

音樂性社團參與者流暢體驗對行為意圖之影響

盧芷鑒* 鍾志強

國立雲林科技大學休閒運動研究所（雲林縣斗六市大學路 3 段 123 號）

*M10045004@yuntech.edu.tw

壹、緒論

音樂，是人類文化中不可或缺的元素，無論是在個人發展或社交關係中，音樂皆扮演著重要的角色（李維靈、郭世和、張利中，2004）。音樂也是人類抒發情感、反映現實的工具，更是人們一生中貼心的良伴。近年來，學音樂的人也越來越多，從幼年到老年人都有人在學習音樂，有人是透過個人學習，有人則是透過音樂團體或學校來學音樂，例如：音樂教室、民間樂團、學校音樂性社團等，這些不同型態的音樂學習讓人們生活豐富了起來，也成為人們的重要休閒活動之一。教育部（2005）提出「挑戰 2008」之政策，並提到未來 e 世代的養成，必須兼顧智能與藝術涵養，為了將音樂普及化，希望藉由從國小階段開始發展音樂團隊來達到「一人一樂器，一校一藝團」的目標。現今，音樂相關社團也逐漸成立，吉他社、國樂社、管樂社、鋼琴社等，帶動了校園的藝術風氣與音樂水準提高。由此可知，學音樂對於人們來說相當重要，音樂的教育與學習樂器的習慣養成也受到教育界特別關注，而且必須從校園的組織或團隊開始培養音樂素養。學音樂不僅能充實自己，更能實現理想自我，增加心理愉悅感，提昇生活水準。許多人學音樂不只是為了學習一技之長，而是想要挑戰自我，培養個人興趣，達成生活之目標及自我成長。

Csikszentmihalyi (1990)發現藝術家與運動員容易產生流暢體驗。而有一些活動，例如：音樂表演、戲劇表演或玩西洋棋，也是易於使人發生流暢經驗的(Jackson & Csikszentmihalyi,1999)。Klausmeier (1978)指出人們容易專心投入在練習樂器、演奏和傳遞音樂的活動上。Palmer(1989)認為人們會透過對於音樂之認同並全神貫注於音樂上，來要求高度的努力配合專注來達到好得表演，因此，我們期待音樂家往往能經歷流暢體驗。許多研究者也確實地在多數活動進行中發現有流暢的現象，包含運動、工作及演奏音樂時 (Catley & Duda, 1997; Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988; Csikszentmihalyi & LeFevre, 1989; Jackson & Marsh, 1996; Kowal & Fortier, 1999)。Csikszentmihalyi (1990)提出流暢理論包含九個構面：挑戰與技術的平衡 (challenge-skills balance)、動作與意識間的融合 (action-awareness merging)、清晰的目標 (clear goal)、明確的回饋 (unambiguous feedback)、全神貫注 (effortless concentration)、掌控感 (sense of control)、自我意識的喪失 (loss of self-consciousness)、時間感的改變 (transformation of time)、自成性經驗 (autotelic experience)。流暢體驗是指個體高度地投入活動之中所獲得的身心順暢感受，通常使個體從中獲得無比的滿足感與喜悅感(張樑治、劉吉川、余嬪，2004; Jackson & Csikszentmihalyi, 1999)。Jackson (1992)在研究運動選手時發現，當運動員在經歷流暢經驗時，會有較高的內在動機、產生自信心、較正向心理觀以及較佳的覺醒狀態。本研究之流暢經驗是指個人的內在感受，只要非常專注於投入於練琴或表演時，並且感受到技巧與挑戰間平衡時，產生愉悅感並忘記週遭事物，就容易產生流暢經驗。回顧流暢經驗的相關研究，多是探討流暢經驗與幸福感(陳慧玲、林安庭，2010)、流暢經驗與休閒效益(陳春安，2011)等，較少有流暢經驗與行為意圖的探討，但林晏新(2007)針對重型機車參與者的研究中，發現流暢經驗會影響參與者的行為，故本研究認為，若可探究流暢體驗與行為之關係，對樂器學習者的流暢與行為意圖之瞭解，會有相當大的助益。

Schiffman 與 Kanuk (2000)認為行為意圖的概念來自於態度理論，主要是由認知、情感及意圖三種要素所組成的。Baker 與 Crompton (2000)指出實際行為可以從行為意圖來預測，適當的測量行為意圖，所獲得的資料會與實際行為為非常地接近。在行為意圖的測量上，Parasuraman, Zeithaml, 與 Berry (1996)在探討消費者購後行為的研究中，認為忠誠度代表消費者對於產品與服務的正向行為意圖，是支配消費者實際購買行為的重要因素，其行為包括對他人傳達該企業正面的訊息、將此產品視為第一選擇、增加對該產品的購買、願意推薦他人購買等。Cronin, Brady 與 Hult (2000)指出消費者的正面的行為意圖包含願意向他人訴說公司的優良表現、願意推薦產品給其他人、願意購買更多及願意支付更高價格等。由此得知，行為意圖是指消費者再購行為或願意推薦他人購買之行為，也可以指休閒活動參與者在參與活動後的再次參與或向他人推薦相關活動之行為。由於參與活動後，會影響內在心理判斷之依據，進而來決定對活動的喜好程度，故本研究欲探討音樂學習者在學音樂後之行為意圖情形。

過去研究發現流暢體驗與行為意圖有影響關係存在，林晏新 (2007, 2008) 對重型機車參與小型賽車參與者的研究中發現流暢體驗會正向影響參與者行為意圖。由以上相關研究可知流暢體驗會正向影響行為意圖，而在國內研究中，鮮少發現有關藝術領域之音樂學習者的行為相關研究，尤其對於音樂學習或表演者的流暢體驗與參與行為相關研究較為缺乏。這些年來，儘管學音樂的人如此多且重要，在學術界卻少有相關研究探討音樂學習領域，尤其是幾乎沒有關於音樂學習者的流暢體驗對於行為意圖之影響相關研究。再者，研究者本身是音樂學習與表演者，曾參與音樂性社團與其他音樂民間團體，也在練習樂器與表演過程中多次經歷流暢體驗，發現在學樂器與表演時，當自己非常專注投入於練琴或表演時，當技巧與挑戰間達到平衡時，會產生內在無比的喜悅感與成就感，甚至樂在其中，忽略周遭的事物，且忘記時間的流逝，並且經常推薦周遭親朋好友學習音樂及分享自己的學習歷程。因此本研究在分析理論基礎及相關文獻後，擬探討音樂學習者的流暢體驗對於行為意圖之影響，期望研究的發現可以提供國內學校社團經營者或社會音樂性團體管理者做參考，並且為未來音樂領域或休閒心理狀態之學術研究，提供更多參考資料。

綜合以上，本研究以音樂性社團樂器學習者為對象，研究目的如下：

- 一、瞭解音樂性社團樂器學習者背景變項與參與特性。
- 二、瞭解音樂學習者於學習後流暢體驗之情形。
- 三、瞭解音樂學習者參與行為意圖之情形。
- 四、探討音樂學習者流暢體驗對行為意圖之影響。

貳、研究方法

一、研究對象

本研究以國立雲林科技大學音樂性社團學過樂器且持續學習至少一學期者為受試對象，資料蒐集採普查法進行問卷發放，於社團集社時間或課餘閒暇時間發放問卷給受試者填答，以探討音樂性社團樂器學習者流暢體驗對行為意圖之影響。量表編制完後於 2012 年 4 月 24 日至 5 月 20 日發放，總計發放問卷 147 份，剔除無效問卷後，共得有效問卷 143 份，有效問卷回收率 97%。回收之有效問卷，使用 SPSS 18.0 for Windows 軟體進行項目分析、因素分析、信效度分析與迴歸分析。

二、研究工具

(一) 量表編製

本研究問卷共分為三部份，流暢體驗量表、行為意圖量表及個人基本資料。使用流暢經驗及行為意

圖兩個量表來探討音樂學習者流暢經驗對行為意圖之影響，並了解人口統計資料之概況，量表的編制過程及內容如下：

1.流暢體驗量表：

問卷第一部分為流暢體驗量表，內容乃依據 Csikszentmihalyi (1975, 1990) 提出的流暢理論包含九個構面：挑戰與技術的平衡、知行合一、清晰的目標、明確的回饋、專注於任務上、控制感、失去自我意識、時間感的轉變、自成性經驗，並參考林文雄（2011）測量太極拳運動者之流暢經驗量表，再依據音樂學習者狀況與本研究特性，經過修改編製而成，採用 Likert 五點尺度設計量表進行評分，分數愈高表示音樂學習者對流暢體驗的感受程度愈高。

2.行為意圖量表：

第二部分為行為意圖量表，內容乃依據 Parasuraman et al. (1996) 所提出的購後行為量表為基礎，並參考林晏新（2008）之小型賽車參與者行為意圖量表，再考量音樂學習者的特性經過修正後所編制。量表採用 Likert 五點尺度量表予以評分，分數愈高表示參與者對行為意圖的感受同意程度愈高。

3.個人基本資料：

分別包含性別、系/所級、音樂性社團名稱、學習樂器之琴齡、一週平均練習時間、有無上台表演經歷六項。

（二）項目分析

本研究問卷回收後，分別針對消費者之流暢體驗與行為意圖量表，以題目總分相關法及 t 檢定進行項目分析（如表 1、表 2 所示）。各量表之所有題項，t 檢定均達顯著水準（ $p < .05$ ），CR 值為-11.84 至-4.03 顯示題目皆具有鑑別力；此外題目與總分之相關值，均高於.4 以上，且 $p < .05$ 達到統計顯著水準之要求，故保留全部題項。

（三）因素分析

本研究針對流暢體驗量表之 31 個題項進行因素分析（如表 3 所示）。在進行因素分析前先進行 KMO 值的檢定，發現其 KMO 值為 0.87，Bartlett 球形檢定顯著性為.000，結果顯示資料適合進行因素分析。通過檢定後，繼續以因素分析中之主成份分析其特徵值（eigenvalue）大於 1.0 之因素來萃取出共同因素，使用直接斜交轉軸法進行轉軸後抽取因素負荷量（factor loading）大於 0.4 之流暢體驗因素，以陡坡檢驗（scree test）決定因素數目，共分為六個主要因素構面，其中第 7 題之因素負荷量未達.4，故予以刪題。並依據各個因素所含題項內容予以命名，分別命名為「明確的目標與回饋」、「挑戰技巧間的平衡」、「全神貫注」、「時間扭曲」、「掌控感」、「知行合一」六個因素，（如表 3 所示）。

（四）信、效度分析

本研究以之流暢體驗量表因素以 Cronbach's α 值來檢驗信度（如表 3 示）。其中以「挑戰技巧間的平衡最高」（ $\alpha = 0.84$ ）、其次為「明確的目標與回饋」及「全神貫注」（ $\alpha = 0.83$ ），「掌控感與知行合一」最低（ $\alpha = 0.79$ ），整體 α 值為 0.91，整體而言，本研究所使用量表的信度水準高於邱浩政(2006)所建議的 0.7 水準，顯示內部一致性良好。效度檢驗方面，音樂性社團流暢體驗量表之設計是根據 Csikszentmihalyi (1975, 1990) 提出的流暢理論及參考林文雄（2011）測量太極拳運動者之流暢經驗量表而修改編制的；顯示本研究量表來自於專家之理論與實證經驗，具有合理之內容效度（Content Validity）外，本量表總解釋變異量為 67.42%，具有建構效度。

音樂性社團樂器學習者行為意圖量表信度檢驗部份，也以 Cronbach's α 值評量，其整體 α 值為 0.81。效度檢驗方面，本研究行為意圖量表之設計是參照 Parasuraman、Zeithaml 與 Berry (1996) 所提出的購後行為量表為基礎，並參考林晏新（2008）之小型賽車參與者行為意圖量表；因此本研究問卷內容來自於

專家之理論與實證經驗，具有合理之內容效度（Content Validity）。

表 1 音樂性社團樂器學習者流暢體驗項目分析摘要表

| 問項 | CR 值 | 相關值 | 平均數 | 標準差 |
|------------------------------|---------|-------|------|------|
| 01. 我可以突破所遇到的各種瓶頸 | -5.98* | 0.47* | 3.22 | 0.97 |
| 02. 我覺得自己的程度(技巧)可以克服所遇到的各種挑戰 | -8.94* | 0.57* | 2.86 | 0.92 |
| 03. 我常能達到自己所定的技巧要求 | -7.48* | 0.52* | 3.03 | 0.94 |
| 04. 我能勝任每個階段所需符合的條件 | -8.51* | 0.57* | 3.03 | 0.84 |
| 05. 只要想到某首曲子，我就能自然地演奏出來 | -7.64* | 0.58* | 2.78 | 1.11 |
| 06. 我可以不假思索演奏出我想要的音樂 | -7.33* | 0.57* | 2.61 | 0.97 |
| 07. 我的音樂和我的感覺是相融合的 | -6.35* | 0.57* | 3.48 | 0.91 |
| 08. 我很明確的知道我為何要演奏 | -6.21* | 0.54* | 3.83 | 0.82 |
| 09. 我知道每個演奏階段所要求的感覺 | -7.03* | 0.57* | 3.55 | 0.90 |
| 10. 我很瞭解自己需要加強的地方 | -4.03* | 0.45* | 4.06 | 0.74 |
| 11. 我知道自己想要達到什麼樣的目標 | -5.93* | 0.53* | 3.94 | 0.78 |
| 12. 當我有更深的體會時，我能夠馬上感覺到 | -4.82* | 0.57* | 3.82 | 0.78 |
| 13. 當我突破瓶頸時，我知道自己又進步了 | -6.68* | 0.56* | 4.17 | 0.68 |
| 14. 我能清楚知道自己的表現是否有合乎要求 | -4.96* | 0.51* | 3.85 | 0.71 |
| 15. 我清楚感覺到自己的程度(技巧)有所提升 | -6.25* | 0.56* | 3.80 | 0.78 |
| 16. 我能凝聚注意力，達到心無旁騖的狀態 | -6.54* | 0.57* | 3.37 | 0.98 |
| 17. 我能將生活中的瑣事與煩惱擺脫 | -5.57* | 0.52* | 3.49 | 1.06 |
| 18. 我能很容易地將注意力放在練琴時的每一個細節上 | -8.28* | 0.67* | 3.40 | 0.92 |
| 19. 我能全神貫注地演奏整首樂曲 | -11.84* | 0.76* | 3.71 | 0.89 |
| 20. 我能輕易地掌控自己演奏時的速度 | -5.22* | 0.56* | 3.20 | 0.93 |
| 21. 我能輕易演奏各種旋律與節奏 | -5.94* | 0.53* | 2.73 | 0.95 |
| 22. 我能將整首樂曲連貫起來，達到行雲流水的狀態 | -8.27* | 0.63* | 2.83 | 0.94 |
| 23. 當我在演奏時，我會融入在演奏的情境中 | -10.06* | 0.72* | 3.60 | 0.89 |
| 24. 我會專注在演奏的感覺，忽略掉周遭的一切 | -9.89* | 0.65* | 3.50 | 0.93 |
| 25. 當我在演奏時，我會有種與樂器融為一體的感覺 | -9.62* | 0.73* | 3.50 | 0.94 |
| 26. 當我在演奏時，常常不知道時間過了多久 | -6.95* | 0.51* | 4.01 | 0.79 |
| 27. 當我在演奏時，時常覺得時間一轉眼就過了 | -6.74* | 0.54* | 4.09 | 0.69 |
| 28. 當我演奏達到某種境界時，時間好像靜止了 | -8.72* | 0.63* | 3.51 | 0.88 |
| 29. 演奏能增加我的自信心 | -8.17* | 0.65* | 3.90 | 0.76 |
| 30. 演奏時能幫助我身心放鬆 | -6.35* | 0.53* | 4.13 | 0.75 |
| 31. 演奏能帶給我愉悅的心情以及滿足感 | -6.79* | 0.50* | 4.27 | 0.78 |

*p<.05

表 2 音樂性社團樂器學習者行為意圖項目分析摘要表

| 問項 | 決斷值 | 相關值 | 平均數 | 標準差 |
|-----------------------|--------|-------|------|------|
| 01.我未來仍會持續學習樂器 | -4.12* | 0.76* | 4.27 | 0.77 |
| 02.我會購買與樂器相關的產品 | -5.46* | 0.76* | 4.10 | 0.81 |
| 03.我會向其他人分享學樂器的情形 | -5.43* | 0.79* | 4.13 | 0.73 |
| 04.我會推薦其他人來學樂器 | -4.38* | 0.73* | 4.05 | 0.81 |
| 05.我會將學習樂器視為休閒活動的優先選擇 | -5.01* | 0.75* | 4.07 | 0.79 |

*p<.05

表 3 音樂性社團流暢體驗因素分析摘要表

| 題項內容 | 明標 確與 的回 目饋 | 挑巧 戰間 與的 技平 衡 | 全 神 貫 注 | 時 間 扭 曲 感 | 掌 控 感 | 知 行 合 一 |
|------------------------------|----------------------|---------------------------|------------------|-----------------------|-------------|------------------|
| 14. 我能清楚知道自己的表現是否有合乎要求 | 0.77 | | | | | |
| 15. 我清楚感覺到自己的程度(技巧)有所提升 | 0.66 | | | | | |
| 08. 我很明確的知道我為何要演奏 | 0.63 | | | | | |
| 29. 演奏能增加我的自信心 | 0.60 | | | | | |
| 31. 演奏能帶給我愉悅的心情以及滿足感 | 0.57 | | | | | |
| 13. 當我突破瓶頸時，我知道自己又進步了 | 0.56 | | | | | |
| 12. 當我有更深的體會時，我能夠馬上感覺到 | 0.56 | | | | | |
| 03. 我常能達到自己所定的技巧要求 | | 0.86 | | | | |
| 01. 我可以突破所遇到的各種瓶頸 | | 0.84 | | | | |
| 04. 我能勝任每個階段所需符合的條件 | | 0.76 | | | | |
| 02. 我覺得自己的程度(技巧)可以克服所遇到的各種挑戰 | | 0.68 | | | | |
| 17. 我能將生活中的瑣事與煩惱擺脫 | | | -0.88 | | | |
| 16. 我能凝聚注意力，達到心無旁騖的狀態 | | | -0.79 | | | |
| 18. 我能很容易地將注意力放在練琴時的每一個細節上 | | | -0.72 | | | |
| 26. 當我在演奏時，常常不知道時間過了多久 | | | | 0.88 | | |
| 27. 當我在演奏時，時常覺得時間一轉眼就過了 | | | | 0.86 | | |
| 28. 當我演奏達到某種境界時，時間好像靜止了 | | | | 0.60 | | |
| 21. 我能輕易演奏各種旋律與節奏 | | | | | -0.93 | |
| 20. 我能輕易地掌控自己演奏時的速度 | | | | | -0.73 | |
| 22. 我能將整首樂曲連貫起來，達到行雲流水的狀態 | | | | | -0.67 | |
| 05. 只要想到某首曲子，我就能自然地演奏出來 | | | | | -0.46 | |
| 07. 我的音樂和我的感覺是相融合的 | | | | | | -0.77 |

續表 3 音樂性社團流暢體驗因素分析摘要表

| | | | | | | | |
|---------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 25. 當我在演奏時，我會有種與樂器融為一體的感覺 | | | | | | | -0.51 |
| 23. 當我在演奏時，我會融入在演奏的情境中 | | | | | | | -0.45 |
| 解釋變異量(%) | 33.93 | 11.20 | 6.84 | 5.82 | 5.26 | 4.37 | |
| 累積解釋變異量(%) | 33.93 | 45.13 | 51.98 | 57.80 | 63.05 | 67.42 | |
| 各構面 Cronbach's α 值 | 0.83 | 0.84 | 0.83 | 0.82 | 0.79 | 0.79 | |
| 流暢體驗量表 Cronbach's α 值 | | | | 0.91 | | | |

*p<.05

表 4 音樂性社團樂器學習者行為意圖分析摘要表

| 問項 | Cronbach's α |
|-----------------------|--------------|
| 01.我未來仍會持續學習樂器 | |
| 02 我會購買與樂器相關的產品 | |
| 03.我會向其他人分享學樂器的情形 | 0.81 |
| 04 我會推薦其他人來學樂器 | |
| 05.我會將學習樂器視為休閒活動的優先選擇 | |

*p<.05

參、研究結果

一、樣本背景特性分析

本研究對象之背景特性包含性別、學院、音樂性社團名稱、學習樂器之琴齡、一週平均練琴時間(小時)、有無上台表演經歷(次)之六項。性別方面，以男性受試者居多，共 77 人，佔 53.8%；以工程學院居多，共 56 人，佔 39.2%；以吉他社居多，共 53 人，佔 37.1%；琴齡以 2 年半至 6 年居多，佔 33.5%；一週平均練習時間以 1~3 小時為居多，佔 66.4%；舞台表演經驗以 3 次以上居多，佔 63.6% (如表 5 所示)。

二、音樂性社團樂器學習者流暢體驗與行為意圖分析

在音樂性社團樂器學習者流暢體驗萃取出六構面中，「明確的目標與回饋」、「挑戰與技巧平衡」、「全神貫注」、「時間扭曲感」、「掌控感」與「知行合一」之平均數分別為 3.95、3.03、3.42、3.87、2.89、3.53 (如表 6 所示)。依其平均數發現，樂器學習者最為同意的構面為「明確的目標與回饋」，推測原因為：樂器學習者學習樂器時，往往需要給予自己明確的目標，因為有了目標，就會想要努力去達成，而達成目標時，會感覺到立即的自我回饋，像是進步或是充實感，並產生成就感與愉悅感；另外，樂器學習者對於「時間扭曲感」構面的同意程度為次高，推測原因為：當樂器學習者在學樂器到達一定程度時，於練習或表演時，可能會樂在其中，常常為了完整地演奏一首樂曲，而相當專注與投入，甚至廢寢忘食；而樂器學習者最不同意的構面為「掌控感」，其推測原因為：想要將樂器掌控自如往往需要更深入的學習與鑽研，由於雲科大不是以音樂為主的學校，學生練琴時間有限，也沒有專業指導老師指導，因此，學生的程度可能無法將樂器隨心所欲的操控，可能還需要更多的練琴時間與更專業的訓練與指導。

表 5 音樂性社團樂器學習者背景特性統計表

| 問項 | 選項 | 人數 | 百分比 |
|--------------------|-----------|----|-------|
| 性別 | 男 | 77 | 53.8% |
| | 女 | 66 | 46.2% |
| 學院 | 工程學院 | 56 | 39.2% |
| | 管理學院 | 45 | 31.5% |
| | 設計學院 | 17 | 11.9% |
| | 人文學院 | 23 | 16.1% |
| 音樂性社團名稱 | 吉他社 | 53 | 37.1% |
| | 國樂社 | 45 | 31.5% |
| | 管樂社 | 25 | 17.5% |
| | 鋼琴社 | 19 | 13.3% |
| 學習樂器之琴齡 (含持續接觸) | 未填答 | 10 | 7% |
| | 半年~2年 | 46 | 32.2% |
| | 2年半~6年 | 48 | 33.5% |
| | 10年以上 | 39 | 27.3% |
| 一週平均練琴時間 | 1~3小時 | 95 | 66.4% |
| | 4~6小時 | 32 | 22.4% |
| | 7小時以上 | 13 | 9.1% |
| 有無上台表演經驗 | 無 | 20 | 14% |
| | 1次 | 18 | 12.6% |
| | 2次 | 13 | 9.1% |
| | 3次以上(含3次) | 91 | 63.6% |

表 6 音樂性社團樂器學習者流暢體驗各構面平均數與標準差

| 各構面項目 | 平均數 | 標準差 |
|-----------|------|------|
| 明確的目標與回饋 | 3.95 | 0.54 |
| 挑戰與技巧間的平衡 | 3.03 | 0.76 |
| 全神貫注 | 3.42 | 0.85 |
| 時間扭曲感 | 3.87 | 0.68 |
| 掌控感 | 2.89 | 0.78 |
| 知行合一 | 3.53 | 0.77 |

在行為意圖 5 題問項中，依其平均數發現（如表 7 所示），樂器學習者對於 5 題問項都頗為同意，平

均數階高於 4，題項 1「我未來仍會持續學習樂器」與題項 3「我會向其他人分享學樂器的情形」的平均數分別達 4.27 與 4.13，推測其原因為：樂器學習者他們在學習樂器過程中若得到成就感或是樂在其中，他們會想要繼續學習下去，甚至專精一項樂器後，會想要在學習其他樂器。由於獲得了這種快樂與成就感，會想要與他人分享自己的快樂與成就，以及希望透過分享來得到親朋好有的認同感與讚賞。

表 7 音樂性社團樂器學習者行為意圖之各題項平均數與標準差

| 題項內容 | 平均數 | 標準差 |
|-----------------------|------|------|
| 01.我未來仍會持續學習樂器 | 4.27 | 0.77 |
| 02.我會購買與樂器相關的產品 | 4.10 | 0.81 |
| 03.我會向其他人分享學樂器的情形 | 4.13 | 0.73 |
| 04.我會推薦其他人來學樂器 | 4.05 | 0.81 |
| 05.我會將學習樂器視為休閒活動的優先選擇 | 4.07 | 0.79 |

三、音樂性社團樂器學習者流暢體驗與行為意圖迴歸分析

本研究欲以雲科大音樂性社團樂器學習者之流暢體驗來預測其行為意圖，以行為意圖為依變項，並以流暢體驗 24 個問項，總計六個構面為自變項，運用迴歸方式進行分析，所得結果為表 8：

表 8 顯示六個流暢體驗構面對於行為意圖之影響，整體 R^2 為 0.36，F 值為 14.49($p < .05$)。以各構面預測力來看，流暢體驗中「明確的目標回饋」與「時間扭曲感」構面可顯著預測音樂性社團參與者之行為意圖，且又以「明確的目標回饋」最高。由此可知，樂器學習者對於學習樂器時的目標設定與達成以及於演奏時達到忘我境界，忘記時間的流逝是有所期待的。而「明確的目標與回饋」與「時間扭曲感」的預測力似乎相近，如果可以在社員進社團時給予明確的目標與學習進度，並且在學樂器到達一定程度時，增加社員的表演機會與學習興趣，使社員對於樂器與樂曲更加瞭解，然後於練習或表演時達到忘我與時間扭曲感的境界，有助於提升社員行為意圖之程度。此研究結果與鍾志強、林晏新、高小芳（2009）「小型賽車參與者涉入程度、流暢體驗與行為意圖之研究」的研究結果一致，流暢體驗對行為意圖具有正向影響關係。

表 8 音樂性社團參與者流暢體驗與行為意圖的迴歸分析摘要表

| 投入變項 | 標準化係數 | R2 | F 值 | t 值 | p 值 |
|----------|-------|------|--------|-------|-----|
| 行為意圖 | | 0.36 | 14.49* | | |
| 明確目標回饋 | 0.39 | | | 4.42* | .00 |
| 挑戰技巧間的平衡 | 0.10 | | | 1.20 | .23 |
| 全神貫注 | -0.07 | | | -0.80 | .43 |
| 時間扭曲 | 0.31 | | | 3.68* | .00 |
| 掌控感 | -0.10 | | | -1.08 | .28 |
| 知行合一 | 0.06 | | | 0.59 | .56 |

* $p < .05$

肆、結論與建議

一、結論

本研究主要是探討雲科大音樂性社團樂器學習者流暢體驗對行為意圖的影響，並透過敘述性統計、t 檢定、相關分析、因素分析、信效度分析、迴歸分析進行資料分析，所得的結果為了瞭解參與者流暢體驗與行為意圖之情形及變項間的影響關係，提供音樂性團體經營者在管理上之參考之用。結論如下：

(一) 樣本背景中，以男性受試者居多；以工程學院居多；以吉他社居多；琴齡以 2 年半~6 年居多，且 10 年以上為次多，推測有一定程度樂器學習者為居多；一週平均練習時間以 1~3 小時為居多，顯示學生練琴時間有限；舞台表演經驗以 3 次以上居多，顯示社員多數擁有多次表演經驗。

(二) 音樂性社團樂器學習者之流暢體驗現況分析顯示，樂器學習者流暢體驗的「明確的目標與回饋」平均數最高，其中「演奏能帶給我愉悅的心情以及滿足感」、「當我突破瓶頸時，我知道自己又進步了」、「演奏能增加我的自信心」、「我能清楚知道自己的表現是否有合乎要求」、「我很明確的知道我為何要演奏」等五題為學習者最同意之題項。

(三) 音樂性社團樂器學習者之流暢體驗現況分析顯示，樂器學習者流暢體驗的「時間扭曲感」平均數亦高，其中「當我在演奏時，時常覺得時間一轉眼就過了」與「當我在演奏時，常常不知道時間過了多久」為學習者最同意之題項。

(四) 樂器學習者對於行為意圖分析的 5 個題項都頗為同意，以「我未來仍會持續學習樂器」與「我會向其他人分享學樂器的情形」為學習者最同意的題項。

(五) 音樂性社團樂器學習者之流暢體驗正向提升時，對參與者之行為意圖也有顯著正向影響。

(六) 音樂性社團樂器學習者流暢體驗對與行為意圖迴歸模式分析中，流暢體驗的「明確的目標與回饋」與「時間扭曲感」可以預測行為意圖，表示對學習者的行為意圖具有影響力，其中「明確的目標與回饋」，預測力最高 ($\beta=0.39$)、「時間扭曲感」($\beta=0.31$) 次之。

二、建議

(一) 實務界之建議

研究結果發現音樂性社團樂器學習者之流暢體驗可以正向預測行為意圖，故增加參與者之流暢體驗程度能使得社員想要持續學習以及推薦朋友一起參與學習，此研究與林晏新 (2007, 2008) 對於重型機車與小型賽車參與者之流暢體驗會正向影響行為意圖之研究相符。

「明確的目標與回饋」在迴歸模式分析中，能預測行為意圖最高，「時間扭曲感」為次高，因此本研究建議音樂性團體經營者必須增強給予更明確的學習目標給團員與讓其體驗到學樂器的時間扭曲感，例如：提供教學大綱與專業指導、適當安排學員學習進度、給予更多的表演機會等，讓團員在學習樂器的過程中能夠訂定清晰的目標，追求不斷地進步和高成就感，在完成目標時得到滿足感與愉悅感，產生自我認同與自信心。再者，樂器學習者常於練琴或演奏時常常感到不知練了多久或是表演時間很快就過了，他們只是樂在其中，並不在意時間過了多久，這種感覺容易發生於演奏者想要追求高完美表現與相當投入在音樂時，因此，經營者必須適切的給予團員鼓勵、挑戰與表演機會，讓團員在經歷流暢體驗時，能夠推薦更多人員參與音樂性團體以及分享好得經驗讓大眾更能瞭解音樂與喜歡學音樂。

對於流暢體驗整體而言，平均數皆高於 3，顯示參與者皆擁有較高的流暢感受，在「明確的目標與回饋」構面為總平均數最高，而題項有「演奏能帶給我愉悅的心情以及滿足感」、「當我突破瓶頸時，我知道自己又進步了」、「我很明確的知道我為何要演奏」、「當我有更深的體會時，我能夠馬上感覺到」、「演奏能增加我的自信心」、「我很明確的知道我為何要演奏」、「我清楚感覺到自己的程度(技巧)有所提升」與「我能清楚知道自己的表現是否有合乎要求」，顯示學習者最認同學樂器所帶來的愉悅感與滿足感，且相當在意是否能自我設定目標並突破，來追求不斷的進步與建立自信心。因此，建議音樂性團體經營者必須維

持給予團員清晰得目標與回饋，例如：安排定期的音樂會、持續適當給予學習進度等，以維持學樂器所帶給團員得愉悅感與滿足感，並且能不斷地進步與成長。

(二) 對未來研究者之建議

1. 流暢體驗與行為意圖之研究的延伸

研究結果顯示音樂性社團樂器學習者流暢體驗會影響行為意圖，而行為意圖為一個人可能有的行動傾向，可以用來預測人們的行為 (Folkes, 1988)，但是流暢體驗可能也會透過其他變項來影響行為意圖，或有中介效果，其它變項會透過流暢體驗來影響行為意圖。因此，建議後續的研究者可以深入探討不同變項對於流暢體驗與行為意圖間的關係。

2. 可以針對不同學校、音樂性或藝術性團體進行研究及擴大研究領域

本研究對象為音樂性社團樂器學習者，發現其行為意圖會受到流暢體驗的影響，由於國內外很少有關於探討此兩變項關係的研究，也幾乎沒有關於藝術領域探討此兩變項關係的研究，因此建議未來對於藝術領域有興趣之研究者或是不同領域研究者可以探討此兩變項的關係。

參考文獻

- 林晏新 (2007)。大型重型機車玩家之流暢經驗與行為意圖關係研究。2007 年國際體育運動與健康休閒發展趨勢研討會論文集。嘉義縣：吳鳳技術學院。
- 林晏新 (2008)。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。(碩士論文，雲林科技大學，2008)。
- 林文雄 (2011)。太極拳運動者深度休閒特質與流暢體驗之研究。(碩士論文，亞洲大學，2011)。
- 李維靈、郭世和、張利中 (2004)。音樂偏好與情緒智力之相關研究－以某大學休閒系一年級學生為例之初探。大葉學報，13 (2)，39-47。
- 邱浩政(2006)。量化研究與統計分析：SPSS5 中文視窗版資料分析範例解析。台北：五南圖書。
- 教育部 (2005)。挑戰2008－：E世代人才培育計畫。線上檢索日期：2012年7月24日。網址：
http://www.sfmoe.org/asp_c/news_ltr/0207.html
- 陳慧玲、林安庭 (2010)。登山運動參與者涉入程度、流暢體驗與幸福感之相關研究。台灣體育運動管理學報，11 (1)，25-50。
- 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。
- 張樑治、劉吉川、余嬪 (2004)。安養機構老人心流體驗與生活滿意關係之研究。戶外遊憩研究，17 (3)，19-36。
- 鍾志強、林晏新、高小芳 (2009)。小型賽車參與者涉入程度、流暢經驗與行為意圖之研究。台灣體育運動管理學報，(9)，31-46。
- Baker, D. A., & Crompton, J. L. (2000). Quality, Satisfaction and Behavioral Intentions, *Annals of Tourism Research*, 27(3), 785-804.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety: The experience of play in work and games*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. & Csikszentmihalyi, I. S. (Eds.). (1988). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. New York: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56, 815-822.

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York:HarperCollins.
- Csikszentmihalyi, M., & Jackson, S. A. (1999). *Flow in Sports: The keys to optimal experiences and performances* (pp.6). Canada: Human Kinetics.
- Catley, D., & Duda, J. L. (1997). Psychological antecedents of the frequency and intensity of flow in golfers. *International Journal of Sport Psychology*, 28, 309–322.
- Cronin, J. J., Brady, M. K., & Hult, T. G. (2000). Assessing the effects of quality, value, and customer satisfaction on consumer behavioral intentions in service environments. *Journal of Retailing*, 76(2), 193.
- Folkes, V. S. 1988. Recent Attribution Research in Consumer Behavior: A Review and New Directions. *Journal of Consumer Research*, 14, 548-565.
- Jackson, S. A. (1992). Athletes in flow: A qualitative investigation of flow state in elite figure skaters. *Journal of Applied Sport Psychology*, 4, 161-180.
- Jackson, S. A., & 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.
- Klausmeier, F. (1978). *Die Lust sich musikalisch aus zu drücken [The passion to express oneself with music]*. Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Kowal, J., & Fortier, M. S. (1999). Motivational determinants of flow: Contributions from selfdetermination theory. *The Journal of Social Psychology*, 139, 355–368.
- Palmer, C. (1989). Music therapy in gerontology: A review and a projection. *Music Therapy Perspectives*, 6, 52–56.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., & Berry, L. L. (1996). The behavioral consequences of service quality. *Journal of Marketing*, 60, 31-46.
- Schiffman, L. G. & Kanuk, L. L., (2000). *Consumer Behavior*. New Jersey Prentice Hall.

The Effect of Music Associations Participants' Flow Experience on Behavioral Intention

Chih-Yun Lu^{1*} Chih-Chiang Chung²

Graduate School of Leisure and Exercise, National Yunlin University of Science and Technology

*E-mail: M10045004@yuntech.edu.tw

Abstract

The purpose of this study is to explore the effect of music associations' participants flow experience on behavioral intention, and to know demographic Variable of participants. The participants were students in music associations who have learned playing musical instruments for at least half semester in National Yunlin University of Science and Technology. 147 questionnaires were distributed to the research subject, students in music associations, and 143 were retrieved as valid samples. The questionnaire including flow experience, behavioral intention, and basic information, and then the collected data was analyzed by descriptive statistics, t test, correlation analysis, factor analysis, the reliability and validity analysis and regression analysis. This research has found that: (1) Most of the participants were male, guitar club, the musical instrument learning age were two to six years, one hour to three hours a week, experience of performing on the stage were more than three times. (2) Two dimensions of "current goal and feedback" and "time distortion" were provided highest mean and the item of behavioral intention were all provided highest scores. (3) There is a positive relationship between flow experience and behavioral intention, and the predictive powers of highest were "current goal and feedback" and "time distortion".

Keywords: music associations, flow experience, behavioral intention