

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告

戶外活動中認真休閒的特色及行銷方面的運用

計畫類別：X 個別型計畫 ☐ 整合型計畫

計畫編號：NSC - 89 - 2416 - H - 259 - 013

執行期間：89 年 02 月 01 日至 89 年 07 月 31 日

計畫主持人 ： 王傳銘 副教授

協同研究人員： 黃秀雲

研究助理 ： 王詩淳

執行單位： 國立東華大學

中 華 民 國 89 年 10 月 23 日

目錄

	頁數
中文摘要	4
英文摘要	4
研究背景	4
研究目的	6
研究問題與假設	6
文獻參考	7
研究方法	
研究步驟	9
測量指標	9
測量工具	9
研究對象	10
資料收集	10
資料分析與統計方法	10
研究結果	11
推論	21
結論	23
參考文獻	25
附錄一： 焦點團體問題與記錄	26
附錄二： 活動通知	30
附錄三： 問卷	31

圖表

	頁數
表一： 樣本的特色	13
表二： 認真休閒特色及認同程度	14
表三： 認真休閒因參與年數之差異	15
表四： 認真休閒因活動次數之差異	16
表五： 認真休閒因組織會員之差異	17
表六： 認真休閒因器材設備投資金額之差異	18
表七： 認真休閒因年齡之差異	19
表八： 認真休閒因活動項目之差異	20
表九： 認真休閒行為變數因活動項目之差異	20

戶外活動中認真休閒的特色及行銷方面的運用

中文摘要

關鍵詞：認真休閒、戶外運動、休閒行為、休閒行銷

重視休閒生活是進步國家的趨勢，不論是從經濟或社會的角度來看，我國已經進入了一休閒文化的時代。為了要使休閒對個人和社會更有價值，必須重視「認真的休閒」。本研究的目的是藉由戶外運動發掘認真休閒的屬性特色，並以實證方式測試認真休閒的行為。研究對象選取從事遙控飛機、輕航機者，以問卷調查方式，作量化分析。分析結果顯示活動參與者在內在認知上有認真休閒的特色；這些特色則因為外在行為的變數而有顯著差異。此一研究的成果將有助於運動、休閒、藝文等活動的推廣與行銷，進而俾利於我國休閒產業成長，並促進文化發展、提高生活品質。

英文摘要

Keywords：serious leisure, recreation participation patterns, sport marketing

Leisure has been viewed as an ideal life and the basis of culture. Today people are turning from work to leisure for achievement and satisfaction. For leisure to be meaningful and fulfilling, the participant must devote time and effort in his pursuit, and become serious in it. This study explored the dimensions of serious leisure and quantitatively tested its properties by sampling participants of outdoor sports. Results of the study showed high degrees of serious leisure attitudes and experiences; these attitudes and experiences varied significantly according to participation patterns. Outcome of the study provided insights to meanings of recreation participation, particularly for long term continuing participation. The information could be useful for marketing and promotion of leisure and sport.

研究背景

重視休閒生活是已開發國家的趨勢。從經濟方面來看，休閒事業包過娛樂、藝文、旅遊等產業。休閒活動其中的旅遊一項，已經是全世界第一大產業，包括戶外自然和人文歷史等景點、運動賽會、餐飲旅館、交通運輸，以及相關的金融，廣告等服務。其產值、就業人口均超越製造業與其它的服務業（Naisbitt, 1994）。在休閒旅遊方面的投資又以亞洲各國最為快速，如香港、新加坡等地機場及遊輪碼頭之擴建，以及全世界最佳服務品質之旅館等等（Naisbitt, 1994）。至於休閒以外的產業，現在也都已經捲進娛樂化經濟，走上樂趣導向的消費趨勢。不僅在餐飲、服飾之展示與銷售要以休閒、趣味為主題，以營造視覺和聽覺的氣氛來滿足消費者的好奇心和新鮮感，連零售業、銀行、汽車、航空公司也要有 E-factor（Entertainment Factor 娛樂因素，Wolf, 1999），例如以藝術作品之發表作為展售空間之佈置、舉辦休閒活動配合產品促銷，以及贊助藝文、運動盛會等。

休閒不僅對經濟舉足輕重，更對文化發展有影響，有時候甚至是延續傳統的關鍵和文化創新的動力（Russell, 1996）。其實休閒豐富的內涵正是文化發展的基礎，由休閒之中可以看出文化的特色和風格。Pieper（1963）認為生活應抱著樂觀、誠摯的

態度，也就是以休閒的心情看待人生，在休閒的體會中瞭解與肯定自我，達到天人合一的境界。所以說休閒是上天的賜與，讓人脫離心中的貧困，去追求教育、文化中的精深奧妙，讓生活充實、豐富。這種對身心、生而為人的喜悅便好像是佳節慶典一般，是人生活的目的。由此種態度和心情產生的創作更蔚然有成，成為文化的精華。Russell (1958) 明白的說各種思想論著、科學、藝術都是以休閒的動機出發，而不是為謀生而作。de Grazia (1964) 另外以哲學的觀點說音樂、思考、學習新知、宗教活動和道德實踐是最具人性、最有意義的活動，也就是最美好、最理想的人生。這些都是休閒的範疇，而不是謀生的工作。易言之，休閒不只是工作之餘的閒暇時間和娛樂，而是人類得到自由，解放之後在科學、人文等方面輝煌燦爛的表現。休閒是人生的理想，而休閒活動同時也是文化的內涵。此外，Huizinga (1949) 從歷史演進的角度來說明文化的活動，如運動、科學、藝術，甚至法律和宗教，都是從遊戲 (play) 開始。這些遊戲的形式和內涵表現出人類的智慧與理想，使人類得以演化而與其他物種有所不同。如果這些活動的動機變成了名利，人與人之間便互相侵害，乃至不擇手段，任邪惡瘋狂的行為摧殘人天真的本質、破壞人類精神文明的成就，於是便發生文化危機。因此恢復赤子之心的遊戲精神是文化發展的關鍵。總結以上各家學說，可以說休閒是文化的根本，休閒的生活直接關係著文化發展。

不論是以經濟或是文化的角度來看，我們已經進入了一個休閒文化的時代。目前國內實行隔週休二日制，一年中有 100 天的假日。將來全面週休二日之後，一年之中將有三分之一的天數是假日。這是順應世界潮流，也給國內民眾更多休閒的機會。然而休閒活動有好有壞，真正有意義、令人滿意的休閒生活應該要有規劃、有準備。有了更多休閒的機會並不一定就懂得好好利用，從中得到身心的成長。根據文崇一 (1990) 的調查，國內民眾的休閒活動以看電視居首，聊天聚餐為其次。知識、藝文性和運動類休閒活動的參與率並不高。此外，休閒生活的滿意度和教育程度關係密切。這一點說明了要有教育的基礎，休閒的文化才會比較充實。在國外，購物、消費已經變成流行的休閒方式 (Schor, 1991)。這種消費文化所帶來的是在工作與購物之間不斷的重複循環 (an insidious cycle of work and spend)，人在這個循環當中必須增加所得來滿足物質慾望，無形中迫使自己增加工作量。換句話說，以消費為主的休閒方式造成的是更多的不安與壓力，而非閒適的心情和學習與成長。上述消遣性的活動對國民體、智能和文化發展並無多大幫助，有時甚至變成頹廢的逸樂。這一點已經有理論 (Veblen, 1899) 和實際的例子 (Swados, 1950) 可供借鏡。Veblen (1899) 曾描述有閒階級為了展現身份地位而從事休閒行為。這些不具生產力的活動具有示範性，讓一般人在模仿有閒階級的過程中逐漸喪失了原有的敬業精神，對經濟發展有不良的影響。Swados (1950) 的報告說明當工人減少工作時間、得到的自由時間之後，購物、打零工的時間增加了，但閱讀、上教堂、文藝及對心靈有益的活動等並沒有增加，結果只是更多的失落感。Clark (1956) 曾經說社會的下層階級只對能直接滿足慾望的活動有興趣。較高階級的人選擇的是運動、藝術欣賞之類須要長期學習的興趣。有規劃、有準備的休閒可以怡情養性，引導人進入一個新的境界。其實像縫紉、烹飪、修車等等，都可能因為時間累積和知識技術投入而成為嗜好 (Bammel & Burrus-Bammel, 1996)。前述 Pepir (1963) Russell (1958) de Grazia (1964) Huizinga (1949) 等人所說的休閒 (指文學、藝術、科學、運動) 也必定要有經驗累積之後才有成就，然後對個人有益，對文化亦有貢獻。易言之，消遣性的休閒只能打發時間、排遣煩悶；有準備、有計劃的休閒可以增進生活意義、增加文化風格。

再根據 Nash (1960) 的說法，休閒活動的方式有許多種，由下而上為：感官娛樂、感性共鳴、親身參與、有創意的活動。另外負面的有有害自己、有害他人的行為，也算是個人的休閒。這其中以有創意的活動為最高等、最有價值，符合 Maslow (1943) 所說自我實現 (self-actualization, 即發揮能力、有創意) 是人類需求當中的最高一級。這兩個理論都說明人之為人而高於其他生物，關鍵在於學習，成長，以增進一己的智慧與技能。休閒正是成長與表現的機會，是人達到登峰造極的途徑，休閒之珍貴在此。這些說法其實都暗示休閒必須要肯用心、態度認真，才能到達最高境界。Bammel & Burrus-Bammel (1996) 說在進步的社會裏，「學習」是休閒的重點，也就是在生活上的投資。現在教育普及、國人的能力和素養提高，所追求的將是高投資、高報酬的休閒生活。在未來社會裡，資訊愈來愈豐富，生活愈來愈多元化，不但休閒活動的型態增加，對休閒的品質的要求也愈來愈高。隨興、漫無目的消遣將不再能令人滿足。未來的趨勢將以有價值、有深度的休閒為主。

重視休閒生活既是時代潮流，又配合國民所得和自由時間增加，休閒活動的品質必定要提高，才能對個人、社會、文化有益處。而提昇休閒品質的關鍵正是推廣「認真休閒」，但是這方面的研究不多。惟有在這一方面加強，才能使休閒設施規劃和活動設計做得更好，同時鼓勵國人追求高品質的休閒。舉例來說，能瞭解對高爾夫球的「認真」，才能設計夠挑戰性的球場；對學童的求知慾（認真）有認識，才能在博物館、主題公園設計良好的互動節目。有鑑於國內外對認真的休閒所知有限，本研究之目的乃為探討認真休閒的特徵，由此進一步瞭解休閒的意義。

研究目的

本研究的主要目的在發掘認真休閒的特性 (characteristics of serious leisure)，以探討認真休閒是否存在，及其存在的型式。這一部份可以用來驗證或推翻 Stebbins (1982) 所提出的認真休閒理論。此一研究的次要目的為篩檢相關行為指標，用來解釋認真休閒的特性，亦可預測一個人對某項休閒活動「認真」的方式。

研究問題與假設

依 Stebbins (1982) 的說法，認真休閒有六項特色（有毅力、有階段性成長、有用心、有長久益處、有價值觀體系、有榮譽感）。比起「專精休閒」和「涉入狀況」兩方面的研究，認真休閒所涵蓋的層面較廣，見解較深，但是這一方面卻一直未有計量性的驗證。對認真休閒理論的測試實在是當務之急。本研究便以認真休閒的文獻為基礎，訂定出三項研究問題：

問題一：認真的休閒的特色為何？研究結果與 Stebbins (1982) 的說法有何異同？

問題二：認真休閒的程度是否能由休閒活動的參與情形（例如參與年數、參與頻率、器材投資等）來解釋與預測？

問題三：不同的休閒活動是否都可能有認真休閒的特色？

基於文獻上的報告，認真的休閒大致上有三項基本概念：

- 一、有內在認知和體驗的特色 (perceived characteristics, 例如知識、技能、器材、毅力、成就感、榮譽感、價值觀、行為準則等等) ;
- 二、有表現於外在, 可以觀察得到的行為變數 (participation patterns, 例如參與年數、參與頻率、器材投資、社團會員等) ;
- 三、可能發生在任何一種休閒活動之中。

就這三項基本概念, 再配合前述之三項研究問題, 便發展出以下假設 (hypotheses), 有待驗證。

假設一: 認真休閒無明確的行為特色 (例如知識、技能、器材、毅力、成就感、榮譽感、行為準則等) 足以說明其存在 (Serious leisure cannot be explained by certain behavioral characteristics)。

假設二: 認真休閒的特色 (內在認知, 例如知識、技能、器材、毅力、成就感、榮譽感、行為準則等) 沒有活動行為變數上 (外在行為, 例如參與年數、參與頻率、器材投資、社團會員等) 的差異 (The behavioral characteristics of serious leisure are not related to participation patterns)。

假設三: 就認真休閒的特色而言 (例如知識、技能、器材、毅力、成就感、榮譽感、行為準則等), 不同的休閒活動之間並無明顯差異 (There is no significant difference among recreation activities in terms of serious leisure)。

假設四: 就活動行為變數而言 (例如參與年數、參與頻率、器材投資、社團會員等), 不同的休閒活動之間並無明顯差異。(There is no significant difference among recreation activities in terms of participation pattern)。

文獻參考

Pieper (1963) 很早便提出積極的休閒觀 (active leisure)。他先以哲學的方法說明上帝造人, 其本意是要人充分利用天生的資質, 熱情活潑的去學習與活動。怠惰與精神上的困乏則是辜負上天的好意, 也等於是否定了自我的價值。因此休閒應該是積極進取, 像慶祝節日般有歡欣鼓舞的感覺。這一個觀點已經引導出休閒之中有探索、學習等認真的態度。

針對有準備、有計劃的休閒, 目前國內尚無相關研究, 國外也只有少數論文, 見於「認真休閒」(serious leisure)、「專精休閒」(recreation specialization) 和「涉及狀況」(involvement) 三類主題。「認真休閒」目前只有 Stebbins (1982) 對業餘愛好者 (amateurs and hobbyists) 和義工 (volunteers) 作研究, 就其訓練、組織作描述。「專精休閒」以 Bryan (1977) 對溪釣之研究為代表, 依專精程度將釣客分類。「涉及狀況」方面的研究以 Havitz and Dimanche (1990, 1997) 為主, 探討其中的多樣性 (multifaceted construct)。

Stebbins (1982) 認為以現今社會上工作機會和工作時數都逐漸減少的趨勢下, 有越多的人想從休閒生活中激發潛能, 展現自己的天份能力, 藉此肯定生活的目標。休閒將不只是休息、不經心、享樂而已, 而是有建設性, 有成就, 有意義的, 能為個人及社會帶來好處。依據 Stebbins (1982) 的研究, 認真的休閒有六項特色: (1) 有毅力 (perseverance), 在緊張、心理壓力、怯場、或是疲勞、受傷的時候, 仍能盡力

克服困難，努力不懈；(2) 有階段性成長 (career)，在持續的追求之下，經歷了不同階段的成長，其中有轉折，有各階段的領會和成就，逐漸進步；(3) 有用心 (personal effort)，經過知識、技術的累積，和持續的訓練，熟而生巧，進而可以傳授他人。(4) 有長久的益處 (durable benefits)，包括充實感、成就感、肯定自我、在同好之間有歸屬感等等；(5) 有獨特的價值觀 (unique ethos)，如信念、行為準則、對表現好壞的評價標準等等，這些價值觀在同好的圈子裏形成一套規範；(6) 有榮譽感 (self identity with the pursuit)，自我介紹的內容是這個活動，說的時候表現出興奮、自豪、滔滔不絕。Stebbins (1982) 認為認真休閒所代表的是人有了自由並不會自然帶來快樂，而是利用休閒的機會去追求知識、技術，在智能、道德和心靈上有所成長。如此才有益處，也才會得到真正的快樂。這些過程有教育作用，以知識、經驗的累積，教人如何休閒，人生便過的有意義。正因為如此，學校教育應該教導「認真的休閒」，不僅要教人如何工作，也要教人如何生活。

Bryan (1977) 所作「專精休閒」(recreation specialization) 方面的研究指出，對休閒活動的用心 (commitment) 可以反映在其專精的程度上，探討以投入程度 (commitment) 和專精程度 (specialization) 為基礎的休閒行為，藉此聊解休閒的意義。Bryan (1977) 以釣鱒魚為例，分別做了 263 個現場訪問 (on-site interviews) 以及參與觀察 (participant observation)。專精的現象會表現在用具、技術能力、地點選擇和同伴的選擇上。依照這些指標，釣魚人可分成四類：偶然釣客 (Occasional)、普通釣客 (Generalists)、技術型釣客 (Technique specialists)、和技術加特殊地點釣客 (Tech-setting specialists)。不同類型的釣客不僅有技巧的高低和對漁獲種類大小各有偏好，對器材用品，水性 (如面積，流速，開發程度，保育狀況) 及同伴也都有不同的選擇。最後一種因為對釣魚地點的生態環境非常注重，因此對職責所在的管理單位會有監督的作用。Bryan (1977) 這項研究顯示，休閒可以循序漸進，有其成長、深入的過程，有「認真休閒」的含意。

另外一個與認真休閒相關的議題是對休閒活動的「涉及狀況」(involvement)。Havitz and Dimanche (1990) 發現涉及休閒活動的相關因素有重要性 (importance)、愉悅感 (pleasure)、表現自我 (self-expression)、風險 (risk consequences，包括身體傷害、面子問題、時間、金錢方面的投資等)、風險機率 (risk probability)。Park (1999) 認為從事休閒活動有種特殊的涉入方式，從高爾夫球、保齡球、游泳三種運動中找到這些涉及的相關因素。Dimanche et.al. (1991) 曾經分析休閒涉入因素 (重要性、愉悅感、自我表現、風險後果、風險機率)，證明這些因素有足夠的穩定性 (consistency)，表示涉入狀況確實存在。Park (1999) 以這一個發現作為基礎，並參考 Laurent & Kapferer (1985) 的問卷 (involvement questionnaire) 做了一系列的分析，包括因素分析 (factor analysis)，關連性分析 (correlation，測量要素之間的相關性)，變量分析 (ANOVA，測量不同活動之間涉入程度的變化)，以及 Turkey post hoc 後測，以測驗變化的來源。這些因素在不同的活動上有不同程度的影響，而這些影響又有參與者性別和學歷上的差異，包括重要性加愉悅感，自我表現，風險後果加風險機率等方式 (types) 及涉入程度 (level)。Park (1999) 認為這些涉及狀況可以說明一個人為什麼覺得某項活動有吸引力、是否決定參加，以及是否能維持長期的參與。這些資料可以用來促進長期持續參與休閒活動，也可以用來解釋、預測消費者行為，進一步作市場區隔，逐一來設計活動內容，訂定推廣策略。

研究方法

研究步驟

本研究之進行依先後順序主要包括下列四個步驟。

- 一、文獻參考：這一部分要收集與認真休閒有關之論述，作為本研究之理論基礎，再以所得之調查資料驗證或推翻文獻中之理論。
- 二、測試工具之設計：依照所設定之研究目的與假設，將以參考文獻為基礎來設計收集資料的工具，分為前段的訪談問題及後段的問卷兩種。問卷做出之後將作試測（pilot test），依試測結果作修正。
- 三、資料收集與分析：這一步驟的工作包括三段式的資料收集（訪談、問卷試測、正式施測）及統計分析，就所獲得的數據資料依本研究之四項假設以適當的統計模型運算之。
- 四、資料整理與報告：這一部份之工作是將研究目的、方法和分析過的資料作描述，並就所獲知結果提出看法與心得（implication），分別對個人、休閒性社團、產業界、政府提出建言。

測量指標

在設計認真休閒特色與程度的測量指標時，主要是根據（一）在專精休閒方面，依 Bryan（1977）之研究有參與次數、技術，及活動地點三項指標。本研究另加參與年數、器材投資兩項。（二）認真休閒方面，依照 Stebbins（1982）所提出之認真休閒六項特色：有毅力、有階段性成長、有用心、有長久益處、有價值觀體系、有自我認同。（三）涉入狀況，參照 Park（1999）研究個人參與活動的四種影響涉入的因素：重要性加愉悅感（importance-pleasure）、表現自我（self-expression）、風險（risk consequences，包括身體傷害、面子問題、時間、金錢方面的投資等）、風險的機率。

測量工具

為收集資料之需而設計的工具，分探索性的訪談（exploratory interviews）及問卷調查（questionnaires）兩種。訪談問卷的設計是以文獻資料為基礎，設計若干問題供訪談問答時之用。訪談時以半結構方式（semi structured interviews）獲取較多、較深入，且研究所需的資料，亦即研究員只要確定把應涵蓋的問題都提到了，問題的表達、用詞、先後次序可依訪談時的互動情況而調整。這一階段的訪談目的在探索休閒活動中專精與認真的特質，一方面驗證文獻中的說法，一方面發掘新現象。有了這些認識，再進一步作為下一階段（問卷調查）問卷設計的基礎；此外，訪談的另一目的是藉著受訪者的推薦，找到其他參與該項活動的人士，為問卷調查時抽樣鋪路。

問卷調查是另一項測量認真休閒的工具。問卷設計有二個部分：認真休閒的指標、以及個人資料，如、年齡、性別、職業、所得、活動行為（參與年數、活動頻率、

器材投資、社團會員)等。

研究對象

休閒活動項目，原則上選擇具技術性和有社團組織的活動，比較適合認真休閒的主題，其次在配合研究主持人所在地已有的活動，就近取得樣本。本研究案納入遙控飛機、輕航機二項。研究的對象(樣本)以 15 歲以上參與上述活動之青年及成人為準。

資料收集

本研究採取非隨機抽樣的方式獲取所需的資料，抽樣的過程分為三個階段。第一階段以探索性訪談的方式，先打聽與獲取休閒活動的愛好人士的名單，對之做過訪談後再以滾雪球方式 (Snowball sampling) 接觸夠多同好作為訪談對象；另外，收集休閒活動愛好者的通訊資料，以獲取更多的研究對象資料。訪談時提出的問題以 Bryan (1977) 和 Stebbins (1982) 的報告為本。訪談所得的資料以內容分析法作資料整理，並配合文獻資料來設計問卷。問卷設計在用辭上儘量保留文獻上的原意，由英文翻譯的部分將請語言方面的專才核定。。

抽樣的第二階段是在問卷設計出來之後，先送給先前做過訪談的人做試測 (Pilot test)，依其意見修訂，以求問卷的適用性，提高問卷的效度 (validity)。

第三階段是以郵寄問卷與集中施測方式，分別寄給樣本名單上的研究對象，以及將問卷發給舉辦活動時在場的參加人士。樣本數則依照該活動在當地的參與人口查出最低樣本數 (minimum sample size)，務求問卷的回收數目高於此最低樣本數，並提高問卷回收率，使研究結果能代表其他參與人口。

資料分析與統計方法

經由問卷調查所收集的資料將經過兩部份的分析：(一)描述樣本的特性，例如性別、年齡、參加活動年數等，及參與活動的型態，例如頻率、技術、價值觀等與認真休閒相關的變數。使用的統計方法有次數分配、平均數、標準差等；(二)測試研究工具(問卷中的問題項目)之效度 (validity) 及信賴度 (reliability)，同時將認真休閒的特性整理出來，並測試研究主題中所列之四項假設 (hypotheses)。此一階段的程序將參考 Park (1999) 的方法：一、先作要素的分析 (factor analysis) 將認真休閒的特性歸類，不但能分析認真休閒的內涵，同時也檢視問卷的效度；二、作相關性分析 (correlation)，查出前一步驟得到的要素 (即認真休閒的特性) 之間的關聯性；三、以變異數分析 (ANOVA) 測試不同活動項目 (遙控飛機、輕航機) 之間是否有差異；四、以 Tukey post hoc 後測查出各項活動之間造成差異的來源。

研究結果

資料之蒐集分兩項飛行活動進行：輕航機及遙控模型飛機。在輕航機部分，首先是在花蓮地區由一位飛航人員聯絡當地會員及同好，總共 10 人於民國八十九年四月十三日聚會。以焦點團體 (focus group) 方式進行交談。會談的內容包括參與飛行的歷

史、經驗、困難等等（附錄一）。

會談當中得知即將在南台灣舉行輕航機飛行大會。經與主辦單位接洽後，得以參加此項活動，並在現場做問卷的發放。民國八十九年五月二十七、八日在屏東縣高樹鄉廣興飛行場活動（附錄二）當時研究人員（三人）研判場地與群眾分佈，決定由三個方向與在場的飛行同好接觸。採樣的過程是當研究人員準備好問卷、器材之後，與最進距離之青年、成年人（目測）打招呼，自我介紹並說明研究目的及方式。如果此位人士曾參與過飛行，便得以選為樣本，於是請求對方填答問卷。俟問卷填妥，研究人員道謝之後，立即查核問卷是否全部作答。少數有遺漏、為完成者因此得以立即補救。在每一次問卷完成之後，研究人員再由前進方向尋找下一位最近距離人士，重複接觸程序。大會的第一日下午為活動的高潮。因為飛行者或忙著準備飛行，或專心觀看表演，因此問卷調查的速度不快。間或有受調查者對研究人員抒發對相關法令之意見及其自身之飛行經驗者，以致進度不夠理想。第一日只獲得 41 份完成的問卷。此外，所接觸之在場人士除無飛行經驗者不列入採樣之外，並無拒絕填寫問卷者。許多與會同好只參加第一天活動，因此次日在場人數不多，且多為前一日即已抵達者。第二天所做之問卷為 11 份。二日種和為 52 份。據舉辦單位之估測及研究人員之目測，第一日下午約有三百餘人次，第二天約有五十餘人次。

此次飛行大會之工作人員亦主動表示有會員名錄可供郵寄問卷之用。郵寄發放部分依 Dillman (1978) 之建議附有說明信 (cover letter) 一封及問卷本身 (附錄三)，並依需要於發出後二週再發一信，提醒對方作答之後寄回。再過二週若未見問卷回收，則再記一次問卷及另一封提醒信函。

輕航機之外，本研究之採樣亦挑選遙控飛行進行之。此部分之程序大致依循輕航機部分，先由一位同時從事輕航機與模型飛機之同好介紹，得以前往民國八十九年六月二十五日上午在三重市舉行的飛行大會（附錄一）。前往參加的三名研究人員採定點方式與民眾接觸，過程則與前述輕航機相同。活動當日認識白馬遙控飛行俱樂部及台北縣航空模型協會人士，於活動之後提供會員通訊地址。郵寄問卷之程序亦依 Dillman (1978) 之方法，惟因時間限制，此一項目只寄出問卷及提醒信函各一次。

審視問卷發放，計輕航機 114 份，遙控飛機 204 份，合計 318 份。經過二次、三次的郵寄及催繳，寄回收輕航機問卷 91 份 (80%)，遙控飛機 100 份 (49%)。若不分活動項目，回收問卷共 191 份，回收率 60%。

問卷中設計了幾項有關樣本特色的問題，分別是參與活動的年數、每次所費的時間、往返活動地點的距離、同伴人選、是否曾加入協會組織成為會員、器材配備投資、以及性別、年齡等。根據調查的結果 (表一)，樣本中參與輕航機、遙控飛機的同好平均有超過九年的經驗 (mean = 9 年; median = 12 年; mode = 10 年)，參與次數頻繁 (一年之內 10 次以上者占 62.6%，超過 6 次者占 70.4%)，費時頗長 (超過三小時者占 48.1%，超過一小時者占 78%)，往返活動地點的旅行距離不長 (100 公里以內者占 94.7%)，大多與會員一起活動 (43.5%)，大多是協會會員 (84%)，在器材方面的投資有少有多，金額之範圍分佈相當平均 (各約百分之十幾之譜)。受調查者以男性居大多數 (97.3%)，約三分之一為三十餘歲之青壯年 (39.9%)，另有三分之一為中年 (四十至五十九歲，合計 37.2%)。

依照 Stebbins (1982) 的敘述而設計問卷中 (附錄三), 前四項屬於隨意的休閒 (casual leisure), 包括活動的嬉戲性質、愉悅感、社交聯誼性、以及感官上的享受。其餘從第五至三十二項皆為認真休閒的特色。研究結果顯示參與調查者認為其活動沒有太多嬉戲成分, 不太有疲勞感或傷害, 心理壓力不大, 對其餘之問題 (即認真休閒之特色) 皆有很高的同意程度 (超過 5.0, 最大值 7.0) (表二)。

以變異數分析 (ANOVA) 所做的交叉分析結果顯示 Stebbins (1982) 認真休閒描述的 28 項特色中有以下七項的差異 ($p < 0.05$):

- (一) 因為參與活動的資歷 (年數) 有顯著差異者 (表三) 包括有特別喜愛的活動地區、閱讀相關書籍雜誌、技能水準、器材之操作使用、對廠商製品的知識、對器材之設計和科技有瞭解、以及自行維修設計器材。
- (二) 因為活動頻率而有不同而呈現顯著差異者有六項 (表四): 嬉戲型式、閱讀相關書籍雜誌、技能水準、器材之操作使用、對製造廠的知識、自行修理設計器材。
- (三) 是否為組織會員而不同的特色有六項 (表五): 閱讀書及雜誌、技能水準、器材之操作使用、對製造廠的知識、瞭解器材之設計及科技、自行修理設計器材。
- (四) 由於器材投資之金額而有顯著差異者有七項 (表六): 嬉戲型式、閱讀相關書籍雜誌、技能水準、器材之操作使用、對製造商的知識、自行修理設計器材。
- (五) 因年齡而有顯著認真休閒差異之變數有十項 (表七): 探索的體驗、成就感、在人生中有重要性、向新朋友談及參與的活動、閱讀書及雜誌、對製造商的知識、瞭解器材之設計及科技、自行修理設計器材、自我認知, 以及心靈上的滿足。
- (六) 因活動項目不同而存在顯著差異者有四項 (表八): 嬉戲型式、疲勞傷害、活動地區、對廠商製品的知識。

此次調查的另一個重點是探訪認真休閒的外在行為指標是否因為不同的活動項目而有差異。經過 Chi-square 分析, 顯示輕航機和遙控飛機在七項行為指標中有六項呈現顯著差異, 分別為參與活動的年數、活動頻率、每次活動時數、旅行距離、同伴人選、會員身分。唯一無顯著差異者為器材配備知投資 (表九)。

表一：樣本的特色

	平均數 (mean)	頻率 (frequency)	頻率 (%) (% of frequency)
參與年數 (年)	9.4		
一年參與次數: 1-5 次		53	29.6
6-10 次		14	7.8
10 次以上		112	62.6
每一次活動時間: 1 小時以下		41	21.9
1 - 3 小時		56	29.9

3 - 5 小時		54	28.9
5 - 7 小時		24	12.8
7 小時以上		12	6.4
旅行距離： 100 公里以下		177	94.7
100-199 公里		2	1.1
200-299 公里		3	1.6
300-399 公里		3	1.6
400 公里 以上		2	1.1
同伴人選： 家人 (1)		3	1.6
朋友、同事、同學 (2)		22	11.8
同好、會員 (3)		83	44.4
其他 (4)		5	2.7
(1) + (2)		13	7.0
(1) + (3)		15	8.0
(2) + (3)		42	22.5
(1) + (2) + (3) + (4)		4	2.1
組織會員： 是		158	84.0
否		29	15.4
器材投資：一萬元以下		16	8.6
1-5 萬		27	14.5
5-10 萬		25	8.1
10-15 萬		21	11.3
15-20 萬		19	10.2
20-25 萬		33	17.7
50-100 萬		26	14.0
100 萬 以上		29	15.6
性別： 男		178	97.3
女		5	2.7
年齡：20 歲以下		5	2.7
20-29 歲		29	15.4
30-39 歲		75	39.9
40-49 歲		47	25.0
50-59 歲		23	12.2
60 歲 以上		9	4.8

表二：認真休閒特色及認同程度

	輕航機 (1)		遙控飛機 (2)		全部樣本 (1) + (2)	
	N	平均數 (mean)	N	平均數 (mean)	N	平均數 (mean)
嬉戲型式	92	2.61	97	3.21	189	2.92
愉悅感覺	92	6.11	98	6.34	190	6.23
社交聯誼	90	5.76	98	6.02	188	5.89

感官享受	89	6.01	99	6.12	188	6.07
速度快感	92	5.82	98	6.12	190	5.97
環境品質	89	5.42	99	5.25	188	5.33
信念價值	91	5.98	98	5.81	189	5.89
規範標準	91	6.46	99	6.40	190	6.43
不良環境	92	5.91	99	5.94	191	5.93
疲勞傷害	92	4.34	98	3.54	190	3.93
心理壓力	90	4.83	98	4.54	188	4.46
努力訓練	92	6.347	99	6.21	191	6.34
主導之感	92	6.09	99	6.06	191	6.07
探索體驗	92	6.15	99	6.16	191	6.16
成就感	91	6.25	99	6.26	190	6.26
重要性	92	6.01	99	5.80	191	5.90
認真談論	85	6.16	96	6.14	181	6.15
熱烈談論	85	5.93	96	5.95	181	5.94
談論頻率	85	5.52	96	5.45	181	5.48
主動談論	84	5.56	96	5.57	180	5.57
特定地區	85	5.61	95	5.97	180	5.80
閱讀資訊	85	5.86	94	5.91	179	5.89
技能水準	84	5.42	95	5.25	179	5.33
器材操作	84	5.74	96	5.80	180	5.77
熟悉製商	85	4.78	96	5.32	181	5.07
器材科技	85	5.28	96	5.38	181	5.33
維修設計	85	5.01	94	5.26	179	5.14
個人風格	85	5.99	96	5.42	181	5.69
自我認知	85	5.69	95	5.57	180	5.63
提高形象	85	5.28	95	5.18	180	5.23
發揮技術	85	5.88	96	5.98	181	5.93
心靈滿足	85	6.13	96	6.17	181	6.15

表三：認真休閒因參與年數之差異

變數 (variables)	F	Sig.
嬉戲型式	1.363	.113
愉悅感覺	1.038	.364
社交聯誼	.825	.732
感官享受	.796	.772
速度快感	1.015	.455
環境品質	1.057	.398
信念價值	1.399	.095

規範標準	.830	.725
不良環境	1.100	.342
疲勞傷害	.837	.715
心理壓力	.783	.788
專業訓練	1.202	.231
主導之感	1.168	.265
探索體驗	1.107	.334
成就感	1.096	.348
重要性	1.412	.089
談論活動	1.153	.281
認真談論	1.180	.253
談論頻率	1.289	.159
主動談論	1.091	.354
特定範圍	1.645	.026*
閱讀資訊	1.683	.021*
技能水準	2.370	.000*
器材操作	2.425	.000*
熟悉製商	2.855	.000*
器材科技	2.573	.000*
維修設計	2.876	.000*
個人風格	1.392	.098
自我認知	1.188	.245
提高形象	1.319	.139
發揮技術	1.227	.209
心靈滿足	1.067	.385

* $p < 0.05$

表四：認真休閒因活動次數之差異

變數 (variables)	F	Sig.
嬉戲型式	6.278	*.002
愉悅感覺	.840	.433
社交聯誼	.583	.560
感官享受	.919	.401
速度快感	1.017	.364
環境品質	1.348	.263
信念價值	.349	.706

規範標準	1.726	.181
不良環境	.543	.582
疲勞傷害	2.238	.110
心理壓力	.245	.783
努力訓練	.054	.947
主導之感	.347	.707
探索體驗	.132	.877
成就感	.854	.428
重要性	1.726	.181
認真談論	2.162	.118
熱烈談論	1.319	.270
談論頻率	.495	.610
主動談論	.402	.669
特定地區	1.843	.161
閱讀資訊	3.188	.044*
技能水準	6.987	.001*
器材操作	9.654	.000*
熟悉製商	4.229	.016*
器材科技	2.340	.099
維修設計	5.038	.007*
個人風格	.851	.429
自我認知	1.714	.183
提高形象	.358	.699
發揮技術	.752	.473
心靈滿足	1.788	.170

* $p < 0.05$

表五：認真休閒因活動組織會員之差異

變數 (variables)	F	Sig.
嬉戲型式	1.252	.288
愉悅感覺	1.331	.267
社交聯誼	2.643	.074
感官享受	.701	.497
速度快感	.562	.571
環境品質	.294	.746
信念價值	.630	.534
規範標準	.382	.683

不良環境	1.123	.328
疲勞傷害	.816	.444
心理壓力	2.341	.099
努力訓練	.435	.648
主導之感	.352	.704
探索體驗	.355	.701
成就感	.599	.551
重要性	1.076	.343
認真談論	.396	.674
熱烈談論	.864	.423
談論頻率	1.360	.259
主動談論	.761	.469
特定地區	1.092	.338
閱讀資訊	4.451	.013*
技能水準	4.032	.019*
器材操作	3.484	.033*
熟悉製商	4.062	.019*
器材科技	3.589	.030*
維修設計	3.262	.041*
個人風格	1.039	.356
自我認知	1.448	.283
提高形象	2.413	.093
發揮技術	1.091	.338
心靈滿足	.441	.611

* P<0.05

表六：認真休閒因器材設備投資金額之差異

變數 (variables)	F	Sig.
嬉戲型式	2.671	.012*
愉悅感覺	.505	.830
社交聯誼	.405	.898
感官享受	.146	.994
速度快感	.780	.605
環境品質	.801	.588
信念價值	1.709	.110
規範標準	.992	.439

不良環境	1.706	.110
疲勞傷害	.587	.766
心理壓力	1.588	.142
努力訓練	.607	.750
主導之感	.409	.896
探索體驗	.552	.794
成就感	.461	.862
重要性	1.770	.096
認真談論	1.354	.228
熱烈談論	.973	.453
談論頻率	.927	.487
主動談論	1.188	.312
特定地區	.257	.969
閱讀資訊	4.618	.000*
技能水準	5.932	.000*
器材操作	5.536	.000*
熟悉製商	3.129	.004*
器材科技	2.531	.017*
維修設計	3.788	.001*
個人風格	.959	.463
自我認知	1.271	.268
提高形象	.459	.863
發揮技術	.796	.591
心靈滿足	.813	.578

* P<0.05

表七：認真休閒因年齡之差異

變數 (variables)	F	Sig.
嬉戲型式	1.733	.129
愉悅感覺	7.09	.617
社交聯誼	1.731	.130
感官享受	1.644	.151
速度快感	.690	.632
環境品質	1.658	.147
信念價值	1.657	.147
規範標準	1.727	.131

不良環境	.885	.493
疲勞傷害	2.172	.059
心理壓力	.498	.777
努力訓練	1.656	.147
主導之感	.440	.820
探索體驗	3.765	.003*
成就感	2.318	.045*
重要性	2.613	.026*
談論談論	1.656	.148
熱烈談論	1.294	.269
談論頻率	.811	.543
主動談論	2.625	.026*
特定地區	1.029	.402
閱讀資訊	2.605	.027*
技能水準	1.334	.252
器材操作	2.184	.058
熟悉製商	2.575	.028*
器材科技	3.854	.002*
維修設計	3.648	.004*
個人風格	.586	.711
自我認知	3.437	.006*
提高形象	1.867	.102
發揮技術	2.012	.079
心靈滿足	2.572	.028*

* p<0.05

表八：認真休閒因活動項目之差異

變數 (variables)	平均數 (Mean)		F	Sig.
	輕航機	遙控飛機		
嬉戲型式	2.61	3.21	4.149	.043*
愉悅感覺	6.11	6.34	2.850	.093
社交聯誼	5.76	6.02	2.523	.114
感官享受	6.01	6.12	.459	.499
速度快感	5.82	6.12	3.209	.075
環境品質	5.42	5.25	.507	.477
信念價直	5.98	5.81	.889	.347

規範標準	6.46	6.40	.163	.687
不良環境	5.91	5.94	.017	.897
疲勞傷害	4.34	3.54	5.824	.017*
心理壓力	4.83	4.54	.476	.491
努力訓練	6.47	6.21	3.683	.056
主導之感	6.09	6.06	.027	.871
探索體驗	6.15	6.16	.004	.949
成就感	6.25	6.26	.004	.947
重要性	6.01	5.80	1.654	.200
認真談論	6.16	6.14	.041	.839
熱烈談論	5.93	5.95	.014	.905
談論頻率	5.52	5.45	.0148	.701
主動談論	5.56	5.57	.005	.942
特定地區	5.61	5.97	4.284	.040*
閱讀資訊	5.86	5.91	.094	.760
技能水準	5.42	5.25	.680	.411
器材操作	5.74	5.80	.132	.717
熟悉製商	4.78	5.32	7.220	.008*
器材科技	5.28	5.38	.225	.636
維修設計	5.01	5.26	1.508	.221
個人風格	5.99	5.42	.877	.350
自我認知	5.69	5.57	.627	.430
提高形象	5.28	5.18	.285	.594
發揮技術	5.88	5.98	.423	.516
心靈滿足	6.13	6.17	.063	.802

* $p < 0.05$

表九：認真休閒行為變數因活動項目之差異

	活動年數	活動次數	往返時間	活動範圍	活動同伴	組織會員	配備投資
Chi-Square	232.237	81.598	39.016	651.369	222.882	223.798	12.624
df	32	2	4	4	7	2	7
Asymp.Sig	.000*	.000*	.000*	.000*	.000*	.000*	.082

推論

根據 Stebbins (1982) 對隨意休閒和認真休閒的描述，本次調查的問卷中設了五項隨意休閒和二十七項認真休閒的問題供受訪對象圈選。調查結果顯示受訪者對二十七項認真休閒的特色中有二十五項給予很高的認同（表三，7.0 的 Likert Scale 中達 5.0 以上）。如果將輕航機和遙控飛機分開檢視，前者有二十四項認真休閒特色有很高的認同，後者有二十五項。這些結果表示認真休閒的特色的確存在，同時也說明輕航機和遙控飛機同屬於認真休閒的活動。這一點回答了研究問題一（認真休閒的特色為何？研究結果與 Stebbins (1982) 的說法有何異同？），即認真休閒有二十四或二十五項特色）。

Stebbins (1982) 的認真休閒性質有兩項未再此次調查中獲得支持：疲勞及傷害、心理壓力。輕航機另有「熟悉器材製照商」一項（見表二）。這個現象應該是此次研究所選擇的活動對象特有的情形，不能表示身心的負擔不是認真休閒的特色。易言之，若選擇其他的休閒活動，很有可能這兩項會有高度的認同。

因為二十七項認真休閒的特色中有二十四項至二十五項獲得驗證，同時有二到三項不獲同意，因此假設一大部分不成立（假設一：認真休閒無明確的行為特色，例如：知識、技能、器材、毅力、成就感、榮譽感、行為準則等，足以說明其存在）。

此外，Stebbins (1982)舉出的隨意休閒當中有五項被列入調查之中（嬉戲型式、愉悅感覺、社交聯誼、感官享受、速度快感）。除嬉戲型式之外，其餘四項在本次調查中皆獲得高度同意。這個結果表示某些活動（如輕航機，遙控飛機）可能同時具有認真休閒和隨意休閒的特色。由此看來，認真休閒和隨意休閒的分野或許不是非常的明確。此次調查中唯一例外的是「嬉戲性質」一項（表二），在輕航機（mean = 2.61）和遙控飛機（mean = 3.21）兩項活動得分甚低。這一點說明「嬉戲」是「認真」的相反，是隨意休閒的真正特色。

研究的結果顯示參與兩項活動的同好有活動行為的特色，包括長期參與，活動平凡，會員身份，和會員同好一起活動等。因為輕航機和遙控飛機具有認真休閒的特色。上述的活動行為可以說是認真休閒同好表現在外的指標。

認真休閒的內在認知（例如知識、技能、器材、毅力、成就感、榮譽感、行為準則等）和外在行為（例如參與年數、參與頻率、器材投資、社團會員等）之間的關係，可由一系列的變異數分析（ANOVA）測出。分析結果顯示二十七項認真休閒的特色（內在認知）中，閱讀書籍雜誌、技能水準、器材操作使用、熟悉器材廠商、維修器材等五項都因為參與年數、參與次數、會員身份、器材投資等行為變數（外在行為）而有顯著差異（表三、四、五、六）。這個結果為問題二提供了肯定的答案（問題二：認真休閒的程度是否能由休閒活動的參與情形，例如參與年數、參與頻率、器材投資等來解釋）。

從另一個角度來看，除了上述閱讀書籍雜誌等五項特色及其他兩項（偏好地點因參與年數活動項目呈現差異，表三、表八；器材科技因參與年數、會員身份、器材投資、年齡而呈現差異，表三、表五、表六、表七）有行為變數上的明顯差異之外，其餘二十項均未呈現顯著差異。這項發現可以解釋為該七項特色為認真休閒的核心。受訪者雖然對各項認真休閒的特色普遍給以高度同意的分數，但是其中只有七項因為行為變數而有差異，因此最能代表認真休閒的本質。其餘二十項的敘述符合 Stebbins (1982) 的概念，又在此次調查中獲得相當高的同意分數，但是未能證明在行為變數上的差異性，只能算是次級的認真休閒特色。

如前所述，輕航機和遙控飛機在二十七項認真休閒的特色中普遍獲得高同意度（5.0 以上者前者有二十四項，後者有二十五項）。檢視資料發現，二十七項認真休閒特色中有三項因為輕航機，遙控飛機兩種不同活動而有明顯的差異（表八，疲勞傷害、特定地點、熟悉器材廠商）。這些資料說明問題三（不同的休閒活動是否都可能有認

真休閒的特色)有肯定的答案。以本次調查為例,兩種不同活動均呈現認真休閒的特色,但某些部分(二項活動之間存在明顯差異之三項認真休閒的特色)仍各有獨特之處。這個結果推翻了假設三(就認真休閒的特色而言,例如知識、技能、器材、毅力、成就感、榮譽感、行為準則等,不同的休閒活動之間並無明顯差異)。以此次調查所採用的認真休閒特色而言,測量指標甚多(二十七項),本來就不大容易在兩種活動中全部沒有差異。假若抽樣時選取更多種活動,將更難期望彼此之間呈現無差異之情況。基於此一理由,可以用另一角度來解讀資料,即兩種同具認真休閒特特的活動相比較之下,輕航機比遙控飛機更必須承受身體上的疲勞和傷害。但遙控飛機對活動地區之選擇、對器材廠商之認識等方面比輕航機有更強烈。

研究所得的結果也映證文獻中的一些論述。受訪者表示他們參與的休閒活動帶來了高度的成就感,滿足感,探索未知的體驗,熱烈談論的激動,以及參與該項活動在其人生中的重要性。這些現象符合 Pieper (1963) 所謂積極休閒的看法,說休閒是主動追求、盡情發揮,是人生的喜悅和天人合一的境界,也就是一種達到極致時的慶祝 (celebration),有圓滿的含意。認真休閒的特色可以說是通往這種喜悅、圓滿的途徑。

認真休閒中內在認知方面的特色也和 Maslow (1943), Nash (1960) 等人的理論相呼應。Maslow (1943)指出人類需求的最高層是自我實現,意指發揮潛力,運用智慧、能力,以展現個人特質。Nash (1960) 說自由時間之使用最高級者為創意活動 (creative participation),在方法、形式、風格上有發明與創新。此次調查中若干認真休閒項目,如學習之事、器材之操作使用、維修設計、科技運用、訓練技能等,正式提供創意的機會。易言之,為鼓勵有創意的社會,可以先提倡認真休閒。此外,研究結果顯示認真休閒可促進個人的認知和信心、提升自我形象,也就是 Maslow (1943) 所謂的自我實現。因此認真休閒也有滿足人類需求的機能。為求人類發展之極致,認真休閒有很大的作用,因此很有價值。此外,有鑒於一般人在青少年時期學習新事物的興趣和能力最強,可塑性高,宜及早讓青少年接觸認真休閒活動,增進這方面的體驗,藉這些機會認識自我、發展自我,及早達到自我實現,展現個人風格的境界。

在產業經濟方面,認真休閒的參與者對器材科技、材料、設計、使用、維修和製造商都有相當知識。他們的需求可以促進製造器材設備的廠商往高品質、創新的方向發展,促使產業升級。廠商也可以主動和活動參與者結合,藉以瞭解產業的趨勢,或試驗新產品。從另外一個角度來看,認真休閒同好友長期參與活動頻率之特色,正式器材產品的固定消費者,也就是利潤的核心來源。以行銷常講的二八原則來說(80%銷售量來自20%客源),認真休閒的同好會是廠商的目標市場(target market)。以此次調查為例,受訪者多為男性、中等年紀、會員、具高度休閒技能者。器材業者可利用這些資料作為銷售的主要對象,甚至進一步瞭解他們的需求,作為產品設計研發時參考。又如這些運動項目的同好多為會員,因此以口耳相傳,在同好間建立品質信譽。便成為重要的行銷方式。如果業者能配合該運動的協會組織辦理活動,屆時給予各種方式的贊助、支援,亦可建立良好形象。對推廣活動和企業公關都有雙贏的作法。

再就政府的角色而言,因為認真休閒對社會文化、經濟產業都有益處,應予鼓勵與挾導。戶外運動方式的休閒活動。因為有空間的需求,(如輕航機和遙控飛機需要活動空域)和自然資源之使用(如登山釣魚之類),必須和主政單位協調。政府單位宜以依法效率,便民的態度配合,以免扼殺活動的發展。文建會、青輔會、體委會、

教育部等相關單位更可主動將認真休閒介紹給服務對象。如學校、社區、媒體等等，並配合活動的協會組織作示範展閱。二次大戰前德國發展航空活動之休閒而由民間培育數萬名飛行員（吳文忠，1972）。姑且不論其政治野心，政府成功的協助認真休閒的發展，此為一例。

結論

此次調查以 Stebbins (1982) 理論為基礎，以二十七項意見問題及九項活動參與的問題來探測認真休閒的特性。這些意見和活動參與情形分別代表認真休閒內在的認知體驗和表現於外的行為指標。資料分析的結果顯示本研究所選取的休閒活動，以及樣本內在的體驗和外在的行為上都相當的符合 Stebbins (1982) 之描述。易言之，這個結果為 Stebbins (1982) 的理論提供了實證資料，支持其理論說法。

此次調查所採用的問卷中有五項問題採自 Stebbins (1982) 的隨意休閒觀念。在 Stebbins (1982) 的概念中，隨意休閒與認真休閒是相反的現象，但調查的結果顯示受訪者對隨意休閒中的四項仍給予很高的同意分數。這一點暗示認真休閒與隨意休閒的分野並不一定清楚。亦即一向活動之中可能同時有兩種現象存在。這一點對 Stebbins (1982) 的理論提出挑戰，而有待進一步的研究來深入釐清認真與隨意休閒之間的關係。

對於研究問題與各項假設，收集到的資料也都提供了解答。認真休閒的特色可由二十五項問卷中的問題來描述，包括參與活動的知識技能，規範價值，態度、代價等等。受訪者參與活動的情形也有清楚的型式，如資歷久、頻率高、會員身份、中年年紀等。此外，此次研究以輕航機和遙控飛機為抽樣的活動對象。分析的結果顯示兩種活動皆具有認真休閒的特色。但二者之間存在少數擦易，表示每一活動在認真休閒的現象中仍有專屬的特色。唯此次調查受限於時間及資源。只採取兩項活動，未能更深入瞭解認真休閒在不同活動中的存在與差異情況，將來應再選擇其他活動，進行更多比較。此外，此次調查的活動屬戶外活動性質。將來做進一步研究時，可選擇藝文活動或是具收藏嗜好者之類，或許可以將認真休閒的特色作出類別。

除了所提三項研究問題由資料中得到具體的答案之外，四項假設也分別被推翻。簡要而言，認真休閒有明顯的行為特色（否定假設一），其內在認知方面的特色和外行為方面的變數之間有特定的關係（否定假設二），兩種活動之間在認真休閒的特色上仍有差異（否定假設三），兩種活動之間在認真休閒的行為變數上亦有差異（否定假設四）。

以 Stebbins (1982) 的理論和此次調查的計量數據為基礎，我們對認真休閒的現象可以再做更深入的探討。此次調查的貢獻有下列諸項：

- 一、以數據資料來描述認真休閒的行為，以驗證或推翻當前的理論。目前學術界在認真休閒方面所作的討論有限，本研究主題可以增進學術界對這方面的認識，並引導更多的相關研究，這些努力會讓我們對人類休閒行為有更深一層的認識。
- 二、鼓勵民眾從事認真休閒，帶給人精神上的依託和成就感。因此這一方面的研究是

提倡健康休閒生活的基礎。就當前週休二日的趨勢，自由時間增加，為避免頹廢逸樂的習氣，亦唯有增進認真的休閒，培育心靈的成長、提昇個人品味和社會的風格，才能提升生活品質。

- 三、由研究結果所發掘出來的知識可以整理出有實際用途的基本資料，例如活動方式、個人需求、器材設計等等，能帶動各項運動、藝文活動的創作、出版、器材用品的研發。這些資訊可以給休閒企業在活動設計、硬體建設、未來軟體硬體投資擴建等方面作參考。
- 四、鼓勵民間社團以技會友，互相切磋，在同好之間培養感情與默契，由此進一步發展社會上關懷、祥和的氣氛。有關懷心的社團常常熱心公益，在學校和社區作解說和義工服務；戶外運動的社團更能在自然環境保育方面出力。
- 五、提供認真休閒相關知識給予教育公益團體。因為認真休閒與整體文化發展息息相關，對認真休閒的瞭解可供有關的學校、政府單位、文教基金會作參考，例如各級學校之課外活動及學生社團，學校教職員工自強活動，體育行政單位(體委會)青少年生活輔導之政府單位(青輔會、教育部)，公益基金會，勞工組織(勞委會、企業所屬之員工運動休閒團體)，教會、寺廟所屬之文藝、民俗等社團，婦女團體、旅行社設計之深度旅遊，博物館、美術館、動物園等之展覽，以及各種健身運動之企業，如游泳、潛水、高爾夫球俱樂部等。
- 六、俾利需長期學習知識的文教性社團發展。有一些活動因為須要長期學習而不甚熱門，例如橋牌、棋藝、傳統樂器、票戲、文藝創作等，必須有社團的力量來維繫、發揚。對認真休閒作深入的瞭解，對這一類團體的運作和發展有幫助。
- 七、促進國民外交。認真休閒在音樂、文藝、運動各方面的成果有助於國際間的文化交流，藉由訪問、展覽、觀摩、比賽等方式，達到促進友誼和國民外交的目的。
- 八、有助於休閒產業的紮根與成長。本研究數量化且具體的結果，將有助於產業界、政府、社團作認真休閒相關產品與服務之推廣與行銷，增進國家生產、社會福利、社會祥和與提升國民生活品質。

參考文獻

文崇一（1990）*台灣居民的休閒生活*。台北：東大出版社，三民書局總經銷。

吳文忠（1972）*體育史*。台北：正中書局

Bammel, G & Burrus-Bammel, L. (1992). *Leisure and Human Behavior*. Wm. C. Brown Publishers

Bryan, H. (1977). Leisure Value Systems and Recreational Specialization: the Case of Trout Fishermen. *Journal of Leisure Research* 9 (3): 174-187

de Grazia, J. (1962). *Of Time, Work and Leisure*. Garden City, NJ: Double Day & Company, Inc.

Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens*. Boston: The Beacon Press.

Maslow, A. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychology Review*, July: 370-396

Nash, J. (1960). *Philosophy of Recreation and Leisure*. Dubuque, IA: William C. Brown Company

Park, S. (1999). The Dimensions of Involvement in Selected Recreation Sport Activities: Results from a Study in Korea. Paper presented at the 1999 National Recreation and Parks Association Leisure Research Symposium. Nashville, TN

Pieper, J. (1963). *Leisure: The Basis of Culture*. New York: Random House Inc.

Russell, B. (1958). In Praise of Idleness, in Larrabee, E. & meyersohn, R. (eds.) *Mass Leisure*, pp. 96-105. Glenco, IL: The Free Press

Russell, R. (1996). *Pastime: The Context of Contemporary Leisure*. Dubuque, IA: Times Mirror Higher Education Group, Inc.

Stebbins, R. (1982). Serious Leisure: A Conceptual Statement. *Pacific Sociological Review*, 25(2): 251-272

Veblen, T. (1899, 1934 reprint). *The Theory of the Leisure Class*, New York: Modern Library

Wolf, M (1999). *Entertainment Economy: How Mega-media Forces Are Transforming Our Lives*. New York: Times Books

附錄一：焦點團體問題與紀錄

認真休閒訪談大綱

居住地區.....聯絡方式.....

I. 參與情形

1. 初次從事活動的時間，當初是什麼情況下開始從事此項活動？
2. 從事的時間、頻率、每次活動的時間？
3. 從事此項活動必要的條件、犧牲代價
4. 知識技術累積過程
5. 器材投資情形
6. 是否和他人談及此項活動（態度、心情、次數）
7. 同好感情如何？一起活動情形如何？

II. 內心認知、體會

8. 從事活動時的感覺、學習歷程（成就感）
9. 從事活動帶來的心理、身體與環境的考驗與困難
10. 行為準則、榮譽感
11. 此活動對自己有何影響？您的人生觀、價值觀有哪些改變？
12. 從事活動在您人生所佔的地位

III. 阻礙與轉變

13. 家人是否支持您從事此項活動？反對理由為何？
14. 自以前是否遇到阻礙？是否曾中斷？中斷的原因？如何回復？
15. 從事此活動以後會有什麼轉變？

認真休閒訪談紀錄

莊秀琴教官
黃聰明代表
譚榮楚（夫妻）
徐鵬仁
林玉秀
其他二名人員

參與始自民國 77, 78, 82, 10 years at least in HUN

- 原有機場，協會，西部學，主動去找，花費不高，負擔得起
- 樂趣高，想飛
- 如何不同 – 飛高、低，貼海貼地，特技，姿態不同
- 學、摸索 – 學徒制，觀摩，團體學習，獨一經驗
 - 收集國外資料
 - 東部氣流與西部不同
 - 暑假 DIY，拆裝飛機，全家出動
 - 協會有書籍，copy 教材，翻譯，website
- 不輔導，玩得辛苦
- 空官有輕航
- 代價 – 瘦身、怕意外感覺
 - 事前安檢、時間精神 – 保養、維修、學習
 - 問題 – 探討 = 樂趣
 - 學更謹慎
 - 彰化失事 – 傳真，聯絡
 - 錢，修理，沒錢會更小心
 - 有閒
- 家人反對 – 玩的次數少，時間不長，婆婆反對
 - 觀念問題：其實很安全
 - 說服方式：失事機率
 - 師徒傳承：何處不該飛、何處可迫降
 - 皮肉傷
 - 海中最危險
 - 都有迫降
 - 保養很重要
 - 個人觀念
 - 男比女沒膽：女不知怕
 - 男多於女：機械邏輯
- 關心高科技，個人裝備，買裝備 – 機友、國外雜誌
- 外人 '飛友'，'同好' – 傳經驗
 - 會稍微提，滿足對方好奇

隨緣，不強拉，怕負責

- 遊戲規則 - 不太高，不過木瓜溪北
 - 單飛夠時數前不載人 - 責任告知
 - 會跟他講，飛太高
 - 要有制度，立法入正軌（政府協助）
 - 目前品質不高 - 飛安憂心
 - 沒人管
 - 同好能循序漸進
 - 規定太嚴（空域）；要合理管
 - 民航局自己想，怕偷渡，來到國外看，申請，玩法規範
 - 立法守精神
 - 環境困難：氣候，風雨，時間，起霧，入雲，找地方降
長途才硬頭皮
兩小時航程飛四小時（台東 - 花蓮）
天氣不良馬上回場，目視飛行
兩機相遇同時右轉（基本規則）
穿小雲可
- 有心投入，一年以上：事業，待人處世會小心，
事前準備周詳
看得開不計較，更愛生命
上空不會想煩惱，別人無法體會
山高水長盡我懷，海闊天空任我翔
- 遭遇困難之後如何繼續：
 - 會怕，學如何預防，下次同情形如何改進
 - 萬念俱恢之後，覺得可超越困難
 - 摔傷還要飛，超越精神痛苦
- 無法讓家人有參與感，受傷，無法繼續
- 人生地位：不衝突
為了飛而活 - 經濟基礎，孩子大了
比賭、酒好，不傷大雅
比 golf 便宜
廢寢忘食
- 不入學校上空，以免影響上學
- 投資：投入時間多（保養），1：3（飛：保養）
玩的時間
飛機錢，油錢，租場地
第一年 6 萬入會，5 千常年費，七萬油錢
江湖混越久膽子越小
前輩用什麼好
飛機不怎麼改裝
第一年二十多萬中古機，新機九十萬
- 東部適合開發飛行：土地大
- 法規無法突破，訂得太緊

- 飛東海岸不虛此生

擴展：大專社團，民間社團運作
政府單位（東管處，縱管處），開放空間
長期開放，不只校慶表演；跑道

最驕傲，很幸福

上去看看，滿足好奇

看到別人看不到的

帶路賞鯨

協助海防，走私、電魚、救鳥、與警察連線、生態保育

環保監測，野生動物

- 由教育觀點推展活動
- 救國團梯次
- 校地：號召力，由公辦

五月底（27，28）屏東（將來在 NDHU）

- 2,000 pilots and families and visitors

中華民國飛行運動協會

超輕型載具航空運動協會 (07)383-8181 ext 374 秘書

(07)383-7239 理事長 高國倫

0929-617-115 陳秀鳳

附錄二：活動通知

（一些相關資料因沒辦法以 E-mail 的方式傳送，
所以會以郵寄的方式送交國科會）

附錄三：問卷

白馬航空模型飛行會會員鈞鑒：

模型飛行是一項趣味和技術兼備的行動，值得多加推廣。我們想對模型飛行的境界多作瞭解，曾經於六月二十五日參觀在三重遙控飛行公園舉行的表演大會，對同好者的參與情形有些初步的認識。這裡有一份相關的問卷，請各位會員不吝將您的經驗提出，所獲得的資料僅供綜合性統計分析研究，不作個別性探討，請您安心填答，並敬請將填妥之問卷寄回，謝謝。

敬祝

祺安

東華大學運動與休閒學系

遙控飛行同好，您好：

為了深入瞭解遙控飛行的體驗，我們在兩個星期前曾寄給您一份「認真休閒問卷」，這份調查的結果可以有助於推展正當且有益的休閒活動，你的寶貴意見對這一調查結果非常重要。我們到目前為止還沒收到問卷，麻煩您花點時間填妥問卷並寄回，假如您有任何疑問，請與我們聯絡，謝謝您的幫忙！

敬祝

祺安

王傳銘
國立東華大學
運動與休閒學系
副教授兼系主任
(03) 8662500-25132

黃秀雲
國立東華大學
體育室
共同主持人
(03) 5662500-18202

認真休閒問卷

社會上一般都以為休閒是簡單容易的娛樂。但是有一些人是某一專長項目的愛好者，他們的認真是很執著、認真的。週休二日普及、國民水準提升之後，認真休閒有很大的發揮空間。這一份為卷的目的是要瞭解認真休閒的特色，請您花幾分鐘填寫這一份簡單的問卷。因為我們選取的對象很少，所以請您務必幫忙，儘快將填好的問卷送回。

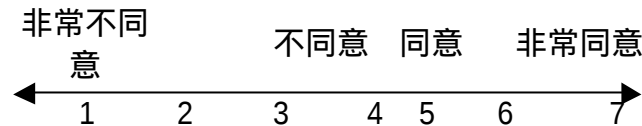
這一項研究室行政院國家科學委員會委託的計畫。我們所收集的資料將僅作綜合性的分析，不會顯現個人資料。如果您有任何疑問。請以電話與我聯絡。謝謝您幫忙。

王傳銘
國立東華大學
運動與休閒學系
副教授兼系主任
(03) 8662500-25132

黃秀雲
國立東華大學
體育室
共同主持人
(03) 5662500-18202

請從背面開始

為了瞭解您所從事的休閒活動之看法，請在各項目右側圈選最能代表您意見的數字。
例如：3 代表不同意，5 代表非常同意。



1. 此項活動的型式可說是一種嬉戲..... 1 2 3 4 5 6 7
2. 此項活動帶來愉悅的感覺 1 2 3 4 5 6 7
3. 此項活動提供社交聯誼的好機會..... 1 2 3 4 5 6 7
4. 此項活動有感官上的享受
(視覺、嗅覺、觸覺、聽覺等) 1 2 3 4 5 6 7
5. 此項活動有速度上的感覺 1 2 3 4 5 6 7
6. 活動地區的自然環境對此項活動很重要
(例如水質、植物生長等) 1 2 3 4 5 6 7
7. 此項活動存有某些特殊的信念與價值觀 1 2 3 4 5 6 7
8. 此項活動有特定的規範或行為準則..... 1 2 3 4 5 6 7
9. 從事此項活動須考量接受體能上或氣候
方面的不良因素 1 2 3 4 5 6 7
10. 從事此項活動須承受身體上
的疲勞或傷害 1 2 3 4 5 6 7
11. 從事此項活動須承受心理壓力 1 2 3 4 5 6 7
12. 從事此項活動的人必須要付出
努力作訓練 1 2 3 4 5 6 7
13. 從事此項活時，有情況在我
主導掌控之中的感覺 1 2 3 4 5 6 7
14. 從事此項活動提供人探索的體驗 1 2 3 4 5 6 7
15. 從事此項活動會讓人得到成就感 1 2 3 4 5 6 7
16. 此項活動在我的人生佔有
相當重要的一部份 1 2 3 4 5 6 7
17. 我向別人談論此項活動時，態度是很認真的 1 2 3 4 5 6 7
18. 我向別人談論此項活動時，總是很熱誠的 1 2 3 4 5 6 7
19. 我常向別人談及此項活動 1 2 3 4 5 6 7
20. 我會很自然、容易的向新結識的人談及此項活動 ... 1 2 3 4 5 6 7
21. 我從事此項活動通常都有偏好或特定的地區 1 2 3 4 5 6 7
22. 我常閱讀與此項活動有關的書籍雜誌 1 2 3 4 5 6 7
23. 我在此項活動有相當好的技能水準 1 2 3 4 5 6 7
24. 我相當瞭解此項活動的器材的操作使用 1 2 3 4 5 6 7

- | | | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| 25. 我相當熟悉此項活動的器材的製造商 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 26. 我相當瞭解此項活動器材的設計和科技 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 27. 我對此項活動的器材能夠作維修或設計 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 28. 此項活動是讓我表現個人風格的方式 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| | | | | | | | |
| 29. 此項活動認識自我的機會 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 30. 此項活動是提高自我形象的機會 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 31. 此項活動讓我有機會發揮能力和技術 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 32. 從事此項活動讓我心靈上有所滿足感 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

33. 您參與此項活動前後有多少年？年 （請填數字）

以下幾項與您的活動情形有關。 請在最適合您的答案前打 ~

34. 您過去 12 個月之間層參與此項活動的次數是
- _____ 1-5 次
- _____ 6-10 次
- _____ 10 次以上
35. 您每次從事此項活動所費的時間（包括往返交通）大約是
- _____ 1 小時以內
- _____ 1 – 3 小時
- _____ 3 - 5 小時
- _____ 5 – 7 小時
- _____ 7 小時以上
36. 您通常需要離家多遠來從事此項活動
- _____ 100 公里以內
- _____ 100 – 199 公里之間
- _____ 200 – 299 公里之間
- _____ 300 – 399 公里之間
- _____ 400 公里以上
37. 通常和您一起從事此項活動的同伴是（可複選）
- _____ 家人
- _____ 朋友、同事、同學
- _____ 同好、學員
- _____ 其他，請註明 _____
38. 您目前或是過去是否為此項活動相關組織的會員
- _____ 是
- _____ 否

39. 您目前在此項活動的器材、配備方面大約投入多少金錢

- ☐ 1 萬元以內
- ☐ 1 – 5 萬元之間
- ☐ 5 – 10 萬元之間
- ☐ 10 – 15 萬元之間
- ☐ 15 – 20 萬元之間
- ☐ 20 – 50 萬元之間
- ☐ 50 – 100 萬元之間
- ☐ 100 萬元以上

40. 您的性別是

- ☐ 男
- ☐ 女

41. 您的年齡是

- ☐ 20 歲以下
- ☐ 20 – 29 歲
- ☐ 30 – 39 歲
- ☐ 40 – 49 歲
- ☐ 50 – 59 歲
- ☐ 60 歲或以上