

以利益導向管理原則設計之休閒農業文化體驗活動及其效益探討-以宜蘭縣文化體驗示範休閒農業區為例

柯銳杰¹ 陳凱俐^{2*} 莊麗君³

1. 宜蘭縣休閒農業發展協會總幹事
2. 國立宜蘭大學應用經濟與管理學系教授
3. 臺北市立體育學院休閒運動管理學系副教授

摘要

我國自 2002 年正式加入世界貿易組織，農業經營即面對全球化挑戰，農業的發展，必須具有特色，並且與人類生存意義及文化教育相結合。宜蘭縣橫山頭與羅東溪休閒農業區在 98 年度經宜蘭縣產官學界專家評選為文化體驗示範區，此兩示範區依舊保有傳統農村風貌，其居民主要以傳統農業結合精緻休閒為主題。

本研究運用利益導向管理原則，以休閒農業文化資源為素材，建構農業體驗活動的文化體驗行程，探討能否透過該活動瞭解當地文化。本研究以 136 名參與者為研究對象，活動時間 3 至 4 小時，以農村文化知識問卷為測量工具，於活動前後分別進行前測與後測問卷，結果顯示文化體驗活動對參與者在農村文化知識有正向效益，且也支持休閒農業具有教育與文化傳承的功能。

關鍵詞：休閒農業、利益導向管理原則、文化觀光。

The Effects of the Agriculture Cultural Experiencing Activities Designed with the Benefits-Based Management Principle – A Case Study of the Demonstrating Leisure Agricultural Areas in Yilan County

Jui-Chieh Ko¹ Kai-Lih Chen^{2*} Ophelia L. J. Chuang³

1. General Manager, Yilan Leisure Farming Development Association
2. Professor, Department of Applied Economics and Management, National Ilan University
3. Associate Professor, Department of Recreation and Sport Management, Taipei Physical Education College

Abstract

Since formal participation the World Trade Organization (WTO) in 2002, the agriculture management of ROC has confronted the challenges of globalization, and the development of agriculture can no longer focus on the pursuit of yield and output value only, but has to promote its traits and to combine with the meaning of human existence and cultural education.

Hengshantou and Luodong River districts of Yilan county were announced by the Council of Agriculture, Executive Yuan as leisure agricultural areas in which the primitive agriculture sceneries have been partially preserved and the major events of the residents are of the combination of traditional agriculture and exquisite leisure recreation activities. These two areas were selected by the experts invited by the Yilan government authorized education and training organization as the demonstrating areas of culture experiencing activities in 2009.

The purpose of this study was to understand the effects of well-designed cultural experiencing programs in Hengshantou and Luodong River leisure agricultural areas by the principle of BBM (Benefits-based-management) on the program participants and to investigate the participants' cultural knowledge of the areas after the program.

Questionnaires were filled out by the 136 program participants before and after the 3 to 4 hours' cultural experiencing activity to reveal the improvement on the regional culture understanding of the areas. Data were analyzed utilizing statistical method pair t-test. Results show that (1) participants' cognition of Hengshantou and Luodong River leisure agriculture areas improved significantly after taking the program; (2) in comparison to related BBM researches, the cultural experiencing programs indicate proper educational functions.

Key words: Leisure Agriculture, Benefits-Based Management of Recreation Services, Cultural Tourism

***Corresponding author, e-mail:** klchen@niu.edu.tw

前言

我國在 2002 年正式加入世界貿易組織(World Trade Organization, WTO)，在自由與公平的原則下，臺灣經濟體面對「全球化」的挑戰及世界各國的競爭壓力，產業發展必須具備特色，方能全球競爭下得以生存，尤其臺灣土地面積小且工資高，在農業上不具競爭優勢，更應善加運用各類農村資源，以提升農村之競爭力。日本農業發展的藍圖趨勢，亦可作為臺灣農業轉型的重要參考，觀之日本農業發展，其在 1970 至 1999 年間所採取的農業振興對策均為追求經濟利益而附屬於都市，並依賴居民。但 2000 年之後，日本農民開始以自己所居住與所從事的農業為傲，重新定位，不過度傾向經濟利益追求，而著重於與農業結合的生存意義與文化教育，臺灣農業轉型如參考日本的經驗，將可避免使服務型的農業僅停留在吃、喝、玩、樂上，而能使農業更進一步著眼在農漁村的傳統文化與價值上(江榮吉，2001)。文化觀光不是逛逛美術館、博物館或古蹟等，而是讓遊客在消遣娛樂之外，尚能陶冶心性追求知識，並得到更多關於文化故事與文化遺產的感動體驗，甚至在體驗過程中獲得精神層面的滿足(謝淑芬，2009)。

宜蘭縣經農委會公告劃設之休閒農業區已有 13 處，其數量與南投縣並列全國第一，宜蘭縣政府為帶動整個區域朝向文化觀光的潮流，在休閒農業輔導上，使其朝向文化體驗的深化而努力，因此，委外辦理休閒農業區文化體驗活動規劃及教育訓練，其流程為：首先於民國 98 年 3 月 30 日至 31 日帶領各休閒農業區輔導農會

及各休閒農業區重要幹部至縣外針對已初步設計完成文化體驗活動之休閒農業區進行實地體驗，其次於民國 98 年 4 月 23 日召開說明會，鼓勵各區參加示範區甄選。在民國 98 年 5 月 20 日的甄選中共有 10 區報名參加，經產、官、學界的 5 位評選委員謹慎評估，甄選出「橫山頭休閒農業區」與「羅東溪休閒農業區」為文化體驗活動示範區，其後由筆者與此二文化體驗活動示範區進行多次深度訪談及現場勘查，修正文化體驗活動內容及題項，並於 6 月 24 日及 25 日邀請宜蘭縣政府及與休閒農業相關之民間團體(財團法人蘭陽農業發展基金會、宜蘭縣休閒農業發展協會、宜蘭縣觀光大使協進會)及輔導農會先行測試體驗並提出再修正建議，最後分別於民國 98 年 8 月 31 日、9 月 7 日、9 月 9 日、9 月 15 日、9 月 22 日、9 月 29 日、10 月 13 日及 11 月 10 日分區進行教育訓練。因此整個流程涵蓋鼓勵參與、廣納意見、公共議題商議等修正與再修正，並著重營造休閒農業區推動管理委員會之組織發展，以文化觀光特色為主，其理念是保留農業傳統與在地文化，符合李淳(2008)所提國內應試圖建構一套包括文化認識與體驗及傳統農漁業體驗活動的套裝旅遊體驗行程之建議。

本研究依循國外有關休閒附加價值提升的研究模式，應用休閒遊憩服務的效益導向管理原則(Benefits-Based Management of Recreation Services, BBM)，以當地休閒農業文化資源為素材，建構包括文化認識與體驗及農業體驗活動的文化體驗行程，旨在探討參與者對地方文化知識是否因參與文化體驗而有所差異，並探討本研究所設計的文化體驗活動，能否為宜蘭

休閒農業區創造出有別一般觀光旅遊的休閒效益。根據上述之研究目的，本研究除依 **BBM** 原則設計文化體驗活動外，並設計文化知識之前後測問卷，以探討參與文化體驗活動前後之差異，及參與體驗活動所產生之效益。

文獻回顧

歐洲近年來農村旅遊的發展是值得參考的方向，其重點在於彙整與運用各類文化資源，以體驗產業的模式推展，使遊客深入體驗地方文化特色後留下深刻印象，進而產生重遊的意願，故推動文化體驗的關鍵在於提供遊客真實的親身體驗(謝淑芬，2009)。農村若發展文化觀光，農業的生產者必須重新定位，由生產轉成服務業並產生多樣性生活商品，且轉型成農業性質的服務業。而具農業性質的服務業，在發展時必須透過地方自我的瞭解，才能追溯有關於地方生產、生活與生態下的人(人才)、文(文化)、產(產業)、地(自然資源)、景(景觀)資源差異化的特色(李英周，黃徽源，2003)。

休閒農業在臺灣逐漸發酵後，學術界也開始廣泛被討論，相關研究範疇包括經營管理、行銷研究、景觀研究、活動設計研究、休閒農業社區營造研究、消費行為研究等方面；本文之主軸針對活動設計之研究來探討，其活動設計研究主題將參考休閒農業的七大功能，七大功能有經濟、社會、教育、環保、遊憩、醫療、文化傳承等功能(陳昭郎，2005)；將七大功能對照於目前研究的相關範疇上，經濟、教育、環境、遊憩等功能的研究較多，醫療、文化傳承及社會功能之相關研究則較少見，仍待發展。

本研究試圖就休閒農業七大功能中之「文化傳承功能」來規劃體驗活動，並參考莊麗君，許義忠(2007) **BBM** 設計之架構應能「引導公私部門休閒遊憩提供者更重視目標導向的休閒遊憩活動」與「將促進社會大眾提出更有意義的休閒遊憩需求」，以宜蘭縣 2 個休閒農業區為案例，讓休閒農業區瞭解如何彙整區內資源並轉化為深度體驗活動，讓參與者享受體驗過程，並增加農村文化的教育與傳承，是一項值得進行的研究。研究中也將以休閒效益檢測是否能達成活動設計之目標，評估休閒活動是否能夠幫助參與者達成其目標，分別歸納成社會與社交效益、教育與文化傳承效益、生理與遊憩效益與放鬆與醫護效益等四種效益探討。因此本節將先回顧體驗學習與戶外教學之相關文獻，並探討其與休閒農業的關聯性，再參酌國內外 **BBM** 管理原則增進其休閒遊憩與戶外教學的價值及運用，最後解析休閒效益的評估觀點。

一、休閒農業的功能

休閒農業之定義休閒農業是指利用田園景觀、自然生態及環境資源，結合農林漁牧生產、農業經營活動、農村文化及農家生活，提供國民休閒，增進國民對農業及農村之體驗為目的之農業經營(陳昭郎，2006)；休閒農業是一種活動式的型態，親近自然與體驗自然，是以

農業為主體並加上服務的精神與流程，這是休閒農業重要經營的一環，故休閒農業具備著七種重要功能，經濟、社會、教育、環保、遊憩、醫療與文化傳承(陳昭郎，1999、2005)；分別描述如下：

- (一)經濟功能：創造農村就業，農民所得條件提升，改善農村經濟。
- (二)社會功能：都市居民與農民的交流，縮短城鄉差距，農村生活品質意識提昇。
- (三)教育功能：讓都市居民認識農業、瞭解農村動植物生長過程、體驗農村文化及生態等。
- (四)環保功能：藉由解說服務使都市居民瞭解環境保護與生態保育與資源保護的重要性。
- (五)遊憩功能：提供都市居民新的休閒場所，從事健康的休閒活動與運動。
- (六)醫療功能：都市居民藉由農村解除工作及生活的壓力，達到舒暢身心的功用。
- (七)文化傳承功能：農村特有的生活文化、產業文化及許多民俗技藝，對都市居民而言，這些文化可能是過去自己的體驗，或是先前代代生活經驗，農村文化是足以令人一方面懷念思情；而休閒農業的發展使其得以繼續延續與傳承，同時也可能創造出具有特殊風格的農村文化(陳昭郎，2006)。

休閒農業若與農村活動相結合，對前來休閒消費的都市遊客必是寶貴的體驗，農村民俗文化、生活文化或產業文化活動，若能與休閒農業相結合，在休閒農業經營上，規劃導入這些豐富的文化資源，不但有利於休閒農業的發展，而且亦將使農村文化生根，繼續傳承下去，並可更加以發揚光大(陳昭郎，2005)；本研究以創造都市遊客與農家交流互動機會的思維設計農村文化體驗題目，並運用休閒農業七大功能規劃農村文化知識問卷，進而分析為休閒農業文化體驗活動的效益。

二、利益導向(BBM)管理原則

自九十年代初期美國休閒領域發展出一個全新的活動管理模式，不但不會降低遊憩活動應具備的趣味性和放鬆感，還能透過活動的體驗有效地解決行為偏差青少年的問題，這個新模式稱為 **BBM** (許義忠，莊麗君，2002)。

BBM 是近十幾年來美國休閒遊憩領域發展出來的休閒遊憩管理模式，國外運用 **BBM** 模式為課程架構出概念與規劃指引(Allen, 1996; Allen and McGovern, 1997; Green, Kleiber, and Tarrant, 2000)，並以「心理諮商背景的復原力理論」作為評量的基礎，並證明以增進「復原力」為目標之 **BBM** 所進行之休閒教育實驗，能夠幫助解決青少年偏差之行為(Allen *et al.*, 1996; Witt & Crompton, 1996)；且戶外休閒遊憩課程規劃從早期以活動為基礎 (activity-based)，經過以經驗為基礎 (experience-based)，轉變為今日的以利益為基礎 (benefits-based) 的研究趨勢(Lee & Driver, 1999)。依循國外休閒的附加價值提升模式，國內學者莊麗君，許義忠

(2007)證實發現，兩個 BBM 規劃之遊憩課程確實有其價值：「鼓藝課程」運用 BBM 作課程規劃依據，並以復原力作評量指標為，研究結論上證實能增進身處危險環境青少年獨立性與洞察力，「攀岩活動」能增進獨立性的復原力。

Allen(1996)針對 BBM 模式提出九項原則，讓活動規劃上能夠符合其架構：一、活動中創造與他人互動的機會；二、活動中建構出參與者的能力；三、不斷鼓勵參與者；四、活動中創造休閒體驗以利參與者認真參與於其中；五、永遠相信參加者能完成；六、創造機會讓參與者彼此協助；七、社會角色的學習建構在活動；八、認同的氛圍建立；九、無所求的支持與接受；因此，本研究運用 BBM 模式的九項原則加以設計，以促進休閒農業文化觀光體驗活動，進而提升農業的附加價值。

以 BBM 模式來管理課程，或設計規劃課程，都著

重在於結果的設定，正如九年一貫課程中的戶外教學也須對應語言藝術、科學或自然研究等。Allen (1996) 及 McGovern(1997)強調 BBM 有三大階段(圖 1)，第一階段為擬定符合體驗後所產出的「目標主題(target issues)」及期望來規劃「達成的目標(objectives)」。第二階段主要是活動的選擇，包括每日活動內容及預期目標、課程規劃、以及明確的課程操作步驟與程序，「強調互動過程(processing)」，並且「監控(monitring)目標之達成」。第三階段係針對主題與設定目標的評估，BBM 研究主張實驗組與控制組同時受測，例如，評量問卷工具可以採用自我效能(self-efficacy)、鄰里滿意度(neighborhood satisfaction)、或保護因子量表(莊麗君，許義忠，2007)；在本研究問卷工具中將以地方文化知識問卷與休閒四大效益作為目標的評估。

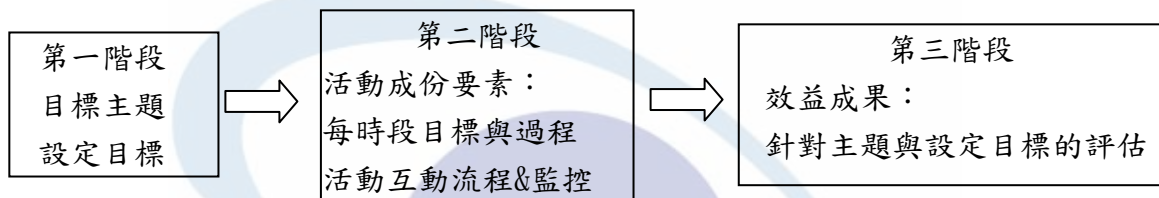


圖 1 BBM 活動設計步驟圖

三、休閒效益

在休閒效益(Leisure Benefits)方面，高俊雄(1995)認為個人在休閒遊憩的參與過程中，可以幫助個人改善身心狀態，並滿足個人的需求。而 Mannell and Stynes(1991)認為參與者在參與休閒遊憩活動時所投入的元素(遊憩環境、活動內容、時間與參與態度)，會經由參與的體驗過程將這些元素媒合，產生生理、心理、經濟以及環境上的影響，進而從休閒體驗產生新的價值觀。Wankel and Berger(1991)認為，休閒效益的定義為是否達成關鍵目標，故評估休閒效益最容易的方式是評估休閒活動是否能夠幫助參與者達成其目標。Bammel and Burrus-Bammel(1992)則認為參與休閒活動中包含生理、心理、社交、放鬆、教育與美學等六種效益。國內有不少探討教學、運動或休閒效益的研究，皆從這六種效益中的某些效益加以探討，例如方玉美，陳鑑明(2005)從生理效益、心理效益與社交效益等三個層面探討國小實施運動會之效益，張碧峰，謝展中(2009)從生理、心理、社交、放鬆、教育與美學等六種構面評估青少年參與網路休閒之休閒效益；何篤光，沈志堅，楊馥琴(2009)在屏東縣市高中生休閒態度研究上，也依生理效益、心理效益與社交效益等三個層面探討；張宗昌，余智生(2009)

將休閒效益之範疇界定為會依參加不同項目而產生不同效益指標，以走路運動之休閒效益探討生理、心理、情感、教育、審美和性靈提升等六個構面。歸納多位學者

觀點，本研究採納的休閒效益包括：(一)社會與社交效益：都市居民與農民的交流，遊客與業者間的社交效益。(二)教育與文化傳承效益：讓都市居民認識農業、瞭解農村動植物生長過程、體驗農村文化及生態、農村特有的生活文化、產業文化及許多民俗技藝。(三)生理與遊憩效益：提供都市居民新的休閒場所，從事健康的休閒活動與運動。(四)放鬆與醫護效益：都市居民藉由農村解除工作及生活的壓力，達到舒暢身心的功用。本研究以此四種效益之論點進行文化體驗活動之休閒效益探討。

研究方法

一、研究對象

本研究以宜蘭縣政府委外辦理的分區教育訓練參與者為研究對象，分區教育訓練於 2009 年 8 月至 11 月間共計實施 8 梯次，以招生之公文形式提供報名，各休閒農業區之業者、居民與相關產業的人員自由報名參加，共計 155 名參加，以參與者所填寫之前後測問卷進行分析，刪除無效問卷後，計取得有效問卷 136 份。

前測問卷於體驗活動開課當天活動說明後實施，完成前測問卷後隨即進行文化體驗活動，於活動結束後實施後測問卷，以進一步討論參與者是否因參加此文化觀光體驗活動而有所差異。

二、研究設計

本研究活動規劃過程，先於 98 年 3 月 30、31 日先到臺南七股溪南村體驗與見習，並在當日課程結束前，參與的各區主委與幹部，將所學習到的經驗移轉並討論後紀錄成文件；在見習活動後一個月由各區提出示範區申請計畫，計畫需提出人、文、產、地、景至少共計 20 個活動點之文件；收集徵選文件後，逐一通知報名參與的休閒農業區主委，經 5 位委員書面資料與口頭報告審查，共同決議由橫山頭與羅東溪休閒農業區為示範辦理之區域。BBM 第一階段休閒遊憩課程擬定任務主題與希望達成的目標方面，本研究以社區總體營造主動參與概念，讓農村農民規劃出使參與者能認識宜蘭休閒農業區之農村文化與內涵，甄選出示範的橫山頭與羅東溪休閒農業區後，分別就其所設計的體驗題項，再以與業者互動訪談，了解資料所提或設計之緣由，並逐步收集整理出兩區當地休閒農業的文化資訊，針對此兩區收集文化認識主題，並彙整文化資料規劃成尋寶活動的素材。

有了農村文化的素材後，如何將農業活動設計成可以體驗的內容，陳美芬(2007)指出可以使農業主題教學達成活動目標的三大步驟為；一、活動的主題設定，例如：童玩技能、農場知識或是情意回響等；二、教學活動的選擇：為能滿足活動主題所延伸的教學內容，例如：竹水槍的比賽屬於技能型的體驗、溼地探索則是知識型的體驗等；三、目標達成的檢定：選定某一行為或態度來確定傳遞主題的成效，例如，觀察溼地的專注、關懷彼此的參與成員、尊重與分享等；而本研究中活動重點在於設計休閒農業文化傳承的功能，活動導入農村的生活文化與產業文化，並

試圖透過農村文化活動使參加者產生令人一方面懷念思情為其重點。

農村文化的體驗素材，經上述三大步驟能逐一呈文化傳承的過程，再透過 BBM 模式進而要求確實掌握每一活動任務目的設定(表 1)，與檢核點(表 2、表 3)作為課程流程的追蹤指標，因此本研究設計尋寶問題及尋寶提示圖，並將活動規劃依人、文、產、地、景整併成人文、產業、地景等三類，並以知識問卷檢測：人文類別包括體驗農村農民謀生方式及地方文化等，例如，橫山頭休閒農業區的「區內渡船頭早期運送哪些物資到宜蘭市區」及羅東溪休閒農業區的「北成開拓先賢名字」等(圖 2)；產業類別方面為認識產業商品，例如，參與者須找到羊奶比牛奶高的營養成分名稱兩個；地與景類別上，讓參與者能認識地理位置或動植物資源，例如，「安農溪水源進入羅東溪休閒農業區貫穿那四地點」及橫山頭休閒農業區的「圖中原生植物名稱為何」；地景類別則更進一步認識景觀地標，例如，羅東運動公園內為何有石塊成被劈成兩半等問題(圖 2)。掌握前述 Allen (1996) BBM 模式第四點原則，以活動所創造休閒體驗以利參與者認真參與於其中。運用尋寶活動提供參與者尋找的資訊(圖 2)，除提供問題，還有圖片的提示，以利參與者在過程中能夠充滿樂趣並清楚任務導向(圖 2)，也運用 BBM 模式滿足第二點原則，活動中建構出參與者的能力；而尋寶圖片(圖 2)上的數字則為 GPS 的座標定位，參加者藉由地圖與 GPS 尋找題目之農場地點，一如陳美芬(2007)所建議，在尋寶闖關活動中，由農家扮演闖關之關主以增加樂趣。

表 1 休閒農業文化體驗活動流程表

起訖	活動內容	預期目標效益	BBM 模式設計原則
13：30 13：40	活動說明與介紹	生理與遊憩效益：說明如何體驗此休閒場域，並安全與健康的騎乘自行車	符合原則六(創造機會讓參與者彼此協助)、七(社會角色的學習建構在活動)、八(認同的氛圍建立)、九(無所求的支持與接受)。
13：40 14：00	尋寶任務說明介紹	社會與社交效益：都市居民與農民的交流，遊客與業者間的社交效益。	符合原則二(活動中建構出參與者的能力)。
14：00 17：00	活動項目實施	教育效益：讓都市居民認識農業、瞭解農村動植物生長過程、體驗農村文化及生態等。	符合原則一(活動中創造與他人互動的機會)、三(不斷鼓勵參與者)。
17：00 17：30	活動問卷與回饋	文化傳承效益：檢視農村特有的生活文化、產業文化技藝等知識。	
17：30 18：00	分數計算及頒獎		符合原則四(活動中創造休閒體驗以利參與者認真參與於其中)、五(永遠相信參加者能完成)。

表 2 尋寶任務活動內容流程表

起訖	主題	預期目標效益	BBM 模式設計原則
13:40 13:44	任務說明	社會與社交效益：團隊夥伴間的角色定位，讓角色扮演創造遊客與業者間的社交效益。	符合原則七(社會角色的學習建構在活動)。
13:44 13:48	得分說明	生理與遊憩效益：說明如何體驗此休閒場域，並安全與健康的騎乘自行車。	符合原則二(活動中建構出參與者的能力)、四(活動中創造休閒體驗以利參與者認真參與於其中)、五(永遠相信參加者能完成)。
13:48 13:52	如何尋覓 文化點	社會與社交效益：團隊夥伴間的角色定位，讓角色扮演創造遊客與業者間的社交效益。	符合原則一(活動中創造與他人互動的機會)、三(不斷鼓勵參與者)、六(創造機會讓參與者彼此協助)。
13:52 13:57	地圖判斷 尋覓步驟	教育效益：讓都市居民認識農業區的地理環境、瞭解農村的座標位置與農村特殊人物等。	符合原則七(社會角色的學習建構在活動)、二(活動中建構出參與者的能力)。
13:57 14:00	活動規則 安全事項	社會與社交效益：團隊夥伴間的角色定位，讓角色扮演創造遊客與業者間的社交效益。	符合原則八(認同的氛圍建立)、九(無所求的支持與接受)。



圖 2 尋寶任務圖片示意

第二階段重點在於創造順暢的休閒農業活動過程，並同時以 BBM 所要求的細項加以規劃，依人、文、產、地、景來選擇活動與題項，而活動內容及預期目標能順利的達成，因此活動規劃上讓遊客能自行選擇想挑戰的任務與目標互動過程，參與者與帶領者(農民或業主)之間的互動，讓參與者有機會表達自己的感覺，討論活動過程中所發生的各種狀況(陳雲芬，2006)。因此，活動監控過程就

標，以自發性的產生互動過程(processing)如同原則中的第一點創造與他人互動的機會；而地方的農民或業主所形成之活動關主之任務則在於監控(monitoring)活動目標之達成。BBM 執行活動關鍵的程序是強調帶領者與參與者的是不斷檢視參與者在文化體驗的尋寶活動中能否順利達成學習目標，並落實原則第八點認同的氛圍建立、第九點無所求的支持與接受，這是達成滿足休閒效益的重要步

驟。過程中研究者會記錄每段活動過程、進度、及參與者的困難等，這些記錄有助於監控活動內容與操作方法之過程的改善，活動時間流程表(表 1)說明每一時間點的任務，明確的表達活動之流程，運用 BBM 之要求，細部規劃出每一時間點的任務與步驟。BBM 之要求，除了細部規劃出每一時間點的任務及步驟說明外，每個挑戰團隊在單點活動項目上都須仔細規劃，例如：尋寶任務說明簡報時段、每個關卡時間約 20-30 分鐘、或是依循活動中參與者可能在休閒農業區所產生的相關對話，以及尋寶活動在每個關卡任務的解答方式，都需加以細部推敲，此步驟將確保參與者更能夠沉浸於活動中而達到活動上的流暢度(表 2)。

BBM 建構參與者與休閒農業區農民的關係，所以必須嚴格規劃流程，整體而言讓協作的休閒農業區產業代表、業者、農民與相關參與人士等瞭解其在文化體驗活動所需扮演的角色、配合的任務與準備的器材，以使活動得以流暢的進行，並不斷在休閒農業區開會說明提高整體的準備度與精準度；並傳遞 BBM 模式原則三(不斷鼓勵參與者)、五(永遠相信參加者能完成)、六(創造機會讓參與者彼此協助等活動執行時的價值觀)。

第三階段係以第一階段目標設定與檢核點作為追蹤指標，因此，本研究目標設定讓參與者能認識宜蘭橫山頭與羅東溪休閒農業區之農村文化；而規劃過程中能夠產生休閒農業區的周邊效益，使休閒農業區居民動起來，例如：活動的選擇、明確的活動操作步驟、強調互動過程等。甚至在互動過程中，是參與者與休閒農業區農民之間的互動，讓參與者有機會向休閒農業區農民表達自己的五感。如此能滿足農村初級產業轉型的過程中，產業擺脫開發至上的觀念，減少依賴性高的外向型經濟，進而轉化為內發型，以豐富社區資源及文化內涵為支撐的生活品質產業。

三、研究工具

本研究設計上因無尋寶活動與農村文化結合的文獻可以參考與規劃，故在進行正式問卷抽樣調查前，為求問卷的一致性與穩定性，首先就初步問卷設計之「休閒農業區文化知識」等變數內容進行預試前測，由於研究中所使用之休閒農業區文化知識量表，均為地方耆老與推動委員

會設計，為使其內容效度與信度良好，針對自編之休閒農業區文化知識量表與個人背景變項部分進行一次預試，而預試目的為瞭解休閒農業區文化知識量表中，各題目是否有語意過於專業化，或題意是否不易被參與者所瞭解，再加以修正後，擬定出正式問卷以供正式抽樣調查之用，使問卷更適切於量表信度分析。而問卷中的開放問題則依循多位學者之觀點，休閒效益歸納成以下四點包括(一)社會與社交效益：都市居民與農民的交流，遊客與業者間的社交效益。(二)教育與文化傳承效益：讓都市居民認識農業、瞭解農村動植物生長過程、體驗農村文化及生態、農村特有的生活文化、產業文化及許多民俗技藝等。(三)生理與遊憩效益：提供都市居民新的休閒場所，從事健康的休閒活動與運動。(四)放鬆與醫護效益：都市居民藉由農村解除工作及生活的壓力，達到舒暢身心的功用等予以彙整。

本研究之休閒農業區文化知識量表之預試對象包括宜蘭縣市之農民、婦女、上班族與學生。施測時間在 98 年 6 月 24 日及 25 日，參與預試分別為橫山頭 25 位與羅東溪 32 位，共有 57 份預試前測問卷，有效問卷共計 52 份，問卷回收率為 91%，橫山頭預測信度為 .764，羅東溪預測信度為 .764，皆達信度要求水準(吳明隆，涂金堂，2006)，表示問卷量表信度高。並依據測驗的古典理論分析文化知識量表，針對難易度指數與題項鑑別力指數分析其對答題者的適合性；難度指數是將答對題項除以答題人數，鑑別力是以高分組答對百分比減去低分組答對百分比，依據傅怡銅(2003)研究指出測驗難易度值約 0.4-0.8 做為選題標準(表 3、表 5)，鑑別度之值介於-1 與 1 之間，指數越高鑑別度越大(表 4、表 6)，過低則須修改，每區題項建議修改皆不同，而檢驗出修改題項的答案都是必須與地方人士、業者與農民互動或討教才能產生的，對於參與者若要完成解答須更大膽詢問之，故建議修改部分保留於文化知識量表中。正式問卷共有 155 份，有效問卷共計 136 份，問卷回收率為 87%，信度分別為橫山頭信度為 .899，羅東溪信度為 .924，皆達信度要求水準。而問卷中的開放問題並無法精確判定其信效度，因此本研究以質性方式加以研究探討。

表 3 橫山頭休閒農業區文化知識之難易度指數表

難度值	難度等級	題 項
0.2 至 0.39	困難	無
0.4 至 0.59	難易適中	5、7、8、9、11、12
0.6 至 0.79	容易	1、2、3、4、6、10、13、14、15

表 4 橫山頭休閒農業區文化知識之鑑別度指數表

鑑別度值	鑑別度等級	題 項
0.2 至 0.29	尚可，須部分修改	3、5、7、8、15
0.3 至 0.39	優良，小幅修改	10、12、13、14
0.4 以上	非常優良	1、2、4、6、9、11

表 5 羅東溪休閒農業區文化知識之難易度指數表

難度值	難度等級	題 項
小於 0.2	極困難	15
0.2 至 0.39	困難	9、10、12
0.4 至 0.59	難易適中	1、2、3、5、7、8、13、14
0.6 至 0.79	容易	4
大於 0.8	極容易	6、11

表 6 羅東溪休閒農業區文化知識之鑑別度指數表

鑑別度值	鑑別度等級	題 項
0.19 以下	劣，須修改或刪除	無
0.2 至 0.29	尚可，須部分修改	2、3、5、10、14、15
0.3 至 0.39	優良，小幅修改	1、7、8、12、13
0.4 以上	非常優良	4、6、9、11

本研究使用統計套裝軟體 SPSS 12.0 進行資料分析與假設驗證。所使用之分析方法主要為描述性統計、配對 t 檢定等統計方法。

分析結果

一、受試者基本資料描述

本研究共發出 155 份問卷，其中有效問卷 136 份，有效率 87%。以下根據所得有效問卷，就受試者個人背景變項進行描述性統計分析。在性別方面以男性居多，共 71 位(52%)，女性 65 位(48%)；在年齡方面以 41-50 歲為最多(30.9%)，其次為 31-40 歲(21.6%)；在教育程度方面以高中職最多(33.1%)；在月收入方面以 20,001-40,000 為最多(35.3%)；在職業方面以服務業為最多(41.9%)，其次依序為學生(9.6%)，家庭主婦(8.8%)；在遊伴方面以朋友同事最多(46.3%)，其次為家人(33.1%)。

二、參與者背景變項在休閒農業區文化知識活動前後之差異分析

就參加休閒農業區文化體驗活動之參與者，為瞭解活動前與活動後在「文化知識」之差異，問卷的前後測題目有四個選項，每個問題的正确答案在前三個選項之中，最後一個選項是「不清楚」，因此受訪者有可能答對、答錯或不清楚，本研究再資料處理時將答錯與不清楚計分為零分，答對為一分，根據受訪者填寫的前後問卷得分情況，以文化體驗活動前之前測分數與後測分數，在顯著水準為 .05 下，以雙尾成對樣本 t 檢定，檢測活動前後得分有無顯著差異。就人、文、產、地、景編製成十五題項，成對樣本 t 檢定依題號別整理如表 7 與表 8。結果顯示，經過活動體驗後，參與者之文化知識比活動前有顯著的提升。

三、文化體驗活動休閒效益探討

有關文化體驗活動的休閒效益，以本研究後測問卷中開放式心得的質性敘述方式表達。本研究 136 份有效問卷中有 90 份填寫後測問卷中的開放式心得部分，依序將其由編號 1 至編號 90 予以編碼，開放問題為「對於羅東溪(橫山頭)休閒農業區文化的體驗，給您最深刻回憶是？」；將回應開放問題的部分加以整理，並就社會與社交效益、教育效益、生理與遊憩效益、放鬆與醫護效益與文化傳承效益等四類休閒效益分述如下。

- (一)社會與社交效益：都市居民與農民的交流，遊客與業者間的社交效益；編號 1 對活動的心得是：團體一起活動的過程有一起成長的感覺；編號 2 對體驗後的呼應是：有達到共識的體驗，團隊生活就是必須達到團結就是力量。
- (二)教育與文化傳承效益：讓都市居民認識農業、瞭解農村動植物生長過程、體驗農村文化及生態、農村特有的生活文化、產業文化及許多民俗技藝等；編號 34 感受到透過碾米廠的男主人介紹與說明所帶來的興奮感；編號 45 收穫是：認識農業區的文化，增加許多新知，古時農村景象！編號 53 觀點：早期水圳，重現早期生活回憶，體會古人之智慧；編號 69 的回應是：有許多文化傳統的內涵加上現今流行的綠色減碳環保慢活自然養生的概念元素，使此次活動充滿許多的驚奇，極具深刻教育意義的體驗與感受；編號 84 的想法是：瞭解更多當地的文化資源，尤其是與歷史文化有關的資料。
- (三)生理與遊憩效益：提供都市居民新的休閒場所，從事健康的休閒活動與運動。在本研究休閒農業文化體驗活動中累計騎車公里數最高為 17.7 公里，平均移動公里數為 12 公里，而騎車時間最大值為 114 分鐘，平

表 7 橫山頭休閒農業區文化知識前、後測之 Paired t-test 比較分析

衡量題項	類別	平均數	標準差	t	自由度	P
廣澤尊王，從何地隨子弟一起來的？	人文	0.29	0.54	4.56**	71	0.000
早期渡船頭的船隻，將木材運至何地？	產業	0.04	0.59	0.60	71	0.552
大樹公身上有綁紅帶的意含？	文化	0.11	0.59	1.59*	71	0.117
蟬管埤中的埤神？	文化	0.21	0.56	3.18**	71	0.002
河堤上有堆砌石堆其功用是？	景色	0.35	0.56	5.25**	71	0.000
古時橫山頭銀行的流通貨幣是？	人文	0.29	0.64	3.88**	71	0.000
古時橫山頭無電力發電時，仰賴的動能是？	地景	0.43	0.55	6.62**	71	0.000
獨角仙成蟲吃啥長大呀？	產業	0.32	0.55	4.91**	71	0.000
古堤防是預防那條溪河的氾濫？	地點	0.22	0.56	3.35**	71	0.001
羊吃胎衣的原因？	產業	0.36	0.56	5.43**	71	0.000
古農家用具名稱？	文化	0.53	0.63	7.14**	71	0.000
古農家用具的功能？	文化	0.21	0.56	3.18**	71	0.002
自主營造中的建築物，它象徵魚的那一部位？	景色	0.32	0.55	4.91**	71	0.000
誰訴說著大樹公的故事？	人文	0.46	0.60	6.44**	71	0.000
何者為藥用水草？	產業	0.26	0.56	4.02**	71	0.000

註：*表示 $p < .05$ 、** 表示 $p < .01$

表 8 羅東溪休閒農業區文化知識前、後測之 Paired t-test 比較分析

衡量題項	類別	平均數	標準差	t	自由度	P
北成三山國王廟中供奉的開拓先賢，何者為非？	文化	0.17	0.46	3.01**	63	0.004
陳家老宅傳統建築大廳中泥土地的功能？	人文	0.30	0.66	3.60**	63	0.001
在哪一年中美合作製作萬長春水閘門？	地點	0.14	0.43	2.61*	63	0.011
位於羅東運動公園中央的石頭群造景為何將設計分成兩半？	景色	0.34	0.54	5.08**	63	0.000
分洪堰水流至萬長春圳時，分別灌溉三地地點，而那一地點為非？	地點	0.20	0.72	2.27*	63	0.027
羅東運動公園的至高點為幾公尺？	景色	0.50	0.62	6.48**	63	0.000
四人埤圳名稱的由來？	人文	0.20	0.60	2.73**	63	0.008
羅東溪休閒農業區內享有水源共享-雨露均霑美名的地點？	地點	0.44	0.56	6.25**	63	0.000
在北成庄生態蓮田中喚鴨的口訣？	產業	0.56	0.50	9.00**	63	0.000
吳郭魚在水中土中挖洞且來回游動的用意為何？	產業	0.53	0.56	7.55**	63	0.000
農業區中之建築物下陷的原因？	景色	0.11	0.48	1.84**	63	0.070
古農家用具名稱？	文化	0.45	0.59	6.15**	63	0.000
幼蜂在洞中可以吃掉多少隻蟲？	產業	0.70	0.52	10.7**	63	0.000
曲流的河道插木棍的作用？	人文	0.69	0.50	11.0**	63	0.000
四人埤圳的秘密水道中紅色沉澱物質為何？	地點	0.44	0.59	5.96**	63	0.000

註：*表示 $p < .05$ 、** 表示 $p < .01$

均移動時間為 64 分鐘。

(四)放鬆與醫護效益：都市居民藉由農村解除工作及生活的壓力，達到舒暢身心的功用；編號 16 心情表達的是：透過碾米廠的男主人介紹與說明所帶來的興奮感；編號 22 的回應是：萬長圳公園每天都經過，竟錯過如此優美的景點，此次安排才讓我大開眼界，若允許想再玩一次；編號 73 體驗後的想法是：為了找單一任務花了快一小時，太累了，但像感覺像是「閉關」一樣，這活動讓我超開心的；編號 8 感受到放鬆的狀態：紓壓健身增廣見聞鄉村體驗憶兒時；編號 13 的狀態是：能實際走訪以前未到過的景點，自然純淨的環境令人值得一遊再遊。

除了四大休閒效益中，也有具建議性的回饋，例如編號 16 道出：太累了，時間急迫壓力大，騎腳踏車很疲，希望下次有時間可以多加一點，不要太趕；編號 60 認為人文及當地景觀產業較多，但自然體驗較為缺乏。

本研究從農村文化體驗的開放問卷中得知，部分參加者在回饋上展現出農村文化所產生之四大效益，推究其原因，可能是參加者對於農村文化體驗活動的過程感到新鮮與好奇，再加上腳踏車騎乘過程能調整平常生活的步調及紓解平日的工作壓力，促使尋找答案的過程中漸而醞釀在參加者身上，由此可知針對農村文化進行活動設計與規劃，是值得嘗試的研究。

結論與建議

本研究雖力求客觀完善，但由於能力與時間上的各種限制，使本研究仍有未盡周嚴之處，因此，針對研究整個過程提供後續研究者之建議。在研究對象方面，本研究活動規劃的目的在於提供給各休閒農業區未來在活動設計上參考，因此活動參與者皆為各休閒農業區之成員而非真正之遊客，未來可透過各種行銷方式讓遊客參加文化體驗活動，增加在不同季節與不同地域的報名遊客，藉以了解地域上季節上所產生不同的消費反應。在資料收集方面，本研究開放式心得問項的填答率僅 66%，未來在問卷施測時若有更多人力協助鼓勵填答開放式心得問項並於收卷時確認填答，或是在體驗行程的最後 30 分鐘提供錄音機讓參與者能夠錄音留下音訊，將會使記錄資料較為完整。

本研究運用 BBM 並參考 Hall and Weiler(1992)所提供的相關動機建構包括文化認識與體驗，及農業體驗活動的文化體驗行程，由前後測問卷分析結果得知參加者之文化知識比活動前有顯著的提升，證實休閒農業具教育的功能，同時也印證了 BBM 相關實證研究(莊麗君，許義忠，2007)。

本研究結果也能與文獻上之理論與實證研究互相呼應，並據以提出具體建議。BBM 管理課程或設計規劃活動著重在於結果的效益設定，建議農漁村在轉型休閒服務的經營上，可運用「利益為導向的休閒遊憩服務理論」之三大階段管理農業性質的休閒服務內容，第一階段針對的

農漁村學習課題 (Target Issues) 與設定的體驗學習目標 (Target Goals)，第二階段活動成份要素設定與掌握每時段目標與操作過程的互動流程與管理機制 (Processing and Monitoring)，第三階段以當地文化知識為效益與成果，制定農業體驗課題與學習目標的評估等；以創造出使參與者獲得休閒效益的管理模式；此模式也將更容易讓參與者在參與活動時，能產生對地方文化價值的認同。

在農村文化體驗設計上，符合 1938 年 Dewey 即強調體驗學習的重要，因為藉由不同的學習主題、概念將各個學習領域連結起來，可讓學習內容與生活經驗產生更密切之關係，引發主動參與學習的動機。農村文化體驗如同 Asbeck (1993)認為體驗學習可讓參與者學習到包含角色扮演、組織合作學習、服務學習與統整經驗；而農村文化體驗中參加者悔不斷修正決策與判斷，其經驗不斷的經過省思與運用，好比 Luckner and Nadler (1997)認為參與者以體驗教育的體驗學習圈之四個過程，體驗、反思、類化與應用，可增強其學習成效。

而農村文化體驗活動是以戶外活動為主，本研究發現，可將張坤鄉，王文華(2007)對於體驗學習的概念進一步應用於休閒農業，他們指出非正式課程及假日的休閒活動都有實施戶外教學的時機，並以體驗學習為本的戶外教學活動能刺激個人自我成長的成效，讓戶外教學多元化，以符合社會的潮流及學生的需求。將其概念應用於休閒農業，能充分發揮休閒體驗活動所帶來之效益，及瞭解該如何增加活動的特性，藉以提高活動所帶來之價值。

參與者在人文與產業層面都能創造其教育與文化傳承的功能，顯示在活動設計上能深度與參與者產生交集，文化體驗活動對參與者在教育上也有著正向效益；農村與牧場觀光的活動，參與者能嘗試接觸自然環境與探索社區社會，促進參與者的參與動機產生，呼應夏天倫(2004)與曾智樺(2009)的研究：學習動機高參與學習的內容則能滿足期待。再者，廖玉齡(2007)，鄧國基(2003)與蘇育男，徐順益(2009)研究所述參與者透過小組學習能夠提高學習動機，且提高參與行為的積極度，因此，本研究亦能傳達原有休閒農業的價值；活動前後的尋寶任務單項體驗能夠呼應休閒農業本質，讓休閒農業區重視產業經濟與環境保護的功能，並使遊客回歸「農業」為主的中心本質的體驗，避免休閒農業區成為只有觀光而無農業的遊園地(郭律呈，2007)。

綜合上述研究結果以及各項討論，本研究獲得二點重要結論：一、文化體驗活動對參與者在農村認知有正向效益；二、文化體驗活動也支持休閒農業具有文化傳承與教育功能。本研究以當地休閒農業文化資源為素材，建構文化知識與體驗農村生活、生產文化之體驗行程，旨在發揚以休閒農業的七大功能中文化傳承來設計課程的價值，並經研究後更應推動休閒農業區能創造出有別一般觀光旅遊的休閒效益。建議未來休閒農業相關單位在輔導產業發展上，能朝向體驗觀光產業(Richard, 2001)的方向規劃，整合運用當地的人、文、產、地、景資源，讓遊客有機會對地方的生產、生活與生態留下更深刻的印象。

參考文獻

- 方美玉, 陳鎰明, 2005, 國小實施運動會之效益分析, 休閒運動期刊, 4: 1-6。
- 中華民國交通部觀光局, 2010, 94-97 年全年觀光市場概況概要,【線上資料】, 來源: <http://admin.taiwan.net.tw/indexc.asp>。
- 行政院文化建設委員會, 2010, 文化白皮書,【線上資料】, 來源: http://web.cca.gov.tw/intro/2004white_book/。
- 江榮吉, 2001, 跨越世紀臺灣農業轉向, 農業經營管理學會文集, 2: 11-13。
- 李英周, 黃徹源, 2003, 推展傳統漁村社區總體營造以落實沿岸漁業資源保育, 漁業推廣月刊, 203: 15-23。
- 李淳, 2008, 後杜哈時代臺灣服務業的發展方向, 經濟前瞻, 120: 27-31。
- 吳明隆, 涂金堂, 2006, SPSS 與統計應用分析。臺北: 五南。
- 何篤光, 沈志堅, 楊馥琴, 2009, 高中生休閒態度與休閒效益關係之分析研究以屏東縣(市)地區為例, 臺灣觀光學報, 6: 33-46。
- 高俊雄, 1995, 休閒利益三因素模式, 戶外遊憩研究, 8(1): 15-28。
- 夏天倫, 2004, 我國碩士在職專班回流教育成效之調查研究—研究生學習動機、參與障礙及學習滿意度之探討。國立中山大學政治學研究所未出版之碩士論文。
- 許義忠, 莊麗君, 2002, 矯正青少年偏差行為的另類方法: 以利益為管理導向的休閒遊憩服務模式, 戶外遊憩研究, 15(2): 71-91。
- 張坤鄉, 王文華, 2007, 戶外教學提升青少年自我概念之行動研究—以屏東縣 95 年童軍小隊長訓練營為例, 學校行政雙月刊, 48: 254-275。
- 張宗昌, 余智生, 2009, 走路運動之休閒效益探討。嶺東體育暨休閒學刊, 6: 137-148。
- 張碧峰, 謝展中, 2009, 青少年參與網路休閒之休閒效益, 臺中教育大學體育學系系刊, 3: 85-88。
- 陳昭郎, 1999, 臺灣休閒農業發展策略, 興大農業, 31: 9-13。
- 陳昭郎, 2005, 休閒農業概論, 臺北: 全華圖書公司。
- 陳昭郎, 2006, 休閒農業在鄉村持續發展中所扮演的角色, 農業推廣文彙, 51: 271-285。
- 陳雲芬, 2006, 效益管理導向之活動計劃模式對國中生復原力與自我控制力之影響。國立中正大學運動與休閒教育研究所未出版之碩士論文。
- 陳美芬, 2007, 農業怎麼教-校外農業體驗創意教學活動成果集, 臺北: 行政院農業委員會。
- 莊麗君, 許義忠, 2007, 以增進復原力為目標之 BBM 模式進行休閒教育之實驗, 中華輔導學報, 21: 71-98。
- 郭律呈, 2007, 設置休閒農業區對發展地區休閒農場之研究: 以枕頭山休閒農業區為例。國立中國文化大學市政暨環境規劃研究所未出版之碩士論文。
- 傅怡銅, 2003, 試題分析: 鑑別度之探討與比較。私立臺北大學統計學研究所未出版之碩士論文。
- 曾智裡, 2009, 探討大學生修習體育課程學習動機與學習滿意度之情形, 休閒保健期刊: 149-164。
- 廖玉齡, 2007, 成人學習動機、學習行為、學習機會與創新表現關係之研究—以管理碩士在職專班為例。國立中正大學成人及繼續教育學系未出版之博士論文。
- 鄧國基, 2003, 小組合作學習形式對學生學習行為的影響。國立臺灣師範大學物理研究所未出版之碩士論文。
- 謝淑芬, 2009, 遊客對文化觀光活動選擇與旅遊消費支出之研究, 運動與遊憩研究, 4(1): 1-21。
- 蘇育男, 徐順益, 2009, 融入多面向架構之 5E 教學模式對八年級學生熱學概念改變與學習動機之研究, 數理學科教學知能, 1: 45-63。
- Allen, L. 1996. A primer: Benefits-based management of recreation services. *Parks and Recreation*, 15(3): 64-76.
- Allen, L. R., Harwell, R., & Stevens, B. 1996. Benefits-based management activity planning model for youth in at-risk environments. *Journal of Park and Recreation Administration*, 14(3): 10-19.
- Allen, L. R., & McGovern, T. D. 1997. It's working! *Parks and Recreation*, 32(8): 48-56.
- Asbeck, A. L. M. 1993. Integrative learning from the student perspective: A case study. A dissertation for the degree of doctor of education, the graduate faculty of the University of North Dakota. MI: UMI Dissertation Service.
- Bammel, G., & Burrus-Bammel, L. L. 1992. *Leisure and human behavior* (2nd ed). Dubuque, IA: William C. Brown.
- Dewey, J. 1938. *Experience and education*. New York: Macmillan.
- Green, G. T., Kleiber, D. A., & Tarrant, M. A. 2000. The effect of an adventure-based recreation program on development of resiliency in low income minority youth. *Journal of Park and Recreation Administration*, 18(3): 76-97.
- Hall, C. M., & Weiler, B. 1992. Introduction. In B. Weiler & C. M. Hall (Eds.), *Special interest tourism* (pp. 1-14). London: Belhaven Press.
- Lee, M. E., & Driver, B. L. 1999. Benefits-based management: A new paradigm for managing amenity resources. In J. Aley, W. R. Burch, B. Conover, & D. Field (Eds.), *Ecosystem management: Adaptive strategies for natural resources organization in 21st century* (pp. 143-154). Philadelphia: Taylor & Francis.
- Luckner, J. L., & Nadler, R. S. 1997. *Processing the experience: Strategies to enhance and generalize learning* (2nd ed.). Dubuque, IA: Kendall/Hunt.

- Mannel, R. C., & Stynes, D. J. 1991. A Retrospective: the Benefits of Leisure. In Driver, B. L., Brown, P. J. and Peterson, G. L. (Eds), Benefits of leisure (pp. 461-473). Stage College, PA: Venture Publishing.
- Richard, G. 2001. The experience industry and the creation of attractions. In: Richards. G.(eds) Cultural Attractions and European Tourism. Wallingford; CAB International,55-67.
- Wankel, L. M., & Berger, B. G. 1991. The personal and social benefits of sport and physical activity. In B. L. Driver, P. J. Brown & G. L. Peterson(Eds.), Benefits of leisure, 121-144. State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Witt, P. A., & Crompton, J. L. 1996. Recreation programs that work for at-risk youth: The challenge of shaping the future. State College, PA: Venture Publishing.

100年 2月20日投稿
100年 8月 7日接受

