

音樂活動參與者休閒涉入與心流體驗關係之探討：兼 論休閒效益之中介效果

陳儒賢^{a*}、洪玉珊^b

^a 台灣首府大學休閒管理學系 副教授

^b 台灣首府大學休閒管理學研究所 碩士

摘要

本研究以 16 歲以上之音樂活動參與者為研究對象，探討這些音樂活動參與者在休閒涉入與心流體驗間之關係，以及休閒效益在兩者間所扮演的中介效果。本研究以文獻探討為基礎，根據文獻提出假設研究，利用問卷調查方式進行研究，共發放 320 份問卷，收回之有效問卷共計 300 份，回收率 93.8%。接著本研究將以本研究將以 SmartPLS 為研究分析工具，建立結構方程模式(SEM)。進一步將休閒效益在休閒涉入與心流體驗間之概念量化，期望藉由此研究，了解音樂活動參與者休閒涉入與心流體驗間之關係，並進一步了解休閒效益在兩者間所扮演的中介角色。研究結果發現，休閒涉入特質越明顯的音樂活動參與者其心流體驗程度越高，且休閒效益之程度也會越明顯。音樂活動參與者休閒效益的程度愈高，從活動所獲得的心流體驗相對愈強烈。再者，休閒涉入與心流體驗間之關係，經由休閒效益為部分中介效果，能與心流體驗有更顯著的正向關係，其意指音樂活動參與者的涉入情境愈高時，會增強其心流體驗之效果。本研究最後就結果進行討論，並提出相關之建議，以作為音樂活動參與者或其他相關性質活動日後經營及決策時之參考。

關鍵字：音樂活動、休閒涉入、心流體驗、休閒效益

* 通訊作者：陳儒賢

E-mail: lhchen@tsu.edu.tw



壹、緒論

近年來，隨著社會經濟的繁榮與進步，人們面對各種工作的壓力也隨之變大，人們生活關切的焦點也從提升物質欲望慢慢轉變為提升休閒生活品質與心靈成長，會利用工作之外可自由支配的時間進行可舒緩壓力的休閒相關活動。休閒活動參與能使人放鬆與舒緩壓力，已成為現代人生活的基本需求，學者蘇芳儀(2002)研究發現，台灣民眾約有30.5%喜愛音樂性休閒活動；張錫鈞(2004)、古宜靈(2006)的研究則發現，藝文與音樂已經成為現今重要台灣休閒活動發展的趨勢之一。

在休閒研究的領域中，休閒涉入程度是一個常見的議題，主要的論點是在探討主觀因素對休閒成效產生的影響。Havitz and Dimanche(1990)研究指出，以休閒行為而言，涉入程度是影響休閒體驗的重要因素。整體而言，越能夠投入休閒活動的人就越能夠達到高效果的休閒，音樂活動參與者經由練習與參與的過程得到愉悅感，漸漸地將參與音樂活動視為休閒生活的中心時，投入的時間就會增加，相關樂器配備亦會受到休閒者的重視，此現象與學者在休閒領域中提出持續涉入的觀點相似，意味著休閒者對於休閒活動的內在動機與興趣(Kyle & Chick, 2004)。DeNora(2000)指出，從休閒活動過程所獲得的身心健康與豐富生活經驗，稱之為休閒效益。音樂性質的休閒可讓休閒者感受喜悅，聆聽音樂可刺激腦部產生多巴胺，引發愉悅的正向感覺(Menon & Levitin, 2005)。參與音樂性休閒活動能帶給人們正面利益，音樂可以激發情感反應，當音樂的氣氛與聽者的心情吻合時，他會覺得被了解與接受，進而達到宣洩壓抑情緒的效果。當人們投入有興趣的休閒活動，較為容易忽略週遭事物，產生專注當下感受的反應，Argyle(1987)研究指出，個體可藉由休閒活動參與產生幸福感。當人們完全專注於活動中，進而忘記時間流逝，忽略其他事物，產生一種享受當下的愉悅感，此稱為心流感體驗(Flow Experience)。

音樂業餘愛好者是一個對音樂抱有興趣且參與的人，根本上是受到自身對音樂的愛所驅使，而不是來自於其他的意圖。Ethridge and Neapolitan(1985)認為，職業音樂家在玩樂中工作、也在工作中玩樂，相對的業餘音樂家在玩樂中工作，但玩樂並不與他們的工作相連結。對業餘音樂家而言，參與音樂活動本身所獲得的內在回饋以及娛樂性大過於職業音樂家。以台南安樂聖教會為例，它有提琴敬拜團，參與其中團練演出的成員多為各種職業的基督徒，也有少數是音樂教師、音樂本科系學生，此類由業餘及專業成員組成的樂團，以敬拜教會團練及演出方向的業餘樂團在宗教團體中屬常見。再以研究者的爸爸為例，因為喜愛音樂，招集熱愛音樂休閒的樂組成街頭表演藝人，參與戶外演出、或到養護中心為老人表演，此類由專業成員組成樂團，卻以公益及非營利性為團練及演出方向的業餘樂團在國內也常見。而這些音樂活動參與者是否會因參與過程或結果而得到特別的心流感體驗，促使團員願意投入更大心力共同參與？休閒涉入特質越明顯的音樂活



動參與者其心流體驗程度是否越高？休閒效益之程度是否也會越明顯？而音樂活動參與者休閒效益的程度愈高，是否從活動中所獲得的心流體驗也會愈強烈？這些都是值得研究的議題。

因此，綜合上述學者研究結果與臺灣社會現況，本研究以音樂活動參與者作為研究對象，探究休閒涉入、休閒效益以及心流體驗等三變數是否會影響音樂活動參與者之參與行為？亦即探究音樂活動參與者其休閒涉入、休閒效益及心流體驗三變數之因果關係。最後，根據研究結果將提出將音樂休閒活動推動至社區活動、公司企業或校園環境之相關策略。

本研究將針對社會職業、經濟背景、年紀皆不相同的音樂活動參與者，探討其在休閒涉入、休閒效益與心流體驗等三個層面，是否真實存在認知與感受性差異以及其間之相互影響關係。具體而言，本研究之目的整理如下：

- 一、探討休閒涉入對心流體驗之影響情形。
- 二、探討休閒涉入對休閒效益之影響情形。
- 三、探討休閒效益對心流體驗之影響情形。
- 四、探討休閒效益在休閒涉入與心流體驗間之中介角色。

貳、文獻探討

一、休閒涉入

涉入(involvement)是一種適用於多種領域的概念，包含政治、消費者行為、行銷、廣告、休閒遊憩。各個領域的相關學者對涉入的定義也有所不同。Rothschild(1984)認為涉入的定義是對動機及興趣喚醒的一種不明顯的描述。Zaichkowsky(1985)認為涉入是個人對目標物關心的程度。Slama and Tashchian(1985)認為涉入代表一個人對於某活動或相關產品所投入的程度。Selin and Howard(1988)認為休閒涉入(leisure involvement)是指遊客參與休閒活動所獲得的愉悅與自我表現之程度。McIntyre(1989)認為，當人們由參與的過程中得到愉悅、將活動視為有自我意涵、重要的且為休閒生活的中心時，參與者對活動的涉入就逐漸的產生。Havitz and Dimanche(1990)指出，休閒涉入為遊客對特定的休閒活動產生的感情投入及動機、興奮等心理狀態。Dimanche, Havitz and Howard(1991)認為，涉入的定義是人對特定產品所接收到的重要程度，同時指出涉入狀態是休閒體驗及遊憩活動中相當重要的成分，涉入程度會影響休閒活動的參與，也是人們能夠持續參與某一活動的要素。許韡(2013)指出，休閒遊憩領域中關於休閒涉入的衡量可分為行為涉入與社會心理涉入兩層面。評估行為涉入的方法包含有：參與的頻率、金錢的花費、旅遊的里程數以及所擁有的設備等；涉入衡量則多以社會心理層面為主。



二、休閒效益的定義

休閒所涵蓋的範圍不外乎從時間、活動、經驗、行動和自我實現等五個面向來分類。效益(benefits)是指一種目標的達成，亦是被視為一種好處，當個人、團體、社會、經濟、或對其他情境有所改善而言。效益強調對個人或實質環境中視需求獲得正向的改善，包含人際互動、體適能、預防社會問題，在個人方面是一種特殊的心理滿足等。休閒效益(leisure benefits)是指休閒參與者，在參與休閒活動過程中或運用相關的休閒資源時，所獲得一種主觀的感受和體驗，是可以幫助個人改善身心狀態或滿足個人需求。余玥林(2004)指出，休閒效益必須透過休閒參與活動的過程，獲得不同的體驗與感受。休閒效益的內涵包括心理、生理、家庭、經濟及社會等面向，再依據個人的生活模式、個人偏好、經濟能力、休閒型態、追求理想與人生觀的不同，所欲追求的休閒效益也會有所差異，休閒效益構面亦因休閒項目不同亦有所差別。Ajzen(1991)認為，參與休閒活動時休閒目標達成後，認知需求滿足程度進而獲得休閒效益的主觀感受，當獲得效益越高，參與的行為表現也會更積極。還有許多學者認為從生理與心理學觀點可知休閒效益為外在價值指工作之餘所從事之活動，可恢復精神，內在價值指參與休閒活動可滿足其體驗(陳中雲，2001；林宜蔓，2004；楊胤甲，2006)。休閒參與者對於所參與的休閒活動所產生的效益評價越高時，就會越積極去參與活動。高俊雄(1995)認為，休閒效益是參與休閒遊憩的過程中，可以幫助參與者個人改善身心狀態或滿足個人需求的現象。林欣慧(2002)指出，休閒效益是個人或團體在自由時間從事休閒行為的過程中，對所從事的活動有所體驗，而且對個人或社會產生有益的影響休閒體驗維繫著休閒參與的高度品質，也就是此次的休閒參與是否滿意的問題。

三、心流體驗

Csikszentmihalyi(1975)指出，心流體驗(flow experience)是一個人全神貫注投入某事件或一種活動中，其過程到達忘我及合一的愉悅體驗及感受。根據Csikszentmihalyi(1975)的心流模式，當參與的活動挑戰性與技巧性較高，且兩者達到平衡時，參與者便會產生心流體驗，其操作性定義係以Csikszentmihalyi and Jackson(1999)所提的流暢體驗內涵為基礎概念。李佳豪(2009)提出所謂的心流體驗是參與者在活動進行過程中完全投入於情境之中，集中注意力並捨棄了不相關的知覺，這樣的體驗也稱之為最理想體驗(optimal experience)。邱思慈、黃芳銘、陳冠中、張家銘(2010)依據Csikszentmihalyi(1975)所發展的心流體驗模式，建立出一套具有信度及效度的「太極拳心流體驗量表」，此量表適合國內太極拳參與者使用，並可評估國內太極拳參與者其心流體驗程度。林鎮鑑(2012)其研究內容亦說明挑戰與技巧的平衡、動作知覺合一與全神貫注、明確的目標與回饋、掌控感與忘我、時間感的轉變及自我成就經驗等六個構面。林欣慈(2016)於中老年鐵人三項研究過程中提到，心流體驗為參與鐵人三項的活動過程中，個人能力與挑戰達到平衡所產生的愉悅、快樂及成就的體驗感受。



四、休閒涉入、休閒效益與心流體驗之關係

有關休閒效益對心流體驗的影響中，對於音樂文化產業而言，演奏者的參與行為、涉入程度、體驗感受甚至於依附必然有別於其他種休閒環境與休閒活動，因而有必要加以探討。然而截至目前為止，此兩者變數之間的關係研究仍然不多。

涂繼元(2011)在登山自行車騎乘者休閒參與動機、休閒涉入和心流體驗關係之研究中，以登山自行車騎乘者為研究母體，設計結構化問卷以蒐集量化實證資料。結果發現休閒涉入影響心流體驗，其中以吸引力、中心性、社交連結與身分表達正向影響力較強。蘇明卉(2012)在街舞參與者自我效能、休閒涉入與心流體驗關係之研究結果指出，街舞參與者的自我效能、涉入程度皆屬於中上，而其所經歷的心流體驗則相當高；修正後之「街舞參與者自我效能、休閒涉入與心流體驗之關係模式」整體適配情形良好，且模式信度與效度俱佳；由模式得知，自我效能會正向且顯著地影響休閒涉入，自我效能亦會正向且顯著地影響心流體驗，而休閒涉入則正向且顯著地影響心流體驗。鍾季真(2014)在書法參與者之人格特質、休閒涉入與心流體驗關係之研究結果指出，休閒涉入之生活中心性、自我表達與練習時間對心流體驗的預測力有正向顯著影響。

蕭祐詠(2015)在休閒涉入與心流體驗之關係研究中結果發現，休閒情境涉入愈深的遊憩者，愈能增強其對活動投入的程度，又當活動涉入與投入愈深的遊憩者，愈易誘發心流體驗的發生。陳玉梅(2015)在衝浪參與者休閒涉入、遊憩專門化與心流體驗關係之研究結果顯示，衝浪參與者之休閒涉入、遊憩專門化及心流體驗，不同個人背景變項在性別、年齡、職業、及月收入上皆有顯著正向差異，顯示休閒涉入、遊憩專門化及心流體驗，會因為參與者的背景不同而有所差異。透過典型因素分析顯示，衝浪參與者休閒涉入與衝浪遊憩專門化之間有正向相關存在，顯示當參與者休閒情境涉入愈高時，則遊憩專門化的程度愈高；衝浪參與者休閒涉入、遊憩專門化能亦有效預測心流體驗。

學術界至今對於休閒涉入、休閒效益與心流體驗三者影響關係的研究雖然因社會需求變遷而逐漸升高，但於音樂藝術相關領域部分卻極少數提供其中介影響度之文獻支持；而在休閒涉入、休閒效益與心流體驗三者相關影響文獻中，沈潔姮(2008)對墾丁春天吶喊音樂祭遊客的研究中發現，此活動行為參與者涉入程度越高，對心流體驗與依戀影響程度越高。徐欽賢(2010)以國內大專院校直排輪與曲棍球社團261位參與者為對象，發現休閒涉入會影響深度休閒效益。朗亞琴、雷文谷、蔡靜婷(2012)針對296位台灣角色扮演者進行休閒動機、休閒涉入以及休閒效益之間的關係進行研究，結果發現休閒涉入對休閒效益具有顯著預測力。李睿哲(2013)對學生搖滾樂團的研究中指出，大學生搖滾樂團不同樂手特性(性別、年齡、演奏類型)在認真性休閒上具差異；即使為非體能性的運動，其深度休閒與心流體驗也有相關存在。許蓮花、周佳蓉(2014)對350位高雄駁二藝術特區遊客進行問卷調查，發現休閒涉入程度越高，其休閒效益也越高。蔡幸蓉、郭



進財、葉時碩(2014)以380位嘉義市晨間舞蹈參與者為對象進行研究，發現休閒涉入能提高休閒效益，而休閒效益能進一步提高參與者的幸福感。

由於休閒效益可顯示出休閒參與行為所獲得一種主觀的感受和體驗，使得休閒涉入呈現多元的面貌，其影響之心流體驗程度頗具深入探討研究價值，休閒涉入理論的鋪陳若能注入更加完整、對實務的投入更加深參與的品質，定能使休閒參與進入更高境界。

參、研究方法

一、研究架構與研究假設

本研究探討休閒涉入、休閒效益與心流體驗三者間之關係。首先，本研究以實證量化(quantitative)研究法進行，因此本研究先建立研究的理論架構基礎，再以填答問卷方式進行資料的收集。本研究構念為音樂活動參與者休閒涉入、休閒效益及心流體驗。根據前述文獻進一步來探討不同背景變項與休閒涉入、休閒效益、心流體驗之關聯性，並假設休閒效益在休閒涉入與心流體驗兩者間所扮演的中介效果。本研究的概念性研究架構與假設詳見圖1。其中，H1：休閒涉入對心流體驗間有顯著的正向影響；H2：休閒涉入對休閒效益有顯著的正向影響；H3：休閒效益對心流體驗有顯著的正向影響；H4：休閒效益中介休閒涉入對心流體驗的影響。

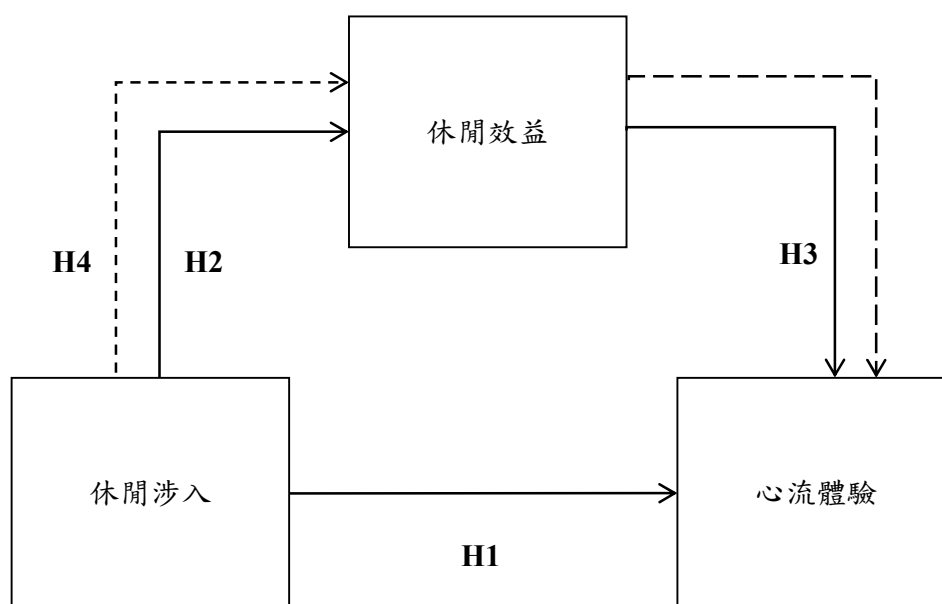


圖 1 研究模式圖

二、變數操作型定義

本研究經過整合與歸納相關文獻後，將「休閒效益」、「休閒涉入」及「心流體驗」等三個變數之操作型定義整理如表1所示：

表1 研究變項之操作性定義

變項	操作性定義	文獻來源
休閒效益	休閒效益是個人或團體在自由時間從事休閒行為的過程中，對所從事的活動有所體驗，而且對個人或社會產生有益的影響休閒體驗維繫著休閒參與的高度品質，也就是此次的休閒參與是否滿意的問題。	高俊雄(1995) 林欣慧(2002) 陳中雲(2001) 林宜蔓(2004) 楊胤甲(2006)
休閒涉入	行為參與者參與特定的休閒活動產生的感情投入及動機、興奮等心理狀態，並藉由此休閒活動獲得愉悅與自我表現之程度。	McIntyre(1989) Rothschild(1984) Slama & Tashchian(1985) Selin & Howard(1988) Havitz & Dimanche(1990)
心流體驗	參與者在活動進行過程中完全投入於情境之中，集中注意力並捨棄了不相關的知覺，這樣的體驗也稱之為最理想體驗。	Csikszentmihalyi(1975) 李佳豪(2009) 林鎮鑑(2012) 林欣慈(2016)

三、問卷結構設計及整理

本研究採用問卷調查法，以問卷作為蒐集資料之研究工具，問卷設計經參考相關文獻，量表均採用以往學者編製之問卷，修改成適合填答的問項後，研究問卷共分成四個部份，第一部份為音樂活動參與者背景資料，包含音樂參與者基本資料與職業背景；第二部份為各音樂活動參與者之休閒涉入；第三部份為音樂活動參與者之休閒效益；第四部份音樂活動參與者之心流體驗。

四、樣本選取與資料蒐集

本研究以文獻探討為基礎，根據文獻提出假設研究，並以音樂教室學習者、基督教教會敬拜樂團、唱詩班、佛教合唱團、業餘的街頭藝人樂團等為研究對象，利用問卷調查方式進行研究，共發放320份問卷，收回之有效問卷共計300份，回收率93.8%。

五、量表測量模型

本研究採用偏最小平方法(partial least square, PLS)統計模式來驗證量表之信效度。Hair, Black, Babin and Anderson(2010)指出，PLS是一種探測或建構預測性模型的分析技術，尤其是對於潛在變項之間的因果模型(causal model)分析，優於一般的線性結構關係模式(LISREL)。PLS的特點有：(1)能處理多個依變數與多個



自變數；(2)能克服多變量共線性的問題；(3)強健(robust)的處理干擾資料與遺失值；(4)投入反應變項對潛在變項有很強的預測能力；(5)可以同時處理反應性指標(reflective indicator)和形成性指標(formative indicator)；(6)適用於小樣本；(7)不受資料分配的限制(Pirouz, 2006)。基於上述優點，本研究將採用PLS進行量表信效度之判定，茲將其分析說明如下：在衡量項目信、效度分析方面，本研究以組合信度(composite reliability, CR)與Cronbach's α 係數來檢測信度，以聚合效度及區別效度來檢測建構效度。信度檢定的標準為：組合信度(CR)及Cronbach's α 值必須大於等於0.7。效度檢定的標準為：(1)收斂效度：各構面的因素負荷量必須大於等於0.5，且各構面平均變異萃取量(AVE)必須大於等於0.5。(2)區別效度：每個構面潛在變項AVE的平方根必須大於與其它構面的相關係數(Hair et al., 2010)。在效度檢驗部分，首先在因素負荷量部分，其因素負荷量結果詳見表2。由結果可知，所有題項中，休閒涉入第13題及休閒效益第4題之因素負荷量小於0.5予以刪除外，其餘皆予保留。

在刪除以上因素負荷量小於0.5之題項後，重新以PLS驗證其信效度，其結果發現各構面之平均變異萃取量皆大於0.5，符合收斂效度要求。而在區別效度，發現各構面之相關係數皆大於各構面平均變異萃取量的平方根，因此刪除心流構面第6題，休閒涉入構面第11、15題，休閒效益第5、7、8、9、10、15、16、17、18、23，再重新以PLS驗證其區別效度，符合區別效度的要求。而在共線性問題檢驗部分，依據Hair et al.(2010)指出，VIF必須小於5才沒有共線性的問題。依據PLS檢定結果，休閒效益第21題與心流體驗第5題之VIF值大於5，故予以刪除。剩餘所有題項之VIF皆小於5，故無共線性問題，測量模式信效度檢驗結果詳見表3。而在信度部分，由表3中其組合信度(CR)及Cronbach's α 值皆大於0.7，符合信度之要求。

表2 各構面因素負荷量

題項序號	涉入	效益	心流體驗
1	0.77	0.74	0.87
2	0.81	0.75	0.88
3	0.83	0.63	0.92
4	0.83	0.47	0.91
5	0.72	0.77	0.91
6	0.79	0.67	0.91
7	0.83	0.81	
8	0.82	0.85	
9	0.63	0.85	
10	0.72	0.79	
11	0.80	0.75	
12	0.80	0.72	
13	0.49	0.78	
14	0.78	0.71	
15	0.74	0.76	
16		0.78	



表2 各構面因素負荷量 (續)

題項序號	涉入	效益	心流體驗
17		0.80	
18		0.78	
19		0.75	
20		0.75	
21		0.78	
22		0.80	
23		0.79	

表3 測量模式信度、聚合效度及區別效度分析表

構面	相關係數			CR ^b	α^c	AVE ^d
	1	2	3			
(1)心流體驗	0.91 ^a			0.93	0.95	0.83
(2)休閒效益	0.74	0.76 ^a		0.93	0.94	0.58
(3)休閒涉入	0.75	0.72	0.79 ^a	0.94	0.95	0.62

註：a:AVE 平方根，b:組合信度，c:Cronbach's α 係數值；d:平均變異萃取量

肆、資料分析與研究結果

一、敘述性統計分析

本研究調查的對象為16歲以上之音樂活動參與者，包括：音樂教室之音樂學習者、基督教教會敬拜樂團、獻詩團、佛教合唱團、業餘的街頭藝人樂團。研究採用問卷調查法，問卷採用Likert五點量表，計分方式由非常同意(5)至非常不同意(1)。調查問卷包括四部份，第一部份為音樂活動者背景資料，包括音樂參與者基本資料與職業背景；第二部分為各音樂活動參與者之休閒涉入；第三部分為音樂活動參與者之休閒效益；第四部分為音樂活動參與者之心流體驗。問卷題目有44題。共發出問卷320份，回收320份，回收率達100%，經剔除填答不全的問卷後，最後的有效問卷為300份。在統計檢定力0.8，顯著水準5%與 $R^2=0.1$ 的條件下，使用SMARTPLS為研究分析工具，建立結構方程式(SEM)分析所需最少的樣本數為124(Hair, Hult, Ringle & Sarstedt, 2014)，故本研究具有足夠的樣本數。

在樣本基本結構部份，分為人口背景變項與行為涉入背景變項兩大部分，分析結果整理如下：

(一)人口背景變項分析

在人口背景變項包括性別、年齡、教育程度、職業共計四項，分析結果彙整如表4所示。統計結果分析如下：

1. 性別：「男性」有效樣本數為97份，佔總樣本數32.3%；「女性」有效樣本數為203份，佔總樣本數67.7%，女性多於男性。



2. 年齡：年齡大多集中於「41-50」歲最多，總計71人，佔總樣本數23.7%，其次為「21-30歲以下」總計52人，佔總樣本數17.3%，接下來為「20歲以下」與「31-40歲」總計50人，皆佔總樣本數16.7%，「51-60歲」總計49人，佔總樣本數16.3%，以「61歲以上」為最低佔總樣本數9.3%。
3. 教育程度：以「大專」程度的比例較多，總計153人，佔總樣本數51%，其次為「高中(職)」，總計76人，佔總樣本數25.3%，接下來為「研究所(含以上)」，總計48人，總樣本數16%，以「國中以下」最少，總計23人，佔總樣本數7.7%。
4. 職業：以「學生」最多，總計62人，佔總樣本數20.7%，其次為「其他」總計49人，佔總樣本數16.3%，接下來「服務業」總計46人，佔總樣本數15.3%，「家管」總計42人，佔總樣本數14.0%，「軍警醫公教」總計40人，佔總樣本數13.3%，「工商業」總計23人，佔總樣本數7.7%，「退休人員」總計14人，佔總樣本數4.7%，「製造業」總計13人，佔總樣本數4.3%，「音樂工作者」總計11人，佔總樣本數3.7%。

表4 受訪者基本資料分析表

變 項		樣本數	百分比(%)
性別	男性	97	32.3
	女性	203	67.7
年齡	20歲以下	50	16.7
	21-30歲	52	17.3
	31-40歲	50	16.7
	41-50歲	71	23.7
	51~60歲	49	16.3
	61歲以上	28	9.3
	國中(含)以下	23	7.7
教育程度	高中(職)	76	25.3
	大專	153	51.0
	研究所(含以上)	48	16.0
	學生	62	20.7
職業	軍警醫公教	40	13.3
	服務業	46	15.3
	工商業	23	7.7
	音樂工作者	11	3.7
	製造業	13	4.3
	家管	42	14.0
	退休人員	14	4.7
	其他	49	16.3

(二)行為背景變項分析

行為背景變項包含加入音樂的社團、參與音樂公開表演、參與音樂公開表演種類、投入學習時間、每月練習次數、參與音樂活動項目等共計六項，分析結果



彙整如表5所示。統計分析結果整理如下：

1. 加入過音樂社團活動：「無參加過音樂社團活動」有效樣本為67份，佔總樣本22.3%，「有參加過音樂社團活動」有效樣本為233份，佔總樣本77.7%，有參加過音樂社團活動者多於無參加者。
2. 參與音樂公開表演經驗：「無參加音樂公開表演經驗」有效樣本為47份，佔總樣本15.7%，「有參加音樂公開表演經驗」有效樣本為253份，佔總樣本84.3%，有參加過音樂公開表演者多於無參加者。
3. 參與音樂公開表演種類：「無參加音樂公開表演」有效樣本為43份，佔總樣本14.3%，「成果發表」有效樣本為195份，佔總樣本65.0%，「公益發表」有效樣本為156份，佔總樣本52.0%，「商業表演」有效樣本為76份，佔總樣本25.3%，以參加過音樂成果發表者為最多。
4. 投入音樂學習時間：以「三年以上」最多，總計204人，佔總樣本數68.0%，其次為「一年以下」總計35人，佔總樣本數11.7%。
5. 每月練習次數：以「0-5次」最多，總計149人，佔總樣本數49.7%，其次依序為「6-15次」總計80人，佔總樣本數26.7%，「20次以上」總計71人，佔總樣本數23.7%。
6. 參與音樂活動項目：以「合唱」最多，有效樣本為124份，佔總樣本41.3%，其次是「鋼琴」，有效樣本為101份，佔總樣本33.7%。

表5 行為涉入背景變項次數分配表

變 項	樣本數	百分比(%)	
加入過音樂的社團活動	否	67	22.3
	是	233	77.7
參與音樂公開表演的經驗	否	47	15.7
	是	253	84.3
	無	43	14.3
參與音樂公開表演的性質種類	成果發表	195	65.0
	公益發表	156	52.0
	商業表演	76	25.3
	一年以下	35	11.7
投入音樂的學習到現在共計多長的時間	一年~兩年	33	11.0
	兩年~三年	28	9.3
	三年以上	204	68.0
	0-5次	149	49.7
每月練習的次數	6-15次	80	26.7
	20次以上	71	23.7
	目前參與的音樂活動項目是	鋼琴	101
	弦樂器	67	22.3



表5 行為涉入背景變項次數分配表 (續)

變 項	樣本數	百分比(%)
管樂器	23	7.7
打擊樂器	29	9.7
合唱	124	41.3
目前參與的音樂活動項目是 電子琴	8	2.7
國樂	13	4.3
其他	38	12.7

二、行為參與者問卷調查分析

本研究經回收問卷320份，有效問卷為300份，問卷題項統計分析結果，包含：平均數、標準差、偏態及峰度，整理如表6、表7、表8所示。

就休閒涉入(詳見表6)而言，其構面共包含五個子構面，分別為「吸引力」、「中心性」、「社交性」、「自我認同」及「自我表達」共有12個題項。一般而言，偏態與峰度係數如果介於 ± 2 之間，則可沿判資料符合常態分配(Mardia, 1985)。就偏態與峰度係數而言，其值分別介於-1.20~-0.15、1.44~-0.25間。因此，休閒涉入構面的樣本資料分配狀況大致上可服從常態分配。若觀察各題項之標準差可發現，其值介於0.98~0.75之間。就休閒涉入而言，以「9. 我的朋友大多與音樂有關。」標準差最高(SD=0.98)，以「1. 參與音樂活動是我最喜歡的事情之一。」標準差最低(SD=0.75)。再者，從平均值觀之，整體「休閒涉入」構面中，以「吸引力」子構面的平均數最高(M=4.14)，其次為「中心性」的子構面(M=4.13)，最低者為「社交性」的子構面(M=3.68)。

綜合而言，五個休閒涉入子構面中，認同度最強之構面為「吸引力」子構面，最差者為「社交性」子構面。由此可知，生活中音樂的喜歡程度、滿足度，對於音樂活動參與者是具備相當的重要性及吸引力。

表6 休閒涉入問卷題項分析

構面	問 項	平均 值	標 準 差	偏 態	峰 度	權 重	總 排 序	均 面 平
吸 引 力	參與音樂活動是我最喜歡的事情之一。	4.22	0.75	-0.82	0.82	1	2	4.14
	參與音樂活動對我來說非常重要。	4.07	0.81	-0.70	0.58	3	6	
	參與音樂活動是我最滿足的事情之一	4.13	0.81	-0.76	0.39	2	4	
中 心 性	參與音樂活動就是我生活的一部分。	4.09	0.87	-0.82	0.40	3	5	4.13
	生活中若少了音樂我會感到無趣。	4.26	0.86	-1.20	1.44	1	1	
	我發現我的生活與音樂息息相關。	4.18	0.86	-0.94	0.80	2	3	
社 交 性	音樂在我生活中扮演中心的角色。	3.98	0.91	-0.69	0.25	4	7	3.68
	我喜歡與朋友討論學習音樂的事情。	3.79	0.93	-0.38	-0.34	1	8	
	我的朋友大多與音樂有關。	3.49	0.98	-0.15	-0.40	3	12	
	參與音樂活動讓我與朋友有相處的機會。	3.78	0.88	-0.54	0.08	2	9	



表6 休閒涉入問卷題項分析 (續)

構面	問 項	平均 值	標 準 差	偏 態	峰 度	構 面 排 序	總 排 序	構 面 平 均
自我 認同	看見別人參與音樂活動時，我可以侃侃而談。	3.76	0.88	-0.25	-0.51	1	11	3.76
自我 表達	參與音樂活動可以展現我的風格。	3.78	0.86	-0.29	-0.25	1	9	3.76

其次，就休閒效益(詳見表7)而言，其構面共包含四個子構面，分別為「生理效益」、「社交效益」、「教育效益」及「放鬆效益」共計有11個題項。就其偏態與峰度係數而言，其值分別介於-0.84~-0.11、-0.36~0.62間。因此可認為休閒效益構面的樣本資料分配狀況大致上可服從常態分配。若觀察各題項之標準差可發現，其值介於0.92~0.78之間，以「6. 參與音樂活動能讓我改善睡眠情況。」標準差最高(SD=0.92)，以「13. 參與音樂活動讓我能獲得團體的認同。」標準差最低(SD=0.78)。再從構面平均得分觀之，填問卷者對整體「休閒效益」構面程度中，以「放鬆效益」子構面平均最高(M=3.99)，其次為「教育效益」的子構面(M=3.96)、最低則為「生理效益」的子構面(M=3.87)。

就休閒效益的各衡量題項而言，以「放鬆效益」子構面中「19. 參與音樂活動能讓我紓解壓力。」的認同度最高，其次為「生理效益」子構面中「3.參與音樂活動有助於增加我的手指靈活度。」，認同度最低的是「生理效益」子構面中「6. 參與音樂活動能讓我改善睡眠情況。」。

整體而言，四個休閒效益子構面中，認同度最強之構面為「放鬆效益」子構面，最差者為「生理效益」子構面。由此可知，音樂對於參與者改善或增強身體健康程度沒有影響，而音樂卻能讓活動參與者感受到心情穩定、全身放鬆及消除緊張，達到放鬆的效益。

表7 休閒效益問卷題項分析

構面	問 項	平均 值	標 準 差	偏 態	峰 度	構 面 排 序	總 排 序	構 面 平 均
生理 效益	參與音樂活動能讓我保持健康。	4.01	0.81	-0.50	-0.07	2	5	3.87
	參與音樂活動可以增強我的身體能力	3.86	0.88	-0.40	-0.25	3	8	
	參與音樂活動有助於增加我的手指靈活度。	4.08	0.85	-0.72	0.15	1	2	
	參與音樂活動能讓我改善睡眠情況。	3.55	0.92	-0.11	-0.36	4	11	
社交 效益	參與音樂活動能讓我結交到新朋友。	4.04	0.80	-0.54	0.02	1	3	3.91
	參與音樂活動可促進我和家人的感情和諧。	3.73	0.85	-0.32	0.04	3	10	
	參與音樂活動讓我能獲得團體的認同。	3.97	0.78	-0.46	0.13	2	6	



表7 休閒效益問卷題項分析 (續)

構面	問 項	平均值	標準差	偏態	峰度	構面排序	總排序	構面平均
教育效益	參與音樂活動能讓我學習領導與合作。	3.96	0.86	-0.57	0.07	1	7	3.96
	參與音樂活動能讓我紓解壓力。	4.09	0.85	-0.84	0.60	1	1	
放鬆效益	參與音樂活動能讓我消除緊張。	3.85	0.90	-0.49	-0.20	3	9	3.99
	參與音樂活動能讓我穩定心情。	4.04	0.82	-0.73	0.62	2	3	

在心流體驗(詳見表8)上,其構面共包含二個子構面,分別為「情意」「自我證言」共計有4個題項。就其偏態與峰度係數而言,其值分別介於-0.93~-0.62、0.20~1.49間。因此可認為心流體驗構面的樣本資料分配狀況大致上可服從常態分配。若觀察各題項之標準差可發現,其值介於0.74~0.78之間。其中,以「6. 參與音樂活動時,演奏樂器或用心詮釋音樂能讓我充滿自信。」標準差最高(SD=0.78),以「2. 我認為演奏樂器或用心詮釋音樂是一項具有魅力的活動。」標準差最低(SD=0.74)。

再從構面平均得分觀之,「心流體驗」構面程度中,以「情意」子構面平均最高(M=4.20),其次為「自我證言」的子構面(M=4.11)。

綜合而言,兩個心流體驗子構面中,認同度最強之構面為「情意」子構面,最差為「自我證言」子構面。由此可知,音樂活動參與者在演奏及詮釋音樂時能感受到身心愉悅,認為用心詮釋音樂是一項具魅力的活動。

表8 心流體驗問卷題項分析

構面	問 項	平均數	標準差	偏態	峰度	構面排序	總排序	構面平均
情意	參與音樂活動時,演奏樂器或用心詮釋音樂能讓我感到快樂。	4.18	0.77	-0.94	1.49	3	3	
	我認為演奏樂器或用心詮釋音樂是一項具有魅力的活動。	4.24	0.74	-0.91	1.18	1	1	4.20
自我證言	參與音樂活動時,演奏樂器或用心詮釋音樂能讓我感到身心愉悅。	4.19	0.75	-0.91	1.23	2	2	
	參與音樂活動時,演奏樂器或用心詮釋音樂能讓我充滿自信。	4.11	0.78	-0.62	0.20	1	4	4.11



三、區別效度

本研究區別效度之結果整理於表9，由表9之結果可看出，各變數間的相關係數均小於平均變異抽取量(AVE)的平方根，符合Formell-Larcker準則，表明測量模型具有良好的區別效度。綜合以上，本研究測量模型之信度與效度，整體而言尚屬良好。此分析結果顯示各變數皆滿足判斷準則，顯示本研究之測量模式具有區別效度。

表9 區別效度

變數	心流體驗	休閒效益	休閒涉入
心流體驗	0.91^a		
休閒效益	0.74	0.76^a	
休閒涉入	0.75	0.72	0.79^a

四、路徑分析與假設檢定

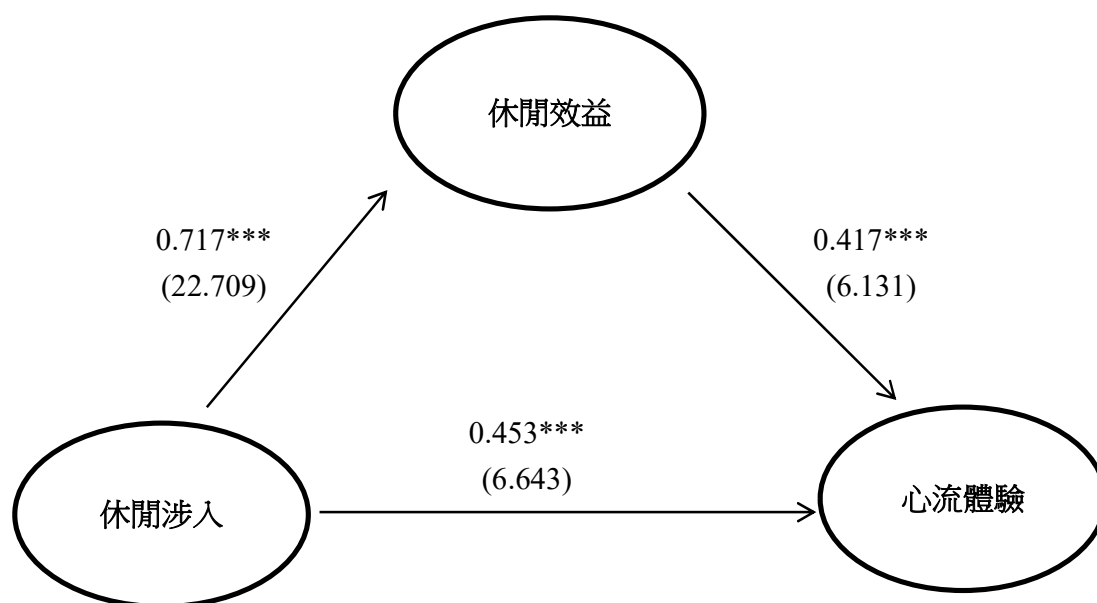
由表10、圖2路徑模型的路徑係數與 t 值可得知，本研究提出的概念模型所有路徑關係皆為顯著，亦指所提出的三項研究假設均成立。此外，效量指標 f^2 值0.02、0.15、0.35分別代表小、中及大的影響程度(Cohen, 1988)。本案例的 f^2 值介於0.241~1.060，就本案例而言，休閒涉入對休閒效益有較大的影響效果($f^2=1.060$)外，其餘變數間的影響效量皆為中影響。

表10 路徑分析與假設檢定

假設	路徑	路徑係數	t 值	f^2 值	檢定
H1	休閒涉入→心流體驗	0.453	6.643	0.285	成立
H2	休閒涉入→休閒效益	0.717	22.709	1.060	成立
H3	休閒效益→心流體驗	0.417	6.131	0.241	成立
	配適準則	>0.1	>1.96	>0.02	

* : $p < 0.05$, ** : $p < 0.01$, *** : $p < 0.001$.





(* : $p < 0.05$, ** : $p < 0.01$, *** : $p < 0.001$)

圖 2 路徑模型構的 R^2 值、 t 值與路徑係數

根據上述統計結果可知，休閒涉入與心流感體驗間路徑係數為 0.453^{**} 、 $t=6.643$ ，代表具有顯著的正向關係，檢定結果支持研究假設一；休閒涉入與休閒效益間路徑係數為 0.717^{***} 、 $t=22.709$ ，代表具有顯著的正向關係，檢定結果支持研究假設二；休閒效益與心流感體驗間路徑係數為 0.417^{***} 、 $t=6.313$ ，代表具有顯著的正向關係，檢定結果支持研究假設三。

五、休閒效益的中介角色

本節進一步透過中介效果檢定以確認休閒效益對音樂活動參與者之休閒涉入行為與心流感體驗關係中所產生之中介效應。一般而言，檢驗中介變數最常被使用的是Baron and Kenny(1986)提出的檢驗程序，而此主張由於統計檢定力過低，已不被建議使用(Mackinnon, Lockwood, Hoffman, West & Sheets, 2002; Zhao, Lynch & Chen, 2010; Hayes, 2013)。Preacher and Hayes(2008)提到自助信賴區間法(bootstrap confidence interval)是目前被認為統計檢力與嚴謹度較佳的中介檢定方法，此方式透過重複取樣以OLS估計直接、間接中介效果及其95%信賴區間，若信賴區間包含0，則不能拒絕虛無假設(無中介效果)。根據Preacher and Hayes(2004)之建議，以未標準化回歸係數和估計標準誤(Standard Error, SE.)計算，當T值大於 1.96，即代表中介效果顯著。Process可計算中介路徑的直接與間接效果，是一種可在SPSS與SAS環境下運行的巨集軟體(Hayes, 2013)。因PROCESS僅適用於外顯變數，本研究使用SPSS計算時已將各潛在變數改以變數的平均值輸入，並設定自助樣本為5000及95%信賴水準，以檢驗路徑中的中介效

果是否存在。本研究檢定結果整理於表11，由表11可看出休閒效益在休閒涉入對心流體驗的路徑信賴區間不包含0，檢定結果證實休閒效益確實扮演休閒涉入對心流體驗之間的中介變數。

表11 休閒效益中介效果檢定

效果	路徑	點估計(<i>T</i>)	<i>P</i>	LLCI*	ULCL*
間接效果	休閒涉入 →休閒效益 →心流體驗	8.375	<.001	.190	.414

* : $p < .05$, ** : $p < .01$, *** : $p < .001$.

伍、結論與建議

一、研究結論

本研究主要目的在探討音樂活動參與者休閒涉入、休閒效益與心流體驗三者間之關係，以及休閒涉入與心流體驗間休閒效益所扮演的中介角色。本研究整理過去文獻提出假設模型，從分析結果中得到以下結果：

1. 在休閒涉入與心流體驗之關係研究結果發現，休閒情境涉入越深的音樂活動參與者者越容易誘發其心流體驗的發生。換言之，強烈而深具熱忱認同活動、並持續有規劃的參與演出及團練行為等，是音樂活動參與者具休閒涉入特質的測量反映指標。上述結果與前人所作之研究結果相呼應(沈潔姮，2008；蘇明卉，2012；陳玉梅，2015；陳美存，2015)。
2. 休閒涉入特質對休閒效益有正向影響，當具有休閒涉入特質的音樂活動參與者在參與團練及演出活動時，較容易有高度的休閒效益。過去極少數研究直接探討此兩者間之關係。惟 Cheng and Tsaur(2012)與陳美存(2015)的研究中提及，認真性休閒特質愈明顯的遊憩者，其會對活動產生高度的涉入結果相似。具有休閒涉入特質的樂團團員視活動為事業般的經營，並可透過演出活動參與得到持續性的心流利益，因此當團員在參與團練及演出時會專注投入在其中，並能享受當下的行為。
3. 在休閒效益與心流體驗的結果顯示，休閒效益程度愈高的團員，其心流體驗就愈強烈，與陳美存(2015)及 Havitz and Mannell(2005)的研究結果一致，休閒與非休閒活動參與者其對活動的情境涉入程度愈高，心流體驗即愈高。同時，Decloe, Kaczynski, and Havitz(2009)的研究中亦提及，當出現心流體驗的期間會感受到較高度的情境涉入。由此可說明，具有高度休閒效益的團練及演出參與者，對該行為能展現高度熱忱並享受當下的情境，而更能獲得心流體驗。
4. 本研究結果顯示，休閒效益可中介休閒涉入與心流體驗之間的正向關係，且



休閒效益在休閒涉入與心流體驗間亦扮演著部份中介的角色。顯示具有休閒涉入特質的音樂活動參與者會透過休閒效益的介入而帶來心流體驗。故樂團參與團練及演出者的休閒涉入特質使個人積極投入活動驅動力相當高，在團練及演出過程中享受數百年大作曲家當時創作時的意境與情感並高度表現及滿足自我，因而促使心流體驗的產生。高度的休閒效益有助於休閒涉入特質的樂團團員在從事演出行為時，更專注其中並流暢的掌握演奏意境及曲風的進行，進而獲得心流體驗。

二、對後續研究之建議

本研究成果提供音樂活動參與者之休閒涉入、休閒效益與心流體驗三者關係的驗證，以及休閒涉入與心流體驗間休閒效益的中介及調節角色，針對稍嫌不足與限制的地方，以下針對本研究提出幾點建議以供未來研究之參考：

1. 本研究對象以音樂活動參與者為對象，由於問卷發放時間為樂團演出或團練前，參與者之心流體驗可能因演出時間之緊迫性而影響其當下的狀態，若能在演出結束時施測，其樣本的休閒效益及心流體驗應可更確認其真實性。另外，就研究構面而言，本研究主要探討休閒涉入、休閒效益與心流體驗三者之關聯性，建議後續研究可加入各個構面之子變項間的相互影響程度進行更深度研究討論。
2. 本研究應用回歸分析驗證變數間之因果關係，並探討休閒效益之中介效果，建議未來研究可以性別為自變項，分別以休閒涉入與心流體驗進行獨立樣本 t 檢定，藉以了解其中是否存在差異性。
3. 此外，亦可以參與音樂活動是否收費、不同樂器、或依每位受測者其每個月的練習次數等進行差異性分析，了解音樂活動參與者在收費與不收費、演奏不同樂器及練習次數，是否對休閒涉入、休閒效益與心流體驗存在差異度，以作為後續探討。
4. 本研究係以量化結果分析驗證音樂活動參與者休閒涉入、休閒效益與心流體驗三變數之間的關係，由於此三變數之感受性及自主性皆屬心理感性面，建議未來延續發展相關研究可採深度訪談之質性研究方式，更能深入受測者潛在的認知度及差異性。



參考文獻

1. 古宜靈(2006)。休閒藝文活動需求行為之研究：效用函數觀點。立德學報，3(2)，23-38。
2. 李佳豪(2009)。以深度休閒之觀點探討角色扮演活動參與者情境涉入與心流體驗之關係。國立屏東商業技術學院行銷與流通管理研究所碩士論文，未出版，屏東縣。
3. 李睿哲(2013)。大學生樂手認真性休閒與心流經驗之探討。國立台北護理健康大學旅遊健康研究所碩士論文，未出版，臺北市。
4. 余玥林(2004)。單車活動參與者的目標取向、社會支持和休閒型態對休閒效益的影響。雲林科技大學休閒運動研究所碩士論文，未出版，雲林縣。
5. 沈潔姮(2008)。休閒涉入、心流經驗與依戀之研究-以墾丁春天吶喊音樂祭為例。國立高雄餐旅學院旅遊管理研究所碩士論文，未出版，高雄市。
6. 邱思慈、黃芳銘、陳冠中、張家銘(2010)。太極拳心流體驗量表編製研究。運動休閒管理學報，7(1)，200-214。
7. 林欣慧(2002)。解說成效對休閒效益體驗之影響研究—以登山健行為例。臺灣師範大學運動休閒與管理研究所碩士論文，未出版，臺北市。
8. 林宜蔓(2004)。游泳者持續參與在休閒效益與幸福感之研究。雲林科技大學休閒運動研究所碩士論文，未出版，雲林縣。
9. 林鎮鑑(2012)。風帆運動參與者認真性休閒對遊憩精熟度與流暢體驗之影響。國立澎湖科技大學觀光休閒事業管理研究所碩士論文，未出版，澎湖縣。
10. 林欣慈(2016)。中老年男性族群參與鐵人三項過程之自我實現、心流體驗與幸福感。國立臺灣體育運動大學休閒運動管理研究所碩士論文，未出版，臺中市。
11. 林欣慧(2002)。解說成效對休閒效益體驗之影響研究—以登山健行為例。國立台灣師範大學運動休閒與管理研究所碩士論文，未出版，臺北市。
12. 高俊雄(1995)。休閒利益三因素模式。戶外遊憩研究，第8卷，第1期，頁15-28。
13. 陳玉梅(2015)。衝浪參與者休閒涉入、遊憩專門化與心流體驗關係之研究。朝陽科技大學休閒事業管理研究所碩士論文，未出版，臺中市。
14. 陳美存(2015)。認真性休閒與心流體驗之關係：情境涉入與休閒投入所扮演之角色。國立嘉義大學行銷與觀光管理學系研究所博士論文，未出版，嘉義縣。
15. 徐欽賢(2010)。大專生直排輪曲棍球參與者休閒涉入與認真休閒效益關係之研究。休閒事業研究，8(2)，68-82。



16. 涂繼元(2011)。登山自行車騎乘者休閒參與動機、休閒涉入和心流體驗關係之研究。中國文化大學觀光事業學研究所碩士論文，未出版，臺北市。
17. 朗亞琴、雷文谷、蔡靜婷(2012)。角色扮演者休閒動機、休閒涉入及休閒效益關係之研究。*休閒產業管理學刊*，5(2)，20-34。
18. 張錫鈞(2004)。宜蘭地區居民休閒活動之探討。*宜蘭大學學報*，2，139-158。
19. 許韡(2013)。認真性休閒與休閒滿意度之關係：休閒涉入的中介效果。景文科技大學觀光與餐旅管理研究所碩士論文，未出版，臺北市。
20. 陳中雲(2001)。國小教師休閒參與、休閒效益與工作滿意之關係研究。國立臺灣師範大學運動休閒與管理研究所碩士論文，未出版，臺北市。
21. 許蓮花、周佳蓉(2014)。遊客於文化創意活動園區之休閒涉入、休閒效益、滿意度與忠誠度。*休閒事業研究*，12(4)，35-58。
22. 楊胤甲(2006)。愛好自行車休閒運動者之流暢體驗、休閒效益與幸福感之研究。靜宜大學管理碩士在職專班碩士論文，未出版，臺中市。
23. 蔡幸蓉、郭進財、葉時碩(2014)。音樂與休閒舞蹈參與者的休閒涉入、流暢體驗、休閒效益與幸福感關係之研究。*休閒觀光與運動健康學報*，4(3)，41-60。
24. 蕭祐詠(2015)。休閒涉入與心流體驗之關係：兼論投入之中介角色。國立嘉義大學行銷與觀光管理學系研究所碩士論文，未出版，嘉義縣。
25. 鍾季真(2014)。書法參與者之人格特質、休閒涉入與心流體驗關係之研究。大葉大學休閒事業管理學系碩士在職專班碩士論文，未出版，彰化縣。
26. 蘇芳儀(2002)。另類休閒博物館裡的音樂會-探討感性的科工音樂會之觀眾意見。*科技博物*，6(3)，33-46。
27. 蘇明卉(2012)。街舞參與者自我效能、休閒涉入與心流體驗關係之研究。國立台中教育大學永續觀光暨遊憩管理碩士學位學程碩士論文，未出版，臺中市。
28. Ajzen I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior & Human Decision Process*, 50, 179-211.
29. Argyle, M. (1987). *The Psychology of Happiness*. London: Routledge.
30. Baron, R. M. & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality & Social Psychology*, 51, 1173-1182.
31. Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Earlbaum Associates.
32. Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
33. Csikszentmihalyi, M. & Jackson, S, A. (1999). *Flow in Sports: The keys to optimal experiences and performances*(pp.6). Canada: Human Kinetics.
34. Cheng, T. M. & Tsaur, S. H*. (2012). The relationship between serious leisure



- and recreation involvement: A case study of Taiwan's surfing activities. *Leisure Studies*, 31(1), 53-68.
35. Decloe, M. D., Kaczynski, A. T. & Havitz M. E. (2009). Social participation, flow and situational involvement in recreational physical activity. *Journal of Leisure Research*, 1(41), 73-90.
 36. DeNora, Tia. (2000). *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
 37. Dimanche, F., Havitz, M. E. & Howard, D. R. (1991). Testing the involvement profile scale in the context of selected recreational and touristic activities. *Journal of Leisure Research*, 23, 51-66.
 38. Ethridge, M. & Neapolitan, J. (1985). Amateur craft-artists: Marginal leisure roles in a marginal art world. *Sociological Spectrum*, 5, 53-76.
 39. Havitz, M. E. & Dimanche, F. (1990). Propositions for testing the involvement construct in recreational and tourism contexts. *Leisure Sciences*, 12(2), 179-195.
 40. Havitz, M. E. & Mannell, R. C. (2005). Enduring Involvement, Situational Involvement, and Flow in Leisure and Non-leisure Activities. *Journal of Leisure Research*, 37, 152-177.
 41. Hayes, A. F. (2013). Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis. New York, NY: The Guilford Press.
 42. Hair, J.F., Black, W.C., Babin, B.J. & Anderson, R.E. (7th ed.). (2010). *Multivariate Data Analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
 43. Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M. & Sarstedt, M. (2014). *A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
 44. Kyle, G. & Chick, G. (2004). Enduring leisure involvement: The importance of personal relationships. *Leisure Studies*, 23(3), 243-266.
 45. MacKinnon, D.P., Lockwood, C. M., Hoffman, J. M., West, S. G. & Sheets, V. (2002). A comparison of methods to test mediation and other intervening variable effects. *Psychological Methods*, 7, 83-104.
 46. Mardia, K. V. (1985). Mardia's Test of Multinormality. *Encyclopedia of Statistical Sciences*, 5, 217-221.
 47. McIntyre, N. (1989). The personal meaning of participation: Enduring involvement. *Journal of leisure research*, 21(2), 167-179.
 48. Menon, V. & Levitin, D. J. (2005). The rewards of music listening: Response and physiological connectivity of the mesolimbic system. *NeuroImage*, 28(1), 175-184.
 49. Pirouz, D. M. (2006). An Overview of Partial Least Squares. Unpublished doctoral dissertation. University of California, Oakland, California, U.S.



50. Preacher, Kristopher J. & Andrew F. Hayes. (2004). SPSS and SAS Procedures for Estimating Indirect Effects in Simple Mediation Models. *Behavior Research Methods, Instruments, and Computers*, 36(4), 717–731.
51. Preacher, K. J. & Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40(3), 879-891.
52. Rothschild, M. L. (1984). Perspectives on involvement: Current problems and future directions. *Advances in Consumer Research*, 11(1), 216-217.
53. Selin, S. & Howard, D. (1988). Ego involvement and leisure behavior: A conceptual specification. *Journal of Leisure Research*, 20, 237-244.
54. Slama, M. E., & Tashchian, A. (1985). Selected socioeconomic and demographic characteristics associated with purchasing involvement. *Journal of Marketing*, 49(1), 72-82.
55. Zaichkowsky, J. L. (1985). Measuring the Involvement Construct. *Journal of Consumer Research*, 2(4), 341-352.
56. Zhao, X., J.G. Lynch & Q. Chen. (2010). Reconsidering Baron and Kenny: Myths and Truths about Mediation Analysis. *Journal of Consumer Research*, 37(2), 197-206.



Research on the Relationship among Leisure Involvement and Flow Experience of Music Event Participants: A Discussion on the Moderating Effect of Leisure Benefits

Lu-Hsien Chen^{a*}, Yu-Shan Hung^b

^a Associate Professor, Department of Leisure Management; Taiwan Shoufu University

^b Master, Department of Leisure Management; Taiwan Shoufu University

Abstract

The study targeting music event participants at age of 16th or more, to investigate the relationship between leisure involvement and flow experience, as well as the intermediate effect of leisure benefits. Total 320 questionnaires were sent out to help the research, including 300 of which are valid, the rate of return is 93.8%. Smart PLS was used as research-analytical tool to help building Structure Equation Model(SEM). In addition, to quantify leisure benefits between leisure involvement and flow experience, the study wish to find out the relationship of music event participants between leisure involvement and flow experience, and to understand the intermediate role of leisure benefits. Based on the research results, it is found that music event participants with more leisure involvement have higher flow experience and more apparent leisure benefits. The higher the leisure benefits, the stronger flow experience participants can get from the event. Furthermore, through the intermediate effect of leisure benefits, it is apparent that leisure involvement is positively related to flow experience, which means when participants get more involved, the effect of flow experience will be strengthened. As a result, the study put forward suggestions based on the research findings to offer music event participants and other similar activities a reference on management strategies and policies.

Keywords: Music Event, Leisure Involvement, Flow Experience, Flow Benefits

* E-mail: lhchen@tsu.edu.tw

