

研究報告

# 遊客參與惠蓀林場木文化節闖關活動心流體驗與 效益相關性之研究

劉景元<sup>1</sup> 顏添明<sup>2</sup>

【摘要】本研究旨在探討遊客參加惠蓀林場木文化節之心流體驗與活動效益，並探討不同遊客背景屬性對活動效益的影響。本研究採用問卷調查法，共發放498份，獲得有效問卷409份，分析所得結果得知，遊客背景屬性對活動效益及心流體驗有所影響，且心流體驗程度越高其活動效益亦越高。本研究將惠蓀林場木文化節設計之10項活動亦納入問項中，分析所得之結果顯示，參加活動的體驗越高，則活動效益也越高。本所研究結果可提供惠蓀林場未來於舉辦木文化節活動之參考。

【關鍵詞】惠蓀林場、木文化節、心流體驗、活動效益

Research paper

## The relationships between flow experience and activity benefits for visitors participating Wood Culture Festival in the Huisun National Forest Recreation Area

Jing-Yuan Liu<sup>1</sup> Tian-Ming Yen<sup>2</sup>

【Abstract】The purpose of this study was to explore the flow experience and activity benefits for visitors participating Wood Culture Festival in the Huisun National Forest Recreation Area. We analyzed the relationships between visitor demographic backgrounds and activity benefits. The study method was based on on-site questionnaire surveys and a total of 409 valid questionnaires were obtained from 498 questionnaires delivered. The results showed that the flow experience and activity benefits were influenced by the demographic backgrounds of visitors. A positive correlation was found between the flow experience and activity benefits. There were 10 activity items asked in questionnaire and we found that the higher visitors participating in the activities, the higher activity benefits perceived. The findings may provide concise information for the Huisun National Forest Station to improve activities provided for the Wood

---

1. 國立中興大學森林學系博士班研究生。

Ph. D. Student, Department of Forestry, National Chung Hsing University.

2. 國立中興大學森林學系副教授。通訊作者。台中市402南區國光路250號。  
tmyen@dragon.nchu.edu.tw.

Associate Professor, Dept. of Forestry, National Chung-Hsing University. Corresponding author. 250 Kuo-kuang Road, Taichung, Taiwan 40227, Republic of China. tmyen@dragon.nchu.edu.tw

Culture Festival in the future.

【Key words】Huisun National Forest Recreation Area, Wood Culture Festival, Flower experience, Activities benefit.

## 一、前言

遊憩活動具多元的效益，由於研究專家對於所著重的面向不同，在評估面向上亦會有所差異，而尋求一多元綜合性的效益指標，可客觀地評估特定遊憩活動的內容，由於遊憩活動效益的相關研究相當廣泛，茲歸納前人研究 (Caltabiano, 1994；涂淑芳, 1996；Sjolie and Thuen, 2002；Tinsley *et al.*, 2002；李仲廣、盧昌崇, 2004；Haase *et al.*, 2004；Ellison, 2005；陳裕華, 2006；賴筱嵐, 2007) 得知，遊憩活動效益一般可分為：生理、心理、社會、教育、環境及經濟效益等六大面向，以此六大面向進行評估，可得到較為綜合性的結果，本研究即依此設計問卷探討遊憩活動效益。另外，在過去遊憩活動的相關活動中，常探討「心流體驗 (flow experience)」，Csikszentmihalyi (1975) 指出心流體驗是一種抽象概念，即當從事活動時專注投入而讓知覺和想法集中，能明確反應目標和掌控感覺的一種暫時性體驗。在此情境下，接受活動者可以在技術與活動間達到均衡，並產生很大的控制感，在獲愉悅感受下達到學習的效果 (Csikszentmihalyi, 1990)。本研究採用此心流體驗概念設計量表，進行探討其與遊憩活動效益的關係。中興大學農資院實驗林管理處每年皆會舉辦惠蓀林場木文化節活動，2012年舉辦時間為10月20、21、27、28日，共4天，其活動安排主題以木製器具為主，其中闖關活動受遊客歡迎及好評，本研究即針對此闖關活動，對參加之遊客進行調查，期能瞭解遊客參與闖關活動之心流體驗與效益之關係，以做為未來惠蓀林場舉辦相關活動之參考。

## 二、研究區域及方法

### (一) 研究區域

惠蓀林場屬中興大學實驗林管理處所管轄之實驗林場，且是中學大學第一個提供民眾休閒遊樂之場所，惠蓀林場自然環境特色包含豐富林相，林場內有各式步道及相關服務設施 (中興大學實驗林管理處, 2008)；木文化節的舉辦，主要在惠蓀林場的森林遊樂區範圍內，闖關活動地點位置，分為位於原生植物解說館、土地公廟、咖啡園、研究中心及大草坪廣場等，為能使遊客能夠完成闖關活動，於遊客之闖關卡上，皆印製有闖關活動位置地圖，以提供遊客找尋。

### (二) 研究方法

#### 1. 研究流程

本研究之流程，以先進行相關資料蒐集，並定義研究目的及架構後，進行問卷設計，而後由訪員於活動舉辦時間進行問卷調查，問卷調查後回收之問卷進行數化整理，有效之問卷以SPSS統計軟體進行統計分析並討論。

#### 2. 研究架構

依據相關資料蒐集，擬定研究架構如圖1所示。

經由研究架構，本研究之假設如下：

H1：不同背景屬性參與者對活動效益有顯著影響。

H2：不同背景屬性參與者對心流體驗有顯著影響。

H3：參與者之心流體驗對活動效益有顯著影響。

#### 3. 心流體驗與活動效益量表

##### (1) 心流體驗

根據Jackson and Marsh (1996) 指出，心流體驗具有9個明顯的特徵，包括 (1) 技巧與困難度均衡、(2) 活動與感覺融合、(3) 意志集中於活動、(4) 明確參與目標、(5) 活動完成回饋、(6) 自我操作感覺、(7) 短暫意識暫停、(8) 時間流逝之體驗、及 (9) 自我成長之經驗。本研究

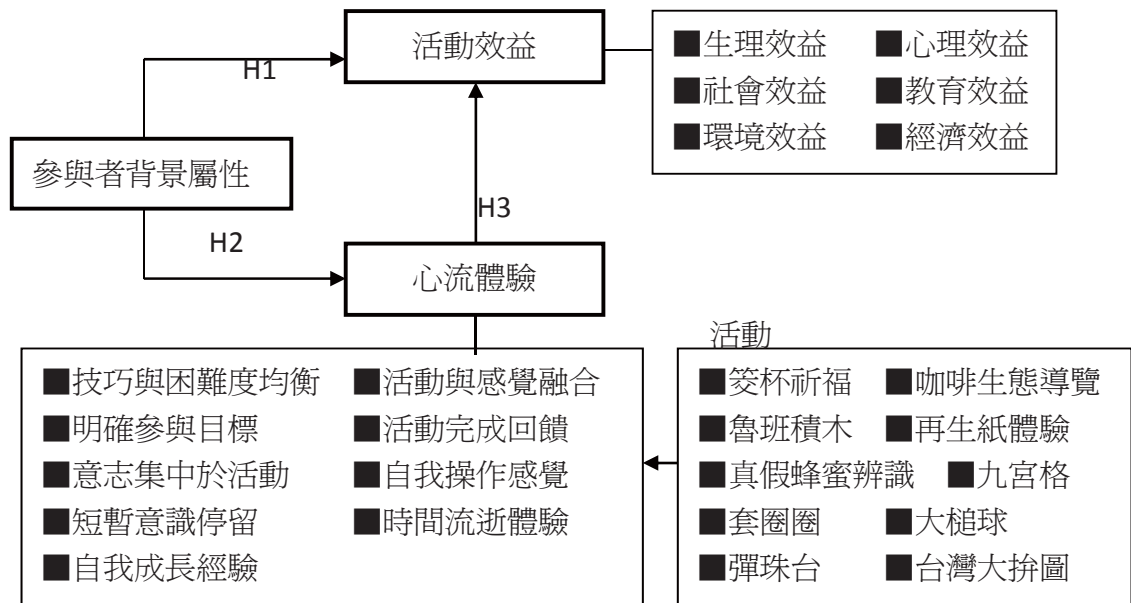


圖1. 研究架構圖

Fig. 1. The framework of this study.

即採用Jackson and Marsh (1996) 之9個特徵設計問卷測量量表，進行相關性研究。

(2) 活動效益

遊憩活動的效益評估綜合歸納可分為：(1) 生理效益、(2) 心理效益、(3) 社會效益、(4) 教育效益、(5) 環境效益及 (6) 經濟效益等6大面向 (Caltabiano, 1994；涂淑芳，1996；Sjolie and Thuen, 2002；Tinsley *et al.*, 2002；李仲廣、盧昌崇，2004；Haase *et al.*, 2004；Ellison, 2005；陳裕華，2006；賴筱嵐，2007)，本研究之活動效益量表設計。

本研究使用6大面向效益，並考量問卷題數及讀卷之難易度，每個面向設計2題，共12題量測表，詳如表1。

4. 研究設計

依據研究架構及蒐集資料，設計研究問卷，問卷可分為3部份，第1部份為參與者背景，第2部份為活動效益，第3部份為心流體驗。問卷設計如表1所示。

5. 活動設計

闖關活動，係由中興大學實驗林管理處所設計，遊客參加活動不需另外收費，且完成闖關活動之遊客，可獲得該關卡之通關印戳，通過全部關卡，即可領取紀念品，因此參與活動之遊客非常踴躍，而每一關卡皆有志工把關，以確保活動品質，設計之10項活動內容如下說明：

- (1) 筊杯祈福：在土地公廟前放置大型之木製筊杯，如能擲出聖杯即過關，不限次數。
- (2) 咖啡生態導覽：在咖啡園由解說員解說，如答對問題者即過關。
- (3) 魯班積木：在研習中心木製積木組成類似正方體，如能解開即過關。
- (4) 再生紙體驗：在研究中心R樓，可製作出紙即可過關。
- (5) 真假蜂蜜辨識：在蜜蜂館，辨識出真蜜即可過關。
- (6) 九宮格：用球丟九宮格，連成一線即過關。
- (7) 套圈圈：木製圈丟突出物，能投擲套上即過關。

表1. 問卷設計架構表

Table 1. The framework and items of the questionnaire of this study.

面向	問項內容	選項型態	影響要素
一、參與者背景	1.性別 2.年齡 3.教育程度 4.職業 5.來惠蓀林場幾次 6.喜歡惠蓀林場森林	類別 順序 類別 類別 等距 等距	背景屬性
二、活動效益	7.我覺得我的手腳變靈活了 8.我覺得變得很開心、愉快 9.我喜歡將結果和他人分享 10.我會更願意主動去學習活動中技能和知識 11.我願意再花更多錢來參加惠蓀活動 12.我更喜歡惠蓀林場，更想保護它的環境 13.我覺得我的體力變好了 14.活動成果讓我很有成就感 15.我會更願意幫助他人 16.我會更認同惠蓀林場森林特色 17.我更有意願購買惠蓀林場的產品 18.我會更關心惠蓀林場永續經營	立克特五 尺度量表 (等距尺度)	生理效益 心理效益 社會效益 教育效益 經濟效益 環境效益 生理效益 心理效益 社會效益 教育效益 經濟效益 環境效益
三、心流體驗	19.闖關活動挑戰難度是我能力所及 20.我不需努力思考就可以通過活動關卡 21.我有很明確的闖關目標 22.闖關活動時,我知道我做的不錯 23.我可以很自然的專心在活動上 24.我對活動過關能控制自如 25.活動進行時，我不擔心別人對我的看法 26.當我在闖關時，感覺時間過的很慢 27.我很享受這次活動的體驗	立克特五 尺度量表 (等距尺度)	技巧與困難度均衡 活動與感覺融合 明確參與目標 活動完成回饋 意志集中於活動 自我操作感覺 短暫意識停留 時間流逝體驗 自我成長經驗

(8) 大槌球：能用木槌將木製球打通過木製瓶組成缺口即過關。

(9) 彈珠台：能將彈珠彈至過關處即過關：

(10)台灣大拚圖：將木製台灣縣市拚成台灣地圖即過關。

上列之活動，不限次數及時間，可重複玩至過關為止。

#### 6. 抽樣設計

惠蓀木文化節活動為每年10月期間舉辦，因此研究之母體，為參加活動之遊客，問卷施測地點，選在服務台旁，以闖關完之遊客前來兌換紀念品時進行施測，以至服務台兌換紀念

品之遊客為樣本，在抽樣設計上以換紀念品排隊之遊客進行問卷測試，如該受測者拒絕填寫問卷，則以下1位排隊者進行，在抽取樣本時，並不會特別詢問遊客是否已完成全部關卡，以免產生偏差，如遊客填完之問卷有部份未完成關卡，則以廢卷論，故本研究是以隨機取樣方式施測，並不限定何種背景遊客。問卷進行日期為2012年10月20、21、27、28日，共4天，時間為該4日之早上9點至下午4點。

#### 7. 統計分析

統計分析分為3部份，第1部份為問卷信度分析，第2部份為描述性統計，第3部份為推論

性統計。

### (1) 問卷信度分析

由於本研究受經費及時間限制，因此採用內部一致性法 (internal consistency method) (Malhotra, 2004) 來檢驗問卷之信度，主要採用Cronbach's  $\alpha$ 係數判定，係數主要透過每一問項其變異數總和在量表總分的變異數所佔之比例，0.7以上表可接受。

### (2) 描述性統計

等距尺度資料的分析，包含次數、平均值、有效百分比；類別尺度及順序尺度資料分析主要為人數及百分比，藉以瞭解各個問項中，樣本分佈之情形，及樣本對於該問項的意向，另以Eta值來瞭解其變項間關聯程度。

### (3) 推論性統計

包含獨立樣本T檢定及F檢定以瞭解各個自變項和依變項間關係。

## 三、結果與討論

本研究發放之問卷498份，回收471份，有效問卷409份，其中有62份屬無效問卷，此62份無效問卷，係受測者填寫不完全、疏漏，故列為無效排除研究樣本中，以409份問卷進行統計分析及假設檢定。

### (一) 信度分析

Gay (1992) 認為，任何測驗或量表的信度係數Cronbach's  $\alpha$ 值如果在0.900以上，表示測量或量表的信度甚佳，而Cronbach's  $\alpha$ 值在0.700以上是可以接受的最小信度值。

本研究的整體Cronbach's  $\alpha$ 為0.967，已屬問卷的內部一致性信度甚佳等級，而刪除各問項後之Cronbach's  $\alpha$ 值，也全部於0.967以上，亦屬內部一致性信度甚佳，故無須刪除何問項。

### (二) 描述性統計

#### 1. 基本資料

受測者樣本分佈，男性占39.4%，女性占60.6%，女性比例較高，樣本分佈以女性佔多數。年齡部份，20歲以下佔17.6%，21-30歲佔16.6%，31-40歲佔34%，41-50歲佔22.5%，

51-60歲佔7.6%，60歲以上佔1.7%，樣本分佈以31-40歲族群最多。教育程度部份，國小佔9.3%，國中佔6.4%，高中職佔21%，專科佔18.6%，大學佔33.7%，研究所以上佔11%，抽樣之樣本教育程度以大學族群為最多。職業部份，學生佔23%，軍公教佔13%，行政、企業主管及經理人員佔10%，專業人員佔11%，技術員、技術工佔7.3%，事務工作人員佔5.1%，服務工作人員及售貨員10.5%，農林漁牧人員佔0.7%，機械設備操作人員佔1.5%，非技術工及體力工佔1.5%，其它佔16.4%，抽樣之樣本職業以學生族群最多。來惠蓀林場幾次，第1次占48.4%，2次占18.1%，3次占13.2%，4次占3.7%，5次以上占16.6%，抽樣樣本以第1次來惠蓀林場族群最多。喜歡惠蓀林場森林部份，非常喜歡占48.9%，喜歡占47.4%，普通占3.7%，抽樣樣本以非常喜歡者族群最多，另以木文化節活動而言，從樣本得知參加者喜歡惠蓀林場比例達96.3%，顯示確實以喜歡這裡的森林者，才會參加木文化節活動，而不單單只是為了活動贈品而來。

以上之樣本分佈情形如表2所示。

#### 2. 活動效益

參加活動之效益，以「我更喜歡惠蓀林場，更想保護它的環境」之效益最高，平均數達4.56，其次是「我會更關心惠蓀林場永續經營」平均數為4.55，顯示透過活動參與，受測者對於惠蓀林場的環境更為關心，而效益最差的為「我願意再花更多錢來參加惠蓀活動」，平均數為3.76，顯示在12項活動效益中，受測者願意提高預算投入效益是較差的。

12項效益總平均分數為4.26，生理效益4.01，心理效益4.40，社會效益4.29，教育效益4.44，經濟效益3.86，環境效益4.56，6項效益中以環境效益為最高，其次為教育效益，經濟效益為最低，由此顯示，受訪者透過參與活動後，關心惠蓀林場永續發展，而經濟效益低，為受訪者對於有更多的預算來惠蓀林場消費，較為保守。

表2. 受測者基本資料統計表

Table 2. The demographic backgrounds of visitors.

項 目	類 別	次數	百分比 (%)
1.性別	男	161	39.4
	女	248	60.6
2.年齡	20歲以下	72	17.6
	21-30歲	68	16.6
	31-40歲	139	34.0
	41-50歲	92	22.5
	51-60歲	31	7.6
	60歲以上	7	1.7
3.教育程度	國小	38	9.3
	國中	26	6.4
	高中職	86	21.0
	專科	76	18.6
	大學	138	33.7
	研究所以上	45	11.0
4.職業	學生	94	23
	軍公教	53	13
	行政、企業主管及經理人員	41	10
	專業人員	45	11
	技術員、技術工	30	7.3
	事務工作人員	21	5.1
	服務工作人員及售貨員	43	10.5
	農林漁牧人員	3	0.7
	機械設備操作人員	6	1.5
	非技術工及體力工	6	1.5
其它	67	16.4	
5.來惠蓀林場幾次	第1次	198	48.4
	2次	74	18.1
	3次	54	13.2
	4次	15	3.7
	5次以上	68	16.6
6.喜歡惠蓀林場的森林嗎	非常喜歡	200	48.9
	喜歡	194	47.4
	普通	15	3.7
	不喜歡	0	0
	非常不喜歡	0	0

表3. 活動效益統計表

Table 3. The frequency distribution of benefit activities of visitors.

效益別	內 容	項 目 平均數	項 目 標準差	平均數	標準差
生理效益	我覺得我的手腳變靈活	4.07	0.68	4.01	0.66
	我覺得我的體力變好了	3.94	0.79		
心理效益	我覺得變得很開心、愉快	4.50	0.54	4.40	0.56
	活動成果讓我很有成就感	4.31	0.70		
社會效益	我喜歡將結果和他人分享	4.36	0.63	4.29	0.60
	我會更願意幫助他人	4.23	0.73		
教育效益	我會更願意主動去學習活動中技能和知識	4.42	0.58	4.44	0.55
	我會更認同惠蓀林場森林特色	4.46	0.63		
經濟效益	我願意再花更多錢來參加惠蓀活動	3.76	0.89	3.86	0.75
	我更有意願購買惠蓀林場的產品	3.95	0.78		
環境效益	我更喜歡惠蓀林場，更想保護它的環境	4.56	0.54	4.56	0.51
	我會更關心惠蓀林場永續經營	4.55	0.59		

以上之樣本分佈情形如表3所示。

### 3. 活動項目體驗

10項活動體驗，以「台灣大拚圖」的活動體驗總平均分數4.18最高，顯示在台灣大拚圖的活動在體驗下能獲得較多的喜愛，而台灣大拚圖在「活動挑戰難度是我能力所及」和「我很享受這次活動的體驗」中，體驗分數為4.49為最高，顯示參與活動者認為台灣各縣市的分佈位置皆清楚，是其能力所及，亦顯示參與活動者很享受在台灣大拚圖活動的樂趣中，而「我在闖關時，感覺時間過的很慢」分數最低為3.12，顯示參與活動者可以很快完成活動題目的要求。

活動體驗中，以「魯班積木」活動平均分數最低為3.97，在各項體驗中，以「我很享受這次活動的體驗」分數為4.44為最高，顯示參與者仍對於此項活動感到喜愛，而在「我在闖關時，感覺時間過的很慢」分數最低為3.21，顯示參與者仍覺得可以快速的完成活動要求，但在此項體驗與其它9項活動比較，「魯班積木」活動分數

顯然最高，亦即表示，在「魯班積木」活動的闖關上，所感覺花的時間最多；而在「我不需努力思考就可以通過活動關卡」分數3.26、「活動挑戰難度是我能力所及」分數4.12、「闖關活動時，我知道我做的不錯」分數4.01、「我對活動過關能控制自如」分數3.87，與其它9項活動比較為最低，顯示「魯班積木」活動難度最高，且參與者須比較用心思考才能過關。

以上之樣本分佈情形如表4所示。

### 4. 心流體驗

在參與10項活動後所得之心流體驗，以「自我成長經驗」為最高，體驗分數為4.47，顯示在完成10項活動後，參與者很享受10項活動；而在「時間流逝」體驗為最低，體驗分數為3.13，顯示在完成10項活動，參與者仍覺得可以快速的完成活動要求，惟在標準差分數亦較高為1.04，顯示每個參與者的個人體驗差異較大，有人仍感覺得花較多時間完成，故其差異大。

表4. 活動項目分數 (平均值)

Table 4. The frequency distribution of activities and experience of visitors.

體 驗	筊杯祈福	咖啡生態導覽	魯班積木	再生紙體驗	真假蜂蜜辨識	九宮格	套圈	大槌球	彈珠台	台灣大拚圖
活動挑戰難度是我能力所及	4.26	4.32	4.12	4.38	4.38	4.36	4.33	4.40	4.44	4.49
我不需努力思考就可以通過活動關卡	4.13	3.97	3.26	3.75	3.65	4.00	4.05	4.09	4.15	3.96
我有很明確的闖關目標	4.21	4.21	4.23	4.27	4.27	4.25	4.26	4.24	4.29	4.33
闖關活動時，我知道我做的不錯	4.11	4.11	4.01	4.12	4.17	4.13	4.19	4.20	4.22	4.27
我可以很自然的專心在活動上	4.33	4.30	4.33	4.32	4.33	4.37	4.35	4.35	4.32	4.36
我對活動過關能控制自如	4.08	4.12	3.87	4.12	4.13	4.11	4.11	4.14	4.19	4.24
活動進行時，我不擔心別人對我的看法	4.31	4.30	4.27	4.29	4.31	4.31	4.32	4.33	4.31	4.33
我在闖關時，感覺時間過的很慢	3.11	3.15	3.21	3.19	3.15	3.09	3.10	3.09	3.12	3.12
我很享受這次活動的體驗	4.45	4.44	4.44	4.47	4.46	4.49	4.50	4.49	4.47	4.49
活動體驗總平均數	4.11	4.10	3.97	4.10	4.09	4.12	4.13	4.15	4.17	4.18

表5. 心流體驗統計表

Table 5. The frequency distribution of flow experience of visitors.

心流體驗	問項內容	平均數	標準差
技巧與困難度均衡	活動挑戰難度是我能力所及	4.35	0.60
活動與感覺融合	我不需努力思考就可以通過活動關卡	3.90	0.77
明確參與目標	我有很明確的闖關目標	4.26	0.61
活動完成回饋	闖關活動時，我知道我做的不錯	4.15	0.62
意志集中於活動	我可以很自然的專心在活動上	4.33	0.60
自我操作感覺	我對活動過關能控制自如	4.11	0.68
短暫意識停留	活動進行時，我不擔心別人對我的看法	4.31	0.66
時間流逝體驗	我在闖關時，感覺時間過的很慢	3.13	1.04
自我成長經驗	我很享受這次活動的體驗	4.47	0.61



以上之樣本分佈情形如表5所示。

(三) 推論及檢定

1. 研究假設H1：不同背景屬性參與者對活動效益有顯著影響。

(1) 性別與各別效益

性別變項為二分類別尺度，水準值1為男生，2為女生，而活動效益屬等距變項，故可進行獨立樣本T檢定，並以Eta值來測量變項之

表6. 性別與各別活動效益關聯表

Table 6. The significant items between gender and benefits for the satisfaction degrees of visitors.

各別效益	背景屬性-性別				T test	Eta	E <sup>2</sup>
	男		女				
	Mean	SD	Mean	SD			
活動成果讓我很有成就感	4.21	0.74	4.38	0.67	-2.327*	0.115	0.013
我會更願意幫助他人	4.12	0.77	4.30	0.69	-2.465*	0.121	0.015

註：1.\*：P值≤0.05, \*\*：P值≤0.01, \*\*\*：P值≤0.001

相關性，其具顯著差異者結果如表6所示。

受測者性別屬性對於「活動成果讓我很有成就感」及「我會更願意幫助他人」的活動效益，有顯著差異，參加木文節闖關活動後，女性對於活動成果讓我很有成就感效益高於男性，而我會更願意幫助他人之活動效益，女性亦比男性來得高。以性別可以解釋活動成果讓我很有成就感效益之變項變異量為1.3%；以性別可以解釋我會更願意幫助他人效益之變項變異量為1.5%，二者可解釋的變異量低。

(2) 背景屬性與各別效益

背景屬性與各別參與活動後效益，以F檢定其二者關係是否有顯著影響，並以Eta值來測量變項之相關性，其具顯著差異者結果如表7所示，說明如下：

A. 年齡、喜歡惠蓀林場變項與手腳變靈活效益有顯著影響，以年齡解釋手腳變靈活效益變項之變異量為3.2%。以喜歡惠蓀林場解釋手腳變靈活效益變項之變異量為13.3%。

B. 教育程度、來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場變項與參與活動後變的開心愉快效益有顯著影響。以教育程度來解釋參與活動後變的開心愉快效益之變異量為3.2%。以來惠蓀林場次數來解釋參與活動後變的開心愉快效益之變異量為2.5%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋參與活動後變的開心愉快效益之變異量為23.1%。

C. 喜歡惠蓀林場變項與參與活動後願與他人分享效益有顯著影響，以喜歡惠蓀林場變項來解釋參與活動後願與他人分享效益之變異量為15.6%。

D. 喜歡惠蓀林場變項與參與活動後學習到技能及知識效益有顯著影響，以喜歡惠蓀林場變項來解釋參與活動後學習到技能及知識效益之變異量為19.8%。

E. 年齡、喜歡惠蓀林場變項與願花更多錢效益有顯著影響，以年齡解釋願花更多錢效益變項之變異量為3.7%。以喜歡惠蓀林場解釋願花更多錢效益變項之變異量為13.3%。

表7. 背景屬性與各別效益之關聯表

Table 7. The significant items between demographic backgrounds and benefits for the satisfaction degrees of visitors.

各別效益	背景屬性										
	年齡			教育程度			來惠蓀次數			喜歡惠蓀	
手腳變靈活	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>		
		2.684*	0.180	0.032	31.227***	0.365	0.133				
變開心愉快	教育程度			來惠蓀次數			喜歡惠蓀				
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>		
	2.634*	0.178	0.032	2.557*	0.157	0.025	60.953***	0.481	0.231		
與他人分享	喜歡惠蓀										
	F test			Eta			E <sup>2</sup>				
	37.638***			0.395			0.156				
學習技能及知識	喜歡惠蓀										
	F test			Eta			E <sup>2</sup>				
	50.108***			0.445			0.198				
願花更多錢	年齡			教育程度			喜歡惠蓀				
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>		
	3.118**	0.193	0.037	28.759***	0.352	0.124					
保護惠蓀環境	喜歡惠蓀										
	F test			Eta			E <sup>2</sup>				
	40.677***			0.409			0.167				
體力變好	年齡			教育程度			喜歡惠蓀				
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>		
	2.606*	0.177	0.031	3.606**	0.207	0.043	30.113***	0.359	0.129		
活動有成就感	年齡			教育程度			喜歡惠蓀				
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>		
	3.179**	0.195	0.038	2.612*	0.177	0.031	65.625***	0.494	0.244		
願幫助他人	年齡			教育程度			喜歡惠蓀				
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>		
	3.425**	0.202	0.041	2.421*	0.171	0.029	40.047***	0.406	0.165		
更認同惠蓀森林	喜歡惠蓀										
	F test			Eta			E <sup>2</sup>				
	64.163***			0.490			0.240				
購買惠蓀產品	年齡			來惠蓀次數			喜歡惠蓀				
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>		
	3.125**	0.193	0.037	3.104*	0.173	0.030	50.678***	0.447	0.200		
關心惠蓀永續	來惠蓀次數			喜歡惠蓀							
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>					
	3.326*	0.179	0.032	50.476***	0.446	0.199					

註：1.\*：P值≤0.05, \*\*：P值≤0.01, \*\*\*：P值≤0.001

12.4%。

- F. 喜歡惠蓀林場變項與參與活動後願保護惠蓀林場環境效益有顯著影響，以喜歡惠蓀林場變項來解釋願保護惠蓀林場環境效益之變異量為16.7%。
- G. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場變項與參與活動後體力變好效益有顯著影響。以年齡來解釋參與活動後體力變好效益之變異量為3.1%。以教育程度來解釋參與活動後體力變好效益之變異量為4.3%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋參與活動後體力變好效益之變異量為12.9%。
- H. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場變項與參與活動後獲得成就感效益有顯著影響。以年齡來解釋參與活動後獲得成就感效益之變異量為3.8%。以教育程度來解釋參與活動後獲得成就感效益之變異量為3.1%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋參與活動後獲得成就感效益之變異量為24.4%。
- I. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場變項與參與活動後更願幫助他人效益有顯著影響。以年齡來解釋參與活動後更願幫助他人效益之變異量為4.1%。以教育程度來解釋參與活動後更願幫助他人效益之變異量為2.9%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋參與活動後更願幫助他人效益之變異量為16.5%。
- J. 喜歡惠蓀林場變項與參與活動後更認同惠蓀林場森林效益有顯著影響，以喜歡惠蓀林場變項來解釋參與活動後更認同惠蓀林場森林效益之變異量為24.0%。
- K. 年齡、來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場變項與參與活動後願購買惠蓀林場產品效益有顯著影響。以年齡來解釋參與活動後願購買惠蓀林場產品效益之變異量為3.7%。以來惠蓀林場次數來解釋參與活動後願購買惠蓀林場產品效益之變異量為3.0%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋參與活動後願購買惠蓀林場產品效益之變異量為20.0%。
- L. 來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場變項與參

與活動後更關心惠蓀林場永續經營效益有顯著影響。以來惠蓀林場次數解釋參與活動後更關心惠蓀林場永續經營效益之變異量為3.2%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋參與活動後更關心惠蓀林場永續經營效益之變異量為19.9%。

- M. 在背景屬性變項中，以「喜歡惠蓀林場」變項最為重要，此與12個各別效益皆有顯著相關，且可解釋之變異量亦高，亦即，喜歡惠蓀林場的程度，影響著參加活動的效益。

### (3) 背景屬性與活動效益整合

在性別與活動效益整合之關聯，並無顯著差別。背景屬性與活動效益，以F檢定其二者關係是否有顯著影響，並以Eta值來測量變項之相關性，其具顯著差異者結果如表8所示，說明如下：

- A. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場與生理效益有顯著影響。以年齡來解釋生理效益之變異量為3.6%。以教育程度來解釋生理效益之變異量為3.9%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋生理效益之變異量為16.0%。
- B. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場與心理效益有顯著影響。以年齡來解釋心理效益之變異量為3.4%。以教育程度來解釋心理效益之變異量為3.7%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋心理效益之變異量為29.3%。
- C. 年齡、喜歡惠蓀林場與社會效益有顯著影響。以年齡來解釋社會效益之變異量為3.7%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋社會效益之變異量為20.4%。
- D. 喜歡惠蓀林場與教育效益有顯著影響。以喜歡惠蓀林場來解釋教育效益之變異量為26.5%。
- E. 年齡、喜歡惠蓀林場與經濟效益有顯著影響。以年齡來解釋經濟效益之變異量為4.5%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋經濟效益之變異量為19.8%。
- F. 來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與環境效益有顯著影響。以來惠蓀林場次數解釋環

境效益之變異量為2.3%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋環境效益之變異量為22.6%。

G. 喜歡惠蓀林場之變項，全部與六大效益有顯著影響，且其可解釋的變異量亦高，因此喜歡惠蓀林場之態度，影響參與活動的效益。

H. 年齡變項，與生理效益、心理效益、社會效益、經濟效益有顯著影響，因木文化節闖關活動，少有激烈之運動，或非常耗能之活動項目，因此年紀越大者其對參與活動後之生、心理效益評值高，而社會效益與經濟效

益，亦因年紀越大評價亦越高，可能原因為年紀大者，有較多家人陪伴，且經濟能力較佳，故此二部份效益有顯著影響。

2. 研究假設H2：不同背景屬性參與者對心流體驗有顯著影響。

(1) 背景屬性與活動項體驗

背景屬性之性別與木文化節活動此兩變項以獨立樣本T檢定之，皆無達顯著性，而其它背景屬性與木文化節闖關活動之心流體驗，以F檢定其二者關係是否有顯著影響，並以Eta值來測量變項之相關性，其具顯著差異者結果如

表8. 背景屬性與活動效益關聯表

Table 8. The significant items between demographic backgrounds and activity benefits for the satisfaction degrees of visitors.

活動效益	背景屬性								
	年齡			教育程度			喜歡惠蓀		
生理效益	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	3.043**	0.191	0.036	3.269**	0.197	0.039	38.721***	0.400	0.160
心理效益	年齡			教育程度			喜歡惠蓀		
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.797*	0.183	0.034	3.115**	0.193	0.037	84.278***	0.542	0.293
社會效益	年齡			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>			
	3.072**	0.192	0.037	52.030***	0.452	0.204			
教育效益	喜歡惠蓀								
	F test			Eta			E <sup>2</sup>		
	73.329***			0.515			0.265		
經濟效益	年齡			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>			
	3.820**	0.213	0.045	49.978***	0.444	0.198			
環境效益	來惠蓀次數			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>			
	2.416*	0.153	0.023	59.108***	0.475	0.226			

註：1.\*：P值≤0.05，\*\*：P值≤0.01，\*\*\*：P值≤0.001

表9. 背景屬性與木文化節活動體驗關聯表

Table 9. The significant items between demographic backgrounds and activity experience for the satisfaction degrees of respondents.

活動體驗	背景屬性											
	來惠蓀次數			喜歡惠蓀								
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
笏杯祈福	2.716*	0.162	0.026	39.467***	0.403	0.163						
咖啡導覽	教育程度			來惠蓀次數			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.298*	0.166	0.028	3.274*	0.177	0.031	43.913***	0.422	0.178			
魯班積木	年齡			教育程度			來惠蓀次數			喜歡惠蓀		
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.312*	0.167	0.028	4.404***	0.228	0.052	2.584*	0.158	0.025	33.607***	0.377	0.142
再生紙體驗	來惠蓀次數						喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.925*	0.168	0.028	49.870***	0.444	0.197						
真假蜂蜜辨識	教育程度						喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.316*	0.167	0.028	41.332***	0.411	0.169						
九宮格	年齡			教育程度			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.731*	0.181	0.033	3.010*	0.190	0.036	38.167***	0.398	0.158			
套圈	年齡			教育程度			來惠蓀次數			喜歡惠蓀		
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.819*	0.184	0.034	3.011*	0.190	0.036	2.835*	0.165	0.027	39.900***	0.405	0.164
大槌球	年齡			教育程度			來惠蓀次數			喜歡惠蓀		
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.737*	0.181	0.033	2.266*	0.165	0.027	2.816*	0.165	0.027	46.386***	0.431	0.186
彈球台	年齡			教育程度			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	3.044**	0.191	0.036	2.709*	0.180	0.033	44.353***	0.423	0.179			
台灣大拺圖	年齡			教育程度			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.438*	0.171	0.029	2.301*	0.167	0.028	42.512***	0.416	0.173			

註：1.\* : P值≤0.05, \*\* : P值≤0.01, \*\*\* : P值≤0.001

表9所示，說明如下：

- A. 來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與筊杯祈福活動之心流體驗有顯著影響。以來惠蓀林場次數解釋筊杯祈福活動之心流體驗之變異量為2.6%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋筊杯祈福活動之心流體驗之變異量為16.3%。
- B. 教育程度、來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與咖啡導覽活動之心流體驗有顯著影響。以教育程度來解釋咖啡導覽活動之心流體驗之變異量為2.8%。以來惠蓀林場次數解釋咖啡導覽活動之心流體驗有之變異量3.1%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋咖啡導覽活動之心流體驗有之變異量為17.8%。
- C. 年齡、教育程度、來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與魯班積木活動之心流體驗有顯著影響。以年齡來解釋魯班積木活動之心流體驗之變異量為2.8%。以教育程度來解釋魯班積木活動之心流體驗之變異量為5.2%。以來惠蓀林場次數變項解釋魯班積木活動之心流體驗之變異量為2.5%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋魯班積木活動之心流體驗之變異量為14.2%。
- D. 來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與再生紙體驗活動之心流體驗有顯著影響。以來惠蓀林場次數解釋再生紙體驗活動之心流體驗有之變異量2.8%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋再生紙體驗活動之心流體驗有之變異量為19.7%。
- E. 教育程度、喜歡惠蓀林場與真假蜂蜜辨識活動之心流體驗有顯著影響。以教育程度來解釋真假蜂蜜辨識活動之心流體驗之變異量為2.8%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋真假蜂蜜辨識活動之心流體驗有之變異量為16.9%。
- F. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場與九宮格活動之心流體驗有顯著影響。以年齡來解釋九宮格活動之心流體驗之變異量為3.3%。以教育程度來解釋九宮格活動之心流體驗之變異量為3.6%。以喜歡惠蓀林場

變項來解釋九宮格活動之心流體驗之變異量為15.8%。

- G. 年齡、教育程度、來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與套圈圈活動之心流體驗有顯著影響。以年齡來解釋套圈圈活動之心流體驗之變異量為3.4%。以教育程度來解釋套圈圈活動之心流體驗之變異量為3.6%。以來惠蓀林場次數變項解釋套圈圈活動之心流體驗之變異量為2.7%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋套圈圈活動之心流體驗之變異量為16.4%。
- H. 年齡、教育程度、來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與大槌球活動之心流體驗有顯著影響。以年齡來解釋大槌球活動之心流體驗之變異量為3.3%。以教育程度來解釋大槌球活動之心流體驗之變異量為2.7%。以來惠蓀林場次數變項解釋大槌球活動之心流體驗之變異量為2.7%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋大槌球活動之心流體驗之變異量為18.6%。
- I. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場與彈球台活動之心流體驗有顯著影響。以年齡來解釋彈球台活動之心流體驗之變異量為3.6%。以教育程度來解釋彈球台活動之心流體驗之變異量為3.3%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋彈球台活動之心流體驗之變異量為17.9%。
- J. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場與台灣大拚圖活動之心流體驗有顯著影響。以年齡來解釋台灣大拚圖活動之心流體驗之變異量為2.9%。以教育程度來解釋台灣大拚圖活動之心流體驗之變異量為2.8%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋台灣大拚圖活動之心流體驗之變異量為17.3%。

## (2) 背景屬性與心流體驗

背景屬性之性別與心流體驗此兩變項以獨立樣本T檢定之，皆無達顯著性，而其它背景屬性與心流體驗，以F檢定其二者關係是否有顯著影響，並以Eta值來測量變項之相關性，

表10. 背景屬性與心流體驗關聯表

Table 10. The significant items between demographic backgrounds and flow experience for the satisfaction degrees of visitors.

心流體驗		背景屬性							
		喜歡惠蓀							
技巧與困難度均衡	F test			Eta			E <sup>2</sup>		
		38.226***			0.398			0.158	
活動與感覺融合	年齡			教育程度			喜歡惠蓀		
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.532*	0.175	0.030	2.332*	0.168	0.028	10.372***	0.220	0.049
明確參與目標	來惠蓀次數			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.705*	0.162	0.026	21.222***	0.308	0.095			
活動完成回饋	來惠蓀次數			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.450*	0.154	0.024	25.202***	0.332	0.110			
意志集中於活動	來惠蓀次數			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.816*	0.165	0.027	46.193***	0.431	0.185			
自我操作感覺	年齡			教育程度			喜歡惠蓀		
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	3.555**	0.206	0.042	2.710*	0.180	0.033	10.983***	0.227	0.051
短暫意識停留	來惠蓀次數			喜歡惠蓀					
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.444*	0.154	0.024	24.953***	0.331	0.109			
時間流逝體驗	年齡			教育程度			喜歡惠蓀		
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	3.326**	0.199	0.040	4.325***	0.226	0.051	8.696***	0.203	0.041
自我成長經驗	教育程度			來惠蓀次數			喜歡惠蓀		
	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>	F test	Eta	E <sup>2</sup>
	2.749*	0.182	0.033	2.641*	0.160	0.025	46.374***	0.431	0.186

註：1.\* : P值≤0.05, \*\* : P值≤0.01, \*\*\* : P值≤0.001

其具顯著差異者結果如表10所示，說明如下：

- A. 喜歡惠蓀林場與技巧與困難度均衡之心流體驗有顯著影響。以喜歡惠蓀林場變項來解釋技巧與困難度均衡之心流體驗之變異量為15.8%。
- B. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場與活動與感覺融合之心流體驗有顯著影響。以年齡來解釋活動與感覺融合之心流體驗之變異量為3.0%。以教育程度來解釋活動與感覺融合之心流體驗之變異量為2.8%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋活動與感覺融合之心流體驗之變異量為4.9%。
- C. 來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與明確參與目標之心流體驗有顯著影響。以來惠蓀林場次數解釋明確參與目標之心流體驗有之變異量2.6%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋明確參與目標之心流體驗有之變異量為9.5%。
- D. 來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與活動完成回饋之心流體驗有顯著影響。以來惠蓀林場次數解釋活動完成回饋之心流體驗有之變異量2.4%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋活動完成回饋之心流體驗有之變異量為11.0%。
- E. 來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與意志集中於活動之心流體驗有顯著影響。以來惠蓀林場次數解釋意志集中於活動之心流體驗有之變異量2.7%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋意志集中於活動之心流體驗有之變異量為18.5%。
- F. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場與自我操作感覺之心流體驗有顯著影響。以年齡來解釋自我操作感覺之心流體驗之變異量為4.2%。以教育程度來解釋自我操作感覺之心流體驗之變異量為3.3%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋自我操作感覺之心流體驗之變異量為5.1%。
- G. 來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與短暫意識停留之心流體驗有顯著影響。以來惠蓀

林場次數解釋短暫意識停留之心流體驗有之變異量2.4%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋短暫意識停留之心流體驗有之變異量為10.9%。

- H. 年齡、教育程度、喜歡惠蓀林場與時間流逝體驗之心流體驗有顯著影響。以年齡來解釋時間流逝體驗之心流體驗之變異量為4.0%。以教育程度來解釋時間流逝體驗之心流體驗之變異量為5.1%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋時間流逝體驗之心流體驗之變異量為4.1%。
- I. 教育程度、來惠蓀林場次數、喜歡惠蓀林場與自我成長經驗之心流體驗有顯著影響。以教育程度來解釋自我成長經驗之心流體驗之變異量為3.3%。以來惠蓀林場次數解釋自我成長經驗之心流體驗之變異量為2.5%。以喜歡惠蓀林場變項來解釋自我成長經驗之心流體驗之變異量為18.6%。

Csikszentmihalyi (1975)、Mannel and Kleiber (1997) 之研究結果，個人對於活動的控制程度會影響參與次數，此參與活動次數與心流體驗有關，此部份與本研究所得結果，來惠蓀林場次數影響了心流體驗的經驗相同；另鄭家瑜 (2012) 針對銀髮族之心流體驗研究，亦指出年齡影響心流體驗的程度，此部份與本研究相同。另Clarke and Haworth (1994) 研究指出，個人特質會影響心流體驗的經驗，如所處環境狀況等，此部份與本研究之喜歡惠蓀林場的個人特質相同。Moneta and Csikszentmihalyi (1996) 研究指出，心流體驗為一個動機、人格與主觀經驗的整合性架構，此部份與本研究之個人經驗所得之相關性相同。林晏新 (2007) 研究結果，年齡高低對於心流體驗有顯著影響，較高年齡者高與較低年齡者，此部份與本研究結果相似。

3. 研究假設H3：參與者之心流體驗對活動效益有顯著影響。

(1) 活動體驗與活動效益

活動項目體驗與活動效益二變項，以F檢



定其二者關係是否有顯著影響，全部皆達顯著性，亦即10項木文化節活動，皆與六大效益相

關，參與者透過此10項活動，皆可以達到其六大效益，以Eta值平方來測量變項之相關性，

表11. 活動體驗與活動效益關聯表

Table 11. The significant items between activities experience and benefit activities for the satisfaction degrees of visitors.

活動體驗	活動效益											
	生理效益		心理效益		社會效益		教育效益		經濟效益		環境效益	
	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>
筊杯祈福	8.663***	0.309	9.415***	0.327	8.888***	0.314	9.906***	0.338	7.071***	0.267	7.990***	0.292
咖啡導覽	8.923***	0.326	10.834***	0.370	8.229***	0.309	10.305***	0.359	6.172***	0.251	8.610***	0.318
魯班積木	6.333***	0.292	7.050***	0.315	4.561***	0.229	6.392***	0.294	4.982***	0.245	4.787***	0.238
再生紙體驗	9.531***	0.329	9.342***	0.325	7.269***	0.273	9.427***	0.327	7.572***	0.281	7.078***	0.267
真假蜂蜜辨識	9.449***	0.328	10.669***	0.355	7.650***	0.283	9.799***	0.336	6.446***	0.249	8.397***	0.302
九宮格	8.336***	0.289	8.880***	0.303	6.674***	0.246	9.508***	0.317	4.965***	0.195	6.967***	0.254
套圈圈	7.635***	0.272	9.609***	0.319	7.544***	0.269	10.095***	0.330	5.536***	0.213	7.735***	0.274
大槌球	9.176***	0.309	10.800***	0.345	6.960***	0.254	11.162**	0.353	6.607***	0.244	7.902**	0.278
彈球台	8.573***	0.295	11.177***	0.353	8.161***	0.285	10.947***	0.348	5.592***	0.215	9.961***	0.327
台灣大拚圖	7.792***	0.287	8.808***	0.312	7.298***	0.273	10.454***	0.350	5.364***	0.217	8.284***	0.299

註：1.\*：P值≤0.05, \*\*：P值≤0.01, \*\*\*：P值≤0.001

其具顯著差異者結果如表11所示，說明如下：

- A. 筊杯祈福活動：其關聯性以教育效益為最高，以筊杯祈福活動解釋教育效益變異量為33.8%，顯示參加筊杯祈福活動體驗高，有33.8%比例參與者可得到較高的教育效益，推論可能原因為本活動為在土地公廟前擲杯，擲聖杯者才算過關，因此通過此活動者，亦表示神祇（土地公）的認同，透過此連結，可讓參與者進而認同惠蓀林場特色。
- B. 咖啡導覽活動：其關聯性以心理效益為

最高，以本活動解釋心理效益變異量為37.0%，顯示參加咖啡導覽活動體驗高，有37.0%比例參與者可得到較高的心理效益，推論可能原因為本活動為在惠蓀咖啡園進行，此活動可以瞭解咖啡的生產過程，且咖啡豆商品可有85折折扣，因此通過此活動者，更開心愉快，且成果讓我很有成就感。

- C. 魯班積木活動：其關聯性以心理效益為最高，以本活動解釋心理效益變異量為31.5%，顯示參加魯班積木活動體驗高，有

- 31.5%比例參與者可得到較高的心理效益，推論可能原因為本活動困難度高，必須把樺接的積木解開才算過關，因此通過此活動者，必須具備更好的技能，所以過關成果讓我很有成就感。
- D. 再生紙體驗活動：其關聯性以生理效益為最高，以本活動解釋生理效益變異量為32.9%，顯示參加再生紙體驗活動體驗高，有32.9%比例參與者可得到較高的生理效益，推論可能原因為本活動必須親自動手在水中製紙，必須有較好的技巧及體力，因此通過此活動者，較有可能覺得手腳變靈活。
- E. 真假蜂蜜辨識活動：其關聯性以心理效益為最高，以本活動解釋生理效益變異量為35.5%，顯示參加真假蜂蜜辨識活動體驗高，有35.5%比例參與者可得到較高的心理效益，推論可能原因為本活動可以學到真假蜂蜜的差別，且蜂蜜商品可有85折折扣，因此通過此活動者，更開心愉快，且成果讓我很有成就感。
- F. 九宮格活動：其關聯性以教育效益為最高，以本活動解釋教育效益變異量為31.7%，顯示參加九宮格活動體驗高，有31.7%比例參與者可得到較高的教育效益，推論可能原因為本活動為拿棒球在一定距離外投擲，投中九宮格連成一線才算過關，因此在投球的過程中，必須學到投球的技巧才行，通過此活動者，會有主動去學習活動中技能和知識。
- G. 套圈圈活動：其關聯性以教育效益為最高，以套圈圈活動解釋教育效益變異量為33.0%，顯示參加套圈圈活動體驗高，有33.0%比例參與者可得到較高的教育效益，推論可能原因為本活動為拿空心圓圈在一定距離外投擲，套中遠處木棍內才算過關，因此在投擲的過程中，必須學到投擲的技巧才行，通過此活動者，會有主動去學習活動中技能和知識。
- H. 大槌球活動：其關聯性以教育效益為最高，以本活動解釋教育效益變異量為35.3%，顯示參加大槌球活動體驗高，有35.3%比例參與者可得到較高的教育效益，推論可能原因為本活動為拿木槌將球打進2根木桿圍成的洞，在一定距離槌打，進洞才算過關，因此在活動過程中，必須學到槌打的技巧才行，通過此活動者，會有主動去學習活動中技能和知識。
- I. 彈球台活動：其關聯性以心理效益為最高，以本活動解釋生理效益變異量為35.3%，顯示參加彈球台活動體驗高，有35.3%比例參與者可得到較高的心理效益，推論可能原因為本活動須使彈球台內之球，跑到指定之洞內才算過關，因為其球之彈跳為不規則狀態無法直接控制，全為機率因素，因此通過此活動者，因困難度高能過關而更開心愉快，且成果讓我很有成就感。
- J. 台灣大拚圖活動：其關聯性以教育效益為最高，以本活動解釋教育效益變異量為35.0%，顯示參加台灣大拚圖活動體驗高，有35.0%比例參與者可得到較高的教育效益，推論可能原因為本活動須瞭解台灣各縣市之地理位置，且透過各縣市圖案不同，透過拚圖可學到台灣的地理，因在排列拚圖的過程中，可學到台灣地理知識，通過此活動者，會有主動去學習活動中知識。
- (1) 心流體驗與活動效益
- 心流體驗與活動效益二變項，以F檢定其二者關係是否有顯著影響，全部皆達顯著性，亦即9項心流體驗，皆與六大效益相關，參與者透過此9項心流體驗，皆可以達到其六大效益，以Eta值平方來測量變項之相關性，其具

表12. 心流體驗與活動效益關聯表

Table 12. The significant items between flow experience and benefit activities preference for the satisfaction degrees of visitors.

心流體驗	活動效益											
	生理效益		心理效益		社會效益		教育效益		經濟效益		環境效益	
	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>	F test	E <sup>2</sup>
技巧與困難度均衡	4.214***	0.208	5.141***	0.243	5.234***	0.246	6.186***	0.279	4.068***	0.203	6.857***	0.300
活動與感覺融合	2.984***	0.208	2.925***	0.205	2.855***	0.201	2.949***	0.206	2.325***	0.170	2.184***	0.161
明確參與目標	5.232***	0.221	5.994***	0.245	6.015***	0.246	5.043***	0.215	3.322***	0.153	3.415***	0.156
活動完成回饋	7.382***	0.286	5.580***	0.232	4.516***	0.197	5.390***	0.226	3.830***	0.172	4.796***	0.207
意志集中於活動	6.941***	0.283	7.457***	0.298	6.980***	0.285	7.459***	0.298	4.381***	0.200	6.296***	0.264
自我操作感覺	4.559***	0.244	4.708***	0.250	3.138***	0.182	4.409***	0.238	2.924***	0.172	2.969***	0.174
短暫意識停留	4.715***	0.235	5.232***	0.255	6.278***	0.291	6.109***	0.285	3.162***	0.171	5.006***	0.246
時間流逝體驗	2.266***	0.180	2.058***	0.166	2.091***	0.168	1.724**	0.143	2.973***	0.223	1.911**	0.156
自我成長經驗	5.222***	0.221	10.924***	0.372	6.623***	0.264	10.536***	0.364	3.977***	0.178	9.548***	0.341

註：1.\* : P值≤0.05, \*\* : P值≤0.01, \*\*\* : P值≤0.001

顯著差異者結果如表12所示，說明如下：

- A. 技巧與困難度均衡：其關聯性以環境效益為最高，以本活動解釋環境效益變異量為30.0%，顯示此項心流體驗高，有30.0%比例參與者可得到較高的環境效益，推論可能原因為本體驗必須活動過關之技巧與能力均衡，因自身能力可負擔，所以會更有自信，而更喜歡惠蓀林場。
- B. 活動與感覺融合：其關聯性以生理效益為最高，以本活動解釋生理效益變異量為20.8%，顯示此項心流體驗高，有20.8%比例參與者可得到較高的生理效益，推論可能原因為本體驗必須不需努力思考就可以通過活動關卡，因為身體的反應要靈敏。
- C. 明確參與目標：其關聯性以社會效益為最高，以本活動解釋社會效益變異量為24.6%，顯示此項心流體驗高，有24.6%比例參與者可得到較高的社會效益，推論可

能原因為本體驗對於活動有很明確的闖關目標，因此會連帶感染周邊氣氛，變成會喜歡在旁為別人加油打氣。

- D. 活動完成回饋：其關聯性以生理效益為最高，以本活動解釋生理效益變異量為28.6%，顯示此項心流體驗高，有28.6%比例參與者可得到較高的生理效益，推論可能原因為10項活動，大部份皆須要有技巧和體能，因此此體驗認為我做的不錯，是因為我的手腳靈活之故。
- E. 意志集中於活動：其關聯性以心理及教育效益並列為最高，以本活動解釋心理及教育效益變異量為29.8%，顯示此項心流體驗高，有29.8%比例參與者可得到較高的心理及教育效益，推論可能原因為本項體驗，參加活動時可自然專心在活動上，因此專注於活動，過關心會更有成就感且也因更有興趣，可自然而然學到活動中技能。

- F. 自我操作感覺：其關聯性以心理效益為最高，以本活動解釋心理效益變異量為25.0%，顯示此項心流體驗高，有25.0%比例參與者可得到較高的心理效益，推論可能原因為本體驗對活動過關能控制自如，因能控制過關，過關後也會變得開心愉快。
- G. 短暫意識停留：其關聯性以社會效益為最高，以本活動解釋社會效益變異量為29.1%，顯示此項心流體驗高，有29.1%比例參與者可得到較高的社會效益，推論可能原因為本體驗對於活動時不擔心別人的看法，能專注於活動上，亦因專注過關習得技巧更願意教別人如何過關。
- H. 時間流逝體驗：其關聯性以經濟效益為最高，以本活動解釋經濟效益變異量為22.3%，顯示此項心流體驗高，有22.3%比例參與者可得到較高的經濟效益，推論可能原因為咖啡導覽、魯班積木、真假蜂蜜辨識，皆須花較多時間才能過關，因此感覺時間較長，而這些活動亦有販賣商品，讓參加者會願意購買林場產品。
- I. 自我成長經驗：其關聯性以心理效益為最高，以本活動解釋心理效益變異量為37.2%，顯示此項心流體驗高，有37.2%比例參與者可得到較高的心理效益，推論可能原因為享受這次活動的體驗，過關後也會變得開心愉快且有成就感。

Hoffman and Novak (1996) 研究發現，心流體驗產生後的效果，或有正面主觀經驗並增加學習效果，此部份與本研究之心流體驗影響教育效果相同，Jackson and Marsh (1996) 的研究結果，心流體驗會產生非常愉悅的效果，並能在活動中得正面的表現效益，此部份與本研究結果大致相同。聶喬齡 (1999) 針對田徑運動員研究，運動成績整體效益與心流體驗成正相關，此部份與本研究相同。蘇迺棻 (2004) 之研究結果，心流體驗愈高者，社交與自我概念亦愈高，此部份本研究社會效益相似。黃孟立

(2005) 研究結果，心流體驗的產生對於自我體能及技巧控制能力相關，此部份與本研究心流體驗與與生理效益相似。許家禎 (2007) 研究結果，心流體驗影響個人社交和個人體能挑戰，此部份與本研究心流體驗影響社會效益與生理效益相似。陳春安 (2011) 研究結果，心流體驗與休閒效益有高度相關，其中生理及心理效益相關性最高，此部份與本研究結果相似。李哲明 (2007)、蔡芬卿、周宏室 (2007) 針對學生研究，學生的心流體驗越高，其學習成效也越高，此部份與本研究結果相似。

#### 四、結論

透過以上之實驗研究結果，提出相關經營策略以供經營者參考。

##### (一) 不同背景屬性參與者對活動效益部分有影響

在背景屬性中，以喜歡惠蓀林場的變項，全部皆會影響生理效益、心理效益、社會效益、教育效益、經濟效益及環境效益等6項效益，且關聯程度亦高，因此如何讓來惠蓀林場的遊客，透過各種活動方式，增加喜歡惠蓀林場的程度，則變成相當重要。

在年齡變項部份，則影響了生理效益、心理效益、社會效益及經濟效益等4項效益；因年紀不同，生理、心理狀況不同，因此對於每種活動的體能負荷會有差異，且年紀大小亦有社會及經濟狀況差別，因此對於社會性及經濟性的效益有差異，建議應依年齡狀況設計不同的活動類型、活動場地、販售商品，以得到最高的經營效益。

##### (二) 不同背景屬性參與者對心流體驗部分有影響

###### 1. 不同背景屬性與活動體驗部份有影響

喜歡惠蓀林場的變項，影響了全部的10項活動，亦即如果喜歡惠蓀林場，則在此地辦理的活動，遊客皆會喜歡，因此在森林遊樂經營上，則必須維持林場品質，讓遊客喜歡惠蓀林場，才能在辦各種活動時，事半功倍。

來惠蓀林場次數的變項，影響了筊杯祈福、咖啡導覽、魯班積木、再生紙體驗、套圈圈、大槌球等6項活動體驗，亦即在重遊次數越多，則越喜歡惠蓀林場辦的活動，因此如何創造遊客下次還想再來惠蓀林場旅遊則顯得重要，而滿意度又影響了重遊意願，故提升服務品質，讓顧客滿意亦是一種方法。

年齡變項則影響了魯班積木、九宮格、套圈圈、大槌球、彈球台及台灣大拚圖等6項活動體驗，因此針對不同年齡層設計不同體能或深度不同的活動，則是可以提高活動效益的方法。

教育程度則影響了咖啡導覽、魯班積木、真假蜂蜜辨識、九宮格、套圈圈、大槌球、彈球台及台灣大拚圖等8項活動體驗，因此針對不同教育程度，設計不同的知識性的活動或是設計不同難易度活動，則會讓活動效益提高。

## 2. 不同背景屬性與心流體驗部份有影響

喜歡惠蓀林場的變項，影響了全部的9項心流體驗，亦即如果讓遊客能喜歡惠蓀林場，則在此地辦理的活動，較容易達成心流體驗的遊憩體驗，亦會讓遊客較容易產生幸福感，因此在森林遊樂經營上，則必須維持讓遊客喜歡的環境，才能提供感動的體驗。

年齡變項影響了活動與感覺融合、自我操作感覺、時間流逝體驗等3項心流體驗，不同年齡階層，有不同的遊憩體會，因此區分不同年齡層的活動或場所，亦可提高經營績效。

教育程度影響了活動與感覺融合、自我操作感覺、時間流逝體驗、自我成長經驗等4項心流體驗，不同的教育程度對於這4項體驗差異，可以設計不同的活動流程，讓不同的教育程度的人可以得到較佳的遊憩體驗。

來惠蓀林場次數影響了明確參與目標、活動完成回饋、意志集中於活動、短暫意識停留及自我成長經驗等5項心流體驗，來惠蓀林場的次數所影響的心流體驗項目，與教育程度剛好相反，因此在遊憩活動的設計上，增加遊客重遊的次數，則會影響活動體驗，此外，如果

重遊次數再配合上依教育程度不同而設計活動流程，則會有更好的心流體驗效果。

## (三) 參與者之心流體驗對活動效益有顯著影響

### 1. 活動項目體驗與活動效益有顯著影響

10項的活動項目對6項活動效益，全都有顯著影響，亦即木文化節所設計的活動，皆可以達到這6項活動效益，且關聯值亦高，因此在未來的木文化節活動的舉辦，可保留目前的10項闖關活動，會有不錯的效益，此外如能再增加其它的活動，則可有不同的創新吸引重遊意願，提高心流體驗。

### 2. 心流體驗與活動效益有顯著影響

9項的心流體驗對6項活動效益，全都有顯著影響，亦即心流體驗的理論，在木化節闖關活動中獲得驗證，確實可以提高遊憩效益，因此在森林遊樂中，如何設計遊客能力所及和能專心投入的活動，有明確的目標且能在參與活動時達到忘我的境界，則可以提高經營效益。

## 五、參考文獻

- 中興大學農資院實驗林管理處 (2008) 國立中興大學實驗林管理處簡介。國立中興大學實驗林管理處。
- 李仲廣、盧昌崇, (2004), 基礎休閒學, 社會科學文獻出版社, 中國, 北京。
- 李哲明 (2007) 學習風格與神馳經驗對國小學童數位學習成效之影響。高雄師範大學碩士論文。
- 林晏新 (2007) 小型賽車參與者涉入程度、流暢經驗與行為意圖之關係研究。雲林科技大學碩士論文。
- 涂淑芳譯, Bammel, C. and Burrus-Bammel, L. L. 著, (1996), 休閒與人類行為, 桂冠圖書股份有限公司, 台北。
- 許家禎 (2007) 冒險性遊憩活動參與者遊憩動機、遊憩涉入與流暢體驗之研究-以生存遊戲為例。南臺科技大學碩士論文。
- 陳春安 (2011) 路跑運動參與者流暢體驗與休閒效益之關係研究。輔仁大學體育學刊,

- 10: 230-244。
- 陳裕華, (2006), 愛好茶藝休閒活動者之休閒探索, 私立靜宜大學觀光事業研究所碩士論文。
- 黃孟立 (2005) 深度休閒流暢經驗之研究-以晨泳會員為例。國立體育學院碩士論文。
- 蔡芬卿、周宏室 (2007) 大專興趣選項體育課學生流暢經驗與學習滿意度之相關研究。體育學報, 40(4): 37-50。
- 鄭家瑜 (2012) 銀髮族休閒參與動機、涉入程度對心流體驗與幸福感之影響-以休閒阻礙為干擾 國立澎湖科技大學觀光休閒研究所碩士論文
- 賴筱嵐 (2007) 園藝活動之心流體驗與效益之相關性研究, 國立中興大學園藝所碩士論文。
- 聶喬齡 (1999) 心理技能、運動表現與運動流暢經驗的關係研究。國立體育學院碩士論文。
- 蘇迺棻 (2004) 溯溪參與者非學業性自我概念對流暢經驗的影響暨驗證流暢原始模式與四向度模式。國立雲林科技大學碩士論文。
- Caltabiano, M. L. (1994). Measuring the similarity among leisure activities based on a perceived stress-reduction benefit. *Leisure Studies*, 13: 17-31.
- Csikszentmihalyi, M. (1975) *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
- Ellison, E. (2005). *Leisure in focus*. International Congress Series, 1282: 841-845.
- Gay, L. R. (1992) *Educational research competencies for analysis and application*. New York: Macmillan. Fraser (1983)
- Haase, A., Steptoe, A., Sallis, J. F. and Wardle, J. (2004). Leisure-time physical activity in university students from 23 countries: associations with health beliefs, risk awareness, and national economic development. *Preventive Medicine*, 39: 182-190.
- Hoffman, D. L. and Novak, T. P. (1996) *Marketing in Hypermedia Computer-Mediated Environments: Conceptual Foundations*. *Journal of Marketing*, 60(3): 50-68.
- Jackson, S. A. and Marsh, H. W. (1996) Development and validation of a scale to measure optimal experience: The flow state scale. *Journal of Sport and Exercise Psychology*. 18: 17-35.
- Malhotra, N. K. (2004) *Marketing research*. Unites States of America, Pearson Education.
- Mannell, R. C. and Kleiber, D. A. (1997) *A social psychology of leisure*. United States of America. PA: Venture Publishing, Inc.
- Moneta, G. B. and Csikszentmihalyi, M. (1996) The effect of perceived challenges and skill on the quality of subjective experience. *Journal of personality*, 64(2): 275-310.
- Privette, G. (1983). Peak experience, peak performance, and flow: a comparative analysis of positive human experiences. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(6): 1361-1368.
- Sjolie, A. N. and Thuen, F. (2002). School journeys and leisure activities in rural and urban adolescents in Norway. *Health Promotion International*, 17(1): 21-30.
- Tinsley, H. E. A., Tinsley, D. J. and Croskeys, C. E. (2002). Park usage, social milieu, and psychosocial benefits of park use reported by older urban park users from four ethnic groups. *Leisure Sciences*, 24: 199-218.