

A study on relationships among leisure motivation, leisure involvement and leisure benefits of Cospl

蔡靜婷、郎亞琴

E-mail: 342865@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

The purpose of this research is to discuss the leisure motivation, leisure involvement and leisure benefits of cosplay activities. The research has used the questionnaire survey by purposive sampling, the total number of questionnaires were set at 298, with 296 being returned. The results of the analysis were as follows: (1) The typical profile of samples was a female, 19 to 22 year-old student, with an amount of monthly personal disposable income less than NT\$5000. (2) In respect of leisure motivation, 「social benefit」 ranked the highest, followed by 「competence-mastery」、 「Intellectual」 and 「stimulus-avoidance」. (3) In respect of social psychological involvement, 「pleasure」 and 「importance」 ranked the highest, followed by 「sign」、 and 「perceived risk」. (4) In respect of leisure benefits, 「social benefit」 ranked the highest, followed by 「educational」、 「relaxation」 and 「psychological」. (5) There were significant differences in social psychological involvement and leisure benefits among cosplayers with varied demographic backgrounds. (i. e., age) (6) 「Social」、 「competence-mastery」 and 「stimulus-avoidance」 were among the factors used to predict education benefit. (7) 「Pleasure」 and 「sign」 were among the factors used to predict leisure benefits. (8) 「Social benefit」、 「competence-mastery」 and 「stimulus-avoidance」 were among the factors used to predict leisure benefits.

Keywords : Cosplay、 Leisure Motivation、 Leisure Involvement、 Leisure Benefits

Table of Contents

中文摘要	iii	英文摘要	iii
iv 誌謝辭	v	內容目錄	v
. vi 表目錄	viii	圖目錄	viii
. ix 第一章 緒論	1	第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的	2	第三節 研究問題	3
第三節 研究動機	3	第四節 名詞釋義	3
第四節 研究對象與限制	5	第二章 文獻探討	5
第五節 Cosplay的源起	6	第一節 當代的Cosplay	6
第六節 休閒動機	7	第二節 當代的Cosplay	6
第七節 休閒涉入	9	第三節 休閒動機	9
第八節 休閒涉入	9	第四節 休閒涉入	9
第九節 休閒效益	16	第五節 休閒動機、涉入與效益之相關研究	28
第十節 休閒效益	21	第三章 研究方法	31
第一節 研究架構	31	第一節 研究架構	31
第二節 研究流程	33	第二節 研究流程	31
第三節 研究假設	34	第三節 研究假設	34
第四節 研究工具	35	第四節 研究工具	34
第五節 問卷發放與實施	43	第五節 問卷發放與實施	35
第六節 資料處理與分析	44	第六節 資料處理與分析	43
第七章 資料分析	47	第一節 量表信度分析與描述	47
第一節 量表信度分析與描述	47	第二節 研究對象背景特性與參與行為特徵	51
第二節 研究對象背景特性與參與行為特徵	51	第三節 假設驗證之分析	55
第三節 假設驗證之分析	55	第八章 討論與建議	81
第八章 討論與建議	81	第一節 研究結果摘要	81
第一節 研究結果摘要	81	第二節 綜合討論	85
第二節 綜合討論	85	第三節 研究建議	86
第三節 研究建議	86	參考文獻	86
參考文獻	88	附錄A 研究正式問卷	97
附錄A 研究正式問卷	88		97

REFERENCES

一、中文部分 王怡菁(2008), 休閒能力、涉入程度與休閒利益關係之研究 以自行車參與者為例, 國立體育學院體育研究所未出版之碩士論文。王梅香, 江澤群 (2003), 台北市青少年休閒動機與休閒參與之研究, 北體學報, 11, 203-216。王鈺琴 (2006), 穿越時空愛上你 關於角色扮演者「觀看」與「被觀看」之研究, 國立彰化師範大學藝術教育未出版之碩士論文。白超熠 (2006), Cosplay的視覺文化研究, 南華大學環境與藝術研究所未出版之碩士論文。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未出版之碩士論文。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, 國立臺灣師範大學運動與休閒管理研究所未出版碩士論文。林宜蓁 (2006), Cosplay角色扮演的反叛: 以消費與性別為例, 國立政治大學新聞研究所未出版之碩士論文。柯瑾芸(2008), KTV消費者音樂點播偏好及休閒效益之研究, 大葉大學休閒事業管理研究所未出版之碩士論文。邱雯祺 (2008), 台灣同人文化再現與實踐 以「開拓動漫祭」為案例, 崑山科技大學視覺傳達設計研究所未出版之碩士論文。胡家

欣(2000), 大學生的休閒認知, 涉入與體驗-兼論人格特質的影響, 高雄醫學大學行為科學研究所未出版之碩士論文。 洪仁松(2008), 參與讀書會之動機與其休閒效益之研究, 大葉大學休閒事業管理研究所未出版之碩士論文。 洪煌佳(2002), 突破休閒活動之休閒效益研究, 國立臺灣師範大學運動與休閒管理研究所未出版之碩士論文。 吳明蒼 (2006), 大學生休閒動機模式之建構與驗證, 美和技術學院學報, 25(1), 69-94。 吳明蒼 (2009), 大學生休閒阻礙、休閒動機與休閒滿意之典型相關研究, 嘉大體育健康休閒期刊, 8(1), 1-11。 李昭明 (2006), 技術學院學生休閒動機與休閒生活型態之研究-以修平技術學院為例, 大葉大學休閒事業管理研究所未出版之碩士論文。 李佳豪 (2008), 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系未出版之碩士論文。 姚代平(2005), 以休閒為動機之業餘戲劇參與者之態度、涉入與休閒效益之探討 - 以台北地區的大學戲劇社員為例, 大葉大學休閒事業管理研究所未出版之碩士論文。 馬起華(1978), 現代心理學, 臺北:黎明文化。 馬士傑 (2007), 與他人一起扮演「他人」:角色扮演活動的建構, 國立政治大學社會學研究所未出版之碩士論文。 馬上鈞(2002), 休閒效益與生活壓力關係之研究 以高雄地區郊山登山者為例, 國立台灣師範大學運動與休閒管理研究所未出版之碩士論文。 徐新勝(2007), 衝浪活動參與者之休閒動機、涉入程度與休閒效益關係之研究, 國立中正大學運動與休閒教育研究所未出版之碩士論文。 高思涵 (2010), Cosplay青少女玩家部落格相簿的自我形象呈現 以G.H.Mead自我概念為分析, 慈濟大學傳播學研究所未出版之碩士論文。 高俊雄(1995), 休閒利益三因素模式, 戶外遊憩研究, 8(1), 15-28。 許芳瑋 (2005), 台灣同人活動歷程及創演經驗初探, 國立花蓮教育大學多元文化研究所未出版之碩士論文。 張春興(2003), 心理學原理, 台北:東華書局。 張月芬(2004), 家庭教育中心志工參與動機、內外控信念與其組織承諾之研究, 國立嘉義大學未出版之碩士論文。 陳中雲(2002), 國小教師休閒參與、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未出版之碩士論文。 陳箐繡 (2004), 台灣和美國青少年漫畫同人界的互動模式與美感經驗之比較研究, 行政院國家科學委員會, 專題研究計畫成果報告。 郭淑菁(2003), 登山社員休閒涉入、休閒滿意度與幸福感之研究, 大葉大學休閒事業管理研究所未出版之碩士論文。 葉純菊 (2004), 遊客參與台灣咖啡節的休閒動機、休閒效益與滿意度之研究, 國立雲林科技大學休閒運動研究所未出版之碩士論文。 曾冠宇(2008), 單車休閒者之人格特質、休閒涉入程度與休閒利益知覺關係之探討 以彰化地區為例, 大葉大學休閒事業管理研究所未出版之碩士論文。 創夢同人資訊情報誌(2006), Vol.03, 27。 傻呼嚕同盟 (2005), Cosplay.同人誌之祕密花園。臺北:大塊文化。 詹喻帆 (2008), 真實與虛幻 & 角色與扮演, 國立台灣藝術大學美術研究所未出版之碩士論文。 楊琬琪(2009), 自行車活動者之休閒動機、休閒涉入與休閒效益關係之研究, 休閒暨觀光產業研究, 4(2), 84-95。 cosplay詞條, 維基百科官方網站, 來源 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Cosplay> (2010,11月20日) 謝明忠 (2009), 桃園市陽明運動公園使用者參與動機與休閒效益之研究, 國立台北教育大學體育研究所未出版碩士論文。 謝呂莎 2005 《淺析Cosplay文化》中國青年研究, 10:52-54。 劉虹伶(2005), 深度休閒者之休閒效益, 大專體育, 78, 116-122。 劉勝枝 (2006), 衝突與共融 Cosplay活動的文化性與商業性探析, 中國青年研究, 17, 16-19。 盧心炎(2003), 舞蹈休閒活動參與歷程之研究, 國立臺灣師範體育研究所未出版之碩士論文。 羅資民 (2007) 身體書寫下的自我認同、交融與通道儀式 台灣Cosplay文化之表演研究觀, 國立台灣藝術大學演藝藝術研究所未出版之碩士論文。 變身天使寇詩兒 (2007)。台中市:文藝復興。

二、英文部分 Arai, S. M., & Pedlar, A. M. (1997). Building communities through leisure: citizen participation in a healthy communities initiative. *Journal of Leisure Research*, 29(2), 167-183. Bammel, G., & Burrus- Bammel, L. L. (1982). *Leisure and behavior*. Dubuque, IA: Wm. C. Brown Company Publisher. Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1983). Measuring leisure motivation. *Journal of Leisure Research*, 15(3), 219-228. Brown, & G. L. Peterson (Eds.), *Benefits of leisure* (pp. 411-417). State College, PA: Venture Publishing. Brown, & G. L. Peterson (Eds.), *Benefits of leisure* (pp. 461-473). State College, PA: Venture Publishing. Crandall, R. (1980). Motivations for leisure. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 45-54. Crawford, D. W., & Godbey, G. (1987). Reconceptualizing barriers to family leisure. *Leisure Sciences*, 9(2), 119-127. Dustin, D. L., & Goodale, T. L. (1997). The social cost of individual benefits. *Park & Recreation*, 32(7), 20-22. Ajzen, I. (1991). Benefits of leisure: A social psychological perspective. In B. L. Driver, P. J. Green, R. G., Beatty, W. W., & Arkin, R. M. (1984). *Human motivation: Physiological, behavioral, and social approaches*. Boston: Allyn and Bacon. Hanson, E. (1985). *Educational administration and organization Behavior* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon. Hoy, W. K., & Miskel, C. G. (1987). *Educational administration: Theory, research, and practice* (3rd ed.). New York: Random House. Havitz, M. E., & Dimanche, F. (1997). Leisure involvement revisited: Conceptual conundrums and measurement advances. *Journal of Leisure Research*, 29(3), 245-278. Havitz, M. E., & Dimanche, F. (1999). Leisure involvement revisited: Drive properties and paradoxes. *Journal of Leisure Research*, 31(2), 122-149. Iso-Ahola, S. E. (1980). *The social psychology of leisure and recreation*. Dubuque, Iowa: Brown. Iso-Ahola, S. E. (1982). Toward a social psychological theory of tourism motivation: A rejoinder. *Annual of Tourism Research*, 12, 256-262. Jackson, E. (1988). Leisure constraints: A survey of past research. *Leisure Sciences*, 10, 203-215. Jackson, E. L., Crawford, D. W., & Godbey, G. (1993). Negotiation of leisure constraints. *Leisure Sciences*, 15, 1-11. Kelly, J. R. (1990). *Leisure* (2nd ed.). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall. Kim, S. S., Scott, D., & Crompton, J. L. (1997). An exploration of the relationships among social psychological involvement, behavior involvement, commitment, and future intentions in the context of birdwatching. *Journal of Leisure Research*, 29(3), 320-341. Mannell, R. C., & Stynes, D. J. (1991). A retrospective: The benefits of leisure. In Driver, B. L., Brown, P. J. & Peterson, G. L. (Eds.), *Benefits of leisure* (pp. 461-473). State College, PA: Venture Publishing. Maslow, A. (1968). *Motivation and personality*. New York: John Wiley & Sons. Sherif, M., & Cantril, H. (1947). *The psychology of Ego-Involvement*. New York: John Wiley & Son. 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* (pp. 121-144). State College, PA: Venture Publishing. Zaichkowsky, J. L. (1985). Measuring the involvement construct. *Journal of Consumer Research*, 12(3), 341-352.