

南華大學

文化創意事業管理學系碩士論文

A THESIS FOR THE DEGREE OF MASTER OF BUSINESS  
ADMINISTRATION DEPARTMENT OF CULTURAL &  
CREATIVE ENTERPRISE MANGEMENT ,  
NAHUA UNIVERSITY

宗教信仰與休閒活動之關聯性

The Relationship Between Religious Beliefs And Leisure Activities

指導教授：崔可欣 博士

ADVISOR：Keshin Tswei Ph.D

研究生：周怡伶

GRADUATE STUDENT：Yi-lin Chou

中華民國 106 年 6 月

南 華 大 學

文化創意事業管理學系休閒產業碩士班

碩 士 學 位 論 文

宗教信仰與休閒活動之關聯性

The Relationship Between Religious Beliefs And

Leisure Activities

研究生：周怡伶

經考試合格特此證明

口試委員：

黃運文

洪嘉隆

崔可欣

指導教授：

崔可欣

系主任(所長)：

張聰仁

口試日期：中華民國 106 年 6 月 7 日

# 南華大學文化創意事業管理學系 105 學年度第 2 學期

## 碩士論文摘要

論文題目：宗教信仰與休閒活動之關聯性

研究生：周怡伶

### 摘要

本研究的目的是在探討宗教信仰與休閒活動的關聯性，以期對台灣的休閒政策、休閒產業、宗教團體及教育界能提出助益性的建議。

本研究以「台灣青少年成長歷程研究」中的第八波(有關休閒)及第九波(有關宗教)的問卷內容為實證研究依據，所得資料以描述性統計法及二維表列分析法，將其統計結果加以分析探討。研究結果發現：

1. 不同的宗教信念或虔誠度與休閒活動的參與情況並無直接且明顯的因果關聯性。
2. 有 47.09% 的受訪者是無宗教信仰，而在有宗教信仰者中，比例最高為民間信仰者(26.78%)，其次為佛教信徒(12.74%)，第三高則為信奉道教者(7.60%)。
3. 在休閒活動的參與度方面，「聽音樂」占最高比例(56.23%)，其次為「閱讀」(20.57%)，第三高則是「運動休閒」(16.46%)。
4. 受訪者對神靈的信念是有高贊同度，而對宗教信仰、休閒活動的重要性，亦有相當程度的同意度，所以研究者覺得：嘗試使用更多不同的宗教與休閒參與變數和指標，或有助於進一步釐清兩者之關聯。故本研究議題仍值得繼續探討。

關鍵字詞：宗教信仰、休閒活動、描述性統計法、二維表列分析法、台灣青少年成長歷程研究

## Abstract

The purpose of the research explores the relationship between religious religious beliefs and leisure activities and gives some helpful suggestion to the leisure policies, leisure industry,religious groups, and educators.

The research is based on the empirical research data in Taiwan Youth Project: J1W9S and J1W8S,and analyzes the statistical results with descriptive statistical method and binary logistic.In conclusion, the researcher finds:

1. There is no obvious and direct relationship between different religious beliefs and leisure activities.
2. 47.09% objects of the project have no religious beliefs. Of all the objects with religious beliefs, the highest proportion is folklore religions, and the second is Buddhism, and the third is Taoism.
3. About the participation of leisure activities, the highest one is listening to music, the second one is reading, and the third is playing sports.
4. However, most objects of the study agree with not only the importance of religious beliefs and leisure activities but also the existence of souls. The researcher thinks perhaps trying to use more different religion and leisure variables and indexes can help clarify the relationship between both them. So the issue of the research is worth keeping studying.

Keywords: religious beliefs, leisure activities, Taiwan Youth Project, descriptive statistical method, binary logistic

# 目錄

摘要.....	I
Abstract.....	II
目錄.....	III
表目錄.....	V
第一章 緒論.....	1
1.1 研究背景與動機.....	1
1.2 研究目的.....	2
1.3 研究方法.....	2
1.4 研究架構.....	3
第二章 文獻探討.....	4
2.1 休閒概念的演變及休閒活動之重要性.....	4
2.2 休閒活動的定義、功能及其範疇.....	8
2.3 宗教信仰的定義.....	11
2.4 宗教功能及世界幾大宗教之介紹.....	13
2.4.1 基督宗教.....	14
2.4.2 伊斯蘭教.....	15
2.4.3 佛教.....	16
2.4.4 道教.....	17
第三章 研究方法.....	19
3.1 資料來源與統計分析方法.....	19
3.2 相關資料問卷介紹.....	21

第四章 實證結果與分析.....	30
4.1 不同宗教的休閒參與度.....	30
4.2 宗教的虔誠度及信念與休閒活動的關聯性之分析.....	39
第五章 研究結論與建議.....	47
5.1 結論.....	47
5.2 建議.....	49
參考文獻.....	51



## 表目錄

表 3-2-1 休閒參與頻率問題答項統計.....	22
表 3-2-2 信奉的宗教類別統計.....	23
表 3-2-3 開始信奉宗教的時間統計.....	24
表 3-2-4 宗教活動的參與頻率統計.....	25
表 3-2-5 對「人死後靈魂仍然存在」的說法同意度統計.....	26
表 3-2-6 對「信神的人愈多，社會愈平安」此說法的同意度 統計.....	27
表 3-2-7 對「只要自己肯努力，不一定靠神」此說法的 同意度統計.....	28
表 3-2-8 對「宗教對你是重要」此說法的同意度統計.....	29
表 4-1-1 「民間信仰」者的休閒參與平均值.....	31
表 4-1-2 「佛教」信仰者的休閒參與平均值.....	32
表 4-1-3 「道教」信奉者的休閒參與平均值.....	33
表 4-1-4 「一貫道」信奉者的休閒參與平均值.....	34
表 4-1-5 「天主教」信奉者之休閒參與平均值.....	35
表 4-1-6 「基督教」信奉者之休閒參與平均值.....	36
表 4-1-7 「無宗教信仰」者之休閒參與平均值.....	37
表 4-1-8 各宗教休閒參與平均值之統計.....	38
表 4-2-1 不同宗教參與頻率群組之休閒活動參與度平均值.....	40
表 4-2-2 對「人死後是否有靈魂存在」的說法不同贊成度 群組之休閒活動參與平均值.....	41
表 4-2-3 對「信神的人愈多，社會愈平安」此說法各贊成	

	度群組之休閒活動參與度平均值.....	43
表 4-2-4	對「只要自己肯努力，不一定要靠神」的說法 各贊成度群組之休閒活動參與度平均值.....	44
表 4-2-5	對「宗教對你是重要的」此說法的各贊成度群組 之休閒活動參與度平均值.....	45



# 第一章 緒論

## 1.1 研究背景與動機

從工業革命到現今的高科技時代，人們物質生活的便利性及多樣性日益提升，惟生活型態的改變卻也衍生出越來越疏離的社會，且因人們精神層面的需求未能與物質生活成正比的成長，導致現代人的生活更空虛且單調，這引起「休閒」的概念與活動日益受重視，此乃本研究的第一個背景動機。

心理學家馬斯洛認為人類所有的行為皆由需求所引起，他提出五大需求論，由低層次至高層次依序為：生理需求、安全需求、愛與被愛的需求、尊重的需求及自我實現的需求，若依此理論，就更可理解人類會逐漸從事休閒活動的原因。馬斯洛的前三項需求大都可由豐裕的物質生活所滿足，惟後兩項較屬於精神心靈或社會層面，學者專家建議可藉由參與文化知性、精神靈修或社會性之類的休閒活動來達成自我實現或受人尊重。上述的休閒活動有時會與宗教信仰結合，因為台灣素有「宗教寶庫」之稱，台灣多元化的宗教信仰是世界級的特色，若此優勢能與休閒活動產生關聯性進而結合運用，不僅可以更豐富台灣人文素養的觀光特色，也能帶動地方經濟發展及穩定社會風氣。

Rinschede (1992)和盧雲亭(1993)等研究者也發現：有些從事宗教性休閒活動者其目的並非是對宗教的虔誠，而是對其相關的文化或活動有好奇心或興趣，很多人類學家也比較強調宗教是一種重要

的文化現象，故宗教信仰的功能及它與休閒活動的關聯性是本研究的第二個背景動機。

## 1.2 研究目的

美國 Pew Research Center 在 2014 年曾指出：台灣的宗教多樣性指數排名高居世界第二，而內政部也運用台灣宗教資源，規劃出「台灣宗教百景」，此舉除了有助人民在參與宗教性休閒活動時沉澱心靈、緩解因社會變遷所造成的壓力與痛苦之外，亦能提升台灣的宗教休閒產業。像葉海煙(2010)所提到的：在台灣人的宗教生活裡，一直更迭出現很多多元化的崇拜行為，這些行為引出了許多儀式化與非儀式化的慶典，以及具有娛樂和休閒作用的活動，而他也認為台灣宗教活動可視為一種人文活動，它所引發的休閒生活及相關意義價值，是值得重視及發展的。所以本研究的目的為：研究宗教信仰與休閒活動之間的關聯性。

## 1.3 研究方法

本研究係採用中央研究院社會學研究所的「台灣青少年成長歷程研究」中的第八、九波問卷，本資料是從 2000 年至 2009 年的年度追蹤調查訪問，對象為台北市、台北縣和宜蘭縣圈選中的國一生，總共蒐集九波資料，是一個有系統且連貫的紀錄，有裨益台灣社會

了解台灣青少年由少年進入成年初期的生命成長歷程。本資料中的第八波問卷中有跟休閒有關的問題，而第九波問卷中有與宗教信仰有關的問題，故本論文研究就以這些相關問題的各個答項之平均值作為實證數據，然後利用描述性統計法(descriptive statistics)中的次數分配、百分比及平均數等方式，亦使用二維表列分析法來探討分析宗教信仰與休閒活動之間的關聯性。

## 1.4 研究架構

本論文的研究流程和架構共五章，內容如下：第一章為緒論，主要是說明本論文研究的動機背景、目的、方法和架構；第二章是文獻探討，主要是在探討與休閒及宗教信仰有關的理論或研究資料；第三章為研究方法及相關資料的介紹描述；第四章為實證結果與分析；第五章則為結論與建議。

## 第二章 文獻探討

本章的目的在探討國內外學者專家對宗教信仰、休閒活動、宗教與休閒活動之關聯性的研究，進行相關的文獻分析與整理，以做為本研究的理論架構。全章分為四大部分，第一節：休閒概念的演變及休閒活動的重要性，第二節：休閒活動的定義及其範疇，第三節：宗教信仰的定義，第四節：宗教的功能及世界幾大宗教的介紹。

### 2.1. 休閒概念的演變及休閒活動的重要性

1769 年英國人瓦特改良蒸汽機之後，很多以往需靠人力或畜力的產業漸漸被機械化生產所取代，人類由農業社會過渡到工業社會，這是人類歷史上的一大變革，俗稱“工業革命”。因機器加入人類的生產行列，造成了富裕的物質生活，但卻日與劇增人與人之間的疏離感。尤其到第二次世界大戰後，科技文明日益發達，造成人類又跨進了資訊社會，物質生活方面又更豐裕與便利了，但工業化、都市化、資訊化除了衍生出更疏離的社會之外，也產生種種文化、政治、經濟等方面的問題，這個以科學技術為基礎的現代社會使得農業社會的一切和諧關係變得淡薄了，而且也由於在勞動市場中，人類需配合的是機器和電子的速度，工作時間也因此變更長且單調，導致人們在精神生活層面上，未能與物質生活成正比的成長，反而更感到空虛和枯燥了。

柴松林先生在飛訊第 52 期中曾提到：在公元 1924 年國際勞工局

通過「有關發展工人閒暇設施」的勸告案時，特別指出：「國際勞工局在美國首都華盛頓特區舉行第一次大會時，曾通過有關勞動時間的決議。其目的在於除睡眠所必需的時間外，確保工人有適當的自由時間，各依能力與興趣，發展其智、德、體等多方面能力的機會。這些能力的發展，大有裨益於文明的進步。」的確，在長時間的經濟性規制下，生活讓人們更覺醒到自己的自主性日漸被剝奪，所以更加渴望休閒時間。

另外，產業結構也由初級農業產業發展到次級的工業產業，更進而演變到第三級的服務業產業，服務業產業即是因應人類的休閒活動而興起的產業，因此可見，產業結構和休閒也隨著時代變遷越來越有關連了。休閒產業活動所帶來的整體經濟效益深受現代國家的重視，而與休閒活動產業有關的產業也蓬勃發展起來了。

而在社會型態及文化方面，也面臨了劇烈的變遷，因更富裕的生活條件除了提供人們更充足且均衡的營養，各國也更開始注重公共衛生設施、醫療設備與藥物精進等方面的研發改良，讓以往被視為不治之症的傳染病不再危害人類，進而提高人們的健康水準及平均壽命。再加上如：生育的控制、教育的普及、簡化家事的便利設備相繼問世、資訊的日趨發達、交通的便利、通訊傳播工具的普遍、民主政治對人權的影響等社會變遷，不僅提高生產力，也使人們有更多時間去提升對休閒活動的品味，進而去滿足自己更高層次的需求。

整體來說，社會的變遷確實對人類的休閒概念、活動有相當重

要的影響。就以台灣來說，因逐漸邁入現代化國家之列，國民所得的提升及對生活環境、品質的要求提高，休閒就變成人們生活中越來越注重的思考與活動，而且政府與民間企業團體也同時發現跟休閒有關的活動與產業可帶來龐大的商機，因此政府就推動相關的公共政策，如：民國 91 年全面實施周休二日，此政策也大大地改變國人的休閒態度及生活型態。

另外像在民國 99 年，行政院公布台灣的六大新興產業為：「生物科技產業、綠色能源產業、精緻農業產業、觀光旅遊產業、醫療照護產業及文化創意產業」，在這六大新興產業中就有三項與休閒有直接的關聯性，因此要討論休閒的歷史發展，也就是在討論社會變遷對休閒活動，以及休閒活動變化對社會雙向之間的影響。

心理學家馬斯洛曾說：「人類的所有行為，都是需求所引起，眾多的需求同時存在；每當較低層次的需求目的獲得滿足時，較高一層的需求將隨之而生。這些需求，由低層次而高層次，依次為：生理需求、安全需求、愛與被愛的需求、尊重的需求及自我實現的需求。」所以人類在獲得更多休閒時間之後，就會開始注重休閒活動層級的提昇以滿足需求的層次。

柴松林先生(飛訊第 52 期)也將休閒活動的層級由低至高，分為三類：(1)用來滿足生理需求的休閒活動：大都屬於傳統的休閒觀念，其內容通常是休息和娛樂。人類可藉由休息而解除因工作所累積的勞苦和壓力，這是人類本能上的需求。(2)可以滿足心理需求的休閒活動：主要指的是知性的活動，像科學的研究、發明

創造、探索真理、精神靈修、新知的追求、新技術的學習、藝術欣賞等皆是可以調劑且豐富人的生活，進而提升了人的素質和生產力。

(3)可以滿足社會需求的休閒活動：人會因感受到這個社會需要他(她)，而獲得人生的樂趣，例如為他人設想、對所居住的社區環境的關愛、對人類歷史與未來的使命感，換言之，最高層面的休閒活動就是奉獻自己。

現代人的休閒活動安排或選擇已進入上述柴松林先生所提到的第二層——心理層面的需求，甚至於到更高境界的社會參與需求，如：參加進修活動以學習新知或新技術；或來一趟文創之旅以期能更了解歷史文化；或出國旅遊而獲得一些國際觀；也可因個人的宗教信仰進而參與精神靈修，除了可以提升個人的心理健康之外，亦可藉由宗教的聚會活動而達到社會參與。

宗教可說是與人類文化同時形成的，很多人類學家比較強調宗教是一種重要的文化現象，所以在現代人選擇滿足心理需求或社會需求的休閒活動時，若選和人類文化有關的休閒活動，幾乎是和宗教脫離不了關係的，像：人文藝術的參觀、天文地理的探索、生活習俗的尋根、或思想意識的研究。而對宗教信仰者來說，世界多數宗教都有到其發源地朝聖的習俗或終極使命感，朝聖是一種表達強烈宗教信仰熱誠的方式，像麥加是回教聖地，對有能力的穆斯林(回教徒)來說，前往麥加朝聖應是其最想從事的休閒活動，因此宗教信仰與休閒活動應有一定程度的關係。

也曾有學者認為休閒的概念是與歷史和文化的背景緊密相連

的。Rinschede (1992)和盧雲亭(1993)等研究者也發現：有些從事宗教性

休閒活動者的目的並非是對宗教的虔誠，而是對其相關的文化或活動有好奇心或興趣，例如與宗教文物有關的建築、雕塑、壁畫，像巴黎的聖母院、中國的九華山(李銘輝，1993)、台灣的龍山寺；或與宗教有關的節慶、祭祀活動，像每年台灣大甲鎮瀾宮媽祖在農曆三月二十三日媽祖誕辰到嘉義新港奉天宮為期五天的遶境活動，除了虔誠的信徒一路跟隨進香之外，也常吸引很多國內外觀光客在這段期間安排與其相關的休閒活動。所以近年來政府也與一些民間團體致力於宗教性的休閒活動市場，像內政部於 2013 至 2016 年推動「迎向世界—台灣宗教文化創意沃土計畫」，以期能展現台灣多元宗教的文化特色，以上皆可證明宗教信仰是常與休閒活動結合的。

## 2.2. 休閒活動的定義、功能及其範疇

何謂「休閒」？以下介紹幾位學者專家對它的詮釋與定義：希臘哲學家亞里斯多德認為休閒應是在心無羈絆的狀態下，為自己而做的活動。而孔子也曾在《論語》裡提到休閒活動的精神與行為：「興於詩，立於禮，成於樂」。在馬斯洛(Maslow)的五大需求理論中提到人類皆有「生理需求、安全需求、社會需求、自尊需求及自我實現的需求」，所以若以人類需求動機來解釋“休閒”，就不難瞭解從事休閒活動是為實現休閒者的幸福感、自我價值的肯定及心理昇華。陳淑娟(2014年)也介紹「休閒」一詞，英文為 leisure，此字

是源自於拉丁文 *licere*，意思指的是免去辛苦的勞動及種種的操心後，進而在被允許的時間裡從事自由活動。蔡宏進(2004年)則認為休閒是一種自主性及自願性的活動，此種活動具有舒緩緊張與壓力的效果，因而可達成促進個人身心健康及社會健康的目的。

再者，Bammel & Burrus-Bammel (1992年)則認為休閒是一種解放性的活動，它能使個人從功利與現實中掙脫，給予個人時間與空間，以獲取及增加個人自身能力。綜合以上說法，學者專家大都強調：若從個人的功能面向來看，休閒活動應是可以回復活力、提高成長潛能、進而讓自己的生涯發展和幸福程度昇華的天性活動。

在《休閒產業分析》(吳英偉，2009)一書中也提到休閒活動若從國家整體經濟價值的重要性來看，可歸類為以下幾點功能：「(一)增加外匯，平衡國際收支。(二)擴大民間消費、穩定市場供給需求。(三)帶動相關產業發展，改善產業結構。(四)增加國家稅收，提升國家實力。(五)發展地方經濟、縮小地區差別。(六)提供就業機會、實現社會穩定。」綜合以上休閒活動的功能，就不難理解吳英偉所強調的：休閒產業不僅攸關整體國家的休閒產業的吸引力，也具備了決定國民生活品質良窳的重要指標意義。

最後提到休閒活動的範疇，由休閒活動衍生出來的產業大致的分類：(一)觀光休閒產業：大都是文化的、宗教的、運動的、商業等方面的多元結合，例如媽祖宗教季、桐花祭等。(二)生態休閒旅遊產業：此乃為了生態資源的永續發展，希望能藉由休閒活動進而對環境保育有所幫助，如：台中高美濕地生態旅遊。(三)休閒購物

產業：是個結合購物、觀賞、遊憩等多功能的服務休閒產業，如：林口三井 Outlet。(四)主題式休閒遊樂園：係指在特定的主題空間中，以創造設施、營運作業、服務、商品、表演等型態來塑造有主題概念空間的遊樂園地，如：六福村主題樂園。(五)休閒度假產業：建造休閒渡假村、休閒農業區、休閒農場等，然後藉由它組織內部或周邊地區，來舉辦動態或靜態的活動，如：嘉義松田崗休閒渡假農場。(六)休閒運動產業：此係結合休閒、運動、健康、調養等經營型態的休閒產業，如：Fitness Factory 健身工廠。(七)宗教信仰休閒產業：參與此休閒活動的人，不僅可獲得宗教信仰的滿足感，而且也可從中得到知識性的學習、心靈療癒或休閒娛樂等體驗，如：高雄佛陀紀念館。(八)藝術文化休閒產業：此休閒乃是藉由文化、人文或藝術等活動來提升人們心理層面的涵養並進而紓解生活壓力，如：宜蘭傳藝中心。(九)飲食文化休閒產業：此乃政府近年來一直

在推廣的六大新興產業之一，這是結合餐飲、藝術、文化、宗教特色功能的休閒產業，如：屏東黑鮪魚季。(十)寂寞遊戲休閒產業：現今多元 e 化的時代，線上遊戲、虛擬社群等休閒活動是可滿足部份人心裡的寂寞空虛感，對現今社會而言，具有高度吸引力。(十一)會議展覽休閒產業：藉由舉辦大型會議或展覽，來促進當地的觀光、航海空運輸、飯店等相關產業的成長，如：奧運、APEC 經濟領袖會議或學術研討會。

## 2.3. 宗教信仰的定義

宗教，在世界上很多國家和民族中都有存在，宗教可說是人類文化、藝術和心靈的結晶體，有時要了解一個國家或民族，可能須先從它的宗教探討起。那何謂宗教呢？關於「宗教」一詞是很難找到大家一致認同的定義，像根據維基百科上說：「宗教是對神明的信仰與崇敬，也可說，宗教就是一套信仰，是對宇宙存在的解釋。」最早「宗教」一詞是出現在佛經中：「吾住山久，無補宗教，敢以院事累君。」此句中的「宗教」只是著重於佛理及其對弟子的教誨，雖屬狹義卻是具體(維基百科)。但隨著西方宗教學的崛起及對中國學術文化的影響，後來很多中國學者便將「宗教」與英文「religion」一詞畫上等號，進而成為更廣義性的宗教概念，但不置可否的是：宗教在不同的文化歷史背景中是有不同的定義，大部分的定義都是試圖在很多極端的解釋和無法解釋的現象中找到平衡點。

現代名僧人釋淨空給宗教下的定義是：「宗」的三種意義為「主要的、重要的、尊崇的」；「教」的三大含意則為「教育、教學、教化」。而在《宗教百科全書》中給宗教下的定義是：「大致來說，每個存在的文化中都包含了或多或少的宗教信仰，它們或被明瞭或被疑惑地試圖完美解釋這個世界。而即便宗教在形式上、完整度、可信度等等都因不同文化而有不同的結果，但人在社會中還是不可避免要受到宗教的影響。」而印度當代學者和一些宗教家們，像甘地、泰戈爾，他們則是從宗教的社會學來解釋宗教，他們認為宗教即是一種生活方式，什麼樣的宗教，就有什麼樣的生活方式，沒有

宗教就沒有人可以生活。另外在《中華百科全書》中也提到泰戈爾的個人看法：「沒有形式的宗教即是真正的宗教，每個人要認知到他自己真正的性質，一定得透過宗教，宗教是人類最後的歸宿。」

幾個西方著名的宗教學家也提出了對宗教的詮釋，如在《維基百科》中也可找到德國比較宗教學家奧托(R. Otto)所說的：「宗教即是對超自然之神聖體驗，表現為人對神聖既敬畏且嚮往的感情交織。」另外范·德·列島則認為宗教是人與神秘力量的獨特關係；而麥克斯·繆勒(Max Müller)給宗教的定義則是：人對無限存在物的渴求、信仰和愛慕；呂大吉(1993)的說法是：「宗教是把支配人類日常生活的外部力量幻想地反映為超人間、超自然力量的一種社會意識，進而對此表示信仰和崇拜的行為，是綜合這種意識和行為並使之規範化的社會行為。」

綜合以上各專家學者的定義可總結出一些結論：人對神的信仰才是一切宗教的根本；宗教信仰的對象被人視為一種超自然而又能控制自然的神祕、神聖力量，它可能被稱為「神力、精靈、眾神、至高一神」，或以「永恆者、至高無上者、自然擁有者、超越時空者」等抽象名詞出現。這種信仰被視為是萬物的起源和歸宿，以及一切萬事萬物存在的依據和根基。宗教雖然源自「死亡的恐懼」及「對宇宙的無知」(陳運星，2006)，但也有希臘哲學家認為有希望之處，才有宗教。而愛因斯坦則認為：沒有宗教的科學是跛子，沒有科學的宗教是瞎子。

無可否認的，人是宗教性的動物，宗教不只提供了人們心靈的

寄託，也給予人們一種精神方向的指引。在人類發展史上，宗教無論在政治、經濟、社會生活層面上均扮演重要的角色，即便在 e 化的 21 世紀時代，宗教仍為人類精神層面和日常生活的重要一環。

## 2.4. 宗教的功能及世界幾大宗教的介紹

宗教哲學家威廉·詹姆士曾說：「宗教生活的整體乃是人類最重要的功能。」的確，科技日新月異的現今時代，人們的物質生活提升，但精神層面的滿足才是人們最終的需求，宗教信仰就成為人類心靈的重要支柱。知名的台灣社會學者蔡文輝認為：「宗教信仰提供人們一種解釋現世的觀點，因此對於生活周遭痛苦不好的經驗，宗教信仰就可提供慰藉與開解。而宗教對來世的解釋與永生的觀念，也給人們一種對比的解脫，給予人們超脫現世的希望。」李亦園(2004)也針對宗教信仰對人類的重要功能，整理出三大功能：「(一)生存的功能(adaptive function)：指的是透過宗教可以幫助人克服生活上的不安、挫折、恐懼，進而找到安定的力量。(二)整合的功能(integrative function)：是人們可以藉共同的宗教信仰鞏固團體的凝聚力。(三)認知的功能(cognitive function)：是指宗教可以滿足人類對終極問題的疑惑，像很多宗教信仰均有對人生、宇宙、存在的意義提出解答。」

以宗教人類學來看，人類的宗教可分為兩大類別：第一類是制度化的宗教(Institutional Religion)：指有組織、制度、經典的宗教系統，如基督宗教、佛教、回教等宗教；第二類是非制度化或擴散的

宗教(Diffused Religion)：則是指與一般風俗習慣混在一起的宗教信仰，這些信仰是較沒有經典、制度或組織，它們是擴散及於日常生活的各層面，一般通稱為「民間信仰」，如較具台灣本土色彩的道教。我們現在就從目前世界三大宗教(基督宗教、伊斯蘭教、佛教)及道教來探討它們的教義及目的，應可更具體了解宗教的功能。

#### 2.4.1 基督宗教(Christianity)

此乃目前世界上三大宗教中最具影響力且流傳得最廣的宗教，截至目前，信徒超過 20 億人，約占全球人口的三分之一，是當今信徒最多的宗教。Huston Smith(1958)在《人的宗教》一書中說：「基督宗教基本上是個歷史宗教，它並非是抽象的，而是築基於具體的事件、真實的歷史上。」《百度百科》上也介紹：「基督宗教是對奉耶穌基督為救世主的各教派統稱，該宗教公元一世紀，發源於羅馬的巴勒斯坦省，建立的根基是耶穌基督的誕生、傳道、死亡與復活。」基督宗教主要包括：天主教、東正教、新教(即俗稱的基督教)三大教派。它的信仰以耶穌基督為中心，以聖經為最高經典，核心思想為「福音」，裡面充分彰顯了上帝對世人和宇宙捨己無私的大愛，神愛世人，甚至將祂的獨生子—耶穌基督賜給他們，信祂者得永生。基督宗教的三個最具特色的教義為：「道成肉身、贖罪和三位一體」，Huston Smith (1958)認為基督乃是把人連結到神的橋樑，神變成人，使得人可以成為神。而他也解釋贖罪的根本意思是「和解」或「恢復完整」，這就是神在基督裡，叫世人與自己和好。綜合來說，基督宗教的教義就是

上帝創造一切萬物，唯有服從耶穌新約聖經旨意，方能進入天國，而其信仰終極目的即在「昇天」。

## 2.4.2 伊斯蘭教(Islam, 即回教)

在阿拉伯語，「伊斯蘭」有順從、和平和安寧之意。此宗教產生於公元 622 年，是世界三大宗教中最年輕的，它的信徒遍布於亞、非兩個大洲，它目前雖為世界第二大宗教，截至 2011 年，全球約有 16 億穆斯林(即伊斯蘭教信徒)，佔世界人口的 23%，但根據數據分析，穆斯林在 2050 年將超過基督教徒，成為世界第一大宗教。維基百科提到，穆斯林信仰無與倫比的「阿拉」，並認為人生唯一的目的是：「崇拜或順從阿拉」；伊斯蘭教認為阿拉在人類歷史中派遣了眾多先知給全人類，歷代很多民族都有先知，如：亞伯拉罕、摩西，而穆罕默德則是最後一位先知，在伊斯蘭教的主要經典《古蘭經》就記載了阿拉給穆罕默德的訊息。

伊斯蘭教的基本五大功修為「念、禮、齋、課、朝」，這五功即是穆斯林需要奉行的五個義務。此宗教還擁有自己的一套宗教法律，該法律實際觸及生活和社會的每一個層面。伊斯蘭教是科學的宗教，它鼓勵人們透過真科學對宇宙、世界進行認識和思考。Huston Smith 在《人的宗教》一書中也提到：「伊斯蘭教的一切都以其宗教的根本——神為中心。回教徒不僅視一神論為伊斯蘭教對阿拉伯人的貢獻，而且是對宗教整體的貢獻。」他又強調伊斯蘭教徒把生命認為是創造主的禮物，而生命的責任有兩項，第一項就是要對所接受的生命感恩，

第二項是持續性的人類責任。《古蘭經》是一本強調行為重於觀念的書。另外值得一提是：伊斯蘭教容許多妻制，這也是西方世界對此宗教較有詬病之處，認為它貶低了婦女的地位。

### 2.4.3 佛教(Buddhism)

佛教的建立始於西元前六世紀的一個人 Siddhartha Gautama of the Sakyas，Siddhartha(悉達多)是他的名，Gautama(喬達摩)是他的姓，Sakyas(釋迦)是他家庭所屬的族名。當他的晚年時，他在印度已是聲名大噪，王公諸侯及老百姓紛紛拜倒在他的面前，他們問他是屬於什麼樣的存有層次？是代表了哪一種人？是神嗎？而他只回答：「我醒轉來了。」這回答就變成他的頭銜，因為這就是佛的意思，所以佛的意思就是「醒悟了的人」(Huston Smith)。經過了一連串的苦行修練後，他創立了一個僧侶教團，教導他的信徒解脫生死和一切煩惱的方法，並向當時死氣沉沉的婆羅門印度教挑戰。Huston Smith 在《人的宗教》一書中提到：「佛陀所要傳揚的是一種沒有權威、沒有儀式、沒有傳統、沒有超自然的宗教，祂要宣揚的是繞過玄想及高度自力的宗教。」

佛教大都盛行在亞洲，全世界信徒大約五億人信徒，亦為世界三大宗教之一。佛教的基本教義是主張世間一切諸法的本質皆空，沒有實質「我」的存在，唯有「覺悟因緣、生滅法、法界空、解脫生死」，亦可解釋為：一切的世間法都生存在「異滅」中，過去有的，現在會改變，現在有的，將來終歸於滅。佛教也認為世間一切是依「因

緣」而生的，任何事都有「前因後果」。《維基百科》對佛教基本教義提出以下的解釋：「佛教是從解脫苦難為出發點，有解脫道和菩薩道兩大教法。解脫道依據四聖諦、十二緣起為核心，要求僧侶信徒遵守五戒，修十善、四無量心，並教導以禪觀三界皆是無常、不安穩，斷除對三界所有的執著，脫離三界輪迴，證悟無漏的四果阿羅漢。菩薩道則是六度四攝為主。」簡單來說：佛教認為誰也逃不掉生老病死，這些苦難不會因人死而結束，會輪迴不息，為了脫離輪迴，就要進行修行，即是《戒、定、慧》三學，依八正道，就可達到涅槃成佛。

#### 2.4.4 道教(Taoism)

它是在中國土生土長的宗教，大約發源於春秋戰國時的方仙道，道教崇拜很多神明，相信萬物有靈，它主要是在追求長生不老、濟世救人，進而得道成仙。道教把原為道家的主要哲學家「老子」神化了，它雖奉老子為教主，莊子為祖師，但事實上，它的主張和老莊思想並非一致的。道教演化到漢代時，張道陵以老子的《道德經》為主要經典，以「道」和「德」為基本信仰。道教重生惡死，認為人可以為自己的生命做主，只要善於修道養生就可長生不老，所以就出現一些修煉方法，如煉丹、吐納、武術、氣功、經絡等。中國歷史上有很多名人都是道教徒，如李白、唐太宗、唐高宗等。

道教的理想世界不像佛教的涅槃，它的理想世界是一個沒有戰爭、災難的和平世界，它認為人不一定要在死後才能到達仙境，人

的形體是可藉由一些形式的鍛鍊而成仙得道，成仙後一樣可以生活在凡人世界裡，所以道教的「科儀及祭祀上天和祖先等行為」，應是與其教義有關連的。



## 第三章 研究方法

本章主旨在說明本研究的主要資料來源及其研究方法，共分為兩大重點，第一個重點是介紹本研究的資料來源—「台灣青少年成長歷程研究：國一樣本(J1)第八、九波，青少年問卷」，且以描述性統計法加以分析；第二重點則是介紹在本資料中，與本研究「宗教信仰與休閒活動之關聯性」有關的問卷內容。

### 3.1 資料來源與統計分析方法

本研究資料來源源自「青少年成長歷程研究」，此資料乃中央研究院主題計畫經費補助的長期實地追蹤調查之資料，由伊慶春教授總策畫。本資料的初始概念與規劃是在 1999 年開始的，以台北市、台北縣和宜蘭縣圈選中的國中學生為研究母體，採分層比例隨機抽樣，於台北市抽取十六個國中、台北縣抽取十五個國中、宜蘭縣抽九個國中，三個地區的抽樣是彼此獨立的。第一步驟先抽選學校，依據各地區的都市發展特性區分出不同層級，第二步驟根據每個層級的學生人數比例來決定該抽取的學校數量，第三步驟針對被抽中的學校「一年級」的兩個班級學生進行測試。其主要目的是在探討研究：青少年在成長歷程中受到家庭、學校和社區的交互影響為何？而此影響對其個人在身心成長方面具有什麼意義。而為了確實找出造成青少年不同成長歷程的可能因素，每個樣本均針對三方面：學生、其國中導師和其家長做問卷調查。

從 2000 年至 2009 年的年度追蹤調查中，總共蒐集九波資料，而

從 2011 年起，開始成年階段的後續追蹤，此國一樣本資料前三年完成率均達 95% 以上，但從第四年起，因升學分流因素，樣本追蹤調查較不易取得，故完成率逐年降低。

此調查資料中，第八波的有效樣本數為 1739 筆，大致是調查與就學或就業有關的經驗或問題，如：對學校的滿意度、自我期許評價、學費來源、工作性質滿意度、薪資與福利等。受訪者均須回答的問題有三部份：(1)個人經驗：如生活收支、身心健康自評與壓力來源、休閒活動等；(2)家庭生活：如與家人的關係、父母教養方式等；(3)社區活動的參與，如志工經驗等。在問卷中的休閒活動有十八項，本論文研究只取八項為因素分析，此八項休閒活動如下：閱讀、聽音樂、繪畫書法之類的藝文活動、下棋打牌、彈奏樂器、運動休閒活動、登山健行、參觀展覽表演等。

第九波則是用生命歷程作為研究架構，有效樣本數為 1875 筆，主旨在探討青少年進入成年初期的成長過程與生活經驗。由資料顯示家庭、學校與社區為青少年與成年初期之主要生活場域，這三者之間的交互作用被假定為影響青少年成長歷程的主要社會機制，所以在本計畫中特別強調社會階層、環境資源等結構性因素的影響。具體來說，本主題計畫的特色較著重社會層面的分析，像探討受訪者的宗教參與度及虔誠度，並運用長期性、貫時性的固定樣本追蹤方式來探討青少年至成年初期的轉折機制和成長軌跡。而本研究因是探討宗教信仰與休閒活動之關聯性，故運用本計畫第八波的休閒活動資料與第九波宗教信仰資料應是相當適合的。

本論文的研究統計方法是將樣本運用描述性統計(descriptive statistics)中的次數分配、百分比與平均數等方法，來描述樣本的特性及各變項的分配情形，以了解受訪者的休閒活動參與狀況，及其宗教信仰或相關的宗教信念和虔誠度；亦使用二維表列分析法，探討兩變項間之關聯，性質上與相關係數接近，但僅從列表上觀察兩變數之關聯性，而未計算類似相關係數之統計數字。

### 3.2 相關資料問卷介紹

第八波的資料問卷中與休閒活動有關的問題及其答項次數和比例呈現表 3-2-1 中，而其有效樣本數為 1739 筆。由此表中的百分比可知：在所有受訪者中，「經常」從事的前三名休閒活動依序為：聽音樂(56.00%)、閱讀(19.78%)，和運動類活動(16.16%)。「有時」從事的休閒活動前三名依序則為：閱讀(49.22%)、聽音樂(34.56%)、和運動類活動(31.28%)。「很少」從事的休閒活動前三名依序是：參觀藝文展覽表演(49.28%)、登山健行(48.76%)、和下棋打牌(38.64%)。而「從不」參與的休閒活動前三名依序是：彈奏樂器(62.97%)、藝文活動(如：繪畫、書法等，54.23%)、和下棋打牌(43.76%)。研究者推論：此結果應是跟受訪者的年紀、教育程度、社會參與等變項有關。

表 3-2-1 休閒參與頻率問題答項統計

(頻率) (休閒活動)		(1)經常	(2)有時	(3)很少	(4)從不
閱 讀	人數	344人	856人	492人	47人
	百分比	②19.78%	①49.22%	28.29%	2.70%
聽音樂	人數	947人	601人	150人	14人
	百分比	①56.00%	②34.56%	8.63%	0.81%
藝文活動	人數	43人	170人	583人	943人
	百分比	0.81%	9.78%	33.52%	②54.23%
下棋打牌	人數	54人	252人	672人	761人
	百分比	3.11%	14.49%	③38.64%	③43.76%
彈奏樂器	人數	62人	134人	448人	1095人
	百分比	3.57%	7.71%	25.76%	①62.97%
運動休閒	人數	281人	544人	656人	258人
	百分比	③16.16%	③31.28%	37.72%	14.84%
登山健行	人數	41人	261人	848人	589人
	百分比	2.36%	15%	②48.76%	33.87%
參觀展覽	人數	35人	278人	857人	569人
	百分比	2.01%	15.99%	①49.28%	32.72%

註：①表示該答項百分比最高，②表示次高，③表示第三高

第九波有效樣本數為 1875 筆，以下就分別列表呈現在第九波中與宗教信仰有關的問卷內容，如宗教類別、信奉時間、參與度及相關的信念或虔誠度等問題：

表 3-2-2 信奉的宗教類別統計

變項數值	選項	樣本數	百分比(%)
1	民間信仰拜各種神明	498	②26.6%
2	佛教	252	③13.4%
3	道教	142	7.6%
4	一貫道	25	1.3%
5	回教	0	0%
6	天主教	8	0.4%
7	基督教	74	3.9%
8	無宗教信仰	870	①46.4%
9	其它	6	0.3%

註：①表示信奉該宗教人數最多，②表示次多，③表示第三多

表 3-2-2 呈現的是：在 1875 名受訪者中，有 870 人是沒有宗教信仰，佔 46.4%，而有 498 人是信奉民間信仰，如：民間的一些術數行為(收驚、米卦...)，佔 26.6%。而佛教信奉者有 252 人，佔 13.4%，道教則有 142 人，佔 7.6%。而全世界信徒最多的前兩大宗教：基督教和回教，因與台灣的歷史淵源較不如佛、道教來得久遠，所以在台灣仍未有較普及的教義資訊，信奉者則較為少數。

表 3-2-3 開始信奉宗教的時間統計

變項數值	選項	樣本數	百分比(%)
0	跳答	870	①46.4%
1	從小就信	836	②44.6%
2	國小時期	72	③3.8%
3	國中時期	28	1.5%
4	高中/職/專科時期	26	1.4%
5	大學時期	34	1.8%
6	其它	8	0.4%

註：①表示該選項百分比數值最高，②表示次高，③表示第三高

表 3-2-3 呈現的是開始信奉宗教的時間，選「跳答」選項的受訪者應大都為無宗教信仰者，而在有宗教信仰的受訪者中，有 836 人是從小就開始信奉，佔 44.6%；而有 72 人是從國小時期開始信奉此宗教，佔 3.8%，由此結果，研究者推測：信奉宗教的起點時間越早，應大都受父母或家族長輩的影響，所以宗教信仰應與家庭有很大關聯性。而到了較有升學歷力的青春期的開始信奉宗教的人數相較要來得少，但到了自主性較高的大學時期，或因同儕、社團的影響，與宗教信仰的接受度又較提高了。

表 3-2-4 宗教活動的參與頻率統計

變項數值	選項	樣本數	百分比(%)
1	每星期數次	30	1.6%
2	每星期一次	43	2.3%
3	每個月數次	47	2.5%
4	每個月一次	43	2.3%
5	每年數次	162	8.6%
6	大約一年一次	204	③10.9%
7	很少、幾乎沒有	547	②29.2%
8	從未參加	799	①42.6%

註：①表示該選項百分比數值最高，②表示次高，③表示第三高

表 3-2-4 呈現的是：受訪者對宗教活動的參與密集度，其中，從未參加過任何宗教性活動的受訪者有 799 人，佔 42.6%，與表 3-2-2 中無信仰者的 46.4% 是有 3.8% 的差距，研究者推測：雖無宗教信仰，但仍有可能因文化休閒、工作、朋友家人等因素的影響，近而參加宗教活動(如：進香、禪修、做禮拜、靈修聚會...)。而在有參與宗教活動者中，參與頻率較高的只佔 8.7% (包含：每星期數次、每星期一次、每個月數次、每個月一次)，參與頻率較低的則為 19.5% (包含每年數次和大約一年一次)，而很少或幾乎沒有參與則有 29.2%。

表 3-2-5 對「人死後靈魂仍然存在」的說法同意度統計

變項數值	選項	樣本數	百分比(%)
1	非常贊成	325	②17.3%
2	贊成	1245	①66.4%
3	不贊成	267	③14.2%
4	非常不贊成	37	2.0%

註：①表示該選項百分比數值最高，②表示次高，③表示第三高

表 3-2-5 顯示的是：受訪者對「人死後靈魂仍然存在」的同意度。將近有 83.7% 是同意此說法，這與本研究第二章文獻探討中所提到的很多學者專家對宗教的詮釋是不謀而合的，如：Max Müller 認為宗教的存在是因人對無限存在物的渴求、信仰和愛慕。也如德國比較宗教學家奧托(R.Otto)對宗教的詮釋，他認為宗教即是對超自然之神聖體驗，表現為人對神聖既敬畏且嚮往的感情交織。陳運星也提到：很多宗教乃源自人類對死亡的恐懼、對宇宙的無知。研究者覺得這統計表的結果與宗教起源及說法是有關聯性的。

表 3-2-6 對「信神的人愈多，社會愈平安」此說法的同意度統計

變項數值	選項	樣本數	百分比(%)
1	非常贊成	103	5.5%
2	贊成	580	②30.9%
3	不贊成	998	①53.2%
4	非常不贊成	192	③10.2%
7	不知道	2	0.1%

註：①表示該選項百分比數值最高，②表示次高，③表示第三高

表 3-2-6 呈現的是：受訪者對「信神的人愈多，社會愈平安」的說法同意度。這是針對宗教功能的認知提出的問卷調查，結果顯示：有 63.4% 的受訪者不贊成「信神的人越多，社會就會越平安」（包含 53.2% 的「不贊成」及 10.2% 的「非常不贊成」），研究者推論此結果應與受訪者的年紀、社會參與度等變項因素有關，而且宗教信仰的功能是無形與抽象的，沒有既定的評量標準，故要評估出「信奉宗教的人愈多，社會愈平安」的因果關聯性是有難度的。但仍有 36.4% 是贊成宗教對社會的安定是有幫助的。這點表示宗教功能與社會的關聯性仍是值得研究的。

表 3-2-7 對「只要自己肯努力，不一定靠神」此說法的同意度統計

變項數值	選項	樣本數	百分比(%)
1	非常贊成	527	②28.1%
2	贊成	1123	①59.9%
3	不贊成	193	③10.3%
4	非常不贊成	31	1.7%
5	不知道	1	0.1%

註：①表示該選項百分比數值最高，②表示次高，③表示第三高

表 3-2-7 呈現的是：對「只要自己肯努力，不一定要靠神」此說法的同意度調查，這是一個與宗教功能或虔誠度有關的問題，有 88% 的受訪者是同意(包含 28.1% 的「非常贊成」和 59.9% 的「贊成」)，研究者推測宗教對信奉者而言是較屬於心靈精神層面，而日常生活是現實的，需靠實際行動才能實現，宗教則屬於精神寄託，尤其受訪者皆是青少年或青年，應多數屬於有行動力的，若是年紀較年老者，可能會因體力之不足或健康情況較不佳，而較認同或注重精神層面的寄託與充實。

表 3-2-8 對「宗教對你是重要的」此說法的同意度統計

變項數值	選項	樣本數	百分比(%)
1	非常贊成	82	4.4%
2	贊成	657	②35.0%
3	不贊成	944	①50.3%
4	非常不贊成	191	③10.2%
5	不知道	1	0.1%

註：①表示該選項百分比數值最高，②表示次高，③表示第三高

表 3-2-8 亦屬於宗教功能的認知調查，它呈現了受訪者對「宗教重要性」的同意度。有 39.4% 的受訪者同意宗教是有其重要性，包含 4.4% 的「非常贊成」和 35.0% 的「贊成」；而有 60.5% 的受訪者是否定其重要性的，包含 50.3% 的「不贊成」和 10.2% 的「非常不贊成」。這結果與表 3-2-6 和表 3-2-7 (均是針對宗教功能) 的調查統計結果是大致相符合的。而研究者覺得：既還有 39.4% 的受訪者肯定宗教的重要性，那表示宗教對社會的功能仍是值得重視及研究的。

## 第四章 實證結果與分析

本章主要是呈現與本研究有關的各項資料結果，並針對第一章的研究目的進行分析，內容大致如下：第一節是針對不同宗教的休閒參與密集度進行統計和分析；第二節是呈現有不同宗教虔誠度或信念之受訪者，其休閒活動參與密集度平均值的統計及分析。

### 4.1 不同宗教的休閒參與度

依據本研究資料「青少年成長歷程研究」中的宗教，包含：「民間信仰、佛教、道教、一貫道、天主教、基督教、及無宗教信仰」，進行探討與分析不同宗教信仰是否和各項休閒參與有一定關聯性，因要進行兩者平均值的交叉分析，故樣本數為 1531 筆。在本研究中，可用來計算休閒參與度平均值的問卷回答選項中的「經常」參與程度，設定數值為 1；參與程度為「有時」，設定數值為 2；參與程度為「很少」，設定數值為 3，而參與程度為「從不」，設定數值為 4。從「經常」到「從不」，代號值愈來愈大，故若平均值愈小，代表信奉該宗教的人愈常從事此休閒活動，反之，若平均值愈大，代表此休閒活動對於信奉該宗教的人是參與度愈低的。由此平均值的差異可探討出：不同的宗教是否會對其信奉者造成休閒活動的選擇或參與度方面的影響。

表 4-1-1 「民間信仰」者的休閒參與平均值

民間信仰(410人)	經常	有時	很少	從不	平均值
閱讀	67	230	112	1	②2.11
聽音樂	232	153	24	1	①1.50
藝文活動	9	35	141	225	3.42
下棋打牌	13	60	152	185	3.24
彈奏樂器	5	28	102	275	*3.58
運動休閒	53	136	165	56	③2.55
登山健行	4	73	201	132	3.12
參觀展覽	7	58	221	124	3.13

註：①表示參與度最高，②表示次高，③表示第三高，\*表示最低  
 「經常」設定值為 1，「有時」為 2，「很少」為 3，「從不」為 4

表 4-1-1 呈現受訪者中，其宗教信仰為民間信仰者的休閒參與概況。依本表結果可知在 410 個信奉「民間信仰」者中，其所最常從事的前三項休閒活動(即休閒參與平均值前三低)依序為：(1)聽音樂 1.50，(2)閱讀 2.11，(3)運動休閒 2.55，平均值最高(即最不常參與)之休閒活動則為：彈奏樂器 3.58。研究者推論如此結果應是與受訪者的年紀及其經濟能力有關，因青少年本來就較容易受流行趨勢影響，而平均值前三低均屬潮流性的休閒活動，故青少年較會從事此三項休閒活動；反觀平均值最高的「彈奏樂器」，若想從事本項休閒活動需購置樂器，所需的費用成本亦是一大考慮。所以青少年對其接受度較低。

表 4-1-2 「佛教」信仰者的休閒參與平均值

佛教(195 人)	經常	有時	很少	從不	平均值
閱讀	44	91	52	8	②2.12
聽音樂	115	61	17	2	①1.52
藝文活動	5	15	68	107	3.42
下棋打牌	3	25	69	98	3.34
彈奏樂器	5	7	52	131	*3.58
運動休閒	36	49	79	31	③2.54
登山健行	6	29	97	63	3.11
參觀展覽	1	30	89	75	3.22

註：①表示參與度最高，②表示次高，③表示第三高，\*表示最低  
 「經常」設定值為 1，「有時」為 2，「很少」為 3，「從不」為 4

表 4-1-2 呈現的是：在受訪者中信奉佛教者的休閒參與概況。從本表可知有 195 位受訪者是信奉「佛教」，而他們從事的休閒活動平均值前三低(即最常從事的前三項休閒活動)依序為：(1)聽音樂 1.52，(2)閱讀 2.12，(3)運動休閒 2.54，而平均值最高(即最不常從事的休閒活動)則為：彈奏樂器 3.58。此結果與上表 4-1-1 民間信仰者的休閒參與度平均值是大致相同的，這相同的結果代表可再繼續調查探討。

表 4-1-3 「道教」信奉者的休閒參與平均值

道教(121 人)	經常	有時	很少	從不	平均值
閱讀	25	59	32	5	②2.14
聽音樂	61	43	16	1	①1.64
藝文活動	2	13	50	56	3.32
下棋打牌	0	15	49	57	3.35
彈奏樂器	2	7	35	77	*3.55
運動休閒	16	46	39	20	③2.52
登山健行	3	15	56	47	3.21
參觀展覽	2	18	60	41	3.16

註：①表示參與度最高，②表示次高，③表示第三高，\*表示最低  
 「經常」設定值為 1，「有時」為 2，「很少」為 3，「從不」為 4

表 4-1-3 呈現受訪者中宗教信仰為道教者，其休閒參與概況。由此表可知有 121 受訪者是信奉「道教」，而其休閒參與平均值前三低(即最常從事)之休閒活動依序為：(1)聽音樂 1.64，(2)閱讀 2.14，(3)運動休閒 2.52，而休閒參與平均值最高(即最不常從事)的活動則是：彈奏樂器 3.55。本宗教信仰者的休閒參與平均值結果與前兩種宗教的亦沒有多大差別。

表 4-1-4 「一貫道」信奉者的休閒參與平均值

一貫道(18人)	經常	有時	很少	從不	平均值
閱讀	6	4	8	0	②2.11
聽音樂	9	7	2	0	①1.61
藝文活動	1	2	3	12	*3.44
下棋打牌	1	3	4	10	3.28
彈奏樂器	1	3	5	9	3.22
運動休閒	3	8	7	0	③2.22
登山健行	1	7	9	1	2.56
參觀展覽	1	4	10	3	2.83

註：①表示參與度最高，②表示次高，③表示第三高，\*表示最低  
「經常」設定值為1，「有時」為2，「很少」為3，「從不」為4

表 4-1-4 呈現：在受訪者中，一貫道信奉者的休閒參與概況。從本表可知在所有受訪者中，只有 18 人信奉「一貫道」，而休閒參與平均值前三低(即最常從事的前三項)的休閒活動依序為：(1)聽音樂 1.61，(2)閱讀 2.11，(3)運動休閒 2.22，而其所從事的休閒活動平均值最高(即最不常從事的休閒活動)則是：藝術活動 3.44。本宗教的休閒參與平均值亦是與前幾個宗教呈現的結果大致相似。

表 4-1-5 「天主教」信奉者之休閒參與平均值

天主教(5人)	經常	有時	很少	從不	平均值
閱讀	1	3	1	0	①2.00
聽音樂	2	1	2	0	①2.00
藝文活動	0	0	1	4	*3.80
下棋打牌	2	0	2	1	2.40
彈奏樂器	0	0	1	4	*3.80
運動休閒	1	2	2	0	③2.20
登山健行	0	0	3	2	3.40
參觀展覽	0	0	3	2	3.40

註：①表示參與度最高，②表示次高，③表示第三高，\*表示最低  
 「經常」設定值為1，「有時」為2，「很少」為3，「從不」為4

表 4-1-5 呈現的是：信奉天主教的受訪者，其休閒參與概況。由本表可知在一千多位受訪者中只有 5 位信奉「天主教」，其休閒參與度平均值前三低(即最常從事的前三項)的活動依序為：(1)聽音樂 2.00，(2)閱讀 2.00，(3)運動休閒 2.20，至於參與的休閒活動平均值最高者(即最不常從事的休閒活動)則是：彈奏樂器 3.80 及藝文活動 3.80。本宗教信奉者雖只是少數，但其休閒參與概況及其平均值與前幾個宗教的結果是大同小異的。

表 4-1-6 「基督教」信奉者之休閒參與平均值

基督教(57人)	經常	有時	很少	從不	平均值
閱讀	14	26	17	0	②2.05
聽音樂	30	23	4	0	①1.54
藝文活動	2	8	19	28	3.28
下棋打牌	1	7	21	28	*3.33
彈奏樂器	5	8	22	22	3.07
運動休閒	16	14	20	7	③2.32
登山健行	2	13	24	18	3.02
參觀展覽	3	16	24	14	2.86

註：①表示參與度最高，②表示次高，③表示第三高，\*表示最低  
「經常」設定值為 1，「有時」為 2，「很少」為 3，「從不」為 4

表 4-1-6 呈現在受訪者中，基督教信奉者的休閒參與概況。由本表得知有 57 位受訪者信奉「基督教」，他們從事的休閒活動平均值前三低(即最常從事的前三項)依序為：(1)聽音樂 1.54，(2)閱讀 2.05，(3)運動休閒 2.32，而參與的休閒活動平均值最高者(即最不常參與的)則是：下棋打牌 3.33。本宗教最不常從事的休閒活動和前四項宗教的結果不太相同，研究者推論：此乃與中西文化、國情之不同有關，基督教是屬西方的宗教，故其信奉者所從事的休閒活動可能與東方宗教信奉者的不盡相同。

表 4-1-7 「無宗教信仰」者之休閒參與平均值

無宗教信仰(721人)	經常	有時	很少	從不	平均值
閱讀	158	342	199	22	②2.12
聽音樂	409	242	64	6	①1.54
藝文活動	15	71	235	400	3.41
下棋打牌	26	111	297	287	3.17
彈奏樂器	32	64	174	451	*3.45
運動休閒	126	229	255	111	③2.49
登山健行	19	89	356	257	3.18
參觀展覽	17	122	353	229	3.10

註：①表示參與度最高，②表示次高，③表示第三高，\*表示最低  
「經常」設定值為1，「有時」為2，「很少」為3，「從不」為4

表 4-1-7 呈現的是：受訪者中是無宗教信仰的休閒參與概況。上表顯示：受訪者中有 721 位是「無宗教信仰」者，其從事的休閒活動平均值前三低(即最常參與的前三項休閒活動)依序為：(1)聽音樂 1.54，(2)閱讀 2.12，(3)運動休閒 2.49，而平均值最高的休閒活動(即最不常參與的休閒活動)則為：彈奏樂器 3.45。無宗教信仰者的休閒參與平均值與前幾個宗教信奉者的休閒參與平均值亦大致相同，故可推知：宗教信仰應是和休閒活動的參與或選擇並無直接的關聯性。

表 4-1-8 各宗教休閒參與平均值之統計表

休閒活動 宗教信仰	閱讀	聽音樂	藝文 活動	下棋 打牌	彈奏 樂器	運動 休閒	登山 健行	參觀 展覽
民間信仰	②2.11	①1.50	3.42	3.24	*3.58	③2.55	3.12	3.13
佛教	②2.12	①1.52	3.42	3.34	*3.58	③2.54	3.11	3.22
道教	②2.14	①1.64	3.32	3.35	*3.55	③2.52	3.21	3.16
一貫道	②2.11	①1.61	*3.44	3.28	3.22	③2.22	2.56	2.83
天主教	①2.00	①2.00	*3.80	2.40	*3.80	③2.20	3.40	3.40
基督教	②2.05	①1.54	3.28	*3.33	3.07	③2.32	3.02	2.86
無宗教信仰	②2.12	①1.54	3.41	3.17	*3.45	③2.49	3.18	3.10
其他	②2.25	①1.25	3.25	3.25	*4.00	②2.25	3.00	3.00

註：①表示參與度最高，②表示次高，③表示第三高，\*表示最低  
「經常」設定值為1，「有時」為2，「很少」為3，「從不」為4

表 4-1-8 呈現各宗教受訪者的休閒參與平均值之總統計概況。由此總統計表可看出：各宗教受訪者在休閒活動的選擇及參與度上是大致相同，即是他們最常從事的前三項休閒活動依序皆為：聽音樂、閱讀和運動休閒；而他們最不常參與的休閒活動大都是：彈奏樂器和藝術活動。更具體地來比較，有信奉宗教的受訪者中，人數最多的民間信仰者(410 人)和無宗教信仰者(721 人)在各項休閒活動的參與平均值：閱讀(2.11 : 2.12)，聽音樂(1.50 : 1.54)，藝文活動(3.42 : 3.41)，下棋打牌(3.24 : 3.17)，彈奏樂器(3.58 : 3.45)，運動休閒(2.55 : 2.49)，登山健行

(3.12 : 3.18)，和參觀展覽(3.13 : 3.10)，這兩項不同的宗教類別在各項休閒活動的平均值是大致相同的，故研究者推論：宗教信仰與休閒活動的參與或選擇並無直接關聯性。

## 4.2 宗教的虔誠度及信念與休閒活動的關聯性之分析

本單元欲藉由結合本研究的資料來源「青少年成長歷程研究」中的第八波與休閒活動有關的問題，及第九波與宗教虔誠度或信念有關的問題，進行他們平均值的交叉分析，進而探討休閒活動與宗教信仰之間的關聯性，因交叉分析之故，所以樣本人數為 1531。在本研究中，要計算各項平均值之前，先設定問卷中的各答項的數值，如：回答選項中的「經常」參與，設定為數值 1；「有時」參與，設定數值為 2；「很少」參與，設定數值為 3；「從未」參與，設定數值為 4。從「經常」到「從不」，參與數值愈來愈大，故若平均值越小，代表越常從事此休閒活動，反之，若平均值越大，則表示最不常從事此休閒活動。

表 4-2-1 呈現的是：在受訪者中，不同的宗教參與頻率與其所從事的休閒活動平均概況。由此表可知：雖是不同的宗教參與度，但其所從事的休閒活動平均值大致相同，如：每星期數次參與宗教活動者最常從事的休閒活動—「聽音樂」—平均值為 1.62，而從未參加宗教活動者最常從事的休閒活動亦是「聽音樂」，平均值為 1.52，兩者平

均值的差異只有 0.1。而兩者不常從事的休閒活動—「藝文活動」，其差異值亦只有 0.05(3.50：3.45)。故研究者推論：不同的宗教參與度對休閒活動的參與或選擇是無直接影響的。

表 4-2-1 不同宗教參與頻率群組之休閒活動參與度平均值

頻率 休閒活動	每星期 數次	每星期 一次	每個月 數次	每個月 一次	每年 數次	一年 一次	很少	從未 參加
閱讀	②2.08	②2.06	②2.03	②2.30	②2.04	②2.19	②2.06	②2.16
聽音樂	①1.62	①1.51	①1.55	①1.73	①1.54	①1.54	①1.54	①1.52
藝文活動	*3.50	3.31	3.34	*3.50	3.32	3.39	3.38	3.45
打牌下棋	3.35	3.20	3.18	3.30	3.14	3.30	3.20	3.25
彈奏樂器	3.00	*3.46	*3.55	3.33	*3.46	*3.53	*3.45	*3.54
運動休閒	③2.42	③2.37	③2.13	③2.60	③2.49	③2.41	③2.50	③2.55
登山健行	2.88	3.14	3.13	3.03	3.05	3.14	3.10	3.21
參與展覽	3.00	3.14	2.92	3.23	2.90	3.05	3.07	3.22
人 數	26人	35人	38人	30人	135人	165人	450人	652人

註：休閒活動參與值為各頻率群組中所有人回答之平均值，回答 1 表示「經常」，回答 2 表示「有時」，回答 3 表示「很少」，回答 4 表示「從未」。

表中①為該群組中參與度最高，②為次高，③為第三高，\*表參與度最低

表 4-2-2 對「人死後是否有靈魂存在」的說法不同贊成度群組之  
休閒活動參與平均值

贊成度 休閒活動	非常贊成	贊成	不贊成	非常不贊成
閱讀	②2.09	②2.11	②2.14	②2.48
聽音樂	①1.49	①1.54	①1.54	①1.79
藝術活動	3.38	3.41	*3.41	*3.52
下棋打牌	3.27	3.23	3.18	3.24
彈奏樂器	*3.52	*3.51	3.40	3.41
運動休閒	③2.59	③2.50	③2.40	②2.48
登山健行	3.11	3.14	3.19	3.24
參與展覽	3.12	3.12	3.07	3.17
人 數	265	1009	228	29

註：休閒活動參與值為各頻率群組中所有人回答之平均值，回答 1 表示「經常」，回答 2 表示「有時」，回答 3 表示「很少」，回答 4 表示「從未」。  
表中①為該群組中參與度最高，②為次高，③為第三高，\*表參與度最低

表 4-2-2 呈現的是：針對「人死後靈魂是否存在」的問題，不同贊成度的受訪者，其所從事的休閒活動之平均值概況。由本表可見：

贊成(包含「非常贊成」和「贊成」)此信念的受訪者，其前三低平均值(即最常從事)的休閒活動為：(1)聽音樂 1.49 及 1.49，(2)閱讀 2.09 及 2.11，(3)運動休閒 2.59 及 2.50；而其平均值最高(即最不常從事)的休閒活動為：彈奏樂器 3.52 及 3.51。而不贊成(包含「不贊成」和「非常不贊成」)此信念的受訪者，其所參與的休閒活動平均值前三低(即最常從事)為：(1)聽音樂 1.54 和 1.79，(2)閱讀 2.14 和 2.48，(3)運動休閒 2.40 和 2.48；而其平均值最高(即最不常從事)的休閒活動為：藝術活動 3.41 和 3.52。「人死後是否有靈魂存在」是一個與宗教有關的信念或想法，有些宗教的教義或目的即是與人死後的世界有關(見本研究的第二章)，而從上表的平均值顯示：贊成或不贊成此說法的受訪者，其休閒活動的選擇或參與平均值是大致相同的，故可推論：宗教信念的不同對休閒活動的選擇或參與是無直接影響。

表 4-2-3 呈現的是：受訪者對「信神的人愈多，社會愈平安」的贊成度與其所從事的休閒活動平均值概況。「非常贊成」此信念的受訪者其平均值前三低(即最常從事)的休閒活動依序為：(1)聽音樂 1.52，(2)閱讀 2.09，(3)運動休閒 2.48，而其平均值最高(即最不常從事)的休閒活動為：藝術活動 3.48。其次，「贊成」此信念者的平均值前三低休閒活動依序為：(1)聽音樂 1.54，(2)閱讀 2.09，(3)運動休閒 2.47，而其平均值最高的休閒活動則為：彈奏樂器 3.49。再看「不贊成」此信念的受訪者值前三低(即最常從事)的休閒活動依序為：(1)聽音樂 1.53，(2)閱讀 2.15，(3)運動休閒 2.56，而其平均值最高(即最

不常從事)的休閒活動則為：彈奏樂器 3.51。最後，「非常不贊成」之受訪者其平均值前三低(即最常從事)的休閒活動依序為：(1)聽音樂 1.54，(2)閱讀 2.05，(3)運動休閒 2.32，而其平均值最高(即最不常參與)之休閒活動為：彈奏樂器及藝術活動 3.48。由上面平均值的分析比較，研究者推論：此問題是與宗教功能有關，而不同宗教的受訪者其宗教信念應不盡相同，但研究者發現：贊成或不贊成此信念的受訪者，其休閒活動參與度的平均值或項目並沒有很明顯的差異，可見：「信奉宗教會使社會平安」的信念與休閒參與並無直接關聯。

表 4-2-3 對「信神的人愈多，社會愈平安」此說法各贊成度群組之休閒活動參與度平均值

贊成度 休閒活動	贊成度			
	非常贊成	贊成	不贊成	非常不贊成
閱讀	②2.09	②2.09	②2.15	②2.05
聽音樂	①1.52	①1.54	①1.53	①1.54
藝術活動	*3.48	3.35	3.42	*3.48
打牌下棋	3.33	3.18	3.27	3.15
彈奏樂器	3.41	*3.49	*3.51	*3.48
運動休閒	③2.48	③2.47	③2.56	③2.32
登山健行	3.06	3.03	3.23	3.09
參與展覽	3.00	3.08	3.16	3.10
人 數	79	479	817	155

註：休閒活動參與值為各頻率群組中所有人回答之平均值，回答 1 表示「經常」，回答 2 表示「有時」，回答 3 表示「很少」，回答 4 表示「從未」。

表中①為該群組中參與度最高，②為次高，③為第三高，\*表參與度最低

表 4-2-4 對「只要自己肯努力，不一定要靠神」的說法各贊成度群組之休閒活動參與度平均值

休閒活動 \ 贊成度	贊成度			
	非常贊成	贊成	不贊成	非常不贊成
閱讀	②2.09	②2.12	②2.19	②2.17
聽音樂	①1.48	①1.55	①1.56	①1.61
藝術活動	3.45	3.41	3.28	*3.39
打牌下棋	3.20	3.24	3.27	3.30
彈奏樂器	*3.48	*3.51	*3.48	3.04
運動休閒	③2.40	③2.53	③2.60	③2.57
登山健行	3.16	3.15	3.12	2.87
參與展覽	3.13	3.13	3.04	2.61
人 數	434	923	151	23

註：休閒活動參與值為各頻率群組中所有人回答之平均值，回答 1 表示「經常」，回答 2 表示「有時」，回答 3 表示「很少」，回答 4 表示「從未」。表中①為該群組中參與度最高，②為次高，③為第三高，\*表參與度最低

由上表可看出：受訪者對「只要自己肯努力，不一定靠神」此與宗教信念有關的問題，「非常贊成」和「贊成」者最常從事的休閒活動及其平均值依序為：(1)聽音樂 1.48、1.55，(2)閱讀 2.09、2.12，(3)運動休閒 2.40、2.53，而最不常從事的休閒活動及其平均值依序為：彈奏樂器 3.48、3.51。反觀「非常不贊成」和「不贊成」者最常從事

的休閒活動及其平均值依序為：(1)聽音樂 1.61、1.56，(2)閱讀 2.17、2.19，(3)運動休閒 2.57、2.60，而最不常從事的休閒活動及平均值依序為：藝術活動 3.39、彈奏樂器 3.48。此問題亦是與宗教功能有關，根據以上的平均值可見：不管贊成或不贊成此宗教功能信念，其所從事的休閒活動之平均值是大致相同，故可推知「肯努力，可不用靠神」的宗教信念對休閒活動的影響是不明顯的。

表 4-2-5 對「宗教對你是重要的」此說法的認同度群組之休閒活動參與度平均值

休閒活動 \ 贊成度	贊成度			
	非常贊成	贊成	不贊成	非常不贊成
閱讀	②1.99	②2.10	②2.13	②2.14
聽音樂	①1.48	①1.52	①1.55	①1.55
藝術活動	*3.28	3.36	3.42	3.50
打牌下棋	3.24	3.27	3.22	3.15
彈奏樂器	3.25	*3.51	*3.48	*3.60
運動休閒	③2.57	③2.50	③2.48	③2.57
登山健行	3.04	3.06	3.17	3.36
參與展覽	2.97	3.10	3.12	3.23
人 數	67	523	782	159

註：休閒活動參與值為各頻率群組中所有人回答之平均值，回答 1 表示「經常」，回答 2 表示「有時」，回答 3 表示「很少」，回答 4 表示「從未」。  
表中①為該群組中參與度最高，②為次高，③為第三高，\*表參與度最低

上表顯示：非常贊成和贊成「宗教對你是重要」此說法的受訪者其參與平均值前三低(即最常從事的)的休閒活動及其平均值依序為：(1)聽音樂 1.48、1.52，(2)閱讀 1.99、2.10，(3)運動休閒 2.57、2.50，而平均值最高(即最不常從事)的休閒活動分別為：藝術活動 3.28 和彈奏樂器 3.51。反觀非常不贊成和不贊成此信念的受訪者其參與平均值前三低的休閒活動依序為：(1)聽音樂 1.55、1.55，(2)閱讀 2.14、2.13，(3)運動休閒 2.57、2.48，而其平均值最高則都為：彈奏樂器 3.60、3.48。從平均值的分析比較可知：受訪者不管認同或不認同「宗教的重要性」，其休閒參與項目及平均值並無顯著差異，是故，研究者推論：不同的宗教信念或虔誠度與休閒活動的參與情況並無直接且明顯的關聯性。

## 第五章 研究結論與建議

本研究目的主要在探討宗教信仰與休閒活動之間的關聯性。為達成研究目的，研究者先蒐集且研讀宗教信仰、休閒概論、休閒產業及社會變遷等相關的理論及研究，以此作為本研究之架構理論。再採用「台灣青少年成長歷程研究」中的第八波(有關休閒)及第九波(有關宗教)的問卷內容為實證研究依據，所得資料以描述性統計法及二維表列分析法，將其統計結果加以分析探討。本章將本研究的結果彙整如下，且提出具體建議以供政府、學校、宗教界、休閒產業者或未來研究之參考。

### 5.1 結論

本研究的分析與探討之結論可分三方面：1、與休閒參與有關的結論；2、與宗教信仰相關的結果；3、宗教信仰與休閒參與交叉的關聯結論，各結論彙整如下：

1. 根據資料中各項變數的數據統計顯示：受訪者最常參與的休閒活動是「聽音樂」(56.23%)，其次是「閱讀」(20.57%)，再者為「運動休閒」(16.46%)。而最少從事的休閒活動是「彈奏樂器」(63.55%)，其次是「藝術活動」(54.47%)，再者是「下棋打牌」(43.63%)。

針對以上結果，研究者發現：

- (1) 「聽音樂」之所以成為參與度最高的休閒活動，除了因受訪者的年紀因素外，音樂的好處亦是備受肯定的，在醫學研究中就發現經常接觸音樂節奏、律動會對人體的腦波、心跳、腸胃蠕動、神經

感應等方面產生作用，進而提升人的身心健康，音樂無形的力量遠超乎我們的想像，所以聆聽音樂、鑑賞音樂，幾乎是現代人極為普遍的生活休閒。但在本資料亦有與音樂有關的休閒活動答項，如：「彈奏樂器」及「參觀展覽表演」，它們的參與頻率卻較低，應是與經濟能力、時間、交通、個人天賦才能等因素有關，故較不普及。

(2) 曾是教育部長的曾志朗先生一直很強調且推廣閱讀與創意的關聯性，他認為閱讀帶來人類的好奇與創新並可活化人腦，提高思考的能力，閱讀可以讓我們猶如「站在巨人的肩膀上」。醫學研究上也肯定閱讀對預防「阿茲海默症」是有相當程度的幫助。而運動的普及性、便利性及功能性都足以肯定此項休閒活動是值得從事且推廣的。基於以上的結論分析，讓人更可理解此三項休閒活動是參與度平均值前三高的原因了。

2. 宗教信仰類別的統計資料顯示：有 47.09% 的受訪者是無宗教信仰，而在有信奉宗教的受訪者中，比例最高的是「民間信仰」(26.78%)，其次是「佛教」(12.74%)。由資料答項之平均值結果可知：

(1) 宗教信仰大都從小就開始，且與家庭因素有很大的關聯，若青少年和家庭的關係越緊密，則越有可能透過社會化而承繼家庭的宗教信仰和價值。

(2) 因本資料的樣本為青少年或青年，因自我意識漸強，依據生命歷程理論(life course theory)，青少年對宗教的認同度及歸屬

性會較小，但對其他年齡層者就不一定是如此結果。

(3) 本研究發現不論受訪者的宗教信仰類別，或宗教信念、虔誠度是否不同，其對「人死後的靈魂存在」的說法贊成度頗高(83.7%)，而對宗教的重要性亦有將近 40%的贊成度，此結果更可應證本研究第二章所引述的：宗教學家奧托(R.Otto)認為宗教即是對超自然之神聖體驗，表現為人對神聖既敬畏且嚮往的感情交織。

3. 由宗教信仰和休閒活動交叉分析的統計資料，研究者發現：不同的宗教信仰或不同的宗教信念贊成度的樣本群組，其休閒活動參與度並無明顯的差異，顯見宗教信仰與休閒活動並沒有因果關聯性。

## 5.2 建議

根據本研究結論，研究者提出以下幾點建議以供未來研究者參考：

1. 因本研究對象侷限於台北及宜蘭地區的國、高中生和大學生，樣本來源有限，所以對於研究結果之推論的有效參考度會有影響。因此建議將來可擴大研究來源，應可使其結果更具有參考價值。
2. 本研究發現大部分受訪者對神靈的存在仍大都呈現認同態度，而對宗教的重要性亦有 40%認同度，基於此結論，研究者覺得：

或許嘗試使用更多不同的宗教與休閒參與變數和指標，會有助於進一步釐清兩者之關聯。所以本研究議題仍是值得繼續探討。

3. 雖然本研究的結果是否定了宗教信仰和休閒活動的直接關聯性，但在研究過程中，藉由文獻探討及資料數據顯示：宗教對休閒的發展是有著間接但重要的影響，像在較古老的年代，一般的民眾只能在宗教場合(如：社祭、臘祭)，才能「合法」的休閒。

而誠如嚴長壽先生在《在世界地圖上找到自己》一書中提到的：「一直以來，宗教都是台灣的優勢，是最有力量的軟實力，扮演著安定社會的重要力量。」他期盼政府及宗教團體能引領台灣人民，將宗教不僅視為一種休閒觀光產業，也能真正將宗教帶入人們休閒的心靈需求層面。

所以宗教信仰雖與休閒活動沒有直接的因果關聯性，但基於本研究上述之次要發現，仍可建議政府、宗教團體、教育界或休閒相關產業均可在此方面多加研議，進而將宗教信仰與休閒活動做結合性的運用，應是會有裨益的。

## 參考文獻

中文文獻：

1. 王昭正譯，John R. Kelly，休閒導論(初版)，台北：品度圖書。
2. 台灣青少年成長歷程研究 <http://www.typ.sinica.edu.tw/>
3. 葉海煙(2010)，台灣宗教活動場域中「休閒」概念的哲學反思，長榮大學學報。
4. 呂大吉(1993)，宗教學通論，台北：博遠。
5. 李亦園(1999)，宇宙觀、信仰與民間文化，台北：稻鄉。
6. 金澤(2009)，清代宗教文化中的儒釋道三教，宗風，北京：宗教文化。
7. 范綱華(2013b)，宗教信仰與成年初期心理健康的關連，台灣青少年成長歷程研究第五次學術研討會。
8. 張珣、江燦騰(2001)，當代台灣本土宗教研究導論，台北市：南天。
9. 陳觀勝、李培棻(譯)(1989)，宗教學導論(原作者：Max Müller)，上海：人民。
10. 涂爾幹(1992)，宗教生活的基本模式人事月刊，台北：桂冠圖書。
11. 張宮熊(2002)，休閒事業概論，台北：揚智。
12. 黃耀德(2014)，宗教旅遊者動機、滿意度、忠誠度之研究—以佛陀紀念館為例，大仁科技大學休閒事業管理研究所碩士論文。
13. 陳美甜(2009)，地方節慶觀光行銷策略之研究—以嘉義市國際管樂節為例，東海大學行政管理暨政策研究所，

第七屆華山論劍論壇。

14. 謝金燕(2003)，宗教觀光吸引力、滿意度與忠誠度關係之研究——以高雄佛光山為例，南華大學旅遊事業管理研究所論文。
15. 簡伊利(2015)，宗教行為與幸福感關係之研究，南華大學文化創意事業管理學系休閒產業碩士班碩士論文。
16. 楊國樞、瞿海源(1988)，台灣民眾的宗教信仰與宗教態度、變遷中的台灣社會，台北：中央研究院民族學研究所，239-276。
17. 瞿海源、姚麗香(1986)，台灣宗教變遷之探討，台灣社會文化變遷，台北：中央研究院民族學研究所，655-685。
18. 鄭俊宏(2015)，台灣民眾參與宗教旅遊影響因素之研究，南華大學文化創意事業管理學系碩士論文。
19. 陳淑娟(2014)，宗教信仰與休閒活動參與之研究——以嘉義地區為例，南華大學休閒產業經濟學系碩士班碩士論文。
20. 吳松齡(2003)，休閒產業經營管理，台北：揚智。
21. 柴松林(2006)，休閒時代·學習社會，T&D 飛訊第 52 期。
22. 洪于婷(2015)，健康休閒概論，新北市：新文京。
23. 吳英偉(2009)，休閒產業分析，台中：滄海出版社。
24. 台灣博碩士論文知識加值系統：自由的博碩士學位論文全文料庫。
25. 衛金森·查靈(2006)，吳妍蓉譯，宗教百科全書，台北：貓頭鷹。
26. 陳運星(2006)，宗教通識課程之境教設計：宗教聖地參訪。止善學報，創刊號，台中縣：朝陽科技大學通識教育中心，頁 145-165。
27. 休斯頓·史密斯(1958)，劉安雲譯，人的宗教，

新北市：立緒出版社。

28. 李銘輝(2000), 觀光地理, 台北：揚智。
29. 盧雲亭(1993), 現代旅遊地理學(合訂本), 台北：地景出版社。
30. 威廉·詹姆斯(2001), 宗教經驗之種種, 新北市：立緒出版社。
31. 蔡文輝(2010), 社會學, 台北：三民書局。
32. 麥克斯·繆勒(2010), 宗教的起源與發展,  
大陸：上海人民出版社。
33. 蔡宏進(2004), 休閒社會學, 台北：三民。
34. 嚴長壽(2017), 在世界地圖上找到自己, 台北：遠見天下。

#### 英文文獻：

1. Bammel, G. ,& Burrus-Bammel, L.L.(1992), Leisure and Human Behavior, Iowa : Wm. C. Brown.
2. Hurlock .E . B.(1980), Developmental Psychology, New York: McGraw-Hill Inc.
3. Rinschede, G. (1992), “Forms of Religious Tourism”,  
Annal of Tourism Research, Vol.19, No.1, 51-67.
4. Ellison, C. G.(1991), “Religious Involvement and Subjective We-being”, Jounal of Health and Social Behavior, March 1991  
Vol.32, No.1, 80-99.
5. Abraham Maslow (1964), Religions, Values, and Peak Experiences , Ohio State University Press.

6. Huston Smith (1958), *The World's Religions*, HarperOne.

網路資源：

1. 聯合國世界觀光組織(World Tourism Organization, WTO),

資料引自 <http://www.unwto.org/index.php>

2. 交通部觀光局認識台灣—宗教信仰網站(2015), 資料引自

<http://Taiwan.net.tw/ml.aspx?sNo=0001009>

3. 全國宗教資訊網網站，資料引自

<http://religion.moi.gov.tw/Home/ContentDetail?cid=A03&ci=0>

4. Pew Research Center(2012). *The Global Religious Landscape*.

Retrieved December 18, 2012 from

<http://adeptanalytics.org/download/ado/bioprobit.pdf>

5. 中華百科全書，資料引自

<http://ap6.pccu.edu.tw/Encyclopedia/data.asp?Id=487>

6. 宗教旅遊的發展與台灣盛況-壹讀，資料引自

<http://read01.com/G5MAm.html>

7. 台灣人的休閒趨勢，資料引自

<https://tw.answers.yahoo.com/question/index?Qid=2006032->

[1000012KK06580&P=%E7%A4%BE%E6%9C%83%](https://tw.answers.yahoo.com/question/index?Qid=2006032-1000012KK06580&P=%E7%A4%BE%E6%9C%83%)

8. 宗教-維基百科，資料取自

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%97%E6%95%99>

9. 台灣青少年成長歷程研究 <http://www.typ.sinica.edu.tw/>