

虎尾居民公園使用行爲對休閒生活型態、休閒智能及休閒 阻礙影響之研究

郭彰仁^{1*} 王永勝²

^{1*}國立虎尾科技大學休閒遊憩系 助理教授

²國立虎尾科技大學休閒遊憩系 碩士

摘要

隨著社會變遷、經濟發展的差異及生活型態轉變，民眾逐漸重視戶外休閒活動，促使公園綠地等開放空間在現代居民的生活上扮演極重要的角色。本研究欲探討虎尾居民休閒生活型態、休閒智能、休閒阻礙之關係，及對於不同公園使用行為的差異，以瞭解居民對於日常生活與週遭事物的一些觀感與認知，藉由這些資訊便能在建設國家相關公共空間與休閒場所上有很大的幫助。研究結果顯示：1.休閒生活型態與休閒智能部分顯著相關。2.休閒智能與休閒阻礙部份顯著相關。3.休閒生活型態與休閒阻礙部份顯著相關。4.公園使用行為不同其休閒生活型態有部分顯著差異。5.公園使用行為不同其休閒智能有部份顯著差異。6.公園使用行為不同其休閒阻礙無顯著差異。

【關鍵字】休閒生活型態、休閒智能、休閒阻礙、公園使用行為

*聯繫作者：國立虎尾科技大學休閒遊憩系，雲林縣虎尾鎮文化路64號。

Tel: +886-5-6315899

Fax: +886-5-6315887

E-mail: changzen@nfu.edu.tw



壹、前言

公園是政府為滿足都市居民日常生活中休閒需求而設置的公共場所，兼具有促進都市美觀、防災、防洪、避難等功能，面對社會變遷、經濟成長差異及生活型態轉變，民眾逐漸重視居家環境與戶外活動，促使公園綠地等開放空間在現代居民的生活上扮演極重要的角色，它為服務鄰里居民日常休閒生活而建，然而城鄉地理空間由於人口密度及遊憩資源的差異不僅可能達到遊憩、運動的目的，亦能讓居民因互動機會的不同而自然地凝聚成不同的社區意識(侯錦雄，2000；Hester, 1975)[6; 21]。

回顧國內之相關公園綠地之研究，大多是針對都市中之空間的研究，較少關於鄉鎮地區的探討。且在找尋研究問題的過程中，發現多數居民在從事休閒活動時，會選擇鄰近的公園、文康中心、學校等可及性較高的地方。以目前虎尾地區的休閒場所來說，多半以社區活動中心、糖廠附屬的同心公園、虎尾科技大學校園為主，少有經過設計的開放空間環境。從 1970 年代起，生活型態(Lifestyle)概念開始在對於休閒活動的研究中受到重視(鄭健雄，劉孟奇，2001)[12]。Kotler (2000)認為生活型態是指一個人在真實世界中的生活方式，表現在他所從事的日常活動(activity)，對事物的興趣(interest)與意見(opinion)表達上的一種個人生活模式[25]。生活型態的社會現象已經是現代發展的一個整體特徵，不僅僅是一種想法，生活型態在現代生活中是一種個人特徵的表現(Chaney, 1996) [15]。對於消費者行為的解釋與預測來說，「生活型態」已是一項非常重要的解釋變項。日治時代日本人在虎尾許多重要的規劃與建設，是虎尾進百年來發展的重要因素，因此在這樣的一個富有歷史意義的城鎮其居民休閒生活型態及公園使用行為為何是值得探討的。

Rapoport & Rapoport (1975)提出了休閒智能(Leisure Resourcefulness)的概念[28]。這個概念假設一個人若具有很高的休閒智能，那麼他會體驗

到更高質量的生活品質和較好的生活滿意度。而 Ricciardo (2006)指出，銀髮族若具有休閒智能，在他們擁有大量的閒暇時間裡，他們會意識到自己在時間點上的需求，並知道怎樣能夠將他們的需求轉化為行動，或是有意義的休閒活動[32]。因此，本研究推測生活型態與休閒智能的關係是相當密切的，透過探討居民的生活型態與休閒智能，能夠瞭解其對於日常生活與週遭事物的一些觀感與認知，並探討居民在公園使用行為上對於生活型態與休閒智能是否有所不同，藉由這些資訊便能在建設國家相關公共空間與休閒場所上有很大的幫助。

此外在休閒研究中，休閒阻礙之相關議題逐漸受到重視，Jackson (1988)定義休閒阻礙為：不去從事某些特定行為的一群理由，阻礙會在休閒的決策過程(decision-making process)中形成影響的中介因子[22]。因此，本研究想了解虎尾地區居民在公園使用的需求及感受，是否會受到阻礙，並藉由探討他們的休閒生活型態、休閒智能及休閒阻礙以得知彼此的關係，及是否在不同的公園使用行為上有所差異。基於以上幾點本研究之目的為：一、瞭解虎尾地區居民之休閒生活型態、休閒智能、休閒阻礙及公園使用行為。二、探討虎尾居民休閒生活型態、休閒智能及休閒阻礙之關係。三、瞭解虎尾居民在不同公園使用行為上對於休閒生活型態、休閒智能及休閒阻礙有無差異。

貳、文獻回顧

一、休閒生活型態

生活型態的概念最早是由 Lazer (1963)所提出的，他認為「生活型態」為一系統性的概念，代表某一社會或其中某一群體在生活中所具有的特徵，這些特徵足以顯示此一社會或全體之差異，而具體表現於動態的生活模式之中。他也指出生活型態是指一個人的生活方式，個人生活在真實世界中，表現在他所從事的日常活動(activity)中，對事物的興趣(interest)與意見(opinion)以及表達



出的一種個人生活模式[27]。

生活型態已經是現代社會現象發展的一個整體特徵，不僅僅是一種想法，生活型態在現代生活中是一種個人特徵的表現(Chaney, 1996; Veal, 2001)[15; 33]。生活型態理論認為每一個人都有其特定的生活型態，換言之，每個群體也有它特定的生活型態，而生活型態研究就是要找出一個群體生活型態的共同構面，進而預測以後的行為(侯錦雄, 1999；許瓊文, 1992；謝兆楨, 1995)[5; 9; 11]。Loudon (1996)等人指出生活型態是消費者把獨特的生活方式反射在消費行為上，獨特的生活方式是指如何花費金錢(即消費理念)和消磨時間；從生活型態分析可以知道消費者追求的目標(例如追求成就、受高等教育、快樂、富足等)、經常參與的活動(例如政治活動、釣魚、爬山、閱讀書報等)、熱中的興趣(如集郵、看電影等)、和意見(如對時事、新聞等看法)(侯錦雄, 1999；黃志文, 1995)[5; 10]。

從上述對於生活型態的理論基礎可以得知，即便每個人的生活環境有相似的情況，仍可能擁有不同的生活型態，因此本研究認為一個人的生活型態是表現在其人格特質與價值認定，其可能改變個體的一般行為，進而影響其特定的消費行為與生活中的各項需求。而侯錦雄(1990)將遊憩生活型態定義為我們生活及遊憩上使用時間、金錢的態度[4]，Kotler & Armstrong (1994)認為生活型態是一個人的生活方式就是他表現在外的活動、興趣與意見，表達的不僅是個人社會階級或人格特質，而是與周遭環境互動的個人整體[26]。根據上述生活型態之定義，本研究認為休閒生活型態為延續生活型態之概念，即人們從事休閒活動的興趣及意見。

關於生活型態的衡量方式以 AIO 衡量方法最常被使用，而 AIO 三項根據 Reynolds & Darden (1974)將之定義為：活動(activity)是一種具體的行動，雖然這些活動可藉觀察而得知，但是對於產生這些行動的原因並不易直接衡量。例如看電視、逛街購物、運動等。興趣(interest)是對某些事物或主題，人們產生特殊或持續性的注意。意見

(opinion)是指個人因外在環境的刺激所引起的狀況，所給予的反應與看法，描述個人對事情的解釋、期望和評估[30]。戴遐齡(1998)將台北市社區公園運動參與者之生活型態歸納為「追求流行」、「主動積極」、「家庭導向」、「注重運動媒體」、「重視戶外休閒活動」、「社交活動取向」等六個因素構面[14]。侯錦雄、林宗賢、王乃玉(2010)針對公園使用者的休閒生活型態與幸福感研究中，將休閒生活型態分為五個構面，包括冒險刺激、安全實用、社交外向、固定安穩，研究結果顯示不同休閒生活型態之公園使用者與幸福感有部份顯著差異[7]。

二、休閒智能

休閒智能(Leisure Resourcefulness)是一種探討個人對於休閒的認知與態度的概念。Rapoport & Rapoport (1975)在探討休閒影響與個人生活型態的個案研究中，提出了休閒智能(Leisure Resourcefulness)的概念(Ricciardo, 2006)[28]，這個概念假設一個人若具有高度的休閒智能，那麼他會體驗到更高質量的生活品質和較好的生活滿意度。概念中有兩個基本的原則，首先，必須為自己的存在懂得如何去創造出一個有意義的人生；第二，你必須了解怎麼去改變現實狀況，在非工作時間找尋出一個適當的休閒生活方式或一種休閒型態，以及個人的表現力。假如居民具有休閒智能，在他們擁有大量的閒暇時間裡，他們會意識到自己在時間點上的需求，並知道怎樣能夠將他們的需求轉化為行動，或是有意義的休閒活動。Ricciardo (2004)也提到若是一些個體於從事休閒活動中具有更多的遊憩資源如時間、態度、錢、朋友、知識和設備，是更有計畫性的超越其他人[31]。

Ricciardo (2004)研究老年人的休閒智能與遊憩專門化之間的關係，主要目的是以休閒智能(LRS)量表作為測量工具，研究老年人對於遊憩專門化的高低程度，受測者的遊憩專門化程度將視為其休閒機智的指標[31]。LRS 量表的衡量方式是以李克特尺度(Likert-scale)量表測量，從非常同



意到非常不同意五點記分。在全部 49 個題項中以因素分析萃取出構成 5 個構面，其分別為休閒時間，休閒知識，休閒態度，休閒同伴，和休閒設備。研究結果顯示，LRS 量表經由因素分析後在五個構面中萃取出兩個或三個最能代表各構面之題項。侯錦雄、郭彰仁、曾柏勳(2010)參考 LRS 量表探討休閒智能與生活型態的關係，發現不同生活型態類型的中高齡族群，其休閒智能有部分顯著差異[8]。

三、休閒阻礙

依據 Lewin (1951) 從社會心理學角度對阻礙的定義，意指個人行為受到所經驗或知覺到的內在心理(internal/intrapersonal psychological)狀態，以及外在(external/interpersonal & situational)環境的抑制力量。內在因素包括歸因方式、人格特質等，外在因素有人際關係、社會化程度、設施等等(Crawford & Godbey, 1987) [16]。

Jackson (1988) 定義休閒阻礙為：不去從事某些特定行為的一群理由，阻礙會在休閒的決策過程(decision-making process)中形成影響的中介因子[22]。休閒阻礙是指個人在從事休閒活動前所受到干擾之理由、知覺或經驗。Crawford & Godbey (1987) 在探討家庭內的休閒活動時，正式將休閒阻礙定義為：會影響到人們不參與或減少及改變參與休閒活動的各種因素[16]。個人對休閒活動所表現的興趣和涉入程度會被許多因素影響，當中的因素不管是會造成絕對性的阻斷休閒參與，或只是影響對休閒的喜好、興趣、動機、參與頻率、愉悅感等等，都可被視為阻礙。

Crawford & Godbey (1987) 建構休閒阻礙的理論架構，認為休閒阻礙應分為三個構面，分別為個人內在阻礙、人際阻礙、以及結構性阻礙[16]。個人內在阻礙意指個人心理狀態及歸因會對休閒喜愛產生影響，而非直接影響到參與，如壓力、沮喪、家教、焦慮、自覺技能和對各類休閒活動的主觀評價等。人際阻礙是指人際間互動的結果或個人人格特性間的關係(Crawford & Godbey, 1987)[16]，如果個體無法找到伴或朋友一起參與

休閒活動，就會經歷到人際阻礙，尤其是具有需要友伴性質的休閒活動。結構性阻礙是休閒喜好和參與的中介因素，最直接影響參與與否的重要因素(Crawford & Godbey, 1987)[16]，如經濟資源、時間和機會的可得性等。

Ellis & Witt 於1984年發展休閒知覺自由量表(Leisure Diagnostic Battery, LDB)來測量個人所感受到的休閒阻礙[19]。吳明蒼、林原勗(2006)以 Crawford & Godbey (1987) 發展之休閒阻礙模式及其所編製的休閒阻礙量表為基礎，測量大學生休閒阻礙模式，萃取出三個因素，有個人內在阻礙、人際阻礙、結構性阻礙，假設模式經修改後，再經第二次驗證性因素分析，結果顯示模式整體適配度良好，適合使用於日間部大學生休閒阻礙之相關研究[1]。

四、公園使用行為

公園是社區居民日常休閒最密切的場所，是促成鄰里社交的主要場所，居民使用或不使用公園，及使用公園的方式都受到使用者本身或外在環境條件、使用經驗的影響，產生其因應的方式。Hester (1975) 認為一個鄰里空間，影響使用者使用之因子，包括：人們是否想和其他人一起從事活動、活動基地設境、與自然環境之交互作用關係、安全性、美觀上之吸引力、便利性、心理上之舒適感、實質上之舒適感、象徵性擁有權、使用策略、花費等〔21〕。Gold (1972) 則列出影響鄰里公園之使用與否的三大因素，包括有行為上的原因(使用者取向、社會性限制等)、環境上的原因(可及的便利性、基地的特性等)與體制上的原因(目標的差異、個人的安全等)[20]。侯錦雄 (1999) 將公園使用行為分成使用頻率、最常從事的活動、使用時段、可及性及同行同伴五項，且發現不同層級城市的休閒生活態度與鄰里公園使用行為會因為其城鄉差異而有所不同[5]。

由上述可知由於個人特質不同，將導致遊憩及心理需求上的差異，而此差異也將造成不同的休閒生活態度，加上外在的環境條件，於是使用者產生不同的參與方式。賴文祥(2012)探討空

軍志願役人員的工作壓力、休閒阻礙、休閒生活型態及休閒幸福感之關係，研究結果發現休閒生活型態、休閒阻礙、工作壓力與休閒幸福感之關係皆呈現正向影響，休閒阻礙對休閒生活型態及休閒幸福感存在部分中介關係[13]；而杜亞潔(2012)指出度假生活型態會正向影響休閒阻礙之發生，因此可以瞭解休閒生活型態與休閒阻礙有一定程度的關係[2]。休閒生活型態與休閒智能屬於個人特質及休閒生活態度的表達，而在參與公園使用時，極可能受到上述環境、安全性、花費等阻礙影響，因此本研究欲探討虎尾居民休閒生活型態、休閒智能及休閒阻礙的關係，是否居民休閒生活型態或休閒智能越高，其遇到的休閒阻礙會越低或越高；在不同的公園使用行為上是否有所差異，以供未來相關單位規劃建設之建議。

參、研究方法

一、研究架構

本研究架構如下(圖1)，欲探討虎尾居民休閒生活型態、休閒智能及休閒阻礙之間的關係，及在不同公園使用行為上是否有所差異，據此提出以下假設：

- H1：休閒生活型態與休閒智能顯著相關
- H2：休閒智能與休閒阻礙顯著相關
- H3：休閒阻礙與休閒生活型態顯著相關
- H4：不同公園使用行為其休閒生活型態有顯著差異
- H5：不同公園使用行為其休閒智能有顯著差異
- H6：不同公園使用行為其休閒阻礙有顯著差異

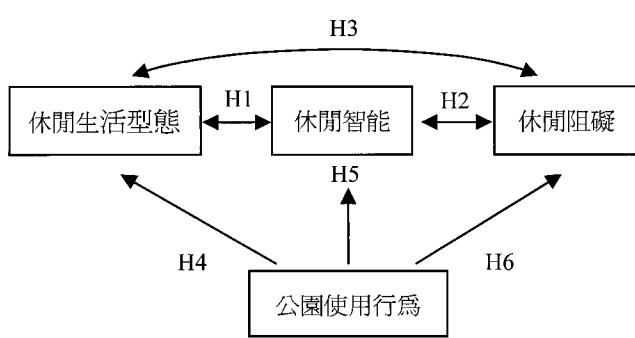


圖1 研究架構圖

二、測量工具

本研究在各相關變項測量如下，前三項量表採用李克特七點尺度加以測量，分數給分從1分表示非常不同意；4分表示普通；7分表示非常同意。

(一)休閒生活型態表

生活型態量表乃引用侯錦雄、林宗賢、王乃玉(2010)針對公園使用者的休閒生活型態與幸福感之休閒生活型態量表[7]，其休閒生活型態之研究範域與本研究相近，問項共15題，經由Cronbach's α 係數分析後，Cronbach's α 值為0.825。

(二)休閒智能量表

休閒智能量表引用侯錦雄、郭彰仁、曾柏勳(2011)針對五十歲以上居民對於生活型態、休閒智能與公園使用滿意度關係之研究[8]，問項共11題，經由Cronbach's α 係數分析後，Cronbach's α 值為0.878。

(三)休閒阻礙量表

本研究以Crawford et al. (1991)發展出的休閒阻礙階層模式為基礎[17]，並參考吳明蒼、林原勗(2006)在測量大學生休閒阻礙模式的量表[1]，問項共21題。休閒阻礙量表經由Cronbach's α 係數分析後，Cronbach's α 值為0.693，在刪除題項「因為我認識的人通常沒有好的技巧」後，Cronbach's α 值提高到0.717，問項共20題。

(四)公園使用行為

公園使用行為問項主要參考侯錦雄(1999)比較不同層級城市的休閒生活態度與鄰里公園使用行為[5]，公園使用行為經過修改後，其問項分別為使用公園頻率、最常從事之活動、何時到公園、交通工具、同伴性質。

三、抽樣方法與研究對象

問卷以便利抽樣法進行調查，調查員在虎尾之受測地點內針對虎尾居民進行問卷調查，並由訪員講解問卷填答的方式與內容，且受訪者填寫完畢後檢查才回收問卷。本研究之問卷調查於2012年5月間進行，共計發放250份問卷，回收215



份，回收率為86%；有效問卷為205份，有效問卷回收率為95%。

四、資料分析方法

本研究採用量化研究方法，使用SPSS 17.0統計軟體作為資料分析之工具，資料分析之程序包括：描述性統計、評量構面的基本信度分析、因素分析、Pearson相關分析、單因子變異數分析。

肆、分析結果

一、描述性統計

(一)樣本描述性統計

社經背景經描述性統計顯示(表1)，在受測的205位虎尾居民中，男性有85位，佔全部樣本的

41.5%；女性有120位，佔總樣本58.5%。在年齡的比例分佈上以31-40歲為最多，共57人，佔總樣本27.8%；其次為41-50歲，共51人，佔總樣本24.9%。婚姻狀況已婚有125位，佔總樣本61.0%；未婚有78位，佔總樣本38%。居住時間以21年以上最多，共61人，佔總樣本29.8%；其次為11-15年，共42人，佔總樣本20.5%。個人收入以2-3.9萬最多，共87人，佔總樣本42.4%；其次為2萬以下，共63人，佔總樣本數30.7%。教育程度以大學最多，共73人，佔總樣本35.6%；其次為高中(職)，共50人，佔總樣本數24.4%。職業以服務業最多，共52人，佔總樣本數25.4%；其次為學生，共29人，佔總樣本14.1%。

表 1 虎尾居民社經背景描述性統計表

變項	內容	次數	百分比(%)	變項	內容	次數	百分比(%)
性別 N=205	男性	85	41.5	教育程度 N=205	國中(含)以下	16	7.8
	女性	120	58.5		高中(職)	50	24.4
	20 歲(含)以下	15	7.3		專科	42	20.5
	21-30 歲	54	26.3		大學	73	35.6
	31-40 歲	57	27.8		碩士	23	11.2
	41-50 歲	51	24.9		博士	1	0.5
年齡 N=205	51-60 歲	20	9.8		工業/製造業	22	10.7
	61 歲以上	8	3.9		商業	25	12.2
	已婚	125	61.0		服務業	52	25.4
	未婚	78	38.0		軍公教	25	12.2
	其他	2	1.0	職業 N=205	農林牧礦業	3	1.5
	五年(含)以下	34	16.6		專門行業	13	6.3
居住時間 N=205	6-10 年	41	20.0		學生	29	14.1
	11-15 年	42	20.5		家管	21	10.2
	16-20 年	27	13.2		退休人員	3	1.5
	21 年以上	61	29.8		其他	12	5.9
	2 萬以下	63	30.7				
	2-3.9 萬	87	42.4				
個人收入 N=205	4-5.9 萬	34	16.6				
	6-7.9 萬	12	5.9				
	8-9.9 萬	4	2.0				
	10 萬以上	5	2.4				



(二)居民生活型態

休閒生活型態經描述性統計顯示，平均數介於4.17-6.37之間，以「參加戶外休閒活動應先注意安全」分數為最高($M=6.37$)；其次為「我覺得參加休閒活動可增廣見聞，體驗不同的事物」($M=6.03$)；第三為「以流行與實用而言，我較喜歡實用的東西」($M=5.92$)，可見虎尾居民在參與休閒活動時較重視安全性、知識性及實用性。

(三)居民之休閒智能

休閒智能經描述性統計顯示，平均數介於4.59-5.96之間，以「能享受休閒的樂趣才算是真正的休閒」分數為最高($M=5.96$)；其次為「我很珍惜我擁有的自由時間」($M=5.88$)；第三為「休閒是我生活必需的一部分」($M=5.73$)，可見虎尾居民對於休閒有一定程度的認知，因此多數有參與休閒的習慣。

(四)居民之休閒阻礙

於2.81-5.94之間，以「我較有可能從事令我感到自在的休閒活動」分數為最高($M=5.94$)；其次為「如果我沒有時間，我比較不可能從事休閒活動」($M=5.38$)。第三為「如果使用休閒活動的設施是不便利的，我比較不可能從事此項活動」($M=5.34$)，可見虎尾居民較重視休閒時的感受，且時間多寡及設施的便利性為較大的休閒阻礙因素。

(五)居民公園使用行為

公園使用行為經描述性統計顯示，在受測者的205為虎尾居民中，使用公園頻率最高為一個月1-2次，共44位(21.5%)；其次為一星期一次，共41位(20.0%)。最常從事之活動以動態運動為最多，共63位(30.7%)；其次為靜態休閒活動，共60位(29.3%)。何時到公園以下午4點-7點為最多，共95位(46.3%)；其次為晚上7點以後，共42位(20.5%)。交通工具以機車為最多，共78位(38.0%)；其次為自用汽車，共55位(26.8%)。同伴性質以家人為最多，共119位(58.0%)，其次為朋友，共48位(23.4%)。

二、休閒生活型、休閒智能與休閒阻礙之因素分析

為簡化變項將休閒生活型態、休閒智能、休閒阻礙因素分析，採用主成份分析法，並利用最大變異法進行因素旋轉。分析結果顯示：

(一)本研究採用侯錦雄、林宗賢、王乃玉(2010)調查公園使用者的休閒生活型態與幸福感之休閒生活型態量表[7]，KMO值為0.788，且球形檢定結果達顯著(<0.001)，表示本量表適合進行因素分析。分析結果顯示，虎尾居民休閒生活型態題項可簡化成四個因素構面，分別命名為「安全實用」、「冒險刺激」、「社交外向」、「運動導向」，共可解釋66.782%的虎尾居民休閒生活型態總變異量(如表2)。

(二)本研究採用侯錦雄、郭彰仁、曾柏勳(2011)調查五十歲以上居民的休閒智力量表[8]，KMO值為0.841，且球形檢定結果達顯著(<0.001)，表示本量表適合進行因素分析。分析結果顯示，虎尾居民休閒智能題項可簡化為兩個因素構面，分別命名為「重視休閒感受」、「重視實質活動」，共可解釋60.721%的虎尾居民休閒智能總變異量(如表3)。



表2 休閒生活型態之因素構面表

題號	居民休閒生活型態問項	因素一 安全實用	因素二 冒險刺激	因素三 社交外向	因素四 運動導向
6	參加戶外休閒活動應先注意安全。	.834	-.048	.119	.094
8	以流行與實用而言，我較喜歡實用的東西。	.832	.053	-.041	.036
9	我覺得參加休閒活動可增廣見聞，體驗不同的事物。	.827	-.040	.150	.133
7	參加戶外休閒時，距離及交通工具是我考量的重點。	.799	.031	.001	.085
10	我喜歡隨時都能學習，包括從事休閒活動時。	.750	-.003	.359	.125
2	戶外活動是較有冒險、刺激的感覺。	.029	.881	.048	.150
1	我喜歡較刺激、冒險的活動及事務。	-.039	.876	.238	.028
3	我喜歡新產品或新型的活動。	.027	.657	-.005	.562
14	我有固定的休閒活動。	.141	-.052	.738	.121
11	一般而言，在參加社交活動時我相當的活躍。	.016	.206	.736	.155
12	我喜歡到處參加休閒活動。	.078	.301	.720	.051
13	我常常在住家周圍的公園進行休閒活動。	.136	-.084	.517	.300
4	我喜歡從事運動肢體的休閒活動。	.064	.294	.163	.831
5	當我決定參加休閒活動時，通常會克服困難完成。	.206	.218	.256	.637
15	我經常利用假日與家人團聚。	.208	-.330	.336	.565
特徵值		4.557	2.800	1.608	1.053
解釋變異量%		22.741	15.783	15.348	12.910
KMO值=0.788					總解釋變異量=66.782%
Bartlett 的球形檢定近似卡方分配值=1368.901					
P值<0.000					

表3 休閒智能之因素構面表

題號	居民休閒智能問項	因素一 重視休閒感受	因素二 重視實質活動
9	休閒的時候就是做我喜歡做的事。	.809	.028
6	能享受休閒的樂趣才算是真正的休閒。	.783	.042
8	休閒是我生活必需的一部分。	.740	.267
10	我常和朋友一起從事休閒活動。	.655	.191
5	我了解休閒對我的重要性。	.603	.543
7	我的朋友常從事不同的休閒活動。	.588	.245
11	我很注重公園內設施的品質。	.520	.362
2	我會使用公園內的一些休閒設施。	.143	.872
1	我知道哪裡有公園可以從事休閒活動。	.158	.855
4	我會參與公園內的休閒活動。	.111	.837
3	我很珍惜我擁有的自由時間。	.444	.643
特徵值		5.021	1.658
解釋變異量		45.648%	15.073
KMO值=0.841			總解釋變異量=60.721%
Bartlett 的球形檢定近似卡方分配值=1111.485			
P值<0.000			



(三)本研究參考吳明蒼、林原勗(2006)測量大學生休閒阻礙模式的量表[1]，KMO值為0.702，且球形檢定結果達顯著(<0.001)，表示本量表適合進行因素分析。Tabachnick & Fidell (2007)認為因素負荷量小於.32是該因素解釋不到10%的觀察變項變異量，是非常不理想的狀況(邱皓政，2010)[3]，據此刪除7題問項。問項共13題，經分析後虎尾居民休閒阻礙題項可簡化為三個構面，分別命名為「結構性阻礙」、「個人阻礙」、「人際阻礙」，可解釋44.16%的虎尾居民休閒阻礙總變異量(如表4)。

三、休閒生活型態與休閒智能之關係

如表5所示，休閒生活型態因素與休閒智能因素皆達顯著相關，表示休閒生活型態與休閒智能存在一定的關聯。其中「安全實用」、「社交外向」、「運動導向」皆與休閒智能因正相關，表示休閒生活型態分數越高，其休閒智能也越高，以「安全實用」與整體休閒智能相關程度較高。

若要提高虎尾居民的休閒智能可建立其安全實用、社交外向、運動導向的休閒生活型態，鼓勵居民多從事較安全、社交性質、運動類型的休閒活動。

四、休閒智能與休閒阻礙之關係

如表6所示，休閒智能因素一「重視休閒感受」皆與休閒阻礙因素達顯著相關，其中和「結構性阻礙、個人阻礙」顯著正相關，表示較重視休閒感受者，其結構性及個人阻礙也越高，如休閒設施的不便利、擁擠、沒時間或個人感受因素；但重視休閒感受與人際阻礙達顯著負相關，意即越重視休閒感受者，其休閒同伴的有無並不會影響參與休閒活動。而休閒智能因素二「重視實質活動」僅與休閒阻礙因素二「個人阻礙」達顯著正相關，表示較重視實質活動者，其個人阻礙也越高，亦即越重視實質活動者越會去從事不需要技巧、感到自在的休閒活動上。

表4 休閒阻礙之因素構面表

題號	居民休閒阻礙問項	因素一 結構性阻礙	因素二 個人阻礙	因素三 人際阻礙
12	如果使用休閒活動的設施是不便利的，我比較不可能從事此項活動。	.802	.127	.060
10	如果休閒活動的設施不是太擁擠，我比較有可能從事此項活動。	.774	-.089	-.118
13	如果我沒有時間，我比較不可能從事休閒活動。	.680	.174	.222
8	我認識的人通常都知道，他們可以與我一起從事哪一些休閒活動。	.584	.242	.076
11	如果我有事要做，我比較不可能從事休閒活動。	.562	.152	.281
5	我較有可能從事不需要太多技巧的休閒活動。	.096	.760	.151
4	我較有可能從事令我感到自在的休閒活動。	.338	.729	-.252
3	我較有可能去從事朋友認為恰當的休閒活動。	.040	.646	.245
2	有家人的支持使我更有可能從事休閒活動。	-.125	.590	.109
9	因為我認識的人通常沒有交通工具，所以無法與我一起事新休閒活動。	.164	.339	.683
6	因為我認識的人通常是沒有時間的，所以無法與我一起從事休閒活動。	.104	.196	.648
1	我因為太害羞內向，所以無法從事休閒活動。	-.006	.051	.647
7	因為我認識的人通常須負擔太多家庭責任，所以無法與我一起從事休閒活動。	.097	.006	.598
特徵值		3.280	1.962	1.448
解釋變異量%		19.619	16.657	15.182
KMO值=0.702				
Bartlett 的球形檢定近似卡方分配值=654.416				
P值<0.000				
總解釋變異量=51.459%				

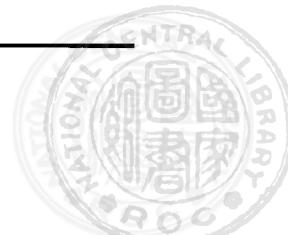


表 5 休閒生活型態與休閒智能 Pearson 相關分析表

休閒智能		Pearson 相關 顯著性(雙尾)	休閒生活型態			
			安全實用	冒險刺激	社交外向	運動導向
			.389*** .000	.181** .009	.182** .009	.322*** .000
重視休閒感受	Pearson 相關 顯著性(雙尾)	.318*** .000		-.156* .026	.398*** .000	.200** .004

表 6 休閒智能與休閒阻礙 Pearson 相關分析表

休閒阻礙		Pearson 相關 顯著性(雙尾)	休閒智能	
			重視休閒感受	重視實質活動
			.412*** .000	-.017 .804
結構性阻礙	Pearson 相關 顯著性(雙尾)	.305*** .000		.249*** .000
個人阻礙	Pearson 相關 顯著性(雙尾)	-.267*** .000		-.104 .138
人際阻礙	Pearson 相關 顯著性(雙尾)			

五、休閒生活型態與休閒阻礙之關係

如表7所示，休閒生活型態因素「安全實用」與休閒阻礙因素皆達顯著相關，其中和「結構性阻礙」相關程度較高，為正相關，即屬於安全實用休閒生活型態的居民，其設施的不便利、擁擠等阻礙也會較高；「安全實用」也與「人際阻礙」達負相關，即安全實用的居民其較不會因為休閒同伴影響而不從事休閒活動。休閒生活型態因素「冒險刺激」僅與休閒阻礙因素「人際阻礙」

達顯著相關，「社交外向」則與休閒阻礙因素皆不相關，表示休閒阻礙並不會影響冒險刺激及社交外向型的居民。「運動導向」則與「個人阻礙」達顯著正相關，即運動型態的居民，其阻礙較屬於個人技巧及休閒活動自在性等等。「運動導向」也與「人際阻礙」達顯著負相關，即若要降低人際阻礙，可提高虎尾民眾運動的意識。



表 7 休閒生活型態與休閒阻礙 Pearson 相關分析表

			休閒生活型態			
			安全實用		冒險刺激	社交外向
			Pearson 相關	顯著性(雙尾)		運動導向
休 閒 阻 礙	結構性阻礙	Pearson 相關	.258***	.027	.104	.004
		顯著性(雙尾)	.000	.699	.138	.953
	個人阻礙	Pearson 相關	.226**	-.039	-.502	.263***
		顯著性(雙尾)	.001	.578	.460	.000
	人際阻礙	Pearson 相關	-.203**	.153*	.030	-.255***
		顯著性(雙尾)	.004	.028	.669	.000

六、不同公園使用行為對休閒生活型態之影響

分析結果顯示(如表8)，Levene的變異數同質性檢定在最常從事之活動違反假設($Levene=2.383$ ， $p=.040$)，因此改用無母數K-W檢定，結果顯示不同公園從事活動在休閒生活型態上有顯著差異(卡方值 $\chi^2=22.704$ ，自由度=5， $P<0.005$)；公園使用行為其餘變項在Levene的變異數同質性檢定皆未達顯著水準，表示未違反假設，不同公園使用頻率、交通工具、同伴性質對於休閒生活型態有顯著差異($p=.017$ 、 $p=.016$ 、 $p=.042$)。

經多重比較後得知，公園使用頻率一星期好幾次(5.58)的居民在休閒生活型態分數明顯高於一星期一次(5.08)、一個月1-2次(5.12)、兩三個月一次(5.08)、半年或一年一次(5.06)、其它(5.18)，顯示居民公園使用頻率越頻繁，其休閒活動佔日常生活的比率較高，生活型態也較趨向休閒的生活型態；交通工具為步行(5.03)、腳踏車(5.37)、機車(5.14)、自用汽車(5.24)的居民在休閒生活型態分數明顯高於大眾運輸(3.57)。同伴性質為自己(5.41)、家人(5.14)、朋友(5.22)的居民在休閒生活型態分數明顯高於鄰居(4.02)。

表 8 休閒生活型態與公園使用行為變異數分析表

依變數：休閒生活型態平均數	變異數同質性檢定		ANOVA		
	Levene 統計量	顯著性	F 值	顯著性	多重比較檢定(LSD)
公園使用頻率	2.065	.071	2.821	.017	A>B,C,D,E,F
最常從事之活動	2.383	.040	$\chi^2=22.704$	<.005	—
何時到公園	1.864	.118	1.925	.092	—
交通工具	.530	.753	2.881	.016	a,b,c,d>e
同伴性質	.710	.586	2.524	.042	W,X,Y>Z

註：A 表一星期好幾次，B 表一星期一次，C 表一個月 1-2 次，D 表二、三個月一次，E 表半年或一年一次，F 表其他
 a 表步行，b 表腳踏車，c 表機車，d 表自用汽車，e 表大眾運輸

W 表自己，X 表家人，Y 表朋友，Z 表鄰居



七、不同公園使用行爲對休閒智能之影響

分析結果顯示(如表9)，Levene的變異數同質性檢定在何時到公園違反假設(Levene=4.201， $p=.003$)，因此改用無母數K-W檢定，結果顯示不同時間到公園在休閒智能上有顯著差異(卡方值 $\chi^2_s=12.702$ ，自由度=5， $P=0.026$)；公園使用行爲其餘變項在Levene的變異數同質性檢定皆未達顯著水準，表示未違反假設，不同公園使用頻率、最常從事之活動對於休閒智能有顯著差異($p=.001$ 、 $p=.003$)。

經多重比較後得知，公園使用頻率一星期好幾次(5.97)的居民在休閒智能分數明顯高於一星期一次(5.35)、一個月1-2次(5.4731)、兩三個月一次(5.33)、半年或一年一次(5.13)、其它(5.00)，顯示居民公園使用頻率越頻繁，對於休閒認知較多且較具有正面的態度，並能瞭解自己的休閒需求，藉由有意義的休閒活動來提高生活品質。最常從事之活動中，社交活動(5.10)的居民在休閒智能分數明顯低於動態運動(5.69)；靜態藝文活動(4.89)明顯低於靜態休閒活動(5.43)、動態運動(5.69)、動態遊憩活動(5.55)；動態運動(5.69)、動態遊憩活動(5.55)明顯高於其他(4.78)。

表 9 休閒智能與公園使用行爲變異數分析表

依變數：休閒智能平均數	變異數同質性檢定		ANOVA			
	Levene	統計量	顯著性	F 值	顯著性	多重比較檢定(LSD)
公園使用頻率	.935		.460	4.228	.001	A>B,C,D,E,F
最常從事之活動	1.416		.220	3.679	.003	a<d; b<c,d,e; d,e>f
何時到公園	4.201		.003	$\chi^2_s=12.702$.026	—
交通工具	.734		.599	1.213	.304	—
同伴性質	.234		.919	.619	.649	—

註：A 表一星期好幾次，B 表一星期一次，C 表一個月 1-2 次，D 表二、三個月一次，E 表半年或一年一次，

F 表其他

a 表社交活動，b 表靜態藝文活動，c 表靜態休閒活動，d 表動態運動，e 表動態遊憩活動，f 表其他

八、不同公園使用行爲對休閒阻礙之差異

分析結果顯示(如表10)，Levene的變異數同質性檢定皆未達顯著水準，表示假設未違反。單因子變異數分析結果發現，不同公園使用行爲對於休閒阻礙無顯著差異($p>.05$)。



表 10 休閒阻礙與公園使用行爲變異數分析表

依變數：休閒阻礙平均 數	變異數同質性檢定		ANOVA		
	Levene 統計量	顯著性	F 值	顯著性	多重比較檢定(LSD)
公園使用頻率	1.702	.136	.790	.558	—
最常從事之活動	.724	.606	.397	.850	—
何時到公園	1.675	.157	1.038	.396	—
交通工具	.505	.772	1.830	.109	—
同伴性質	.525	.718	.273	.895	—

伍、結論與建議

一、結論

(一)虎尾居民之休閒生活型態經描述性統計顯示，以「注重安全、可增廣見聞、實用」為主。休閒智能以「能享受休閒的樂趣才算是真正的休閒、很珍惜自由時間、休閒是生活必需的一部分」為主。休閒阻礙以「不自在的休閒活動、沒有時間、休閒活動的設施是不便利的」為主。

(二)虎尾居民之公園使用行爲經描述性統計顯示，使用公園頻率最高為一個月1-2次(44%)；最常從事之活動以動態運動為最多(30.7%)；何時到公園以下午4點-7點為最(46.3%)多；交通工具以機車為最多(38.0%)；同伴性質以家人為最多(58.0%)。

(三)經因素分析，虎尾居民休閒生活型態可分為「安全實用」、「冒險刺激」、「社交外向」、「運動導向」。休閒智能可分為「重視休閒感受」及「重視實質活動」。休閒阻礙可分為「結構性阻礙」、「個人阻礙」、「人際阻礙」。

(四)休閒生活型態與休閒智能部份顯著相關；休閒智能與休閒阻礙部份顯著相關；休閒生活型態與休閒阻礙部份顯著相關，即假設一、二、三皆部分成立。

(五)休閒生活型態與公園使用行爲有部份顯著差異(公園使用頻率、最常從事之活動、交通工具)；休閒智能與公園使用行爲有部分顯著差異(公園使用頻率、最常從事之活動)；休閒阻礙與公園使用行爲無顯著差異，即假設四及假設五部份成立，假設六不成立。

二、建議

(一)由描述性統計發現虎尾居民休閒生活型態偏向「安全實用」，因此虎尾的公園在規劃上，設施的安全性應多加考量，而現有公園設施也應定期管理維護。休閒智能方面，居民較「重視休閒的感受」，且生活中休閒是必需的一部分；而休閒阻礙方面，以「結構性阻礙」為主，因此虎尾公園在規劃上，需考量使用者的感受，讓居民有自在便利的休閒空間及舒服的環境。

(二)經皮爾森相關分析發現，虎尾居民休閒生活型態與休閒智能普遍達正相關，因此若要提高虎尾居民的休閒智能，以對於休閒有正確的認知及態度，可以從鼓勵民眾多養成休閒的習慣著手，培養具休閒的生活型態。而休閒智能越高，有部分的休閒阻礙將越高，建議相關單位應改善虎尾公園設施使用的便利



性及擁擠度等，可以增加居民正面的休閒感受；並可藉由推廣虎尾公園的設施及舉辦活動來降低居民的個人阻礙。

(三)居民公園使用頻率越頻繁，其休閒活動佔日常生活比率較高，生活型態也較趨向休閒的生活型態。因此可以向虎尾居民推廣公園的休閒活動，以養成其休閒生活型態，提升生活品質。

(四)不同公園使用行為之何時到公園在休閒生活型態、休閒阻礙均無顯著差異，經描述性統計表示居民到公園的時間均以下午4點-7點為最多(46.3%)，而在休閒阻礙方面，擁擠為阻礙因素的平均數為4.99，因此虎尾的公園在規劃上需考量使用者的數量，以避免過於擁擠。

(五)不同公園使用行為之同伴性質在休閒智能、休閒阻礙均無顯著差異，經描述性統計發現居民前往公園均以與家人為最多(58.0%)，而居民休閒生活型態上重視增廣見聞(平均數為6.03)，因此虎尾的公園在規劃上能多提供家人互動的空間(如涼亭、兒童遊樂設施)等，並能結合公園既有元素進行介紹，如針對公園內之植栽及歷史設施做解說介紹牌，以滿足家人在公園互動及增廣見聞的需求。

感謝兩位匿名審查者的寶貴修正意見及國科會(計畫編號：NSC-100-2628-H-150-001-MY2)經費補助

參考文獻

1. 吳明蒼、林原勗(2006)，「大學生休閒阻礙模式之建構與驗證」，致遠管理學院學報，第一期，第237-260頁。
2. 杜亞潔(2012)，「遊客價值觀、度假生活型態與休閒阻礙模式建構與驗證—以八仙山與奧萬大國家森林遊樂區為例」，未出版碩士論文，國立中興大學，台中。
3. 邱皓政(2010)，量化研究與統計分析第五版，五南圖書出版股份有限公司，台北。
4. 侯錦雄(1990)，「遊憩區遊憩動機與遊憩認知間關係之研究」，博士論文，國立台灣大學，台北。
5. 侯錦雄(1999)，「休閒生活態度與鄰里公園使用行為之不同層級城市比較 -以台北、台中、彰化市居民為例」，戶外遊憩研究，第十二卷，第二期，第55-69頁。
6. 侯錦雄(2000)，「公園使用滿意度與其維護管理意願—以台北市、台中市、彰化市居民為例」，中國園藝，第四十六卷，第一期，第103-118頁。
7. 侯錦雄、林宗賢、王乃玉(2010)，「休閒生活型態與幸福感—以公園使用者為例」，造園景觀學報，第十六卷，第三期，第33-52頁。
8. 侯錦雄、郭彰仁、曾柏勳(2011)，「生活型態與休閒智能、公園使用滿意度關係之研究—以台中市五十歲以上居民為例」，造園景觀學報，第十七卷，第一期，第21-39頁。
9. 許瓊文(1992)，「生活型態與休閒行為有關變項的研究—以台大學生為例」，碩士論文，國立台灣大學，台北。
10. 黃志文(1995)，行銷管理，華泰出版社，台北。
11. 謝兆禎(1995)，「顧客特質與休閒偏好之關係」，碩士論文，中國文化大學，台北。
12. 鄭健雄、劉孟奇(2001)，「國人渡假生活型態量表建構之初探 - 以墾丁國家公園遊客為例」，戶外遊憩研究，第十四期，第三卷，第57-80頁。
13. 賴文祥(2012)，「空軍志願役人員工作壓力、休閒阻礙、休閒生活型態及休閒幸福感關係之探討—以嘉南地區為例」，未出版碩士論文，南華大學，嘉義。
14. 戴遐齡(1998)，「台北市社區公園運動參與者休閒動機、生活型態與參與行為之研



- 究」，文景書局，台北。
15. Chaney D., (1996), *Lifestyles*, London: Routledge.
 16. Crawford, A. W., and Godbey, G., (1987) "Reconceptualizing barriers to family leisure", *Leisure Sciences*, Vol. 9, pp. 119-127.
 17. Crawford, D. W., Jackson, E. L., and Godbey, G., (1991), "A hierarchical model of leisure constraints", *Leisure Sciences*, Vol. 13, pp. 309-320.
 18. Davies, W. K. D., and Herbert, D. T., (1993), *Communities within cities an urban social geography*, London: Belhaven Press.
 19. Ellis, G. D., and Witt, P. A., (1984), "The measurement of perceived freedom in leisure", *J. of Leisure Research*, Vol.16(2), pp. 110-123.
 20. Gold, S., (1972), "Nonuse of neighborhood parks", *Journal of American Institute of Planners*, Vol. 38(3), pp. 369-378.
 21. Hester, R., (1975), *Neighborhood space*, Pennsylvania: Doeden Hutchinson and Ross Inc.
 22. Jackson, E. L., (1988), "Leisure constraints: a survey of past research", *Leisure Sciences*, Vol. 10, pp. 203-215.
 23. Jackson, E. L., (1991), "Leisure constraints/constrained leisure: special issue introduction", *J. of Leisure Research*, Vol. 23(4), pp. 279-285.
 24. Kotler, P., (1994), *Marketing Management: Analysis, planning, implementation, and control*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
 25. Kotler, P., (2000), *Marketing Management: Analysis, Planning and Control*, 8nd ed., Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
 26. Kotler, P., and Armstrong, G., (1994), *Principles of Marketing*, London: Prentice-Hall Inc.
 27. Lazer, W., (1963), *Life style concepts and marketing*. Stephen. G. (ed.), *Toward Scientific Marketing*, Chicago: AMA, p.140-151.
 28. Rapoport, R., & Rapoport, R. N., (1975), *Leisure and the family life cycle*. Boston: Routledge and Kegan Paul.
 29. Raymore, L., Godbey, G., Crawford, D., and Von Eye, A., (1993), "Nature and process of leisure constraints: an empirical test", *Leisure Sciences*, Vol. 15, pp. 99-113.
 30. Reynolds, F. D., and Darden, W. R., (1974), Constructing life style and psychographics, In W.D. Wells (ed.), *Life Style and Psychographics*, Chicago, IL: American Marketing Assn. p.73-95.
 31. Ricciardo, J. L., (2004), "The relationship among leisure resourcefulness and recreation specialization among a sample of senior adults", *Proceedings, 2004 Northeastern Recreation Research Symposium*, K. Bricker et al., ed., PA: U.S. Department of Agriculture, Forest Service, Northeastern Research Station, pp. 397-403.
 32. Ricciardo, J. L., (2006), "The Influence of Leisure Resourcefulness and Recreation specialization on Life Satisfaction among a sample of senior adults", *Proceedings, 2006 Northeastern Recreation Research Symposium*, K. Bricker et al., ed., Newtown Square, PA: U.S. Department of Agriculture, Forest Service, Northeastern Research Station, pp. 180-184.
 33. Veal, A. J., (2001), "Leisure, Culture and Lifestyle", *Society and Leisure*, Vol. 24(2), pp. 359-376.



The Influence of Huwei residents' park using behavior on lifestyle, leisure resourcefulness and leisure constraint.

Chang-Jen Kuo^{1*} Yong-Sheng Wang²

¹*Department of Leisure and Recreation, National Formosa University, Assistant Professor

²Department of Leisure and Recreation, National Formosa University, Master

Abstract

With social change, difference of economic growth, and change of lifestyle, people's increasing emphasis on outdoor activities, it promotes parks, green spaces and other open spaces play a very important role in the daily life of the modern residents. The study would explore the relationship of Huwei residents' leisure lifestyle, leisure resourcefulness and leisure constraint, and the difference of different using behavior in park, to understand residents toward the perception and cognition of daily life and surroundings. With this information, it will be able to have great helps in the public spaces and leisure places of nation-building. The results of study showed that: 1) Leisure lifestyle was part of significant correlated with leisure resourcefulness. 2) Leisure resourcefulness was part of significant correlated with leisure constraint. 3) Leisure lifestyle was part of significant correlated with leisure constraint. 4) With different using behavior in park, there had partial significant differences in leisure lifestyle. 5) With different using behavior in park, there had partial significant differences in leisure resourcefulness. 6) With different using behavior in park, there had no partial significant differences in leisure constraint.

Keywords : leisure lifestyle, leisure resourcefulness, leisure constraint, park using behavior

*Corresponding Author : College of Applied Arts And Sciences, National Formosa University, 64, Wen-Hua Road, Hu Wei, Yun Lin, 63208, Taiwan.

Tel: +886-5-6315899

Fax: +886-5-6315887

E-mail: changzen@nfu.edu.tw

