

休閒參與體驗形成分析

一、休閒參與體驗

- Knopf(1987)和Williams(1988)都認為個人在參與戶外遊憩時至少會有三種刺激的來源，分別是地點(place)、活動(activity)和社交環境(social environment)。
- 高俊雄（民83）認為在參與從事休閒活動的過程中，一個人的感官、知覺、心智和行為會不斷的和週遭的環境因素產生互動關係，休閒活動的參與者從這些互動關係中所得到的感受與經驗，就稱之為休閒參與體驗(Experience in leisure pursuits)。因此，休閒體驗可視為個人在自由時間中，與周遭環境互動所得到的經驗總稱。

※刺激、挑戰和環境因素之關係

※刺激、挑戰和理解程度之關係

※刺激、挑戰和參與頻率之關係

※最適刺激、挑戰水準

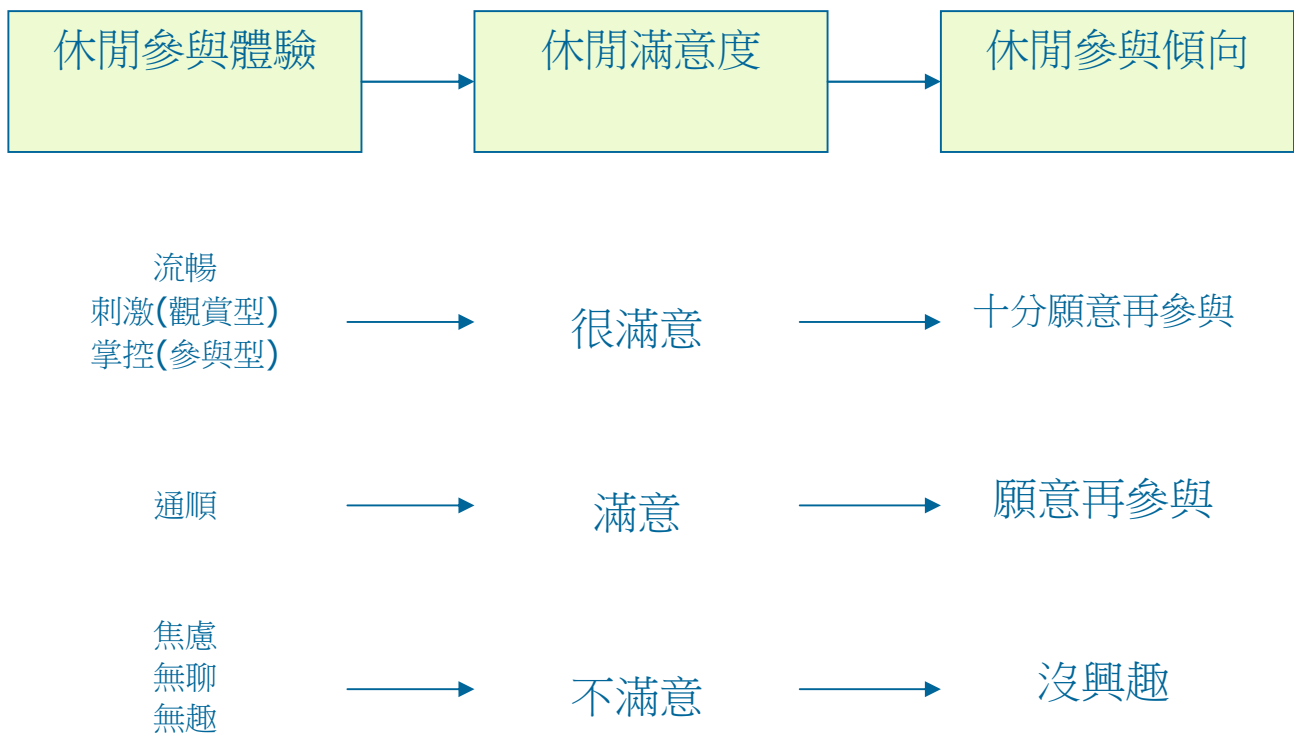
※能力表現水準和參與頻率之關係

※能力表現水準和互惠交流之關係

二、流暢體驗(flow)

- 為了解釋參與者參與內在和挑戰性活動的立即內心狀態，Csikszentmihalyi提出流暢的概念。這個流暢的概念最初被定義為參與者知覺挑戰和刺激間的平衡狀態。
- 流暢的概念是一個人完全的沈浸於某種活動之中，無視於其他事物的存在，因這種經驗所帶來的莫大喜悅，而使人願意付出龐大的代價（張定綺，民82譯）。

三、休閒參與體驗與休閒滿意之關係



四、體驗的測量方法

- 立即意識體驗的方法
- 事後回憶法

五、遊憩多階段體驗