁有部落獨特的服務照顧機能的文健站。

關鍵詞：第三場域、社區照顧、活躍老化、文化健康站

A study of the Tribal Culture Health Station as the Third Place for Senior Indigenous People in Taiwan

Hui-Chuan Chiu

Ph.D. student, PhD Program in Geriatric Health Industry, Department of Food and
Nutrition, Providence University

Feng-Fan Chiang

Division of Colon and Rectal Surgery, Dept. of Surgery, Taichung Veterans General Hospital

Abstract

The concept of community care can be realized through the cultural health care station in the indigenous tribes in Taiwan, particularly by fulfilling the functions of aging in place and active aging. This research aims to examine the health care functions among the cultural health care stations based on the characteristics of the “Third Place” defined by Oldenburg (1989). It attempts to analyze how the environment of the station meets the features of the third place helping to highlight the values of elders and to achieve the goal of active aging. The result finds that, to cultivate the environment, the cultural health station should emphasize the fundamentals of service and care for elders, which include being people oriented, practicing sharing and mutual assistance, being a home- away- from- home and upgrading into a good life. In this way, each station can develop its own unique health care environment that meets the qualification of being a “third place” for the elders in the tribes.

Keywords: the third place, community care, active aging, cultural health care station

壹、前言

人口老化是全球關注的議題，隨著社會變遷，全球人口結構朝高齡化邁進，我國尤其快速，臺灣在 2018 年邁入高齡社會，總人口也於 2020 開始呈現負成長，出生數低於死亡數，再加上醫療水準提升，壽命延長，65 歲高齡人口比例相對提高，國家發展委員會（2020）推估 2025 年後臺灣將進入超高齡社會，也就是 65 歲人口占比超過 20%¹。2020 年臺灣總人口數成長趨勢具有指標性的意涵，總人口數的負成長代表著社會中的每一個人需要面對的挑戰。台灣邁入超高齡社會，長期照顧需求隨之增加，照顧人力的來源不單是依賴家庭照顧，因此長照體制的建立為完備我國社會安全體系的關鍵之一（原住民委員會，2021）。

歐洲福利國家的制度在 19 世紀開始發展，臺灣在許多福利政策的制訂上參照福利國家的做法，隨著社會變遷，人口結構的變化，高齡人口增加、照顧人口減少，長期照顧的政策以及服務備受重視。臺灣社會體系的長期照顧政策最初可追溯自 1980 年「老人福利法」的制定，2000 年開始蓬勃發展，到了 2007 年行政院推動長期照顧十年計畫有了逐漸擴張的趨勢，朝向公私協力的多元服務模式進行。其後，為建構完善的服務體系，達到以服務使用者為中心的多元連續性服務，實現在地老化，行政院制訂長期照顧十年計畫 2.0（長照 2.0），建立以社區為基礎的照顧型社區（行政院衛福部，2021）。長照 2.0 擴大服務的對象也增加了服務項目，強化社區整體照顧服務體系，且針對長期社會福利資源缺乏的原住民族設立專章，除了是強化弱勢族群的照顧服務外，也代表原住民族在台灣多元族群發展的重要性。臺灣福利制度對不同文化的照顧服務能有這樣的特殊性，我們應該更加重視原住民族的福利政策和發展。

依據調查原住民族人口的平均餘命、地區醫療及長照資源普及程度、福利輸送與受惠對象族群背景的相關程度等，相對於主流族群所能獲得的服務，原住民族社會與主流族群之間仍存在明顯落差，加上其語言、文化與地理環境的特殊性，政府特別在推動長期照顧十年計畫 2.0 中針對原住民族制定長期照顧專章。政府認定的臺灣原住民族共有 16 族，分布於各縣市，依據原住民族委員會（原民會）2021 年 4 月原住民族人口統計資料顯示，原住民總人口數為 57 萬 8,241 人，其中山地鄉人口數為 164,998 人 (28.53%)，平地鄉人口數 322,645 人 (22.94)，都會區人口數 280,598 人 (48.53%)，

¹資料來源：國家發展委員會「中華民國人口推估（2020 至 2070 年）」，2020 年 8 月。

其中 55 歲以上的年長者人數超過 11 萬 8 千多人。衛生福利部統計 2018 年長照服務個案原住民族僅占 3.6%，比例相對較低，如何活躍老化、預防失能是長期需要專注的議題（原民會，2021）。

依據行政院資料顯示長照 2.0 在原住民族文化健康站推動情形，全臺共設置 433 處文化健康站（文健站），培植在地族人擔任照顧服務員人數也達到 1,176 人，並且照顧長者人數為 1 萬 3,853 人。文化健康站的布建提供原住民族長者連續性、可近性以及具文化性之專業照顧服務，成功打造為部落原住民族長者的第二個家（原民會，2021）。與原住民族相關的社區照顧可以從許多學者研究和探討有關原鄉部落治理、部落老人日間關懷方案、原鄉部落社區式日間照顧服務等相關文獻理解到過去照顧服務的經驗、推動的困境以及永續發展的重要性（陳宇嘉，2011；詹宜璋，2014）。文健站的更名是透過多年來政府在實施照顧據點期間依據各方文獻與調查研究提出的作為，這是對於原住民族文化特殊性的認同，且證明政府對社區多元文化發展的重視。

筆者在研讀文健站的運作功能和成效時發現社區照顧的理念在部落中透過文化健康站可以有效地推展，實現在地老化，特別是活躍老化的功能。賴秦瑩、羅慧中、郭俊巖（2021）研究發現部落文健站對長者的人際互動、營養餐食、社會參與及健康促進等面向皆有莫大的助益，並且長者也日漸將生活重心轉移至文健站的活動與課程的參與。文健站係以族人服務族人的理念和制度實現在地老化與健康老化的政策目標，運用在地文化元素，包含人力和資源等，以部落內部的力量來推動長者健康促進的活動（張滌之、鄧湘漪，2019），但是許多的活動規劃或設計因場地限制或制度缺乏彈性，無法結合日常生活或與在地文化的意涵（劉麗娟、林美玲，2017）；因此，提供一個著貼近長者需求、自由自主參與各項活動與課程的文健站，營造原住民長者人際互動，促進其身心靈健康的環境極為重要。

在許多的社區發展的研究中，「第三場域」的用詞曾被提出，它被認為是被隔離(isolation)或是被排除(exclusion)的解毒劑，是重建社會連結的良藥，而在長期照顧的需求中，第三場域的存在將有助於健康促進、增進幸福感，並且對生活品質的影響與對社區意識皆有正面的效應(Camp, 2015)。本文期望能透過 Oldenburg(1989)所定義的「第三場域² (The third place)」的特性，來描繪以及分析文健站應如何強化年長者的傳統文化知能的運用，塑造以人為本、分享與互助、凸顯長者價值、提升活躍老化的

² 「place」的譯法依不同作者而異，常見的翻譯為「場所」、「地點」，有些學者將 place 譯為「所在」（曾旭正，2010）、「地方」（張雄盛、黃肇新，2019）或「場域」（許瓊惠、柯皓仁，2018）。筆者認為「place」在原住民族部落的意涵是一個實體結合抽象的空間、地方、場所或範圍的概念，因此本文將 place 譯為「場域」。

一個服務照顧場域。如果能將文化健康站形塑為原住民族在部落裡的第三場域，對於其在部落/社區的功能和發展就有許多的想像，在社區照顧和長期照顧皆能扮演最重要的「家庭」功能，也就是第三場域帶給人精神慰藉（spiritual tonic）或是一種幸福感，並且能促進社區凝聚的效能（Oldenburg, 1989）。

貳、文獻探討

一、台灣社區照顧的發展

社區照顧(Community care)是福利國家發展福利政策重要的一環，其制度最早源於英國，其定義與服務直到 1989 年英國推動的「照顧人民：未來十年的社區照顧與超越」的《社區照顧白皮書》(Caring for People)中提供了明確的界定，其目的包含讓人們在自己家或地方社區中類似「家」的環境過著正常的生活、提供適度的照顧服務協助人們獨立自主，以及讓人們對自己的生活方式或需要的服務有決定權。換句話說，社區照顧是一個「以人為本」，由社區提供適度的介入與協助，使人們有較高的自主性，其中也有強調政府是照顧人民的主要服務提供者（石決，2010；賴兩陽，2000、黃源協，2009；卓春英，2017）。

臺灣在推動相關政策有關社區發展方面有多年的規畫，學者們從相關的研究報告與評價中，發現早期社區發展（1980 以前）工作在基礎工程建設及生產福利建設均屬物質建設之範疇，相關的績效容易呈現，且受益明顯，相對於精神倫理建設方面，因涉及生活習慣或觀念的改良，需要長期推動方能展現效益。而後期（1981 以後）強調民眾參與社會福利工作，以改善社會風氣為目的的文化建設逐漸重視家庭福利功能，從社區發展工作的內容以及實施方案得知，社區工作在社會結構的轉變下結合了社會福利，社區發展轉而強調社區福利服務體系的建構。社區工作在近代（1996 年後）朝向多元發展，內政部於 1996 年制定「推動社會福利社區化實施要點」，這是將社會福利體系與社區發展工作結合的「福利社區化」政策，目的在於透過家庭和社區的力量，配合社區的資源，建立社會福利服務網絡（黃源協，2009）。臺灣長期照顧的發展以推動「社區照顧」為主軸，長者在熟悉的環境中接受多元化的連續照顧服務，社區化的照護提供長者有尊嚴的自主生活，此型態的照顧模式已發展為長期照顧的主流（賴素瑩、羅慧中、郭俊巖，2021）。

二、從社區照顧到福利社區化

北歐約在 1960 年代率先提出在地老化(aging in place)的照顧理念，強調去機構化及社區化照顧是最佳的照顧方式。北歐的福利特別是芬蘭和瑞典在地老化的政策實際

的作為和成效頗獲推崇，以芬蘭來說，許多長者皆認為自己的家是最佳選擇，因為許多的措施有利於高齡者在地老化，包含經濟、社會安全、醫療照護等。目前在台灣提供居家服務的困境，主要是社福機構的居家照顧服務人力取得不易，同時居家服務難以依據被照顧者的個別差異，提供客製化的服務，近年來發展為社區型照顧服務。透過社區營造政策的推動，在地老化和活躍老化的作為以及相關議題的研究在臺灣的許多社區發展備受矚目。這當中縣市政府透過鄉鎮社區設置許多老人照顧場域，透過社區總體發展政策，從社區照顧發展到福利社區化，長期照顧十年計畫的實施以來，福利社區化的照顧制度逐漸成形與落實。臺灣在政策與制度規畫中，在地老化與活躍老化是長期照顧重要的發展方向（黃源協、莊俐昕，2000；黃富順，2015）。

從長期照顧政策發展來看，「社區」在我國的福利服務政策脈絡中佔有關鍵的位置，從 1990 年代後期開始陸續有社區化照顧政策的倡導，1996 年內政部訂頒加強推展社區發展工作實施方案，成立推動社會福利社區化專案小組、核定「推動社會福利社區化實施要點」（陳武雄，1997）。台灣福利社區化的發展從 1997 年「推動社會福利社區化實施要點」開始，以「福利資源效率化」和「福利工作團隊化」等兩項推動原則，強調運用志願服務人力，整合社區內外資源，建立社區福利服務網絡，以確保福利服務落實於基層。其後相關政策、立法和方案包含「老人福利法」、「老年長期照護三年計畫」、「建構長期照護體系先導計畫」等等，強調地方政府提供或結合民間資源，顯示福利社區化是照顧社區弱勢族群的重要策略。另 2000 年行政院推動「建構長期照護體系先導計畫」，2002 年核定「照顧服務福利及產業發展方案」、2005 年的「臺灣健康社區六星計畫」，之後在 2007 年推動「大溫暖社會福利套案：長期照顧體系十年計畫」等，都可以看到社區在長期照顧體系的重要角色（劉素芬，2016）。

臺灣社區總體營造政策部份發展由下而上的社區營造模式，2005 年「台灣健康社區六星計畫」（六星計畫）就以產業發展、社福醫療、社區治安、人文教育、環境景觀、環保生態等六大面向作為社區評量指標，同時為促進社區健全多元發展，針對社區所提出之發展目標與配套，整合政府相關部會的計畫資源，階段性予以輔導，協助其發展。這當中 2005 年的「建立社區照顧關懷據點實施方案」即是以落實福利社區化的理想，由社區型非營利組織結合社區內外資源，以從事社區長者的照顧關懷服務（黃源協，2009）。黃源協(2014)認為在臺灣，社區化服務是福利服務輸送的主要模式，服務的提供應該是以在地化、社區化、人性化，並且符合被服務者個別需求為原則，因此在配合六星計畫的推動時，原住民部落的多元福利以「部落」為施政單位，從政策或實務面來看，皆證明政府對於「社區」以及「部落」服務模式之重視。由此可見，社區照顧結合了各類資源，關懷據點的設立可以實現福利社區化的理想。

三、部落文化健康站的社區照顧與福利社區化意涵

「部落老人日間關懷站」是行政院在 2007 年核定長照十年計畫時，期望整合中央部會的照顧服務體系，在原住民委員會的「原住民族部落多元福利四年計畫」(2000 至 2004 年、2005 至 2008 年兩期)中整併而來。其後則提出「原住民族社會安全第一期四年計畫 2009 年至 2012 年」，推動原住民部落老人關懷站符合內政部社會政策綱領的「在地老化」及「社區照顧」兩大發展目標。原民會於 2006 年辦理「部落老人日間關懷站計畫」即結合部落宗教組織的人力、物力等資源來辦理，尤其針對偏遠地區、福利資源較為缺乏且不易取得照顧服務之部落優先補助，提供原住民老人溫馨與貼心的照顧和關懷服務。該計畫在 2015 年更名為「原住民部落文化健康站」，以原鄉文化關懷部落老人，推動在地健康老化(原民會，2021)。

社區照顧據點的設置，是在地老化(aging in place)理念的落實，長期照顧十年計畫 2.0(2017 至 2026 年)設立之原住民族專章，就是「以原住民照顧原住民」、「在地培植原住民族服務團體」為原則，目的是為保障原住民族長者皆獲得適切服務及生活照顧，同時也鼓勵其參與部落休閒活動，期盼及早於失能前提供多元服務，降低醫療、長照之社會與家庭負擔，提供高齡衰老、慢性病長者多功能之文健站照顧服務，以縮短失能及臥床時間(原民會，2021)。透過原民會年度查核制度可以發現，文健站執行的重要績效包含部落能實際培力在地照顧服務人力、有效結合民間組織力量，如教會和社區發展協會等，並且建構因地制宜之照顧服務模式，特別是在具文化元素與敏感度的專業服務的提供，這些作為皆有助於在地老化理念的實踐³(原民會，2021)。另外在據點的設立與福利的推動上，黃源協(2014)也倡議應善用教會作為福利宣導或輸送的據點，當然也需要將可能的障礙納入考量，畢竟大多數原住民部落的信仰中心和聚會處都在教會，應視為社會福利方案的重要訊提供窗口。

長照原住民族專章的設立使得原住民族的文化特殊性受到關注，原住民長者應享的福利權益逐漸獲得重視，尤其是文健站的社區照顧據點模式運作已有具體成效，實際增進原住民長者的社會參與、減少其孤獨感與健康之促進。黃炤愷、陳怡仔(2019)研究發現照顧的實踐是在日常生活中，支持長者身、心、靈的健康照顧除了送餐、關懷訪視、健康促進活動等有形的服務之外，照顧的內涵包括日常活動以及人與人之間的互動。蔡惠雅、張玉龍(2018)認為文健站的運作應突破現行社區照顧的想像，且應作為原住民長者的「聚會所」，提供空間與平台供長者聚會與交流，再現與延續部落

³ 資料來源：依據原住民族委員會 108 年推展原住民族長期照顧文化健康站查核報告，108 年度補助設立文健站之 314 個執行單位，查核對象包含部落在地組織、醫事團體/機構、社福團體/機構)。

的傳統文化；換言之，提供長者照顧服務的文健站，其內涵與功能具有非常廣泛的圖像。

四、第三場域的內涵

「第三場域 (The third place)」一詞最早由 Oldenburg (1989) 提出，在其著作「最好的場所：社區中心的餐館、咖啡店、書坊、酒吧、美髮沙龍以及其他休閒場所」(The great good place: cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community) 中，定義「第三場域」為「非正式的公共聚集場所 (Informal public gathering places)」，Oldenburg 認為一般民眾都有共同享一些「特殊的、非正式的公共聚集場域 (distinctive informal public gathering places)」，運作良好的社會應具備這樣的場域，而且是構成美好生活的重要元素之一。他認為人們參與第三場域有助於社區居民的凝聚、友好關係以及信任感的建立，促進社區或社會規範。(Oldenburg, 1989; Camp, 2015)

在介紹第三場域時，Oldenburg 指出第一場域指的是滿足生活起居的家居生活空間；第二場域是有關利益或生產的工作場所；第三場域則是第一場域與第二場域以外的非正式公共生活空間，是一個不受利益關係制約的非正式公眾聚集場所(informal public gathering places)。依據 Oldenburg 的理想，第三場域吸引人前往是因為它是具備新奇、多觀點、激勵精神以及有朋友相伴的地方。在功能上這樣的地方也扮演著自由的、激勵人的、發揮良好影響力的、有趣的、安全的，並且是居民共同關心的一個社交場域，也就是從對個人的助益(the personal benefits)發展到更大的效益(the greater good)，如對社區的凝聚功能 (Oldenburg, 1989)。

隨著這樣的研究，其後也有許多學者和研究者延續第三場域的探討，大都偏向公共場所或是一般社區中多數居民在休閒時最嚮往的去處，例如咖啡廳、圖書館等等。第三場域的概念也吸引許多研究社區意識的學者 Sense of community (SOC)進一步地探討有關社區情感與認同感相關議題，例如社會凝聚、熟悉度、歸屬感、認同感、滿意度和其他測量場域依戀的概念。Camp (2015)認為第三場域對於參與的個人和社會利益，可透過社區意識相關理論進行探索，而其對生活品質的影響以及對社區意識確實有正面的效應。

學者在研究年長者喜愛前往的第三場域時發現，經常往返第三場域可增強長者的幸福感 (Tu, 2020)，也有學者依循社會變遷網路發達的近代提出新的思維 (Memarovic, 2013)，認為在網路世代，第三場域提供網路的重要性，以及網路的存在對原來的第三場域的內涵會有所偏離等論述。但是大部分的學者皆認同第三場域在社區發展有正

面積極的功能，基本上 Oldenburg 認為第三場域應具備的八項基本特徵如下：

- (一) 中立的場所(Neutral ground)：這樣的場域提供人們自由出入。
- (二) 平等的(Leveler)：這場域提供一個平等的互動空間。
- (三) 對話為主要活動(Conversation is the main activity)：這樣的場域提供一個人們自由對話的空間。
- (四) 可近性(Accessibility and accommodation)：這樣的場域具備可近性且能吸引人前來停留較長時間。
- (五) 經常往返的(Having regulars)：這樣的場域吸引人們經常往返，也歡迎新來的人。
- (六) 低調的(Low profile)：這樣的場域能讓一般民眾感受到舒服以及受歡迎。
- (七) 愉悅的氣氛(The mood is playful)：這樣的場域給人心情上是輕鬆、愉悅的。
- (八) 家以外的家(A home away from home)：這樣的場域令人聯想到郊區的生活型態，提供人們一種家庭以外的家(homeness)那種的舒服環境。

在這些特性之下，第三場域帶給人最重要功能就是提供一個平台，讓人自由活動、散心、對話、與人建立連結，增進個人的心靈慰藉(spiritual tonic)，促進參與者的幸福感，並且進一步強化社區凝聚的效能（Oldenburg, 1989）。

參、分析與發現

從照顧據點布建的歷程可以看到社區照顧的功能自文化健康站發展出的潛力，其照顧服務的面向愈趨多元，符合原住民族特性，且部落多以教會為據點來落實部落社區照顧的福利服務，在環境的建構上有許多方面皆符合 Oldenburg 所提出的第三場域的概念。以下針對上述討論的部落文健站社區照顧功能與第三場域的內涵進行比較分析：

一、文健站以人為本的照顧服務場域

Oldenburg 的第三場域中首先提到的特徵就是中立的場所(Neutral ground)，一個提供人們自由出入的場域，以及平等的場所(Leveler)、一個平等的互動空間。部落的文化健康站以區域來劃分，是一個中立的、平等的場所，文健站服務當地 55 歲以上亞健康以及輕度失能原住民長者，提供電話問安、關懷訪視、生活諮詢與照顧服務轉介、

餐飲服務(送餐及共餐)、心靈與文化、健康促進等活動。凡屬於健康和亞健康的長者都是可由文健站提供服務，並且隨著文健站提升為綜合服務站，就能提供更多元服務年老與年幼的族人，建構符合原住民族特性之照顧服務環境。

部落的教會對於原住民族來說就是生活中家庭以外最熟悉的場域，平時就有許多原民出入、聚集或是聚會。對許多原住民來說，生活作息中也是經常離不開教會。教會提供給人們一個安心的場域，也隨時歡迎部落居民前來，不分老少、沒有社會的分別，是一個族人的身、心、靈可以得到紓解的地方，如同 Oldenburg 所倡議的第三場域的功能之一即是對個人能提供精神上慰藉。設立在部落教會的文健站能夠提供一個中立的、平等的照顧服務。相對於都市的照顧機構皆依據個人的生活水平提供不同等級的服務，在部落文健站的照顧服務對象是一般者長、沒有身分地位的分別，是一個以人為本的社區照顧。劉素芬（2016）也認為要建立真正符合在地老人需求的社區服務，應從服務使用者的經驗和需求做為出發點，也就是一個以人為本的社區照顧，方能真正傾聽老人的心聲、鼓勵長者為自己的需求發聲，保障其人權。

二、文健站為分享與互助的場域

Oldenburg 的第三場域中，對話為主要活動(Conversation is the main activity)，是一個人們可以無拘無束自由對話的場域，具備可近性且能吸引人前來停留較長時間的場域(Accessibility and accommodation)，也是經常往返的(Having regulars)，是一個吸引人們經常往返，也歡迎新來的人的場域。對於原住民族來說，文健站提供自由對話的場所且具備吸引人前來的特性，且位在山地的原鄉部落，因為地理位置的特殊性，醫療資源無法像平地一般便利可近，文健站的設置就能讓偏遠部落長者受到較完善照顧。

石泐（2010）的研究發現老人在社會參與上，固定的活動以宗教活動最多，日常生活中，老人較常從事的活動就是與朋友聚會聊天。部落的文健站經常能有族人的聚集、聚會和聊天，且因族人之間情感的聯繫，有許多感人的故事，照顧者或被照顧者、志工、家庭溫暖等。在經營文健站比較有經驗的場域，當地的照顧服務員會以族語與部落長者互動，運用相關資源連結以及安排各項活動。自由交流、分享、可近性、經常往返等內涵都符合第三場域的特性。劉素芬（2016）從社區照顧研究中觀察到，許多社區老人對於據點提供免費餐飲或服務，經常能自發性地捐贈食材、蔬菜或金錢供據點使用，有些身體狀況較佳的年邁長者，也擔任志工協助關懷問安或活動教學的服務，展現出自助、互助和助人的精神。靳燕玲(2016)也認為長者在社區生活就業，從事互助的活動，感受生存的價值，分享朝氣與活力、互相扶持，就會自然形成良性的循環。

黃源協、莊俐昕（2018）在探討原住民的幸福圖像時就提到「分享」與「互助」

長期以來是原住民引以為傲的文化，資源分享與彼此互助是一個正面影響力的表現，這樣的分享與互助模式至今也都還存在於部落的日常生活中。部落就像是一個大家庭，左右鄰舍都可能是熟識的親朋好友。族人透過部落活動增進彼此的關心和互動、凝聚共識，增加族人向心力。如同族人到山上打獵回到部落，獵物會分享給部落的每個人，族人的婚禮、教會的愛宴、部落作物的收成等，都會透過慶典或作物豐收的儀式，與族人同樂。雖然有些族群因為頭目、長者的階級不同而有所差異，但其分享和互助的模式是原住民的傳統，這是在一般的社區中不容易建立的分享與互助典範，亦即學者們所認同第三場域在社區發展的正面積極功能。

三、文健站為長者第二個家

Oldenburg 第三場域的其他特性包含低調的(Low profile)，一個讓一般民眾感到舒服以及受歡迎的場所、有著愉悅的氣氛(The mood is playful)，是一個讓人的心情上是輕鬆、愉悅的，以及是家以外的家(A home away from home)，是一個令人聯想到郊區的生活型態，提供人們一種家庭以外的家(homeness)那種的舒服環境。對於長者來說，家庭當然是首要的第一場域(First Place)，長期工作期間，工作場域是他們生命中的第二場域(second place)，而年老後在地老化(aging in place)是大部分年長者的期望。對於原住民來說，自己的故鄉、家鄉就是他們在地老化的第三場域(Third Place)。而部落文健站活動的參與、聚會、人際互動都是族人對部落認同以及凝聚力的展現，也是個人身心福祉以及人際網絡的重要管道。

全球化的時代，醫療科技發達，人們到了退休年齡的生活都傾向於追求安定、安全、安心以及自在的生活。在汲汲營營的生活、忙碌於家庭、學習、工作之餘都有需要放鬆或是享樂的地方，第三場域的存在就是在滿足這樣的需求，這場域的存在對年長者的人生階段更是重要。山區的部落地理位置本身就屬於郊區，隨時隨地就能使人放鬆、愉悅與自在。部落是為了每一個族人而存在，部落文健站在環境與空間的條件下最能符合長者生活需求。隨著邁入被照顧者的年長者階段，生活的重心隨之轉移，家庭與工作以外的第三個場域，一個像家一樣的家(homeness)就是這些部落年長者們最重要的歸屬。

四、文健站增進參與者的幸福感

英國所推動的社區照顧(Community care)的目的之一就包含讓居民在自己家或社區中，提供適度的照顧服務協助居民獨立自主，以及讓居民對自己的生活方式或需要的服務有決定權(黃源協，2009)。社區或團體如有共同的目標，其經驗有助於老人自我效能的提升，也會強化其社會參與程度。當長者相信他們可以為社區或團體盡一

份力，在團體形成的過程可增強其個人自我效能，激發個人與團體的權能感，進而有機會回饋社區，甚至影響政策實施（劉素芬，2016）。從活躍老化的觀點來說，文健站提供的照顧服務也涵蓋許多課程與活動的設計，藉由這些服務吸引長者來參與活動，而長者也能從參與活動與互動上貢獻所長、實現個人潛能，有助於長者的自尊與自我價值感的提升。

文健站除了提供有形的服務照顧之外，是一個原住民長者日常活動的聚會所、人際關係互動的場域以及文化智慧的集聚地（黃炤愷、陳怡杼，2019；蔡惠雅、張玉龍 2018）。同一代的長者都有共同的記憶，尤其是原住民族，經歷台灣社會經濟發展與社會的變遷，在成長的過程中，族人們面對臺灣移民社會帶來的壓迫，在土地、歷史與傳統文化的維護上共同奮鬥，這些記憶和歷練都是文化的延續。長者是歷史的傳述者，當他們願意分享他們的生活經驗，對年輕一代的人將能帶來不同的洗滌與價值。第三場域就是提供這樣一個自由對話的場所，長者在言談之間建立彼此的認同感，在這樣的場域互動中凝聚對社區的共識。

靳燕玲（2016）也認為居民之間的交流可以增進長者的健康，長期以來互相信任的地區居民們是一起生活的重要夥伴，彼此之間的交流、閒聊，或親友間的相聚，對於締造生活意義以及在心靈的回饋上皆具有實質的效果。文健站的長者聚集一起，在共享的場域中即能再造以往的凝聚模式，當部落可以自主，自己管理自己的部落，對於族人來說就有希望，在獨特的地理環境和熟悉的場域中，運用自己的文化模式來治理部落，族人也能獲得尊重（蔡惠雅、張玉龍、2018；黃源協、莊俐昕，2018）。此模式的服務照顧符合第三場域的特性，是一個可以自在分享與交流的場所，長者彼此相聚與閒談促進人與人之間的連結，帶給人精神慰藉、降低孤獨感以及社會排除現象，進而提供人美好人生的幸福感（a good life）。

肆、結論與建議

原住民族的年長者生活在熟悉的環境，認同原有的文化脈絡，然而受到現代化的衝擊，傳統倫理規範逐漸式微，甚至容易產生失落感。留在山區部落的原住民地理位置較為偏遠，文健站有助於強化部落照顧功能，營造在地老化的環境（黃源協，2014）。對於原住民族來說，信仰是他們生活的重心，選擇教會作為文化健康站設置的據點的部落也是多數。教會在部落發展的歷程都扮演著非常重要的中心點，在有限的地理環境，教會可以衍伸的設施或服務對於長者來說會是最直接的場域。從功能上看，長者參與文健站的照顧服務的模式也是一種文化傳承，過程中也能激起族人的族群認同，甚至和長者對話本身就是一種文化傳承（賴秦瑩、羅慧中、郭俊巖，2021）。

基於部落文健站特殊的內涵，本文歸納分析後發現文健站的多元照顧服務功能在許多面向皆符合 Oldenburg 所定義的第三場域的各项特性與效能，從實際對個人在健康促進的助益(personal benefit)擴大為對社區共享與共好(greater good)的發展。換言之，文健站可發展為一個以人為本的照顧服務場域、一個分享與互助的場域，甚至為長者的第二個家，並且能增進長者幸福感等功能的照顧服務場域。為將文健站建構為原住民長者的第三場域，提升長者參與的價值以及促進社區凝聚的功能，本文提出下列的結論與建議事項：

一、 發展以長者的需求為主的場域

第三場域基本概念其實就是以人為本，如同長者能在部落的文健站擁有其獨特性，無拘無束地與他人互動，在共同的記憶中創造進一步的人際網絡，在被照顧服務的同時獲得心靈的慰藉。每個族群的語言和文化皆有差異性，文健站提供的預防照顧中，應跳脫舊思維的服務模式，展現族群特色，多方面傾聽者長的需求，從課程、活動以及環境等面向建構設計符合第三場域的特性，提供自由對話的平台以及可以使用族語交流的環境，讓長者在日常與老朋友彼此互動當中，增進人際關係與連結，活出自我價值，達到實質的文健站功能。

二、 建置有長者參與的社交場域

文健站已逐漸成為原鄉部落長者生活重心及健康促進平台，同時是具備在地文化特色的社區照顧服務模式（賴秦瑩等，2021），也是原住民長者可以經常往返與停留的社交場域。在現代的新思維，社會走向健康、活躍老化的發展，學習就是達成活躍老化的關鍵要素、維護個人健康的最佳途徑，也是促進社會參與的關鍵因素，更是長者獲得社會安全的良方（黃源協，2000；黃富順，2015）。如同台灣的教育對於特殊需求的學生提供了實驗教育的管道，特殊性對於族群的特色發展以及其文化傳承非常的重要。健康照顧的政策若能因族群的特殊性提供「實驗性質」的指標將更能符合當地原住民的需求，透過互助與分享凸顯其獨特的文化，將文健站建置為有長者參與的社交場域，運用長者的傳統知識，在照顧服務中強化互助與分享的本質，增進社區凝聚功能，發展成共好、共享的第三場域。

三、 建構長者有歸屬感的場域

第三場域泛指每個人獨特認為最符合個人需求的地方，是一個具有歸屬感和安全感的場域。賴兩陽(2000)從福利社區化需要建構支持體系的觀點來看，社區範圍的大小確會產生不同的社會支持網絡，當中服務的內涵也有所不同，而範圍比較小的社區

雖然資源經常較為不足，但是從照顧的角度來看，小的社區反而能夠發揮更好的照顧品質。部落就是一個較小的社區，是長者熟悉的環境，原住民族和土地有密不可分的感情，教會又是生活的一部份，結合信仰與健康照顧功能的文健站相對能提供一個輕鬆自在、令人安心公共空間場域。

文健站的照顧服務應以長者的立場來思考，提供給長者的學習或休閒活動若以製式化的樣態來規劃，都會顯得太過規律並且存在許多限制；文健站有其可塑性，應強化其軟體上的設計，柔性提供一個場所讓長者互動，使其在沒有壓力的狀態下盡情地享受這樣的環境。因此，在提供各項照顧服務之餘，健康促進的措施上應朝向生活日常、非正式的和活潑放鬆的方式，讓長者更有歸屬感，如此的環境將能在多方面符合 Oldenburg 所提出的第三場域的概念，成功打造為部落原住民族長者的第二個家。

本文僅以文獻探討第三場域概念在文健站的適用性，未來研究方向可包含現今部落的照顧服務工作如何運用長者傳統文化知能強化部落文化元素，在軟體的設計上如何強化自身部落的特色建立差異性，在文健站的評鑑或審查制度如何重視部落的特質，幫助文健站永續的經營，讓每個部落的服務照顧更貼近長者的需求、活躍老化、強調以人為本的照顧理念等議題發展。

參考資料

- 石決 (2010)。成功老化、活躍老化與生產老化：對我國老人福利政策的省思。**社區發展季刊**，132，234-251。
- 行政院 (2005)。臺灣健康社區六星計畫推動方案。**社區發展季刊**，110，517-526。
- 卓春英 (2017)。社會福利民營化之實踐與省思- 以社區照顧關懷據點之實施為例。**社會發展研究學刊**，19，112-140。
- 陳明芳 (2012)。福利國家的重構：以德國長期照顧保險制度的建置與改革為例兼論台灣可得知借鏡。**臺大社工學刊**，25，157-207。
- 陳宇嘉 (2011)。原住民族部落社區老人日間關懷站的推動力歷程之反思與開展。**台灣健康照顧研究學刊**，10，57-72。
- 黃源協 (2009)。從「社區發展」到「永續社區」--台灣社區工作的檢視與省思。**臺大社工學刊**，19，87-131。
- 黃源協、莊俐昕 (2017)。社會資本對原鄉部落幸福感影響之研究-原住民觀點分析。**台灣原住民研究學報**，7(2)，83-116。
- 黃源協、莊俐昕(2018)。原住民族社會資本與幸福感關聯性之研究-量化資料分析。**台灣原住民族研究學報**，8(3)，103-135。
- 黃炤愷、陳怡杼 (2019)。泰雅族傳統與基督信仰交織下的日常照顧：台中市和平區大安溪沿線的初探。**中華心理衛生學刊**，32(2)，183-208。
- 陳武雄 (1997)。推動「社會福利社區化」之政策規劃與具體作法，**社區發展季刊**，77，7-12。
- 張滌之、鄧湘漪 (2019)。原住民族部落健康與文化主權：磯崎村復健站的自主性發展歷程，**人文及社會科學集刊**，31(2)，301-327。
- 張雄盛、黃肇新 (2018)。中輟生的生活地方與地方感之探究。**靜宜人文社會學報**，13(2)，43-77。
- 許瓊惠、柯皓仁 (2018)。國立公共資訊圖書館作為第三場域與非使用者研究。**公共圖書館研究**，8，61-90。
- 靳燕玲 (2016)。友善高齡化社會生活環境之公共服務發展策略。**國土及公共治理季刊**，4(1)，63-78。
- 詹宜璋 (2014)。原住民族貧窮與救助的社會文化意涵探討。**東吳社會工作學報**，27，

111-128。

劉素芬（2016）。從培力觀點看社區照顧老人關懷據點之發展。**社區發展季刊**，153，305-317。

劉麗娟、林美玲（2017）。原住民老人社區照顧公私協力之運作困境與策略建議—以台東縣部落文化健康站為例。**台灣原住民族研究學報**，7(2)，59-82。

蔡惠雅、張玉龍（2018）。省思文化照顧在原鄉部落社區照顧服務之實踐—南投縣三個族群部落的經驗。**台灣原住民族研究學報**，8(4)，149-78。

賴秦瑩、羅慧中、郭俊巖（2021）。部落文化健康站的照顧實踐與服務困境之研究：一個實務工作者的反思。**台灣社區工作與社區研究學刊**，11(1)，1-44。

賴兩陽（2000）。英國社區照顧之政策發展與實施之優缺分析-兼對台灣福利社區化之啟示。**臺大社會工作學刊**，3，151-212。

原住民族委員會（2021）。110 年度推展原住民族長期照顧-文化健康站實施計畫。

衛生福利部（2020）。前瞻基礎建設計畫-城鄉建設公共服務據點整備-整建長照衛福據點計畫，109 年 9 月 10 日

衛生福利部（2020）。前瞻基礎建設計畫-城鄉建設 2.0 公共服務據點整備-銀髮健身俱樂部補助計畫，109 年 9 月 17 日

衛生福利部（2021）。110 年度施政計畫。台北。

黃源協（2014）。**原住民族社福會利：問題分析與體系建構**。臺北：雙葉。

黃源協、莊俐昕（2020）。**社會工作管理**。臺北：雙葉。

黃富順（主編）（2004）。《高齡學習》。台北：五南。

詹宜璋（2014）。部落老人日間關懷方案之經驗詮釋與服務展望，載於黃源協

詹宜璋主編，**原住民族福利、福祉與部落治理**，215-245。臺北：雙葉。

Jui-che Tu, Kang-Chi Lin, and Hong-Yi Chen (2020). Investigating the Relationship between the Third Places and the Level of Happiness for Seniors in Taiwan. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17(4): 1172. Published online 2020 Feb 12. doi: 10.3390/ijerph17041172

Camp, Bradley H. (2015). *A Study of Third Place: Benefits of Shared Leisure Practices in Public Gathering Places*, Murfreesboro, TN. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy in Leisure and Sport Management.

Oldenburg, Ray (1989). *The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons,*

and other hangouts at the heart of a community. New York, NY: Marlowe.

Oldenburg, Ray (2018). from <https://www.pps.org/article/roldenburg> , 瀏覽日期 2021/05/18

內政衛福勞動處 (2020) 。長照 2.0－原住民族文化健康站推動情形 ,
<https://www.ey.gov.tw/Page/448DE008087A1971/7a34f5fa-1ad7-4a4b-96a8-7b69aba5bced> , 瀏覽日期 2021/05/11 。

國家發展委員會 (2020) 「中華民國人口推估 (2020 至 2070 年)」, 2020 年 8 月。
https://www.ndc.gov.tw/Content_List.aspx?n=59917AA7A42364B0 瀏覽日期 2021/5/16

衛福季刊 (2017) <http://www2.mohwpaper.tw/inside.php?type=history&cid=421> , 瀏覽日期 2021/03/22

Nemanja Memarovic et all (2013), Rethinking Third Places: Contemporary Design with Technology。 <https://openjournals.uwaterloo.ca/index.php/JoCI/article/view/3440/4516>
瀏覽日期 2021/5/16

The Jordan Harbinger Show, Why You Need a Third Place (And How to Find One) 。
<https://www.jordanharbinger.com/why-you-need-a-third-place-and-how-to-find-one/> 。 瀏覽日期 2021/07/02

研究紀要

從全球時代的社會不平等反思原住民族的發展 與未來：COVID-19 疫情脈絡的思維^{*}

陳瑩瑛

靜宜大學食品營養學系高齡健康產業組博士候選人

蔣鋒帆

臺中榮民總醫院大腸直腸外科主任

靜宜大學原住民族健康與社會福利博士學位學程兼任助理教授

郭俊巖

靜宜大學社會工作與兒童少年福利學系特聘教授

收稿日期：2021 年 10 月 30 日，接受刊登日期：2021 年 12 月 20 日。

^{*}本文初稿曾於 2021 年 9 月 9 日，發表在靜宜大學舉辦「原住民族長期照顧與福利服務的現況與未來」學術研討會。本文通訊作者為蔣鋒帆，Email：hankel.chiang@gmail.com。最後，感謝匿名審查委員提供寶貴的修正意見。

中文摘要

本文從全球化脈絡下的不平等現象反思臺灣原住民族多重劣勢處境之問題癥結，尤其從新冠肺炎疫情看見國際間疫苗分配不均和邊陲國家及其境內原住民族面對疫情擴散風險只能苦苦等待疫苗的國際救援，由是更顯示世界各地原住民族的脆弱性。就臺灣原住民族而言，其長期經歷主流社會的壓迫、掠奪和歧視而成為國家中最脆弱的族群。基於此，本文從原漢間壽命落差，探討原住民族面臨多重社會不平等現象，繼而梳理出因應之策，以作為政府規劃原住民族福利服務與經濟發展的政策參考。為此，本研究提出幾項政策建議，包括：(一)教育是翻轉弱勢處境的良方；(二)嘗試將醫療照顧與祖靈信仰文化緊密結合，以建造具原住民族主體性的健康照護體系；(三)振興原住民族藝術與文化，以找回族群認同感；(四)鼓勵公司企業長期挹注經費培育原住民族體育選手為國爭光。

關鍵詞：Covid-19、全球化、社會不平等、健康不平等、原住民族

Rethinking the Development and the Future of Indigenous People from the Perspective of Social Inequality in the Era of Globalization: The Context of COVID-19

Ying-Ying Chen

Ph. D. Candidates, Department of Food and Nutrition, Elderly Health Industry, Providence University

Feng-Fan Chiang*

Division of Colon and Rectal Surgery, Dept. of Surgery, Taichung Veterans General Hospital

Chun-Yen Kuo

Distinguished Professor, Dept. of Social Work & Child Welfare, Providence University

Abstract

This paper explores the inferiority of Taiwanese indigenous people from the phenomenon of social inequality under globalization. It should be taken seriously that indigenous peoples all over the world have been in more vulnerable situations since the occurrence of COVID-19 because the international uneven distribution of vaccines. Facing the epidemic spread, the developing countries and their indigenous peoples can only wait for the international rescue of vaccines. Taiwanese indigenous people also experience long-term oppression and discrimination which makes them situated in inequality positions within Taiwanese society. Thus this paper discusses that indigenous people face multiple social inequalities by discovering the major causes of death and disease underlying the gap in life expectancy between indigenous people and the Han population, and then tries to provide some suggestions for the government and policies including: 1. Education is a good way to reverse the disadvantaged situation; 2. it is essential to integrate ancestral belief culture with medical care in order to build a health care system with indigenous peoples' subjectivity; 3. revitalizing the indigenous people's culture and heritage to regain the sense of ethnic identity;

*Corresponding author: hankel.chiang@gmail.com

and 4. encouraging companies and enterprises to provide capital to cultivate indigenous sport players to win glory for the country.

Keywords: Covid-19, globalization, social inequality, health inequality, indigenous people

壹、 引言

Covid-19 疫情自 2019 年在中國武漢首次出現病情，隨後即快速擴散到全球世界各地，從不知名的病名發展至今 2021 年經世界衛生組織命名為新冠肺炎病毒，全球化的病毒傳染速度之快，影響全球經濟、教育，眼前全球最關注的就是健康問題，避免因感染新冠肺炎而致死亡之情形，全球各國搶購疫苗，從施打疫苗覆蓋率來對抗疫情持續的變化，疫苗資源充足之國家與缺乏疫苗之國家產生之落差凸顯健康不平等問題。從同樣生長在臺灣的原住民族與漢人間存在著壽命落差，揭露原住民族之健康不平等現象，不平等造成原住民的弱勢地位嗎？原住民族的競爭優勢又為何？如何發展原住民族的文化特色追求永續發展，值得探討。本文透過全球化時代產生的社會不平等，並關注全球化議題當下面臨的新冠肺炎疫情之疫苗荒討論健康不平等，反思歷經 400 年被殖民的原住民族群的健康餘命少於國人 10 年之健康不平等，梳理出原住民族未來發展之想像，提供政府規劃原住民社會福利政策與原住民族經濟發展的思考方向。

貳、 Covid-19 與健康不平等

2019 年 12 月在大陸武漢有未明嚴重特殊傳染性肺炎，2020 年經世界衛生組織命名新冠肺炎病毒（COVID-19）迅速擴散全球，2021 年至今已造成全球確診人數 2 億多人，死亡人數高達 400 多萬人，以高齡及慢性病群組居多，為預防感染，各國政府搶購疫苗施打，根據 BBC 新聞於 2021 年 12 月 15 日的報導，疫苗施打的全球覆蓋率平均達 46%，其中北美洲加拿大已有 77%，美國是 61%，歐洲丹麥則是 77%，法國 71%，荷蘭 74%，英國 69%，德國 69%，中東阿拉伯聯合酋長國 90%，以色列 62%，亞洲中國大陸 80%，韓國 81%，日本 78%，不丹 72%，臺灣 64%，越南 59%，非洲南非 26%，而埃塞俄比亞 1%（BBC, 2021），疫苗是對抗病毒、與病毒共存的最好解藥，明顯看出富裕國家疫苗覆蓋率的優勢現象。依英國 BBC 與美國杜克大學全球創新中心統計，許多富裕國家有充足資源獲取疫苗，部分國家有能力採購超額數量的疫苗，購買不同廠牌疫苗分散風險，但仍有許多發展中國家因財政等因素無法足量採購，明顯造成全球健康不平等的問題，即使目前有 COVID-19 疫苗保障機制（COVAX），惟發展中及較為弱勢國家至今仍無法取得足量疫苗用於防疫，均為當前待解決的問題。特定族群染疫比例高且疫苗分配不均，可能使全球健康不平等惡化（李政益、郭宏偉、許建邦，2021）。英國學者 Clare Bambra 等人評論指出，COVID-19 疫情使全球產生健康不平等的現象，參考 2020 年 4 月期間在芝加哥感染 COVID-19 死亡的黑人每 10 萬人就有 34.8 人死亡，白人則是每 10 萬人有 8.2 人死亡，說明種族和社會經濟不平等相互作用。甚至在 COVID-19 演變成大流行前，即暴露長期以來的社會、經濟與政

治不平等現象，英、美最貧困群體的預期壽命呈下降趨勢，且部分歐洲國家健康不平等現象在過往十年間持續加劇。而全球經濟可能在 COVID-19 疫情後下滑，恐使健康不平等狀況更加惡化（Bambra, Riordan., et al, 2020）。

從國外文獻中發現，1918 年西班牙大流感也存在著顯著的不平等，高收入國家和低收入國家之間的不平等、高社會經濟群體和低社會經濟群體之間的不平等、都市和鄉村之間的不平等。例如，印度的死亡率是丹麥的 40 倍，一些南美洲國家的死亡率是歐洲的 20 倍（Murray, Lopez, Chin, et al, 2006）。在英格蘭和威爾土地區，鄉村的死亡率高於都市的 30%-40%（Chowell, Bettencourt, et al, 2008），美國研究也發現大流感期間不平等對於兒童健康與發展有長期衝擊與影響（Almond, 2006）。2009 年從西班牙開始爆發的 H1N1 全球大流感也發現，墨西哥死亡率高於高收入國家（Charu, Chowell, Majia., et al, 2011）。過去 100 年至今，全球時代的社會仍存在著不平等。

在美國，男性的預期壽命是 74.2 歲，在中國，男性的預期壽命則是 70.4 歲，但位在非洲東南部的馬拉威，是非洲撒哈拉沙漠以南人口密度最高的國家之一，男性的預期壽命只有 37.1 歲，這差異實在驚人，被稱為「國際間的預期壽命落差」（the international life expectancy gap）。在現有的知識和科技水準下，仍有人活不過原本應有的壽命，探究其不平等因過去的殖民行徑，國際貿易制度的不公不義，未盡人道理由協助減緩其不平等，造成國際間的預期壽命落差（托馬斯·斯坎倫，2021）。

有關預期壽命落差也存在於臺灣的原漢之間，我國國民的平均餘命 81.3 歲，男性 78.1 歲、女性 84.7 歲（內政部，2021a）。但原住民的平均餘命卻僅有 73.1 歲，男性 68.73 歲，女性 77.45 歲（國家發展委員會，2021），均少於臺灣國民平均餘命約 8 年（男性少 9 歲，女性少 7 歲），此為預期壽命落差之不平等。

長壽是人類進步的基本指標，比較起三萬年前的舊石器時代，人類最長壽命 30 歲，至今大躍進到長壽時代，如同哥倫比亞大學梅爾曼公共衛生學院院長琳達·弗萊德（Linda Fried）所說長壽是人類歷史的新階段，唯一增加中的天然資源是健康、受過良好教育的成年人所組成的社會資本（托馬斯·斯坎倫，2021b）。由此可見，從健康或是教育面向來探討不平等現象是重要且有意義的。

參、全球化對社會的影響

從上述的文獻整理中可見到 COVID-19 的疫苗分配存在著國家與國家間的不平等問題，再從「國際間的預期壽命落差」也明顯看到健康與國際間的經濟發展息息相關，而這些健康不平等的現象均指涉出「全球化」的影響至深，不僅造成國際間的健康不平等，亦帶來各種社會不平等的狀況。

「全球化」自 1990 年代起成為重要議題，更是當前國際政治經濟發展的重要影響動力，無論是各國之間的權力、利益、安全的衝突、競爭和合作，以及政治、外交、經濟、社會、文化、科技的發展，都與全球化脫離不了干係。根據 Thomas Friedman，全球化取代冷戰體系成為新的國際體系，在全球化下，資本、技術、資訊發生了跨國界整合，並一定程度的創造單一市場，使得所有事物和影響力傳遞得更遠、更快、更深入、更廣泛，簡言之，全球化就是自由化、市場化及資本主義化。David Held 等人認為全球化使得社會生活各方面的聯繫不斷擴展和深化，資訊科技、傳播工具及交通運輸的革新，加速生產要素在全球擴散，不但各國的相互影響程度逐漸提高，在某個國家發生的事件，可能發展成為全球問題，每個國家都因此受到衝擊（引自楊惟任，2021：49）。

全球化的貿易活動，使得資金、產業、人才可以在全世界各國間快速流動，原本興盛的產業逐漸外移，人才外流，造成大量的失業率、社區的落沒，社區間開始出現貧富不均的失衡問題，擴大貧富差距，加深了社會的不平等，不公平、歧視、貧窮繼續存在。許多文獻對於不平等的形成因素，歸諸於種族、階級、性別之不平等，各國出現的樣貌不同，也有相關文獻探討地位、聲望、政治造成不平等問題。對於工業化、都市化的農村失業率持續惡化，貧窮、低薪現象更是普遍存在。全球化的目標是要改善人民的生活品質，經濟成長卻也擴大分配不平等的現象。對抗社會的不平等，社會產生一股韌性的社會力量，例如社會運動、勞工福利、婦女運動、性別認同、民權運動，環境運動（史考特·瑟諾，2020a），以及原住民的正名、還我土地等運動，爭取正義、平等的社會運動，就是在全球化浪潮下所產生的民主風潮，反對不平等的運動興起，為生活爭取平等，為身心健康爭取平等。

法國學者托瑪·皮凱提指出，資本的報酬率高於經濟成長，勞工的工作收入難以追上有錢人累積的財富，各國與全球的財富逐漸集中於少數人中，全球化將加劇社會的不平等（Thomas Piketty, 2014）。全球化歷經多維度、多層次的變遷趨勢，並非單一的推動力，全球化帶動政治、經濟、社會、文化及科技等等領域，但經濟面向卻是最有衝擊的。他認為最基本的全球化推動力是通訊革命，如全球衛星系統問世著實地創造了當今無遠弗屆的全球化時代，從而徹底地改變了我們的私人生活，改變了全球社會的結構。亦即從個人生活、情緒、家庭、商業、政府到跨國機構，無一不面臨重大且深刻的體制轉型。世界各國，即便後進國家也不能免於全球化的影響，甚至越來越難以抗拒全球化的擴張趨勢（Giddens, 1999；黃瑞祺 編，2005；郭俊巖、王德睦，2008）。

因此，全球化雖然帶來資訊發達、科技進步、生活更便利，卻也增加貧窮與富有的距離，擴大社會不平等，不平等在於富者擁有更多的資源（權力、政治、醫療、服

務)，貧者更顯弱勢。而在全球化引發的各種社會不平等現象中，原住民族受到的壓迫與不平等對待最為明顯，以下則從臺灣原住民族的處境進行論述與說明。

肆、臺灣原住民族的不平等與民族特性

一、原住民族身處不平等的弱勢處境

臺灣原住民族遭受的各種社會不平等現象可從歷史觀點來討論。松田京子在《帝國的思考—日本帝國對臺灣原住民的知識支配》中寫出原本居住在平地的原住民族與漢人（移殖支那人）競爭中失敗，被奪走土地，故移居到山區盆地，也造成平地原住民（熟蕃）與原本在山區的原住民（生蕃）發生了生存競爭，由於接受文明的程度稍高，以至於熟蕃致勝，失敗的生蕃就往更深山遷徙（松田京子，2019）。

臺灣原住民族早期居住在中國之「邊疆」，被視為文化水準低落、信仰與行為不合理性原則的「非漢民族」。從有利史記載以來，臺灣原住民族在文獻和地方志尚通常被稱為「東鯤」或「東番」。清朝時代，根據土著「漢化的程度」，稱呼其為「東番」、「野番」、「生番」、「化番」、「熟番」。日據時期，臺灣土著被稱為「番族」或「高砂族」。光復後，行政上土著族被稱為「山胞」，並區分為「山地山胞」與「平地山胞」。至於學術上對臺灣原住民族的稱呼，則有「土著族」、「高山族」、「南島語族」等用法。現在強調多元文化、重視少數族群的趨勢，提舉出「原住民族」一詞，成為弱勢族群凝聚渙散的認同、爭取政經資源的基礎，也是行動上的主體性指標或信仰。意味著「最早的、土生土長的」（indigenous）居民（王嵩山，2001）。

從原住民族在臺灣被施予的名稱變化即可見其受到的不平等對待，由於被冠上未文明的稱號，就是種族歧視的開端，也造成社會不平等之淵源。1930年10月7日霧社（今南投縣仁愛鄉）事件，就是文化落差所造成的歧視與不平等，起因是霧社附近的馬赫坡社正舉辦婚宴，日本巡查吉村克己正巧經過，一名賽德克男子塔達歐·莫那（Tadao Mona）邀請吉村近來喝酒，吉村粗暴拒絕，公然藐視塔達歐·莫那的盛約，剛宰殺婚宴要吃的肉而沾滿血的雙手碰到吉村的制服，因此雙方打起架。不平等的待遇，引起莫那·魯道等族人的不滿，1930年10月27日莫那·魯道帶領約300名原住民對日本政府武器庫房發動突襲，殺了134名日本人，遭來日本以空中轟炸共殺了71,000名原住民，消滅了馬赫坡部落，剩餘居民則由日本政府重新安置（保羅·D·巴克萊，2020）。

對原住民族不平等的稱呼，終於在1984年12月29日臺灣原住民權利促進會（原權會）成立後，促成1994年8月1日公布的憲法增修條文中，從「山胞」正名為「原住民」。李登輝擔任總統任期大力呼籲要發揮原住民具有優勢的音樂、語言、軍事、體

育等天分，不斷的超越，讓原住民族在生活、政治上，做臺灣國家自己的主人，更有自信與尊嚴的在這塊土地生活。(黃旭昇，2014)。2016年8月1日，總統蔡英文針對四百年來臺灣原住民族承受的苦痛和不公平待遇，代表中華民國政府及在前各時期的統治政權，向原住民族提出道歉。提及原住民族依傳統慣習維繫部落的秩序，並以傳統智慧維繫生態的平衡，惟在現代國家體制建立的過程中，原住民族對自身事務失去自決、自治的權利。傳統社會組織瓦解，民族集體權利也不被承認，為此代表政府向原住民族道歉。並述明對於現代法律和原住民族傳統文化格格不入的地方，將建立具有文化敏感度的「原住民族法律服務中心」，透過制度化的設計，來緩和原住民族傳統習慣和現行國家法律規範之間日益頻繁的衝突（李玲玲，2019）。

至今，原住民族的社經地位偏低，從事製造業 15.05%之高，其次為營建工程業 (14.79%)，再其次為住宿餐飲服務業(10.53%)，且 15 歲以上原住民族就需要負擔家計，比例高達 61.18%，其中 32.25%又為主要家計負責人。Nakao 與 Treas (1994) 在美國進行的職業聲望的研究，整理出職業聲望量表如表一（Keiko Nakao & Judith Treast, 1994），將原住民族從事的職業和表一比較，以 15 歲就必須負責家計的情形來推測，接受教育的年數明顯不高，擔任外科醫生、律師之比例相對漢人而言是少數，因為外科醫師、律師、教授所接受的平均教育年數將近 20 年，原住民族大多數所從事的製造業等行業其教育年數相對少，因此，相對地社經地位在平均值之下，收入較低，呈現原住民族的社會不平等。

表一 職業聲望量表

排序	聲望（分）	職業	平均教育（年）
1	86	外科醫生	19.7
2	75	律師	19.5
3	74	教授	17.9
4	71	工程師	15.8
5	69	牧師	16.6
6	66	有照護士	15.2
7	65	會計師	15.3
8	64	小學老師	16.4
9	61	程式設計師	15.2
10	60	警察、公職	14

資料來源：Nakao 與 Treas (1994)

2016 年，布魯金斯學會（Brooking Institution）的經濟學家發現，出生於 1920 年、收入在前 10%和後 10%的男性，平均壽命相差六年。出生於 1950 的男性，壽命差異超過兩倍，平均壽命相差十四年。而女性的壽命差異從四點七增加到十三年（Barry, Gary, Kan, 2016），證實收入不平等影響有錢人與窮人的壽命落差，且隨著時代進步落差更顯著。再回到 COVID-19 的脈絡思維，依據陳奕曄、陳怡君、詹筱勻、朱原慶（2020），COVID-19 疫情肆虐以來，偏遠部落雖不如都會社區需要時刻警惕人群密集接觸的威脅，感染風險較低，但是族人仍會擔心，甚至有避免就醫的情形，也影響部落衛生所的門診與疾病管理工作。再來是因應疫情，一些維持身心健康的機制被迫暫停，例如文化健康站，這對部落長者的身心健康會產生負面影響，且更需分散人力留站煮餐、外出訪視，取代原先聚集長者共同提供服務的模式，提供服務的時間和內容皆受到限制，人力分配也相當緊繃。還有，COVID-19 使原住民的經濟狀況更加惡化，根據原住民族委員會的數據，原住民在 2020 年第一季度和第二季度的失業率分別為 3.95% 和 4.13%，高於去年同期的相應數字。隨著台灣疫情受到控制，原住民的失業率在 2020 年第三季度有所下降，不過失業 14 週以上的原住民比例仍持續上升（陳奕曄、陳怡君、詹筱勻、朱原慶，2020）。

由上可知，臺灣原住民族一直身處不平等的弱勢處境中，且因著疫情的發生與持續，更加劇其受到的不平等對待。

二、原住民族的文化特性

本文提出，要回應上述原住民族面對的不平等狀況，可從文化優勢出發。有關原住民族的文化特性，可從聖經《瑪竇福音 10:16-23》所述「純樸如鴿子，機警如蛇」來形容。以泰雅族為例，遵循祖先叮嚀的 gaga 古訓，違反 gaga，必遭報應。入山狩獵設陷阱要祈福，才能大豐收。若聽到占卜鳥的叫聲就是提醒有危險，族人間之爭吵，送上菸葉、米酒、甚至宰豬就可和解，證明原住民族跟大自然生活之密切程度，生活如此純樸單純，可謂之純樸如鴿子；原住民族為能在山區或入深山打獵求生存之能力，造就其敏捷之本能，此稱之為機警如蛇。以布農族而言，他們嗜好吸菸，不論男或女，都有吸菸嗜好，只有小孩與未婚少女不抽菸，因此，他們自己種植菸草與菸葉。另外，排灣族、卑南族、阿美族、魯凱族、達悟族都有嚼檳榔的習慣，將檳榔作為祭儀中的祭品，請親友或鄰居幫忙時的酬勞或賠罪的禮物（楊馥羽，2020）。

吸菸、飲酒及嚼檳榔的傳統儀式或生活習慣，帶來原住民族的健康風險，造成原住民族的健康不平等現象，不健康的生活在社會經濟上處於不利地位的人社區和少數民族有更高的潛在風險，包括高血壓、糖尿病、哮喘、慢性阻塞性肺病疾病（COPD）、

心臟病、肝病、腎病、癌症、心血管疾病、肥胖和吸煙。以原住民喜好飲酒、吸菸、嚼檳榔的生活習慣而言，都是對健康造成不平等的危險因子。無怪乎外界報導原住民「飲酒基因」、「痛風基因」是對於原住民族生活經驗歸納出喜好飲酒的行為而產生痛風的健康風險。王亮懿等學者（2018）對於原住民族與全國的健康不平等研究，以及原住民族與漢人之間的壽命差距，綜整出原住民族的平均餘命與健康餘命皆低於全國，且男性更是低於女性，原住民族與全國男性 0 歲平均餘命分別為 66.75 與 76.91 歲，造成差距的主要死因為肺炎、慢性肝病及肝硬化、心臟病、中風及事故傷害而造成的健康不平等。女性原住民族與全國 0 歲平均餘命分別為 75.91 與 83.36 歲，導致健康不平等主要死因是肺炎、心臟病、中風、癌症與慢性肝病及肝硬化之健康風險造成健康不平等的主要死因為肺炎、慢性肝病及肝硬化、心臟病、中風及事故傷害（王亮懿、黃絢縵、吳芷營、游麗惠，2018）。

伍、結論與建議

為能改善不平等的社會，解決不平等問題，透過社會運動改善全球財富的問題，從在地到世界，跨越疆界，團結合作，改善不平等的世界。原住民族的殖民歷史與因健康風險暴露的差異造成健康上的落差（蘇世岳，2017），現代原住民族再次面對殖民/解殖民問題，以及族群議題的部分，隨著時代發展與進步，透過極力爭取族群平等努力實踐，不論在政治（原住民族委員會）、制度（原住民族基本法）、社會福利（原住民族長期照顧-文化健康站）、教育（高等教育考試保障名額與加分），原漢之間衝突已經大大緩解，更因知識的傳遞已逐漸消弭歧視，促進平等之道。本研究提出原住民族未來發展方向，建議如下：

一、教育是翻轉弱勢處境的良方

教育政策與投資，可以提底層人們向上流動的機會。社會經濟條件有所變動他的人生際遇就不同。個人通常承襲家庭背景，也就是父母親的社會階級與種族，家庭通常透過代間資源的傳遞，嘗試維持或提升後代的社會經濟地位。因此，社會學家通常以個人在獲得個人社經地位時，受到家庭因素的影響，來判斷社會公平的程度。臺灣政府對於中低收入戶有補貼學費，對原住民族則有保障名額等措施，以鼓勵學子進入高等教育，降低社會不平等。

教育水準愈高，工作收入就愈高，聲望等級也就愈高。高教育程度也會帶來好的聲望與社會上的地位，也就是個人在地位等級中的位置，而教育、職業與收入一起組成社經地位（socioeconomic status, SES），也就是社會階層，教育程度越高，社會階層

就會往上提，也就是社會流動（social mobility）。當然，還有家族、家庭財富累積而成的社經地位，也就是社會再製（social reproduction），即維持自己出身的社會階級，並複製父母的生命經驗（史考特·瑟諾，2020b）。在臺灣，我們會以收入高低評價一個人的社經地位，在美國，則是以從事職業來判斷。改變原住民族的不平等，從教育開始，從職業提高聲望與地位，翻轉人生。

二、嘗試將醫療照顧與祖靈信仰文化緊密結合，以建造具原住民族主體性的健康照護體系

以泰雅族原住民族重視祖靈精神為例，遵守 **Gaga** 古訓，在上山狩獵前一定向祖靈祈福，虔誠尊敬大自然的所有資源，取之於大自然，感恩於大自然。心誠則靈，必能大豐收。發展登山導覽之旅或救生隊，山區有祖靈保佑，能夠避險安全上山下山，完成山間旅程。長期關注並推動原住民族的教育的學者郭俊巖（2021）指出，歷經 400 多年被殖民統治的臺灣原住民族，長期被壓迫與歧視，呈現「窮而無告，弱而無助」（郭俊巖，2021）之際，天主教與基督宗教傳入部落，正好帶給原住民心靈救贖的出口，特別是天主堂的彌撒感恩聖祭，面對天父，不論人種、族群、階級及貧富，每位教友都要接受聖神的引導，行公義，做善事，人人享有公平對待的聖體聖事，人人平等接納餅酒領受聖體聖血，成為靈性生命的食糧。原住民族對祖靈與宗教信仰非常虔誠，以泰雅族文化而言，將 **Gaga** 習俗祭典融合宗教信仰觀點，無論是天主還是祖先、祖靈，其敬畏心一致。泰雅族若有求 **Utux** 赦免，會灑鹽巴，且泰雅族過去的殺豬文化，如同和解或贖罪模式，以及過去以抓野獸透過燒烤做祭壇文化，與基督教、天主教的敬畏心、和好聖事等精神相同，天主教與基督教的信仰精神，與原住民族的祖靈古訓一致，因此，吸引許多原住民從事傳福音的工作（郭俊巖，2021；楊馥羽，2020）。

除了善用與祖靈同在之信仰優勢來凝聚原住民族的共識與認同，本研究亦建議部落照護體系應可試圖結合醫療與祖靈的健康觀點，以能補足醫療不足的問題，在地醫療可以納入部落祖靈的健康觀念與知識，讓族人更願意使用醫療資源，以原住民族文化健康觀點的主體來提醒族人健康照護的重要性，減少健康不平等的持續發生。

三、振興原住民族藝術與文化，以找回族群認同感

原住民生存在大自然的環境下，能夠對山高歌，感恩祭、豐收祭都是透過歌聲與舞蹈傳遞他們虔誠的心意，因此，能歌能舞幾乎是原住民族每個人與生俱來的天賦。臺灣原住民的音樂歌手如雲，知名團體有排灣族的動力火車，以及只唱原住民歌曲的北原山貓，榮獲金曲獎最佳重唱組合獎。值得一提的是臺灣卑南族、排灣族血統的胡德夫音樂家，媒體譽為「臺灣民歌之父」與「臺灣原住民運動先驅」，第一次公開演唱

李雙澤創作的歌曲《美麗島》，退去禁歌枷鎖後成為許多人喜愛的歌曲，「祖先們的重複叮嚀，篳路藍縷，以啟山林...我們這裡有勇敢的人民，...我們這裡有無窮的生命，水牛、稻米、香蕉、玉蘭花」。歌詞中似乎道出原住民開疆拓土的英勇事蹟，以及在臺灣這個美麗島的純樸生活。

郭俊巖（2021）認為原住民族在歷經高壓殖民政政策的歷史陰影中，產生民族自族文化認同的危機，當原住民在學業和職場表現不佳，產生族群身分隱藏且有自卑無望感，加深主流人民歧視原住民族是較落後的族群的價值觀（郭俊巖，2021）。臺灣的原住民族人口僅佔台灣總人口數 2.46%（內政部，2021b），在台灣算是少數族群，而少數族群又分 16 族群各有其文化及語言，甚至隨著年長者的辭世，青壯年到部落外打拼融入主流社會，族語可能消失。原住民族應有危機意識，積極連結相關資源，傳承藝術與文化。此外，原住民族的傳統美食可以在國際上發揚光大，2021 年 8 月各家媒體報導「2021 台北台中米其林指南」必比登推介名單中，台中的原住民風味餐廳「咕嚕咕嚕原住民音樂餐廳」榮登榜單。

四、鼓勵公司企業長期挹注經費培育原住民族體育選手為國爭光

2020 東京奧運因 COVID-19 疫情延期至 2021 舉辦，臺灣原住民國手在此屆奧運表現亮眼，引起原住民有體育天賦之話題，但也有原住民不認同原住民擁有運動細胞的原住民強調，不是每位原住民都有運動天賦，勿將原住民族單一化。研究者不認為具有體育天賦是對原住民族的單一化，而是因材施教。1968 年，台東縣延平鄉紅葉村的布農族所組成的紅葉少棒隊，確實因為他們喜愛戶外活動與打獵更勝於讀書與升學，有著布農族血脈的紅葉少棒隊，打敗日本少棒隊，獲得無數冠軍，因此掀起臺灣棒球熱潮。今日，更有男子 100 公尺選手阿美族楊俊翰、女舉重選手鄒族方瑋靈、柔道運動員排灣族楊勇緯榮獲世界奧運獎牌。過去原住民為了保護家園，避免外邦侵略土地、資源，長輩都會教導男子學習弓箭與狩獵，這些文化傳承，培養了原住民族的運動能力，對於熱愛運動的原住民而言，可以將與大自然連結甚深的原住民族特色，透過資本家、政府的資金挹注，培育成為國家選手，為國爭光。

參考文獻

- 內政部（2021）。人口統計資料。取自 <https://www.ris.gov.tw/app/portal/346>。
- 內政部統計處（2019）。全體原住民簡易生命表。取自 <https://www.moi.gov.tw/cl.aspx?n=3188>。
- 王亮懿、黃絢縵、吳芷營、游麗惠（2018）。臺灣原住民族與全國之平均餘命與健康餘命差距及解構。健康科技期刊，2018 專刊，102-113。
- 王嵩山（2001）。《臺灣原住民的社會與文化》。台北：聯經。
- 史考特·瑟諾 Scott Sernau（2020）。《全球時代的社會不平等》。新北市：群學出版。
- 托馬斯·斯坎倫 T. M. Scanlon（2021）。《二十一世紀資本論》。台北：衛城出版。
- 托瑪·皮凱特 Thomas Piketty（2014）。《為何不平等至關重要：從種族歧視、性別議題、貧富不均、政治制度，探討「不公平的善意」與「平等的邪惡」》。台北：麥田出版。
- 李玲玲（2019）。《勇士帶傷的吶喊：六個原住民部落在傳統文化與國家律法之間的矛盾與掙扎》。台北：法律扶助基金會。
- 李政益、郭宏偉、許建邦（2021）。COVID-19 疫苗接種後對國際疫情趨勢影響之評析。疫情報導，2021，37(11)，153-174。
- 松田京子（2019）。《帝國的思考—日本帝國對臺灣原住民的知識支配》。新北市：衛城。
- 保羅·D·巴克萊（Paul D.Barclay）（2020），《帝國棄民：日本在臺灣「蕃界」內的統治（1874-1945）》。台北市：台大出版。
- 財團法人國家實驗研究院國家高速網路與計算中心（2021）。COVID-19 全球疫情地圖。取自 https://covid-19.nchc.org.tw/dt_owl.php?dt_name=3。
- 郭俊巖、王德睦（2008）。全球化下脫貧策略的政治經濟背景研究：從 Anthony Giddens 觀點的探討。東吳社會工作學報，(18)，105-134。
- 郭俊巖（2021）。靜宜大學成為培育族語文化傳承人才的搖籃。天主教周報。2021 年 8 月 29 日。
- 陳奕曄、陳怡君、詹筱勻、朱原慶（2020）。《新冠面面觀》COVID-19 疫情下台灣

原住民健康不平等處境。取自

<https://phlib.org.tw/%E6%9C%80%E6%96%B0%E6%B6%88%E6%81%AF/2021040701/>

黃旭昇（2014）。李登輝：原住民族正名多元民主。臺灣英文新聞。取自

<https://www.taiwannews.com.tw/ch/news/2536442>

國家發展委員會（2021）。原住民族平均餘命。政府資料開放平臺。取自

data.gov.tw/dataset/137693

黃瑞祺 編（2005），Giddens, A. 原著（2005）。《全球化與第三條路：紀登斯在臺灣》。台北：松慧。

楊惟任（2021）。如何實踐有效的全球治理？全球政治評論，75，45-70。

楊馥羽（2020）。《泰雅生活誌》。台中市：晨星出版。

蘇世岳（2017）。〈從國際人權法論原住民族的健康不平等〉，14(3)，台灣國際法季刊，55-67。

Almond D. （2006）. Is the 1918 influenza pandemic over? Long-term effects of in utero influenza exposure in the post-1940 U.S. population. *J Oolit Econ*, 114, 472-712.

Bambra C, Riordan R, Ford J, et al. （2020）. The COVID-19 pandemic and health inequalities. *J Epidemiol Community Health*, 74(11), 964-968.

Barry Bosworth, Gary Burtless, and Kan Zhang （2016）. Later Retirement, Inequality in Old Age, and the Growing Gap in Longevity Between Rich and Poor. *The Brookings Institution*.

https://www.brookings.edu/wpcontent/uploads/2016/02/BosworthBurtlessZhang_retirementinequality_longevity_012815.pdf.

BBC News. (2021). 新冠疫情：世界各地和你所在地方疫苗接種進展程度。

<https://www.bbc.com/zhongwen/trad/science-56084055>.

Chowell G, Bettencourt LMA, Johnson N, et al. （2008）. The 1918-1919 influenza pandemic in England and Wales: spatial patterns in transmissibility and mortality impact. *Proc R Soc B*, 275, 501-509.

- Dahlgren G, Whitehead M (1991) . *Policies and strategies to promote social 9. Equity in health*. Stockholm: Institute for Future Studies.
- Giddens, A. (1999) . *Runaway World: How Globalization Is Reshaping our Lives*. New York:Routledge.
- Keiko Nakao & Judith Treast (1994) . Updating occupational prestige and socioeconomic scores: how the new measures measure up. *Sociological Methodology*, 24, 1-72.
- Murray CJ, Lopez AD, Chin B, et al. (2006) . Estimation of potential global pandemic influenza mortality on the basis of vital registry data from the 11918-20 pandemic: a quantitative analysis. *Lancet*, 368, 2211-2218.
- Singer M. (2009) . *Introduction to syndemics: a systems approach to public and community health*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.