

遊憩活動企劃影響遊憩體驗的研究

張樑治⁽¹⁾

(收稿日期：1999年5月31日；接受日期：1999年8月10日)

摘 要

本研究旨在透過實地實驗法，探討實施遊憩活動企劃對遊客之遊憩體驗的影響。而企劃項目包括活動之設計、場地暨設施之選擇以及活動領導之決定；至於體驗的量化係利用情感的重要組成(快樂、不快樂、興奮、焦躁、怡情、生氣)以及自我確認的重要組成(有無自信心勝任該活動、得意與否、滿意與否)做為測量項目測量之。實驗時，70位大專生(平均年齡20歲；女性佔51%)被隨機分派到以下兩種情境中的任一種：(1)提供植物及環境之解說遊戲；(2)自行遊歷墾丁森林遊樂區。而最後的實驗結果指出，實驗組之受試者的遊憩體驗優於對照組，因此本研究建議，遊憩經營者應將遊憩活動企劃視為經營的首要之務。

關鍵詞：活動、場地暨設施、活動領導、情感、自我確認。

一、前 言

Carpenter, Glancy and Howe (1998) 認為在千禧年裡，遊憩區必須能提供遊客滿意的休閒體驗才能使其前來消費，因此 Prentice, Witt and Hamer (1998) 指出，近來美國的遊憩經營已逐漸擺脫只提供遊憩環境及設施給遊客使用的傳統經營方式，而改採取以效益為基礎的經營方式¹ (Benefits-based management)。簡言之，未來的遊憩經營必須以提供遊客滿意的體驗為首要之務。

欲提供遊客滿意的體驗，除了提供遊憩環境及設施之外，尚需其他的服務項目，如主題活動² (Farrell and Lundegren, 1991)、旅遊資訊 (Jubenville and Twight, 1993) 等

(1) 高雄縣 831 大寮鄉中庄村自強街 77 號。

註 1：依據 Tarrant (1996) 所述，此種經營方法必須考量以下 3 點：(1) 遊客身心的反應，(2) 休閒效益的提供及遊客體驗偏好的經營，(3) 注意遊客之現地 (on-site) 體驗及回憶 (off-site) 體驗；以提供遊客滿意的體驗為導向。

註 2：主題活動係指，考量大部分前來本遊憩區之遊客所欲參與的活動 (activity)，再結合當地的環境特性並選擇適當的活動領導來帶領這些遊客所企劃之活動 (program)，如墾丁國家公園生態之旅。至於利用高科技設施所呈現的主題樂園，如星際碼頭，因為是呈現高科技的技術而非上述之情況，所以本研究所述之主題樂園不包括之。

等。由於主題活動是該遊憩區特性的呈現，且為遊客前來之主要目的，因此在眾多的服務項目中以主題活動對遊客體驗之影響最為顯著。

就主題活動論之，Farrell and Lundegren (1991) 認為欲發揮其功效，使遊客獲得滿意之遊憩體驗，則必須透過遊憩活動企劃 (recreation programming)，亦即在考量遊憩區本身的特色及大多數前來的遊客屬性 (活動參與型態的偏好、年齡、學歷等等) 之後，再依照一定的理論及程序來設計主題活動之技術。易言之，遊憩經營必須將遊憩活動企劃列為首要的發展重點。

遺憾地，目前國內的遊憩區卻鮮少提供遊憩活動企劃所設計之主題活動給遊客。由於美麗的體驗回憶是重遊之驅力 (Elliott and Sorg-Elliott, 1991)，因此不提供主題活動不僅是遊客的損失，更是經營者的損失，亦即遊客無法獲得滿意之遊憩體驗的話，則再次光顧該遊憩區的意願勢必隨之降低。是故，無論是站在那一方的立場都應該大力提倡遊憩活動企劃。

對於國內遲遲未能實施遊憩活動企劃，本研究認為，可能是國內尚無學者探討其對遊客體驗的影響，以至於國內大多數的遊憩機構對遊憩活動企劃所帶來的效益仍不知情，才不知跟進。因此，本研究將試圖探討遊憩活動企劃對遊客體驗之影響，冀能證實其效益：(1)使前往遊憩區的遊客都能獲得滿意之體驗；(2)藉由滿意體驗之獲得而增加遊客的重遊意願，進而促使國內的遊憩機構實行之。

二、材料(文獻回顧)

本研究旨在探討遊憩活動企劃對遊憩體驗所產生之效益，因此研究者將針對這兩個部分的相關理論加以回顧，並探討之。

(一) 遊憩活動企劃之理論

由於遊憩活動企劃乃一種事前的策劃工作，所以設計活動務必力求詳盡、周嚴，才能涵蓋到所有可能影響遊客體驗的變項，進而發揮其效益。對此，Farrell and Lundegren (1991) 提出，遊憩活動企劃的內容必須涵蓋到以下三個部分：(1)人們所參與的活動 (activity)，(2)能增進遊憩體驗的場地和設施 (site & facilities)，(3)引導遊客獲得遊憩體驗的活動領導 (leadership)。因此，本研究將針對這三個部分加以探討。

1. 活動

由於活動的參與是獲得體驗最直接之途徑，因此遊客是否能獲得滿意的體驗，活動將扮演著舉足輕重的角色。因之，設計活動務必謹慎。在回顧相關文獻 (Bammel and Burrus-Bammel, 1992；王百祥，1993；高俊雄，1993；張正男，1993；楊儀典，1993；Ramsey and Rank, 1997) 之後，本研究認為設計活動必須考量以下5點：

(1)活動之安全性：

在任何的遊憩活動中，或多或少都存在著潛在危險，因此企劃人員在企劃遊憩活動時，必須將可能發生的潛在危險都列入考慮，否則將造成遊客的傷亡 (王百祥，1993)。

再者，縱使再刺激的遊憩活動，若造成遊客傷亡，其遊憩體驗勢必隨之降低，故以下任何一點若違反安全原則都應放棄。

(2)投其所好：

其係指依照遊客的遊憩需求來設計活動。以生態之旅為例，若參加的對象大多數是活潑好動的小男孩，那麼，如果設計的活動皆為靜態的解說，則參加者必定毫無興趣，因此王百祥 (1993) 和楊儀典 (1993) 均認為，設計活動必須考量遊客的遊憩需求。

(3)創新求變：

喜新厭舊是人之常情，故而再好的活動若一陳不變也會令遊客生膩、生厭，因此設計活動必須推陳出新、不斷求變才能獲得遊客的喜愛，誠如高俊雄 (1993) 所述，越新奇的活動越具刺激性，也越能吸引人們參與。

(4)遊客之遊憩能力：

其係指考量遊客的體能、技術是否能達到活動之要求。由於不同年齡層的遊客有不同的體適能，因此不同年齡層的遊客各有其合適的遊憩活動。例如，攀岩對青年而言是一項很好的遊憩活動，但攀岩卻不適合兒童及老年人，因為兒童的肌肉尚未發育成熟，而老年人的肌肉已逐漸退化，所以無法達到攀岩的體能要求；太極拳對老年人而言是一項很好的遊憩活動，但太極拳卻不適合兒童，因為兒童集中注意的能力有限 (Bammel and Burrus-Bammel, 1992)，因此無法達到打太極拳必須全神貫注的要求。故設計活動必須考量遊客的能力，否則所設計的活動將無法達到預期的結果。

(5)合作與競爭之搭配：

張正男 (1993) 認為，早期對遊戲的看法是一種具有競爭性的活動，即遊戲的樂趣是從競爭的過程中獲得，但 Ramsey and Rank (1997) 指出，過度的競爭反而會帶來負面的影響，如暴力、惡言相向，因此其主張活動除了競爭的成份亦需有合作的成份，即合作與競爭之和諧搭配。

2. 場地和設施

由於怡人的場地可使人們產生愉悅的反應，因此 Jubenvill and Twight (1993) 認為，遊客通常喜歡在怡人的場所從事遊憩活動。易言之，欲使遊客獲得滿意之遊憩體驗，遊憩活動宜選定怡人的環境進行。

就遊憩設施而言，其除了可供遊憩活動之用外，亦可增加遊憩體驗之品質 (施夙玲，1988) 及誘發遊客的參與 (侯錦雄、林鈺專合譯，1996)。換言之，好的設施將有助於遊憩活動的進行，並且使遊客獲得滿意的遊憩體驗，亦即遊客是否能獲得滿意的遊憩體驗，設施扮演著極重要的角色，因此對於設施的選擇務必謹慎。在回顧設施之相關文獻後，本研究認為，選擇企劃所需之設施必須考慮以下3點：

(1)安全：

誠如活動之安全原則所述，任何的傷亡均會影響遊憩體驗，因此提供遊憩活動所使用的設施也必須考量其安全性，以避免遊客發生意外而造成負面的體驗。易言之，遊客在遊憩活動的參與過程中，不會因設計不良或有瑕疵的設施而造成傷亡。

(2)獨特性：

通常具有獨特性的設施都比較容易吸引人們參與。以風箏為例，小孩子較不喜歡普通鳶形的風箏，而較喜歡奇形怪狀的風箏，如蜈蚣形狀的風箏。故選擇活動所使用的設施以奇特為佳。

(3)與周圍景觀成一協調狀態：

任何不協調的景觀搭配都將破壞遊客的視覺感受，因此設施之配置應與環境協調為原則。遺憾地，礙於經費的限制，許多遊憩區都無法做到這點，例如在許多森林遊樂區中，常出現一些人為建築，如水泥橋、鐵柵欄...等。因此企劃遊憩活動時，應盡量避免在這些不當的場所舉行遊憩活動。

3. 活動領導

在大眾的觀念裡，領導係指公司總裁、社團負責人之類的人物；而本研究所指的領導係指，在遊客前扮演示範、解說、啓迪及誘導之人，即解說員、導遊之類的人物。由於活動必須透過領導之示範、解說傳遞給遊客，因此 Farrell and Lundegren (1991) 指出：「領導是決定活動成功與否的要素。」故本研究認為，領導的選擇絕不可馬虎；其必須具備以下3項條件：

(1)親切：

由於領導與遊客之間的互動極為頻繁，因此兩者必須建立良好的關係，才有助於提升遊客體驗。以觀光旅遊為例，若導遊成天板著臉，則前往再優美的名勝都無法令遊客暢遊，因此一位成功的領導必須有親切的態度，才不會造成遊客負面的體驗。

(2)見多識廣：

若領導對其他的知識亦有所了解的話，則有助於解決一些活動進行之突發狀況，使活動能持續進行，因此領導除了專業知識外，對其他的知識也要涉獵。以森林浴為例，領導應事先告知遊客勿觸摸咬人貓、咬人狗之類的植物；若遊客不小心觸摸到而產生局部痛癢且無止痛癢的藥物時，領導應立即用姑婆芋葉柄的汁液或尿液（一般人較不喜歡使用）暫時為遊客止痛，使活動不至中斷。

(3)反應能力：

在整個遊憩活動的過程中，隨時都可能有偶發事件，故而領導必須具備良好的反應能力，方能因應這些偶發事件。例如遊客發生口角時，若領導能馬上從中協調，則這莫名的「戰火」即可瞬間澆息且不至於波及他人，因此領導必須反應靈敏，以確保活動能順利進行。

(二) 遊憩體驗之理論

關於這方面的探討，學者們常使用活動之挑戰性 (challenge) 與遊客之技術 (skill) 的和諧狀態、勝任感 (competence)、自由感 (perceived freedom)、內在性動機 (intrinsic motivation)...等影響遊憩體驗之因子來研究個人體驗之狀態。由於上述的變項彼此具有高度的相關性，誠如王震宇 (1996) 所述，當活動之挑戰性與遊客之技術呈和諧狀態

時，則遊客即感受到高度的勝任感；若勝任感增加，則自由感也隨之增加；自由感較高之人，其從事遊憩活動多出自於內在性動機，因此本研究只回顧挑戰性與技術之關係的相關理論。

Ellis and Voelkl (1994: 338) 指出：「Csikszentmihalyi (1975) 首先提出：『當遊客感覺到本身的技術與活動所提供的挑戰性呈平衡狀態時，即產生心流體驗 (flow experience)。』然而這卻呈現出一個問題，即低挑戰性與低技術所呈現的平衡狀態不僅無法使遊客產生心流體驗，反而使遊客產生無趣 (apathy)，因此後人就將這模式修正為，超過日常生活面的活動挑戰性與本身之技術呈和諧狀態時，個人才會產生心流體驗。」此外，Ellis and Voelkl 又依不同的挑戰性層次與技術層級的組合劃分出八種不同的類別：(1)心流 (flow)，即超出日常生活面之活動挑戰性與遊客本身之技術相等的組合。(2)掌控 (control)，即遊客本身之技術略大於超出日常生活面之活動挑戰性的組合。(3)無聊 (boredom)，即遊客本身之技術很高，但活動之挑戰性卻很低的組合。(4)放鬆 (relaxation)，即遊客本身之技術略大於日常生活面之活動挑戰性的組合。(5)無趣 (apathy)，即活動之挑戰性很低，而且遊客本身之技術也很低的相等組合。(6)憂慮 (worry)，即日常生活面之活動挑戰性略大於遊客本身之技術的組合。(7)焦慮 (anxiety)，即超出日常生活面之活動挑戰性大於遊客本身之技術的組合。(8)激態 (arousal)，即超出日常生活面之活動挑戰性略大於遊客本身之技術的組合。對於不同的挑戰性層次與技術層級的組合劃分亦有高俊雄 (1993) 的七項歸類，即流暢 (心流)、掌控、無聊、通順 (放鬆)、無趣、焦慮、刺激 (激態) 等七種。同時高俊雄更指出，當遊客獲得流暢、刺激或掌控的體驗時，均願意重遊該遊憩區，所以這三者均可稱為滿意之遊憩體驗。

總之，現今已普遍認同，超過日常生活面的活動挑戰性與本身之技術約略相等時，遊客即獲得滿意之體驗。

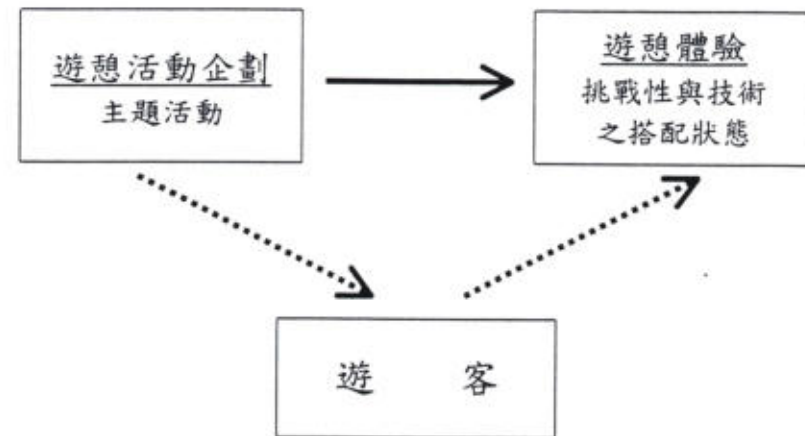
三、研究方法

(一) 架構之建立

Culp (1998) 證實，施行遊憩活動企劃將有助於提升遊客之遊憩體驗。由於 Farrell and Lundegren (1991) 指出，遊憩活動企劃旨在設計令遊客滿意之主題活動；高俊雄 (1993)、Ellis and Voelkl (1994)、Voelkl and Ellis (1998) 視遊憩體驗為，遊客感受不同的活動挑戰性與本身技術所搭配之狀態，故本研究以主題活動之提供與否為自變項 (independence variable)；遊客感受挑戰性與技術之搭配狀態為依變項 (dependence variable)。至於遊客之感受，本研究以遊憩體驗量表測量之。根據以上所述，本研究將變項之間的關係建構成圖一。

圖一表示，將遊憩活動企劃所設計的主題活動提供給遊客，待活動結束後再以遊憩體驗量表測量遊客對挑戰性與技術之搭配狀態的感覺，即遊憩體驗。而本量表所測得之分數越高，則表示挑戰性與技術之搭配越和諧；反之，本量表所測得之分數越低，則表示挑戰性與技術之搭配越不和諧。

而圖中的實線箭頭及虛線箭頭分別表示，遊憩活動企劃對遊憩體驗的影響 (實線箭頭部分) 必須透過虛線箭頭的部分做間接的探討。



圖一、遊憩活動企劃影響遊憩體驗之研究架構圖

(二) 變項之操作性定義

1. 主題活動：提供遊客與否之遊憩型態。
2. 挑戰性與技術之搭配狀態：在遊憩體驗量表(詳情見量表之發展)中所獲得之分數。

(三) 假設之擬定

誠如 Elliott and Sorg-Elliott (1991) 所述，除非遊憩活動在自己的家中舉行，否則前往遊憩區之途中所發生的變數都會影響個人之遊憩體驗。例如，在前往目的地之途中遇上大塞車、車禍等狀況，則遊客將對當天的遊憩活動不再抱有任何興致。由於這些變數是無法預測及控制的，因此必須將其假定是固定不變的狀況，方可確切地探討遊憩活動企劃所設計的主題活動對遊客體驗之影響。針對以上所述，本研究提出以下之實証假設：

在前往遊憩區途中之影響體驗的因子是固定不變的狀況下，若兩群遊客的屬性(性別、年齡、學歷、重遊經驗....等)幾乎相同時，則參與主題活動的遊客所獲得之體驗將優於自行從事遊憩活動之遊客。

再者，根據 Elliott and Sorg-Elliott (1991) 美麗的體驗回憶是增加重遊意願之說法，本研究認為，若參與主題活動的遊客所獲得之體驗優於自行從事遊憩活動之遊客，則前者之重遊意願勢必高於後者。依據實証假設所述，本研究擬定以下之研究假設：

1. 參與主題活動者在遊憩體驗量表上的量化分數之平均值將高於自行從事遊憩活動者，且呈顯著差異。
2. 參與主題活動的群體在活動結束後，產生重遊意願之人數將多於自行從事遊憩活動之群體，且呈顯著差異。

(四) 實驗設計

在休閒和遊憩的相關研究中，大多數都採用調查法探討其研究事象，但是調查法對於其所探討事象的因果關係卻無法提供一有力的證據(劉吉川，1994)。欲獲得較精確事象的因果關係，張春興(1997)認為必須採用實驗法。

就實驗法而言，張氏認為可依照實驗場所的不同區分為：在特殊設備的實驗室內執行之實驗室實驗(laboratory experiment)和在實際生活情境下所進行之實地實驗(field experiment)兩種，且這兩者各有其優缺點、適用範圍。

對於實驗室實驗和實地實驗之適用範圍，孫得雄(1997)指出，雖然實驗室實驗所獲得之因果關係較現地實驗精準，但在人類行為或心理的研究中，過於人工化的情境反而使受試者覺得不自然，而無法獲得正常的反應結果；反之，實地實驗的實驗情境與現實情境較相近，因而受試者可在較自然的狀況下做出正常的反應。由於遊憩活動企劃影響遊憩體驗的研究是遊客受外在因子(如活動、設施場地、活動領導)刺激後的身心反應之探討，因此本研究以實地實驗法探討研究事象，即採用該法探討本研究擬之研究假設。

在實驗分組方面，張春興(1997)和孫得雄(1997)均認為，實驗分組採用隨機分派的方式，在理論上可使各組受試者之各種條件都達到機率均等，因此本研究以隨機分派的方式將受試者均分到實驗組與對照組。

此外，張氏認為在實驗設計時，必須考量其內在效度(internal validity)及外在效度(external validity)是否符合實驗之要求，因為實驗之效度達到標準才能精確地探究研究事象。就此，張氏分別對內在與外在之效度提出以下之要求：

內在效度方面，必須考量以下5點：(1)受試者是否因生長與成熟而造成改變，(2)受試者是否因測驗的練習而變得更熟練，(3)受試者之缺席，(4)寬心藥效應，(5)統計迴歸現象。由於第1點、第2點、第3點是針對長期的追蹤研究所提出(本研究之實驗於當日即可施測完畢)，而第5點是針對矯治之前後實施測驗的研究所提出(本研究是採取同一時間的分組實施測驗)，因此本研究只需考量寬心藥效應即可。所謂寬心藥效應係指，若受試者知道自己正被實驗，其行為可能變得不自然，以至使實驗結果產生偏差，因此張氏認為，最好不要事先告知受試者此次實驗目的。就此，本研究所採取的方法是，在宣傳文宣上佯稱，墾丁森林遊樂區正舉行一項試辦性活動，將招待國立高雄海洋技術學院70位最先報名的同學前往遊玩。另外，為了避免兩組受試者見到彼此不同實驗情境而引發不必要的麻煩，例如對照組的受試者可能會要求參與實驗組的解說遊戲，因此本研究將錯開兩組的實驗時段(整個實驗情境及時間流程如后說明)。

外在效度方面，有以下3點要求：(1)實驗情境勿過份人工化，即盡量現實化，(2)樣本之代表性，(3)測量工具之效度。由於本研究之實驗以現實的生活情境進行(見實驗情境)，亦即本研究的實驗情境無過份人工化之問題。但是，本研究以大專生為實驗對象，因此本研究之結果可能無法推估其他族群。至於測量工具方面，由於此為試驗性研究，因此工具之效度尚需更進一步的研究。總之，本研究具有高內在效度，但外在效度仍需更多的後續研究來證實。

至於實驗地點，本研究選定墾丁森林遊樂區；而實驗時間擇定民國88年3月20日舉行。

實驗組之情境

由於主題活動必須是遊憩區特色的呈現，因此這次遊憩活動企劃所設計的活動大都以實驗地點之優勢樹種、民俗植物及自然環境，如鐘乳石、石灰岩壁為題材；而整個企劃內容的考量與設計大都遵照文獻回顧之結果。

在活動方面，本研究選擇較安全的第一遊覽區（此劃分方式是依照墾丁森林遊樂區內之標示牌上的劃分）以符合活動之安全原則；由於實驗對象包涵男同學和女同學，因此在未確定性別是否會影響體驗時，本研究以中性的活動提供給受試者，以避免男女之體驗差異（例如本研究之解說遊戲為男女皆可參與，且不會因為男女之身心差異而影響體驗）；以獨創的解說遊戲、互動式解說來達到活動之創新原則；排除崎嶇難行的路線以確保每位受試者的體力能負荷；猜謎遊戲包括個人搶答及團體討論兩種，以達到活動之合作與競爭的協調搭配要求。

在環境暨設施方面，由於本研究之實驗必須徵得遊憩區同時方能進行，因此對這方面的考量是選擇配合度較高的遊憩區，而非依照文獻回顧之結果。

在活動領導方面，研究者除了環境勘察之外，亦前往墾丁森林遊樂區 15 次（兩週一次）以植物圖鑑和當地植物進行比對，冀能充分地瞭解當時環境和植物，進而達到文獻回顧所歸納結果之要求；活動領導之親切度與反應能力亦根據文獻回顧結果之要求。而整個主題活動大概可分為三個部分；其簡述如下：

1. 解說遊戲：

- (1) 就地取四根馬鞭草科的植物枝條，如馬纓丹，然後詢問受試者是否有辦法排出一個「田」字？遊戲限制條件為，每根都必須用上，且最多只能對折一次。待其投降再宣佈以下的答案。因為馬鞭草科的植物枝條為四方形，所以只要將四根枝條並豎，再俯視其上端即為「田」字。待其露出會心的一笑或被騙的表情時，再告之馬鞭草科的重要特徵為枝條四方形。
- (2) 九月初九猜一植物名？當受試者投降後，再將以下的答案告訴之：九月初九乃為重陽，故答案為重陽木，待點出答案後，再解說其功用，如退火、解熱之療效。

2. 互動式植物解說：

- (1) 傳說植物—過山香：領導會先告訴遊客以下的傳說：「早期的原住民在結婚時，新娘會用過山香泡水來洗澡，如此身上便散發著一縷幽香。在新郎迎娶新娘過門的途中，無論經過幾個山頭，新娘身上依舊散發著一縷幽香，因此後人就將此種植物稱為過山香。」待故事講完再引導遊客去聞過山香葉子的味道。
- (2) 糙葉榕：領導會帶領遊客去觸摸糙葉榕的葉子，並詢問遊客觸摸後的感覺，待遊客說出感覺粗糙時，再告之此樹種名為糙葉榕，其乃因糙葉而命名。此外，尚有山棕、長穗木、咬人狗及姑婆芋之解說。

雖然乍看之下，其與一般的植物解說似乎無異；但事實上，這兩者是截然不同的。以無患子的功能解說為例，領導會請遊客先在手沾一些水，然後再將地面上拾起的無患子的種子放到遊客的手中，並請遊客搓揉數下，待產生泡沫後，再告之無患子的種子具有洗滌的功效。由此可知，互動式解說是動態的，且必須事先準備一些道具（一瓶水）；但一般的植物解說大都是靜態的，即單方向的解說，且不事先準備道具（走到那，說到那），因此本研究認為，互動式解說與一般解說截然不同，而且可令受試者感到新穎。

3. 生態尋寶：

即參觀鐘乳石以及仙洞（即石灰岩岩洞）；解說內容如下：石灰岩岩洞的形成是大自然中的地理「化學的風化作用」中的碳酸化作用所形成。一般來說，雨水降落

時若遇到空氣中的二氧化碳，其化合後即成酸性雨，而這種水若遇到石灰岩即把碳酸鈣變成重碳酸鈣，這種重碳酸鈣又為地下水溶解而去，久而久之岩層被破壞即出現許多石灰岩洞穴景觀（台灣省旅遊事業管理局，1986）。

仙洞解說如下：其洞長 137 公尺，內有支洞 30 公尺，且洞壁遍懸鐘乳石，為台灣最長的石灰岩岩洞；洞內有似南極仙翁的壁像，因而命名為仙洞（引自墾丁森林遊樂區簡介）。

實驗組之時間流程

1. 9:50 進入墾丁森林遊樂區
 2. 9:52 ~ 9:55 植物解說—過山香
 3. 9:57 ~ 10:00 解說遊戲—茄冬
 4. 10:05 ~ 10:10 解說遊戲—長穗木
 5. 10:13 ~ 10:20 上廁所&休息
 6. 10:22 ~ 10:25 植物解說—糙葉榕
 7. 10:30 ~ 10:40 逛仙洞
 8. 10:42 ~ 10:50 望海台休息
 9. 10:55 ~ 11:05 植物解說—咬人狗 & 姑婆芋
 10. 11:10 ~ 11:15 參觀石筍寶穴
 11. 11:17 ~ 11:20 植物解說—山棕
 12. 11:25 ~ 11:35 解說遊戲—馬纓丹
 13. 11:45 ~ 11:50 發便當
 14. 11:50 ~ 12:50 午餐 & 休息
 15. 12:55 ~ 13:02 上遊覽車；給受試者 5 分鐘平靜下來，然後宣佈此次實驗之目的及施測說明。
 16. 13:07 開始填寫量表
- 註：以上斷層之時間皆在行走。

對照組之情境

每一位受試者所體驗的情境皆與一般自行前往墾丁森林遊樂區的遊客並無太大差異，亦即只能利用門票上所附地圖或標示牌的引導來遊歷園區、體驗大自然。而對於周遭植物的認識，則只能借助於園區掛在植株前的解說牌。

對照組之時間流程

1. 10:00 進入墾丁森林遊樂區
2. 10:10 遊客中心前集合
3. 10:10 ~ 10:20 讓受試者上廁所並宣佈注意事先（11:50 回來領便當；暗示受試者走右邊的路線，使兩組行進方向一致）
4. 13:00 ~ 13:07 上遊覽車；宣佈此次實驗之目的及施測說明（同實驗組）
5. 13:12 開始填寫量表

(五) 研究樣本

本研究旨在證實遊憩活動企劃之效益，使遊憩區之經營者瞭解其重要性，故而應使用遊客進行實驗，但基於以下 3 點的考量，本研究以志願參與的方式，選取 70 位高雄海洋技術學院學生為實驗對象：

1. 如何說服 70 位遊客放棄前往墾丁森林遊樂區之旅遊目的，而協助本研究進行實驗已相當困難。因此，若又要 70 位遊客的學歷、年齡相仿且男女比例相近以符合本研究之目的，則更加困難。
2. 儘管遊客答應協助本研究進行該實驗仍有一問題，即無法順利進行隨機分派的工作。例如，情侶沒有分派在同一組時，其可能不願再配合本研究之實驗的進行。
3. 若以遊客為實驗對象的話，則必須將整個實驗一五一十地告之，以徵得配合才能進行，但此等做法將面臨一大問題，即遊客知道自己正被實驗可能使行為變得不自在，而影響實驗結果(孫得雄，1997)。

由於正在求學之大專生的學歷和年齡相近、男女比例可在報名時控制、報名時即可進行隨機分組的工作，因此本研究以大專生為實驗對象。

(六) 量表之發展

高俊雄(1993)；Ellis and Voelkl(1994)指出，高活動挑戰性與遊客之技術呈和諧狀態時，遊客即產生滿意的遊憩體驗。在活動挑戰性方面，個人對其之感受將表現在情感上；在技術方面，若個人的技能可符合活動之要求而勝任該活動，即能產生自我確認，因此 Voelkl and Ellis(1998)以情感(affect)的重要組成，即快樂—不快樂(happy-unhappy)、興奮—焦躁(cheerful-irritable)、怡情—生氣(friendly-angry)等因素來發展量表之測量項目(這些項目所組成的情感子量表 α 信度係數.79)以及自我確認(self-affirmation)重要組成，即有無信心(confident)勝任該活動、得意(proud)與否、滿意(satisfied)與否等因素來發展量表之測量項目(這些項目所組成的自我確認子量表 α 信度係數.76)。本研究準之，將遊憩體驗量表分為情感和自我確認兩個子量表，且子量表之測量項目均由上述之因素發展而成。

初稿完成後，先請前測遊客進行題意試測(其為研究者於勘察地形時，以立意取樣方式徵求 10 位遊客填寫而得)，然後依試測結果修改問題的長短、語意，以避免受試者填寫量表時，因不清的語意而產生回答之偏差。最後再請有經驗的專家修訂之。

在任何一種測驗中，量表信度係數必須達到.70 以上方可接受(王文科，1993)，因此在專家修訂之後，本研究隨即進行信度試測(以相同的方式再徵得 10 位遊客填寫修訂後之量表)。由於此量表之信度係數超過.70，因此本研究以其測量受試者之體驗狀態。

四、結果與討論

實驗當天，實驗組與對照組之人數共計 70 人(每組 35 人，而女生有 18 人；佔 51%)，但在實驗的進行過程中，有兩位對照組之男受試者遭毒蜂襲擊，而被送往省立

屏東醫院恆春分院急診(同時有一位男同學隨行)，所以最後對照組的實際人數為 32 人。在兩組樣本均等的考量下，本研究在實驗結果分析前，先以隨機的方式將實驗組之男生樣本抽出三份，因此實際進行統計分析的樣本為 64 份(每組女生 18 人；佔 56%)，年齡從 19 到 22(平均年齡為 20 歲)。整個實驗之各項統計分析結果如下：

(一) 結果

1. 實驗組之遊憩體驗量表情感部分的 α 信度係數為 .70；而自我確認部分的 α 信度係數為 .72。至於對照組方面，遊憩體驗量表情感部分的 α 信度係數為 .94；而自我確認部分的 α 信度係數為 .95。
2. 實驗組與對照組遊憩體驗差異之考驗結果如表 1。由於 p 值小於顯著水準，且實驗組之平均值大於對照組，故實驗組之受試者的體驗優於對照組。
3. 若時間允許的話，實驗組有 26 位受試者表示願意重遊(佔 81.2%)；對照組有 17 位受試者表示願意重遊(佔 50.3%)。此外，由於兩組具有重遊意願之受試者人數呈顯著差異，因此實驗組具有重遊意願之受試者多於對照組，見表 2。

表 1. 實驗組與對照組之遊憩體驗 T 檢定表

組別	樣本數	平均值	標準差	t
實驗組	32	77.88	3.57	10.93**
對照組	32	56.84	10.28	

**代表 $p \leq .01$

表 2. 實驗組與對照組之重遊意願 χ^2 檢定表

組別	願意重遊	不願意重遊	合計	χ^2
實驗組	26(人)	6(人)	32(人)	5.74*
對照組	17(人)	15(人)	32(人)	

*代表 $p \leq .05$

(二) 討論

1. 兩組體驗差異考驗之目的：

其旨在證實研究假設 1。在隨機分派及信度達到可接受之範圍後，本研究才以 T-Test 考驗兩組受試者之體驗差異。由於實驗組受試者之體驗優於對照組，且呈顯著差異，所以本假設成立。而本結果不僅呼應 Culp(1998)之研究結果，亦支持 Farrell and Lundegren(1991)與 Elliott and Sorg-Elliott(1991)在著作中所述，即施行遊憩活動企劃將有助於提升遊客之遊憩體驗。

2. 兩組重遊意願卡方檢定之目的：

其旨在證實研究假設 2。由於實驗組具有重遊意願之受試者多於對照組，且呈

顯著差異，所以本假設成立。本結果亦證實 Elliott and Sorg-Elliott (1991) 在著作中所述，即美好的體驗回憶可增加遊客重遊意願。

五、結 論

無論是文獻回顧，亦或本研究之結果均指出，遊憩活動企劃所設計之主題活動，可提升遊客之遊憩體驗及增加遊客之重遊意願。但是，如何才稱得上是心流體驗？心流體驗應如何測量？迄今仍無一致的說法及標準的測量方法提出，誠如 Csikszentmihalyi (1992) 所述：「就人們日常生活中的重要心理反應而言，心流體驗是一種複雜的心理狀態，且我們所測量到的大都只是片面性的結果(引自 Voelkl and Ellis, 1998)。」因此，本研究之結果僅說明以下 2 點：(1)實驗組之受試者的體驗優於對照組；(2)主題活動可增加遊客之重遊意願(而這似乎也意味著，完善的遊憩活動企劃可能是滿意的遊憩體驗之充分條件)。至於這次所企劃之主題活動是否為「一百分」以及實驗組之受試者是否獲得心流體驗，本研究不敢妄下定論。

最後，研究者針對此次研究提出以下 2 點建議：

1. 遊憩活動企劃之施行：

根據研究結果，實施遊憩活動企劃有提升遊客體驗及增加遊客重遊之意願；再加上，其亦可避免一些意外產生。以這次實驗為例，若這兩名被毒蜂叮咬之對照組的受試者身旁有一位活動領導的話，其將告知這兩名受試者遠離危險地方，如此，即可避免當時的意外發生，因此本研究認為，遊憩區應盡早實施遊憩活動企劃。

2. 未來研究方向之建議：

- (1)雖然本研究證實，施行遊憩活動企劃可顯著提升遊客之遊憩體驗及增加遊客之重遊意願，但研究者卻未探討遊客是否願意支付更高的金錢代價參與主題活動，即實施遊憩活動企劃可帶來多少經濟效益。無疑地，這是遊憩業者所關心之議題，因此本研究建議，日後對遊憩活動企劃效益之探討可朝經濟面著手。
- (2)本研究之實驗對象為大專生且為 19 到 22 歲的青年，所以在理論上，其他族群(小學生、退休者....等)是否有相同的結果仍需更進一步的研究。不過，孫得雄(1997)指出，有關人類基本心理反應的實驗大可不必擔心實驗對象之取樣問題，因為其個別差異並不大。換言之，若能證實遊憩體驗是人們基本的心理反應，則本研究之成果即可推估其他族群，因此日後對遊憩體驗之探討不妨朝這方面著手。

六、誌 謝

感謝國立屏東科技大學森林系劉吉川教授斧正；國家公園學報審稿委員之建議；國立高雄海洋技術學院 70 位同學參與本研究之實驗；墾丁森林遊樂區張道明先生所提供之協助。

七、引用文獻

- 王文科，1993。教育研究法，129-140 頁，五南圖書，台北。
- 王百祥，1993。園康活動設計，1 頁，眾文圖書，台北。
- 王震宇，1996。休閒體驗中之自由感對休閒活動參與情況之影響，國立台灣大學森林研究所碩士論文，9-24 頁；38-80 頁。
- 施夙玲，1988。海域遊憩活動設施設計研究，2 頁；29 頁，地景企業，台北。
- 侯錦雄、林鈺專譯，1996，Senda 著。兒童遊戲環境設計，20 頁，麥格羅·希爾出版，台北。
- 高俊雄，1993。休閒參與體驗形成之分析，戶外遊憩研究，6(4): 1-12。
- 孫得雄，1997。實地實驗研究，楊國樞等人編，社會及行為科學研究法(上冊)，189-226 頁，東華書局，台北。
- 張正男，1993。語文遊戲—語文活動設計的理論與實際，2 頁，師大書苑，台北。
- 張春興，1997。實驗觀察研究，楊國樞等人編，社會及行為科學研究法(上冊)，159-188 頁，東華書局，台北。
- 楊儀典，1993。園康高手，25 頁，眾文圖書，台北。
- 劉吉川，1994。淺論休閒研究可應用之資料搜集方法，戶外遊憩研究，7(2): 1-12。
- 臺灣省交通處旅遊事業管理局，1986。高雄縣茂林鄉鐘乳石區保育利用研究報告，5-15 頁。
- Bammel, G. and Burrus-Bammel, L. L. 1992. *Leisure and Human Behavior*. Wm. C. Brown Publishers, Dubuque, IA, 244pp.
- Botterill, T. D. and Crompton, J. L. 1996. Two Case Studies Exploring the Nature of the Tourist's Experience, *Journal of Leisure Research* 28(1): 57-82.
- Carpenter, G. Glancy, M. and Howe, C. Z. 1998. Event Programming, *Park & Recreation* 9: 132-143.
- Chubb, Michael and Chubb, Holly R. 1985. *One Third of Our Time*. Macmillan Publishing Company, New York, 230-234pp.
- Culp, R. H. 1998. Adolescent Girls and Outdoor Recreation: A case study examining constraints and effective programming, *Journal of Leisure Research* 30(3): 356-379.
- Elliott, J. E. and Sorg-Elliott, J. A. 1991. *Recreation Programming and Activity For Older Adults*. Venture Publishing, Inc., State College, PA, 28-29pp.
- Ellis, G. D. and Voelkl, J. E. 1994. Measurement and Analysis Issues with Explanation of Variance in Daily Experience Using the Flow Model, *Journal of Leisure Research* 26(4): 337-356.
- Farrell, P. and Lundegren, H. 1991. *Recreation Programming*. Venture Publishing, Inc., State College, PA, 1-27pp.; 125pp.
- Jubenville, A. and Twilight, B. W. 1993. *Outdoor Recreation Management: Theory and application*. Venture Publishing, Inc., State College, PA, 31-46pp.; 209-221pp.
- Prentice, R. C., Witt, S. F. and Hamer, C. 1998. Tourism as Experience: The case of heritage parks, *Annals of Tourism Research*, 2-5pp.
- Ramsey, G. and Rank, B. 1997. Rethinking Youth Sports, *Park & Recreation* 12: 30-35.
- Tarrant, M. A. 1996. Attending to Past Outdoor Recreation Experience: Symptom Reporting

and Changes in Affect, *Journal of Leisure Research* **28**(1): 1-17.
Voelkl, J. E. and Ellis, G. D. 1998. Measuring Flow Experience in Daily Life: An examination of the item used to measure challenge and skill, *Journal of Leisure Research* **30**(3): 380-389.

A Study of Recreation Programming Influence on Recreational Experience

Lian-Chih Chang⁽¹⁾

(Manuscript received 31 May 1999 ; accepted 10 August 1999)

ABSTRACT: The purpose of this study is to explore the influence of implemented recreation programming on visitors' recreational experience by means of field experiment. The program comprises three components (i.e., activity design, site & facilities selection and leadership selection); the recreational experience is measured using the variables of affect (including degrees of happiness, unhappiness, cheerfulness, irritation, friendliness, anger) and self-affirmation (including degrees of confidence, pride, satisfaction).

In this experiment, 70 college students (mean age = 20; 51% female) were randomly assigned to one of two conditions: (1) participating in a guided tour & vegetation survey by means of game playing at Kenting Forest Recreational Area, or (2) travelling the same area all on her or his own without professional guidance. The result shows that the participants in condition one gain more satisfied experience than the ones in condition two. Thus, it suggests that a manager should regard recreation programming as one important issue on recreational management.

KEYWORDS: Activity, Site & Facilities, Leadership, Affect, Self-affirmation.

(1) 77, Zi-Qiang Street, Zhong-Zhuang Village, Da-Liao, Kaohsiung 831, Taiwan, Republic of China.