

國立政治大學圖書資訊與檔案學研究所
碩士論文

Master's Thesis
Graduate Institute of Library, Information and Archival Studies
National Chengchi University

魔術愛好者的深度休閒資訊行為研究

Study on Magic Lover's Information Behavior:
from Perspectives of Serious Leisure

指導教授：王梅玲 博士

Adviser: Dr. Wang, Mei-Ling

研究生：吳亞軒

Author: Wu, Ya-Syuan

中華民國一百零九年六月

June, 2020

摘要

在國內的魔術領域，由各大專院校的社團作為出發點，孕育了許多的魔術愛好者，其中，許多的魔術愛好者一次又一次的展示其不遜色於職業者的表現，而細究魔術表演的特性，即來自資訊的不對等而產生，是一種由於觀眾不了解秘密而產生的表演藝術，而令人好奇的是，究竟這些非職業者獲獎者是透過什麼樣的方式成功？其資訊世界又與一般的愛好者什麼樣的差異？至此，本研究希望通過結合「深度休閒」的理論出發，觀察非職業魔術表演者的群體的資訊世界，研究目的包括以下四項：（1）探討並建構魔術愛好者在深度休閒概念下的資訊行為模式。（2）探討具備魔術表演成就的魔術愛好者，其資訊行為會有何種特質。（3）探討魔術愛好者所接觸的社團關係對其資訊行為的影響。（4）探討資訊行為對業餘魔術師與魔術嗜好者涉及的深度休閒效益之影響。

本研究使用深度訪談法，基於深度休閒理論，將魔術愛好者以成就表現區分為「具成就表現的業餘魔術師」與「不具成就表現的魔術嗜好者」作為訪談對象，探討的資訊行為內涵包括動機、情境、資訊需求、來源管道、評估原則與資訊活動，參考相關文獻後完成主要研究工具「魔術愛好者訪談大綱」，共訪談業餘魔術師8名，魔術嗜好者10名，共計18名受訪者。

本研究共得結論共十一項，包括：（1）魔術愛好者的資訊行為，會受到各種動機與其衍伸的情境，以及情境中的資訊需求、資訊活動環節影響。（2）魔術愛好者的動機是具備變動性質的，會受到各種因素引發成就導向。（3）在魔術愛好者之中，業餘魔術師的動機相較魔術嗜好者而言，具備更多「創新」取向，進而影響資訊行為的整體差異。（4）魔術愛好者之間對於魔術學習情境中的「練習」，概念上具有差異性。（5）業餘魔術師所接觸的魔術同儕階層，相對而言會提供更多的魔術知識與啟發的可能性。（6）魔術愛好者的資訊評估機制，相對而言更重視關係性而非參考權威。（7）魔術愛好者的資訊活動具有「測試」的類型，同時兩個群體間資訊活動類型的差異不大，但其背景脈絡仍有差異性。（8）業餘魔術師的獲獎因素同樣會建立在資訊行為模式的差異之上。（9）社團可以透過資源供給與人脈延伸兩種特性，提供魔術愛好者在資訊需求上的滿足，也可以透過生活參與的特性，提供高度社交滿足，同時可以以此協助魔術愛好者度過資訊行為中的困境。（10）魔術的知識傳遞在如今仍具有一定程度的封閉性。（11）業餘魔術師與魔術嗜好者隨時間涉入的深度休閒效益，在知識與經驗的表

達與獲取上具有相對較明顯的落差，也會受到參與者處在的資訊環境所影響。

針對結果，本研究分別針對三種角色提供建議，建議魔術愛好者多嘗試接觸高階魔術資訊擁有者，增加魔術資訊接觸可能性，並嘗試不同的練習方式；建議魔術資訊提供者設計更多元的資訊面向支援，如音樂推薦或表演技巧等主題性網站；對於圖書館，則可嘗試建立魔術圖書機構，透過小型討論等聚會來推動。未來研究建議則可新增不同魔術專業性質比較；針對職業者進行研究，並將結果與本研究比較；更深刻的探討魔術愛好者背景異質性因素；針對更多類似魔術領域的「封閉」社群，做進一步的資訊行為調查；嘗試討論資訊行為對於深度休閒效益的影響面向，並建立量化的衡量指標。

關鍵字：深度休閒、魔術、嗜好者、業餘者、資訊行為



Abstract

In Taiwan, a lot of magic lovers have been bred by the clubs of colleges and universities. Among them, many magic lovers show its performance inferior to professionals, and examine the characteristics of magic performance, that is, from the information asymmetry, it is a performance art that is produced because the audience does not know the secret. Curiously, how did these non-professional winners succeed? What is the difference between its information world and the average enthusiast? So far, this research hopes to observe the information world of the group of non-professional magic performers by combining the theory of "serious leisure". The research objectives include the following four: (1) Explore and construct the information behavior pattern of magic lovers under the concept of serious leisure. (2) Discuss the characteristics of the information behavior of magic lovers with magic performance achievements. (3) Discuss the influence of the clubs of magic lovers on their information behavior. (4) Explore the impact of information behavior on the serious leisure benefits involved by amateur magicians and magic hobbyists.

This study uses in-depth interviews. Based on the theory of serious leisure, the performance of magic lovers is divided into "amateur magician" with achievement performance and "magic hobbyists" without achievement performance as the interview subjects. The connotations of information behaviors discussed include motivation, situation, information needs, information channels, evaluation principles and information activities, referring to relevant literature and completing the main research tool "Magic Lovers' Interview Outline" after pre-testing, interviewed 8 amateur magicians, 10 magic hobbyists, with a total of 18 respondents.

This study has the following eleven conclusions: (1) The information behavior of magic lovers will be affected by various motivation and their derived situations, as well as the information needs and information activities in the situation. (2) The motivation of magic lovers will be of a changing nature and will be guided by achievements caused by various factors. (3) Among magic lovers, amateur magicians have more "innovative" orientations than magic hobbyists, which in turn affects information behavior. (4) The "practice" of magic learning situations among magic lovers is conceptually different. (5) The magic peers contacted by amateur magicians

will relatively provide more magic knowledge and the possibility of inspiration. (6) The information evaluation mechanism of magic lovers, relatively speaking, pays more attention to relation than reference authority. (7) The information activities of magic lovers have the type of "testing". At the same time, the types of information activities between the two groups are not very different, but their backgrounds are still different. (8) The winning factors of amateur magicians will also be based on differences in information behavior patterns. (9) The community can provide the satisfaction of magic lovers with information needs through resource supply and network extension. It can also provide a high degree of social satisfaction through the characteristics of life participation. At the same time, it can help magic lovers to overcome the difficulties in information behavior. (10) The knowledge dissemination of magic still has a certain degree of closure today. (11) The serious leisure benefits involved by amateur magicians and magic hobbyists over time have a relatively obvious gap in the expression and acquisition of knowledge and experience, and are also affected by the information environment in which the participants are located.

Based on the results, this study provides suggestions for three roles. It is recommended that magic lovers try to contact high-level magic information owners, increase the possibility of magic information contact, and try different practice methods; it is recommended that magic information providers design more diverse information for supporting, such as theme websites of music recommendation or performance skills; for libraries, you can try to set up a magic information institution and promote it through small discussions and other gatherings. Future research suggestions can add a comparison of the nature of different magic professions; conduct research on professionals and compare the results with this study; explore the background heterogeneity factors of magic lovers more deeply; target more "closed" community similar to the magic's community, do further information behavior surveys; try to discuss the impact of information behavior on the benefits of deep leisure, and establish quantitative metrics.

Keywords: *serious leisure, magic, hobbyists, amateurs, information behaviors*

目次

目次.....	i
圖目次.....	iii
表目次.....	iv
第一章 緒論.....	1
第一節 研究動機.....	1
第二節 研究目的.....	5
第三節 研究問題.....	5
第四節 名詞解釋.....	6
第二章 文獻探討.....	9
第一節 魔術愛好者.....	9
第二節 深度休閒.....	19
第三節 休閒生活的資訊行為研究.....	23
第三章 研究方法與實施.....	35
第一節 研究範圍與限制.....	35
第二節 研究設計.....	38
第三節 研究方法.....	40
第四節 研究工具.....	41
第五節 資料蒐集與分析.....	43
第六節 研究步驟.....	48
第四章 研究結果與分析.....	51
第一節 基本資料.....	51
第二節 魔術愛好者的動機與情境.....	57
第三節 魔術愛好者的資訊需求.....	95

第四節 魔術愛好者的資訊活動.....	107
第五節 魔術表演的重要因素.....	112
第六節 綜合討論.....	118
第五章 結論與建議.....	137
第一節 結論.....	137
第二節 建議.....	141
參考文獻.....	145
附錄一 知情同意書.....	153
附錄二 訪談大綱.....	154
附錄三 國內大學與社會性魔術社團名錄.....	155



圖目次

圖2-1 Stebbins休閒理論架構圖	20
圖2-2 Wilson資訊行為理論模型（1997年版）	26
圖2-3 ELIS日常生活資訊尋求模型	28
圖2-4 Williamson同心圓資訊尋求模型	29
圖2-5 Hektor日常資訊活動概念模型	33
圖3-1 研究架構圖	39
圖3-2 研究流程步驟圖	49
圖4-1 魔術情境與資訊需求、資訊尋求管道關係圖	104
圖4-2 魔術愛好者之資訊行為架構圖	119
圖4-3 動機演進要素示意圖	124
圖4-4 魔術愛好者之表演階層圖	127

表目次

表3-1 訪談大綱	42
表3-2 本研究抽樣群體資料表	46
表4-1 受訪者基本資料表	52
表4-2 魔術愛好者性別、年齡與魔術資歷統計表	53
表4-3 魔術愛好者社團歸屬與工作狀況	54
表4-4 魔術愛好者動機與情境類屬表	93
表4-5 魔術愛好者遭遇情境之性質整理表	94
表4-6 資訊管道與資訊類型對應表	103
表4-7 魔術愛好者之重要因素表	116
表4-8 以「創新」為觀點檢視業餘魔術師資訊行為特質之整理表	125
表4-9 魔術愛好者之資源利用比較表	128
表4-10 社團於魔術愛好者資訊行為影響面向整理	132

第一章 緒論

本章緒論共分四小節：研究動機、研究目的、研究問題，與名詞解釋。首先從啟發本研究的動機與重要性切入說明，並陳述問題核心及研究聚焦點，最後針對本研究之重要名詞提出操作型定義，為整體研究進行簡介。

第一節 研究動機

本節將描述本研究的動機來源，包含三節：『那些非職業的「魔術大師」』、『資訊行為研究與魔術表演』、『從圖書資訊學到魔術研究的橋樑』。從研究者本身所觀察的經驗切入，並討論結合資訊行為研究內容對於魔術表演者的重要性，最終則嘗試為圖書資訊學界在魔術領域之間的連接發聲。

一、那些非職業的「魔術大師」

非職業者會因為對興趣極高的熱情與堅持不懈的投入，致使技術越發純熟，進而被該領域的權威人士認同(Stebbins, 2001)。魔術亦同，在業界散發自己的光與熱並非是職業者的專利。國際魔術組織聯盟(Fédération Internationale des Sociétés Magiques, 以下簡稱FISM)所舉辦的世界魔術奧運¹，近年的獲獎者中除職業表演者外，也不乏各種類型的業餘魔術師，例如在2012年獲獎的FISM近距離微型部門冠軍Andost，以及2018年代表台灣參賽，並獲得FISM近距離紙牌部門季軍的蔡之棟等人。每位深切投入自己興趣的人士，都具有達到與職業人士同等卓越的潛能與條件，但不論是從FISM，亦或是亞洲區的頂尖大會如UGM²、TMA³等賽事獲獎名單之觀察，相對於職業的卓越者們，非職業者的獲獎數確實

¹ 由FISM組織所舉辦，不論從參賽人數或者資歷，都可以謂是世界上規模最龐大的國際性魔術賽事，有「魔術界的奧林匹克」之稱，對魔術師而言，在FISM賽事中獲獎堪稱是最大的榮耀。

² UGM (UGM Magic Convention) 為亞洲地區魔術的代表性賽事，1984年開始於日本名古屋創立，知名魔術師如劉謙、李思杰等人，都曾於此賽事上獲獎並藉此打開相關知名度，曾有人給予其「亞洲地區最強魔術賽事」的稱號。

³ 台灣魔術協會(Taiwan Magic Association)所舉辦的比賽，在近年來規模越發盛大，如今已經屬於亞洲區首屈一指的國際性魔術賽事，參賽者甚至包括歐美地區的魔術師。

少得多。雖然這結果顯得多少有些理所當然，但也同時啟發了本研究。以研究者自身的表演經驗與觀察為例，若要達到卓越的表演水準，在起步階段的良好指引其影響力是相當巨大的，而這段歷程中的資訊環境以及社交團體等影響，正是極為相當重要的一環。

首先，先從資訊環境的角度來看待魔術表演的能力差異性。「資訊不對等」(information asymmetry)是社會各領域無所不在的現象，艾克羅夫針對1970年代美國的中古車市場，因為人們對車子資訊不甚了解，而受到銷售商隱瞞資訊而造成市場上劣質車當道的敘述，使得保養良好的中古車因部分商人不願蒙塵而拒絕出售，因而有「劣幣驅逐良幣」的現象產生(Akerlof, 1997)，在魔術領域，這項特質則表現的更為直接。魔術的核心價值即在於對方對於事物的未知性與好奇心，不同表演成就的表演者間，所涉及的魔術資訊也必然有所差異，更會影響資訊品質的界定準則等情形。對於現代的魔術表演者而言，要應對跟過去截然不同開放式魔術環境，魔術資訊的掌握、減低資訊不對稱造成的練習效率低落等問題，也成了現今的必修課(搞怪魔術帽, 2019a)；其次則是關於所接觸社交團體的影響，若以每年在重大國際魔術比賽的得獎數量作為評量基準，國立台灣大學魔術社無疑是台灣魔術實力最為強盛的大學魔術社團，同時也是組織最具規模，資訊分享交流狀況也最健全與穩定的社團，更出產了許多知名的魔術師(搞怪魔術帽, 2019b)。整體而言，魔術圈幾乎就像是個微型社會，而所接觸的秘密來源也容易直接影響到接觸者的魔術視野，這點在多數領域亦然，但對於魔術這類將隱瞞資訊做為行業核心的領域影響尤其龐大，因而社群的影響力可見一般(Jones, 2011)。

投入越多時間與熱忱的確可能邁向卓越，但專注且長時間的投入與良好的輔助資源同樣重要。著名的一萬小時法則與其論證⁴也體現了此點，並延伸出了本研究最初的動機基礎，即希望透過研究的魔術愛好者群體們，那些專注在自身領域的非職業的人士所處的資訊世界，是否有具有不同的面貌與差異性可供進一步的參考與討論。

⁴ 一萬小時原則最早由格拉德威爾在2008年《異類》書中所指出，內容為：「若要成為領域的佼佼者，需要經過至少10000小時的鍛鍊」。安德斯·艾瑞克森在2016年出版的《刻意練習》一書中則提出反駁性的意見，艾瑞克森認為格拉德威爾的理論太過廣泛且未經過假設良好的實證研究。他指出因應環境的不同，針對性的刻意訓練與方法論同樣重要。

二、資訊行為研究與魔術表演

Wilson(2000)認為資訊行為包括人類和資訊資源、管道以及尋求過程間互動的概念集合。最早期的資訊行為研究概念稱為「使用研究」(use studies)，是為了滿足二戰與冷戰期間科學家對研究資料收集的組織應用上的困難，在此階段，資訊研究體現的價值在於資料的傳播與溝通。資訊行為逐漸囊括人們與資訊在蒐集和互動上的各種層面，演變成現今熟知的「資訊行為」(information behavior)。在研究的資訊源方面逐漸擴展，從基礎書本、期刊跟機關報告，到同儕之間的觀察；研究議題和面向也從社會文化情境的層次，包括針對種族、性別、經濟等情況對與資訊需求的影響，開始更為聚焦。其中，Hartel跟Kari的研究指出資訊行為主要來自自我實現的需求(fulfillment and self-realization)，此概念也使得資訊行為領域擴及到各種行業群體的觀察，包括健康科學、法律、藝術、表演等職業(Bates, 2009; Case, 2016)。

從資訊服務的觀點而言，特別是圖書館機構，資訊行為研究可以使我們更了解該研究所屬的對象群體之資訊特性，並用以設定更好的服務目標及方案。林珊如(2002)曾因應數位圖書館課題的資訊素養與數位學習等課題，針對網路使用者群體做相應的資訊需求、搜尋與使用行為做調查研究以提供相應服務設計之參考；而張郁蔚與呂淑慧(2014)，也因應讀者資訊問題的解決任務，經由訪談16位大學圖書館館員，觀察館員的資訊需求、資訊來源與篩選機制偏好以作為服務改善與教育訓練之依據。同樣的，當我們將聚焦的焦點縮小至魔術領域的框架內，也有部分觸及魔術愛好者群體的文獻可供檢視。呂俊毅(2011)指出專家表演者相對新手對於資訊來源之信賴度更為嚴謹，並且熟知自身不足的面向可以從何處獲得解決；Rissanen, Pitkänen, Juvonen, Kuhn和Hakkarainen(2014)研究芬蘭的魔術師群體，也指出希望更精熟魔術表演的人士，所遇到的主要挑戰來自與觀眾的互動與臨場的問題解決能力，但除了表演經驗外，環境與表演者群體之間的資訊分享與交流，同樣是魔術技能訓練中的重要一環。

當表演者了解本身欠缺的能力，欲追求解決困境的資訊時，可以從自身的動機出發，嘗試聚焦自身的需求，進而尋找求助的管道，最終體認到自身當下資訊環境的欠缺情形以及與他人相比所欠缺的特質。相較於魔術招式或者表演觀念的教學書籍，魔術的資訊行為研究之重要性絲毫不遜。前者能做到的是魔術專業能力的培養，而後者則優化能力取得過程中的效率與參考，一如圖書館在現實世界中的角色與縮影。綜合前述所討論之面向，研究者認為，資訊行為的相關研究，

從初始動機延伸到表演者的資訊需求、資訊管道的利用與資訊活動特性的觀察，對於魔術表演群體所能帶來的益處是可預期的。

三、從圖書資訊學到魔術研究的橋樑

休閒領域的研究在圖書資訊學領域近年逐漸成為顯學，林珊如（2005）呼籲圖書資訊學領域應注意休閒產業的發展，針對不同性質的休閒參與者們進行資訊行為調查研究，並指出這將是未來資訊服務的重點及趨勢，而近年圖書資訊學領域越來越多針對不同業餘者或嗜好者群體的資訊行為研究也呼應了此點（Hartel, 2006；蔡尚勳，2007；游建祥，2008；王明怡，2010；陳宣毅，2018）。這些研究這不僅是為了強調休閒價值，更多的是喚醒圖書館除學術領域外，對於休閒價值越發重要的社會需求與滿足，而圖書館在資訊檢索上的權威性和技術與休閒領域研究所需要的各方面，皆可以產生呼應的作用（Stebbins, 2009）。

休閒領域，圖書資訊學界在Hartel(2003)以Stebbins提出的深度休閒理論架構，針對烹飪嗜好者做深度休閒領域與資訊行為結合相關的領頭研究後，也陸續有圖書資訊學學者結合此一概念來探討不同休閒群體的資訊行為。深度休閒可以藉由針對深度休閒特徵量表的統計來衡量出休閒活動涉入者對於該興趣的涉入程度（Gould, Moore, McGuire & Stebbins, 2008），並由此推定不同的興趣群體在各種資訊行為上的差異情形。同時，較高分的休閒特徵群也相對優於低領域休閒特徵者擁有更好的休閒效益，包括心理休閒效益與生理休閒效益（陳餘鑒，2012）。而不同深度休閒涉入者所觸及的資訊環境對個人的資訊行為的影響也是值得討論的概念（陳宣毅，2018）。

魔術表演者所追求的表演知識向來著重在魔術秘密的學習、舞台風格的設計、表演技巧的追求與迎合市場與觀眾的要求，國內研究現況也大多偏向此一情形（張庭瑋&楊雅惠，2010；吳瑀騰，2011；呂俊毅，2011；吳瑋芝，2013）。而圖書資訊學界在資訊行為領域上的研究則可以從另一種角度來檢視魔術表演者之間的資訊利用關係，相對於改善表演本身，更著重於改善表演資訊的取得與利用，並能以此協助期望能獲得較高成就的魔術愛好者們對所處的資訊環境有所瞭解與參考。同時本研究也期望，能結合圖書館當今所強調的休閒娛樂資訊滿足之價值，並以深度休閒概念作配合與切入，將魔術領域帶入圖書資訊學的研究範圍內，以求開啟相關研究主題的重視，並期待為魔術的資訊服務此一課題踏出一道步伐。

第二節 研究目的

本研究期望能藉由對魔術愛好者資訊世界的探勘，嘗試理解不同程度的深度休閒參與者，其造成群體差異的影響因素、資訊在其中扮演的角色，以及資訊行為對深度休閒效益所產生的影響。所討論的資訊行為主題參考國內魔術愛好者的特徵，考量內容包括魔術愛好者的資訊行為、社團對其影響以及不同成就能力者的差異情形，與對於深度休閒所產生的效益，研究目的總結有以下四點：

- 一、探討並建構魔術愛好者在深度休閒概念下的資訊行為模式。
- 二、探討具備魔術表演成就的魔術愛好者，其資訊行為會有何種特質。
- 三、探討魔術愛好者所接觸的社團關係對其資訊行為的影響。
- 四、探討資訊行為對業餘魔術師與魔術嗜好者涉及的深度休閒效益之影響。

第三節 研究問題

本研究為回應前述目的，所探討的研究問題如下：

- 一、魔術愛好者引發資訊需求的情境、引發的動機，與資訊需求內容為何？在進行資訊尋求時，其來源管道、篩選原則，與其資訊活動特徵為何？
- 二、具備魔術表演獲獎資歷的業餘魔術師，在引發資訊需求的動機、情境、需求內容；進行資訊尋求時，其來源管道、篩選原則，以及在各種資訊活動類型上的特色為何？
- 三、魔術愛好者所接觸的社團關係會從哪些部分，影響到魔術愛好者的資訊行為？與表演成就是否相關聯？
- 四、魔術愛好者因應涉入程度與時間的更迭，所顯示的休閒效益會存在哪些明顯的區別？該休閒效益與魔術愛好者的資訊行為模式之間有什麼樣的關聯性存在？

第四節 名詞解釋

一、資訊行為(Information Behavior)

Wilson(2000)對資訊行為的定義為：「人類與資訊來源、管道相關行為的總和。包括主動與被動的資訊尋求、與資訊使用。因此，也包括與他人面對面的溝通，以及被動的接受資訊，如看電視廣告、對既存資訊並無意圖行動的部份。」；林珊如(2000)認為資訊行為是「試圖了解在何種情況下，引發人們找尋資訊的動機及如何找到所需要的資訊，並判斷找到所需資訊的相關性，進而使用及利用資訊的一個過程」；Case(2016)的定義則指與人類行為相關的所有資訊來源和管道，包含主動與被動的資訊搜尋與使用。本研究則綜合以上定義與魔術表演者之特性，所探討的資訊行為包括魔術愛好者因應的不同動機與情境，以及因產生的資訊需求，進而進行各種資訊活動，包括尋求、聚集、交流與給予等行為，並判斷資訊滿足與利用程度，進而利用反饋於自身表演中的循環過程。

二、資訊活動(Information Activity)

本研究資訊活動之操作型定義承接資訊行為之解釋，資訊行為為「人類與資訊來源、管道相關行為的總和，其中涉及對資訊的需求、尋求、給予與使用。」在本研究中以Hektor(2001)的資訊活動模型為研究重要參考理論，概念承接在資訊需求的後續階段，含有尋求(seeking)、聚集(gathering)、交流(communicating)到給予(giving)四種階段。尋求即為對資訊的追求，內容涉及追求過程中的資訊來源接觸與管道，以及選擇判斷之特性；聚集則為將收集的資訊組織，轉化為個人使用模式的活動；交流則為社群團體間之資訊交換；給予則包括教學、表演展現以及書籍發布等資訊公開呈現內涵。因此，資訊活動為接收並聚焦自身需求後，對資訊從尋找到使用的整體歷程。本研究將其定義為：「魔術愛好者在不同動機與情境下認知到自身的資訊需求，進而對資訊產生尋求、聚集、交流與給予的過程與情形。」

三、深度休閒(Serious Leisure)

本研究依據Stebbins(2009)對深度休閒的定義，認為深度休閒是一個深刻的、持續且穩定的追尋技巧、知識、體驗的過程。為了獲得深度休閒活動所帶來的內在報酬，即在心理與生理層次上獲得技巧、知識與體驗三者類型的休閒效益，深度休閒活動的參與者會全力投入於其中。相對於隨意休閒，深度休閒可更多呈現

組織性、系統性與動機的聚焦，並了解從事該興趣得到的休閒效益。

四、業餘魔術師(Amateur Magician)

延續Stebbins(2009)的定義，業餘魔術師會透過非工作時段經營該興趣，並秉持熱愛與堅持不懈的努力持續投入，將魔術表演視為恆志投入的技能，並以此持續精進以求在魔術專業能力上能與接近甚至能與領域大師相互激勵的程度。在動機的層面上，相較於魔術嗜好者，會具備更多魔術成就與技藝上的突破與追求，並嚴格要求自身的卓越表現。而本研究則以具備魔術表演獲獎經驗與否做為與嗜好者之鑑別指標。

五、魔術嗜好者(Magic Hobbyist)

延續Stebbins(2009)的定義，相較於業餘魔術師，魔術嗜好者更重於享受表演過程中的愉悅感與成就感，其認同價值來源則多來自於自我實現與周遭親友所給予的認同感。魔術嗜好者並不會以任何必要性(necessity)或義務(obligation)的方式去參與魔術表演或活動，而是因為感受到魔術本身所能提供的持續性休閒效益，以不求金錢報酬以及高度成就追求和技藝能力的方式投入魔術活動。本研究之魔術嗜好者泛指因喜愛和熱愛魔術表演，而長時間的投入以作為日常生活中交際，自我認同與興趣效益獲取等事件的魔術表演者。

六、魔術愛好者(Magic Lovers)

此處專指非職業的魔術表演者群體，即未以此技能作為生活中主要經濟來源活動者。其概念援引Stebbins(2009)深度休閒理論架構，包含其中的業餘者與嗜好者兩種概念。

七、表演成就(Achievement)

為本研究篩選業餘魔術師與業餘愛好者之鑑別標準，成就之定義由於非職業魔術師，因此不以商業化經濟場合為評估準則，而這也可實際呈現業餘者在渴望達到領域大師專業程度上的追求，因此研究者以取得國際性魔術大會獎項為代表性基準，賽事資格認可除有非本國代表選手參與的前提外，由於研究者本身具備超過10年的魔術學習與表演資歷，也經歷過多場商業演出、社團成果展與國際賽事之經驗，因此也會以自身經驗輔助認定。

八、社團關係

本研究所指的社團關係廣義而言，則須借用吳俊憲(2010)對於社群的定義：「具有共同承諾、理想、目標、興趣和想法的一群人，分享彼此的知識、經驗、情感和生活方式，同一社群的人會產生歸屬與認同感。」而本研究所指的社團關係，即為社群互動的一種概念，即所有在魔術歷程中互動的，對魔術具備歸屬與認同感的對象；狹義而言，即本研究分類中之「國內大專院校魔術社團」與「社會性魔術」社團兩者，以及以此衍伸的同儕互動關係，是基於研究者對於國內魔術現狀的瞭解，所產生的專指性質定義。



第二章 文獻探討

依據本研究之研究問題，本章將分成三個部分，分別為：「魔術愛好者」、「深度休閒」以及「休閒生活的資訊行為研究」三節做闡述。第一節「魔術愛好者」旨在探討魔術活動內容與變遷、魔術愛好者群體的出現，並於末尾討論相關研究現況；第二節「深度休閒」則介紹用來切入非職業魔術師群體的深度休閒理論，以及可以輔助研究進行的特點探討；第三節「休閒生活的資訊行為研究」則探討資訊行為的理論概念，並進一步討論以休閒生活為主題的資訊行為研究，以作為本研究設計之基礎。

第一節 魔術愛好者

基於本研究欲探究魔術愛好者資訊行為之目的，勢必得瞭解「魔術愛好者」這個研究群體的概念與背景，方能藉此進行定義。本節共分成四個部分，第一部分為「魔術表演的變化」，會進行魔術活動形式的變化整理；第二部分為「新時代的魔術愛好者」，會探討魔術愛好者在現代的角色與勾勒定義範圍；第三部分為「魔術成就與社群影響」，將本研究所聚焦的兩項前提作探討，劃清兩者用作比較的定義、類別與面向；第四部分則是「國內魔術相關研究」，用意在於回顧文獻現況並試圖找出研究上的缺口。

一、魔術表演的變化

本部分將對魔術這門職業的表演型態進行轉變歷程的梳理，希望瞭解魔術表演從一開始作為私有性質強的祖傳技藝，演變到能以休閒愛好形式存在之轉變過程，與在不同時代所呈現的樣貌，以及魔術資訊的流傳情形變遷的形貌。

(一) 魔術表演概念的演進

魔術表演與宗教與科學的歷史密不可分，隨著科學以及實證主義的演進，魔術的性質也跟著隨之轉換(Christopher, 2005)。同時，魔術表演的場合也與社會對於娛樂的期待形式彼此關聯，更進而成為現代社會娛樂產業的一環。然而，魔術產業其技藝傳承特性實是較為封閉，且本身是具備高度獨有性知識的職業。因此，魔術表演究竟是如何發展成現代意義上的休閒，本部分將以發展沿革的角度切入並進行爬梳。

1. 史前時期-神話與起源

最早魔術概念的起源從神話記錄的角度觀之，聖經中的《摩西分紅海》篇章即是對魔術奇蹟的側面體現，而第一個魔術機關紀錄則出自於《威斯卡手稿》，顯示西元前2600年，埃及便有類似設計沙子機關來開啟神殿門的設計，並有法老的祭司展現超自然力量等文本記錄(Sheets, 2006)；而從辭源發展的解釋角度來看，根據大英百科全書(*Encyclopedia Britannica*, n.d.)關於魔術(magic)的釋義，魔術的詞彙源流起於古拉丁語系的magus(複數詞為magi)，意謂「智慧與哲學」。而由西元前522年，波斯大流士一世針對當時反抗統治的「magi」做出的評論內容，反應此時的魔術意涵主要來自宗教祭司等神職人員的宗教儀式。到西元一世紀左右，敘利亞語中同樣用於描述魔術奇蹟類的相關字詞「magusai」，則擴張性的加入了占卜師與智者的解釋概念(*Encyclopædia Britannica*, 2007)。

2. 中古世紀-宗教與神秘

中世紀末期，魔術的概念則與巫術(witchcraft)的概念較為接近，舉凡鍊金術等涉及超自然現象的研究、科學或表演等涵義也被納入。而表演用途的魔術在此時則受到教會的嚴格控管，凡不被認可的魔術即為「黑魔法(black magic)」，表演的魔術師一旦被指控即代表與惡魔結盟，必須面臨教會的審判。因此魔術表演者得時常流動到不同區域躲避，並倚賴莊園制度下的貴族及地主庇護，流動性相當強(Guiley, 2006)。十六世紀初，由於當時國王亨利八世對魔術的迫害，魔術師在此時只得透露秘密以免遭到宗教刑罰，該情境迫使了第一本魔術書籍《巫術探索(*The Discovery of Witchcraft*)》的誕生，書中透過魔術師秘密的技巧解說，辯證魔術師的行為並非超自然力量所達成(Butterworth, 2005)。1584年，由法國J. Prevost著作的*The First Part of Subtle and Amusing Inventions*，則嘗試將魔術與巫術的概念分離，試圖讓魔術表演作為純娛樂性質的行業而存在(Sheets, 2006)。

3. 十七至十九世紀-劇場表演

十七世紀中至十九世紀，在巫術時代過去以後，受到了科學革命的影響，該時代背景影響到了魔術領域，特別在機關操作與設計的部分，對魔術的表演風格影響更是難以衡量，魔術的概念也在此時轉變為一種偏向「娛樂性」或「藝術性」的行業。該時期最有名的魔術師為英格蘭人Isaac Fawkes(1675~1732)，不但憑藉自身努力得以在倫敦的娛樂階級佔據一席之地，同時也是首位有紀錄利用商業廣告運作來宣傳自身的魔術師(Christian, 1994)。此時的表演已然大程度的脫離了

宗教的儀式意義，轉變為娛樂的大眾的存在。十九世紀末劇場文化的興起更是讓魔術表演這一行逐漸興盛，當時有「北方的大巫師」(The Great Wizard of North)之稱的蘇格蘭魔術師 John Henry Anderson(1814~1874)更以其精湛的技藝風格，將魔術師身穿燕尾服，站在聚光燈下表演的印象根植在社會大眾心底(Christopher, 1991)。

4. 二十世紀至今-多元發展

二十世紀可謂「魔術的黃金時代」，1890年代至1930年代間，工業革命所帶來的交通進步，逐漸消除了不同地區魔術師群體的交流隔閡，當時魔術師的足跡遍布了歐陸各國，在各大劇院與音樂廳院中的成為耀眼的演出要角。魔術表演人數的增長與更便利的交流方式，激起了魔術行業的蓬勃發展，並使專業有了更詳細的分支，如魔術書籍雜誌的出版商、機關師、道具商以及具有一定規模的魔術組織等更專業化的分工相繼出現，同時也出現了魔術史上的知名人物，例如「現代魔術之父」Harry Houdini(1874~1926)，他的演出內容不僅限於手法或超自然現象的傳統表演，另外更發明其最著名的脫逃術表演，以及手銬、緊身衣、牛奶罐和水底脫逃等節目。Houdini除了有別以往的表演節目，也表態魔術並非特異功能，並揭發以魔術為方法欺騙大眾的所謂特異功能人士，至此，魔術的概念完全脫離了宗教信仰與神話，形成了較具有完整產業體系的娛樂產業(Christopher, 2005)。

然而，1930年代電影工業的興起，同時由於二次大戰等戰爭因素，劇院的數量下滑嚴重，人們較無餘力從事昂貴的劇場娛樂支出，這降低了人們對於劇場表演，以及對魔術類型的喜愛。該情況直到電視成為人們主要的娛樂媒介後才有所好轉，魔術師此時不僅在劇場表演，也開始作為電視明星的身分出現在傳播媒體上，著名的「大衛魔術」David Copperfield即是如此，他除了在劇場演出的飛行術、人體分離等大型幻術，也演出過穿越萬里長城、消失自由女神像等屬於電視節目類型的知名表演(Christopher, 2005)。近二十年，隨著主流傳播媒體的多元化，類似Criss Angel、Cyril、劉謙等電視節目的魔術明星，更透過許多流行的串流播放平台，將他們的表演發送到世界各個角落，魔術正式進入表演形式更多元化發展的時代。

(二) 魔術知識的流傳

魔術的概念流轉了數千年，從神秘力量的宗教儀式，到令人恐懼的超自然力量邪說，持續到近代才轉變成一種展現手法技巧與奇蹟的「表演藝術」而存在。早期的魔術學習相對來說較為困難，難以作為一項休閒娛樂的項目而存在。魔術的技藝流傳形式，可分成幾階段（Christopher, 2005；巴鎮，2008）：

1. **十七世紀以前**：當時的魔術傳遞方式是由古老的家族作為家族世襲的方式流傳，因此不同類型的表演風格即為家族的號誌，當時幾乎沒有實體文本流傳，皆以口頭傳遞為主。
2. **十七到十九世紀**：當時的魔術界，鐘錶匠師與科學家扮演了重要的角色，當時魔術形式隨著更複雜的機關道具而出現風格轉化，魔術的知識也擴及那些受過良好教育，且同時擁有常人較不理解的天然法則與科學知識者群體。
3. **十九到二十世紀**：魔術教學書籍的面世，讓魔術的形式更為多樣化，也因此讓非職業者或道具製作者以外的人有了鑽研魔術的可能，但這時對於魔術行業內外的知識傳播界線仍然很明顯，以當時的魔術雜誌為例，就是專門為了職業魔術師群所編纂。值得一提的是，這個時期也催生了頗具規模的魔術師交流組織平台。
4. **二十世紀至今**：多媒體科技的進步，讓知識的傳播顯得更為容易，但更多元化的方式，仍受限於魔術師組織與機構的控管，對業界外的人來說，取得資訊相對並不容易。

魔術資訊傳播的困難源自於科技、行業發展，與魔術本身保護秘密之特性，上述因素概念自然會造成技藝難以流傳，直到錄影帶及光碟等影音技術普及後才有所好轉(Weber, 2003)。以近代來說，魔術資訊的透明程度幾乎在界內已造成了嚴重的分歧與討論，例如關於魔術教學合理與否的爭議，日前許多YouTube實況主，例如：阿夾魔術教室、魔術飛哥等，甚至魔術界知名的蒙面魔術師影集事件⁵，都是藉由網路或大眾媒體拍攝魔術教學以及破解，這些事件顯示出如今的魔

⁵蒙面魔術師，原名Val Valentino，於1996年至1998年初拍攝節目《魔術師之終級解碼(中譯)》(原名為：Breaking the Magicians' Code: Magic's Biggest Secrets Finally Revealed)，該節目內容為Valentino蒙面破解許多古老魔術戲法，引起魔術圈的口誅筆伐，Valentino後遭到業界封殺。

術資訊已不再是絕對的保密，隨著時代的發展，魔術的資訊逐漸公開，人們也有更多接觸的可能。羅賓（2007）在談論由於大眾媒體盛行，公開教學以及破解的議題時，除了提到魔術教學的準則外，也指出若是經過妥當的內容選擇以及良好的教學表演包裝，這些資訊的公開其實是可以帶領更多人對魔術產生興趣的。無論如何，在網路世界的推波助瀾下，基本的魔術資訊已經是只要有心即可以輕易接觸到的存在，而這樣的發展，也讓魔術表演得以走入休閒的世界。

二、新時代的魔術愛好者

本部分接續魔術表演概念之整理，進而嘗試界定本研究所指稱之魔術愛好者群體出現的背景與原因，並透過「職業以外的魔術表演者」與「現代的魔術資訊」兩部分來論述。前者主旨在了解魔術愛好者所包含的群體定義內容，後者則嘗試了解現有的文獻對於魔術資訊傳遞情形的討論。

（一） 職業以外的魔術表演者

由於魔術門檻的降低，職業魔術師以外的魔術愛好者群體逐漸擴增，這是本研究必須詳細定義的部分。Stebbins(1992)在深度休閒的理論架構中，將深度休閒的參與者類型分成業餘者(amateur)、嗜好者(hobbyist)與志工(volunteer)三種。在業餘者方面，可分成娛樂、藝術、運動和科學四大種類，而嗜好者則是收藏家、創作者或匠者、活動參與者、運動員或遊戲玩家以及博雅教育愛好者。該歸類方式固然有其脈絡可依循，然而對於界定深度休閒是一種連續性的、長期的活動參與，很難將同一社會圈的參與者強制歸類為其中一種類型(Veal, 2017)，亦有研究針對晨泳活動參與者的休閒特性進行問卷調查，研究結果發現，晨泳活動參與者可能會隨著涉入程度與時間的更迭，在業餘者與嗜好者中來回轉換，其所顯示的休閒效益也有明顯的區別（陳餘鑒，2012）。以魔術師的休閒群體為例，除了追求比賽成績的業餘表演者外，也包含魔術大會參與者、魔術道具收藏者或是魔術部落客等偏屬於魔術嗜好者類型之群體。如著名的2012年FISM世界大賽微型部門冠軍Andost，除了身為業餘魔術師外，也身兼一名魔術紙牌收藏家。

除此之外，以Stebbins所建構的定義檢視，業餘者與嗜好者除了參與性質上的異同，在涉入深度上也有所差異。業餘者盼望的是成為該領域「休閒中的專業者」，而嗜好者則不會因為社會必要性或是義務責任等情況，以求成為該領域的專家，全憑著喜愛與熱忱而持續參與，而非專注在能跟業餘者一樣產出職業級的水準（劉虹伶，2005）。綜上所述，本研究假設魔術愛好者並非單一形式之深度

休閒參與者，且不符合志工類型，因此設定業餘者與嗜好者為魔術愛好者的兩種可能涉入類型。同時對於兩種類型在職業級水準的追求與產出上的差距所呈現出的差距是否確實反應在資訊行為的差異上，也是本研究期望探討的重點。

(二) 現代的魔術資訊

魔術表演者吸收資訊的環境因應時代的趨勢，傳播科技的發展不停運轉，對於魔術表演者而言，入門的最大阻礙則是如何探知魔術的秘密(Jones, 2011)。在現今的資訊時代，篩選魔術的學習管道與學習方法成為了更重要的課題，因此比起過往魔術資源缺乏的環境，現代的魔術愛好者們在學習上必須更加重視資訊的取得與篩選(搞怪魔術帽, 2014)。呂俊毅(2011)從比較魔術專家與魔術新手的角度出發，經過對職業魔術師與魔術新手的訪談，探尋經過了學習與歷練後的魔術專家在應對表演與學習上的差異，特點包括：(1)學習動機與策略、(2)感官邏輯與思考邏輯、(3)專家知識與問題解決、(4)練習程度與自我監控。其研究顯示，魔術師在經過學習後所反映的情況體現在人脈和解決策略、思考立場的轉換、知識的整合以及練習程度與完整度等層面，特別在新手以及專家之間隨著技能的熟練，會存在明顯的資訊選擇與使用能力差異。

Loshin(2007)對於魔術師所表演的這些秘密，這些其不能公開和秘密性質所造成的、不受法律智慧財產權保護的內容，是如何在這種艱困的環境底下流傳的產生好奇。該研究指出魔術秘密的流轉可能涉及三種渠道：(1)魔術商店，一般而言，可以在這裡買到最受歡迎的大眾魔術，或稱啟蒙類型的魔術，通常這些戲法對於表演者的技巧或魔術意識的要求不會太高，類似於入門商品的概念；(2)書籍刊物、教學影片到研習會或魔術社團：在這個層次除了教導戲法本身，還會接受作者對於自己發想的概念傳遞，並了解背景或原理的特色和風格形塑等；(3)專有魔術：這僅只限定於那些真正站在業內頂尖的團隊，在經過無數次表演思考、素材收集、腦力風暴和市場機制的淬煉後，創新、發明並誕生的，獨立無二可以貼上獨家標籤的內容。這三種傳遞類型的渠道正好對應了魔術從新手蛻變成專家的歷程，也彰顯了不同階段的魔術師在表演能力養成中對於資訊尋求與使用上是有差異性的。

Jones(2011)以訪談和實地考察方式，逐日追蹤巴黎的數名知名魔術表演者們，希望能了解魔術師是如何對待魔術這項專業，魔術從產出、表演、修正到流傳的過程。他形容魔術的資訊環境就像是一種閉鎖式的迴圈(circulation)，在早期的魔

術環境，這種封閉式的獨特環境會使常人難以進入，但一旦踏入，便會發現在圈子裡的魔術資訊是極為透明的，而現代的魔術環境則由於網路媒體的發達，普通人可以更容易的踏入這項圈子裡。2018年FISM 手法部門季軍，以從網路上學來和從比賽中發想魔術技巧而聞名的Iwane Yuki（岩根佑樹），就是其中最顯著的例子。Jones的研究指出魔術的學習模式，從身為普通人對於魔術感到好奇開始，由這種好奇心驅使，進而通過魔術店、網路、書店以及圖書館等地方開始尋找資訊，而在擁有足夠的表演經驗後，厲害的魔術表演者可能會成長為魔術知識的生產及分享者，將魔術知識投入這個循環中。

現代魔術的資訊流通受到了網路媒體相當大的衝擊，影響了魔術界資訊迴圈的向外擴張，同時也讓更多人能夠接觸到魔術的世界。前述的研究能幫助我們參考並界定魔術師著重的資訊利用模式與資源等因素的定位，以及初步了解魔術愛好者群體對魔術資訊接觸的條件，可作為本研究設計之理論依據。

三、魔術成就與社團關係影響

本節探討的魔術愛好者資訊行為模式比較中所考量的兩種假設：「具備魔術成就與否」以及「社團關係的影響」，前者的議題，魔術表演成就的定義為何？如何推定假設會影響使用者的資訊行為模式？以及會從何種程度影響魔術表演者的自我提升驅動力；後者則試討論社團關係，以及魔術的團體對參與者的功能影響究竟為何？可能會受到哪部分社群參與過程的影響以致資訊行為模式的變動。本部分旨在探討此二部分，以作為研究設計理論基礎。

（一）魔術表演成就

本研究之核心假設假定具備魔術表演成就的業餘魔術師，即具備一定規模之國際性魔術賽事獲獎經驗者，其資訊行為模式相較未具備的魔術嗜好者會有所差異。其推定考量點在於，兩者對於事物追求動機的根本之處不同，業餘魔術師對於「成就肯定和自我技藝上的追求」，是魔術嗜好者們所不具備的。

美國心理學家麥克米蘭(David McClelland)提出的「成就動機理論」(Achievement Motivation Theory)，又稱為「三種需求理論」(Three Needs Theory)，該理論認為人類會受到三種不同的需求激發，從而影響行為與決策(McClelland, 1987, Denhardt, 2018)。三種需求類型簡介如下：

1. 成就需求(Need for Achievement)：希望追求最好、取得最卓越成功表現的需求。此種需要偏好的人，可透過明確的反饋模式(Demands regular feedback from the superiors)、具趣味與挑戰性的目標、偏好獨立的工作模式(Prefers working alone to group works)，以及對於金錢報酬的刺激性非第一優先等特性(Appreciates accomplishment rather than rewards) 來給予其激勵動機。
2. 權力需求(Need for power)：不受控制、影響或控制他人的需要。此種需要偏好的人對影響和控制人事物具有高度興趣，會受到具有競爭性(Are argumentative, competitive and assertive in nature)和易體現較高地位的場合與情境所吸引(Enjoys status and recognition)，可能會對無法控制的情況感到挫折(Are likely to feel frustration under uncontrollable situations)。
3. 親和需求(Need for affiliation)：對被他人喜愛和接納的需求，親和需求強大的人，對於歸屬感和關係的要求強烈(Desires to feel belongingness and relatedness)，會具備尋求愛、情感依賴與認可(Seeks love, affection and recognition)，對被拒絕感到畏懼(Fears rejection)，喜愛合作大於競爭(Prefers collaboration to competition)，易迴避不確定性與高風險的事物(Tends to avoid high risk and uncertainty)等特性。

成就動機理論的研究情境建立於企業環境，也就是說其實驗樣本位於工作場域，與本研究所觀察的休閒領域，在動機與出發點上，雖然兩相比較有所差異，但研究者仍認為值得參考的要點有三點：一、成就需求可以解釋休閒領域對於金錢報酬非優先、魔術比賽偏向個人表演的特性，以及透過獎項與評審意見反饋修改自身表演等尋求反饋的趨向性；二、親和需求的特質可用來解釋魔術社團中同儕對於表演者本身的支持與情感託付等互動模式；三、成就動機理論強調個人不以金錢報酬為主，而是以自身對信念價值的認定從事任務，在克服障礙和困難的過程中所表現出的韌性和毅力，與深度休閒所定義中所強調的特質相互契合。

而在魔術領域中，如808、TMA，甚至FISM等國際性魔術賽事的獲獎經驗，除了對於魔術能力的肯定外，對於追求深度休閒的業餘魔術師們，魔術賽事獲獎所能帶來的業內認可，以及對於自身與業界最高專業水準的具體判斷基準，能反應其內在動機對於魔術水準認定重要而具專業價值的過程。綜合前述討論，研究者認為，透過對於成就需要的追求與獲取，魔術業餘者會將自身對於魔術專業技能的維持與激勵體現在獲獎經歷上，即便獲獎歷程中的激勵因素與出發動機可能

會包含親和需求等其他要因，不僅止於自身對於魔術成就追逐的高度渴望，但綜合參考深度休閒理論中，業餘者與嗜好者對於自身專業技能的投入與和領域專家並肩等定義考量、新手魔術師與魔術專家對於魔術資訊的使用與取得能力差異，以及研究者自身與在田野環境中所觀察之經驗累積，業餘魔術師自身對於魔術獎項與高表演水準的追求動機，相較成就需求極低而其他如親和需求等其他要因較高的魔術嗜好者來說，在資訊行為模式上確有可能有所差異。

(二) 社團關係影響力

社團為何重要，首先必須先從社群的定義開始討論，吳俊憲（2010）認為社群是指具有共同承諾、理想、目標、興趣和想法的一群人，分享彼此的知識、經驗、情感和生活方式，同一社群的人會產生歸屬與認同感。本研究所指的社團則延伸前述社群之概念，假定社團關係會對魔術愛好者的資訊行為產生重要影響，而形塑國內魔術愛好者社群世界樣貌的動力，則主要奠基於各類型的魔術社團。依我國的魔術環境而言，近代的魔術歷程幾乎脫離不了大專院校社團的影響力，在國內魔術圈中，很多人都必須透過社團環境來建立對於魔術世界的初始建構，即便現今網路使得魔術可透過網路商店或者串流媒體取得，但若沒有「社團」這層關係的話，很多具有真正價值的魔術資訊和管道將難以被分享（搞怪魔術帽，2019b）。因此，社團在國內環境來說，對於魔術圈人才的培育和影響力是相當大的。

而對於社團關係方面，陳昭雄、林合懋、張同廟，與潘怡君（2006）指出社團的運作維持分為三大構面，包括社團參與動機、組織承諾與社團凝聚力，其中社團參與動機牽涉到表演者對於自我追求的認可、是否對該興趣具有投入和參與感、增進能力，以及增加社會關懷；組織承諾則包括對社團行政事務或外在榮譽事務的投入、和社團持續關係的承諾，以及社團認同感；社團凝聚力則是透過活動的進行來吸引成員與社團夥伴間彼此吸引的力量，以共同完成社團目標，在這方面則包括人際親和關係、合作關懷、人際吸引與運作調適。

在社團參與的過程中，魔術愛好者可能會對社團的理念所吸引，並逐步引發對於魔術的興趣與充實自身能力的價值，並且可能會為了爭取和組織投入榮譽，參與社團的成果展，並可能進行更多的資訊分享與交流，以及因為社團凝聚力達到社群資訊更多層次的分享等，因為這些要素的強弱而產生不同程度的影響。本研究會基於前述討論要素，討論社團關係對於魔術愛好者的影響力，以及在哪些

部分可能會對資訊行為產生影響。

四、國內的魔術相關研究

魔術表演相關的研究著作在國內並不多，且整體內容仍並未觸及針對魔術表演者的資訊行為與環境的進一步討論。國內的魔術研究可以分成三類，包括：1. 魔術相關教學應用、2. 魔術產業與行銷的整體性研究，以及3. 魔術師的專業能力與生涯規劃，共三種類型。

（一）魔術教學應用

該類別的研究主要在探討魔術應用於日常生活的教學之可行性。如林毅偉（2006）即透過問卷訪談666位國小學童，顯示科學魔術的確有效的吸引學生之興趣，而文沛然（2008）透過訪談科學成長營中的家長與學童，進而對魔術應用在科學教育上的效用提出了正面的研究成果，賴柏承（2011）則以實驗法探討科學魔術融入5E探究式教學法，也同樣獲得了正面教學影響的回饋。

（二）魔術產業與行銷的整體性研究

此類別著重於魔術活動的商業活動議題，巴鎮（2007）以歷史研究與文獻探討等研究方式，探討魔術作為表演娛樂產業的發展與演變，並以現代的文化創意理論上的相關觀念切入做比較，討論魔術在現代產業發展的可能性。除此之外，也有研究者以個案研究的方式研究不同的魔術劇團在不同行銷方式上的策略與未來性（林技寬，2010；蔡凱丞，2010）。

（三）魔術師的專業能力與生涯規劃

國內的魔術研究以此種類型較多，吳瑀騰（2008）以四位不同世代的職業魔術師做研究對象，以口述歷史方式探討魔術師的生涯歷程以及對於自身的專業認同，張庭瑋（2009）以問卷調查不同類型的魔術愛好者，研究結果指出不同類型的魔術會對於觀眾所帶來的影響力帶來差異，而觀眾偏好的特性也有所差異，呂俊毅（2010）則討論魔術師在新手與專家兩者的程度差異，以及探討兩者的差異可能呈現在哪些方面，吳瑋芝（2013）則從個案研究的角度來討論魔術表演配樂對於表演過程中的影響，闕壯耘（2019）則從敘事理論的研究基礎上，討論魔術所帶來的專業與人格塑成。

整體而言，國內的研究對於魔術的概念有幾種切入的觀點，其一是針對魔術在跟基礎能力教育上的結合運用，其二是希望能了解魔術目前的產業現況，並期望找出新的行銷手段來促進魔術產業的創新與強化，其三則是針對魔術表演本身的能力增長，從各種不同的因素切入，以求能協助表演者在生涯歷程與專業能力上能有所依循。而本研究則另闢蹊徑，盼望從圖書資訊學領域汲取創意源泉，通過資訊行為的角度切入，探討魔術愛好者們的資訊世界。

第二節 深度休閒

本節旨在釐清研究目的所提出的「深度休閒」一詞，分為三部分：「深度休閒的由來與定義」、「深度休閒的特質與衡量」、「深度休閒參與者的類型」，從定義、特性到具體分類三者作介紹，作為本研究研究對象之切入點。

一、深度休閒的由來與定義

「深度休閒」(Serious leisure)最早的概念雛型源自於學者Charles K. Brightbill 1961年的著作*Man and leisure: A philosophy of recreation*，該書中首次提起重視休閒價值的概念，他倡導人生的價值實現在於「休閒」而非「工作」，認為對於休閒的培養與教育可以形塑良好的個人品格，並延伸乃至創造積極的社會氛圍。Brightbill認為，休閒(leisure)是指在一段時間內，依據個人的判斷或選擇所運用的、具備創造性的時光，相較於工作，個人內在的精神是因此時光內的事件而延續，並引領了休閒教育(leisure education)的出現(Brightbill, 1961)。Stebbins以此為引，定義人類的「休閒活動」為：「在閒暇時間中所進行的自發性活動。」，同時結合Brightbill的概念，以累積數年之實地考察經驗，正式提出「深度休閒」一詞(Stebbins, 1982, 2001)。在此之後，深度休閒在各領域的相關研究也隨著Stebbins所提出的理論架構逐漸成長，並隨之蓬勃發展。

Stebbins的休閒理論架構如圖2-1所示，其研究以1975年開始研究業餘者的休閒活動歷程之所得資料，進一步將20世紀大眾的休閒行為分成「認真休閒」(serious leisure)與「隨興休閒」(casual leisure)兩者。Stebbins對「認真休閒」的定義為：「以業餘者、嗜好者或是志工的身分，系統性的參與活動，投入如事業般的專注，此過程結合了技巧、知識與經驗的獲取跟表達，使參與者能獲得持續性的樂趣與滿足(Stebbins, 2007, p.20)。」；與之概念相對的「隨興休閒」則為：「立即性的、本質上是具有報酬的一種短暫的愉悅行為，是幾乎不需要經過特殊的訓

練就可以從事的休閒活動(Stebbins, 2007, p.20)。」，兩者的區別顯示了人們從事兩種類型活動的組織性、系統性和動機上顯著的差異，但這種定義的分類方式仍存在一定的問題，例如：為了短期的休閒聚會做出大量投入時間與精力做籌備，並以此獲得喜悅與成就感時，即很難歸類是認真休閒還是隨興休閒。因此在2005年，Stebbins針對這項質疑提出了新的分類概念，稱之為「專案型休閒」(Project-based leisure)，這種類型的休閒特色為，無論是一次性的或偶發性的活動，具備短期的且有一定複雜度的活動，需要一定的計畫和努力，也可能要具備特殊的知識或經驗，但參與者並不以此做為終身志業為目的而進行，這種休閒類型的案例常發生在派對舉辦、短期營隊活動等狀況(Stebbins, 2005)。

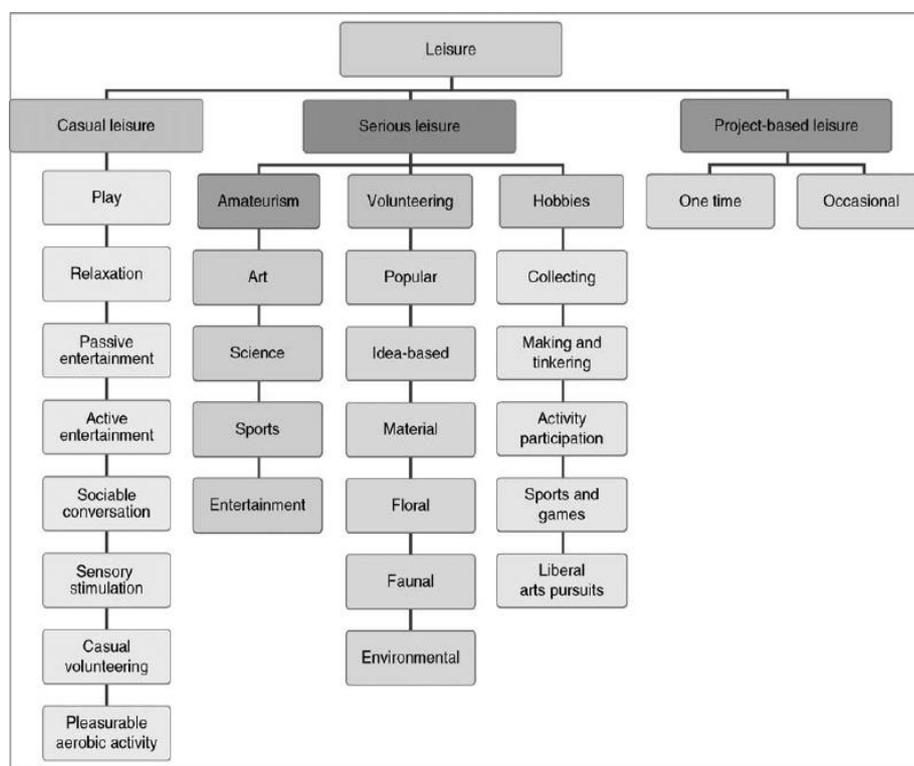


圖2-1 Stebbins休閒理論架構圖

來源：Hartel, J. (2010). Leisure and hobby information and its users. *Encyclopedia of library and information sciences*, 3263-3274.

Stebbins的群體分類模式已得到學界廣泛的認可與應用研究，但在各群體的解釋面上仍有學者對此提出不一樣的思考。Shen以及Yarnal(2010)即通過對女性社交休閒體驗的網路調查，指出休閒並非是簡單的深度到隨意的二分概念；Veal(2017)也指出，多數休閒活動的深度性質是隨著環境變化的，因此透過類型

學的角度來對休閒狀況做分類是不妥的。但Stebbins的休閒框架也較精確的定義出了魔術表演者在座為主軸的表演與較分支的僅對欣賞表演有興趣者、特殊道具收集者等類型有了明確的歸類範圍，且其數十年的研究資料仍對研究群體上的判讀提供了初步的依據和切入點，也足以作為初探類型研究的聚焦概念。

二、深度休閒的特質與衡量

Stebbins (1992)歸納出從事深度休閒的人會擁有的六項特質，包括：(1) 堅持不懈(perseverance)：對參加的活動具有毅力，不輕言放棄；(2) 規劃性的從事(career)：對於參與活動當作事業般的經營，並視為個人生涯的重要部分；(3) 顯眼的努力(effort)：投注大量的心力獲取知識、訓練與技巧；(4) 持久的益處(durable benefits)：能從活動中持續性的獲得好處；(5) 獨特的特質(unique ethos)：具有獨有的價值觀念，在其社交生活中擁有重要的規範價值；(6) 強烈的社群認同(identify)：會對從事的活動產生認同與使命感，同時這也是深度休閒有別於另外兩種休閒類型的特點，而最後對於社群團體關係的高度認同，也是本研究假設社團關係影響力的假設基礎來源。

隨後，延續Stebbins(1992, 2008)六項深度休閒特質之基礎，開始有許多深度休閒研究會據此特質來設計問題，以衡量具體的深度休閒特徵以評估和觀察休閒的參與程度。Baldwin與Norris(1999)基於此設計問題，隨機抽樣並訪談了兩間AKC (America Kennel Club, 美國犬業俱樂部) 75位會員們，作為將深度休閒作為生活重心的「愛狗人士」們，尤其是業餘者們的特徵，會隨著時間與金錢的高度投入越發明顯，也呼應了Stebbins的特質說。Brown(2007)以民族誌以及深度訪談等方式研究了沙格舞(shag, 一種交際舞蹈)的愛好者群體，研究結果再度識別了深度休閒的六項特質。梁英文與曹勝雄(2007)也利用這六項特質，以個人的角度出發探究活動持續涉入性與遊憩專門化程度的關係。

Gould、Moore、McGuire、Stebbins(2008)進一步完整了架構，發展出以18項構面、總計72道題項的深度休閒量表(SLIM, serious leisure inventory and measure)，延伸包括六大特質在內，共18項特質為(1) 持之以恆的毅力(perseverance)；(2) 事業的進展(career progress)；(3) 事業的權變(career contingencies)；(4) 付出相當的努力努力(effort)；(5) 個人充實感(personal enrichment)；(6) 自我實現(self-actualization)；(7) 自我表達能力(self-expressabilities)；(8) 個人自我表達(self-express individual)；(9) 自我意

象(self-image)；(10) 自我滿足(self-great-satisfaction)；(11) 自我享受(self-great-enjoy)；(12) 再創造(re-creation)；(13) 經濟反饋(financial return)；(14) 團體吸引力(group attraction)；(15) 團體成就感(group accomplishments)；(16) 團體維持(group maintenance)；(17) 獨特氣質(unique ethos)；(18) 認同感(identify)。此測量表經過Gould等人以Q分類以及邀請各領域達120位學者以顧問、交流意見等方式製作，並經過對國際棋手的研究驗證其對休閒投入的測定信度與效度(Gould等, 2011)，深度休閒的特質衡量量表至此發展至較為完善的階段，同時也有許多學者針對此發展許多應用研究並藉此開展。

三、深度休閒參與者的類型

依照深度休閒理論，休閒活動的參與者類型主要可分為三種(Stebbins, 2007; Hartel, 2010)：

- (一) 業餘者(amateur)：主要可見於四種領域，包括：藝術(art)、科學(science)、運動(sport)以及娛樂(entertainment)，此類型的休閒參與者對於職業者工作與資訊接受環境的理解會最為相似。通常業餘者會投入相當大的精神與努力參與該休閒活動，以求在該領域有著比肩甚至超越職業者的能力，甚至會與該領域專家們有共同砥礪、互相激勵彼此進步的情況發生，但卻又不以報酬作為主要的生計來源和目的。
- (二) 嗜好者(hobbyist)：嗜好者相對於業餘者，並不期望一定要達到該領域專家的水準，可能僅是單純對於該休閒活動感。相對業餘者對於活動的承諾與義務，嗜好者則常常會認為沒有必要性(necessity)或義務(obligation)去從事該項活動。因此，嗜好者無法和業餘者一樣，呈現出專業級水準的表現與強烈的成就追求導向。嗜好者可以區分成五種類型，包括收藏家(collecting)、創作者或匠者(making and tinkering)、活動參與者(activity participation)、運動員或遊戲玩家(sports and games)以及博雅教育愛好者(liberal arts hobbies)。
- (三) 志工(volunteer)：志工是指完全不收取報酬，且自願以正式或非正式的方式來提供幫助等活動參與。

由深度休閒的定義由來、特質與類型可得知，休閒的研究與分類模式已經具備較完整的規模體系，且嘗試盡可能的涵蓋每一種面向的休閒活動，理論框架逐漸成形，各種領域的學者也得以根據此理論架構，開始針對不同的活動類型與群

體，圍繞著深度休閒的衡量、成本與影響等多重層面進行更多研究。

第三節 休閒生活的資訊行為研究

本節基於研究目的以及問題，希望能通過對文獻的梳理建立魔術愛好者的資訊行為模式。本節將分成兩個部份探討，包括：「資訊行為研究」以及「圖書資訊學的深度休閒」。前者會通過資訊行為相關的理論探討，以文獻探討與自身經驗為輔，嘗試延伸能協助建立研究架構的假設，後者則以圖書資訊學領域在休閒與資訊行為的研究背景作為前提，期望通過相關理論的討論協助架構的發展。

一、 資訊行為研究

本篇幅旨在了解資訊行為研究的內涵，以及此研究領域所包括的內容，以協助本研究探討魔術愛好者在尋求資訊時所面對的情境，以及不同情境下所提出的需求，以及找尋過程等階段，並嘗試通過文獻探討包括「情境構成」、「資訊需求」、「資訊尋求行為」三個部分。

(一) 情境構成

Taylor(1991)將情境定義為資訊使用環境(Information use environment)，認為人在生活或工作環境的不同影響因素下，會受到目標所驅使，篩選、判斷並選擇具價值的資訊。Sonnenwald (1999)的「資訊視野理論」(Information Horizons)則認為情境即為一包含過去、現在與未來的狀況(situation)組合，例如學術圈的環境、家庭的生活都是屬於一種情境的類型。並進而就不同個體面對不同情境所接觸的資訊範圍提出概念建構，形塑不同的資訊活動範圍。在此概念中，情境的面向是多元化的，可以被許多屬性及標籤加以描述，同時這些被認知上形塑的資訊視野環境，會對使用者的資訊搜尋行為產生影響，進而建構出特定情境和處境的特徵。Wilson(1997)則較為明確將情境定位分類為社會文化的角色、身處的環境，而這些因素都會直接或間接的影響對於資訊需求的認知，更會進一步影響後續的尋求行為與管道的選擇等，並指出情境是人類行為的主要意義構成起點。

Dervin於1972年提出的意義建構理論 (Sense-Making Theory)則強調了關於個人的認知觀點在變動環境中的聚焦狀況，從使用者的認知角度來探討當他們在生活中碰到問題時所遇到的困難，以及如何詮釋他們的所作所為以及後續歷程。理論強調三項元素，分別是：(1) 狀況(situation)：當使用者意識到有相關的資

訊需求存在的環境場域，以及（2）阻礙(gap)：使用者面對混沌的情境時所產生的困惑，還有（3）使用/幫助(use/help)：如何評估資訊需求的方法，包括構想、假設、意見、資源、策略等。簡單來說，就是行動者在某一狀況(situation)中，當既有的認知與外在的環境產生阻礙(gap)時，會導致行動受阻而無法前進，因此行動者必須尋求資訊、評估資源進而使用/幫助(use/help)其解決問題，試圖跨越阻礙，以持續其行動的過程(Dervin, 2001)。

李郁雅（2000）針對鑽研植物分類學的博士生之研究歷程進行研究，發現資訊行為會對情境概念進行回應，但同時也發現情境的構成是具備連續性及多向度的，有別於以往用社會文化、互動情況或獨立的情境因素構成的情境定義，在同一情境中，資訊使用者可能同時身兼「解決問題導向」與「興趣導向」兩種應對導向，前者的應用研究偏向工作場域，而後者則偏向日常生活領域，但兩者的面向都可能發生在應對同一事件下的任何階段。例如：為何博士生不論是否正遭遇問題或面臨計畫期限，都會有定期上圖書館的習慣？或者留意學界的動態發展？因此，研究者提出以「面對情境」的思考框架，以所面對的任務類型、問題種類與資訊可及性等多重情境因素做為考量條件，具體了解特定時空範圍下資訊使用者所面臨的狀況、特質與變化情形，用以詮釋情境的動態特質，而此概念下的資訊行為則為依據情境任務而調整的視角切入，別於以往在個別情境因素下的單一邏輯。

綜觀而言，情境的考量對於資訊行為研究相當重要。情境所考量的因素包含主觀或客觀的，會由於自身當下所處的環境、社會角色等處境，影響對於資訊的選擇與評選標準，而這些差異也反應在後續的資訊需求構成與資訊尋求行為之上。同時，情境是連續性的、充滿變動的，以魔術表演者為例，表演者可能會在教學上發現自身某項技巧的不足，因此轉而在商業演出上投入某種技巧的著重。本研究將情境視為引發資訊需求的必然要素，並在研究過程予以歸納及討論。

（二）資訊需求

Taylor(1968)提出資訊需求理論，認為人們在諮詢問題的過程會經歷四個不同的需求階段：包括（1）內藏式需求(visceral need)：在人心中最深處，人們有只可意會不可言傳的感受性需求，是處於模糊概念時期；（2）意識化需求(conscious need)：人們可以清晰的意識到自己對資訊的需求，但未必能夠明確地描述，是有意識時期；（3）正式化的需求(formalized need)：可以用語言文字清

楚陳述需求；(4) 妥協後需求(compromised need)：用資訊系統所能瞭解的語言來表達的資訊需求。資訊需求意謂在解決資訊問題的過程中，感知到的與能夠表達的資訊需求兩者出現落差，或是出現知識渾沌狀態(anomalous state of knowledge)。因此意識到資訊需求的存在，是引發資訊尋求行為的第一步。

Krikelas(1983)認為資訊需求的前提是認知到自身對答案的滿足有需求，為了滿足這份需求而產生的行為，因此將其納入了資訊給予的環節，其中又因時間因素分成了立即性(immediate needs)的需求與可延緩(deferred needs)的需求；因延續性分成連續(continuity)和非連續(discrete)的需求。在本研究的研究群體中，魔術師群體的分享會與交流會等資訊流通模式，即可以用此概念來呼應。同時Krikelas也將資訊尋求類型分成兩者，包括立即性的與可延緩的需求兩種，前者意味著個體本身感受到需求而產生的行為；後者則可能暫時沒意識到，一直要到刺激發生，才會進而產生資訊尋求行為。

Wilson(1981)指出資訊是用來應對不同社會文化角色定位的問題解決要素，因不同情境與任務，需求也有所不同。同時Wilson也指出三種不同類型的資訊需求，包括(1)生理需求：維持生存基礎機能的需求、(2)感情需求：針對精神上的或情緒上的豐富與滿足，例如休閒娛樂、(3)認知需求：為了完成工作或任務，應對不確定性的焦慮感引發的知識需求。而人們對於資訊的認定也會影響資訊需求的定義。

綜合上述內容，本研究將資訊需求定義為：「由於當前情境下因無法應付事件的不確定性或焦慮感，為了應對此情形而產生，對於學習技能、滿足好奇的需求心理。」此定義所衍伸出的資訊需求，會使個體產生進一步的資訊尋求行為進而滿足當前情境下的任務，本研究即在此情況之下進行。

(三) 資訊尋求行為

1. Wilson的資訊行為理論

T.D.Wilson的資訊行為理論經歷過不同時期的修改，最早版本在1981年被提出，該理論以不同仲介變項概念描述影響資訊搜尋行為的要件，包括心理面向、人口統計變項、角色與人際關係、環境及所處資源特徵，並著重描述了人在資訊尋求過程中決策的複雜模式與脈絡。在後續研究中，也陸續結合心理學領域的壓力/因應理論(stress/coping theory)、消費者研究領域的風險/報酬理論(risk/reward

theory)，以及社會學習理論(social learning theory)，用以幫助解釋為何某些需求較容易引發資訊搜尋行為？為何某些資源的被使用率會顯著的比其他資訊多？以及論述持續自我效能的管理實現，會持續執行循環直到期許結果出現才為之完結的搜尋現象。

Wilson的概念架構（見圖2-2）屬於較為宏觀性的理論模型，提出重點在於人感知到資訊的需求後，會為此需求的滿足轉而去尋找資訊資源、管道和各種面向的服務，並持續找尋直到事情解決或放棄為止，雖然該研究的研究內容是以學術資源的求取為主要調查對象，然而該此模型的概念中所強調的正式與非正式管道方式等概念也接近符合魔術表演者在各種私人交流會等知識交流等情形。除此之外，與魔術領域較為相近的概念還包括：魔術愛好者尋找資訊自我修正及解決問題、面對表演的反饋包括道具發想與表演修改等循環行為，以及不同個體間資訊交換的重要性在魔術社群之重要性也相當顯著。

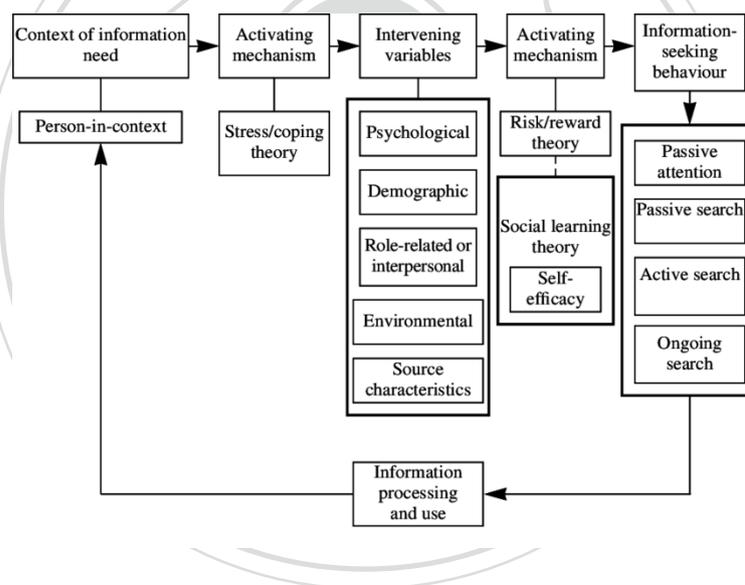


圖2-2 Wilson資訊行為理論模型（1997年版）

來源：Wilson, T.D. (1999). Models in Information Behaviour Research. *Journal of Documentation*. 55. (3). 249-270.

2. Savolainen的日常生活資訊尋求理論

在資訊行為的演變歷史中，資訊行為研究的濫觴是源自於二戰時期的軍備競賽，以及後續的科技發展賽跑。早期的資訊行為研究都是為了工程師和科學家所

設計的，主要是為了避免重複研究的資源浪費以及更確實的將研究成果彼此連結，因此早期大部分的研究多聚焦在工作、科技研發及流通，直到學術研究網路的構成和教學等(Case & Given, 2016)。時至今日，資訊研究的研究群體也產生了一定的轉移，從職業場合轉移至日常生活中的資訊行為視角探討。日常生活資訊行為研究最早在 1970 年代出現(Savolainen, 1995)，例如：1973年Dervin針對西雅圖與華盛頓地區的居民施行資訊需求調查、1979年V. Palmour針對加州地區居民執資訊需求調查、Chen調查新英格蘭地區居民的日常生活資訊需求（轉引自張郁蔚，2005）。

直到1995年，Savolainen(1995)將日常生活的體系整合成一套「日常生活資訊尋求」(everyday life information seeking, ELIS)的模型（見圖2-3），此概念用於解釋人們日常生活中的資訊尋求，並發展出ELIS 模式，強調個人尋求資訊時，容易受到個人的生活方式(way of life)、生活掌握(mastery of life)與外部因素的影響。「生活方式(way of life)」指的是每天的規律生活型態，會受到個人對於事物順序優先度的安排，以及對生活方式的選擇所影響，每個人都會有一套自己的哲學，來決定自己的作息以什麼樣的狀態來進行。最主要的影響因素包括：工作與休閒的時間分配、商品和服務的消費模式以及愛好事物的本質三者；「生活掌握(mastery of life)」則是指人在規律生活中，如果遭遇到突發狀況導致規律無法持續，為了保持生活的連貫感(a sense of coherence)而採取解決問題的行動，而人們對此會採資訊尋求的方式來嘗試解決遭遇的問題，例如面對突發的病痛尋找醫生或親友的諮詢等狀況。這中間的外部因素還可能包含價值觀、個人態度、物質資本、社會資本、社交網路以及目前的生活情境的複雜因素共同影響，這些影響要素，其概念也近似於深度休閒活動中對於阻礙活動的休閒制約概念，即阻礙達到休閒活動效益的因素，而本研究也基於前述理由與理念，會將此資訊行為的理論模式納如研究假設與考量。

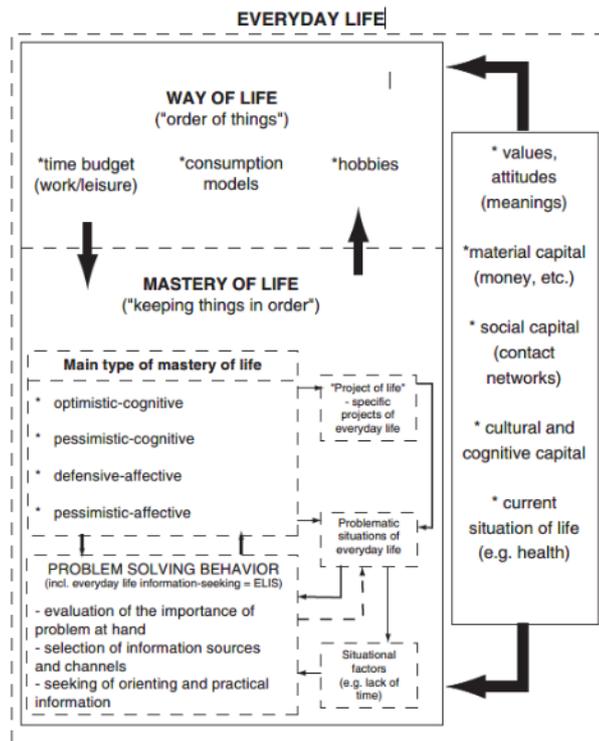


圖2-3 ELIS日常生活資訊尋求模型

來源：Savolainen, R. (1995). Everyday life information seeking: Approaching information seeking in the context of “way of life”. *Library and Information Science Research*, 17(3), 259-294. (轉引自 Case, 2016, p.131)

日常生活的資訊尋求模式重要之處在於，此理論對於非職業場合的研究群體界定有一定程度的著墨，當資訊行為的研究不全然是在職業場合尋求解決時，一般常見的資訊尋求理論即會有所限制，同時在深度休閒領域，由Hartel(2003)將概念引進圖書資訊學領域，並以資訊行為研究結合時，也多有使用非日常行為的資訊尋求理論作探討。

Savolainen的ELIS模型特色之處在於其界定了生活方式及影響生活方式運行中對於興趣休閒之偏好本質，且其並未將職業環境的因素影響排除在外，可允許檢視工作與非工作情境的共同重疊部分，正如本研究目的所指，魔術師是一種高度專業導向的表演行業，若要將「魔術愛好者作為一休閒活動的群體做探究，認定魔術愛好者利用工作以外的時間從事活動時，會傾向優先選擇魔術這項休閒活動。」這種假設作為研究探討的依據，研究者認為Savolainen的ELIS模型有其值得參考的要素存在，包括魔術愛好者在由於並非職業者，在接受資源困難的情況

下，會因為什麼樣的考量而對繼續求取資訊卻步，並可能因此影響到整體演出表現，或者相較於表演成就較卓越者，對於資訊的取捨等重要性抉擇等因素。

3. Williamson的資訊行為理論與資訊偶遇

Williamson(1998)提出的概念特點為，將資訊尋求的查找過程分為「目的性的資訊尋求。」(purposeful information seeking, 以下簡稱PIS)與「偶發的資訊取得」(Incidental information acquisition, 以下簡稱IIA)，後者Williamson將其定義為，在從事相關活動時，不帶有特定資訊的尋求意圖，而無預警的通過資訊管道發現或注意到一些需要的資訊。

Williamson將資訊使用的模式以同心圓來表示(見圖2-4)，由使用者出發指向資訊來源的箭頭為PIS模式，而由資訊來源出發指向使用者的部分則是IIA模式，整體模式的中心是由使用者自己向外擴及尋求資源的途徑，過程由內而外包括較為親近的人際關係網路(例如親友)、較擴張的人際關係網路(例如社團、服務組織等)、大眾媒體資源到組織機構的資源等，且歷程中也會受到實體環境、生活風格、價值觀、社經狀況與個人特質等要素影響，也呈現了PIS和IIA兩種模式會共同發生在親近的人際關係網路至大眾媒體的任何階段。

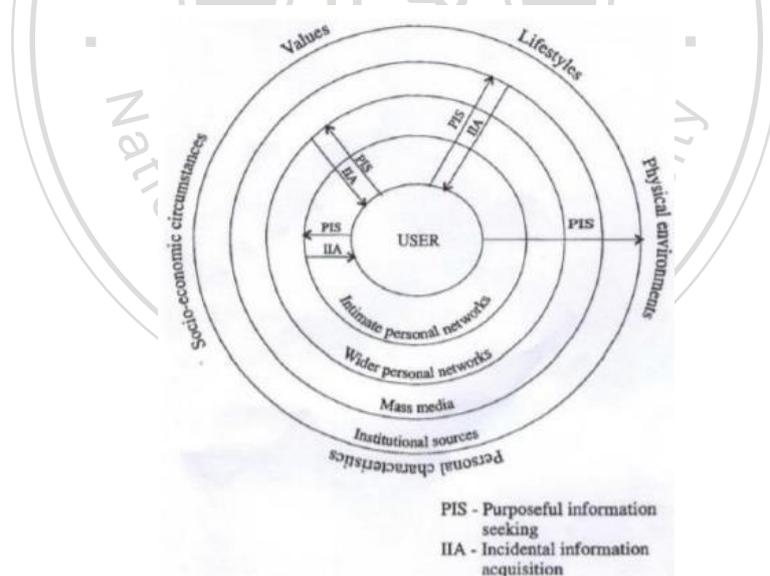


圖2-4 Williamson同心圓資訊尋求模型

資料來源：Williamson, K. (1998). Discovered by chance: The role incidental information acquisition in an ecological model of information use. *Library & Information Science Research*, 20(1), 23-40.

Erdelez的研究中將此種資訊的偶發取得現象稱為「資訊偶遇」(Information encounter)，資訊偶遇的元素包括資訊使用者、資訊環境、資訊需求與資訊偶遇導向四項因素，可以用以解釋許多脫離常理或線性的資訊尋求模式，並將資訊偶遇者按照偶遇程度的頻率與依賴性分成四種族群，分別為：超級偶遇者(Super-encounterers)、偶遇者(Encounterers)、偶然偶遇者(ccasional encounterers)與鮮少偶遇者(Nonencounterers)，將資訊偶遇認定為資訊行為的一環(Erdelez, 1999)。Erdelez研究的資訊偶遇框架認為資訊偶遇是一種資訊尋求過程中的現象與行為的一環，然則也有學者指出Erdelez的資訊偶遇概念更像閉鎖的獨立事件，可能會侷限資訊行為模型構成的彈性(Awamura, 2006)，但Williamson的理論概念以及Erdelez的分群概念仍可協助探討魔術表演者在工作場域或者日常生活中的創意思考，以及從不同的管道來源尋找能作為表演的新素材等行為，即便有諸如缺乏彈性等問題，但仍足以作為本研究所探討議題之重要參考。

二、 圖書資訊學的「深度休閒」

(一) 深度休閒與資訊行為研究

圖書資訊學領域針對深度休閒的研究始於Hartel於2003年發表的『The Serious Leisure Frontier in Library and Information Science: Hobby Domains』，該文章是建立在圖書資訊學領域欲開始針對專業以及學術以外的領域做資訊行為的探究的背景之下，內容以深度休閒理論搭配烹飪者，以領域分析(domain analysis)作為研究方式，分析烹飪嗜好者居所中的資訊來源，並提供圖書資訊學領域研究計畫的建議，開啟了學界對深度休閒研究的濫觴(Hartel, 2003)。在國內，林珊如(2005)也提出，為了因應的終身學習的時代來臨以及休閒產業的興起，呼籲圖書資訊學界重視日常生活所需的休閒資訊研究。

蔡尚勳(2007)以業餘街舞者為研究對象，以深度訪談作為工具，探討深度休閒中的資訊活動，以情境、使用資源的類型、管道來源的取得與分享機制會討論主題。該研究發現資訊活動可以歸納為五種類型：獲取(acquiring)、得知(knowing)、展現(expressing)、分享(sharing)與傳遞(delivering)；街舞的資訊活動包含四種情境：教學、演出、籌備與團體互動；業餘街舞者使用的資源類型包括表演音樂的使用、針對比賽或表演文本的回應與用來學習街舞的影片資料，影片內容涉及動作、台風與服裝；管道取得則包括個人、他人、網際網路和大眾傳播的文本。

Hartel(2006)以科學民族誌方法(scientific ethnography)對烹飪嗜好者的資訊行為進行深度訪談，歸納出烹飪的歷程可分為九種階段，並指出循環中的「探索」(exploring)和「規劃」(planning)兩個階段特別容易產生資訊需求，顯示人在對於發想階段與確定題材的過程會對資訊的需求較為迫切，包括對於未知目標的想像以及目標選擇的不確定性都會造成資訊的焦慮和需求。

游建祥(2008)同樣以深度休閒觀點切入，針對寵物飼主飼養貓咪的歷程進行資訊行為的深度訪談，討論在飼養過程中，飼主所面對的情境、資訊需求、資訊種類與管道選擇，以及篩選資訊資源選擇的影響因素。

王明怡(2010)則以深度休閒的視角，以深度訪談法來研究居家美化部落客對於休閒資訊是如何進行資訊獲取和表達行為，同時該研究也發現部落客會對於嗜好的投入程度會隨著生活經驗有所轉變，會在專案休閒、深度休閒與業餘者三種角色之間變換。

在經過關於深度休閒中的一系列研究後，Hartel等人(2016)希望能將資訊活動概念化並發展成理論，於是決定透過將Hektor的資訊行為理論作概念分析，並先行將目前研究過的三種深度休閒群體，包括：通識教育嗜好者(liberal arts hobby)、業餘音樂家(amateur musicianship)與跑步嗜好者(hobby of running)從事的資訊活動納進這種資訊活動類型之內做概念模組化的解析與示範。然而，此概念僅停留在理論層次，待更多的實證研究來證明可行性。

陳宣毅(2018)則利用Hartel等人(2016)一系列概念化的研究解釋，以有益於深度休閒傳統的質化研究，選擇問卷調查為研究方法，進一步擴展烹飪嗜好者的相關研究。研究以探索與規畫這兩個階段來探討烹飪嗜好者的資訊尋求行為，並歸納Hartel一系列對於烹飪嗜好者的研究作為問卷的基礎，作為烹飪的資源管道調查內容，並以Hektor(2001)提出的資訊活動類型為架構以「搜尋」、「瀏覽」、「閱覽」與「交換」四種資訊活動作為嗜好者尋求烹飪資訊的資訊活動構面，而研究結果也顯示深度休閒特徵確實會影響到從事資訊活動的頻率，但研究內容對於不同得分群使用不同資源管道或從事的資訊活動造成差異的原因則較為欠缺，會需要訪談法來進一步探究。

整體而言，目前在圖書資訊學界的深度休閒研究，是以各種資訊行為研究的理論來檢視不同研究群體的資訊尋求、資訊使用等現象，以及休閒特徵對於資訊行為的影響。但研究群體中仍未有以魔術愛好者職業特性者之研究類型，且欠缺

對於不同休閒特徵的群體間，更多的資訊尋求與使用研究差異原因的深度討論，實為可進行探勘之處。

(二) 表演類型的深度休閒資訊行為研究

以魔術而言，在休閒上的應用研究相當稀少，但在圖書資訊學領域的相關研究卻也有可供參考之處。本部分即針對幾項以深度休閒切入資訊行為領域研究之文獻做重點探究，以對魔術愛好者的資訊行為研究做出應用性之擴張。

蔡尚勳(2007)的文獻陳述了關於業餘街舞者的狀況，而除了對於資訊活動的探討之外，通過「資訊視野理論」調查而來的資訊模式所呈現的四種情境：教學、演出、籌備與團體互動與研究者的田野經驗不謀而合，對於團體互動情境，Jones(2011)的文獻同樣顯見同儕之間的資訊流通對於魔術師的影響力，因此對於團體互動所帶來的影響性同樣值得關注。在業餘街舞者的資訊活動上，獲取、得知、展現、分享與傳遞也同樣呈現了團體互動的影響力，整體的接觸模式接近從私人視角擴張到團體運作，整體資訊行為可以顯見表演藝術類型的領域在人際關係上的資訊交流是值得關注的。

Hartel(2016)針對理論化資訊行為的研究行之有年，為此則提出以Hektor(2001)的理論模型作為基調(見圖2-5)，其緣由有兩者：(1)Hektor在建立模型時曾嘗試以人們在日常生活中查找網路的資料來做建構、(2)相較早期的資訊行為理論，考量了網路使用的影響力，並嘗試以自身做過相關研究的通識教育嗜好者、業餘音樂家與跑步嗜好者做說明，來嘗試推動以此作為深度休閒活動參與者的資訊活動類型初始假設參考。Hektor的資訊行為模型包含四種資訊行為的面向，從尋求(seeking)、聚集(gathering)、交流(communicating)到給予(giving)，形成了資訊歷程的循環，而八項資訊活動類型為：

1. 搜尋(search and retrieve)：涉及資訊檢索系統的使用，對於需要資訊的積極而直接的查找。
2. 瀏覽(browse)：在有限的環境中進行資源挑選，需要具備感知具有價值資源的可能性。
3. 追蹤(monitor)：需要定期關注熟悉的資訊來源或服務，這些來源是刻意追求的，但收集的資訊是具備偶然性的。
4. 閱覽(unfold)：表示對資訊的長期且具持續性的關注內容。
5. 交換(exchange)：進行資訊管道或要素交流的雙向行為。

6. 組織(dress)：將思想、情感或圖像放入文字、文本、圖片、圖像和音樂中，以進行傳授或交換。
7. 指導(instruct)：傳遞資訊使他人了解自己的聲音，或者用意在於發表自身價值的活動。
8. 出版(publish)：用於正式且具備公開性的宣示資訊。

以業餘音樂家為例，其所從事的資訊活動則包含：「搜尋」網路音樂資料庫評價；「瀏覽」圖書館、音樂行或網路的影音資料；「追蹤」音樂相關網站和論壇；藉由聽音樂與觀賞現場表演來「閱覽」資訊；與其他愛好音樂的朋友或老師溝通，或是透過非口語的實際表演來討論來「交換」資訊；透過評注音樂等方式「組織」資訊；「指導」他人學習音樂來傳遞資訊；在部落格或音樂論壇「發表」文章。Hartel對於該理論的介紹不僅為非工作場域的資訊行為研究起了領頭的作用，同時也為本研究的資訊行為調查內容建立相關參考依據。



圖2-5 Hektor日常資訊活動概念模型

來源：轉引自Hartel, J., Cox, A. M., & Griffin, B. L. (2016). Information activity in serious leisure. *Information Research*, 21(4).

本研究欲探討魔術愛好者的資訊行為，因此本節文獻探討針對「魔術愛好者」、「深度休閒」與「休閒相關資訊行為研究」三方面的文獻內容進行歸納，以求界定清楚研究內容與範圍，並作為研究內容設計之依據。

第一節通過對魔術的相關文獻回顧，發現魔術愛好者對於整體魔術環境而言，實屬新時代資訊社群環境興起與傳播媒體進步後，才得以出現的新魔術社群。魔術研究的文獻數量實屬不多，且大致上仍處於對於魔術表演技巧、魔術產業行銷或與科普教學結合應用的性質，即便有針對魔術的戲法交易或資訊流通等探討的文獻(Loshin, 2007; Jones, 2011)也偏向以討論魔術整體環境的觀點切入，而非以表演者的認知為主體，討論個體對於資訊的需求、管道與篩選的界定準則，同時也缺少對於魔術愛好者這一新興社群的研究內容。第二部分的深度休閒探討，除了探討深度休閒觀點的內涵，也認知到近年來圖書資訊學領域對於深度休閒觀點結合資訊行為研究的興趣，另外探討中也發現到，深度休閒理論中，研究社群的變動性與複雜性，使得許多研究群體的休閒參與性質可能具有複合情形(王明怡, 2010; 陳餘鑿, 2012)。第三節則討論休閒相關資訊行為的理論，包括情境概念、資訊需求，以及資訊尋求行為等重要理論，以做為資訊行為理論的探討基礎。

綜上所述，本研究之研究目的著重在魔術愛好者對於表演成就與資訊行為的關係，以及社團關係在其中的角色定位及影響。基於上述目的，本研究將以Stebbins的深度休閒理論架構切入，建構出魔術愛好者的兩種不同面貌，包括業餘者與嗜好者兩者，並綜合Loshin(2007)、Jones(2011)等人對於魔術師之間資訊交換的過程與知識流通探討，作為魔術愛好者資訊行為理論之基礎；最後則利用Hartel等人(2016)概念化深度休閒的資訊活動類型的結果，以Hektor(2001)的四種面向、八種類型的資訊行為模型作為探討內容基礎，從表演的動機與情境延伸，探討整體過程中的資訊需求、資訊尋求行為，以及資訊活動整體內容，在進行資料分析後，提出魔術愛好者資訊行為模式之特點，並透過對於成就動機理論的成就需求導向，以得獎經驗作為初始動機差異劃分業餘魔術師以及魔術愛好者，並討論整體資訊行為、可能受到社團影響的差異之處，以及在深度休閒理論中的定位，以供來人參考。

第三章 研究方法與實施

本研究旨在探討魔術愛好者的資訊行為、資訊行為所造成的能力差距影響以及社團關係所造成的影響，同時觀望到魔術在現今國內的研究現況，僅著眼於表演改善、教學結合與產業突破三道面向，仍未觸及周遭資訊環境研究等資源尋找模式之探究，略為可惜。因此，本研究希望結合自身的表演經驗，以深度休閒活動參與者的架構切入，進而探究非職業魔術表演者的資訊世界。本研究之研究方法採取半結構式深度訪談法，將針對深度休閒分類下所界定之業餘者與嗜好者帶入魔術世界，並嘗試探討其資訊行為模式，並嘗試比較表現能力以及水準上具有差異的兩者，期望能導出具有參考性之成果。

本章節基於研究問題與目的，將依序說明研究方法與步驟，共分為六個部份，分別為：研究範圍與限制、研究架構、研究方法、研究工具、資料蒐集與分析，以及研究實施步驟。

第一節 研究範圍與限制

本節將進一步闡述本研究的界線與範圍，並指出因人力及資源等限制之處，以下將分為「研究範圍」與「研究限制」兩部分來描述。

一、 研究範圍

本研究欲探討魔術愛好者之資訊行為，但為釐清本研究之研究對象群體與特徵，在此將針對台灣魔術產業發展做簡單梳理以及魔術師類型概介，以作為本研究抽樣研究設計之基礎與參考。

1. 國內魔術產業發展

國內魔術表演行業在早期仍多為師承制度，即魔術知識相對封閉的環境，直到1987年第一間大學魔術社成立後，才開啟台灣魔術人才培育的管道。而為了維持台灣魔術資源與人才的整合，臺灣魔術發展協會（Taiwan Magic development Association）則於2003年由各大學魔術社團代表及社會上的魔術師菁英們共同創立。2006年，大魔競等一系列電視實境節目再次開啟魔術表演的風潮後，魔術已經在台灣具有一定規模的學習人口，TMA也陸續地舉辦魔術研習會、邀請國外魔術師來台表演，希望提供魔術愛好者與世界交流的平台。在TMA與台灣808魔

術店的不懈努力下，近年來台灣所舉辦的魔術大會(TMA、808等)，多已具備亞洲區頂尖魔術大會的實力，也在國際間具有一定的競爭力。而由上述產業發展狀況梳理可知，在現今的台灣，大專院校的魔術資源實為不容忽視的一部分，甚至從寬而論，大專院校社團所培育出的魔術師與魔術愛好者們，已成為欲探討國內魔術現狀等研究不可忽視的一部分。

而若要針對現今在台灣從事魔術表演的類型加以分類，大概可以分為以下幾種（搞怪魔術帽，2013）：

(1) 商業演出型

專門進行商業演出，舞台表演如記者會暖場、企業尾牙、派對及私人聚會表演等；近距離表演則例如酒吧、餐廳的沿桌魔術表演等，此表演類型的魔術表演者，在接洽案件需要具備相當規模及手腕的工作室和經紀人協助，因此相對來說，非職業魔術師要以此種方式生存極為不易，而專精於此類型的魔術師也非本研究主要研究的對象。

(2) 教學型

教學型主要以教國中、高中、大學魔術社團為主，教學環境包括學期間社團課程、寒暑假的補習班魔術課程、魔術冬夏令營等，對魔術能力要求的基本門檻較低，也是許多非職業類型魔術師賺取經驗的途徑。

(3) 比賽型

比賽型魔術師就是常出現在魔術大會如前述的TMA、808等魔術比賽演出自身作品的魔術師，若是表演被其他國家的大會主辦人或經紀人看上，就會被邀請到其他國家表演，這種類型的魔術師的演出形式通常比較像表演旅遊，在經濟上則未必有多麼豐厚的報酬，因此通常會有自己的本業，屬於表演水準要求極高的類型，因此多見於職業魔術師及高水準的業餘魔術師。

(4) 創意顧問型

對於門檻要求最高的類型，主要將自己的創意藉由魔術商賣到國際市場，簡言之沒有好的作品就沒有經濟來源，又或者是擔任知名魔術設計的幕後偕同作者，必須兼顧品質、聲譽等情形，對魔術師的能力要求非常高，因此雖然可以兼職，但對於非職業者來說也是相當不友善。

(5) 藝人型

此種類型以職業魔術師為主，甚至還需要一定的機運，如果被電視台看上或參加選秀節目脫穎而出，才有機會成為這種類型的魔術師(例如劉謙、陳日昇等)。這類型的魔術師綜合實力可能是最強的，而且以新一輩的表演者來說，如果沒有事先在各國魔術大會上先獲得一定的獎項肯定，憑空出現很容易受到業內和市場的質疑。

2. 本論文研究範圍

本研究的研究範圍在於「非職業類型」的魔術師，但考量到職業和非職業等情形確有可能隨時因個人職涯選擇而轉換，本研究釐清定義參考部分如下：

(1) 非職業者的區分

本研究分類之切入視角以Stebbins深度休閒理論為主軸，在業餘者與嗜好者的差異間，差異在於業餘者會對自身的水準有極大渴求，甚至是希望能達到職業者的對等水準甚至超越，並且在時間與投入上會達到近乎該領域專家者的程度；嗜好者則較憑藉著喜愛與熱忱，在參與上也較不具備對職業能力進步的追求性與堅持性。

(2) 魔術表演類型與參考

本部分進一步以前述之魔術表演者類型進一步解釋定義，由於商業演出型、藝人型和創意顧問型對於非職業者而言相對難以維持，皆需要與業界進行長時間的接觸與商業合作洽談，以收入情況而言，若是能長時間投入此三種角色，幾乎不可能是非職業魔術師所能達到的，業界也鮮少有此案例，因此本研究的主要研究魔術師類型為教學型與比賽型的參與者。當然，此種分類方式僅為魔術行業在經濟能力上的分類情形，而單為興趣參與程度的活動參與者、道具收藏家等形式，則屬於非表演形式的愛好者類型。

總結以上內容，本研究將研究範圍所定義之「非職業魔術師」範圍類型劃分為兩者，即「追求表演成就的業餘魔術師」與「不追求表演成就的魔術嗜好者」。前者必然擁有教學型和比賽型的魔術師類型特質之一，並具備相關賽事得獎經驗以支撐其追逐成就之背景；後者則是全憑喜愛及熱誠，或者因為同儕關係而持續從事魔術相關活動，不因社會必要性和責任義務以求成為該領域專家以及追逐成就者。

二、 研究限制

1. 本研究排除年限未滿18歲之未成年人，如魔術師家族自小培養相關技能等資訊管道相對特殊等案例，將不列入討論範圍。
2. 本研究考量所接觸的資訊環境的不同與差異，所針對的魔術愛好者群體不包含曾擔任職業魔術師之群體。
3. 本研究所訪談的內容不涉及魔術破解、道具與機關操作秘密與手法技巧展示等內容。
4. 研究群體以「國內」之魔術愛好者為主，不適用於國內群體以外的魔術愛好者案例。

第二節 研究設計

本節延續研究目的及問題，將說明整體研究之設計，並提出研究架構圖，詳見圖3-1。深度休閒之魔術愛好者類型共分業餘者與嗜好者兩種類型，但無論何種類型，在資訊行為的歷程上皆須具備資訊需求、資訊尋求等階段，因此研究架構也自此出發，討論魔術愛好者資訊行為歷程從資訊需求、資訊尋求到資訊使用的整體內容。研究者認為，業餘魔術師與魔術嗜好者對於成就需求的動機會影響其在表演或非表演情境對於資訊需求與活動的定義、篩選以及進行方式，同時這過程也可能受到社群團體的影響，例如在社團中，為了滿足同儕認可與期待而決定報名比賽等，這兩種所引起的聚焦點也可能有所差異。情境同理，本研究中，將研究主軸的表演情境列出作為討論重點，但因應Stebbins對於嗜好者的架構內，除了表演準備情境外，也可能因為各種因素而造成情境的頻率不一，例如較常進行的情境是文獻探討所提的收藏者及活動參與者等。而經過此前置內容的延伸，表演者會嘗試定義其需要，並經過資訊活動來求取所要資訊，最終透過反思及表演反饋等階段，形成資訊求取的迴圈。

本研究架構之建構由Wilson(1997)、Savolainen(1995)、Williamson(1998)，以及Hartel(2016)等學者之理論概念所延伸，魔術愛好者通過對於目標認知到要解決問題所需要的資訊與現有產生落差，進而擁有不同類型的需求，而這些需求也由最早期的動機所延續，並會觸發不同的情境產生(Wilson, 1997)；通過動機的延伸，魔術愛好者會對資訊產生選擇，然而資料的來源同樣會受到如生活品質、心

理條件等因素影響(Savolainen, 1995)；並將這些主動或偶然發現的資料做進一步的資訊活動利用，概念主要利用Hektor所提出適用於休閒活動者的資訊活動模型：包括「搜尋與檢索」、「瀏覽」、「追蹤」、「閱覽」、「交換」、「組織」、「指導」與「出版」八項歷程類型(Hartel, 2016)，並利用這些活動取得的經驗去應對下一次的問題，直到仍然發現不足而再次產生資訊行為的循環(Savolainen, 1995; Wilson, 1997)。研究將以上述架構流程進行詢問訪談，用以建構魔術愛好者的整體資訊行為歷程來進行後續討論。

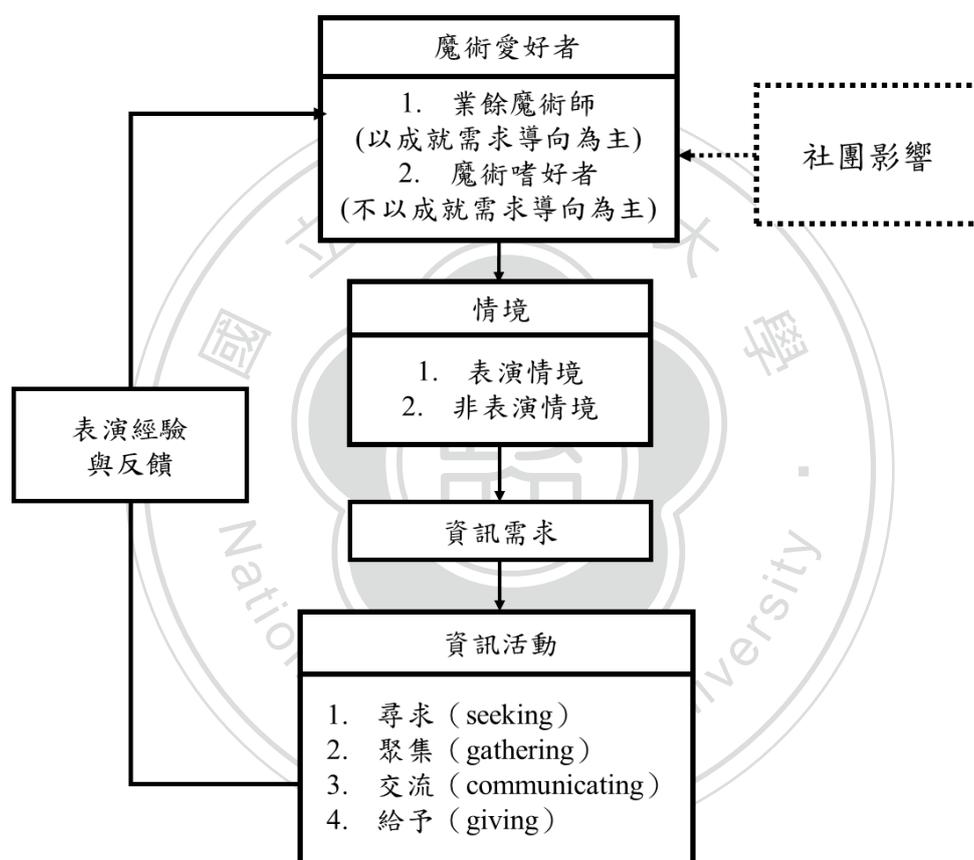


圖3-1 研究架構圖

本研究主要以半結構的「深度訪談法」進行魔術愛好者資訊行為歷程之調查，因研究者本身擁有七年以上之魔術表演與活動參與經驗，具有足夠田野調查之資歷與敏銳度，並能選擇研究範圍與資料之蒐集分析，藉以對魔術愛好者群體之資訊行為提出初步假想建構。資料取得後將根據訪談結果，參照研究架構圖之概念，進行相關調整、分析與研究結果建議。

第三節 研究方法

本節將討論本研究所適用之研究方法，並會解釋該研究方法對本研究的適用性、採用原因，並討論相關倫理議題。本節將分成「研究方法」與「研究倫理」兩者進行陳述。

一、 深度訪談法

本研究採用深度訪談法(in-depth interview)為主，另輔以簡單的基本資料問卷，是以質化分析為主要的研究方式。深度訪談是常見的質化研究方式之一，會需要透過包括提問與回答等溝通來方式來獲取所需要蒐集的資料，並較能透析訪談者對於事物的真實看法、意涵、真實感受與看法，常見於深度報導專題、精神醫學、社會文化與現象、心理輔導，以及民族人類學的領域之研究。本研究主題尚屬新興議題，魔術愛好者實為近年傳播媒體飛速發展下的新生社群型態，有別於以往魔術師較限於專業類型的職業認知，由於研究者本身已屬魔術愛好者之群體，且具有相關田野經驗，故使用深度訪談作為研究方式，主要選擇理由包括：

1. 屬於初步探索性主題，欲探究魔術愛好者這一新興群體的資訊行為模式，以作為未來更深入研究之基礎。
2. 本研究引用許多深度休閒與資訊行為相關理論，需藉由深入訪談來建立更深層次的描述內容以驗證關於魔術愛好者之理論假設。

深度訪談包含三種方式，分為結構式訪談 (structured interviews)、非結構式訪談(unstructured interviews)以及半結構式訪談(semi-structured interviews)三種。本研究採用半結構式訪談，其具有幾項特點，包括：(1) 有一定主題，而非漫無目的缺乏聚焦性；(2) 雖需先擬訪談大綱，然所提問之問題之時機和順序可以進行彈性調整；(3) 訪談者不需要以特定的文字或語句進行訪問，但仍以受訪者之回應為主。而訪談本身也可以了解受訪者對經歷的解釋，還有其價值觀、感受跟行為模式等，並進行較深切的多重視角分析（陳向明，2002）。

本研究期望透過訪談法從魔術愛好者們表演的經驗出發，透過對訪談者背景的聚焦，了解受訪者是在什麼樣的動機引導下，產生了對魔術資訊的需求，並透過對於該需求的進一步釐清，明白魔術愛好者會對於什麼樣的資訊類型產生偏好

並進行尋求。該方法同樣也可以協助我們理解受訪者在資訊尋求的歷程中，探討受訪者對資源有效價值的認定、尋求主要來源的標準，以及評估好壞的原則，方能擴展至如何將這些資源進一步使用、整理、分析、交換等行為，以及背後的組織脈絡，以符合本研究欲針對特定對象群體之背景經歷與使用行為模式的調查之目的。

二、 研究倫理

本研究之研究過程將會完全保密，同時將會經過受試者的自願同意方進行相關訪談，資料會經過代號轉換以保障匿名性，且內容僅供學術用途。此外訪談過程裡將遵守客觀立場與研究倫理，不會做任何引導性或暗示性的提問，並於研究前明確告知，研究受訪同意書請見附錄一。

第四節 研究工具

本研究主要研究工具為問卷，內容由研究者參考相關文獻及理論後自行設計，並經過3人進行前置測試，測試完畢經修改後正式實施，深度訪談採用半結構式問卷進行，問卷設計以文獻回顧之理論內容自行編修設計而成，共分為三個主要面向，包括「資訊需求」、「資訊尋求」與「資訊活動」三種面向，針對魔術愛好者在從事魔術活動中，資訊行為歷程中的自我經驗回顧。

全部訪談內容共分為5大部分，共12題。第一部份「受訪者背景」與第五部份「影響與結果」為本研究者自行設計，旨在了解受訪者參與魔術的基本背景與表演資歷，作為提問的基礎參考與後續整體訪談資料綜合整理的依歸；第二部分「動機與情境」以Jones(2011)、Dervin(1997)、李郁雅(2003)等人的研究為基礎，討論不同魔術情境的可能，與引發後續行為的動機；第三部分「資訊需求」以Loshin(2007)、Wilson(1997)、Savolainen(1995)等人的研究，從動機與面對情境的角度出發，尋找魔術愛好者在面對不同動機的影響下，各種情境的可能資訊需求以及類型；第四部份「資訊活動」探討在確認到自身的不足後，魔術愛好者們如何去尋找以及評估資源使用的整體過程，訪談題目建構基礎包括中所提的Savolainen的ELIS模型所指出關於面對生活價值進行選擇與妥協的情境考慮、Williamson與Erdelez的資訊偶遇概念、Wilson資訊行為理論中對於主動被動的資訊擷取，以及Hartel延伸Hektor所提出的深度休閒活動模型中對於資訊尋求的搜尋檢索與瀏覽的活動類型參考，並針對魔術資訊的交流情形整理，討論詳細的資

訊利用情形。訪談大綱請參照附錄二，大綱詳細內容則如下表，：

表3-1 訪談大綱

討論構面	問題目的	訪談問題	參考來源
一、 受訪者背景	訪談開場，同時探詢使用者背景與魔術經歷	1. 可以稍微介紹一下自己的魔術資歷與接觸魔術的契機嗎？你有參加過哪些魔術社團嗎，哪個是最印象深刻的呢？為什麼？	本研究自行設計
		2. 請問印象最深刻的表演經驗？可以描述一下這段經驗，以及準備的心路歷程嗎？	
二、 動機與情境	了解訪談對象在魔術活動上的動機與情境類型	3. 以這段表演經驗為例，可以請你分享一下準備的過程嗎，有遇到哪些困難點？或者有哪些階段是你樂在其中的嗎？	Jones(2011)、Dervin(1997)、李郁雅(2003)
		4. 有最常表演的場合以及喜愛的魔術類型嗎？除了實際表演，還會從事魔術相關的活動嗎？	
三、 資訊需求	了解訪談對象的資源需求，以及尋求過程中的各種影響要素	5. 你通常會從哪些地方取得魔術資源呢（找了哪些人幫助你呢？或是去了哪些地方？或是上哪些網站？）？會在什麼樣的情況下去找這些資源？有哪個是你最信賴的嗎？	Loshin(2007)、Wilson(1997)、Savolainen(1995)
		6. 可以請問你是如何接觸到這些管道的呢？可以舉個例子說明一下嗎？	

四、 資訊活動	了解受訪者的資訊活動，探求從尋找到使用的過程	7. 假設今天需要準備一套表演時，你會如何開始？會從哪些部分來發想以及改善自己的程序？你可以大概舉例談談這個過程嗎？	Williamson (1998)、 Erdelez (1999) Hektor (2001)、 Savolainen (1995)、 Hartel (2016)
		8. 在你學到新的觀念、表演或修改意見之後，你會做哪些事？(或是如何保持、或改良？)	
		9. 在這些準備過程中，有哪些是你認為重點影響表演好壞的關鍵因素呢？以及哪些階段是最難執行與達成的呢？	
		10. 可以談談社團在你的魔術生涯中扮演的角色嗎？你認為這樣的關係對你在魔術資源的取得與使用上佔據什麼樣的地位？	
五、影響 與結果	訪談內容與建議探討	11. (本題為業餘魔術師之問題) 整體而言，你認為在你生涯中最具有代表性的比賽獲獎時，能助你獲獎的重要因素有哪些？	本研究自行設計
		12. 從第一個問題至今，有任何問題建議，或者想抒發的心得嗎？	

第五節 資料蒐集與分析

本節共分為兩小節，分別為：「研究對象與抽樣」、「資料分析」。研究以立意抽樣以及滾雪球抽樣等方式得到前導訪談者3位；正式受訪者18位，共21位。其中包含「業餘者」8位、「嗜好者」10位。受訪者選擇則以研究者熟識，或透過知名社團篩選、同儕管道所接觸為主，詳細內容如下所述。

一、 研究對象與抽樣

台灣在近十餘年來的魔術活動發展越發茁壯，同時在世界級的魔術大賽上也不乏台灣的得獎者，其中也包含了非職業的魔術師。按照Jones(2011)之研究結果與研究者實際觀察經驗，若未踏入魔術社團或是表演群體，魔術愛好者確實較難維持持續從事魔術愛好的習慣，即便現今從網路學習魔術較為容易，但本研究側重的重點，也包括針對較為大眾的視角檢視資訊管道與表演能力的差異性，是故取樣重點仍以台灣各地的魔術社團進行抽樣選擇。最後，由於研究者本身亦為魔術愛好者的歸類範圍，因此先經由社交網路中的名單開始，並經過滾雪球及相關人士推薦等方式，陸續獲得進一步的訪談名單。

研究者自身魔術表演資歷約有10年，高中與大學皆屬具備舉辦成果發表演出規模之魔術社團。在社團資歷上，參與過至少7次社團成果展演相關活動，其中以表演者身分上台共4次，工作人員身分共3次，更曾擔任過台灣資歷最久的輔仁大學魔術社社團教學長與社長等職務，並參與過高中社團魔術指導老師，以及補習班夏令營課程指導老師等服務經驗；在表演經歷上，本身除了部分包括尾牙與校園聚會場合的商業演出經驗外，從校際性到國際型等大大小小的賽事，例如先前所述的TMA與808等魔術大會，研究者也都具備相關參與經驗，資歷上分屬為本研究定義之業餘魔術師，因此在識別訪談對象之資格認定上，相信具有一定的識別能力。

在台灣，魔術愛好者的資訊世界與社團的關係可謂密不可分。即便在現代魔術資源較容易取得的環境裡，魔術教學資源只要有錢或關係，原則上是不難取得的，但社團仍然在國內魔術圈中擁有不可或缺的地位，以國內各大知名賽事而言，近10年內的得獎者若排除掉職業魔術師，全部皆來自於各大專院校魔術社團，但即便是職業群體，也多半出自各大魔術社團。原則上，台灣的魔術社團主要可分為兩類：（1）台灣各大專院校魔術社團、（2）社會自組社團，台灣存在逾160所大專院校，但並非每間都會成立魔術社，有能力舉辦具規模之成果展演的社團更是屈指可數，整體而言粗估約在30到40間左右；知名的社會性自組魔術社團，主要由魔術愛好者組成，並具有自主舉辦相關展演經驗者也僅有一間。

整體母數的評估上，網路社團「魔術x交流x喇賽」為台灣魔術圈內最大的魔術資訊交換社群，組成人員涵蓋幾乎全台知名魔術活動參與者共約3400人，該數量足以作為台灣魔術活動參與者母數估算參考，但其內部不乏許多現役的或退休

的職業魔術師，也包含可能早已不再持續精進魔術活動，僅單純持續追蹤魔術資訊者，同時，若以重大賽事之參與活動作為測定基準，根據研究者親臨多次台灣重大魔術大會之實際經驗評估，以魔術圈重大賽事之實際參與人數，研究者評估實際魔術活動人口約至少超過1000人，但這同樣包含相應職業者的存在，整體來說，研究者粗略估計現今仍有持續做深度的魔術休閒活動者，粗估約在500人左右，而這也歸屬於本次抽訪的魔術嗜好者類別；業餘魔術師的抽樣準則則相對明確，以國內近十年較重要之國際型魔術賽事，包括808魔術大會、TMA魔術大會，與國道清水魔術節賽事共三項大會之表現優異者為基本選擇標準，若有於國外演出經驗則另行評估，粗略估計約在100人上下，兩項類型研究者評估魔術愛好者之總數約在600人左右。

總和上述，本研究重點在探究非職業魔術師中，不同表演成就者的資訊行為表現造成的影響，同時在本研究對於社團與同儕具有強大影響力的假設下，所選擇抽樣對象將參考上述所述之魔術愛好者母體群，以前述定義輔以研究者自我認知篩選「業餘者」與「愛好者」。抽樣對象以較具知名和具代表性的魔術社團為主，基於研究目的涉及對於魔術能力差異的探知，因此所抽樣的社團母體多具有豐富的魔術得獎資歷，並且社團具有一定規模，同時具備足夠的業餘者與嗜好者兩種類型。本研究對篩選抽樣的標準則分成兩種因素來討論，分別是性別與社群影響。其考量內容詳情如以下，抽樣群體資料請見表3-2：

1. 性別：性別考量上，魔術圈是男性壓倒性居多的環境，以研究者參與各大魔術活動以及社團人數觀察的情形，女性魔術表演者多屬職業者與嗜好者，同時在近期約近十年內的魔術大會，則較無女性魔術愛好者獲獎的經驗，因此綜合實際情況，在魔術嗜好者上，所抽樣人數包含2位女性魔術嗜好者，以求觀察性別在魔術領域的資訊行為是否具有影響。
2. 社團影響：大專院校社團中，台灣大學、輔仁大學是唯二每年的成果展仍能進行售票演出的魔術社，然輔大近年相較台灣大學在魔術比賽成果獎項以及社團規模上皆有一定程度的落差，同時在得獎經歷上他校社團相較台灣大學也有一定落差，本研究會將此種要素做為訪談樣本之抽樣考量；在社會性團體上，Rmagic咪兔多由社會人士組成，近兩年都有固定的演出，所參與的成員以社會人士居多，但也不乏具備比賽與商業演出經驗者。

表3-2 本研究抽樣群體資料表

群體類型	業餘魔術師	魔術嗜好者	總計
1.大專院校社團	7人	8人(女性1人)	15人
2.社會性社團	1人	2人(女性1人)	3人
總計	8人	10人(女性2人)	18人

綜上所述，本研究主要以半結構式訪談大綱進行訪談，分成前置測試與正式施測兩個階段。前置測試會先抽樣約3人，包含1位業餘者與2位愛好者，施測過程由研究者本人進行訪談，測後透過逐字稿與編碼內容作資料分析，並於不足處調整訪談大綱，進行調整使其切合研究目的。前置測試完成後遂進行正式調查研究，詳細對象以立意取樣以及滾雪球方式抽樣，原先是以20人為目的，但由於社團可能具重複性，最終以18人作為呈現，並涵蓋兩種休閒活動參與類型包括「業餘者」8人與「愛好者」10人，訪談時間皆落在30分鐘至60分鐘的區間，其中需特別說明的是，在訪談過程中，由於部分對象與研究者關係較密切，答題多半簡潔且較不藏私，回應時間較短；而在關係較遠的受訪者，則會於研究過程中需多些時間的破冰與交談才會進行相關內容的揭露，受訪時間相對較長，這種反饋多少說明的對於魔術機制的保密性，惟此特別說明。

二、 資料分析

本研究的研究資料為質性研究的訪談內容，因此主要的資料與分析來自於受訪者的回應，原始錄音資料將會經過逐字稿的轉換，並於完成後請受訪者確認，針對受訪者認為不適的地方做修改。之後資料會經過編碼與歸檔分析等調整階段，並進行深入分析。

本研究旨在探討魔術愛好者的資訊行為特徵，由於其研究過程涉及由動機與情境引發的一系列資源運用與篩選過程，以及經過這些階段後，研究對象對這些資源的使用與反饋，並進而再次影響到對於下次資訊收集的整體循環過程，因此會需要探討了解魔術愛好者資訊行為模式的整體脈絡，因此需要資料整理模式需要具備資訊在各個階段的過程性，以及因應不同動機與情境變化下的動態性特徵，因此本研究主要採行情境化的分析方式(contextualization)來進行訪談逐字稿的研究分析。

情境分析指的是：「將資料放置於研究現象所處的自然情境之中，按照故事發生的時序對有關事件和人物進行描述性的分析。是一種將整體先分散然後再整合的方式，首先看到資料的整體情形，然後將資料打碎、進行分解，最後將分解的部分整合成一個完整的、坐落在一個真實情境中的故事(陳向明,2002,p.398)。」情境分析可以徹底發揮動機與情境在研究脈絡中的引導能力，具體的分析步驟包括三部分，分別為：閱讀、編碼、歸類(陳向明,2002)，以下將綜合本研究之內容進行相關整理與陳述：

- (一) 閱讀：從每道問題中尋找該內容中的情境敘事，例如重要的表演準備過程中，故事發生的時間、地點、涉及的人、事件、過程以及故事發生的原因，並將關鍵用詞列出作為碼號，以及將相關場景與主題列出。
- (二) 編碼：按照先前的編碼系統為資料設碼，設碼原則以敘事結構為主，針對魔術愛好者尋找過程中，每階段的引子、時間、地點、事件、篩選、決定點與結尾等，並解析各事件中的主次關係，嘗試找出其中的連結。在情境分析中，這種編碼的過程主要在於對情境結構的不同部分進行標示。
- (三) 歸類：在將資料歸類以後，將有關內容整合為一個具有情境的整體，並釐清各個部分的內在聯繫，包括從資訊需求、資訊尋求到資訊活動的整體影響，以及反饋後與各主次事件的關聯。

在第四章中，訪談內容逐字稿檔案的呈現方式將會以「新細明體」作呈現，同時另外標註受訪者代號(例如：A4)，即表示來自於A1受訪者之訪談內容，而其他服務標示方式則如下：

1. ...：表示受訪者語氣停頓。
2. 【...】：表示所省略之語句，不影響摘錄段落之解釋與闡述。
3. (標楷體)：研究者對受訪者語句之說明或情緒表達等情形之補充。
4. [新細明體]：表示研究者補充或通順受訪者語句之補述。
5. _____：表示引用內文與該部分分析重點相關之畫記重點。

第六節 研究步驟

本節將描述整體研究的進行步驟與階段，主要分成三種階段，分別為：「研究設計」、「研究執行」與「研究彙整」，整體如圖3-2。

(一)研究設計階段

1. 研究主題確立：依據研究興趣與自身背景來擬定題目與問題。
2. 文獻回顧：依據希望了解的狀況與相關背景經驗，蒐集相關文獻並閱讀整理，並聚焦問題重點，並嘗試了解現有學術界相關領域研究現況以及缺口，以嘗試構出研究範圍與研究方向。
3. 擬定研究方法：參考文獻回顧結果並聚焦研究問題，設計研究過程及施行方式。
4. 訪談大綱設計：參考文獻回顧結果並聚焦研究問題，設計合適的研究工具與訪談大綱。
5. 前置測試與評估：正式施測前，針對問卷進行前測並針對問題進行調整，希望能藉此調整本研究之信效度問題。

(二)研究實施階段

6. 魔術業餘者訪談：本研究資料蒐集之重點，為研究分析的重點，會邀請符合研究要求之對象進行訪談施測。
7. 魔術嗜好者訪談：本研究資料蒐集之重點，為研究分析的重點，會邀請符合研究要求之對象進行訪談施測。
8. 資料整理：進行相關研究分析，將蒐集資料進行編碼、分析與統整，並歸納結論。

(三)研究彙整階段

9. 研究結果分析：彙整資料並進行分析，並根據結果與現有文獻做關聯比較與相關性比對。
10. 兩種休閒活動參與類型比較：進行業餘者與愛好者之資訊行為特性比較。

11. 結論與相關建議：回答本研究之研究問題，根據結果分析提出結論、反思、與未來相關建議。

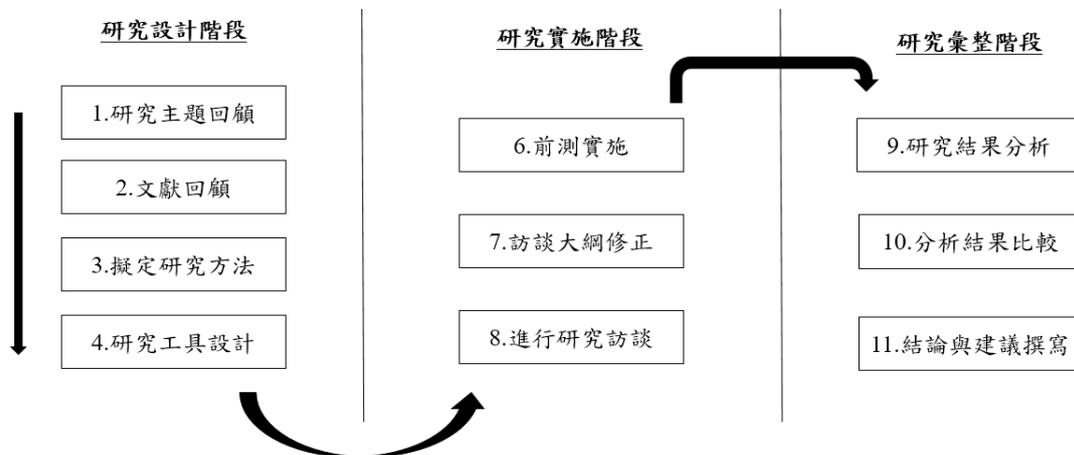


圖3-2 研究流程步驟圖





第四章 研究結果與分析

本章內容為研究結果與分析，本研究原先設計要20位訪談者，但由於實際訪談後，發現魔術愛好者背景具有重疊性，同時兩種類別的資料都已出現重複的情況，因此最終訪談資源共抽取魔術業餘者8位，以及魔術嗜好者10位，總計18位進行質性深度訪談作為本研究之資料來源。分析方式依循第三章所述之開放編碼原則，內容呈現方式則以研究架構圖之脈絡為主。本研究旨在進行魔術愛好者魔術表演之資訊行為模式探討，一位魔術愛好者，在不同的驅使導向下，可能會因為什麼動機產生相關資訊運作的情境，同時在這些情境之下的資訊需求、管道使用，以及相應的資訊活動為何，並藉由表演來進行修正與反饋，藉此達成魔術表演產出的循環。另外依循本研究之研究目的，將另外探討社群在各個資訊行為層級的影響內容，並期望能夠給予相應表演人士對於資訊取得模式的參考。

本章節包含六個部分，第一節為魔術愛好者之「基本資料」；第二節為「魔術愛好者的動機與情境」，探討魔術愛好者進行魔術表演過程中所遇到的情境與觸發動機；第三節為「魔術愛好者的資訊需求」，了解每項情境之中，魔術愛好者的資訊需求與管道來源，並檢視其信賴與篩選的原則；第四節為「魔術愛好者的資訊活動」，探討魔術愛好者在情境中的資訊活動；第五節為「魔術表演的重要因素」，探討業餘者認為其能夠獲獎的重要原因，並將之統整；第六節為「綜合討論」，將綜合整理前述議題，並提出綜合研究討論。

第一節 基本資料

本研究以現今仍持續參與魔術活動，並將之作為深度休閒環節之魔術愛好者擔任主要受訪對象，並劃分成業餘魔術師與魔術愛好者兩個群體，於2020年1月30日至2020年5月14日完成總計18位深度訪談，包括8位業餘魔術師、10位魔術嗜好者訪談，在進行正式訪談前先以1名業餘魔術師與2名魔術嗜好者作為訪談前測，而前測結果雖然問題項目有所不同，因此結果分析篇幅不予收入。在類別屬性中，「P」為前測者之代號，「A」為魔術嗜好者代號，「B」為業餘魔術師代號，整體基本資料請見表4-1。此節魔術愛好者之分析資料以訪談大綱所設計之第一構面「受訪者背景」為主（見表3-1），內容包括個別魔術愛好者之個人基本資料與魔術背景簡介，分為「魔術愛好者基本資料」與「魔術背景簡介」分別敘述之。

表4-1 受訪者基本資料表

編號	性別	年齡	職業	魔術資歷	曾參與社團	受訪日期	
A1	男	22	大學生	8	輔大魔術社	2020/1/30	
A2	男	24	工程師	5	輔大魔術社	2020/1/31	
A3	男	26	工程師	5	北科大魔術社 咪兔魔術社	2020/3/4	
A4	男	23	老師	10	銘傳魔術社	2020/3/13	
魔術嗜好者	A5	男	大學生	8	輔大魔術社	2020/3/9	
	A6	女	社會局	8	中山醫魔術社 輔大魔術社 咪兔魔術社	2020/3/14	
	A7	男	漁業人員	5	中山醫魔術社 咪兔魔術社	2020/3/10	
	A8	男	工程師	15	北科大魔術社 咪兔魔術社	2020/4/7	
	A9	男	大學生	5	海大魔術社	2020/5/8	
	A10	女	行政秘書	4	世新魔術社	2020/5/14	
	B11	男	26	行政人員	10	輔大魔術社	2020/2/26
	B12	男	25	餐廳前場	9	輔大魔術社	2020/3/9
	B13	男	27	劇場工作	10	輔大魔術社	2020/3/9
	B14	男	26	工程師	12	海大魔術社 咪兔魔術社	2020/3/10
業餘魔術師	B15	男	研究生	8	台大魔術社	2020/3/18	
	B16	男	大學生	4	台大魔術社	2020/3/24	
	B17	男	24	研究生	9	輔大魔術社 政大魔術社	2020/4/29
	B18	男	22	大學生	5	台大魔術社	2020/3/29

一、 魔術愛好者基本資料

基本資料表包含性別、年齡、魔術資歷、社團類屬、職業共計五項。整體而言，共18位受訪者的基本資料統計中，其中男性有18名，占89%；女性僅有2名，11%。整體受訪者平均年齡為24.8歲，以「20-24歲」區間45%占最大比例，共8人，其次則為「25-29歲」共7人，約38%；排在最後則是「30歲(含)以上」3人，約17%。在魔術資歷部分，最多的群體為「4-6年」共8人，占39%，「7-9年」與「10年(含)以上」則分別占7、5人，各占33%與28%，詳細分布情形請見表4-2。經由統計結果發現，業餘者與嗜好者年齡差異不大，但明顯在魔術資歷上，業餘魔術師（平均8.3年）較魔術嗜好者（平均6.6年）來的多，但也有特例，如台大魔術社的受訪者中，B16與B18的魔術資歷就相較平均魔術資歷來的短。

表4-2 魔術愛好者性別、年齡與魔術資歷統計表

項目	業餘魔術師	魔術嗜好者	總計
性別	男	8	16(89%)
	女	0	2(11%)
年齡	20-24歲	3	8(45%)
	25-29歲	5	7(38%)
	30歲(含)以上	0	3(17%)
魔術資歷	4-6年	2	7(39%)
	7-9年	3	6(33%)
	10年(含)以上	3	5(28%)
總計	8	10	18(100%)

註：平均年齡為24.8歲（業餘魔術師24.7歲；魔術嗜好者24.9歲）；平均魔術資歷為7.3年（業餘魔術師8.3年；魔術嗜好者6.6年）。

在社團與工作狀況部分，研究對象所屬社團以台大與輔大分別有4人（業餘者3位；嗜好者1位）與8人（業餘者4位；嗜好者3位）佔大宗，業餘魔術師除台大與輔大外，還有政大、海大、咪兔各有1人；魔術嗜好者中，除台大與輔大外，咪兔有4人共占19%，北科大與中山醫魔術社各2人占7%，另外還有政大、海大、銘傳、世新各有1人，各占4%。在職業上，則以學生族群最多，包括大學生4位與研究生3位共10位，占39%，職業類別上則是以資訊業占最多有4位，表演業、餐飲業、公務員各有2位，商業僅有1位，詳細整理請見表4-3。

表4-3 魔術愛好者社團歸屬與工作狀況

項目		業餘魔術師	魔術嗜好者	總計
社團 類別 (複數)	台大魔術社	3	1	4(15%)
	輔大魔術社	4	3	7(26%)
	政大魔術社	1	1	2(7%)
	海大魔術社	1	1	2(7%)
	銘傳魔術社	0	1	1(4%)
	世新魔術社	0	1	1(4%)
	北科大魔術社	0	2	2(7%)
	中山醫魔術社	0	2	2(7%)
	咪兔魔術社	1	4	5(19%)
學生	大學生	2	2	4(22%)
	研究生	2	1	3(17%)
職業	商業	0	1	1(6%)
	資訊業	1	3	4(22%)
	表演業	2	0	2(11%)
	餐飲業	1	1	2(11%)
	公務員	1	1	2(11%)
總計		8	10	18(100%)

二、 受訪者魔術背景簡介

本段篇幅將個別簡介每位受訪者之個人背景資歷，包含喜愛魔術類型與表演經驗篇幅，內容基於本研究訪談大綱第一構面之基本資料問答做簡易整理。

(一) 魔術嗜好者背景簡介

1. 受訪者A1

魔術資歷8年，曾任高中魔術社社長，輔大魔術社教學長，早期高中的時候偏好表演近距離類型的紙牌魔術，現今則較喜歡舞台類型的表演感，最常表演的場合是日常的社交環境與成果展的演出。

2. 受訪者A2

魔術資歷5年，魔術資歷曾任輔大魔術社副社長，較喜愛舞台類型手法魔術，常見演出場合包括日常社交場合、成果展演出與閒暇時間兼課（魔術導師），現有參與魔術相關課程並持續精進。

3. 受訪者A3

魔術資歷5年，曾參加輔大魔術社，並隨後擔任咪兔魔術社社長，較喜愛表演類行為近距離類型與舞台類型的心靈魔術表演，較常演出的場合包括日常的社交場合、成果展演出，與社團之間的交流性質表演與討論。

4. 受訪者A4

魔術資歷10年，曾參加輔大魔術社，爾後進入銘傳大學就讀並創立魔術社，喜愛任何互動性強及好看的表演，不局限於近距離與舞台類型，主要演出的場合以魔術課程教學為主。

5. 受訪者A5

魔術資歷8年，曾經擔任高中魔術社社長、輔大魔術社活動長與社長，喜愛魔術類型為舞台類型魔術，較常見演出場合包括魔術課程教學、社團交流演出與成果展演出，曾參與過UMCA大學魔術聯賽。

6. 受訪者A6

魔術資歷8年，曾擔任中山醫魔術社社長、輔大魔術社社員與咪兔魔術社社員，較喜愛舞台類型魔術表演，平時較常演出的場合包括魔術交流，以及社團舞台成果展演出，也有參與808魔術比賽等經驗。

7. 受訪者A7

魔術資歷5年，曾擔任中山醫魔術社副社長、咪兔魔術社社員，喜愛魔術類型只要搞笑、放鬆、娛樂類型都可以，偏近距離或派對類型魔術為主，較常的表演場合為社團交流或魔術課程兼課。

8. 受訪者A8

魔術資歷15年，曾擔任北科大魔術社社長與咪兔魔術社社長，喜愛的魔術類型為近距離類型的魔術表演，較常演出的場合主要以社團交流為主，也會參與社團的成果展。

9. 受訪者A9

魔術資歷5年，曾擔任海洋大學魔術社社長，沒有特別喜愛的類型，主要表

演的場合則以近距離魔術為主，較常在日常社交時表演。

10. 受訪者A10

魔術資歷4年，也曾經有8年的芭蕾舞經驗，曾參與世新大學魔術社，較喜愛舞台類型的表演風格，較常演出的場合仍是以社團成果展的舞台為主，現今仍有持續參與魔術相關課程來自我精進。

(二) 業餘魔術師背景簡介

1. 受訪者B11

魔術資歷10年，曾參加過高中魔術社，並擔任輔大魔術社副社長，喜愛與擅長的魔術類行為舞台類型的手法表演，較常演出的場合包括同好交流、魔術賽事的舞台，曾經參與過808、TMA等知名賽事，並於台灣魔術選考會中脫穎而出，取得FISM ASIA代表資格。

2. 受訪者B12

魔術資歷9年，曾擔任板橋高中魔術社教學與輔大魔術社教學，喜愛近距離與舞台類型的紙牌魔術，喜愛參與的場合包括魔術賽事、同好交流與成果展受邀演出等，曾經參與過808、TMA等知名賽事並曾獲得殊榮。

3. 受訪者B13

魔術資歷10年，曾擔任輔大魔術社副社長，喜愛的魔術類型以近距離為主，偏好娛樂性質強的表演風格，較常表演的場合包括餐廳桌邊魔術演出，以及與魔術同好之間的私下交流，曾經參與過808、TMA、國道清水魔術節等知名賽事。

4. 受訪者B14

魔術資歷12年，曾擔任海洋大學魔術社社長，以及咪兔魔術社社長。喜愛的魔術以舞台類型魔術為主，較常表演的場合包括成果展演出，以及魔術賽事的參與。曾經參與過808、TMA、AMA與國道清水魔術節等知名賽事。

5. 受訪者B15

魔術資歷8年，曾擔任高中魔術社社長與台大魔術社副社長。喜愛的魔術重點在於快樂的互動氛圍，以近距離魔術為主，但其得獎作品則是舞台表演。偏好

的表演場合包括社交場合、魔術大會演出，曾參與過TMA魔術賽事並獲獎。

6. 受訪者B16

魔術資歷4年，曾擔任台大魔術社副社長，為本研究中獲獎者中魔術資歷相對最低者，喜愛的類型以舞台魔術為主，近距離魔術則較少接觸，偏好的表演場合包括成果展以及魔術賽事，曾參與過808、TMA等知名賽事。

7. 受訪者B17

魔術資歷9年，曾參與過輔大魔術社與政大魔術社，喜愛的類型以舞台類型手法魔術為主，較偏好的場合包括日常與同好之間的交流、成果展演出，與魔術賽事。曾參與過808、TMA等知名賽事。

8. 受訪者B18

魔術資歷6年，曾參與過台大魔術社，較喜愛舞台魔術類型的表演，近距離也相對較少接觸，偏好的表演場合也以舞台類型的表演為主，如魔術賽事與成果展等。曾參與過808、TMA與馬來西亞MIRIGC等國際賽事。

第二節 魔術愛好者的動機與情境

本節闡述魔術愛好者在進行魔術表演時過程中會遇到的情境與觸發動機，要探討魔術愛好者在先於建立資訊需求意識前的情況下，是處於什麼樣的狀態與環境，並起始於何種動機進入這樣的情境裡。魔術愛好者的動機是什麼？會面對什麼樣的情境？該情境又會有哪些特質，進而引發資訊需求與資訊活動等後續狀況。

在本研究結果中，研究者發現魔術愛好者在魔術表演的歷程裡主要會經歷四種情境，分別為：魔術學習、表演欣賞、演出設計與表演修正。當然，此四種情境除表演修正外，其餘三項情境並會各自交替運作，並重複在魔術愛好者所有資訊歷程的環節內，本部分在撰寫時將會採取主題性的敘述方式做各自的內容梳理與描述，以下將分別論之。

一、 魔術學習情境

魔術學習是魔術知識的根本累積，只要有對於秘密的追求行為便包含在此範圍內。魔術本身確實有連初學者都能輕易上手的招式，也有連職業魔術師都覺得困難的技巧手法；有簡單的一個招式，或者單一效果就能使表演者成為注目的焦點，也有如正式演出一般需要經歷多種組合，包括台詞設計、橋段編排、劇情性設計或效果組合等才能呈現的，表演相較較為完整的程序型表演。

本部分所呈現的魔術學習概念，並非如專業魔術概念書籍那般探討得如此細緻，本研究將此泛稱為「魔術表演者希望，並進而習得魔術相關內涵的過程」，無論是學習單一魔術效果、表演方式呈現、魔術素材找尋、魔術觀念或秘密的學習等情況皆包含在此內。而本段脈絡也依循此原則，以呈現此情境下魔術愛好者的動機、情境特質與困境三者為主。

(一) 魔術學習動機

本部分所稱之學習動機皆在作為本研究核心的深度休閒理論架構下進行，因此所有動機的前提皆在隱含具備興趣與魔術熱忱等前提下，轉而剖析整理其他內容。整體來說：魔術學習動機呈現包括：「資源供給的影響」、「魔術知識的缺乏」、「具體的表演需求」，與「更新魔術趨勢」共四類。分述如下：

1. 資源供給的影響

魔術愛好者在學習魔術的情境下，會受到周遭所處資源量的影響而進行魔術學習。可能因為社團資源量多而感到不能辜負社團本身資源的供給；又或者因為本身加入社團，會定期接收到固定的魔術學習資訊。受訪者A1表示由於自身所處的大學社團有充足的資源，包括人脈、教學與道具等，從而可推斷在資源豐富的环境中會具備較強烈的資源利用動機。

「...也會透過社團的資源，像是社團的學長，或是社團有教學、道具什麼的，來影響到我一開始學魔術的一些動機或是一些想法，畢竟有那麼多資源，當然要好好學。」(A1：31-33)

受訪者B15則提到，在其魔術生涯的早期階段，特別是一開始對於魔術表演全然未知的情況下，由於具體的魔術方向和概念都不清晰，因此在這個階段會受到社團安排課程的影響，尚不具備對特定魔術資源的吸收或辨識能力，只能先初步按照社團學長姐的指引進行魔術學習。

「對，其實剛一開始滿被動的，就畢竟有社課或者學長姊會有一些指引，一開始就是覺得就是反正學長姐給我什麼學什麼，不管什麼東西丟給我，我就是學這樣。」(B15：153-155)

2. 魔術知識的缺乏

在此所代表的知識缺乏不帶有特定性，是對於自身現有知識狀態不足而產生需加以精進的動力，而非為了特定表演設計需求而取材。如受訪者A2僅出於自身現階段認為在表演上遇到瓶頸，認為自己在魔術招式的「量」有所不足，連帶影響到自己的魔術水準，因而需要多一點教學的幫助；受訪者A6提到即便在經過了中山醫學大學的魔術社與咪兔魔術社兩個社團的參與經驗後，仍然感覺自己的魔術基礎有所不足，因此在經歷一段空窗期後，仍選擇加入輔大魔術社，期望輔大的課程能夠對其表演基礎能有所幫助。

「通常是想要，就是在自己的表演過程中，覺得自己的表演可能不夠。可能招不夠多，我會想要看一些教學來尋找問一下」(A2：126-127)

「之後經歷了一段空窗期，總之另外也覺得自己在表演上有些基礎有點不足，想說也想要再重新精進一下自己一些基礎的東西，所以又參加了輔大的魔術社這樣。」(A6：19-21)

魔術愛好者也常受到當時所流行的表演風格或者魔術明星的演出，而對特定項目的魔術表演產生強烈的學習動機。例如，受訪者A5表示，在剛開始學魔術的時候受到了電視節目中魔術表演者的吸引，並期望能透過學習達到同樣的呈現。這樣的學習動機即出自於興趣和模仿電視上的重要參考他人，但此類型的動機所引發的後續狀況則導致了A5發現僅僅倚靠觀看流行魔術師的表演並購買教學片的學習模式，會導致對魔術的知識學習感到缺乏，因此直到後來透過大學魔術社團的管道，才得以做進一步的學習。

「那個時候看到電視上哪些魔術明星在演，就是會想去找類似的教學帶看能不能跟他們一樣厲害。但很難啦，後來就是發現[魔術]懂得真的不夠，直到大學，因為輔大魔術社算是台灣魔術很有名的社團，所以才到這裡來...」(A5：76-80)

3. 具體的表演需求

此類型的動機目標導向相較前面二者更為具體，包括「對於有興趣的、特定

類型表演的持續性探求，或基於某些表演場合的需要，因而產生學習特定魔術知識或技法的傾向」。例如受訪者A4在遇到特別感興趣的魔術效果時，會針對相同主題類型的效果產生學習動機並進而找尋相關資源。

「假設我對某一個效果，會某一個表演特別有興趣的時候，我就會去找類似所有的東西是什麼，或者是有沒有雷同類似的東西。假設今天我很喜歡玩橡皮筋穿透的效果。我就會去找穿透的這些東西、有誰出過或是有什麼東西拿來看。」(A4：115-117)

另外一種類型則是基於特定的表演需要，在魔術愛好者有較為正式的演出場合時，便會為了特定類型的魔術去學習，具體可能包括該類型的魔術契合自己的表演風格，亦或者是自身的表演需要特定的魔術效果做輔助或表演主軸，如受訪者A7所闡述，內容如以下：

「當我有演出的時候我才會去找，應該說平常會看，但是不會特別去..應該說看過之後有印象，等到你真的需要的[...]應該說我覺得很適合我的時候，才會特別去，稍微研究一下。例如說這個怎麼做到的，還有稍微練習一下。對，剩下的就是看過知道有這個東西而已。」(A7：81-82；83-84)

4. 更新魔術趨勢

在這個部分的動機指的是「對現今魔術趨勢的探究式學習」，其更深入的意義是在於使表演者自身不至於脫離魔術最新趨勢及潮流的狀況。此類型的學習動機可以看出表演者希望自身的技能不至於與魔術的發展趨勢脫節，相較與前述第一點的對自身知識感到缺乏，更像是已然具備一定的基礎，並在這樣的條件下希望自身能跟上時代的步伐而不至於脫隊，值得注意的是，此部分學習動機呈現者皆為魔術業餘者，推測可能為業餘者與嗜好者的差異動機類型。

「這段 [比賽] 準備時間其實會怕，就可能怕原本準備的東西，隨著時間的演進，可能已經跟不上現代的流行或趨勢，所以中間其實還蠻忐忑。或者說是，自己準備的東西已經不夠新了，畢竟有陣子沒學新的東西，沒時間看新的資訊，而且更不知道現在的魔術環境如何，不知道最後結果會怎麼樣。」(B11：42-45)

「在準備魔術表演的時候，風格是很重要的一點，那...我們隨時都會被

那段時間流行的表演影響了就觉得，例如說，可能有一個比較文靜的表演，就觉得哇他好文靜，他好帥，我也想學這樣類型的表演。」(B15：28-31)

受訪者B11和B15皆表示了對於新潮流魔術趨勢的影響而產生學習動機的案例，受訪者B11認為在準備比賽的表演時，如果沒有對最新的魔術表演趨勢有所知曉或學習，其比賽結果可能會受到影響；受訪者B15則表示當下的表演風格或潮流確實會影響到當下安排的表演類型，會有可能產生相同風格或魔術類型的學習或仿效。

「當我覺得最近好像沒什麼新招，想要看一些新的東西或新的表演的時候會去看。應該說，想要獲得新技能的時候，想學的表演，想要獲得一些新的招或新的東西的時候才會特別去學一下。以前認真準備比賽的時候會特別因為想要一些特別的地方所以去找去學，現在最近暫時沒要比了比較不會，但以前會特別積極的去看。」(B12：77-81)

受訪者B12的訪談內容則顯示出在比賽和非比賽準備的期間，對於新的魔術之需求性有明顯的落差，有比賽需求時，會較為積極的去學習新的魔術，可初步推斷對於魔術趨勢的渴求性，若有比賽需求產生此類型的動機會較為明顯。

(二) 魔術學習情境類型

魔術學習的情境包含幾項特質，以訪談的資料呈現而言，也顯示了一定的魔術發展階段性。而各階段包括魔術愛好者會進行對「魔術知識的瀏覽和接觸」，同時進行「學習資源的選擇」，進而實施一定程度上的「練習」來進行表演，或者作為「魔術演出程序的素材」的一部分。

1. 魔術知識的瀏覽與接觸

在初始階段，魔術愛好者會進行想要學習的魔術招式或效果的瀏覽，當然這也牽扯到了不同類型表演者的管道問題，但毫無疑問的是，盡自己所能的去廣泛瀏覽這件事在訪談的資料中確實有相應的論述支撐其存在。例如受訪者A1即提到，認為新手魔術師必須要盡可能去接觸的重要性，其所主觀認定的學習模式，是經由興趣的引領，並且做廣泛性的資源搜尋和瀏覽。

「因為其實我覺得，對於新手魔術[表演者]來講的話，其實他就是想要廣泛地接觸魔術，[...]如果新手接觸到C（指魔術效果）了，那他就會繼

續的鑽研下去，他繼續一直鑽、一直鑽，總有一天一定會鑽到A、B教學。所以我覺得[...], 廣泛地去接觸就好。」(A1：343-345；348-350)

受訪者A3則表示有時候會通過社團內部眾人的意見探討，透過分享彼此的知識網路，每個人都分享自己接下來想要探究的主題，並找尋出接下來意見分享的魔術主題，並由特定的社團朋友去購買所討論結果的相關教學資料，這呈現了社團確實可以提供更多的瀏覽機會，讓魔術愛好者們有更多的參考。

「是像是以讀書會為例，我們是幾個讀書會的成員討論完之後，我們會一起去票選，我們揭曉讀的是哪一本書、哪一片 DVD，那麼可能就由這次的主講者去購買這些。」(A3：103-105)

在業餘魔術者的群體中也同樣呈現了，表演者藉由大量觀看影片來學習及效仿的行為。受訪者B11的受訪內容即提到，在最開始產生特定表演的需求時，並著手進行表演程序設計時，有時候必須先從大量的影片觀看去尋找相應的靈感來源，才會知道該學習些什麼來加入自己的表演，並進行程序設計。

「基本上啦，通常都是最剛開始的時候，都是先大量的從其他人演的影片去得到一些靈感。」(B11：220-221)

2. 學習資源的選擇

在這個階段，魔術愛好者們試圖通過各種方式選擇自己需要的方式來確定自己將要使用哪一個魔術來進行後續的練習。而受訪者A3與B11的受訪內容，都呈現了此一抉擇會考量表演當下所需要的需求來做選擇，例如前者希望以能成為自能夠方便隨手表演的魔術類型來做選擇；後者則希望能選擇對自己程序的組成有幫助的部分來做學習跟參考。

「因為如果是新的觀念或新的手法，[...], 他如果沒有辦法納入我的口袋招（指可以隨手表演，不需要太多準備的即興招式，多用在一些普通的社交場合），我就不會用，[...], 就是他是不是可以隨時隨地表演」(A3：218-220)

「我覺得這是一個階段性的，剛開始的時候，我可能會想我想要做某些效果，[...], 而如果這個有了，那我就會看有沒有可以借鏡跟學習的地方。」(B11：222-224)

3. 魔術效果的「練習」

魔術的「練習」，顧名思義指的是藉由重複性的操作而達到足以熟練進行表演的目的。然而此部分有趣的是，同樣的定義下，業餘者與嗜好者兩項群體有了概念上的不同。其中嗜好者多指出魔術必然需要練習，以及練習是表演的基本盤等內容，但根據訪談內容，嗜好者對於練習的定義似乎僅止於「完成」魔術效果為止，例如受訪者A7即指出道具的表演層次很容易上手以及手法練習需要一段時間等；受訪者A5認為練習是基礎，同時表示了對練習方式的需求。

「有些如果手法的可能就是真的只能看教學帶，練習到熟練會需要一段時間，如果是道具的，有時候會直接問道具商怎麼做，因為像道具的東西，不就是拿來摸個20分鐘到一個小時，其實就可以上手了。」(A7：89-92)

「有些人可能會說練習，但我覺得那個應該算是最基本的吧。[...]然後我所有的資源幾乎都是從社團獲得，都是那裡的學長姐告訴我怎麼去取得，哪裏可以參考，然後練習的有效方法之類的，恩。」(A5：113；137-139)

而業餘愛好者群體則更細膩的在訪談中闡述練習具體必須做到的程度，除了將練習本身視為基礎外，另外還重視包括持之以恆的心態，以及具體的練習方法與層次上的不同，甚至可以影響最終表演呈現的走向。如受訪者B14的內容中便提到練習除了達成效果外，更需要足夠的精緻化和流暢化。

「當我們在看影片的時候，看到的都是那些世界級的表演者，你在想像自己也能表演成那樣的時候，往往是辦不到的，那是最困難的，那需要非常大量持之以恆的練習等等的，因為你會跟自己的期望有一些落差。」(B12：40-43)

「我想練習出撲克牌這個東西好了，我就會上網找出過撲克牌的一些表演人名，他的一些得獎作品，或者說，問有練這個的朋友，他們怎麼練習的 [...] 很多人都覺得練習很重要，但其實他們沒意識到真正的練習到底多重要，練習不是單純為了完成魔術效果，你可能還要能讓精緻化、流暢化、甚至一樣的東西卻出現你專屬的風格。總之就會逐漸形成比賽的內容。」(B14：80-82；129-131)

另外，在練習的階段性上，同樣有歷程性的區別，如業餘受訪者B16即提到關於早期在思考表演主題時，時間都會先以喜愛的表演或者魔術師的概念開始，最早都是以模仿為主，而這也闡述了階段性的魔術差異，表演在表演者能力漸趨成熟後，都會進而改良或創造自己的表演。嗜好者如A4即提出，最早在表演的時候也是以模仿為主，此處無論是業餘者或嗜好者皆有出現類似的狀況，算是在練習的階段性討論上值得注意的特點。

「然後一開始是看到安哈林⁶的影片，所以初期也是模仿他，因為我看到出牌可以出得這麼快速，然後又可以有這麼大的動作去配合，畫面就變得很棒很好看。」(B16：51-54)

「最早表演基本上就是看網路上的節目表演，把網路上就抄一抄背起來，過程基本上沒有太多難度啦，就是連把台詞都全部背起來，整套創意零分，但是表演的反應也算蠻不錯的這樣。」(A4：25-27)

4. 魔術演出程序的素材

在此部分已然在魔術表演上跨越單純的魔術招式學習與表演，而是將學習到的觀念或招式彼此結合與堆疊，並配合音樂或台詞等，組成一套具備情境與故事邏輯等更高完整度的程序表演。此種類型的表演多在成果發表、魔術比賽或個人公演等較為正式的場合進行演出，而此部分也多由魔術業餘者提到相關的內容特點，包括受訪者B14指出可以透過觀察別的表演的差異，進而再利用看能否學習到自己程序的新思考，受訪者B13則以聽聞過的例子做說明，有些教學或道具是有辦法成為一套完整魔術程序表演的架構雛形的。

「這些東西(指教學與表演影片)你都可以拿來自己身上看有沒有差異，然後再想想看自己的程序能不能利用，這些地方其實比起一般教效果的教學片其實是更為詳細的，可以有些思考跟自我解讀的空間。」(B14：89-92)

「看表演影片很有用，會發現很多教學帶中你不一定可以學到的細節，而且有時候這種東西不是想出來就出來，例如台灣去年的世界冠軍，也

⁶ 安哈林(안하림, An, Ha-Lim)，韓國職業魔術師，以快速且具氣勢的出牌在魔術界帶動了一陣出牌魔術潮流，為2009年FISM手法部門季軍、2018年FISM手法部門冠軍。

是因為道具沒帶的偶發事蹟，直接到現場的道具攤隨便買道具學一學練一練組一組，偶然組出了現在程序的雛型」 (B13：117-119)

B17則將此概念詮釋得更為明確與清楚，其受訪內容明確指出將學習過的效果成為程序安排的元素之概念，並以撲克牌類型的表演舉例，描述在近距離類型學到的表演效果，可以做為創意來源，稍微改變應用方式即可使其成為舞台空手出牌類型表演程序的部分概念。

「我自己會覺得，平常學的東西可以成為[程序的]靈感來源吧，就是一種...怎麼說，懂越多，就會越有知識基礎想出新東西的概念啦！反正有時候會為了某些地方的應用靈感去找東西，例如有時候近距離的變牌招式就可以應用在舞台出牌程序上。」 (B17：69-72)

(三) 魔術學習困境

魔術的學習困境，研究者在分析關於魔術學習得情境時，除了初始的學習動機外，與學習的特徵外，同樣發現了關於魔術愛好者們在魔術學習上的困境，即遭遇到在魔術學習上的困難，僅能另尋它法或做出學習的取捨。魔術學習困境主要包括：「昂貴的教學與道具」、「魔術難以實踐」、「生活重心的偏移」三種，以下分述之：

1. 昂貴的教學與道具

魔術無論是哪種類型的資源都不便宜，不管事單純技巧手法的教學片，或者是附有魔術道具的教學內容，其價格常常使人卻步，如果對於高中大學的學生族群來說，往往會成為不小的負擔。例如受訪者A2即提到最初購買的教學帶價格高達五、六千元，因此時常是去網路上尋找是否有替代的學習資源。

「因為魔術、道具跟教學蠻貴的，所以我們有時候...通常會先看網路上有沒有資源啦。[...]通常因為我覺得，因為我曾經以前，我第一個買的魔術道具，是一個世界冠軍賣的他的流程的道具。那時候買了一個正版的非常貴，大概五、六千塊錢。」 (A2：130-131；145-147)

另外業餘者群體中，受訪者B13也提到，在學習魔術的早期階段，就很容易買到個人主觀認定效果本身與價值不符合的道具，甚至有些觀念會影響到表演者的基礎，在後期進入社團獲得較為完整的訓練後，還花費了一些時間調整這些不良道具衍生的一些問題。

「那個時候就真的很想學，所以拼命上網找，那個時候闖過很多冤枉路，例如我買到很爛的教學片，花了性價比很低的金額這樣子，然後也..那時候，買的基礎是看一個叫魔法小舖的網站，然後我後來還必須花了一些時間去調整那些動作。」(B13：106-109)

2. 魔術難以實踐

此部分的概念源自於魔術核心所販賣的資訊不對等，魔術販售的就是其內部的秘密，然而現今有許多教學片常常用其精深的技巧進行宣傳影片的拍攝，來吸引愛好者群體購買，但收到道具後往往發現這些商品常常是現實中難以演出，或者具有一定程度的表演限制，但由於魔術的保密機制，這些不說出口的秘密反倒成了假宣傳的助手。例如受訪者A2與A4便提到了在現實中，有些道具根本無法在拍影片外的情況下實踐，甚至產生被欺騙的感受。

「(魔術教學片與魔術道具)後來買過來發現，靠，這根本就沒有辦法現場演出。所以從那之後就是會對魔術我覺得很，還有一些魔術，就是學到現在還會發現有一些魔術道具的廠商其實蠻惡劣的，就可能在他的宣傳片呈現的是一個樣子。可是你實際上的道具，你跟[本]就沒辦法表現的跟他影片宣傳一樣，完全達到百分之百的效果這樣子，所以其實不是那麼的公開透明。」(A2：148-151)

「因為我住在宜蘭。宜蘭好像只有一間是到九點半，而且他...是他很少開，可能因為沒有人去吧，開好玩的概念，所以基本上宜蘭的資源也很少，我就是網路上到處看看、網路商店之類的。網路商店也很多人在賣魔術道具，今天一開始就這邊看看那邊看看，懵懵懂懂亂買一些，有的沒的、被騙一些。」(A4：88-92)

除此之外，受訪者A6與B12也指出，即便是一些較不易使人產生被欺瞞感覺的魔術教學或道具，也常常交代不清一些表演細節，使得愛好者在學習與表演過程中遇到不少的困擾，受訪者B12更直白的指出，認為教學類型的魔術資源，或多或少會藏一手，足見對普遍的魔術教學缺乏信心。

「我可能看一小段而已，然後我就問他說我還是看不懂，他就說那我做給你看，結果有些細節才知道怎麼做。[...]，而且因為教學片是死的，他做完這些東西，你看完你不一定可以很精確的理解到。」(A6：148-151)

「總而言之，這些來源大部分都是透過學長們牽線，或者是比賽認識魔術圈裡面的人才有進一步的資源，外面自己買教學有些東西其實多少也會藏一手，不是那麼的準確。」(B12：100-102)

3. 生活重心的偏移

魔術的學習是抱持著熱誠，但由於非以此為生的職業者，在遇到特定的生活重心移轉時也同樣會受到影響而產生對魔術學習的抗拒接收與疲憊，此類型的困境並非指向愛好者對於魔術學習不能而感到困擾，而是欲表達愛好者會因為被置入特定的生活壓力狀態下而對學習感到抗拒，例如受訪者A3表示在私底下的讀書會裡，長久的、分量不變的書籍閱讀量已然造成心理壓力，已然與剛開始的熱忱相悖。

「因為覺得這一開始的時候是對魔術充滿熱忱、睡覺，這些壓力都不算什麼，但是當讀書會持續一年、兩年、三年的時候，壓力就會越來越大。有時候生活的重心，魔術會因為生活重心，有時候魔術的比例會稍微隨著時間慢慢的下降，但是你讀的書的份量不變，所以這個時候，你的壓力就來了，在這樣的狀態會產生一些壓力。」(A3：312-316)

受訪者A5在當時則是處於準備社團成果發展的時空背景下，社團每年的成果發表展演都會需要相當長的準備時間與修正，而A5當時由於每日魔術接觸時間過長，且不斷接受社團內部較為嚴格的意見指導，已然嚴重的壓迫到了其生活品質，轉而降低其學習魔術的動機與意願。

「一路問學長、練習、被罵到上台，尤其我又住桃園，每天都通勤，每天練到12點1點才騎車回家，大概表演前一個月，我每天都崩潰到騎車騎到一半會很想哭出來。會覺得為什麼我要這麼累，有時候會覺得不想再學魔術了。」(A5：18-21)

受訪者B17也指出，因為並非職業魔術師，因此在碰到生活壓力和重心時，的確會影響到學習意見，甚至會在學習的時候缺乏一些耐心，推測可能會影響到後續的資訊行為。

「有時候的確是..確實是會覺得該去學一些新東西，但畢竟不是職業魔術師，[...]如果生活中碰到其他事情，工作啊、社交啊之類的，有時魔術的確不是第一順位...應該說，應該說，就算想學也會比較沒耐心，有

時候會這樣啦。」(B17：66-67；71-72)

二、 表演欣賞情境

表演欣賞在研究分析結果中成為了一個顯著的特點，從接觸魔術的角度而言，如果沒有看過魔術表演，那也很難被魔術吸引，從而有學習、表演的行動。魔術愛好者對於表演的欣賞和理解具有很多不同的層次，從單純的對特定風格的表演愛好而進行持續瀏覽觀看；期望從表演中取其精華，作為自身表演靈感而目的；甚至橫跨領域，透過非魔術領域表演來拓展視野與思維。本部分將分別探討魔術愛好者在表演欣賞情境時的動機與表演欣賞類型，以此兩個部分嘗試剖析在此情境下愛好者們的行為特質。

(一) 表演欣賞的動機

這部分可以簡單畫分成三塊，包括「持續性關注表演」、「同儕的邀請」，以及帶有目的性的希望「從表演中取材」三者，內容分述如下：

1. 持續性關注表演

基於本研究深度休閒者的概念架構，足可假設愛好者本身對於魔術欣賞存在一定的必須性，也會發自內心對特定表演感到興趣而前往觀看表演，這樣的條件存在於每位受訪對象對於欣賞表演帶興趣的受訪語氣與表達之中，以受訪者A6為例，即表達了對於特定表演者的喜愛而欲前往觀賞的語句。

「就是還蠻常去參加魔術大會看表演，台北蠻多就是魔術的表演活動，也會去參加別人的公演，比如說特定魔術師的公演，他可能魔術成分少了一點，但是因為覺得他很厲害還是會去支持一下，所以有關魔術的活動基本上都會去。」(A6：104-107)

2. 同儕的邀請

同儕的邀請是一個較特殊的動機點，通常存在於本身對該表演並沒有喜愛，或感興趣的魔術師與表演類型的情況，在此前提下，若身處社團的同伴相邀，也會產生去魔術大會觀看表演的動機，如案例中受訪者A3與B11，兩者皆有提到平常也許較少觀看現場表演，但有朋友相邀就會前往，但此動機主要建立在魔術大會等售票演出的情況下，並不包含自主上網觀看魔術影片之情形。

「這件事情如果有自己喜歡的大師有表演的話，就會去看。但平常的話比較少接觸，是不是平常的話比較少主動去，通常都是別人有約或是這大師我真[的]很喜歡。」(A3：209-211)

「另外魔術大會看表演的話，有時候也會考量情況，有時候朋友們有講或邀請就會特別跟著一起去。」(B11：83-84)

3. 從表演中取材

而帶有特定目的的取材也是有的，無論是透過何種媒介觀賞影片，都可能出自對特定表演的啟發性需求而觀賞，此特點無論在業餘者或者嗜好者群體皆然。受訪者A2即表示常常看魔術大會的表演是為了能夠跟隨魔術表演的潮流，並能順便了解各國新生代魔術師的點子或新想法。

「那再來是魔術大會，就是像我自己多數是看表演為主。那，因為看表演，就是你能夠了解到其他國家的魔術師的程度，跟他們這些年、一些年輕的魔術師的一些新的想法、idea，這樣子。」(A2：104-106)

由受訪者B13與B15的受訪內容則可得知，無論是魔術表演影片或者魔術大會等現場表演，都可以幫助自己領悟一些表演細節，包括別人的表演架構、思考方式跟畫面性的一些啟發，也因此動機，會在表演中除了享受表演外，特別認真跟仔細的觀察其他表演者的表演細節。

「譬如說你去看厲害魔術師的表演影片，你可以從他表演中領悟到一些細節，他變的架構跟想法，有些畫面或思考可不可以加到自己的程序裡面。」(B13：157-159)

「我會參加魔術大會，然後我也喜歡當觀眾觀察別人怎麼表演，[...]我會看別人表演影片，然後會從中去學別人怎麼表演之類的。」(B15：73；99)

(二) 表演欣賞的類型

前部分內容討論了關於表演欣賞的動機，以及其動機延伸的具體作為與內容，但在表演欣賞情境中，需要值得注意的是關於表演欣賞類型的不同。魔術愛好者的管道多元，但仍可粗略分為魔術與非魔術表演的欣賞，而關於前者則又因為表演來源的不同而有些性質差異，內容敘述如下：

1. 魔術表演

可分為現場和非現場表演，由於魔術效果多具有隱蔽性，通常觀看表演的當下未必能察覺一些細節，因此在網路資訊盛行的今天，可以發現許多魔術愛好者是以觀看魔術影片的方式來進行觀摩學習。根據受訪者B17的受訪內容，現場和影片欣賞兩者間確實存在差異，現場表演可以專注在魔術師當下表演的現場氣氛，而影片因為可以反覆觀看，比較易於研究細節，特別是秘密的部分。

「我會喜歡去參加大會吧，然後也會看一些影片之類的，兩種取向有點不一樣。看大會有時候可以注意到一些...一些表演細節，例如大師是怎麼控制現場的氣氛之類的；然後影片的話重複看有時候可以知道一些比較細微的東西，畢竟現場很容易被騙到不知道怎麼做，看影片可能就没這種煩惱哈哈。」(B17：256-261)

但在此階段同時值得注意的是，魔術表演現場往往是禁止攝影的，但在中國的影音平台上可能由於版權意識較為缺乏，因而魔術愛好者們可以較輕易的在此類網站取得表演影片或是教學影片的資源。

「我發現一個大陸的網站，他叫youku，那個完全挖到寶了，大陸人比較沒有版權觀念是真的啦，影片都會隨便丟在網路上，總之大量的教學跟表演影片，那個時候每天這樣一直看一直看，還會熬夜。現在的話，有時候如果看到真正很喜歡的魔術師或魔術，youku上面沒有，我就會去乖乖買他的教學（笑聲）來看。」(B13：81-84)

2. 非魔術表演

關於非魔術表演的部分，無論業餘者或嗜好者皆有提到關於非魔術領域的多方取經。魔術仍屬表演藝術的其中一項分支，但除了從魔術本身去做突破，也可透過觀看其他表演形式來學習並取得新的想法。受訪者A4即表示魔術與電影同樣，兩者同樣是虛假的戲劇，具備一定本質上的相似，但兩者在外界的第一反應卻不盡相同，因而產生新的看法；受訪者B14也表示其平常參考來源同樣包含雜耍、特技等演出，可取其概念與魔術彼此融合。

「其實我很喜歡看電影，主要就是多看看電影吧。電影電影，我覺得電影跟魔術有點雷同，我覺得它的本質上就是...很多人都說魔術是假的，當一個人跟我講什麼魔術是假的，我就會跟他說，電影也是假的。[...]」

但換成魔術做，大家就會突然想說，魔術怎麼做的、想知道秘密是什麼。
所以電影是跟魔術蠻相像的，所以我還蠻喜歡魔術跟電影這樣，可以互相取經這樣。」 (A4：73-74；76-79)

「可以看到很多與眾不同的表演，或是像我們之前...法國有個電視台，
叫法國夜總會，會有雜耍、特技跟魔術，其實我們有時候看影片不一定
要執著於魔術，有時候一些藝術形式的表演算異曲同工，可以互相融合」
(B14：108-109)

三、 演出準備情境

魔術表演除了私下的社交場合表演外，也會有需要進行較為正式表演的場合，而演出的內容也具備一定程度上的差異，要登上正式舞台的內容需要更為嚴謹與完整，需要經歷長期的練習與反覆修正，同時表演規模也較為龐大，表演內容也從個別招式走向一套魔術流程。除此之外，正式演出的魔術流程規模較為嚴謹，同時也需要經過更多的調整與修正，所花費的時間比起日常學習的魔術也更為耗費心力，其中的壓力因素與持續投入驅動力，本段落也將一併納入情境分析結果。

本部分所指的正式演出定義包括社團成果發表展演、魔術賽事與商業演出等需要持續時間投入的修正型表演，不包括如從教學帶中學習到的表演學習完畢後的測試，研究者會將後者列入魔術學習的環節中，除非表演者將之使用於正式場合演出。其中，前文列舉的正式演出裡，商業演出的部分為職業魔術師常見表演場合，本研究所觸及之業餘者與嗜好者群體較少觸及，因此將不列入本研究之探討。而本段落也將以此分析魔術愛好者參與包括社團成果發表展演與魔術賽事表演的動機，準備歷程中所具備的壓力，以及準備歷程中的各個過程特徵。

(一) 演出參與動機

演出參與在本研究的訪談中主要可以分成兩種類型：表演參與動機與比賽參與動機。嚴格來說，後者的概念範疇位階應屬於前者之下，即表演參與動機即包含比賽參與動機，但鑒於本研究為探討業餘者與職業者差異之研究目的前提，因此另外將比賽參與動機列出與前者並列並做額外討論，但兩者並非同階層的概念，與此事先說明。

1. 表演參與動機

魔術愛好者參與表演的動機在嗜好者群體的訪談結果中可劃分為：「興趣與熱忱」、「自我成就與肯定」、「社團的表演機會」，以及「成就感與掌聲」。而在業餘者群體中則多了「表演修正」的類型，詳細的內容敘述如下：

(1) 興趣與熱忱

魔術愛好者出自於對魔術的興趣與熱忱渴望參與演出，這點是最原始的動機，出自對一門藝術的認同感，即便過程及其枯燥，但同樣也需要對一門興趣持之以恆的投入才可以堅持，這點也契合了深度休閒理論所強調的內容。例如受訪者B15與B17皆強調了表演魔術的初衷是必須自我感到快樂與充實，除非有一定程度的熱愛，否則在魔術歷程中的枯燥之處會較難跨越。

「應該說啦，上台表演魔術的初衷，還是要上台的人本身能感受到快樂，不然就算你上台比賽比到很高分，你也會覺得是件很無聊的事件。」(B14：95-96)

「我覺得要能撐得下去，確實是需要很熱愛這門...這門興趣，不然基本上魔術的準備過程真的是蠻枯燥乏味的。我可能..也真的是很喜歡才會一直想要去表演吧。」(B17：24-26)

(2) 里程碑與肯定

魔術愛好者的表演機會有時會出自於對自我的肯定意識，如受訪者A3在面臨社團成果發表的情況下，以期望「認真的完成一次表演」為由持續準備，A3並不期許自己能持續長久的進行如成果發表一般正式的表演，而是在遇到這樣的機會時，選擇以當作最後一次表演的心態，作為里程碑式的自我實現。

「如果要說的話，中間其實是想說，原本是想說應該就這輩子可能就完成這次成發就夠了，以後都不用再上成發了，所以想說...那想說...就想說可能就認真地這麼做一次的話，就把它做好做滿這樣。」(A3：35-37)

受訪者B11則為表演經驗相對豐富許多的業餘者，在參與無論是表演和比賽的經驗較多的情況下，也會在不同階段，將不同的舞台，包括比賽、受邀演出等表演機會，視之為自己的里程碑，舞台本身在除了演出場合的情況下，同時也成為了受訪者對自己表演階段的達成期待。

「我覺得這次的表演完成，真的是就...主要是完成對自己的交代了，這也是我這次參加這個演出的最大原因。因為有一些東西，其實大部分都是自己想要準備，是自己想要呈現的。」(B11：52-54)

(3) 社團的表演機會

在主動的表演動機下，也有可能是被動式的參與演出，這樣的情況多半都是處在社團情境下，由於社團有招生或者成果展的表演需求的情況。在表演者人手不足的情形下，愛好者可能必須出於對社團的責任感，協助承擔表演責任。此情形主要是被動式的參與，換言之，主動爭取表演機會而參與社團活動者不在此動機分類中，同時此動機特徵者也以嗜好者為主，這也是此情境中值得探討的重點。以受訪者A2與A8為例，是在社團成果展人手不足的情況下，由社團學長姐或者幹部進行遊說希望其演出。

「所以我一開始，其實是不太敢上台的狀態下。後來是，恩...有一個表演者退出了，然後在很多學長姐後來就是把我叫去吃飯，然後就是鼓勵我，然後就是說會幫助我完成表演。這是一個非常難得的挑戰，也是一個機會，我就嘗試挑戰看看。」(A2：33-34)

「我就以當初第一次上成發舞台經驗，上舞台就是社長說要成發了，希望我們都上舞台表演，叫我們開始準備這段...」(A8：36-38)

受訪者A4在當時是大學魔術社社長因應招生相關需求而產生的表演動機，因此必須刻意在第一堂課的情況下特別準備較為規模的表演演出內容，以藉此吸引新生來加入社團，同樣也是因社團運作要求而被迫準備演出的例子。

「是在大學的社課第一堂吧...第一堂社課，畢竟我是第一屆的社長。然後我有稍微準備一下厲害的東西，因為你知道第一堂社課，我的想法就是你把人家嚇到，人家才會來，所以一定要變夠厲害的東西。」(A4：35-37)

(4) 成就感與掌聲

在這部分要談論的，是類似於「興趣與熱忱」的一種動機，但相比前者不同的是，興趣與熱忱是出自於己身，為了自身對於興趣的熱切追求而產生後續的行為，而成就感與掌聲來自於對外所求，即為了求得表演後，觀眾們給予的正向反饋，亦或者是來自於同儕或前輩們的嘆服。如受訪者A5以及A6的訪談內容皆表

示在演出結束或者演出過程中，皆體認到持續的努力不懈是為了追求成就感與觀眾的掌聲。

「會覺得為什麼我要這麼累，但是在表演完聽到那個掌聲就覺得，這就是我為什麼要表演的原因，其實我辛苦這幾個月，也是真的很值得的。」
(A5：20-22)

「對，我很喜歡那種成就感，你會很享受那種魔夜啊、比賽的表演等等。會，其實我還蠻享受在舞台上接受掌聲的感覺，所以我很喜歡舞台表演，在舞臺上你是可以得到觀眾的掌聲的，我還滿樂在其中。」 (A6：86-88)

受訪者B15則提到，過程中除了來自觀眾的鼓勵外，學長姐在協助驗收時，由本來的平淡檢視轉換為給予掌聲性質的鼓舞，也同樣給予表演者很大的成就感，縱然撐過了很長的陣痛期，這樣子的報酬也讓受訪者B15覺得甘之如飴。

「學長姐會漸漸給你一些掌聲，讓你覺得這段辛苦是值得了，雖然代價很高，但是得到的成就感超乎我的想像，也讓我^{知道}原來這就是我追求的感覺，其實會跨過蠻長一段時間的陣痛期，真的很長一段。」 (B15：58-60)

(5) 表演修正

最後的一種動機是對於「正式演出」類型相關表演修正的迫切需求，這種類型的動機在研究結果中僅出現在業餘者身上，即表演本身是為了對自我成果的一次鑑定，表演除了出自對於愛好和娛樂觀眾外，這種類型的動機也代表了業餘者對於成就導向的一種類別分屬，即魔術業餘者對於自身技藝水準的雕琢為動機而進行表演。如受訪者B13和B17皆在訪談內容提出其表演動機有部分是為了瞭解自己表演的問題點，以進行後續的改正。

「但主要是有表演需求，畢竟動機就是演給別人看，自己練是一回事，但我更傾向多表演，然後從他們身上得到回饋。」 (B13：93-95)

「我自己上台的其中一個動機是，怎麼講，多...多表演你才知道怎麼改，有時候表演這種東西也是要觀察反應才知道怎麼改，特別是程序這種東西，有時候觀眾的反應就是一種對自己的評分，所以有時候可能表演動機就是為了修正錯誤吧，我有時候會這樣。」 (B17：127-130)

2. 比賽參與動機

在比賽的參與動機上，不僅是業餘者，嗜好者也會有參與的動力，但兩者的差別在訪談結果顯示中也是相當明顯，嗜好者參與比賽的動機確實相較業餘者來的少。在此部分，嗜好者的參賽動機較少，有動機者也與前述的表演參與動機較為雷同，主要動機仍然為注重「里程碑與肯定」。業餘者比賽的動機主要分成四種：「里程碑與肯定」、「尋找演出舞台」、「鑑定自身水準」與「社交圈邀請」，詳細內容如下：

(1) 里程碑與肯定

在比賽動機中，也並非全部都是由業餘者群體參賽，嗜好者也有如A1與A2等人具備參賽的動機，在此值得討論的是，嗜好者參賽的理由多偏向了達成自我的里程碑要件，當然這樣的情形同樣在業餘者中有出現，但或許值得討論的是，在嗜好者裡本已較為稀少的具備參賽動機者，其參賽的動機又僅止於為了達成自我紀念，這樣的動機是否對於驅使其邁向真正的卓越，具有討論空間。

「如果真的要比賽的話，可能會是為了給自己一個回憶吧，長經驗的感覺。」(A1：73-74)

「那，會想要比賽的原因其實，剛開始只是想說。怎麼說，該怎麼形容，我想一下。給一個自己的證明吧，一個人生的，應該說算一個挑戰，就是去試試看，一方面其實算是，周邊的學長姐，其實就是，對我的幫助也蠻多的，那不想要，應該說也想要表現給周遭的朋友看，給他們一點回饋這樣子，才堅持到現在。」(A2：315-319)

(2) 尋找演出舞台

一般而言，正式表演的場合相較私下聚會的表演必然少得多，因為正是的表演需要動用一定的規模，需要場地、燈光、音樂等配合。因此，對於這種經過長時間發展的正式表演演出，也需要有相對應的場合。在受訪者B14與B18的訪談內容則呼應了此一觀點，表演的場地並不多，因此比賽的動機也有部分是出自對於表演的追求，而比賽就是一種業餘者追尋的「舞台」。

「想要找個上台表演的機會，要就是參加這種咪兔魔術社有辦成果發表會的社團，可能就有機會上台，不然就只能比賽，因為比賽是最容易有舞台場合的形式。」(B14：75-77)

「還好，我每次演都不一樣的地方，沒有特別喜愛，我經常是看比賽場地在哪，我就在哪，畢竟台灣想要表演的話，還是要先找舞台為主。」

(B18：92-94)

(3) 鑑定自身水準

鑑定自身水準，研究者認為，此種類型的參賽動機或多或少有種比較的意味在，參加魔術比賽可說是種經過魔術師前輩評審們觀看的審查機制，而獲獎者也代表其表演程序在魔術領域擁有一定的品質認可，也因此，期望獲得這種認可，也可說是追逐成就的一項指標。如受訪者B12認為當時參賽的動力是希望了解自己在同年齡人之間的水準，並以此了解自己的魔術水平；受訪者A7也提到，認為比賽比職業魔術師的表演行情還要能測定自己的能力水準，形容這是一種類似同儕審查的「機制」。

「覺得想看一下自己的魔術跟相同年齡層來說玩到什麼樣的程度，所以想說找個比賽比感覺比較有評鑑性。算是界定自己走到哪個程度的感覺吧。」(B12：33-35)

「就畢竟，因為不是職業魔術師可以直接用接的案子來衡量水準，應該說就算職業的，我覺得有時候業務能力都還比較重要（笑聲）。反正比賽也可以說是peer review的一種吧，跟投稿論文一樣，可以稍微測定自己的能力在哪。」(B17：256-259)

(4) 社交圈邀請

參與賽事的動機也包含了被動的部分，有時候除了自身對於水準測定的期盼外，社交圈因素也可以驅使業餘者參加魔術比賽的動力，例如受訪者B12表示在其比賽的生涯裡，曾經因為現實的因素而導致想要推出比賽，然而因為魔術圈朋友與前輩們的支持，因此繼續嘗試到最後；受訪者B13也表達了當時由於同儕都比賽了，因此自己受到鼓舞，因此一同參賽的傾向。

「然後剛好教我的老師們，然後，問我說你要不要比比看，我就想說好，比一下好了。那時候因為比賽跟紐西蘭實習時間卡，有點逼，所以當時真的讓我去比賽的契機其實不是自己，是周圍的可能是圈內比較重要的人、對我來說比較重要的人，問我要不要比，那我就想說好啦，那就試試看。」(B12：177-182)

「我覺得，會去比主要是，我的好朋友都比了（笑聲），友情的關係啦，但其實比了自己也覺得很好玩就是啦，而且當時其他人都有得獎。」(B13：175-176)

(二) 程序準備的壓力

正式表演的準備過程需要經歷很多的考驗，無論是現實因素和心智上都必須承擔很多責任。在訪談結果中，幾乎每份的資料都談到了關於上台正式演出所必須經歷的壓力，這樣的情況是一般場合看教學帶學習和表演所無法體會的，當表演的要求必須要能在舞台上演出，同時又具備時間的限制與表演設計的過程時，會有許多阻礙表演者繼續的因素，包括：「時間壓力」、「品質壓力」、「生活壓力」三者。內容茲歸納如下：

1. 時間壓力

由於一套較為完整的，足以上正式表演舞台的魔術表演程序，都需要經過相當大量的準備時間，中間會經歷不斷的練習、意見吸收與再度修改，同時也會影響到生活品質，這過程猶如一段艱難的長期抗戰。例如受訪者A1跟A3皆表示這趟成果表演都花了他們接近半年的準備時間，因而感到相當疲乏。

「其實這段路程(成果展演出)其實我覺得非常辛苦，因為我們準備了，應該將近...應該半年的時間。」(A1：58-59)

「同時這段表演也已經準備了半年左右，過程真的非常辛苦，所以在當下是很期待，這叫做既緊張又害怕受傷害，所以就真的是印象深刻。」(A3：30-32)

受訪者B15更表示第一次上大學成發的時後，是他第一次接觸到如此正式而又必須花費這麼多心力的表演，在B15的經驗裡，上社團的成果發表展必須花費相當大的時間做持續性的投入與練習，同時也會犧牲課業、社交，並在短短半年內達到足以上台的水準，即便事後的結果可以讓他對這樣過程的犧牲感到滿意。這樣的情形在本研究裡所有上過成果發表舞台的愛好者皆適用。

「印象最深刻的表演經驗，就是大學的魔術成果發表，那...這是我第一段真的花很多這個時間下去準備的表演，那...結果我的犧牲足以讓我bear it而已（笑聲）。」(B15：25-27)

2. 品質壓力

品質壓力的狀況是源自於社團成果發表的狀況，倘若撇除掉魔術賽事或商業演出等場合，一般社團成果發表是幾乎有進入社團且有持續玩魔術的魔術愛好者中都參與過的場合，一般而言這些演出都是免費開放的，以大學魔術社而言，截至2019年為止，僅台大與輔大兩間學校的魔術社有售票演出，因此從這個角度來說，售票演出的表演往往會相較來的有品質上的要求，也會相應的給予壓力。例如受訪者A5即表達了對於售票演出的態度認知較為嚴格，也會同時具備較大的演出壓力。

「直到大學魔夜，可能也是因為售票演出，會比較認真準備表演之類的，而且會比較嚴謹，壓力真的大到很容易放棄。」 (A5：120-122)

受訪者A8則同時待過北科大與咪兔兩間社團，其中前者相較後者來說是沒有售票演出的，因此A8也表現了對於「售票演出會對品質較有要求」的內容論述，強調售票演出必須對觀眾有所交代。

「因為咪兔的表演，每年會有一次專場，但是它是收費的，跟以前在學校表演的經驗有點，其實不太一樣，因為有收費跟沒收費，我覺得壓力會不太一樣。[...] 最起碼人家花錢你總不可能給他看一個...不能看的東西吧？你就會有壓力想說這個時間點，一定要做到怎樣之類的。以前社團的話，北科的魔夜都是不收費的，所以就是說，壓力就沒那麼大。」 (A8：21-23；28-29)

3. 生活壓力

生活壓力同樣是正式演出對於生活空間擠壓的有力證據，在這裡主要是非學生族群的表演者，在出社會後，對於表演的準備時程會受到工作等因素壓縮影響，這也是在魔術表演過程中會影響表演者演出動機的情境因素之一，而受訪者A6、B11與B14也同時表達了工作壓力影響到練習與準備時間的看法。

「另一個是因為那時候我已經在工作，所以我也只能下班後去練習，然後我就覺得非常的疲憊，可能就是在808，練到一兩點，最晚三點後覺得，天啊，明天早上還要上班，就是會壓縮你蠻多生活中的時間，是一個蠻辛苦的地方。」 (A6：69-72)

「因為我為了工作的因素，是時隔三年，再一次重新表演，而且距離最近一次表演的時間，這次比這個舞台，已經算有三年的時間，所以我經過了有滿長的一段空窗期。」(B11：40-42)

「就是，出社會後真的時間很少，但是畢竟就是一個、興趣啦，[...]，所以我就決定當興趣就好，演我想演的東西就是了，舞台沒有就自己生，要就自己辦表演，不然就去比賽囉這樣。」(B14：203；210-212)

(三) 程序設計的過程

在設計一套較為完整的表演程序時，會不同於單純的練習教學帶上的內容直接演出，正式的表演會包含一套效果或劇情組合流程的設計。在這樣的準備歷程裡，可以更完整的解析魔術愛好者在安排表演流程的方法，也便於從多面向來檢視魔術愛好者的資訊行為。在一位魔術表演者成長的歷程裡，或多或少會遇到需要做正式表演的狀況，而在這樣的情境下，可能經過包括：「主題構思」、「素材累積」、「效果發想」、「程序編排」四個部分，以下將就研究結果做說明。

1. 主題構思

撇開商業演出等客戶指定的演出內容，魔術愛好者演出的內容主要為自身愛好的表演主題。然而，對魔術愛好者來說，往往第一步在選擇主題上就會有些選擇困難，要選擇什麼主題？要用什麼元素搭配主題？在初始階段就很容易使表演者感到困擾。受訪者A8表示，一開始的主題是一切的主架構，在思考表演上要先知道主題才能進行後續設計，受訪者B11也同樣有提到相應的情形。

「對我來說，最重要的是主題，其他地方其實都很難、很麻煩的地方，其實，我覺得很多環節都重點就是了，但是，萬事起頭難，一開始要聚焦的開頭我覺得最困難。」(A8：195-197)

「首先剛開始一定是你要決定你要表演什麼東西，就是，不管是比賽或者是一般表演，你至少先確定你要表演什麼，那再從這個部分去想。」(B11：138-140)

受訪者A6也表示從主題構思階段開始後，才會產生會後續搭配物件的需求，並了解該如何進行延伸，A6以自己表演為例，在表演主題訂定為媽媽的角色後，才希望從養育小孩的角度出發，去尋求關於養育嬰兒所需的配件；A2同樣指出，當其決定了表演物件是球為主的手法魔術後，才進而思考其使用的元素，並最終

決定使用花來作為主題配件搭配。

「我會先從一個主題開始，看我這個主題裡面需要哪些物件，然後再從這邊開始延伸。[...]，那為什麼會想要演這個，是因為一開始覺得，我好想要有一個小朋友，然後我就想要一個有關嬰兒的程序」(A6：34-36)

「我剛有提到你先要、先要你準備你自己表演的項目是什麼。那決定好了之後第二個階段。就是你要思考，[...]，你要去用什麼其他東西做搭配。像配件之類的，例如說，我當初後來選擇用花去做，就是次要的配件，就是次要要變的物件啦。所以我跟花來做搭配這樣子的。」(A2：55-59)

在受訪者B11跟受訪者B14的受訪內容中則提到，在表演上會先從觀眾的角度去思考，首先嘗試想像自己需要呈現什麼樣的主題性畫面，再接著去進行後續的表演設計、效果發想等流程。

「我覺得我的類型的表演跟其他人比較不一樣，是我不是想單單呈現魔術效果，我想呈現的是一個畫面[...]我會想先思考我想呈現的畫面，然後再去思考要做出什麼樣的效果。」(B11：60-62；67-69)

「基本上一開始還是選擇說，想要什麼樣的風格，我會先想，如果我是觀眾，我會想看到什麼樣的畫面。[...]，當我想到後我就會知道，這是我想變的東西，這就是我心中的畫面該呈現的樣子，我就會以這個畫面去努力。」(B14：122-124；125-127)

2. 素材收集

素材收集是很有意思的一個環節。素材累積指的是「將對魔術表演有助益的素材，以帶有目的性的方式收集在個人的記憶儲存空間裡，包括硬碟、筆記、我的最愛等」。因為魔術是如同跳舞、歌唱的表演藝術，時常會看到「靈感汲取」之類的內容出現，有時候是因為他人的表演而產生新的想法，有時候是突然想到自己曾經看過類似的內容。無論如何，素材收集都是必不可少的一環。

素材收集有分成目的性和非目的性的，目的性指的是有相對應的表演需求，因此特地去檢視相關內容，受訪者A6即表示在準備舞台表演期間，會大量的累積資源以測試用來表演的元素，也有如受訪者A7，平常並不會特意收集，僅僅是倚賴觀看表演的習慣初步了解到有這個東西存在，直到在有表演需求的時候，

才會特地去將資源收集起來放在一起檢視，平常並不會特地做非目的性的收藏與整理。

「然後我就是收集很多不同的材料，所以只有在這個時間點，我才會去大量去測試不同的東西，就是一直在收集各項資源，就是為了應付舞台這樣。」 (A6：172-174)

「應該說平常會看，但是不會特別去..應該說看過之後有印象，等到你真的需要的，或是這個表演是很適合你的時候...應該說我覺得很適合我的時候，才會特別去，稍微研究一下。」 (A7：81-83)

當然，素材也包含了非目的性，例如A1即在表演欣賞中了解到一些較特別的表演技巧，其當時並不知道這些內容有什麼用，但因為覺得具有參考價值，因此仍然會先記錄下來；受訪者B12也表示平常就會將具有啟發性的影片、可以搭配的音樂元素等資源記錄在硬碟裡。

「你會覺得..你會看到一些表演。參賽者，你會發現，咦，沒想到這個東西可以這樣子用。[...] 那你自己也可以回去看到，之後回去記錄下來。」 (A1：105-106；107)

「資料大部分都在硬碟裡面，裡面分類大概會有，就是會有音樂啊，然後一些網路上的影片啊，一些覺得看了比較有啟發，或者是比較經典的程序。」 (B12：141-143)

而更為常見的情況，基本上是兩者皆具，例如A5即表示若有表演需求，會有更多的素材收集行動，受訪者A5跟B15皆表達了，確實有表演需求會對素材尋找產生積極性的影響，但平常閒暇之餘也會常常多看內容和記錄。

「然後通常表演前會更積極去找啦，平常無聊的時候，也會純粹因為興趣去抓一些表演來看這樣，無聊的時候查的多多少少也會有一兩個點可以學習，就會記下來。」 (A5：65-67)

「這個時候，我就會去查這些東西，所以其實一開始看這些東西的時候，通常是有表演需求，但平常其實有興趣就多看，我還滿喜歡欣賞特別有名的表演影片。」 (B15：108-110)

3. 效果發想

魔術效果可謂是魔術表演的核心，然而對普通的魔術愛好者來說，其實是相當難以構思出一個全新的魔術效果或魔術畫面，因此往往只能求助於曾經學習過的技法，或者從找來的表演中改良。整體而言，在這個部分的魔術資訊尋求上，是演出準備情境中需求最頻繁的一塊。

效果發想的形式在研究結果中出現了三種類型。包括：「修改已知的效果」、「嘗試創造想像的效果，並用已知的魔術原理去達成」、「嘗試製造創新的效果與畫面，並嘗試用自創的原理」，共三種類型。其中第一種常出現於嗜好者群體，而最後一種僅出現在業餘者群體，結果顯示或許在效果發想的部分，可能是具有歷程性的，三種類型詳述如下：

(1) 修改已知的效果

在發想效果上，嗜好者最主要的類型是以改良效果為主。例如受訪者A3即表示，他在設想表演的時候會以最終的效果為出發點，並以此推敲有多少種可能來達成這項表演的內容。受訪者A3在此用的詞彙是「包裝」，意旨在對於最終的效果做改換性的程序使其昇華。

「我的表演會想說先以最後的效果為主。比如說如果想要知道一個人心中，他說。如果我在想了一個，如果有超能力的人的話，要讓他有辦法得到他心中所想的任何一件事情，假設這是最終目標，那我就會開始做反推，我有多少種的方法能夠達成這個目標然後去包裝。」 (A3：150-153)

受訪者A4的訪談內容從側面應和了此觀點，其認為效果的發想還是主要以自己所觀看過的影片、魔術效果、教學帶等內容為主，只要看的東西足夠的多，就能夠想出要用什麼樣的方式來進行表演，雖說是效果發想，但A4所論述的層次更接近對表演效果的移植利用，將所看過的表演方式代換到自己表演的情況裡，也是一種對已知效果修改的表演方式。

「我覺得發想的話，就跟我講的概念，就是你的看的東西夠不夠多我覺得有關係，真的。你看越多，你很容易就想到[要怎麼去做]。」 (A4：217-218)

(2) 嘗試創造想像的效果，並用已知的魔術原理去達成

表演者會嘗試從設想的主題去思考要進行什麼樣的表演，效果內容必須要契合這樣思考出來的主題，因此會就此參考看有沒有達成類似效果的教學，並嘗試利用自己的方式，例如受訪者A2提到要做類似漂浮的魔術效果，當有了可供參考的對象後，會轉而去用類似科學原理的方式來創造屬於自己表演的魔術效果；受訪者B14的訪談內容也提到，當有了初始想做到的畫面或想法，也會先就現有的能力與魔術知識常識做出來。

「可能有些效果，自己思考，想到一個效果，那可能會自己上網，可能[去找]YouTube，你可能會搜尋類似，例如你想要一個漂浮的效果，可能會去參考一些教學，然後找一些跟力矩有關係的東西，或許跟線有關的東西的資料。」 (A2：133-135)

「當我想到後我就會知道，這是我想變的東西，這就是我心中的畫面該呈現的樣子，我就會以這個畫面去努力，例如我就會想要畫面非常壯麗啊，可能一堆花在飛啊，花瓣飛舞這種表演，我就會以現有的知識、手法跟技巧，甚至是道具，做一個雛型出來。」 (B14：124-126)

受訪者B16在提起自身的準備經驗後，則是提到有關漸進式修改的概念，其認為表演最早都會是從修改而來的，因此會先以舊的表演為主，逐漸去修改自身的表演，再進而去將新的效果做更多的改良、精緻化，才加入自己的表演。

「我會以我的魔夜程序當基礎，然後去..先開始做一些新招，就做一些新的道具，新的效果，效果都做出來，做一些demo出來之後[...] 比如說，我今天這個月做了五個效果，我覺得這三個放得進去就會開始把這三個效果精緻化，然後正式放到我的程序。」 (B16：124-125；126-128)

(3) 嘗試製造創新的效果與畫面，並嘗試用自創的原理

完全的新畫面跟完全創新的魔術原理，是效果發想歷程中最少提到的類型，也是僅有業餘者提出的類型。在魔術的領域，達成一項效果有相當多方式，但由於魔術是被隱藏起來的秘密，一般愛好者相當難說自己就得知了所有的秘密並加以創新，但在此前提之下，期盼用完全嶄新的原理跟畫面去想魔術仍是有可能的。在研究結果裡，受訪者B11和B17都就此觀念提出了相應見解，並盡可能的嘗試從這樣的面向上尋求突破。

「要從一個沒有的東西發想出來是最難的過程[...] 要全新想出一個別人沒有做過的東西，這些過程都要自己嘗試，那就很困難了。我認為，這些過程從發想到完成都要去努力嘗試，這個部分是最困難的。」(B11：210；214-215)

「有幾個層面，畢竟真的創新很難，也許會，也許我會先想一個嶄新的畫面，然後試著先用已知的魔術原理去做看看。當然，可以的話最好必須延伸到效果原理都創新的層次，但那是最難的部分，甚至可能很多職業魔術師都做不到。」(B17：201-203)

在此類型中，也有比較有趣的例子，如受訪者A10，在設計表演的時候即完全從新穎畫面的角度出發，其表演希望觀眾能享受其畫面所帶來的視覺享受，然對於魔術手法與技巧抱持全然抗拒的態度，因此其表演全然由道具設計與畫面的角度出發，然而在對於魔術基本知識缺乏的情形下，其表演的最終呈現樣貌過於形似「有魔術元素的舞台劇」的現象，魔術成分過於薄弱。

「那個時候，就我想說一定要讓觀眾每次睜開眼睛都看到好看的畫面，所以就自己寫劇情，但就被人說很像舞台劇，我承認魔術的部分真的太少了一點[...]起初我就很抗拒練手法啊，我就覺得道具也能打贏別人，但現在是發現這樣魔術的基本概念真的很不足啦，當初表演才會像舞台劇。」(A10：162-164；190-192)

4. 程序編排

程序編排，也有人叫做組合，指的是將各種表演元素整合在一起，並搭配音樂、劇情等元素做一具有程序性的流程。這個部分業餘者與嗜好者產生了明顯的差異，體現在了對於編排著重點的角度，嗜好者會考量效果的堆疊與安排，怎麼樣的情況會讓自己的表演更有趣，有時也會由於對表演完整的考量加入沒必要的魔術效果；業餘者編排的原則考量了表演本身的呈現方式，期望魔術效果是融合在表演當中，反而不一定會去在意魔術效果本身的強弱。

受訪者A1認為，編排的方式是透過魔術效果的組合來呈現，而A2的敘述內容則反應了嗜好者在編排組合的困難點，嗜好者會焦慮於要如何設計怎麼要讓表演更有趣，與效果組合的順序前後該如何安排。

「那再來是組合，組合就是，例如說，我要把一朵白花變成四朵白花，然後一朵紅花變成一朵白花，然後再變四朵白花。那，這個組合是好看還是不好看的，就是效果之間的組合，這樣子好看還不好看。有可能我覺得好看，那別人覺得不好看，這就是一個組合這樣子。」(A1：123-125)

「當你決定好路線、物件，你要表演的風格是什麼？接下來第二個你要進入到編排的狀態，然後為什麼我覺得編排還是很困難。你的編排，你必須去思考說，你要怎麼讓你的表演更有趣。那你的魔術效果，你要去思考魔術效果，[...] 你會非常苦惱，我到底要怎麼安排，我到底也是要先做這個效果，還是做那個效果。」(A2：275-276)

受訪者A5也提出了編排的一項困難點，因為在發想階段，魔術效果往往是一個效果或一種招式，要將這些東西組合放在一起，會需要長時間的表演經驗與學習，無法靠其他因素來進行學習，需要經過自身在過程投入裡所產生的經驗來判斷這樣的環節是否恰當或可能取得好的反應。

「當然自己看教學片多少還是有，但是通常魔術效果都是單招、一個效果，要真的組成一套好看的表演基本上只能靠經驗跟學習吧。」(A5：93-95)

受訪者A6在講述自身表演經驗的時候提到，在編排過程中，會因為程序本身時間過短，又或者完整度上的要求，因此會加入一些如今看起來累贅甚至是不必要的效果流程在表演裡，可能會造成表演設計與主題不夠契合，或者沒有辦法達到表演者的期望。

「但是到就是變成耍魔夜的時候，可能就會有一些時間上的要求，就要加了一些、需要比較長時間的東西，比如說球的手法放進去，中間插了一段球的手法、你就會覺得說到底我這一段做球的手法，跟我一開始的故事線有什麼關係，然後最後講白來說就是沒有關係（無奈笑聲）我只是為了要把時間填滿，湊到約五分鐘。」(A6：46-52)

而在魔術的領域中，也有一些表演性質被稱為經典手法，舉凡舞台出牌類型的Tenkai palm⁷，或者近距離領域的double lift⁸等，為較基礎的魔術技法。現代很多的表演類型都是以此為出發點產生，B15在提到自己進行程序編排的過程中，也會考慮先使用經典手法來做程序思考，等於先跳脫了效果發想的部分，以程序編排本身作為首先發想的主體。

「然後那些招式通常都是所謂的經典手法，就是因為那些我最容易可以把他們組在一起，然後當我有一個初步的概念之後，試著把它做出來」
(B15：131-132)

業餘者在程序編排上還要一項特點，也就是比起魔術領域的東西，業餘者在思考程序時更多元的思考了魔術表演的主題性，即魔術效果是為了輔佐表演本身而存在的，如B17即表示其早期的時候都以效果強弱為主，會把很多厲害的效果塞在一起組合成一套表演，但現在會更多的考量表演的劇本結構，會期望讓魔術效果去輔佐自己的演出內容，B11的受訪內容同樣附和了此一觀點，提到在編排過程裡應該更多的思考表演初始的設定，並與之契合。

「我自己在編排表演的時候，會考量很多東西，以前會覺得有什麼厲害的效果就塞，現在會去想我的表演的主軸該是什麼，肢體該怎麼運作，要怎麼樣才能讓觀眾更能感受出我想賦予的東西，類似戲劇跟劇本敘寫的概念，應該說，我覺得魔術有時候不一定是重點...」 (B17：212-215)

「所以表演本身影響整個好不好看最大的因素並不在於，並不在於你表演什麼，而是表演的初始設定。」 (B11：190-191)

受訪者B18則表示喜歡先從音樂來找尋自己的編排節奏，因為其認為音樂能夠帶動編排的思考邏輯，讓音樂跟演出內容更為融洽。因此在程序的編排上，會傾向先用音樂的形式來幫助其思考，無論如何，都期望表演能夠與魔術效果彼此和諧的共存。

⁷ 舞台出牌(card manipulation)的基本手法，是一種基本的palming(掌中藏牌)技巧，將紙牌以特定的形式藏在手裡，以達到觀眾原先看來手中空無一物，卻能變出撲克牌的效果。

⁸ 雙翻(double lift)，近距離紙牌魔術四大基礎手法之一，為紙牌類魔術的重要手法基礎技巧，知名的「陰魂不散」(ambitious card)即為此手法應用的經典案例。

「我現在也喜歡先去找音樂，因為我自己...我自己也有點像是構成，就像畫那種微電影分鏡稿一樣，那種感覺就是我先確定音樂，然後我大概感覺這段可能要幹嘛，例如這段是很密集，我可能需要一個像是連續出牌，那種畫面，我可能更需要這種東西，我這邊是一個「登登登」三個點，可能需要什麼東西怎麼樣畫面去塞在這段理念。」(B18：167-170)

四、 表演修正情境

表演修正是最後的一項情境，應該說，所有的魔術最終形式都是為了表演而服務的，除非從未公開發表，但那也就談不上魔術曾經存在了。因此，表演給觀眾看，或將自己嘗試的意見表演給魔術同儕看，並取得意見交流和後續修正，爾後對準備的演出內容感到滿意，並以此作為自身表演的主軸，都是這個階段可能出現的狀況。

在表演與修正的情況中，由於動機已包含在前三項的情境裡，因此本段篇幅度加以贅述，例如魔術學習後會練習並嘗試表演以獲得反饋、爭取表演機會以取得修改意見等。換言之，前三項的情境交錯融合在愛好者的各個歷程裡彼此更迭，但表演修正則是必然的最後一步，無論是自己拍攝影片自行修改、同儕意見交流等，最終都必須透過表演來達到表演的優化。綜合上述，在本段篇幅內，將以研究結果討論在表演成中所會面臨的困境，包括內含的壓力與驅動力，以及探討表演修正會有的各種情況。

(一) 表演修正困境

表演的修正情況中往往會遇到很多狀況，而在尋求表演和意見修正的過程裡，也會遇到許多修正情境中的困難。根據研究內容綜整，主要遭遇的困難包括：(1) 時間困境，指面對時間限制而感到修正結果來不及實現、(2) 意見衝突，即面對較資深的同儕給予的意見感到不認同，因而感到困難焦慮，與(3) 意見選擇困難，即周遭給予了太多意見，在取捨上進退維谷。

1. 時間困境

通常會需要長期準備歷程的演出程序都會經歷大量的準備過程，但正式演出的狀況是有時間性的，在時間到來之前，表演的調整會一而再，再而三的進行，在這種情況下，較晚被發掘的修改選擇就可能因為時間性上的不足而放棄。受訪者B17表示並非是理由不夠具有品質或建設性，有時也可能因為時間因素遭到棄

置；B18更表達了其實有臨時想要去掉的表演環節，卻仍因為時間關係作罷。

「有時候也不是說聽到了意見不想改，但整體來說表演的日期就是擺在那邊，你越拼命想修正就會越發現時間不足。」 (B17：25-26)

「在整個魔夜準備的時間上你已經來不及去修改這些東西，就是你已經可能到最後一個月，那你已經沒有辦法去修正你的東西，或是想要做到某個程度才發現其實不想要這樣做，那你也來不及了。」 (B18：60-62)

2. 意見衝突

意見衝突主要出現在社團內部的驗收，由於驗收主要應對的是社團的成果演出，因此通常驗收者，也就是社團學長姐或者指導老師，會出於對晚會品質的要求，因此產生一些較具強制性的意見，而若表演者認為自己的準備內容以經具有一定成果或有些特定的執著，就容易在這些情況下產生衝突。

「但我其實也是問了另外一個負責驗收的學長，你就說你要這樣改，我也照你的想法改，但還是被說很爛不行，那時候真的很崩潰，進退兩難身心俱疲這樣子。」 (A6：66-68)

「例如說出牌，學長姐覺得很難玩出屬於我自己的程序，所以他們就會希望我做出一些調整，然後那個時候會覺得憑什麼覺得我做不到那種感覺，就是有一些明著暗著來的衝突。」 (B15：50-52)

「接受到學長姐的建議是說，你可以走功夫的方向，但是其實一開始我非常排斥，因為我覺得...恩，這是我自己又不會功夫，那我覺得功夫感覺會，如果做不好，可能會變成，很像喜劇很搞笑就覺得，如果要強迫自己做不擅長的事情，我覺得我沒有辦法。」 (B16：39-43)

3. 意見選擇困難

意見選擇的概念就如同現在資訊過量的時代問題，當他人的意見給予的選項過多，加諸時間限制的情況下，表演者本身也會困擾自己到底該選擇什麼樣的意見來做修改。例如受訪者A6即表示在意見多元的情況下，反正出現了選擇困難，受訪者B17則提到，即便日常的意見還是以自己為主，但過於多面向的意見參考情形，反正會參考重點，到最後仍以自身的感覺為主。

「可能我當下問了三個人的意見，結果三個人就給我不一樣的意見，然後我覺得很困惑，我要回到我自己想法的意見，還是聽A的意見、還是B的、還是C的，然後我就會困惑。」(A6：62-65)

「簡單來說，雖然最終還是以自己的意見為主，但如果別人的建議太多...太多面向，我可能也會覺得就只是對表演的看法不同而不予採納，就簡單聽過這樣。」(B17：50-52)

4. 持續性的失敗

即便進行了修正意見的採納，但修正的意見可能來自很多方面，包括演出準備中的表演主題、素材收集、效果發想、程序編排四面向都有可能是修正的意見類型，然而不是每一種建議都會考慮到執行的成功率，特別在表演者對於該建議類型的表演並不熟悉的情況下。因此，持續性的失敗便產生了，這更像是一種連鎖效應，可能連帶影響到時間困境與意見衝突等多種層面。

「你可能每一個禮拜學長驗收，覺得你這個手法可能、有可能是你練習不足，有可能是本身安排上面的橋段就是有問題的，那可能就被砍掉，砍掉以後重新歸零。這樣一直反覆、一直反覆經歷想了，可能新的一段一分鐘、兩分鐘、三分鐘，然後新的音樂，然後可能會面臨從頭到尾、從頭再去想、去思考這樣子，就是一直反覆的過程。」(A2：65-70)

「困難就是很容易碰壁，你可能覺得自己的意見還不錯，但表演後問大家的意見後通常都覺得不太行。對對，那我是不是花了一兩個月想了一個廢物。」(B14：40-43)

(二) 困境驅動力

本部分討論的關於困境的驅動力究竟為何。在持續的修正困難與失敗的高成本情況下，究竟是何種因素持續推動著魔術愛好者完成自己的表演，這中間的參考因素可以歸類在「成長感」與「同儕情感」兩個部分。

A5的訪談結果顯示了對自我成長感的認同，在這樣的情形下能使之持續堅持；A6則表是在表演後期的時候，特別因為表演準備而學習的技法日益成熟，這樣持之以恆，並進而掌握技藝的回饋感，能使表演者本身感到成長；受訪者B17則更明確的表示持續的成長感與回饋感是使之堅持下去的重要因素，並將此種模式稱之為「良性循環」的個人感受。

「主要就是一些，能明顯感受到自己進步跟成長的狀況啦，對對對，就是這樣。」(A5：41-42)

「比如說我本來連球都不知道怎麼開，現在還可以演一小段一球變色，覺得滿有成就感的。或者是本來這個東西，我期待，就是他應該要怎麼樣，一開始做不出來，但後來因為我做出來了，就覺得很有成就感。」(A6：77-79)

「我覺得中間有很明顯的反饋的話，會持續推著我再努力下去吧，不然有時候一直修修改改看不到頭，會很容易放棄，但如果今天出現了自己覺得很可以的東西，在別人那邊測試也得到很好的反饋的話，就會有個良性循環的感覺。」(B17：200-202)

除了成就的因素外，在情感層面上，如果有共同努力的同儕也是使表演者持續發展程序的重要因素，這中間的因素涉及到情感因素，也就是彼此互助走過困難階段的同舟共濟感。同時這樣的過程也能讓表演者感受到向心力與熱忱，並進而對自己現在從事的興趣與演出感到認可。

「另外一個是可以跟其他人一起在準備成發的過程中一起努力，你會覺得很感動，老實說，我們都可以一起在八零八練習到很晚，那個感覺是很好，大家都一起為了要表演成功這個目的好，這個方向而努力著，我自己是滿享受大家一起努力的感覺。」(A6：79-82)

「同儕（社團）的支持跟學長姐支持，給我滿大力量，然後就讓我有辦法站上台，完成一段、我蠻喜歡的表演。」(B15：33-34)

「一群跟你一樣愛好的人一起做同樣的事情，我覺得這個過程還滿...因為覺得自己在討論的事情是很有價值，也有一群夥伴一起上台，那種感覺就是感覺非常的有...非常的有向心力，對於同樣一件事情的投入熱誠，是會讓人想到很開心的投入在裡面這樣子。」(B16：27-31)

(三) 表演修正類型

表演修正類型主要可分為三種類型：「自我修正」、「實測意見修正」，與「觀眾類型修正」。自我修正可說初步的自我審查，即對於自身作品完成的識別與判斷，並將之在經過自己調整的情況下，進入第二部分的實測意見，而實測意見則又可分為魔術表演者與一般觀眾，箇中取向則略有差異。

1. 自我修正

自我修正的前提是，主觀的認為這樣的水準已然可以具備基本的表演品質，這看似會隨著主觀的認定上有所差異，然而在研究結果中，有明確表示出以自我修正即認可達到一定品質的內容，僅出現在業餘者身上，例如B12與B17的受訪內容，皆顯示其有時會經由自我的審查就完成了第一步表演修正，這並非指出不需要後續他人意見和反應的修正，但具備自我審查的初步能力或許可以做為能力鑑別的初步指標。

「最常表演的場合，對著鏡子表演給自己看（笑聲），然後就大概知道哪裡不好。」（B12：48）

「其實最一開始當然還是，會自己先嘗試去做出自己的想法，然後這也會經過一陣子的練習，這段時間會一直嘗試就自己的表演去慢慢修改，通常改的好或不好，大概自己心裡就會有點底啦。」（B17：154-156）

2. 實測意見修正

即透過實際的表演來測定他人對於所設計流程的接受度與反應，自己研究是一回事，但表演藝術中，演出仍然是必經的一步，值得一提的是，在這樣的過程裡，尋找可以給出專業意見的人也是一種資源上的重點，如果具備社團或專業度較高的同儕或社交圈，那就更可能取得具有專業意見程度的魔術建議。

「那試驗的話就是剛剛有提到，我覺得好看，但是別人可能覺得不好看，那怎麼辦？就是你要一直去實戰、你要去修正、你要再經過...去參考別人的想法，然後再去修正之後，最後再表演。」（A1：126-127）

「台下會有很多學長跟指導老師，然後去看你的流程、動作、表情，然後還有音樂的契合度。是不是是個好看的表演或是你的動作有哪些，你肢體上的錯誤，那去給你一些意見。」（A2：83-85）

「我在有新的想法之後，我第一個時間會先去實作，有成品之後再去跟社團或朋友討論，然後透過其他討論的回饋，再去決定說，我是不是要用這個東西，或者是我是不是要繼續用下這個想法。」（B11：150-152）

在受訪者A4的訪談稿中，呈現出了在此階段的資訊難題：「沒有合適的人可以給予意見」。當我們期許建議來獲得相關的資訊並自我成長時，會期待售到各

方的意見內容，特別是如魔術一般的表演藝術，在此前提下若沒有相關他人協助修正表演，便有可能使得演出找不到參考點，也對品質較不具備信心。

「因此最困難的地方就是你沒有人可以幫你看，給你一些經驗，就是讓你當實驗品的，就是讓你感覺我這樣變到底會不會成功這樣子、觀眾反應會不會好。」(A4：41-43)

3. 觀眾類型修正

在訪談內容中，也多次提到了關於表演意見的分眾性質。在魔術的意見上，確實會需要許多的專業意見來提供表演者進行修改，然後表演對應的部分更多是普通觀眾，因此有時愛好者會發生「自己認為很厲害的表演，普通觀眾看不懂」的狀況，是故，將魔術群體與普通觀眾分開來找尋意見反饋是有其必要性的。另外，在A3的受訪內容中提到，若社團內部具備兩種截然不同的群體，會更容易找尋到能測試的實驗對象。

「測試的時候也會分成一般觀眾跟魔術師來看，兩個還是有差啦，一般觀眾有的時候反應比較直接，有時候魔術師覺得厲害的東西，一般觀眾可能不知道在幹嘛。」(A5：104-107)

「那以咪兔魔術社來講，他們的例子來講，他們的魔術水平，有些是比較資深的人，有一些是比較屬於剛加入、剛接觸魔術的人。[...]我就可以從剛接觸魔術人身上知道，一般觀眾大概看到這個魔術會有什麼樣的反應。還有接觸魔術很深的人，他們看到這樣的效果是什麼樣的反應。」(A3：176-178；178-180)

受訪者B11則更具體地由專業意見的層次將自己尋求建議的對象分成三種群體，包括職業者、業餘者與普通觀眾，其認為，由於魔術是大眾娛樂，若長期準備魔術賽事即有可能落入「專門給魔術師看」的表演窠臼，因此也重視普通觀眾的意見，並認同普通觀眾在意見給予上的重要性。

「我認為，完全不懂魔術的觀眾，去看魔術效果的時候，常常感觸會是最深的，所以大概就是這三個面向。職業魔術師、業餘愛好者以及不會魔術的觀眾。」(B11：158-160)

另外，有些情形下，表演者也會針對觀眾反應來挑選自己修正意見的重點採納對象，例如受訪者A7認為在表演給魔術同好的情況下，無法感受到平常進行

魔術表演的基礎滿足感，因此在修正表演的傾向上會比較想多參考普通觀眾的反應回饋。

「我覺得對我來說最重要的就是普通觀眾。同好反應無所謂，因為其實同好大家都知道你在幹嘛，你得到的反應往往就是..「喔？還不錯，這樣的演法不錯、新的想法不錯。但是表演魔術給同好看，比較不會有娛樂到對方的感覺。」(A7：132-134)

整體而言，魔術愛好者在四種情境中的動機延伸類屬整理如下表4-4所呈現。其中嗜好者與業餘者出現的差異體現在魔術學習情境與演出準備情境兩者，進一步分析關於兩者動機的差異，可以看出業餘者的動機是針對較「新」的表演資訊出發，這也符合本研究假定業餘者對於比賽的趨向，由於比賽中創意為評分的項目，因此追求趨勢資訊也在情理中，研究結果呈現也確實如此。同時在演出準備情境中，由動機可以看出，在國內表演的機會並不多，甚至會需要愛好者本身去親自找尋，在這樣的情形下，去尋找正式的表演機會打磨本身也成為鑑別兩者的特點。

表4-4 魔術愛好者動機與情境類屬表

	魔術學習	演出準備	表演欣賞	表演修正
嗜好者 動機	1.資源供給 2.知識缺乏 3.特定需求	1.興趣與熱忱 2.里程碑與肯定 3.社團契機 4.成就感與掌聲 5.表演修正		
業餘者 動機	1.資源供給 2.知識缺乏 3.特定需求	1.興趣與熱忱 2.里程碑與肯定 3.社團契機 4.成就感與掌聲 5.表演修正	1.持續關注 2.同儕邀請 3.表演取材	1.表演改善 2.判斷是否繼續鑽研
	4.趨勢瞭解 (業餘者特有)	6.尋找表演舞台 7.鑑定水準 8.社交圈邀請 (業餘者特有)		

而表4-5可以看到的是魔術愛好者所遇到的情境性質整理，整體來說，在情境特質上，表演欣賞、魔術學習與演出準備可能會交雜在愛好者的早期階段，但無論是單一魔術效果的學習、正式演出程序的準備、或從表演欣賞中學習的觀念，

最終都會延伸至表演修正情境。這樣的現象反應了魔術的形式重點在於表演，演出後才能有對自己表演能力的鑑別度與成效，表演的好壞、觀眾的反應等，都可以在表演修正階段呈現，並決定自身是要持續當下的表演，抑或是覺得當下表演達到娛樂觀眾的目的即可，呈現無改善的傾向並隨之停滯。

其次，從困境上的現象來說，也展示了魔術學習成本高昂與容易失敗的問題，魔術道具不但昂貴，又會進行資訊隱藏，這在受訪者的訪談結果中被反覆且以重點強調的方式提及，同時由於魔術知識容易被習慣性的隱瞞，若沒有人引領，就容易在無法實踐的困難下反覆打轉，尤其是表演修正時必須經歷的持續失敗壓力，在這樣的情況下若要進行正式的演出，就會急遽的壓迫到生活的品質，這可能也是魔術群體難以成為表演藝術的大宗群體之原因。

表4-5 魔術愛好者遭遇情境之性質整理表

情境 (context)	狀況 (situation)	特質	困境
表演欣賞	1.魔術欣賞 2.非魔術欣賞	1.正式踏入魔術表演前的情境 2.可能穿插在各情境過程中 3.會衍伸至演出準備情境	無
魔術學習	1.魔術知識的瀏覽 2.學習資源的選擇 3.魔術效果的練習 4.演出程序的素材	1.最常見的魔術情境 2.可能穿插在各情境過程中 3.會衍伸至演出準備情境 4.對於「練習」，嗜好者與業餘者定義不同(兩者差異)	1.價格昂貴 2.實踐性低 3.生活壓力
演出準備	1.主題構思 2.素材收集 3.效果發想 4.程序編排	1.會衍伸至表演修正情境 2.嗜好者在此情境的經驗較業餘者少的多(兩者差異)	1.時間壓力 2.品質要求 3.生活壓力
表演修正	1.自我修正 2.實測意見修正	1.魔術表演的最後一項情境 2.該情境會決定魔術愛好者是否繼續精進當下進行的表演	1.時間壓力 2.意見衝突 3.選擇困難 4.持續失敗

第三節 魔術愛好者的資訊需求

本節主要討論魔術愛好者進行魔術活動時的表演需求，探討其資訊需求的類型、資訊尋求管道以及資訊評估原則。本節分成「魔術愛好者資訊行為」、「魔術愛好者資訊行為管道」與「魔術愛好者資訊評估」三部份分述之。

一、 魔術愛好者資訊需求

跟據受訪者的回憶，魔術愛好者的資訊需求是跟其所接觸的情境切身相關的，其所需資料類型也會扣合著期情境當中的行為而產生。魔術愛好者的資料類型共包含了「魔術秘密」、「活動消息」、「意見指引」、「魔術靈感」與「魔術資訊管道」五種類型。「魔術秘密」指的是了解該技法如何操作，具體背後的秘密知識習得，對應的情境為魔術學習與演出準備；「活動消息」則指的是接受來自魔術市場的最新資訊，包括新的教學或者魔術大會活動等，對應的情境包括表演欣賞與魔術學習；「意見指引」指透過實際的演出，並期望能從觀眾或者驗收者中獲得修正意見或者可行方向，對應情境包括準備演出、魔術學習與表演修正；「魔術靈感」則指透過各種方式來得到使用於創作魔術表演程序或效果的過程，對應情境為表演欣賞、演出準備與表演修正；「魔術資訊管道」則貫穿所有情境，顯示魔術愛好者會將從哪裡可以取得來源作為重點，成為資訊需求的重點。內容如下列敘述之：

(一) 魔術秘密

魔術的秘密是此門表演藝術的核心，主要涉及包括魔術學習和演出準備兩種情境。和其他領域表演不同的是，魔術若不知道其秘密，極難從表演影片上進行模仿與學習，這樣的特性也塑造了魔術成為一個難以踏入的「迴圈」之情形。而對於魔術嗜好者來說，求取魔術秘密是魔術學習的必經過程，受訪者A7就描述了平常對需求的資訊建構方式，會先猜測，當與同儕討論都不是所想答案後，就會轉而尋求其他途徑。另外，除了了解魔術本身的秘密外，也有在準備正式演出的程序時，因需要特定效果去找尋教學的狀況，如受訪者A1所述：

「我都直接看效果。然後大概猜怎麼做的，然後去跟大家討論，如果是，就這樣OK那我知道了；那如果不是的話，就可能問看看怎麼做的，就去問其他魔術同好。」(A7：87-89)

「我需要一朵紅花變一朵白花，那我需要我就會去找教學。」(A1：144-145)

而研究內容顯示出了一項差異，魔術嗜好者相較魔術業餘者而言，在魔術秘密的資訊需求上會更強，根據受訪者B11的受訪內容，B11以自身的經驗為例，指出對魔術秘密的需求可能會在表演能力較為早期的時候出現，到後來則越發薄弱；B18也指出關於早期完全未知的時候，還是必須先從秘密學起。

「我覺得秘密的部分是在你還沒有接觸到魔術之前，或者是還在比較初階的階段，才會很好奇的。你才會很好奇，說他是怎麼辦到這個效果、他是怎麼樣完成這個魔術的這樣子。」(B11：92-95)

「最早你什麼都不會，還是會從最基本的，先從一些教基本東西的教學片開始，一些大師的教學帶都要先看一遍[...] 你可能有一些sense了然後你有些概念了，這時候才會去思考，他到底為什麼要這樣做，他是把這個手法用的一個怎樣的轉換去做到這個畫面，或者是一個額外的巧思本身就有額外的小巧思。」(B18：121-122；124-127)

(二) 活動消息

而在台灣的魔術環境裡，除了教學等資訊外，也有許多包括魔術研習會、魔術大會、魔術交流會或魔術道具特賣會等實體活動，上述場合涉及到魔術教學與表演欣賞兩種情境，而這樣的資訊多半會公開在網路的社團環境中供需求者閱覽和討論。

「就有點像現在的魔術交流喇賽交流板一樣，就是他會把訊息放在上面，就說這個月魔術特賣會要放在哪裡、哪個地點，然後大家要趕快去搶你想要的東西這樣子，覺得很期待。」(A6：122-124)

「有時候會想知道近期有沒有比賽，就會看到社團的FB就會有人說要揪著一起去參加大會，或者說魔術交流喇賽之類的版偶爾也會看到線下分享會或魔術研習會之類的，就可能可以評估一下要不要去上課。」(B17：85-86)

(三) 意見指引

意見指引的對應情境包括準備演出、魔術學習與表演修正，在準備演出上，以社團成果發表為例，過程必須經過無數次的社內驗收，也就是由指導老師與學長姐們的意見指引；魔術學習的情境裡，意見指引包含了對於魔術秘密的資訊評估價值，例如評測或者判斷詢問者需求是否真的切身相關；表演修正裡，則是對於修正可能性的評估與詢問。

「確實是需要學長姊的指引，也很感謝他們的幫助，讓我能夠克服我本來不擅長的事情，然後完成上台這個過程這樣。」(B16：47-49)

「我其實看到一個可能從魔術的社團的影片，或者是他賣的道具的效果來看就是，對我來說會說好像也不一定需要買這個道具，然後我第一時間其實會先詢問身邊的朋友有沒有人有買，又或者這個效果的看法、又或者是我會在YouTube上看其他的魔術師對這個道具，他們會做開箱、評測。」(A2：152-156)

「那我第一時間當然是先找懂這方面的學長，畢竟這個項目太多細節要修，看教學帶就上台幾乎不可能。」(A5：86-88)

(四) 魔術靈感

魔術靈感涉及到的情境有表演欣賞、演出準備與表演修正。表演欣賞如A4所描述，建立在以期待能獲得提升自己魔術能力的前提下，去前往魔術大會賞析他人的表演；演出準備的環節則特別在素材收集的部分，如受訪者B13即提到，平常就會需要多看一些其他的娛樂內容，作為表演的素材汲取管道；表演修正則是指在他人給予意見的場合，在意見交換之下往往會產生一些新的靈感或想法，內容如A1所述。

「大會也是常參加啦。看表演的，我覺得最主要看表演，就看表演會比學的還要重要，我自己覺得啦，吸取一些 idea...」(A4：79-81)

「音樂的話就平常多聽、看動漫什麼的，有趣就會載下來聽這樣，要表演再進去找。」(B13：86-87)

「可能A學長覺得這樣做比較好，B學長也有可能覺得，咦，這樣子做比較好。那每個人看法都不一樣，那這個時候就是大家的資訊，開始交

流、開始磨合變成一個新觀念或是新的方法。[...] 而且有可能是我們在討論A效果，但是有可能意外的迸出一個C效果，更厲害，那就可以把程序變得更好...」(A1：307-310；311-313)

(五) 魔術資訊管道

對於管道尋求的需求，也是本研究中所發現的一項特質。魔術師可能將挖掘魔術知識的管道本身也視為一項需求，例如在研究結果中，B17表示想要獲得更多的魔術「門路」，這樣的資訊需求或許也顯示了魔術資訊的封閉性。

「其實平時也會找，但主要是我想得到一些魔術的管道，例如說，我想練習出撲克牌這個東西好了，我就會上網找出過撲克牌的一些表演人名，他的一些得獎作品，或者說問有在練這個的朋友，他們怎麼練習的，或是有關出牌魔術的教學片。」(B14：80-83)

「我覺得有時候也會想多知道一些門路，不然一些名面上的教學都會藏一手。」(B17：35)

二、 魔術愛好者資訊尋求管道

魔術尋求管道在如今由於網路的發達，已經漸趨多元面向發展，也因此魔術的資訊網路如今也有了資訊時代的痕跡。根據受訪資料整理，魔術愛好者的主要資訊尋求管道可分成「網路社群」、「網路影音平台」、「魔術商」、「正式課程」與「魔術同儕」，內容詳述如下：

(一) 網路社群

網路社群指的是網路社交平台例如Facebook，根據先前包括訪談提到的內容，例如幾乎容納我國魔術圈大多數的「魔術又交流又喇賽」，或者如「魔術深夜食堂」等較小眾，但仍具一定規模的社團皆算在其中，至於私人(如大學臉書社團、比賽同好自創群組等)所創立的網路社群則歸屬於魔術同儕類型，不在本類型討論範圍之內。整體而言，此類網路社群仍以半公開的方式進行，同時這類型的網路社群，其進入條件會檢視好友名單並初步篩掉了魔術圈外的人士，但內部的社團規則仍對揭露魔術秘密有所限制，例如A2對於社團的風氣表示仍有期望隱藏秘密的看法，因此社團裡的消息仍偏向各類資訊管道的分享為主，若要尋找更詳細的魔術資訊，則必須加入實體社團或到魔術店詢問等。

「我覺得社團是很重要，因為如果你在網路上的話，其實是比較封閉性的，其實現在的話，我認為：很多亞洲人比較有一種就是，容易「暗槓」。」
(A1：293-295)

網路社群提供的資訊類型包括：表演影片、活動消息、魔術道具，另外也有人會在網路上提供一些學習或者社團招生的管道，消息的內容偏向推播通知形式，即使用者本身較難主動地去搜尋特定主題的魔術素材，整體內容比較像是魔術相關資訊的普遍性情報單位。

「因為我有加入一些，像「魔術又交流又喇賽」或是魔術深夜學堂之類的。那，我在滑手機的時候，他們就會跳出，然後就是可能說最近有什麼新活動或是一些新的道具啊，或是一些表演觀念什麼之類的，在這個時候，我就會被動知道，然後就會去看...欸，原來有這些東西這樣子。」
(A1：147-150)

「社團的是，是之前北科的學弟轉貼了之前咪兔在招生的文，我就過來看看 [...] 後來就去咪兔看了以後，就進去了。」(A8：125-126；129)

(二) 網路影音平台

網路影音平台指的是網路上知名的影片分享網站或者個人分享空間，例如 YouTube、Vimeo、youku 等平台，將此概念擴大解釋，如知名魔術師個人分享表演片段的 Instagram 等社交媒體也算在內。

在此尋求管道上，尋找的魔術資源主要包括兩者：表演影片與魔術教學。需要特別提及的是，雖然魔術教學一般而言不會放在網路上做公開的魔術資源分享，但如 YouTube 等平台上也時有頻道提供一些免費的魔術教學等，或者私人間分享不小心公開的魔術內容，更甚者像中國的平台 youku 等較缺乏著作權意識概念的平台，也會常常發生教學帶被公開分享的情形。但整體而言，最大宗的管道取用情形仍是以表演影片或者魔術教學為主。

「[找資料的]網路平台其實也不一定是 YouTube 啦，各大網站 Vimeo、Youku 也有，但是因為有限定地區，特別講中國的平臺，是因為他們的，特別就是你知道沒有版權意識，會找到一些比較特別的影片或是教學之類的。」(A8：100-103)

「YouTube有很多可能不公開影片，他們會夾帶在一些別人公開的清單，或是一些是用日文名詞或是一些奇怪的名詞，也可以輾轉找到片源。」(B18：109-110)

(三) 魔術商

魔術道具商應該是最基礎的接觸魔術學習的地方，販賣的內容從魔術道具商的網路商品目錄可知，包括書籍、道具、教學片、魔術材料等內容無所不包，有時候也會宣傳大會表演等資訊並代為售票，可謂是最整齊的魔術資源購買管道。

「但因為[網路免費教學]教的不深入，就會覺得這樣看下去不是辦法，因為是免費教學，不可能教多強的東西，所以我就開始去魔術店買道具。」(A5：58-59)

「我在魔術魂⁹有認識一些朋友，都會請教一些...有問題的話。看魔術的話，就是ig跟魔術道具商發的東西，這應該是我看最多的地方。」(A7：69-70)

「現在的話，有時候如果看到真正很喜歡的魔術師或魔術，youku上面沒有，我就會去乖乖買他的教學來看（笑聲）。」(B13：82-84)

但魔術道具商的管道也有其缺點，最普遍的情況就是「昂貴」，而且有時因為業務需求，所販賣的教學內容未必就是具有良好品質的，在B12的受訪內容中也提到了所謂留一手的情況。因此這方面的接觸管道在現代有網路教學的時代背景下，有時反而並不是優先選擇。

「外面自己買教學有些東西其實多少也會藏一手，不是那麼的準確。」(B12：102)

(四) 正式課程

魔術課程比起一般的魔術道具，更多的是販售魔術觀念跟招式，此類型的管道多半出現在社團課程與魔術研習會上，社團內部的課程，在學生社團會由社團內部的幹部安排基礎到深入的課程；而社會性社團則是會特別外聘講師。至於魔

⁹ 魔術魂 (Magic Soul)，台灣知名魔術道具商，曾經創作並外銷許多國際知名魔術道具。

術研習會，其實多半類似現場的魔術教學片，除了跟講師的互動性之外，主要還是必須參與課程者自己優先判斷該課程是否是自己希望上的，無論是對新的魔術知識的取得還是有可用的表演需求，都要經由自己決定。

「我們都會多邀請、固定邀請一些講師，我通常會從講師身上去獲得的蠻多的資源。」(A3：92-93)

「例如說研習會跟魔術大會，研習會就是想要，會有一些邀請國外的魔術師會來台灣開lecture，然後教大家變魔術，這就看大家對這個魔術師喜不喜歡，去決定要不要參加，然後去學習。」(A2：97-100)

(五) 魔術同儕

研究者期望能在此賦予魔術同儕一個「最重要」的標籤，魔術同儕在魔術的世界裡重要性遠勝一切，甚至可以說，魔術要走多遠，在於最終進到什麼樣的魔術同儕圈裡。魔術同儕所能提供的資源都是在外界正式的管道較難正面接觸的，類型相當多元，包括較稀少珍貴的魔術資源、客製化的表演修正與方向指引，或較具系統性的特定類型魔術資源的蒐集整理，因此研究者分析，擁有足夠強的人脈與同儕，會是延伸所有完備魔術知識的基礎要素。

「因為網路上基本上找不太到某些你想要看的魔術表演影片，很難有那種地方，這種東西都是大家私底下流傳的。」(B11：105-108)

「人的方面，因為大學時期認識社團的朋友，藉由社團認識很多朋友前輩，他們會給我比較具體的改良意見和一些不錯的建議。」(B13：84-86)

「最初也是因為學長姐有指點，多看影片跟教學帶。[...]然後台大的話自己有蒐集整理，一些像Le Plus¹⁰之類的影片，有弄成一個片單可以給大家看這樣子。」(B18：52；111)

除此之外，研究結果也顯示魔術同儕可能會存在階層性的差異，例如在嗜好者之中，大部分的資訊來源都會是以社團本身為主，例如受訪者A9，即表示自身的資訊管道都是通過社團所獲取的內容較多，而受訪者B11則表示在通過比賽

¹⁰ 世界超級夜總會 (Le Plus Grand Cabaret Du Monde)，以雜耍，特技，魔術，丑劇，小品為主；邀請的皆是世界各國的頂尖藝人，是法國最受歡迎的一個電視綜藝節目。

即交流等情形獲取更多人脈後，也會傾向與擁有同樣需求的比賽同儕群體尋求資訊的交換或討論。

「全部都是社團，需要什麼也是先看社團的朋友有沒有。」(A9：108)

「其實他們主要都是比賽認識的朋友，或者是大學社團的朋友。我覺得啦，都有在準備比賽的人，大家的需求是都差不多，都是希望可以看到各式各樣不一樣的表演，然後去透過這些表演的時候，來去吸收一些自己需要用到的資訊，音樂啊、畫面啊以及技巧等，然後可以進而改造自己的程序裡面，所以基本上，這些資源都是那些有在比賽或社團的朋友們，因為比賽認識、討論互相交流得到的。」(B11：111-116)

另外，在本研究的結果中，女性嗜好者的兩位受訪者出現了相當特別的情形，兩位皆表示其魔術的知識「完全」是靠著直接向社團的魔術同儕詢問得來，平日裡連對於魔術教學或道具的需求都沒有，其中A10更明確表明其周遭的魔術有人也是類似的情形，有需求就是直接問就能得到解答，相對於男性愛好者答案顯得相當特殊，而且也唯有在女性愛好者中才出現這種情形。

「[教學帶]完全不買，因為我買了，也沒有問人有用，我直接問人就好，我今天想要學什麼東西，我開口問我就會有答案了。」(A6：144-145)

「我平常完全不會想看教學帶欸，如果有需要，直接問社團的人就有答案了啊[...]我周遭的[女性]朋友也差不多，直接問不是比較快嗎？」(A10：189-191)

以上五種訪談結果所呈現的資訊管道，其對應的資訊類型整理如表4-6。網路社群中最常見的訊息較為淺層，內容多是心得分享的網路文章、公開的魔術影片及各類魔術資訊的通知；魔術商則有更齊全的魔術資源，包括道具、教學、書籍等，惟其中要購買的品項是否優質或契合需求需自行識別；網路影音平台的資源則以影片為主，但資源搜尋技巧較厲害或有相應門路的人，也可以在上面獲取較私人的表演影片或者免費的魔術教學（非公開）；正式課程則類似實體的教學片，有時也會在課程中搭配書籍或道具進行，同時講師也會現場提供Q&A等，較能適合課程參與者需要的資訊或小技巧等；魔術同儕則較為彈性，會提供多半在外界看不到的資源，並能給予相對應的意見與交流可能，但是這類型資源究竟可以擴及到什麼程度，則由魔術同儕的規模及層級而定。

表4-6 資訊管道與資訊類型對應表

資訊管道來源	資訊類型
網路社群	表演影片(公開) 網路文章 活動資訊 商品資訊
魔術商	魔術道具、書籍 魔術教學(影片) 活動資訊 商品資訊
網路影音平台	表演影片(公開) 表演影片(私人) 魔術教學(影片)
正式課程	魔術道具、書籍 魔術教學(現場) 針對性修改意見
魔術同儕	魔術道具、書籍 表演影片(私人) 魔術教學(現場) 針對性修改意見

而圖4-1則為情境、資訊需求、資訊來源的綜合對照圖，即各種情境中可能的資訊流通情形，由內容可以看出，在資訊需求中的「資訊管道」類別，可以串接幾乎所有的內容，因此魔術某種程度上就是一種資源挖掘的過程，會將找到新的管道視為一種重點資訊，會更加期望擴增自己所能看到的東西，甚至將之視為資源尋找的一種類型。整體而言，這種情形貼近本文所做的假設前提，即魔術的迴圈必須先知道怎麼進入才得以透明，資訊管道同樣也牽涉到魔術愛好者會站在什麼視角下去獲得資源，甚至是獲得資源的層級差異。

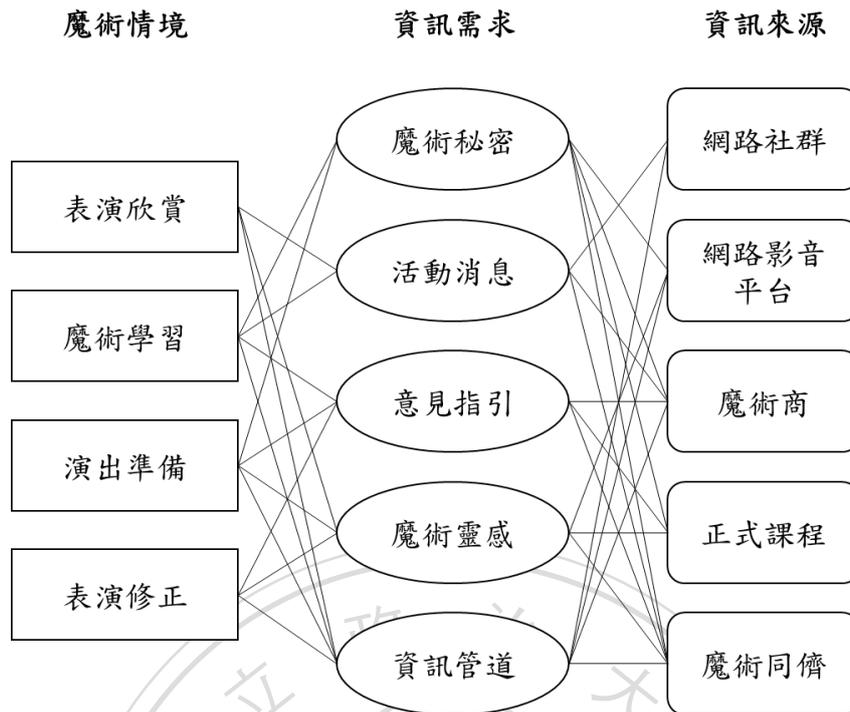


圖4-1 魔術情境與資訊需求、資訊尋求管道關係圖

三、 魔術愛好者資訊評估

魔術愛好者在藉由定義需求，透過資訊管道搜尋並進而獲得資訊後，會透過判斷資訊的使用或者可靠性，來達到自己的魔術需求的統整結果。本部分會將這類型的特質分成兩種類型來彙整，「資訊篩選」指的是魔術愛好者在面對資訊時，是基於什麼樣的認定來判斷滿足自己的需要；「資訊信賴」探討的則是魔術愛好者會較偏向接受哪種類型的資訊來源或性質。

(一) 資訊篩選

1. 自身的表演觀念

魔術愛好者在進行資訊判斷時，自身的觀念造成的選擇基準可能有兩項，包括「自我堅持」與「具備完成條件」。整體而言，其目的導向仍然相當明顯，會由於自己的切身需要，或者自己對於魔術表演在音樂、觀念、道具、手法或者肢體等要素的堅持或偏好，因而進行對自己需要的特性資訊需求之篩選，這類型的魔術愛好者對自己所需要的資訊需求定義相當明確，會刻意地針對資訊中自己需要的地方進行擷取。除此之外，魔術愛好者者有時也會因為自身是否具備能夠完成該資訊的能力因素，對該資訊的採納與否做出取捨。

「然後最後還是會以自己的意見為主，有時候不一定我做的東西就可以真的跟他們講的一樣那麼順，所以最後還是以我自己的、自己的想法為主。」(A5：101-103)

2. 資訊來源價值

資訊來源價值考量的則是資源管道提供者本身的條件與狀況，例如魔術背景、資歷、關係交情或者主觀認定下的對魔術理解程度等因素。魔術愛好者會藉此因素衡量對方提供的意見，是否具備足夠的說服力來幫助自己採納後能夠在表演上有所突破，或者度過相應難關。

「[魔術資訊選擇的基準]魔術資歷也會有、交情也會有，然後還有就是對於魔術的理解程度。」(A6：179-180)

(二) 資訊信賴

1. 魔術師權威性

魔術師權威性意謂，若該資訊管道提供資訊為較知名魔術師，或者得獎履歷豐厚的表演者所散布的資源，無論該資訊的類型為現場指引、教學片、教學書籍或任何形式的資源載體等，由於該魔術師具備例如具備豐富的得獎經驗或者極高的職業聲望等因素，使得魔術愛好者能因此對其產生較高的信服程度，進而影響對該資訊的接受度。

「因為其實我的東西主要來源都是實體的DVD教學帶或是書本為主。原則上這些都算是那些魔術師(指的是大師級魔術師)出來，所以基本上都還算蠻信賴。」(A3：115-116)

「或者是一些前輩們，一些得獎的前輩們，通常是比賽裡面認識的，其實會比賽的人就是那些，通常這方面(魔術表演建議)的意見也是他們的比較有可信度這樣，對。」(B12：128-129)

2. 資訊透明

資訊透明的概念主要是對魔術資訊的藏私程度低，鮮有因為魔術隱瞞祕密的需要而藏匿，這個部分可以連結到第四章第一節魔術學習章節中的困境，該情境下所提過的資訊隱匿狀況，即有數位受訪者曾經提過，市面上的魔術教學帶等內容，常常有魔術師「藏一手」的行為，因而導致觀看者本身對魔術感到有學習上

的疑慮，而社團的存在則盡可能的降低了此一現象，在社團中，大部分的社團成員都會傾向盡可能不隱瞞資訊的透露，是一種互利的行為。

「我覺得最信賴的還是周邊朋友，就是社團。我們自己社團認識的人這些。因為從今天從真實的人直接說出來這個效果大概什麼實不實用，其實才是最真實的。」(A2：163-165)

3. 針對性指引

針對性指引，也可以說客製化指引，同樣是較主要出現在實體社團內的案例，這個部分的信賴原因是，在魔術的領域中，其本質就是隱匿的，魔術的特性具有隱藏本身蹤跡的意謂，因此包括管道、消息來源等沒有一定的門路通常會較難取得，這樣的特質也容易使人遇到瓶頸，至少以國內的環境而言，較缺乏正規教育的門路進行表演培養上的資源提供，因此多仰賴社團在此階段進行指引，使魔術愛好者得以透過詢問、表演、交流等形式，理解自己在魔術各階段的定位以及後續可以努力與嘗試的方向。

「最信賴的還是社團學長姊跟指導老師吧，主要他們懂得多、資歷深、不太會藏私，而且會很清楚問題然後直接叫你做給反饋，算是一種量身訂做的意見處理機制的感覺（笑聲）。」(A5：68-71)

4. 同儕關係

同儕關係，指的是魔術愛好者與資訊來源提供者之間的私人關係足夠親近，因而對其提供的資訊連帶地產生信賴感。前述的私人關係可能包含許多類型，例如共同上過許多舞台，擁有革命情感的社團同伴；具備同樣經驗的魔術啟發者或引領者；因為購買管道認識的道具商或者朋友，這中間都會由於長期的相處從而對該「他人」產生信賴感，無論是友誼或者是人情，亦或者可能是在長期的討論下，認為對方對自己的切身需要較高程度的了解，因此認可對方的意見較理解自己的確切需要等，都會成為影響參考比重的一部分。

「最信賴的主要還是朋友，通過社團的，畢竟我們那時一起上台、一起比賽，有革命情感啦，當時我們就常常互相討論，互相幫對方看能不能改進程序，一直到現在我們還有個群組是在...有時候會po影片上去。」(A3：95-98)

「還是朋友吧，主要是資深的朋友，尤其是有些道具商也是我的朋友，所以看過的東西一定比我多，他可能就會跟我說看要怎麼做，他也不需要騙我啊，不知道就直接跟我說不知道而已。」(A7：96-98)

第四節 魔術愛好者的資訊活動

魔術愛好者的資訊活動近似於Hartel、蔡尚勳等人研究中的烹飪與街舞活動，尤其後者是以創作發想為主軸的一系列深度休閒活動情境，與本研究也有多類似之處。Hartel所定義的資訊活動即為完成任務（烹飪）而產生的資訊需求、尋求等行動；蔡尚勳所定義的資訊活動為在街舞活動裡，在各種遭遇情境中對資訊的獲取、展現、得知、傳遞以及分享的過程。而以魔術愛好者來看，其樣貌與進行流程與街舞情境類似，同樣是追求作品為目的，探討中間的歷程為主軸，也會類似Hartel的烹飪者研究，因為各種情境中所面臨的任務而產生資訊活動需求，進而尋求資訊解決問題。

整體而言，魔術愛好者的資訊活動是適合以情境為主作為解構性探討的，會透過一次又一次的表演任務等情況，大至準備成果發表、魔術賽事，小至同好之間的表演交流，去蒐集到足夠資訊並實踐到足以完成一次表演，這中間的過程會從各種情境中間交叉出現，並逐步構成準備的循環，讓愛好者在過程中逐步成長且掌握更純熟的技能來面對下次的演出。

本部分共歸納魔術愛好者的資訊活動類型，約可歸納共六項特質，包括：魔術資訊的「獲取」，在聚焦或非聚焦的情況下，通過主動或被動的方式，取得現在或是未來可用的資訊；魔術消息的「追蹤」，即透過資訊管道定期接觸資訊來源，以持續性的接觸資訊；魔術內容的「閱覽」，針對各類型載體的魔術內容進行文本或畫面意象呈現的解構；同儕意見的「交換」，同儕互動中，資源、管道或意見的交換；知識呈現的「組織」，透過各種媒介，將所整理的知識以各種方式呈現於演出、課程安排或著作等媒介，以進行交換；魔術概念的「測試」，對於組織後所選擇呈現的文字、圖像、表演，在展示後期望取得回應性反饋。內容如以下分述之：

一、 魔術資訊的「獲取」

「獲取」是魔術愛好者資訊活動的第一步，而獲取包含了搜尋與瀏覽的概念。固然，通常建立資訊需求後，通過管道來檢索或瀏覽自己需要的資訊是常見的獲

取行為，但由於魔術愛好者在尋求資訊的過程裡，未必會通過搜尋和瀏覽就有可能在不經意間獲得魔術資訊，例如在友人聚會時聽到有關可利用的魔術資訊，或非魔術資訊的瀏覽時發現可利用的素材，因此沒有將搜尋與瀏覽此二者包含在Hector理論之中的資訊活動類型單獨拿出來討論，而將之概念集合作為獲取而存在。

獲取會在多個魔術情境中存在，在魔術學習中，可能包含教學片知識的獲取、教學管道的獲取；表演欣賞中，可能會包含魔術表演舉辦資訊的獲取；演出準備中，可能會包含道具原理製作資訊的獲取；表演修正中，透過詢問驗收者的意見的獲取，儘管情境多有不同，但仍交錯在每個情境中，並作為相應活動的初始點而存在，無論是嗜好者或業餘者，皆須以資訊獲取作為初始的概念建構，才能進行後續的資訊活動，當然，兩者之間由於動機的差異，獲取的資訊管道與獲得的資訊也有所不同。例如前述資訊需求篇幅中，擁有比賽動機者會較為強調創新的內容，獲取的內容也有所不同，在獲取的階段上，兩個群體之間的差異延伸自動機，受訪者A1與B17舉例自己的資訊獲取行為如下，

「我需要我就會去找教學，這時候我就會去主動上網找一些關鍵字，就是一些可能出現過的一些教學片，[...]就是在滑手機的時候，因為我有加入一些，像「魔術又交流又喇賽」或是魔術深夜學堂之類的。那，我在滑手機的時候，他們就會跳出，然後就是可能說，最近有什麼新活動或是一些新的道具啊，或是一些表演觀念什麼之類的，在這個時候，我就會被動知道，然後就會去看唷，原來有這些東西這樣子。」(A1：140-142；146-148)

「主要還是在瀏覽資料的情況，但魔術有時候問人比較快，但平常也就是會逛一下網路看有沒有什麼新的活動或教學，不過因為我主要還是準備比賽居多，所以可能會常常去找表演影片來看，就靠YouTube的演算法慢慢延伸這樣。」(B17：103-106)

二、 魔術消息的「追蹤」

魔術消息的追蹤可以視為獲取的延伸，經過獲取的步驟後，魔術愛好者會透過相應的管道持續接受最新的資訊，例如透過網路論壇、魔術道具商通知或者社團之間的訊息傳遞，持續性的關注現今魔術的最新消息，而嗜好者跟業餘者在此資訊活動類型上的差異同樣來自於動機，嗜好者平常是較為被動的去接受相關資

訊，而業餘者在這方面除了找尋表演機會的動機外，也會希望能定期追蹤到較新的流行趨勢，而且有些管道也較屬於非公開的形式，例如在魔術比賽後，私底下從其他的朋友那獲得最新的比賽消息或者表演影片等，但追蹤性質較為主動。受訪者A6與B11在追蹤上的歷程如下，

「有一個叫做魔術論壇，所以我那時候有在刷論壇版面，然後就是透過魔術論壇，就有點像現在的魔術交流喇賽交流板一樣，就是他會把訊息放在上面，就說這個月魔術特賣會要放在哪裡、哪個地點，然後大家要趕快去搶你想要的東西這樣子，覺得很期待。」(A6：121-124)

「你就跟你可能在某些比賽上面得獎之後，透過可能FB、IG的一些管道，有一些自己比賽作品的片段或分享的概念被看到，就會有其他國家的人會主動來找你，想要跟你交流。那還有一些可能是一些社群軟體的一些群組或是什麼的，就大家可能都在那個群組裡面，然後彼此聊天的過程中，可能發現了彼此都有這樣的需求，然後就可以進一步認識，常常就會有一些最新的影片或消息，這樣。」(B11：129-134)

三、 魔術內容的「閱覽」

魔術愛好者在經由獲取魔術資訊後，經過自身現有的意識狀態，針對文本或影像內容進行解讀與學習，透過閱覽，魔術愛好者會持續性的增進自己的魔術知識含量。閱覽同樣可以發生在所有情境內，對所有獲得的既有資訊文本即影像的解讀，都是閱覽的概念，例如魔術學習情境裡吸收魔術的秘密與表演技巧，進行社團的魔術課程時接受來自學長姐安排的課程內容等。

「一開始會很努力嘗試理解教學帶的東西，但有時候還是會看不懂，只能尋求學長姊的幫助，不過一開始還是會做筆記啦，要吸收一些東西。現在是買書跟看表演影片比較多，會自己嘗試吸收一些特別的理論、道具做法。可能體系比較完整，但數量比較少，之前很多都買來沒看，有時候覺得有點浪費。」(B17：202-205)

四、 同儕意見的「交換」

同儕意見的交換在魔術愛好者的資訊歷程中占據了很大的一段篇幅，而這同樣是社團成為魔術學習者倚重的重點。魔術愛好者會在不同的場合中，將自身所擁有的觀念、資源、設計理念等，與周遭的重要他人分享並進行交換，透過此步

驟，魔術愛好者可以獲得更多的管道、資訊等內容，魔術愛好者會嘗試紀錄或者討論，並進而激發新的想法與思考，接觸到原本的資訊接收習慣與環境所無法碰觸到的內容。例如在魔術讀書會上，輪流就書籍的固定分享內容提出看法與討論、在新的表演影片出來時，與社團同儕分享自己對於該表演的看法，並激發思考。

「還有再參加一個讀書會，是比較私人的小聚會，比較會研討一些，一些專業的經典的書籍、經典的魔術。」(A3：14-15)

「交換」同樣是業餘者與嗜好者差異較為明顯的部分，而這牽涉到自身所在資源環境的部分，以本研究受訪者A4與B18為例，在A4的案例中，其創立了銘傳大學魔術社，在受訪內容裡，其對於社團給予的資訊供給和討論拓展並不具有太大的受益感，由於自身是創立社團者的緣故，甚至許多社團的資源都來自於自身，因此在這個階段，更像是社團仰賴社長的資訊環境之情形；B18為台灣大學魔術社的社員，台大魔術社作為目前台灣規模最大，近年國際賽事表現最佳的社團，具有嚴謹的社團組織與豐沛的學習資源，在其受訪內容中，明確的提到社團內容的各種資源清單和長老的人脈與眼界所提供的幫助，是自己極度仰賴的。綜合前述，交換所處的同儕環境，會影響到魔術愛好者在取得資源的上限，而魔術資訊最初始的封閉性，又決定了必須有機會進入一定規模的社團才能有良好的交換條件，因而造成明顯的差異。

「但創社反而就比較還好，就是...就是比較還好，畢竟要花心力去維持社團，認識很多朋友沒錯，但要找資源反而是比較少，所以如果我有認識朋友，去的就會想去，所以看有沒有好的朋友可以去。」(A4：235-238)

「反正進大學之後才正式的進到魔術社這個體系開始學習魔術，那個時候印象很深刻的是，台大魔術社社課相當嚴謹，他們分工、分工，特別是幹部的分工、社課安排，每個組織間調整之類的做得很好[...] 有點像學校的概念就是，他教我幾乎所有的東西，就很像是像基本教育一樣，把所有資源都...都是以合理的方式、合理的距離給到我面前[...] 很多管道基本上都是觸及他(社團)之後才有後面的延伸，沒有社團你就是什麼都沒有感覺，蠻困難的。(B18：16-18；224-226；228-230)

五、 知識呈現的「組織」

組織階段比較不容易出現在表演欣賞的情境中，但同樣也是最為重要的一個步驟，組織指的是經過對資訊的吸收與內化後，以自身所思所想進行概念上的文字、圖像的整合，簡單來說，就是將資訊彙整輸出，內化到表演設計中的過程。以魔術愛好者而言，組織在表演設計完成那一刻即為該資訊活動階段的完成，而最直接的呈現方式即「表演」，當然還有概念輸出或課程等情形，但實際表演仍然為魔術這門藝術最直接的組織呈現方式，透過這樣的呈現來了解愛好者究竟了解、思考、練習到什麼樣的程度，因此，魔術愛好者，無論嗜好者或業餘者，都會經過這個，實現將思考賦予到自身表演的歷程階段。以下為受訪者A2在思考程序設計時，思考組織的情形：

「你可能要去想一分鐘的魔術的橋段。那一分鐘裡面，你可能會有不同的
小節去構成的。每個小節之間，你就要去思考要怎麼去做變化，然後
去呈現高低起伏，然後之類種種事情。」(A2：62-64)

六、 實際演出的「測試」

測試是魔術愛好者資訊活動接續組織後的表演階段，簡單來說，就是以表演呈現你的組織結果，並尋求成就感或改善空間，在此階段結束後，通常一階段的資訊活動即告完結，表演者在後續得到改善建議或反饋後，會隨即進行另一次的交換、組織等歷程。在魔術中表演是很重要的一環，這點曾於表演修正的情境裡中進行過相關論述，同時研究者認為，測試也是一次對於魔術資訊品質的檢核，究竟這樣的魔術秘密能不能用於表演？我的表演方式對嗎？他人給的意見使否有用等，測試是表演修正情境的主軸，也是魔術愛好者對自身魔術資訊活動的一項檢驗，無論後續是因滿足特殊演出條件而結束，或是因為希望完善自己的演出而持續精進，測試都是魔術愛好者資訊活動的重要一環，象徵著對自身資訊整體環境與使用習慣的一次測驗，魔術愛好者會經由這個測驗的過程，逐漸修改自己的資訊使用模式，以達到更完善的程度。

「恩...其實我覺得最重要是試驗，就是表演給別人看。[...] 因為表演完
之後，已經想好一套新的表演，一定會不知道好不好看。」(A1：230-231；
234-235)

「經由驗收慢慢實現，經由驗收中各學長姐的建議，然後再慢慢找到穩

定的方向，從找尋的素材到準備的方法。」(B16：63-34)

在本研究的研究結果裡，針對Hartel(2016)所建議的Hektor(2001)資訊行為模型是否可以滿足深度休閒者的資訊活動類型之文獻建議，研究者該理論確實具備一定的參考性，在魔術愛好者的部分，即便其中包括業餘愛好者與魔術嗜好者，也仍能大致符合Hektor的理論架構。除此之外，本研究額外提出之「測試」，為針對魔術領域較具備相關性的特色內容，也同樣建構在Hektor原先的四種資訊活動面向之上，因此本研究或可為Hektor的模型在深度休閒的資訊活動之應用可行性上，增添一些論證之說服力。

第五節 魔術表演的重要因素

本節之結果呈現呼應研究目的中針對魔術業餘者與嗜好者之間的成就差異討論，為達到探討兩者之間促使其成就表現差異的因素與資訊行為的連結，因此本部分將整理為三段篇幅作呈現，分別為：「魔術嗜好者認定的重要環節」、「業餘魔術師認定的重要環節」，與「業餘者獲獎因素」。並將三者之間的重視環節做一梳理。

一、 業餘魔術師認定的重要環節

在業餘魔術師所認定的重要環節裡，與嗜好者的差異對比可謂相當明顯，嗜好者的意見多元且在魔術各組成元素的成分裡皆有之，然而，在業餘者的訪談內容裡，八位受訪者全部提到了「表演練習」這個要素，正如先前章節所提的對於練習概念的不同，業餘者群體相當重視此一要素，除此之外，業餘者也同樣重視並提起上述嗜好者的重視類型，但因同質性問題，因此本篇幅僅就內容具有差異性之主題，包括「表演練習」、「主題構思」、「創新點」共三種加以敘述，以下將逐一探討。

(一) 表演練習

表演練習是唯一在每位受訪者的內容裡皆提及的要素，且有多位業餘者在脫離學生身分後，表示了對於時間不足而在練習的程度上受到了嚴重的影響，因而無法達到「理想中」的表演程度，由於對業餘者來說，練習並不單純是為了將「魔術表演成功」，業餘者通常會為了將表演演繹至心中的理想狀況，而進行堅持不懈的努力，在練習的重點和耗費的心力上也有所差異。

而除了練習這項過程所追求的演繹能力外，研究結果還要另外一項同樣分屬練習種類的特質，即「誠實的眼睛」，也就是在練習的自我修正環節，能否真誠的面對自己的表演缺漏之處，並刻意的針對不足進行自我修正，也是練習環節中的重要特點。

「我覺得最關鍵的是，如果你是說表演前準備環節最重要的因素，我覺得最重要因素是練習，練習的過程中要有誠實的眼睛。誠實以對，就是[...]，我前面講的，你要承認自己的錯誤。有時候[...]當我在做關鍵手法的時候，我會刻意眼睛飄移，我一開始沒注意到，但我認識的學長姊跟我提的時候，就會發現，真的欸。就是可能好像我覺得我會做啊，但其實我知道我做的很差之類的。」(B15：185-190)

(二) 主題構思

在研究中，業餘魔術師對於主題構思同樣提出了做為重要因素的看法，認為在尋找表演主題上同樣是魔術重要的環節。然而，這樣的看法與嗜好者略有不同。在嗜好者的受訪內容裡可以看出，會認為主題構思的關鍵是因為無從下手，不知道要如何進行發想和尋找素材，甚至著手進行表演設計，而業餘魔術師其資源相對豐沛，而且具有較大量的演出基礎，在他們的立場中，所討論的主題構思指的是，能否找到「能契合自己的表演風格，又兼具特色」的主題，前者重點在對初步的資訊方向能夠聚焦的期待，而後者是在資訊模式漸趨成熟的基礎下，期望能找到貼近自身情況的內容。

「我覺得是，關鍵因素應該是...想程序欸，我想出一個適合我的程序、風格、音樂」(B13：152-153)

「我覺得關鍵在於自己的程序主題吧，也不是說一定要多特別，但要能契合自己的表演感，不太會為找而找，多半從生活中慢慢累積發想吧。」(B17：199-202)

(三) 創新點

創新點也是業餘者會重視的部分，同時這可能歸咎於兩個部分，在設計表演時，對「自己想呈現的表演」之重視；在比賽上，無論如何都沒辦法用他人的東西東拼西湊就上台演出，那樣的話不管在聲譽或是表現上都會不盡理想。創新點驅使著業餘者在很多層次上的資訊行為，例如需要想出更契合個人風格的主題、

要做出沒人想的到的魔術效果、要表演出只有自己能表演的內容，在資訊上反而連帶性的影響到學習的過程，較不重視魔術秘密本身，轉而希望透過自行發想或者從各種領域上找到能使用的元素，這樣才能創造出獨一無二的表演，同時能在賽事表現上大放異彩。

「你要去想怎麼跟別人與眾不同，不管是很神奇、想破頭都想不出來的效果，還是你自己風格的特色表演別人做不到的，講白話一點，如果同一個項目10個參賽者一堆人變一樣的，你要怎麼讓評審記得你。不管是風格、服裝、演技，這就是要讓評審腦海裡有你。」(B14：194-197)

二、 魔術嗜好者認定的重要環節

魔術嗜好者認為會較重要的影響到的表演關鍵因素包括：「同儕交流」、「表演練習」、「程序編排」、「肢體表現」、「主題構思」約五種意見類型，受訪內容相當多元，都擁有各自傾向討論的點，而且都有彼此所認同的理念在，本段篇幅將以此進行因素探討。

(一) 同儕交流

同儕交流在受訪者A2的訪談歷程裡被認為是最重要一環的緣由是，同儕會給予更為細緻的內容講解，由於其仍然存在藉由多樣的教學來學習的環境，因此其本身多於教學片的類型多有不信賴，也認為教學的片段與細節並不足以滿足其在學習上的需求，因此會需要同儕討論來滿足其對於教學資源的補充，甚至是進一步修正連教學片段都未解釋清楚的錯誤細節，這樣的狀況在許多的受訪者裡也有提到，也是其被認為是重要環節的因素之原因。

「我覺得整個過程中，最重要的就是身邊同儕之間的互相交流。這是最直接的，也是影響最大[...] 那這些東西都是要靠身邊有表演經驗的人，[...]，或者說非常了解這些東西的人。[...]他才可以去幫助你，去做進一步的修正，讓你讓你表演更好這樣子。」(A2：207；215-217)

(二) 表演練習

表演練習是本研究中所探討關鍵因素中最有趣的一項，在被重視的環節中，表演練習在嗜好者中同樣佔有很重要的部分，表演練習被視為重點的原因除了最基本的完成表演外，還有為了應付各種突發狀況，必須要有足夠的熟練度才能知道哪容易有失誤，進而預先準備處理方式的情形，練習是所有欲進行表演的人無

法忽視的環節，會很大影響到表演層次的好壞。

「我覺得好壞因素很重要應該是練習，就是如果你練習不足，就是非常容易失誤跟表演的不好，所以需要非常多的時間練習是蠻重要的。」(A6: 241-242)

(三) 程序編排

程序編排出自於受訪者A4，其背景中對於電影抱有與魔術同樣的興趣，因此在對待魔術表演的安排上，極為重視整體舞台設計的重要性，包括程序設計本身應該要契合一套「劇本」，其設計脈絡應該要具有故事性，並能夠與舞台設計、音樂、燈光等眾多要素進行具有整體性而又完整的搭配，並認為魔術可以像電影一樣，一段段拆解因素並進行解析修正。

「對我來說，變魔術是在講一個故事，要講什麼故事給別人聽，那你可以用很多方法講故事，就像拍片用長鏡頭、很多燈光效果，讓效果出現，要怎麼抓住觀眾的注意力，那是有脈絡可循，可以一步步寫出來，有點像寫劇本的概念。」(A4: 194-197)

(四) 表演呈現

表演呈現是魔術表演裡有關於「表演術」的內容，同樣的表演為何在有些人手裡可以成為流傳不朽的內容，而有些人卻無論無核都無法演出自己的風格，都在於如何去呈現，或者說如何去表演自己想要演出的內容，而非僅僅只是演出一段魔術效果。同時在嗜好者的受訪內容裡，認為重要的關鍵在於，如何包裝程序，如何以表演術的概念去改善自己肢體與眼神之類的表演細節，這才會是一段表演最重要的設計部分，以下則是受訪者A5對視表演呈現為關鍵因素的訪談內容，

「我覺得肢體吧，是影響...肢體跟表情眼神是影響表演最明顯的關鍵，[...] 同時因為我們只有接觸魔術，沒辦法像一般的舞蹈表演者一樣、肢體一樣厲害，肢體跟眼神是我直到最近的表演才覺得原來這些這麼重要，以前都還放在完成魔術就很神奇這樣。」(A5: 112; 114-116)

(五) 主題構思

主題構思呈現在最一開始的選擇困難，也就是如果沒有恰當的主題，就無法有著手準備的方向，在準備表演上同樣如此，這項因素會成為關鍵因素的考量是，

對沒有方向的焦慮會感到無從下手，也就是無法對後續的任何議題產生資訊聚焦和尋求，因為時間有限，而且未必用的到該資訊，因此也成為嗜好者認為相當重要的部分。

「最重要...我覺得最重要應該是挑選的那個主題吧。」(A8：195)

綜合前述內容，表4-7則為重視因素表之彙整結果，在兩種群體的比較上，魔術嗜好者的面向較廣，體現在資源的差異上、表演的各種環節上，而值得注意的是，業餘者雖然也有不同的觀點，以及其特有的創新點，但卻盡皆回答了關於練習的重要性，這點或許可以回推到第四章第二節魔術學習情境篇幅所述的內容，即兩者間關於練習目的之異同，因此，研究者分析，業餘魔術師在自身的資訊渠道可能已漸趨成熟，因此表演的準備上已具有固定的成熟模式以供其用，因此缺乏的是通往更高層次的練習，因此才會產生對練習感到不足的窘境。

表4-7 魔術愛好者之重要因素表

項目 \ 群體	魔術嗜好者	業餘魔術師
同儕交流	A2	
表演練習	A3；A6	B11~B18
程序編排	A1；A2；A4；A9	
肢體表現	A5；A10	
主題構思	A1；A8；A10	B12；B13；B14；B17
創新點		B11；B14；B17；B18

三、業餘者獲獎因素

本篇幅將整理業餘者陳述自己獲獎時的重要因素，並嘗試進一步探討該因素在業餘魔術師的資訊歷程裡所扮演的角色，將其分成「心態」、「目標」與「行為」三部分來做討論，「心態」指的是從準備到得獎的過程，業餘魔術師的心態為何；「目標」則是指業餘魔術師期望能達到什麼樣的期待，因而進行了準備；「行為」則是具體的，業餘魔術師為了獲獎而執行的行動。

(一) 心態

心態指的是業餘者在比賽過程的整體準備心態，是以什麼樣的認知在應對魔術賽事這項任務，在受訪結果中，提到相關心態的受訪者的回答都相當接近，認

為比賽是一項需要保持「平常心」的工作，並提到必須有持之以恆的心態。在準備的過程裡，過多的得失心會使得表演者在表演過程裡無法保持穩定，雖然是比賽導向，但表演者更多的是為了自己想表演的東西演出，並非為了名次而有刻意創新等作法，反而是以一種為了演出屬於自己「獨一無二」表演的心態，重點在於表演自己喜愛的內容，只要自己想呈現的都好好準備即可，對於名次並沒有那麼在意，熱情與喜愛舞台的感覺仍占據較多部分。

「我認為最重要獲獎的因素其實就是、就是持之以恆。當初沒有報名的話，就不會有機會，那我當初也是有我想要呈現出來的東西。」(B11：261-263)

「至於獲獎的重要因素，大概就是...我覺得，會贏就是會贏欸，比賽就這樣，是你的就是你的，比較就這樣，你到什麼程度，你可以拿到你就是會拿到，你拿不到就是拿不到。[...] 能準備就是準備，會贏就是會贏、不會贏就是不會贏；能得獎就是會得獎、不能得獎就是不會得獎。」(B12：181-183；186-188)

「其實我覺得是得失心啦，為什麼？我真的超有體會的，當時我真的超級想得獎，我就一直想做一個很厲害的又跟別人不一樣的ending。」(B13：176-178)

(二) 目標

業餘魔術師在參與賽事的動機裡，有尋求肯定、尋找表演機會、鑑定自身水準或受到邀請等多項因素，但當談論到表演的目標時，隨平常心而來的心態是，僅「呈現自己想呈現的表演」，業餘者相當執著於演出自己想演出的表演內容，在尋求資訊上的導向也具有輔佐比賽內容的目的導向，而非像嗜好者廣泛涉及，即便業餘者也會有多方閱覽的行為，但在實際的資訊使用上，仍然是以輔佐自己的參賽表演作為出發點，而這也是兩者之間較大的差異。

「其實就是只想呈現自己想呈現的東西。我覺得雖然表演是雙向的，但就我自己來說啦，如我要我展示一些東西但不是我想展示的，那我沒有必要展示。」(B12：85-87)

「我沒有很想演我不喜歡的東西，但成為職業者，你一定要去演那些東西，甚至我更需要重複演這些東西，我覺得久了，我對這個的熱愛是不

是就變，所以我就決定當興趣就好，演我想演的東西就是了。」(B14：209-211)

(三) 行為

行為則是業餘魔術師在實際執行上，會在針對比賽的項目進行的努力，從訪談結果來看，業餘者無論在程序編排上或主題選擇上，都確實應用了較少出現的搭配案例，或者比較出其不易的橋段安排來做為表演架構的亮點。這方面可以體現在資訊行為的很多層次，在資訊需求上，就以特殊的主題做選擇並找尋可用資訊、並經由社團學長姊提供的驗收或資源管道的意見交換，來達到即使較特殊的題材也有辦法執行的可行性，並實際於演出後獲得反饋，從心態、目標到行為，這是一整個具有整體性的過程。

「我覺得我獲獎的重要因素是..因為我選了一個功夫出牌的素材，在過去應該是算是一個蠻新穎的題材。[...]我算是選到了一個非常讓人印象深刻的新題材，雖然魔術的內容本身可能沒有到很特別，但是用新的風格去演繹舊的東西，可能是我獲獎的一個關鍵。」(B16：193；195-198)

「應該是圍繞著一個畫面[...]，做了一些古典上的創新吧。[...]因為我那時候做的相對好的地方，應該是combo的編排，跟用古典項目呈現出來的新的畫面，因為我那時候是以幾何為主，基本上用大量的古典項目在程序裡面，做一些較少見的畫面，我那時候是以畫面跟項目原理的創新，這兩個部分作...算是亮點發想，還要想要鑽這兩塊，可能是這樣。」

(B18：247-252)

第六節 綜合討論

本節將根據第二章文獻探討與第四章研究結果與分析之內容綜合整理研究結果，總共分成四段篇幅綜合討論：「魔術愛好者的資訊行為」、「具備成就表現之業餘者差異特質」、「社團關係對於魔術愛好者資訊行為的影響」，以及「與深度休閒理論的對話」。

一、 魔術愛好者的資訊行為

本篇分為四個部分，包括：「魔術愛好者的資訊行為模式」、「『小眾』的藝術」、「女性魔術愛好者的資源利用」，與「魔術愛好者資訊歷程的描繪」進行相關內容討論。

(一) 魔術愛好者的資訊行為模式

魔術愛好者的資訊行為延續研究架構之綱要，由動機出發，在魔術學習、表演欣賞、演出準備的情境裡展現不同的行為特質，並產生資訊需求，經由不同的管道與評估取用後，進行相應的資訊活動，最終在進行成果演出後，接受到反饋並進入表演修正，並以此進行逐漸熟練魔術知識技能的整體循環歷程，其資訊行為理論架構如下圖4-2所示。

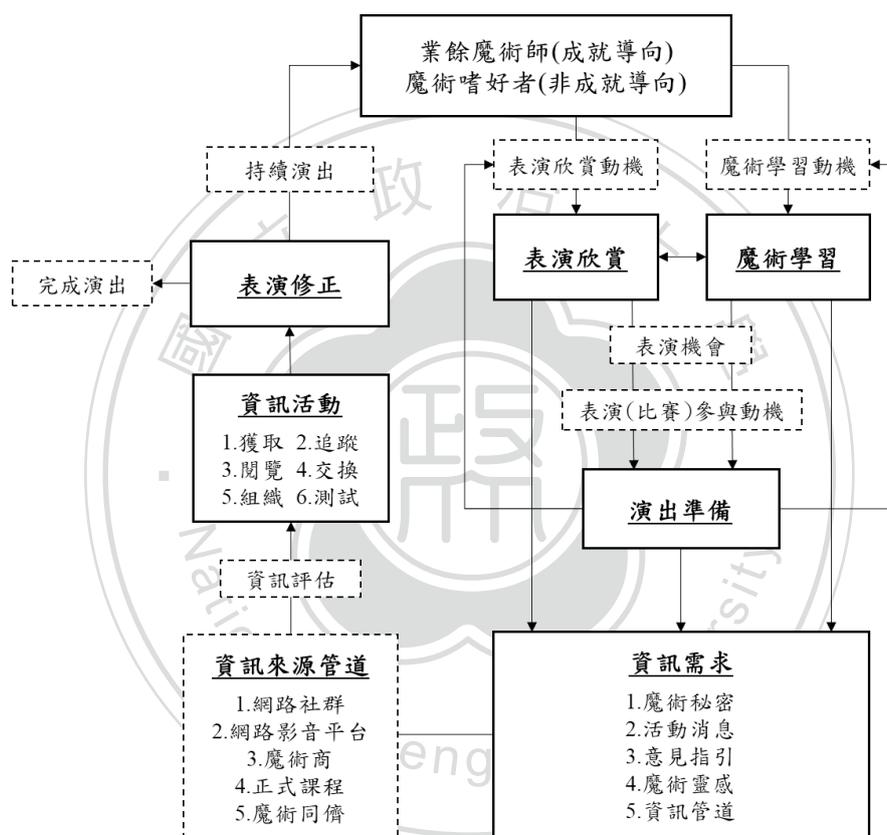


圖4-2 魔術愛好者之資訊行為架構圖

在本研究呈現的結果裡，「動機與情境」請參見第四章第二節之討論，魔術愛好者的動機會先由欣賞表演或學習魔術開始，進入到表演欣賞與魔術學習的情境裡，愛好者可能會直接在此階段產生資訊需求。如表演欣賞時希望能獲得更多討論或影片的資訊、學習時希望能有地方可以進一步得知更多教學帶的來源，在這樣的情況下，如果遇到特定的契機，如社團演出機會或同儕邀請，甚至是系所的才藝表演等，並具有演出動機並決定參與演出，就會延伸進入演出準備情境以

及產生資訊需求至於較詳盡的資訊需求內容，請參見第四章第三節之「資訊需求」討論篇幅。爾後，經過資訊管道後，魔術愛好者會進一步進行資訊活動，此階段請參照第四章第四節「資訊活動」，過程包含「獲取」、「追蹤」、「閱覽」、「交換」、「組織」與「測試」，並於最後的測試階段進入表演修正情境，在此階段會通過觀眾的反饋與意見修正來測定自己演出的水準並判斷該如何進行改正，並達成魔術表演學習的歷程循環，當然，也會覺得此次的表演完成就已然終了，不再會去碰相同類型的演出，或不再進行正式演出，轉而成為只看或學的愛好者，整個資訊行為歷程繼續循環或至此結束。

(二) 「小眾」的藝術

魔術是一門普遍被認為「小眾」的藝術，即投身於此道的人不多，且規模較其他主流藝術來的小。會有這般的印象，最初是出自對於魔術秘密未知的神秘感，以及相較於歌唱、舞蹈、戲劇等藝術明顯少得多的媒體曝光度，而在經過研究後，魔術愛好者的訪談資料中也多次指向造成這樣問題的可能原因。本段將以三種不同觀點來探討此一問題，包括「魔術知識的接觸門檻」、「魔術表演的準備過程」與「資訊科技的影響力」三種角度做簡單的討論。

1. 魔術知識的接觸門檻

從魔術知識本身的接觸觀點來探討，在第四章第二節的動機與情境探討篇幅裡，魔術愛好者多次提及道具與教學光碟的昂貴，由於經濟因素，或者興趣的熱情本身不足以說服其支出如此大量的金錢，因此多半轉而尋求網路上的免費教學或者盜版教學片。而此等類型的資源，一來沒有品質上的保證、二來這種模式取得的魔術教學，同樣也容易為人所知，於是魔術秘密被觀眾知道這件事，對於早期未能擁有嫺熟的表演能力以達到具有「表演娛樂價值」，而僅能從魔術秘密本身達到娛樂觀眾的初階愛好者們，有著毀滅性的傷害，這也從根本上抹去了魔術存在的意義，於是如此的惡性循環造成了魔術的表演門檻在現今越來越高，這是基於現代魔術初階知識的相對易得性而造成的情形。

2. 魔術表演的準備成本

在研究結果裡，魔術的演出準備情境的困境因素也反應的魔術的研究歷程需要花費大量的心力。從準備成本的角度，若是由於各種表演契機需要進行正式演出，那所花的心思與準備過程會遠遠大於初始接觸魔術的階段。一，道具製作上，

不僅購買現成的道具或請專門人士製作會存在前述的經濟因素，若要自己製作，更會時常出現製作失敗或效果無法達到預期的狀況，同時加之製作的時間成本，會產生一種一段時間的金錢與成果化為烏有的無力感，這樣的現象多次出現在受訪者的訪談資料裡，特別是在身分是學生的時候，這樣的失敗壓力會更大量的壓縮到生活品質；二，一次正式演出的表演會需要經歷反覆的修正與練習，然而，魔術一次表演成本過於高昂，包括服裝、道具的搭配都是要完整備齊才能完成一次練習，而若是失敗則全部都要重來，這樣的情況造成了魔術的練習需求在非職業者的情況下相當難以負荷，這也可能是業餘者群體幾乎全部表示練習量不足是影響關鍵因素之原因，在已然齊備的資訊環境與條件下，會由於練習量的高度不足而擔憂無法進行理想中的演出。

3. 資訊科技的影響力

最後，從科技的影響觀點來看，仍然要借用Christopher(2005)的這句話：「魔術表演與宗教與科學的歷史密不可分，隨著科學以及實證主義的演進，魔術的性質也跟著隨之轉換」。在科學作為世界運轉主軸的今天，魔術所帶來的神秘現象逐漸可以被解釋，即便在外界看來幾乎不可思議的表演，也無法超越電影CG特效，但魔術仍然是有其娛樂價值的，只是秘密與效果本身也許不再是魔術的重點，這也體現在從嗜好者到業餘者的表演層次，從魔術效果到逐漸朝表演藝術與畫面的階段遞進。在準備環節的影響裡，相較而言與過去差異最大的是表演影片與書籍的流傳，從受訪者的內容裡可以看見科技的影響力體現在魔術愛好者世界的各個角落，從表演可以不用從劇場表演親身取得、教學可以用網路來達到練習等情形，可以看出資訊時代給予魔術的影響力，現代的魔術愛好者中，主要的資訊管道都包括從網路上獲得訊息、魔術影片等，值得注意的是，魔術最重要的資訊管道仍然是以同儕為主。即便有了資訊科技的輔助，但關於教學影片中不會明說的技巧、表演準備中練習的細節、領域前輩針對性的演出指引，有太多關於魔術的隱性知識是無法言傳而需要透過親身交流與實踐來取得的，因此與其說魔術的自主學習在今日變得容易，也許可以說，只是資源的運用更為數位化，但真實的魔術秘密仍在於「人」的腦裡。

(三) 女性魔術愛好者的資訊行為

在本研究中，女性魔術愛好者的資訊行為模式與男性並沒有明顯的差異，而較特殊的情況是，在A10的受訪內容裡，跳過了魔術基礎知識學習的部分，直接

以業餘者的角度，也就是整體的表演畫面感與肢體作為出發點來發想表演程序，然其背景中具備了8年的芭蕾舞資歷，因此推測由於其舞蹈的學識與涵養可能會影響到其在魔術發想時的出發點，其本人也表示在思考魔術演出時，也完全是以舞蹈的經驗作為肢體優先的考量順序，因此若要推斷性別之間的資訊行為差異，受限於女性業餘魔術師的樣本缺乏，可能有待後續進一步的探索。

(四) 魔術愛好者資訊歷程的描繪

由於在本研究中，魔術的秘密此一特點在不同的表演者階段有不同的著重點，因此特以此進行討論，在不同時期或階段，究竟魔術愛好者的資訊世界會呈現哪些不同層次的樣貌。在本研究的結果中，其實魔術的資訊封閉性是呈現階段性的，在前述篇幅研究者曾經提到，由於魔術對知識的保護及保密原則，因此對於推廣的可行性較其他領域來的困難，但值得一提的是，其實魔術秘密本身在魔術圈裡並沒有那麼珍貴，抑或者說，到後期秘密本身已經不再是魔術表演者的重點。因此我想分成三個技藝精熟的階段來個別嘗試說明，其中由簡單涉獵到精熟的過程包括：「初出茅廬的新手」、「魔術嗜好者」、以及「業餘魔術師」。

1. 初出茅廬的新手

以初期踏入魔術圈的新手而言，通常是受到厲害表演者的吸引，或者機緣巧合進了高中社團，在還沒有接觸到大專院校或社會性社團的這個階段，想要學習魔術多半只能仰賴懂魔術的朋友或者網路上的免費教學，也少有固定的資訊接受渠道，若加之經濟或環境上的限制，那連魔術店購買道具的經驗可能都不多見，若沒有特殊的機緣，例如所處的高中魔術社指導老師具有特殊的人脈等，要接觸到自己想學的魔術資訊是相當困難的，大部分的愛好者在這個階段通常是有什麼學什麼，有時就算看到喜愛的表演也沒有管道與資源可以學習，因此在這個階段，魔術知識的封閉性展露無疑，與其說愛好者在學習，不如僅僅是在盡可能地尋找管道，極大的限制了愛好者的探索行為。

2. 魔術嗜好者

而經過學習或者經歷過社團經驗的魔術嗜好者，則會逐漸開始建立自身的資訊渠道，這過程會大量的受到外在環境的影響，會逐漸擁有自己習慣的適應渠道，例如如何接收自己的知識，喜愛表演的魔術風格與類型，而同時由於魔術是長期存在於同儕之間的隱性知識，因此在互動時將自身所學或知識彼此交換，是促進

社團以及自我成長的動力，魔術嗜好者不僅逐漸發展出自己的魔術社交網路，也理解到自己希望長期鑽研甚至學習的目標，並進而固定自己的資訊行為模式。

3. 業餘魔術師

在已經具備國際性比賽成就的業餘者身上，可以發現的是該群體無一例外的都具有高度成熟的魔術背景，也就是其所身處的環境能夠供給業餘者所需要的資源，已經擁有能促使自己成長的客製化環境。在此階段，業餘者對魔術秘密的需求降低，對表演的設計與演出技巧需求高度增加，魔術秘密在此時並非不重要，只是不再是一種阻礙進步的門檻，取而代之的是業餘者對自身創作的高度創新需求，如何演出自己的東西？這才是這個階段的角色在意的，因此他們在已然具備足夠知識、或周遭環境足夠供給這些知識的前提下，更在意具備啟發性的元素。

整體來說，在三種類型的角色上，我們仍可以看出，魔術圈的知識仍然封閉在一個個小圈子裡，尋求的前提是必須親身加入該社團環境內才能更進一步接觸新的資訊世界，除此之外，從魔術愛好者的資訊歷程來看，除了越到後期對於魔術資訊需求的不同外，從尋求大眾資源到建立自己的同儕圈尋找私有資源，這種讓資訊圈越來越緊閉的特性也是相當值得關注的例子。

二、 具備成就表現之業餘者差異特質

本篇根據研究目的，欲探討業餘魔術師與魔術嗜好者之資訊行為差異，而本研究在經過分析整理後，將從四個部分做討論，包括：「成就導向：動機的演進」，討論業餘者成就導向的動機是如何建立的；「創新：動機的延伸」，從業餘魔術者嘗試「創新」的觀點來切入討論兩個群體資訊行為的差異；「練習：從借鑒到原創」，欲討論兩個群體在「練習」概念上的差異；「資源：差異的循環」則期望從兩者差異的資訊類型出發，討論經歷資訊行為循環之後所造成的差異；「魔術愛好者資訊活動類型的內在差異」回應Hektor(2001)的資訊活動理論，檢視魔術愛好者資訊活動的內涵；「重視關係性的資訊評估方式」則是希望能將此一資訊評估的特殊切入觀點作一剖析討論。

(一) 成就導向：動機的演進

業餘魔術師與魔術嗜好者的動機確實存在差異，但前者的動機卻是充滿變動性、並可能隨著各種變化演進的。本研究的初始架構假設是以文獻探討時業餘者與嗜好者的定義差距為出發點，兩者會對成為該領域的「專家級」或「大師級」

角色的趨向程度有所差異，因此本研究也援引Stebbins(2007)的定義來鑑別二者，並分為成就導向驅動的「業餘魔術師」和非成就導向驅動的「魔術嗜好者」，而在研究結果中，在嗜好者的動機上，所呈現的結果確實是為了精進己身的魔術技巧而存在，這點看來確實與在深度休閒理論架構上較偏向魔術活動參與者與蒐集魔術知識的收集者等歸屬於嗜好者的群體有較鮮明的比較，魔術嗜好者喜愛私下交流的場合，對於正式演出的參與度較低，而業餘者則較傾向在魔術賽事等舞台演出，然而，若要就此解釋業餘者是由於成就導向而前進可能會稍嫌武斷。

在本研究裡，支撐業餘者的動機除了興趣與熱忱，以及對於自身魔術技能的歷練外，在很多的情況下是被社團，或者說表演機會給推著走的，並在長期投入後轉而追逐成就導向。根據第四章第二節的討論，在演出準備情境時，魔術愛好者可能會受到包括（1）時間壓力、（2）品質要求、（3）生活壓力等負面因素。例如在B12的回應裡，其熱衷於研究魔術，也喜歡在正式舞台上參與演出，然而其認為世界上仍有更多有趣的事物，魔術僅是其興趣的一部分，熱衷時可以全身心投入，甚至到壓縮生活時間也無所謂，可在受到其他興趣影響的作用下，也可能將魔術置於一旁，歸究其原因，真正驅使其持續投入的，除了本身的成就導向外，也無法脫離魔術同儕的邀請與情感支持，兩者可謂是相輔相成的。因此，研究者分析，魔術愛好者的動機具有變動性，而變動的原因很大一部分仰賴魔術同儕對於業餘者的推崇情感與親和情感支援，並進而演變為成就導向的動機，這種複合類型的動機也與McClelland(1987)的成就動機理論中的親和需求與成就需求符合，也正由於魔術的持續是相當不易的，因此若少了親和需求的滿足，也可能會致使愛好者在業餘者與嗜好者類型裡來回變動，情形如圖4-3所示。

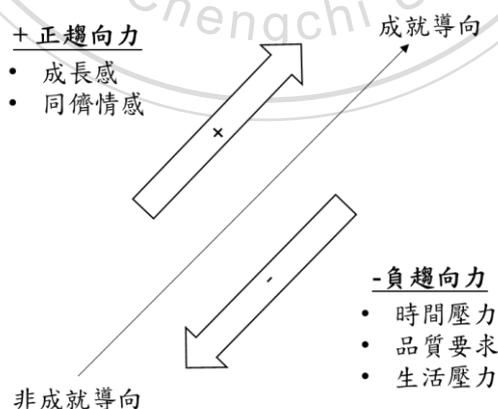


圖4-3 動機演進要素示意圖

事實上，上述動機影響休閒者涉入類型的結果，此類對於休閒者類型的變動性也呼應了王明怡（2010）、陳餘鑒（2012）等人的研究結果，深度休閒的類型可能會從業餘者到嗜好者之間挪移，這裡面除了因為興趣而產生的影響外，也確實會受到外在環境的影響，這樣由外在因素而對休閒者類型造成的影響力，或許是未來的研究可以關注的焦點。

（二）創新：動機的延伸

接續前述篇幅的內容，動機作為開頭後續所導致的資訊行為模式會很大篇幅的影響到魔術愛好者的資訊行為，而若要探討為何業餘者的動機所引領的資訊行為會與嗜好者具有一定程度的差異，由於在評判比賽水準時，會從個人的風格、新的想法、原創的技巧等地方做創意的評分，也會在魔術領域裡，因為特有的魔術發明與強烈的表演風格與能力，而重視該魔術師的能力與魔術師權威性，因此研究者認為，或許可以從對「創新點」的要求來做為切入的觀點。

表4-8梳理了業餘魔術師特有的各個資訊行為特質，研究者以創新的觀點作切入，對業餘魔術師而言，在魔術學習情境上，渴望對趨勢有所了解，才得以了解自己所設想的表演是否有足夠的創新度，也避免抄襲對方的表演，這跟論文寫作歷程裡「文獻回顧」章節的用意頗為類似，在取其精華的同時，找出有什麼創新是自己可以利用的；演出準備情境中，期望有場合可供自己發表作品、期望自己專屬的作品能受到重視，與因為自己曾有的作品而受到圈內人賞識因而踏入比賽的階段，則類似作品發表的契機；根據第四章第三節的內容，在資訊需求中，對於較具有啟發性的表演影片較為在意，同時較不去在意魔術秘密本身，而是自己想呈現的內容；在資源管道上，則較常與同樣需求的同儕做資訊交換，以更準確的取得自身所需的資訊。整體而言，對「創新」的追求貫穿了業餘魔術師的資訊行為特質，無論是新的魔術原理或獨特的表演風格，皆可一以貫之。

表4-8 以「創新」為觀點檢視業餘魔術師資訊行為特質之整理表

資訊行為類別	業餘魔術師特有特質	「創新」觀點討論
魔術學習情境	對魔術趨勢的瞭解	1. 期望能有新的啟發 2. 避免重複他人的創新
演出準備情境	1. 表演修正 2. 尋找表演舞台 3. 鑑定自身水準 4. 社交圈邀請	1. 希望自己的特定表演可以不斷進步 2. 期望有場合能表演來發表自己的創作

		3. 鑑定自己的作品受魔術圈的重視程度 4. 他人對自身表演價值的肯定
資訊需求	以觀看表演為偏好，對魔術教學需求度較低	更渴望啟發性，大於對魔術秘密的求知
資訊來源管道	身處更為高階的魔術資訊環境，交流的同儕會具有類似的需求，與更高的知識水準	在擁有同樣需求的群體下互通有無

(三) 練習：從借鑒到原創

根據第四章第二節魔術學習情境的篇幅，業餘魔術師與魔術嗜好者之間對「練習」定義的差距在於，前者傾向將表演練習到有自己的風格，同時往往感到練習時間不足，後者則是認為練習是較為基本的項目，重點在達成效果本身。這兩者在某種程度上也代表了魔術技能熟練的歷程性，從基礎的魔術學習到進行完整的流程演繹、從完成魔術本身到完成屬於自身特有的魔術表演，從研究結果來看，具有階段性的代表意義。除此之外，在嗜好者群體中，大多反應學習魔術或者準備表演的方式會先從看過的魔術開始，並透過最初的借鑒與模仿，最後嘗試以自己的方式演繹，也有如受訪者A10一樣期望一開始就創造屬於自己的特定類型表演，但卻由於魔術的基本能力不足而導致演出魔術層面較為薄弱的情況；而在業餘者群體，在已然擁有一定程度的手法水準與魔術知識後，傾向透過原創的方式，從思考獨一無二的畫面開始，並用已知的魔術或非魔術知識去達成，盡可能地創造屬於自己的表演。

以圖4-4為例，研究者將前述所指稱的練習概念稱為「練習完成度」，概念便如先前所整理的，從低程度的完成魔術效果的基本練習到足以完成表演，到高程度的完成對自己表演的控制，並演繹出自身期望的獨特風格或效果。在本研究中，將其與原創性加以比對，則可以看出魔術表演在魔術愛好者的層級中簡單分為三個等級，在魔術學習階段，魔術愛好者從課程、道具等資料學習魔術後進行表演測試，主要仍以同儕、魔術資訊的教學內容為主，不追求原創性，而是單以學習新的招式進行表演，嗜好者多屬此一層次；其次的第二階層是社團成果展，根據研究結果，社團成果展會經歷一定程度的團體發想，並且在個案中，也有如台大魔術社等規模較龐大、具備豐富資歷的長老團會給予較創新的指導與建議，

具有較多借鑒或改良的內容，也會出現具備一定程度原創性的可能。因此除了會具有較高度的創新，同時也會需要更高的練習完成度，但這個階段的位置會與社團提供的舞台息息相關，在規模較大的社團裡，在社團成果展時魔術愛好者可能就會推進到靠近第三階層的層次。需要注意的是，社團成果展並非唯一在此階段的可能表演場合，魔術愛好者也可能在規模較大或私下的交流聚會中展露此一特質，但由於本研究所蒐集之資料皆具有社團成果展的參與經驗，且與此階層欲表達之概念高度相符，故以此代表之；最終的階段為魔術賽事的階層，也是業餘魔術師普遍身處的類型，對原創性和練習完成度的要求達到較高的程度。

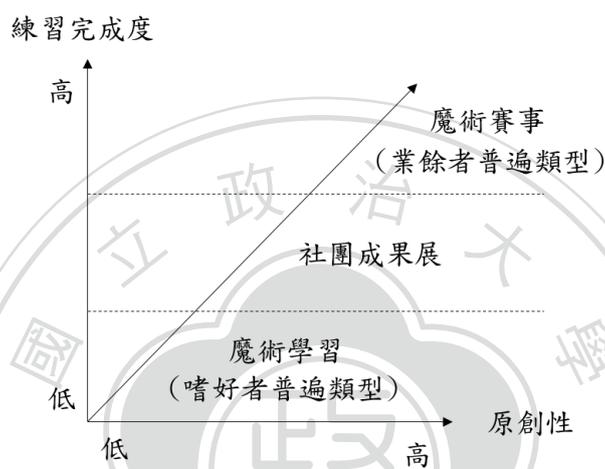


圖4-4 魔術愛好者之表演階層圖

(四) 資源：差異的循環

在本研究中，資源的差異是業餘魔術師與魔術嗜好者差異最大的問題，對於魔術愛好者來說，所接觸的魔術同儕層級會很大的決定對方所接觸到的魔術資源，同時根據第四章第三節資訊尋求管道中魔術同儕的篇幅所述，較高層級的魔術同儕會提供：(1) 較稀有的資源。(2) 系統性的資源管道。(3) 客製化的表演修正指引。這些資源在魔術愛好者的資訊行為層次中佔有相當重要的位置，而且由於魔術的封閉性，因此在未進入這類的同儕圈時甚至會不清楚這類型資訊的存在，例如B13在早期學魔術時僅能倚靠教學帶學習，並不知道有魔術大會的存在，直到大學經由社團才輾轉得知。

從資訊行為要素的探討來說，魔術愛好者在進行魔術學習與表演欣賞時，所能接觸到的資源數量就已然有差別，以嗜好者來說，會以社群網路或同樣為嗜好者的同儕來接收相關資訊；業餘者則會從有同樣比賽需求的職業魔術師或業餘魔

術師身上獲得，如最新的大會表演影片等資訊，立足點已然具有差異。在演出準備情境時，兩者由於不同資源的前提，加之不同取向的思考方式以及準備經驗，在呈現時便會有差異。業餘魔術師與魔術嗜好者之資源利用比較則如表4-9所示，在表演修正情境時，嗜好者的意見取向多來自於社團，也就是說意見的組成很大一部分仰賴社團人員類型所能提供的資訊量；業餘者除了社團外，比賽時所認識的朋友與人脈也給予了很大程度的影響，同時業餘者常常也身兼嗜好者的社團資訊提供者的角色。在這樣環環相扣的情況下，業餘者的資訊環境會促使其建立適合用於比賽的資訊吸收模式，包括更新的魔術趨勢與同樣類型表演者的思考交流；嗜好者的資訊環境則較仰賴周遭環境的推送與探討，較容易受著周遭的魔術同儕推動而進行魔術思考、學習與交流。兩種類型的取向差異自此循環著，直到嗜好者的表演能力達到較高的表演階層，並通過相應表演契機成為業餘者的水準，並進入業餘者的循環。

表4-9 魔術愛好者之資源利用比較表

資訊行為類型	業餘魔術師	魔術嗜好者
資源使用角度	比賽需求導向，需要具啟發性的風格與元素	興趣導向，受同儕與個人興趣偏好影響
資訊來源對象	1.社團同儕 2.魔術圈同儕 3.比賽同儕	1.社團同儕 2.魔術圈同儕
資源功能取向	提供更多表演創造性之可能，或者新原理的啟發	提供不同魔術原理的知識，與表演技巧的學習
作為資訊提供角色	1.作為魔術參賽動機者之資訊交流與提供者 2.作為魔術知識學習者之資訊交流與提供者	作為魔術知識學習者之資訊交流與提供者
	經由同儕、社團等資訊管道，提供意見給後進作討論與修正，並以此循環與傳承	

(五) 魔術愛好者資訊活動類型的內在差異

本研究的結果裡，發現的資訊活動共有六種類型，有(1)「獲取」。 (2)「追蹤」。 (3)「閱覽」。 (4)「交換」。 (5)「組織」。 (6)「測試」。與Hektor(2001)所討論的日常生活資訊活動內容頗有相近之處，也與蔡尚勳(2007)

指出街舞者有「展現」知識的資訊活動類型貼近，惟研究者認為，魔術愛好者對於資訊的測試實較為敏感，在訪談資料中，多位愛好者曾提及早期在面對魔術資訊時曾有經歷過大量購買相關資源，然而卻效果不佳或者資訊本身有所隱瞞或誤導，白白花費了大量金錢心力的案例屢見不鮮，因此首重對於魔術資訊的「實踐性」，認為必須要在經過演出後才能確認該表演是否有用，這也歸咎於魔術有著成功與失敗的清楚界線之特性，並且可透過觀眾反應得到實質回饋的明確性。總而言之，魔術愛好者在表演的同時，也一併測試自己的表演是否成功，兩者之間的連結密不可分，這也是本研究所發現的特點。

而在業餘魔術師與魔術嗜好者的比較中，就六種資訊活動類型而言，任何魔術愛好者都必然會經歷上述的六種類型，為體驗程度礙於本研究為質性的深度訪談，尚不能推及其中的頻率與強度是否具有差異性，然而，在資訊活動的內容上，兩者則或可有值得討論之處。

在「獲取」上，兩者之間的差異延伸自動機，差異在於獲取資訊的階層具有差距性，業餘者會比嗜好者多一些管道的選擇，但行為本身在研究中並沒有特別的差異存在；在「追蹤」上，兩者差異同樣來自於資訊管道的落差，唯有業餘者所追蹤的資訊來源會較嗜好者來的新，這也與資訊來源有關；在「閱覽」上，對於資料文本或影像的處理方式則與個人學習與閱讀的方式相關，至少在研究結果中兩者並沒有明顯的落差；在「交換」上，差異同樣來自於所交換的群體本身與期望取得的內容；在「組織」上，最明顯的體現會在後續的測試階段才有辦法具體觀察到，研究者認為，比較兩者魔術表演的差異程度即為討論組織的差異性，包括秘密或理論的應用方式、肢體語言的設計概念等；在「測試」中，目的性上則是具有較大差異的部分，嗜好者更強調魔術的成功與否，而業餘者則更多強調是否達到自己理想中欲呈現的表演樣貌。整體而言，資訊活動的討論結果與本章第二節所闡述的結果相符，即便資訊活動的概念相同，然其產出的結果差異在於過程中的目的性與取向不同，原始的動機會連帶影響到後續的行為，進而區隔出業餘者有別於嗜好者的表演能力。

（六）重視關係性的資訊評估方式

此處所討論之內容基於第四章第三節關於「資訊評估」篇幅之描述，在內容描述中，魔術愛好者為何會基於關係性，而非較符合傳統思維的尊重權威性或正確性等評估準則？關於這項議題，研究者希望透過幾點方式來做進一步的闡述，

包括兩點：藝術表演好壞的詮釋性，以及表演生涯的感情經歷。

1. 藝術表演好壞的詮釋性

在表演藝術的世界，其實較難以純然客觀的評斷好壞成分存在，也許在專業領域上會有各方面的評斷標準，例如在魔術比賽中，評審會就創新程度、台風、手法等要素給分，但本身對喜好表演類型的好惡，卻是難以更動的。以其他娛樂的角度來說，為何我們會常說同樣一首歌，有些人喜愛，有些人卻認為難以接受，此即為表演藝術的詮釋性。表演藝術可以被以好壞詮釋的方式太廣，有些時候即便是魔術大師的演出，魔術愛好者可能由於自己實在不喜歡該類型的表演風格，因此對該位大師的教學意見所受到的參考權重也會降低，反而傾向或許水準沒有那麼高，但自己卻很信賴的角色身上獲取的建議，此即為接下來論述的第二點。

2. 表演生涯的感情經歷

無論是哪個社團，所能產生的作用都不僅止於魔術教學而已，在本研究中綜合討論第三部份的社團關係便闡明了此點，除了魔術學習資源的供給外，對於魔術愛好者生活中的感情陪伴也佔有相當程度的重要性，尤其社團成果發表會的存在，相當容易讓一群彼此陌生的表演者們，經歷陪伴對方創造出自己的第一套大型表演的過程，由於對這些人的感情與認同，加上先前第一點所述的表演好壞詮釋性，魔術愛好者就容易產生一種：「與我親近的同儕也許沒那麼厲害，但他一路看我表演，可能比較知道我需要什麼」的狀況，而這樣的認同感在受訪資料中也時常產生。

整體而言，前二者綜合下來，對於側重關係性資訊的評估準則，在魔術愛好者上是比較容易發生的，值得討論的是，或許在被解讀好壞的層次上具備較多主觀性的活動，例如歌唱、戲劇等內容，這樣的資訊評估特性似乎也有可能出現，為本研究較特殊的觀察點，也值得未來更進一步的實證討論。

三、 社團關係對於魔術愛好者資訊行為的影響

依循研究目的，研究者欲探討魔術愛好者所參與的社團與其延伸關係對於魔術愛好者資訊行為之影響，從結果觀之，社團對於魔術愛好者的影響可分成三個面向，包括：「資源供給」，敘述社團提供魔術資源層次造成的影響；「關係延伸」，接續魔術迴圈之概念，描述社團對於突破人脈迴圈的重要性；「生活參與」，試闡述在專業領域之外，社群對於魔術愛好者在日常生活活動的支持與影響力。

(一) 資源供給

資源供給，是指社團關係所提供的資源會給予魔術愛好者在發展魔術的歷程裡支援，資源類型根據第四章第三節所述，包括(1)表演影片(私人與公開)。(2)網路文章。(3)活動與商品資訊。(4)魔術教學(影片)、道具、書籍。(5)魔術教學(現場)。(6)針對性修改意見。都算是社群之於魔術愛好者影響力的一環，由表4-10可知，社群的資源供給層面會直接影響到動機、情境、資訊來源管道、資訊活動，在任何層面都有其影響力。

(二) 人脈延伸

人脈延伸源自於Jones(2011)的魔術迴圈觀點，此次研究的結果同樣貼近此一觀點，並且層層遞進。如表4-6資訊來源對象之整理，比賽同儕圈在業餘魔術師跟魔術嗜好者之中產生了重點影響，其資訊的目的性有別於嗜好者的同儕圈，含有內容取向的差異性，而若魔術愛好者常交流的同儕圈裡沒這些人的組成時，要獲取這樣的資訊是相當不易的。較特殊的情形是台大與輔大魔術社，在這兩間社團中，由於社團的組成裡有許多的職業魔術師與比賽過的社團學長姐，例如受訪者A5談到台大魔術社有一部分的人是在TMA擔任理事、輔大魔術社的指導老師為魔術商808的店員等因素，因此更高階層的相關資訊甚至可以透過社團來獲取，而其他社團的業餘者則是要經過魔術賽事參與，或者透過社團指導老師的牽線才會獲得比較多這方面的資訊，而這些影響力也體現在魔術愛好者的情境、資訊來源管道與資訊活動上，從這樣的觀點上，社團可謂是提供了突破迴圈的契機點，在此篇幅的最後，我想引用受訪者B12的受訪內容，我認為這句話精闢的描述了社團在人脈延伸性上給予的作用。

「他基本上是一個環境吧，然後甚至提供成發這樣的舞台，所以基本上沒有社團大概也很難自己玩下去，特別想要準備，或是想要自己去比舞台，恩...自己一個人孤軍奮戰是相當困難的。非常困難，對我來說，你真的會非常難有動力，對我來說。因為說真的啦，魔術很好玩，但是世界上好玩的東西真的太多了。簡單來說，他是一個環境接續到其他環境，就一點像是平台連接平台，接著你從A到B，你可以透過社團到大會，大會又認識不同的人，又認識了不同的群體，知道不同魔術活動，簡單來說，他就是個很重要的「路由器」。」(B12：156-162)

(三) 生活參與

生活參與分成魔術與非魔術的部分，對魔術歷程而言，生活參與體現在比賽參與的動機、演出準備、表演修正中，根據第四章第二節各情境困境的描述，在面臨如生活壓力、品質壓力等困難時，同儕情感也是作為困境驅動力的重要因子。至於非魔術的部分，雖然並非本研究的主旨所在，但受訪者仍多有提及社團空間所能給予的日常交流與社交功能，都是生活中重要的一部分。

表4-10 社團於魔術愛好者資訊行為影響面向整理

資訊行為階段		影響性質	影響面向
動機	魔術學習	1. 社團資源豐富 2. 社團課程內容適當	資源供給
	表演參與	1. 社團提供表演舞台 2. 社團給予方向指引 3. 社團給予表演修正	資源供給
	比賽參與	1. 社團提供表演舞台 2. 社團同儕的鼓舞	資源供給 生活參與
情境	魔術學習	1. 社團提供系統性資源 (教學、影片、道具) 2. 提供練習的方法 3. 社團尋找職業講師	資源供給 人脈延伸
	表演欣賞	1. 社團同儕會提供活動訊息與邀請 2. 社團提供影片清單	資源供給
	演出準備	1. 社團給予資訊管道 2. 社團給予主題建議 3. 社團給予效果建議 4. 社團給予編排建議 5. 社團同儕的鼓舞	資源供給 人脈延伸 生活參與
	表演修正	1. 社團給予實驗場合 2. 社團給予修正建議 3. 社團同儕的鼓舞	資源供給 人脈延伸 生活參與
	資訊來源管道	1. 社團提供影片清單 2. 社團與魔術商的合作 3. 社團與魔術組織的合作 4. 社團同儕的魔術知識	資源供給 人脈延伸
資訊活動	1. 「獲取」行為的協助 2. 「交換」行為的可能性 3. 「測試」行為的提供	資源供給 人脈延伸	

整體而言，這三種層面對於魔術愛好者的資訊行為影響，也確實的反應在表演成果的展現上，無論在動機、情境、資訊來源管道與資訊活動等處境，都是其中不可缺少的一環，從結果檢視，上述的所有層面都對魔術愛好者在設計自己的表演時有極高程度的影響，而社團的影響力也不容忽視，從台大魔術社近幾年的比賽成績中，業餘者和嗜好者所產生的數量，研究者合理推斷表眼神果與社團關係兩者之間是有一定程度的關聯性的。

四、 與深度休閒理論的對話

在本篇幅，為回應研究目的，瞭解究竟持續性的涉入，會有哪些要素來影響魔術愛好者的休閒效益，除此之外，魔術愛好者的資訊行為是否也會與休閒效益產生關連性？研究者期望透過這些議題的討論來與深度休閒理論展開對話，觀察魔術愛好者這項群體，在Stebbins的深度休閒理論中，可以產生什麼樣的呼應與激盪，本段落將分成三個部分來作探討，包括：「魔術愛好者的社群認同」、「持續性的休閒效益？」，以及「創新之於休閒」。

(一) 魔術愛好者的社群認同

在Stebbins的深度休閒理論中，提到了關於深度休閒活參與者會擁有六項基本特質，其中有一項是本篇幅探討的重點，即「深度休閒的參與者對於他們的社群有強烈的認同感，可能顯現在共同的表現上，例如同樣的穿著風格等（轉引自林珊如，2005，p.18）」¹¹。在本研究所顯示的結果中，魔術愛好者的確會對魔術社群有高度認同，這樣的認同感呈現的面向很廣，從單一社團來看，從認同社團文化、社服的穿著、對於成果展的凝聚力與向心力，以及對社團延續使命的承諾都可以看做是佐證的一環，尤其在本研究所訪談對象多半是擔任過社團重要職務的魔術愛好者，無論是嗜好者或者業餘者，都呼應對社團有著高度的認同跡象此項特徵；從整體魔術社群的狀況來看，研究者希望從受訪內容中一個常出現的詞彙來作探討，也就是魔術圈的人時常稱呼圈外人時所用的「麻瓜¹¹」。研究者認為，該詞彙隱含對於不懂相關知識之人的優越感，在《哈利波特》原著裡，這類詞彙本身就是一種魔法對比普通家庭階級差異的體現，因此從階級觀點看來，這

¹¹ 麻瓜(Muggle)一詞出自J. K. Rowling的知名奇幻作品《哈利波特》(原文：Harry Potter)系列書中，其虛構之魔法世界，擁有施法能力的巫師世界對於沒有魔法能力的一般大眾之稱呼。在現實中，魔術圈也常有人以此稱呼不懂魔術的圈外人。

種慣用法，是否也在某種程度上，將這種知識的優越性展露無疑？無論對錯與否，以上狀況都呈現了魔術圈階層立場的排他性，並非指魔術圈的人相對自私，不善於對外分享，而是這種情形多半只發生在圈子之內，可能也與保護魔術秘密的本質有高度相關，以上種種陳述，體現了專業領域相對於不了解的大眾，是否可能會有一定程度的共同優越性特質，無論這樣的情況是出自專業自信的提升，亦或者只是圈內約定俗成的習慣，都顯示了魔術愛好者對魔術社群的高度認同與對外界的排他性。

除了上述的知識優越性與排他性外，研究者另外一個想提出的對話是，魔術愛好者對社群形成高度認同感的原因，還可能來自私有資訊的高度分享，也就是說，魔術圈這類將魔術秘密，對外界視為需要保護的高度機密，對內則由於知識交流與傳承的需要而將知識彼此傳遞而成長的社群，研究者認為這種「對外共同保護秘密」的特質，會型塑高度的相同立場感，可推斷知識的共同持有與保護，也會是建構休閒活動參與者社群認同的要素之一。這種組合其實未必僅發生在魔術社群，甚至是休閒活動參與者身上，事實上，所有可能具備「匠人」元素的技藝，即核心的知識在於人傳人的學習，是外界較難找尋到資源的群體都可能具備這種特質，例如鐘錶匠、木工等，較難接觸到相關知識，僅能仰賴師傅學徒機制進行學習的、「隱性知識」較為高度具備的領域，是否也會呈現出類似的封閉圈資訊分享傾向與特質？這方面確實是可以期待未來更多研究驗證與討論的部分，也為深度休閒與社群認同的建構角度，增添不一樣的可能性與想像空間。

（二）持續性的休閒效益？

以魔術愛好者而言，究竟持續性投入，是否有確實提升其休閒效益呢？再次回到深度休閒理論的定義，Stebbins(2009)認為：「深度休閒是一個深刻的、持續且穩定的追尋技巧、知識、經驗的過程，為了獲得深度休閒活動所帶來的內在報酬，深度休閒活動的參與者會全力投入於其中。」因此，本研究將試圖從技巧、知識與經驗三種休閒體驗所能獲得的效益，分別討論涉入程度與時間的影響。

1. 技巧

魔術的技巧來自於大量的練習，此部分確實是需要長時間的涉入而形成，經歷過持續性的練習、琢磨與實踐，魔術愛好者在表演上也會更加的嫻熟，但以不同涉入程度類型的業餘者與嗜好者而言，前者的技巧理所當然相對更為精巧細緻，但背後所涉及的意義，無論是獲取和表達上皆有落差。魔術嗜好者對於技巧的涉

入會停留在覺得已經習得該項知識的程度，換言之，會在自己認為已經學會魔術技巧，並已足以表演時即停滯；業餘魔術師則習慣精益求精的將該技藝以自己的風格、元素等方式呈現，會納入許多具備獨特性的概念使其成形，故會出現大量的、覺得練習上長期不足的情形。

2. 知識

知識上的獲取與表達則是鑑別業餘者與嗜好者的高度指標，然而在本研究中發現，基於不同社團所支應出來的業餘表演者數量觀點，研究者則認為僅是長時間的涉入則未必能達到足夠的休閒效益。以台大魔術社為例，為何大家都投入一樣多的練習時間與熱情，而台大所產出的優秀表演者，能具備成就表現能力的業餘者數量與其他社團相差如此之大？在訪談結果中，台大魔術社相對其他類型的魔術社團，擁有高度嚴謹的組織規模以及經驗豐富的組成人員，所能提供的魔術資訊，無論是有形與無形資產的數量或品質，皆是其他社團所望塵莫及的，連如何產出一套成熟的表演程序，也有相對應的訓練方式，因而能夠產出許多短時間內即達到業餘者水準的表演者，另外也要討論的是，在精進魔術的道路上，由於不得其門而入以及高度的準備成本所導致放棄的人也不在少數，與台大相比較的結果呈現，也許說明了長期間的投入未必能得到反饋，在提升知識上的休閒效益確實會得到一定的提升，但若要是轉化為真正的水準高度的重要資訊，或許免於不得其法的門路也具有重要的地位。

3. 經驗

經驗上對於業餘者與嗜好者而言，無非就是表演參與多寡的差異，高度的表演經驗無疑可以提升魔術愛好者的表演能力與應對能力，但本研究所呈現的同儕差距，同樣可以說明持續性的涉入，在相同時間下，所能造成休閒效益仍然有差，例如與不同同儕圈的人一起看同樣一場表演，是否具備經驗的同儕，其解讀的面向不一；在不同層級的圈子內進行表演反饋，所能得到的建議一樣具備差距，上述的種種都會造成業餘者與嗜好者休閒效益的落差，甚至未必是長時間涉入即可成就的狀況，若本身未接觸到相應的知識圈，就有可能讓自身經驗永遠固定在較低表演層級的模式，並且對於高級的資訊處於未知狀態。

綜上所述，無論是技巧、知識與經驗，業餘魔術師都能呈現出相較魔術嗜好者更為純熟與精通的情形，這固然是由於研究的群體定義前提所產生，但通過觀察這其中的差異，可以發現成就表現與魔術愛好者持續涉入的程度與時間雖然確

實具備相關性無疑，但同時也和其所處社團、同儕之間的資訊環境高度相關，若缺乏社團與同儕關係，可能會缺乏增進魔術技巧、知識和經驗所能得到的資訊，以及這些資訊因應不同層次的人所帶來的解讀角度與思考方式，更可能進一步的影響在後續表演設計、表達與試驗上反饋可能性的落差，進而影響休閒效益的產出，因此可謂缺一不可，簡單來說，持續性涉入確實可以得到休閒效益，但隨著所處資訊環境的不同，休閒效益的效率的起伏同樣也相當之大，因此研究者認為，Stebbins理論中的深度休閒隨時間所能轉換的效益，與休閒者所接觸的資訊世界，是高度相關的。

（三） 創新之於休閒

本篇幅欲談論關於「創新」這項概念在魔術愛好者此一深度休閒參與群體背後的意涵。創新是業餘魔術師獨立於魔術嗜好者而擁有的特質，而結果中，對於創新表演的追求是由愛好者的動機所驅動，進而追求不同層次的休閒效益，但值得注意的是，動機是會因為許多理由而受到影響的，許多嗜好者在早期都曾經有期望能創造獨特表演的想法，然而最終是否能支撐魔術嗜好者走到最後，也端看其涉入社群所能給予的資源是否足夠，因此，休閒效益會受到許多休閒制約，包括生活壓力等因素，從而導致休閒行為中斷，最終停止於魔術嗜好者身分而沒有更進一步。在魔術領域，追求卓越的前提與獨特的個人經驗是分不開的，有時候沒有身處該重要群體關係之中，也會影響休閒活動參與者欲投入更進一步的想法與能力，因此創新不但是魔術業餘者的特質，背後也隱含其身後所處的社群具有高度的資訊能量與成熟的規模，以支應這種特質的成長。

綜合前述三大段篇幅，研究者認為，本研究以魔術愛好者為研究對象，展示了資訊世界的交流本身也是型塑休閒效益的重要因素，魔術愛好者所處的資訊環境（社團、同儕關係）會影響其資訊行為，而資訊行為的延伸更會影響其休閒效益的可能性，因此，是否可以期待資訊行為能對於深度休閒所能跨過的休閒阻礙？以及是否能以方式具體衡量其影響力？這都是未來值得討論與探索的部分。

第五章 結論與建議

第一節 結論

一、魔術愛好者的資訊行為，會受到各種動機與其衍伸的情境，以及情境中的資訊需求、資訊活動環節影響

魔術愛好者的資訊行為，會由於表演者本身對動機的追逐而被影響，愛好者可能會先接觸到表演欣賞與魔術學習的情境，產生觀賞表演及學習魔術知識的情境，並在特定契機下，獲得演出或比賽的機會，進入演出準備情境。爾後，在上述三種情境中，愛好者可能會產生對應的資訊需求，並嘗試經由各種資訊來源管道，並經過資訊評估後隨之進行資訊活動，並在最終進入表演修正情境，並以此決定演出結束或持續修改精進。總體而論，魔術愛好者的資訊行為會受到上述各階段的影響，並最終反應在表演者的表演生涯之上。

二、魔術愛好者的動機是具備變動性質的，會受到各種因素引發成就導向

本研究的結果顯示，關於業餘魔術師與魔術嗜好者之間的動機是有可能因為外在的情況而具備變動性的。誠然，該導向的持續與否重點仍然是在於該魔術愛好者的技藝與表演能力，但就研究結果看來，魔術表演無論在演出機會、同儕視野的意見、資源供給，甚至情緒支援等各方面，都會顯著的影響到魔術愛好者是否選擇持續自我成就，抑或者僅是閒暇時當作較為重要的深度休閒一環，這樣的特質若是魔術圈期望能多造就一些較為厲害的業餘者，則可針對於此項特質設計出容易傾向成就導向的相關機制，以求增添魔術表演者自我成長的動力與表現。

三、在魔術愛好者之中，業餘魔術師的動機相較魔術嗜好者而言，具備更多「創新」取向，進而影響資訊行為的整體差異

業餘魔術師相較魔術嗜好者更具備創新與獨特的動機取向，同時這也反應在其情境的差異上，在魔術學習情境，業餘魔術師更需要對魔術趨勢的了解；在演出準備情境上，業餘魔術師除了較為被動性的邀請因素外，會更希望知道自己與魔術同儕的鑑別度，並更加積極地尋找表演機會以打磨自身，而後續的資訊需求與資訊管道上的差異也延續此動機而來，業餘魔術群體較喜愛具有啟發性的表演內容而非魔術秘密，而當這些人透過比賽等機會聚集並成為彼此的資訊管道時，所流傳的資訊也會與嗜好者有落差而影響到整體的資訊行為。

四、魔術愛好者之間對於魔術學習情境中的「練習」，概念上具有差異性

研究者在進行訪談後，發現到「練習」這個魔術學習情境中的狀況，也會對魔術愛好者整體的資訊行為產生影響。在研究結果中，魔術表演的呈現，與同儕群體之間的關係可謂密不可分，例如對於練習技巧的傳承，但即便接受到同樣的知識，但兩者之間的執行程度仍有所差別。在「練習」的概念上，魔術嗜好者傾向將表演練習到能表演即可的程度，而業餘魔術師則傾向持續的精進直到該技巧完全掌握至能彰顯出自己所在意的細節，而兩者之間在進行這樣熟練性上有差異的表演後，所受到的表演反饋也會有所差異，進而影響到下次進行表演的資訊行為歷程循環。

五、業餘魔術師所接觸的魔術同儕階層，相對而言會提供更多的魔術知識與啟發的可能性

在資訊需求上，特別是對於魔術秘密本身，兩個群體之間也產生了顯著的差異。業餘魔術師在設計表演的時候，除了重視魔術本身的原理外，相對而言更在意如何呈現自己的表演，因此在關注資訊需求時，更傾向將新的秘密或表演素材來進行新的思考，並非如魔術嗜好者一般偏向獲取新知與學習，兩者之間的目的性實有落差。同時也造成業餘魔術師所交流的魔術同儕，相對於魔術嗜好者而言具備更多的魔術可能性。綜合前述內容，在本研究的結果分析中，魔術同儕對於魔術愛好者產生了深遠的影響，從魔術資源、意見指引到修正建議，擁有更豐厚知識的魔術階層會帶來更多的可能性，而這樣的差距也是造成業餘魔術師與魔術嗜好者資訊行為的差異。

六、魔術愛好者的資訊評估機制，相對而言更重視關係性而非參考權威

魔術愛好者在取用資訊的資訊評估上相對而言更重視關係性質，在研究結果中，即便對方是在業界多年的職業表演者，甚至是世界知名的魔術師，但對於對方所表現的修改資訊，魔術愛好者時常會出現未必信任的概念，反而更在意來自於周遭同儕之間的資訊，這中間的差異性在於表演藝術的詮釋性過高，簡單來說就是各自有各自的見解，愛好者多數認為相較之下陪伴自己度過練習與創造等難關的魔術同儕們，會更理解自己的表演內容，當然，這未必是指對於權威性的不信任，而是在研究中對關係的信賴與權威性的衡量比較相差不大，此乃魔術愛好者較特殊且值得討論之處。

七、魔術愛好者的資訊活動具有「測試」的類型，同時兩個群體間資訊活動類型的差異不大，但其背景脈絡仍有差異性

Hektor(2001)的理論協助研究者建構魔術愛好者的日常生活資訊活動，其中從獲取、追蹤、閱覽、交換、組織等步驟，皆貼近該理論的內容，惟日常生活資訊活動中的給予(giving)，在研究中無論是業餘者或嗜好者出現的情況都相對較少，僅限於社團內容對新生學弟妹的指導，但若以整個國內魔術界為範疇的開班授課為例，則可能較常在職業魔術師上出現，包括收徒或舉辦研習會等情形，然這須待後續針對職業者資訊行為的進一步觀察，而本研究最終新增測試類型之資訊活動，則用以因應魔術愛好者對於測試魔術成功性之特徵。

整體而言，在魔術愛好者中，業餘魔術師與魔術愛好者並沒有在資訊行為之間的類型與活動頻率並沒有太大的差異，然而若從其背景脈絡作為立足點來討論經歷過同樣資訊活動後兩者之間的差別，則可初見其差異程度之端倪。例如兩者由於身處的資訊環境不同，本來所能獲取的資訊在品質跟數量上都具有一定的差異性存在，因此在長期時間的積累下，其落差則會變得更為巨大，特別在資訊活動中的「交換」，會隨著資訊的品質層次使差距日漸明顯，直到最後的「組織」到「測試」所能獲得的反饋品質也大不相同。

八、業餘魔術師的獲獎因素同樣會建立在資訊行為模式的差異之上

從研究結果來看，業餘魔術師的獲獎因素可劃分成三個部分，包括：（1）心態，需要用平常心的角度來應付比賽，以避免受到得失心影響；（2）目標，則是以呈現自身的表演價值為主，而非以獲獎為主要追求；（3）行為，與動機相關，會特意設計較獨特的編排與橋段來呈現自己的表演特質與風格樣貌。這部分的結論並非完全是相較於嗜好者的差異，研究者更傾向於這是同屬於業餘魔術師的特質，由於這類的特質有些魔術嗜好者也可能會擁有，例如A10受訪者即對自己的表演有特殊風格的偏好，但獲得成就的差異關鍵仍脫離不了上述提到的資訊行為差異，特別從社團所供給的資訊加以比對，即可以發現如果有個穩定且嚴謹的資訊來源關係，對於魔術愛好者在魔術上造成的影響是巨大的，因此本結論判斷上述心態、目標、行為為業餘者的共同特質，非必然條件，但對魔術愛好者而言仍具有一定的參考性，而資訊行為模式的影響相當重要，也會是形塑獲獎者的重要關鍵。

九、社團可以透過資源供給與人脈延伸兩種特性，提供魔術愛好者在資訊需求上的滿足，也可以透過生活參與的特性，提供高度社交滿足，同時可以以此協助魔術愛好者度過資訊行為中的困境

魔術社團可以在魔術愛好者產生資訊需求時，作為資訊的第一供應者而存在，而且所供給魔術資源的數量，會顯著的影響到魔術愛好者在學習魔術上的動機以及後續行為。同時在研究結果中，魔術愛好者也都表示了魔術社團對於其在資訊滿足上的重要性，無論在魔術秘密、活動消息、意見指引、魔術靈感、資訊管道上，都有著至關重要的作用。而人脈延伸的角度觀之，較具規模的社團也比較容易會與魔術道具商或者國內的魔術組織有較密切的聯繫，或者較有辦法培養出具參賽實力的魔術愛好者，因此對不同層級魔術同儕滿足的可能性也較易達成。

而在第四章第二節中，研究者歸納出許多魔術情境中的困境，在心理層面上包括時間壓力、生活壓力、品質壓力、持續性的失敗等困境因素，而在此時，若社團能適時的給予其情感支援，便可以協助魔術愛好者持續堅持投入並度過這些情境中的難關，因此無論是對於業餘者或嗜好者來說，心理要素的滿足都是不可缺少的一塊，而社團則是國內愛好者獲得支持的重要一環。總而言之，社團本身對於情感需求的支援與滿足，在協助魔術愛好者度過資訊行為情境中的各種困境上，有著舉足輕重的份量。

十、魔術的知識傳遞在如今仍具有一定程度的封閉性

在本研究呈現的結果中，魔術愛好者無論是在資訊需求、資訊尋求管道、資訊活動的內容呈現出魔術愛好者的資訊會較容易在特定群體中交流，且不同的群體會具有一定的差異性，顯示其資訊傳遞模式仍具有其封閉性，欲取得知識仍無法免除實踐、從高級魔術技能者身上學習等狀況，因此即便在資訊科技發達的今天，仍然無法透過數位科技取得較高階層的專業知識。這樣的結果是由於魔術資訊即便在網路社會發達的今日仍屬於高門檻，成本昂貴且群體小眾，並且準備過程相較其他大眾藝術費時費力。除此之外，本研究中所發現的魔術同儕階層的資訊差異現象，致使魔術秘密可能在不同群體有明顯的資訊落差，也是導致這種封閉性產生的原因。

十一、業餘魔術師與魔術嗜好者隨時間涉入的深度休閒效益，在知識與經驗的表達與獲取上具有相對較明顯的落差，也會受到參與者所處在的資訊環境所影響

根據深度休閒定義，在探討技巧、知識與經驗對於兩者的落差時，可以發現到在知識與經驗的獲取與表達上，由於魔術群體所具有的，小團體模式的資訊封閉性，因此在知識上，包括所接受的來源、期望取得資源的容易性、對於思維模式的視野侷限性都會有影響；在經驗上，較高層級的魔術圈子對於所能提供的演出機會、體驗，都會較低階級來的有差異性，而這些差距隨著涉入時間會逐漸擴大，最終會致使業餘魔術師與魔術嗜好者即便投入同等的心力，或者一開始擁有同等動機，但深度休閒效益卻產生落差，而影響到休閒體驗，最終形成差異化的兩種愛好者類型。

藉由這樣的發現，可以推斷在深度休閒過程進行中，深度休閒活動參與者可能會受到其所處資訊世界的影響，影響其從事深度休閒活動的效益與動機，並使其改變對於從事活動理念的看法，特別是在資訊社會的如今，一些較為仰賴人傳人「隱性知識」傳承的群體，這樣的現象或許會更加具有侷限性，此乃本研究希冀能提出之特點。

第二節 建議

一、本研究建議

(一) 對於魔術愛好者的建議

對於本研究之結果，研究者欲對期望能邁向業餘魔術師之技能專業度的魔術嗜好者做出以下兩點建議：(1) 建議能多接觸高階魔術資訊擁有者，並採用當面請教的方式，主要是藉由增加自身魔術社群接觸度為出發點，可藉由參與規模較齊全的大專社團或社會性社團來推進自身的魔術資訊接觸可能性，並藉此尋找參賽的機會，同時在比賽的重點上，可以放在增進人脈與展示自身。(2) 在資訊行為的角度上，建議也可多尋找有關「創新」的要素，將表演重點放在表達自身的特色，同時在練習情境時，追求的練習程度可以不用僅止於完成效果，而建議將自己的風格融入並練習到能熟練呈現。

(二) 對於資訊提供者的建議

對於魔術領域的資訊提供者，例如魔術店、魔術組織、社團等，由於魔術在公開與不公開間迂迴的矛盾性，因此很難用完全開放且透明的角度來提供資訊，然而，若對於有限度地開放，及特地針對魔術群體來開放的話，建議可以在魔術秘密外，提供更多元的資訊類型面向，例如表演音樂的推薦或主題性網站、表演性質較豐富的概念分享與主題性課程，並專門設計此類型資訊的重要性並建置相關服務專區，無論是購買或者洽詢皆可，此類型重點在於非完全依附魔術秘密為主，如此會對增進表演的成分有更多助益，實為一大福音。

(三) 對於圖書館的建議

本研究發現，魔術愛好者在尋求資訊的過程中，並未將圖書館列為重要來源，甚至連圖書館也未曾提起，事實上，在魔術領域來說，除了個別較知名的魔術圖書館，例如大衛布萊恩圖書館，以及在魔術領域最著名的好萊塢魔術城堡圖書館之外，較具有名氣的魔術圖書資訊機構並不是那麼多，另外，前述提到的圖書館，同樣都是屬於私立且會員制的，魔術城堡圖書館更是需要具備高度的魔術技能素養，成為該組織的會員才得以使用，知識取用的門檻相當之高，這對於圖書館以服務讀者、傳達使命的角度來說相當可惜。

然而，魔術的知識本身就有其封閉性與不欲為外人知的特殊性，相比其他領域對知識自由的概念會更為保守，若完全公開，對魔術師而言也未必是最佳解，但有限於國內現況，魔術愛好者除了口耳相傳外，更多的還是透過教學影片與魔術同儕等管道傳遞，因而研究者期望特別針對國內魔術領域建議，至少可以以有聲望的人士帶動，進而建立國內第一所魔術圖書館，即便書籍內容未必周全，但仍可透過相關人士舉辦與魔術書籍內容相關的，長期性質的小型討論場所或會場等，對於打破魔術以人為主的知識迴圈，或許會大有裨益。

二、未來研究建議

(一) 建議可新增不同魔術專業性質之進一步資訊行為比較。

在本研究中，近距離魔術與舞台魔術類型表演固然在整體資訊類型上差異不大，但鑒於其類型、花費與演出場合的限制皆有所差異，因此建議可以進一步以本研究為基礎，以量化方式調查比較不同偏好或擅長類型之表演者，其資訊行為頻率上的異同或差異，以探究不同表演類型的差異程度。

(二) 進一步檢析從事魔術行業職業者之資訊行為，並與本研究之結果加以比較，完善魔術領域的資訊行為研究。

本研究結果呈現了人脈與關係對於魔術愛好者所產生的影響力，而這樣的影響力不僅在愛好者之間流轉，也會延伸到職業魔術師的群體，特別在許多業餘者與社團的同儕關係都有許多職業者幫忙的前提下，研究者認為，如未來可以進一步探討職業者的資訊行為模式並加以比較，可深化魔術領域的資訊理論之概念。

(三) 探討不同背景魔術愛好者的資訊行為，針對其背景異質性做更加廣泛的深入調查。

由於本研究為魔術領域資訊行為的初探類型議題，僅透過質性深入訪談法針對魔術愛好者群體做觀察，但在母體取樣上，礙於人力與時間限制，難免有疏漏之虞，而研究結果也確實呈現了來自不同社團或不同背景，確實可能對資訊行為產生影響，因此，研究者建議未來可針對背景、社團等異質性，以本研究之結果為參考進行量化的相關調查設計，以呈現多樣性的特質，亦或者採用民俗誌研究方法，透過相處、觀察、與談話來更深入了解內容。

(四) 可針對更多類似魔術領域的「封閉」社群，做進一步的資訊行為調查，檢視這類型的資訊行為特色是否具有更多共通性。

在本研究中，發現魔術愛好者這種資訊較為封閉式的群體，其資訊交流仍然大量依賴隱性知識的提供，即便如今數位教學與表演影片當道，但大量的實際測試與表演技巧仍然需要適當的反饋與指引才能達到好的效果，而這些資訊卻都仍然封閉在各個小團體中，上述的特色也許不僅止於魔術領域，是否在其他領域也可以有類似的現象，是異於網路虛擬領域的封閉式資訊行為群體，是可以進一步研究並發展討論的。

(五) 可更加詳細探討，並嘗試討論資訊行為對於深度休閒效益的影響面向，甚至嘗試建立量化的衡量指標。

在本研究中以魔術愛好者的資訊行為為主體出發，發現資訊行為對於深度休閒效益是有一定程度的影響力的，包括從知識、技巧與經驗等面向等，但僅止於討論單向對單向的影響力，並無更細膩的針對，例如知識中的何種面向受到影響，而受影響的比重又是幾何等較細化的探討，這是未來可以更多嘗試的部分。



參考文獻

- 巴鎮 (2008)。魔術產業結構變遷研究。國立臺灣大學國際企業學研究所碩士論文，台北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/z2jtax>
- 文沛然 (2009)。探討成年學習者與國小學童對科學魔術的看法。國立彰化師範大學科學教育研究所碩士論文，彰化縣。取自 <https://hdl.handle.net/11296/24x9es>
- 王明怡 (2010)。從深度休閒的觀點看休閒資訊的獲取與表達：以居室美化部落客『愛戀古典同好會』為例 (未出版之碩士論文)。國立臺灣大學圖書資訊學系暨研究所，台北市。
- 吳祚漢 (2013)。魔術在媒體科技時代的多元表現形式：重新詮釋現代魔術表演定義。崑山科技大學媒體藝術研究所碩士論文，台南市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/45v379>
- 吳俊憲 (2010)。教師專業學習社群：意涵，理論與推動策略。師培實習輔導通訊，3-4。
- 吳瑋芝 (2013)。魔術表演配樂之個案研究。臺北市立教育大學音樂學系教學碩士學位班碩士論文，臺北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/a8tw7f>
- 呂俊毅 (2011)。魔術師之自我養成與表演效果。資訊傳播研究，2(1)，37-54。doi:10.6144/JIC.2011.0201.03
- 李郁雅 (2000)。博士論文研究歷程中情境與資訊行為之探索：以植物分類學為例。未出版之碩士論文，國立臺灣大學圖書資訊學研究所，台北市。
- 林技寬 (2011)。魔術劇團之行銷研究—以《鏡子劇團》為例。康寧大學休閒管理研究所碩士論文，台南市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/psmm8j>
- 林珊如 (2002)。網路使用者特性與資訊行為研究趨勢之探討。圖書資訊學刊，17，35-47。

- 林珊如 (2005)。深度休閒與資訊行為研究。《圖書資訊學刊》，3(1&2)，頁 15-22。
doi:10.6182/jlis.2005.3(1.2).015
- 張郁蔚 (2005)。日常生活資訊尋求模式之探討。《國家圖書館館刊》，94(2)，
73-99。
- 張郁蔚、呂淑慧 (2014)。大學圖書館館員於職場之資訊尋求行為研究。《大學圖書館》，18(1)，14-32。doi:10.6146/univj.18-1.02
- 梁英文 & 曹勝雄 (2007)。認真性休閒與場所依戀之關係：遊憩專門化扮演的
角色。《戶外遊憩研究》，20(3)，1-24。
- 陳向明 (2002)。《社會科學質的研究》。臺北市：五南。
- 陳宣毅 (2018)。烹飪嗜好者的深度休閒特徵及其資訊行為研究。國立臺灣大學
圖書資訊學研究所碩士論文，台北市。取自
<https://hdl.handle.net/11296/u2765w>
- 陳昭雄、林合懋、張同廟 & 潘怡君 (2006)。影響大專校院校園社團發展因素
之探討-社團幹部與課指組師長認知態度之比較。《弘光學報》，(49)，13-36。
- 陳餘鑒 (2012)。深度休閒者參與者類型與休閒效益之探討——以台南地區游泳池
早泳參與者為例。《台灣水域運動學報》，(3)，35-62。
doi:10.29757/JAS.201204.0003
- 游健祥 (2008)。從深度休閒觀點探討寵物飼主在貓咪飼養過程中的資訊現象。
世新大學資訊傳播學研究所(含碩專班)碩士論文，臺北市。取自
<https://hdl.handle.net/11296/8rq6gg>
- 搞怪魔術帽 (2013)。把魔術當志向？七種職業魔術師的類型介紹！。2020年1
月3日，取自：<https://hatemyhat.com/promagicians/>
- 搞怪魔術帽 (2014)。7件我希望在我魔術入門時就知道的事。2019年10月13日，
取自：<https://hatemyhat.com/7things-for-magic-beginner/>
- 搞怪魔術帽 (2019a)。現代魔術學習者缺乏的3個能力。2019年9月15日，取自：

<https://hatemyhat.com/3skillsformagician/>

搞怪魔術帽 (2019b)。學魔術一定要加入社團嗎？為什麼大學魔術社要有成果展？2019年9月15日，取自：<https://hatemyhat.com/why-magic-club/>

劉虹伶 (2005)。深度休閒者之休閒效益。大專體育，78，116-122。

蔡尚勳 (2007)。深度休閒中的資訊活動：以業餘街舞者為例。國立臺灣大學圖書資訊學研究所碩士論文，台北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/p83yn2>

蔡凱丞 (2011)。魔術表演藝術導入電子商務行銷之研究。義守大學管理學院管理碩士班碩士論文，高雄市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/h626tp>

賴柏承 (2012)。科學魔術融入 5E 探究教學對八年級學生之學習成效-以摩擦力單元為例。國立彰化師範大學物理學系碩士論文，彰化縣。取自 <https://hdl.handle.net/11296/rb99f6>

關壯耘 (2019)。燕尾服裡的祕密：魔術師的專業建立與自我成長之敘說探究。中國文化大學心理輔導學系碩士論文，台北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/wm8waq>

羅賓 (2007)。談公開破解魔術。檢索日期：2019年7月20日。取自 <https://www.student.tw/topic/69040-%E3%80%90%E8%BD%89%E8%B12%BC%E3%80%91%E8%AB%87%E5%85%AC%E9%96%8B%E7%A0%B14%E8%A7%A3%E9%AD%94%E8%A1%93-by-%E5%8D%9A%E7%A5%9E%E7%BE%85%E8%B13%93>

Akerlof, G. A. (1997). The market for "lemons": Quality uncertainty and the market mechanism. *Readings in Microeconomic Theory*, 285.

Awamura, Norihisa (2006). Rethinking the Information Behavior Model of Information Encountering: an Analysis of the Interviews on Information Encountering on the Web. *Library & information science*, 55, 47-69.

- Baldwin, C. K., & Norris, P. A. (1999). Exploring the dimensions of serious leisure: "Love me—love my dog!". *Journal of Leisure Research*, 31(1), 1-17.
- Bates, M. J. (2009). Information Behavior. In *Encyclopedia of Library and Information Sciences, Third Edition* (pp. 2381-2391). Taylor & Francis.
Retrieved
from <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1081/E-ELIS3-120043263>
- Belkin, N. (1978). Information concepts for information science. *Journal of Documentation*, 34(1). 55-85.
- Brightbill, C. K. (1961), *Man and leisure: A philosophy of recreation*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Brown, C. A. (2007). The Carolina shaggers: Dance as serious leisure. *Journal of Leisure Research*, 39(4), 623-647.
- Butterworth, P. (2005). *Magic on the Early English Stage*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Case, D. O., & Given, L. M. (2016). *Looking for information: A survey of research on information seeking, needs and behavior*. Bingley: Emerald Group Publishing.
- Christian, P. (1994). *The History and Practice of Magic*. Whitefish, MT: Kessinger Publishing.
- Christopher, M. (1991). *Magic: A Picture History*. New York: Courier Dover Publications. (Original work published 1962)
- Christopher, M. (2005). *The Illustrated History of Magic*. New York, NY: Carroll & Graf Publishers.
- Denhardt, R. B., Denhardt, J. V., Aristigueta, M. P., & Rawlings, K. C. (2018). *Managing human behavior in public and nonprofit organizations*. CQ Press.
- Dervin, B. (1998). Sense-Making theory and practice: An overview of user interests

- in knowledge seeking and use. *Journal of Knowledge Management*, 2(2), 36-46.
- Dervin, B., & Frenette, M. (2001). *Sense-Making Methodology: Communicating Communicatively with Campaign Audiences*. In R. E. Rice & C. K. Atkin, *Public Communication Campaigns* (3rd ed., pp. 69-87). Thousand Oaks, CA: Sage Press.
- Erdelez, S. (1999). Information encountering: It's more than just bumping into information. *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology*, 25(3), 26-29.
- Gould, J., Moore, D., Karlin, N. J., Gaede, D. B., Walker, J., & Dotterweich, A. R. (2011). Measuring serious leisure in chess: Model confirmation and method bias. *Leisure Sciences*, 33(4), 332-340.
- Gould, J., Moore, D., McGuire, F., & Stebbins, R. (2008). Development of the serious leisure inventory and measure. *Journal of Leisure Research*, 40(1), 47-68.
- Guiley, R. (2006). *The encyclopedia of magic and alchemy*. Infobase Publishing.
- Hartel, J. (2003). The serious leisure frontier in library and information science: Hobby domains. *Knowledge Organization*, 30(3/4), 228-238.
- Hartel, J. (2006). Information activities and resources in an episode of gourmet cooking. *Information Research*, 12(1) paper 281. Retrieved from InformationR.net/ir/12-1/paper282.html
- Hartel, J. (2010). Leisure and hobby information and its users. *Encyclopedia of library and information sciences*, 3263-3274.
- Hartel, J., Cox, A. M., & Griffin, B. L. (2016). Information activity in serious leisure. *Information Research*, 21(4). Retrieved from <http://www.informationr.net/ir/21-4/paper728.html>
- Hektor, A. (2001). *What's the use: Internet and information behavior in everyday life*. Linköping, Sweden: Linköping University.

- Hewitt, L. (2009). *The History of Magic from Dark Art to Pop Entertainment*. Retrieved July 18, 2019, from <https://www.historicmysteries.com/history-of-magic/>
- Jones, G. (2011). *Trade of the tricks: Inside the magician's craft*. University of California Press.
- Krikelas, J. (1983). Information-Seeking Behavior: Patterns and Concepts. *Drexel Library Quarterly*, 19(2), 5-20.
- Loshin, J. (2007). Secrets Revealed: How Magicians Protect Intellectual Property Without Law. *SSRN Electronic Journal*. doi:10.2139/ssrn.1005564.
- Magic. (2007). In *Encyclopædia Britannica*. Retrieved July 18, 2019, from <https://academic-eb-com.utorpa.lib.nccu.edu.tw/levels/collegiate/article/magic/108514#>
- McClelland, D. C. (1987). *Human motivation*. CUP Archive, Cambridge University Press.
- Rissanen, O., Pitkänen, P., Juvonen, A., Kuhn, G., & Hakkarainen, K. (2014). Expertise among professional magicians: an interview study. *Frontiers in psychology*, 5, 1484.
- Savolainen, R. (1995). Everyday life information seeking: Approaching information seeking in the context of "way of life". *Library and Information Science Research*, 17(3), 259-294.
- Scott, R. (2009). *The Discovery of Witchcraft*. BiblioBazaar Publishing. (Original work published 1584)
- Sheets, B. (2006). *A short history of magic....* Retrieved July 18, 2019, from <https://web.archive.org/web/20060515125440/http://www.magiczoom.com/history-of-magic.htm#cons10>

- Shen, X. S., & Yarnal, C. (2010). Blowing open the serious leisure-casual leisure dichotomy: what's in there?. *Leisure Sciences*, 32(2), 162-179.
- Sonnenwald, D.H. (1999) *Evolving Perspectives of Human Information Behavior: Contexts, Situations, Social Networks and Information Horizons*, in Wilson, T.D. and Allen, D. K., Eds. *Exploring the Contexts of Information Behavior: Proceedings of the Second International Conference in Information Needs*, 176-190. Taylor Graham.
- Stebbins, R. A. (1982). Serious leisure: A conceptual statement. *Pacific sociological review*, 25(2), 251-272.
- Stebbins, R. A. (1992). *Amateurs, professionals, and serious leisure*. Montréal: McGill-Queen's Press-MQUP.
- Stebbins, R. A. (2001). Serious leisure. *Society*, 38(4), 53-57.
- Stebbins, R. A. (2005). Project-based leisure: theoretical neglect of a common use of free time. *Leisure Studies*, 24(1), 1-11.
- Stebbins, R. A. (2007). *Serious leisure: A perspective for our time*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Stebbins, R. A. (2008). Right leisure: Serious, casual, or project-based?. *NeuroRehabilitation*, 23(4), 335-341.
- Stebbins, R. A. (2009). Leisure and its relationship to library and: information science: bridging the gap. *Library trends*, 57(4), 618-631.
- Steinmeyer, J. (2004). *Hiding the Elephant: How Magicians Invented the Impossible and Learned to Disappear*. New York, NY: Carroll & Graf Publishers.
- Taylor, R. S. (1968). Question-negotiation and Information Seeking in Libraries. *College and Research Libraries*, 29(3), 178-194

- Taylor, R. S. (1991). *Information use environments*. In Dervin, B. and M.J. Voight (Eds.). *Progress in Communication Sciences*, Vol. 10. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corp. 217-255.
- Veal, A. J. (2017) The Serious Leisure Perspective and the Experience of Leisure, *Leisure Sciences*, 39(3) , 205-223, DOI: 10.1080/01490400.2016.1189367
- Weber, K. J. (2003). *Maximum Entertainment: director's notes for magicians and mentalists*. New York: NY: Ken Weber Productions.
- Williamson, K. (1998). Discovered by chance: The role incidental information acquisition in an ecological model of information use. *Library & Information Science Research*, 20(1), 23-40.
- Wilson, T. D. (1981). On user studies and information needs. *Journal of Documentation*, 37(1), 3-15.
- Wilson, T.D. (1999). Models in Information Behaviour Research. *Journal of Documentation*, 55(3). 249-270. 10.1108/EUM0000000007145.
- Wilson, T.D. (2000). Human information behavior. *Informing Science*, 3(2), 49-56. Retrieve June 4, 2012, from <http://inform.nu/Articles/Vol3/y3n2p49-56.pdf>.

附錄一 知情同意書

敬愛的_____（先生/小姐）您好：

您好，我是國立政治大學圖書資訊學與檔案研究所、碩士班二年級的學生，目前正在進行一項關於魔術愛好者的資訊行為研究之調查，希望能藉由您的協助來完成這項研究，所需時間約1個小時，期望能聽取您寶貴的心得與感想，在此誠摯邀請您參與本次研究，分享您的相關經歷，感謝萬分！

本研究將「完全」經由您的同意方進行，您有權利在任何階段退出，並且整個過程中，將全程錄音，用以完整地確認您的受訪內容，本研究也將嚴格遵守學術倫理，資料僅作為學術用途，受訪者資料也會經過代號轉換，以匿名方式呈現，用以保障您的個人隱私。若有關於本研究相關問題，歡迎以任何方式聯絡。

在此提供本研究的內容說明：

1.研究名稱： 魔術愛好者的深度休閒資訊行為研究
2.研究目的： 透過魔術愛好者對資訊的需求、尋找與使用，藉以分析非職業魔術表演者在不同表演能力下，其資訊行為之差異，並供相關人士參考。
3.訪談進行模式： 與研究者本人進行一對一的談話，共約1-2 個小時，並事先提供提問的問題清單，全程在受訪者同意下錄音、紀錄。
4.訪談資料使用方式： 根據錄音逐字逐句轉為文字檔，引用原話作為研究分析，並且以匿名的方式呈現，匯集所有受訪者意見之後，撰寫於本人的碩士學位論文中。
5.預期貢獻： 分析不同魔術愛好者的資訊行為模式，透過對於資訊使用角度的觀察，來提供魔術愛好者資源取得與改善自身表演之建議。

本文件將由您與研究者各保留一份，用以保障您的權益，若您同意接受本研究的訪談，請於下方簽名：

本人_____，同意參與國立政治大學圖書資訊與檔案學研究所碩士生吳亞軒的訪談研究，以協助研究計畫進行。

研究進行人：_____

國立政治大學圖書資訊與檔案學研究所 研究生：吳亞軒
指導教授：王梅玲教授
聯絡e-mail：jeff.wu213@gmail.com

附錄二 訪談大綱

- 一、可以稍微介紹一下自己的魔術資歷與接觸魔術的契機嗎？你有參加過哪些魔術社團嗎，哪個是最印象深刻的呢？為什麼？
- 二、請問有印象最深刻的表演經驗嗎？可以描述一下這段經驗，以及準備的心路歷程嗎？
- 三、以這段表演經驗為例，可以請你分享一下準備的過程嗎，有遇到哪些困難點？或者有哪些階段是你樂在其中的嗎？
- 四、有最常表演的場合以及喜愛的魔術類型嗎？除了實際表演，還會從事魔術相關的活動嗎？
- 五、你通常會從哪些地方取得魔術資源呢(找了哪些人幫助你呢？或是去了哪些地方？或是上哪些網站？)？會在什麼樣的情況下去找這些資源？有哪個是你最信賴的嗎？
- 六、可以請問你是如何接觸到這些管道的呢？可以舉個例子說明一下嗎？
- 七、假設今天需要準備一套表演時，你會如何開始？會從哪些部分來發想以及改善自己的程序？你可以大概舉例談談這個過程嗎？
- 八、在你學到新的觀念、表演或修改意見之後，你會做哪些事？(或是如何保持、或改良？)
- 九、在這些準備過程中，有哪些是你認為重點影響表演好壞的關鍵因素呢？以及哪些階段是最難執行與達成的呢？
- 十、可以談談社團在你的魔術生涯中扮演的角色嗎？你認為這樣的關係對你在魔術資源的取得與使用上佔據什麼樣的地位？
- 十一、(本題為業餘魔術師之問題)整體而言，你認為在你生涯中最具有代表性的比賽獲獎時，能助你獲獎的重要因素有哪些？
- 十二、從第一個問題至今，有任何問題建議，或者想抒發的心得嗎？

附錄三 國內大學與社會性魔術社團名錄

附錄三為本研究所考量之研究母體對象，即全國大專院校與魔術社團名錄，但鑒於社團名單浮動，且並未有統一名單，惟此名錄為按研究者之社團經驗與學校社團網站查詢所得，難免有所疏漏，請多見諒。

北部	中部	南部
咪兔魔術社	中山醫大魔術社	中正大學魔術社
台灣大學魔術社	逢甲大學魔術社	成功大學魔術社
政治大學魔術社	中原大學魔術社	高應大魔術社
清華大學魔術社	聯合大學魔術社	高師大魔術社
交通大學魔術社	中國醫大魔術社	高第一科大魔術社
宜蘭大學魔術社	嶺東科大魔術社	高醫大魔術社
台北大學魔術社	朝陽科大魔術社	大葉大學魔術社
台科大魔術社	弘光科大魔術社	彰師大魔術社
東吳大學魔術社	東海大學魔術社	高雄大學魔術社
輔仁大學魔術社	台中教育大學魔術社	中山大學魔術社
淡江大學魔術社	中台科大魔術社	南台科大魔術社
銘傳大學魔術社	勤益科大魔術社	嘉義大學魔術社
北醫魔術社	中興大學魔術社	義守大學魔術社
實踐大學魔術社		大仁科大魔術社
師範大學魔術社		長榮大學魔術社
中央大學魔術社	東部	屏東大學魔術社
清雲科大魔術社	東華大學魔術社	台南大學魔術社
世新大學魔術社	花蓮大學魔術社	南華大學魔術社
健行科大魔術社	宜蘭大學魔術社	南應大魔術社
海洋大學魔術社	佛光大學魔術社	
文化大學魔術社		
北藝大魔術社		