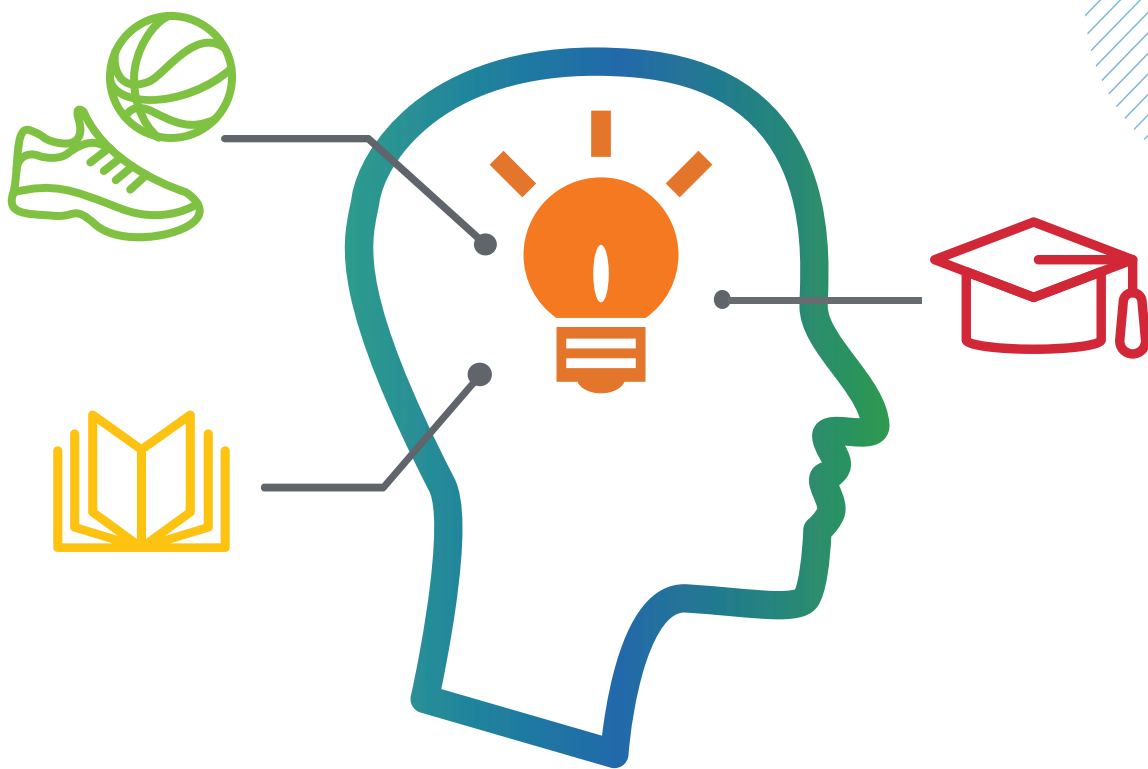


2023 輔仁大學教育學院
第三屆教育學術及產業研討會
——新常態下的教育想像與省思——



會議手冊
Conference Handbook

主辦單位 | 輔仁大學教育學院

承辦單位 | 教育領導與科技發展學士學位學程、圖書資訊學系、體育學系、
運動休閒管理學士學位學程、資訊創新與數位生活學士學位學程
教育領導與發展研究所、師資培育中心

2023輔仁大學教育學院
第三屆教育學術及產業研討會
-新常態下的教育想像與省思-

會議手冊目次

壹、前言.....	I
貳、會議簡介.....	II
參、會議委員會名單	III
肆、會議論文評審簡介	IV
伍、議事規則.....	V
一、海報展示發表規則	
二、口頭發表規則	
三、海報展示暨口頭發表評選	
陸、會議議程.....	VI
柒、專題演講.....	VII
講者：曾元顯（國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所特聘教授）	
主題：Chat GPT於教育相關的應用	
捌、會議論文.....	VIII
一、海報展示（代碼：A）	
二、口頭發表（代碼：B）	

壹、前言

新冠肺炎疫情（COVID-19）爆發迄今，各國防疫制度已從封閉自守走向逐步開放，過程中，每個人的生活模式不僅被迫改變，各級教育環境也都受到相當程度的衝擊與挑戰，並最終走出與病毒共生的「新常態」形式。受此時空條件的影響，促使世人在教育、資訊、體育等相關領域事務上，產生了有別於過往的想像及跨域作法，體察到其中的優劣得失，並經由日益精進的網路技術，塑造出教育現場、運動休閒、圖書資訊科技等的嶄新篇章。

對此，輔仁大學教育學院秉持著真、善、美、聖的教育理念，持續舉辦教育學院學術研討會，並以「新常態下的教育想像與省思」為子題，探討此時空環境中「教授者」與「受教者」之發展與未來展望，藉此為培育具有服務社會、改造社會能力之人才而努力，並從中履踐助人、長人之使命。

本研討會持續以課室教學、教師發展、圖書資訊、體育教育、運動休閒為範疇，並關注領域間的結合與交流可能，期望能對整體教育事業及環境的發展，起到拋磚引玉之作用，同時強化學校教育與職場需求的接軌，開展出更具廣度與深度的教育知識。

本研討會主題，亦涵蓋：1.教育領域，包含：服務領導、校長領導與學校經營、教育組織變革與發展、新興教育領導議題等面向；2.圖資領域，包含：圖書資訊學理論與實務、資訊科技理論與實務、數位內容之規畫、管理與傳播等面向；3.體育領域，包含：運動科學、運動競技、運動管理、運動教育、運動醫學等面向；4.運動休閒領域，包含：運動場館經營、運動企劃/行銷贊助、休閒遊憩、休閒管理等面向。

貳、會議簡介

一、會議時間：112 年 05 月 13 日（星期六）08:30-16:30

二、會議地點：輔仁大學濟時樓九樓會議廳

三、主辦單位：輔仁大學教育學院

四、承辦單位：教育領導與科技發展學士學位學程

圖書資訊學系

體育學系

運動休閒管理學士學位學程

資訊創新與數位生活學士學位學程

教育領導與發展研究所

師資培育中心

五、會議官網：



參、會議委員會名單

召集人	江漢聲	輔仁大學醫學院教授兼校長
副召集人	王英洲	輔仁大學臨床心理學系教授兼學術副校長
	汪文麟	輔仁大學中國聖職單位代表兼師資培育中心主任
主任委員	曾慶裕	輔仁大學體育學系教授兼教育學院院長
副主任委員	李正吉	輔仁大學圖書資訊學系教授兼教育學院副院長 輔仁大學圖書資訊學系系主任
	林麗娟	輔仁大學圖書資訊學系教授兼進修部主任
執行委員	黃元鶴	輔仁大學圖書資訊學系教授兼教育領導與發展研究所所長 輔仁大學教育領導與科技發展學士學位學程主任
	蔡明志	輔仁大學體育學系教授兼系主任
工作人員	王建峻	輔仁大學體育學系副教授兼副系主任
	邱奕文	輔仁大學體育學系副教授兼運動休閒管理學士學位學程主任
	楊漢琛	輔仁大學體育學系兼任教授
工作人員	林嘉琪	輔仁大學教育學院秘書
	楊子昇	輔仁大學教育領導與科技發展學士學位學程秘書
	陳享隆	輔仁大學體育學系學士班秘書
	林靜宜	輔仁大學圖書資訊學系碩士班秘書
	鄭翔尹	輔仁大學運動休閒管理學士學位學程秘書
工作人員	林縵君	輔仁大學師資培育中心秘書
	林玟君	輔仁大學體育學系碩士班研究生

肆、會議論文評審簡介

一、圖書資訊

姓名：李正吉
現職：教育學院副院長
圖書資訊學系教授兼系主任

姓名：杜海倫
現職：圖書資訊學系助理教授

二、運動休閒

姓名：李俞麟
現職：國立臺北商業大學體育室專任教授兼總務長

姓名：洪月菁
現職：運動休閒管理學士學位學程講師

姓名：王士倫
現職：運動休閒管理學士學位學程講師

三、教育領域

姓名：黃元鶴
現職：圖書資訊學系教授兼教育領導與發展研究所所長

姓名：黃鼎元
現職：教育領導與發展研究所助理教授

四、體育領域

姓名：蔡明志
現職：體育學系教授兼系主任

姓名：王建峻
現職：體育學系副教授兼副系主任

姓名：謝宗諭
現職：體育學系副教授

姓名：張耘齊
現職：體育學系助理教授

姓名：林建勳
現職：體育學系助理教授

伍、議事規則

(海報展示暨論文口頭發表規則說明)

一、海報展示發表規則

- 1.請海報展示者自行印製海報，並於發表當日完成張貼；發表結束後，另請自行撤除海報，未撤除者，將由本會代為處理，發表人不得要求取回。(註：1.海報大小為「直式 A1【594 x 841 mm】」、2.現場備有張貼工具)
- 2.海報張貼位置皆有編號，請依所屬編號完成張貼，並請發表人依展示時間，於個人海報展示位置提供解說。

3.其餘說明如下：

項目	張貼時間	展示(發表)時間	每篇發表時間	撤除時間
學術論文	08:00-08:50	10:30-11:30	<u>3分鐘</u>	13:00 前
產業實習	13:00-14:00	15:00-16:00	<u>5分鐘</u>	16:30 前

二、口頭發表規則

- 1.請發表者於該場次開始時提前入場，並將您的檔案下載於各發表室的電腦設備中。
- 2.流程安排：
 - (1) 由主持人開場引言，接續請首位講者進行發表，其餘講者於臺下準備。

- (2) 發表者每人 8 分鐘，發表至剩餘時間 2 分鐘時，將由工作人員舉牌提醒；時間終了時，響鈴與舉牌提醒結束，此時請發表者停止發言。
- (3) 待全部發表者發表完畢後，接續由與會人員進行提問；提問時，請先告知姓名、服務單位，每人發言時間以 2 分鐘為限。
- (4) 全場總計 60 分鐘，發表後之剩餘時間，由主持人與評論人統籌運用（含頒發「發表證明」），敬請各主持人確實掌握場次時間。

三、海報展示暨口頭發表評選

- 1.除海報展示與口頭發表外，本會另將依各專業領域及發表成果進行評比，評選「優秀論文」數篇。
- 2.待各場次口頭發表結束後，於「第九會議室」進行獲獎名單公告，並現場頒發獎勵金及獎狀，敬請得獎者親自授頒獎勵。（※產業實習將於「綜合座談」環節進行頒獎）

陸、會議議程

時間	主題內容	地點
08:30 -09:00	報到	濟時樓九樓
09:00 -09:10	【開幕典禮】 主持人：曾慶裕 輔仁大學體育學系教授兼教育學院院長	第 9 會議室
09:10 -10:10	【專題演講】 主持人：曾慶裕 輔仁大學體育學系教授兼教育學院院長 主講人：曾元顯 國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所特聘教授 2022 年名列全球 2% 頂尖科學家 講 題：ChatGPT 於教育相關的應用	
10:10 -10:20	大合照	濟時樓一樓
10:20 -10:30	茶敘時間（一）	濟時樓九樓
10:30 -11:30	【學術論文：海報展示發表】	濟時樓九樓 長廊
11:30 -12:30	【學術論文：口頭發表】 (一) 圖書資訊／第 1 會議室 主持人：李正吉、評論人：杜海倫 (二) 運動休閒／第 5-6 會議室 主持人：洪月菁、評論人：李俞麟 (三) 教育領域／第 8 會議室 主持人：黃元鶴、評論人：黃鼎元 (四) 體育領域／第 9 會議室 主持人：謝宗諭、評論人：張耘齊	
12:30 -13:10	頒獎／午餐	

時間	主題內容	地點
13:10 -14:00	<p align="center">【產業實習成果分享：口頭發表（一）】</p> <p>主持人：余泳樟 輔仁大學體育學系助理教授</p> <p>評 審：涂芸芳／中原大學數位人文中心兼任助理教授、數位/行動學習教育訓練講師</p> <p>楊子興／臺北市北投運動中心執行長</p> <p>顏安琦／優曲線國際有限公司營運總監</p> <p>黃玉貞／台北市古亭國小校長</p>	第 9 會議室
14:00 -14:10	中場休息	
14:10 -15:00	<p align="center">【產業實習成果分享：口頭發表（二）】</p>	第 9 會議室
15:00 -16:00	<p align="center">茶敘時間（二）</p> <p align="center">【產業實習成果分享：海報展示發表】</p>	濟時樓九樓 長廊
16:00 -16:30	<p align="center">【綜合座談&頒獎】</p> <p>主持人：楊漢琛 輔仁大學體育學系兼任教授</p> <p>與談人：業界導師</p>	第 9 會議室
16:30 -18:00	賦歸／場復	

柒、專題演講



ChatGPT 教育相關的應用

曾元顯

圖書資訊學研究所

國立臺灣師範大學

2023/05/13

2



國立臺灣師範大學 曾元顯 特聘教授

學歷

- 國立臺灣大學資訊工程學博士

經歷

- 2022 特聘教授
- 2020 優聘教授
- 2017 臺灣師範大學, 圖書資訊所, 所長
- 2016 中華民國計算語言學學會, 理事長
- 2015 臺灣師範大學, 校務研究辦公室主任
- 2014 臺灣師範大學, 資訊中心 主任

專長

資訊檢索、文字知識探勘、自動化資訊組織與分析、自然語言處理、機器學習、人工智慧、資訊計量學

- 2021、2022：全球前2% 頂尖科學家 (World's Top 2% Scientists)
- 2017：專利文件探勘論文被 ESI 蒐錄為引用次數前1%之著作
- 2012年起主辦國際性中文處理競賽
- 2011年起獲頒彈性薪資獎勵
- 2006年起獲七項文字探勘、AI 技術專利
- 1999年瑞士「自動編目與檢索競賽」第二名

報告大綱

- ChatGPT為什麼會生成文字
- ChatGPT使用案例
- 使用ChatGPT該注意什麼

近年來AI成功的因素

- 人工神經網路理論上可以解決非常複雜的問題
- 參數越多，能夠解決的問題越複雜
- 工程上如何實作，則是近年來的突破
 - 計算：雲端、GPU等技術加快運算速度
 - 資料：網際網路上有巨量的公開可用資料
 - 訓練：人工神經網路找到增加複雜度的架構
 - 自然語言處理：**Transformer**
 - 影像處理：Convolutional Neural Network, **Transformer**

ChatGPT 是什麼？

- ChatGPT = Chat + GPT
 - GPT = Generative Pretrained Transformer
 - 一款以自然語言為使用介面的資訊獲取應用程式
 - 基於人工神經網路的一種生成式人工智慧
- ChatGPT 家族
 - GPT、GPT-2、GPT-3、GPT-3.5、GPT-4
- OpenAI 公司於2022/11/30日發佈ChatGPT
 - 網頁：<https://chat.openai.com/chat>
 - 一般使用者可免費註冊使用
 - 付費使用者（每月20美元）可使用GPT-4

5

GPTs: large Language Models

- GPT: 2018/06/11, https://cdn.openai.com/research-covers/language-unsupervised/language_understanding_paper.pdf
 - Improving Language Understanding by Generative Pre-Training
- GPT-2: 2019/02/14, https://cdn.openai.com/better-language-models/language_models_are_unsupervised_multitask_learners.pdf
 - Language Models are Unsupervised Multitask Learners
- GPT-3: 2020/05/28, <https://arxiv.org/abs/2005.14165>
 - Language Models are Few-Shot Learners

	Layers	Input Dimension	Parameters (M)	Parameter size	Training Data Size
GPT	12	512			5 GB
GPT-2 Small	12	768	117	500 MB	40 GB
GPT-2 Medium	24	1024	345		40 GB
GPT-2 Large	36	1280	762		40 GB
GPT-2 Extra Large	48	1600	1,542	6.5 GB	40 GB
GPT-3	96	2048	175,000		45 TB

6

GPTs: large Language Models

- InstructGPT: 2022/01/27, <https://arxiv.org/abs/2203.02155>
 - Training language models to follow instructions with human feedback
 - Additional data for supervised training: 13k, 33k, 31k training prompts
- ChatGPT: 2022/11/30, <https://openai.com/blog/chatgpt>
- GPT-4: 2023/03/14, <https://openai.com/research/gpt-4>

	Layers	Input Dimension	Parameters (M)	Parameter size	Training Data Size
InstructGPT (GPT 3.5)	96	2048	175,000		45 TB?
ChatGPT	96?				
GPT-4					

List of Large Language Models

Name	Release date	Developer	Number of parameters	Corpus size	License
GPT-2	2019	OpenAI	1.5 billion[22]	40GB (~10 billion tokens)	MIT
GPT-3	2020	OpenAI	175 billion[11]	499 billion tokens[24]	public web API
Ernie 3.0 Titan	Dec-21	Baidu	260 billion[33]	4 Tb	Proprietary
Claude	Dec-21	Anthropic	52 billion[35]	400 billion tokens[35]	Closed beta
GLaM	Dec-21	Google	1.2 trillion[37]	1.6 trillion tokens[37]	Proprietary
LaMDA	Jan-22	Google	137 billion[40]	1.56T words, 168 billion tokens	Proprietary
Chinchilla	Mar-22	DeepMind	70 billion[42]	1.4 trillion tokens	Proprietary
PaLM	Apr-22	Google	540 billion[43]	768 billion tokens[42]	Proprietary
OPT	May-22	Meta	175 billion[44]	180 billion tokens[45]	Non-commercial research[d]
BLOOM	Jul-22	Hugging Face	175 billion[14]	350 billion tokens (1.6TB)	Responsible AI
Galactica	Nov-22	Meta	120 billion	106 billion tokens[50]	CC-BY-NC-4.0
AlexaTM	Nov-22	Amazon	20 billion[51]	1.3 trillion[52]	public web API
LLaMA	Feb-23	Meta	65 billion[54]	1.4 trillion[54]	Non-commercial research
GPT-4	Mar-23	OpenAI	Unknown[f]	Unknown	public web API
BloombergGPT	Mar-23	Bloomberg L.P.	50 billion	363 billion	Proprietary
PanGu- Σ	Mar-23	Huawei	1.085 trillion	329 billion tokens[60]	Proprietary

電腦如何自動生成語言文字

- 電腦如何知道正確的詞語文句？
 - 很...
 - 很好、很土（都是有意義的詞彙，電腦可事先記錄）
 - 天氣很...
 - 天氣很好（正確的語句）
 - 天氣很土（不正確的語句）
 - ChatGPT為什麼不會生成「今天天氣很土」的文句？
- 不可能用死記硬背法記住所有的詞彙、文句，以用來產生新的文句

語言模型（Language Model）

- 語言模型（language model）：在獲知前 t 個字詞後，需要準確的估計下一個字詞的條件機率：

$$P(w(t+1) | w(t), w(t-1), \dots, w(1))$$

- 例如，從語音訊號辨識出「mao zhuo lao shu」四個音以及前三個字「貓捉老」之後，下面的條件機率應該要符合：

- $P(\text{鼠} | \text{老, 捉, 貓}) > P(\text{樹} | \text{老, 捉, 貓})$

- 亦即「貓捉老鼠」應有較大的機率，雖然其音跟「貓捉老樹」一樣（音調不計），但依照常識在自然語言的表達上更為常見、更為合理
- 我們希望建立出一個很好的語言模型，供電腦運用

語言建模 (Language Modeling)

- 語料庫 $C = (\text{貓跳}, \text{狗躍}, \text{貓奔}, \text{狗跑}, \text{跑車})$
 - 用極小(五個字句)的 C 擬訓練出 $P(\text{跳}|\text{貓})$ 等條件機率
 - 最大似然估計(maximum likelihood estimation)可得：

$$P(\text{跳}|\text{貓}) = P(\text{貓跳}) / P(\text{貓}) = 1/2 = 0.5$$

$$P(\text{奔}|\text{貓}) = P(\text{貓奔}) / P(\text{貓}) = 1/2 = 0.5$$

- 因為在 C 中貓出現2次，而貓跳、貓奔各出現1次
- 但是條件機率：

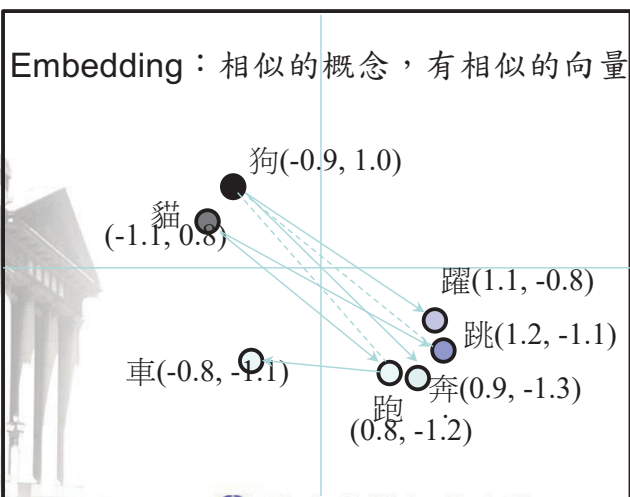
$$P(\text{跳}|\text{狗}) = P(\text{狗跳}) / P(\text{狗}) = 0/2 = 0.0$$

$$P(\text{奔}|\text{狗}) = P(\text{狗奔}) / P(\text{狗}) = 0/2 = 0.0$$

- C 訓練出來的語言模型，幾乎不會產生(狗跳, 狗奔)的詞句
- 但事實上，不僅 C 中有類似的概念(狗躍, 狗跑)，於一般語言常識上也應該允許該詞彙的出現。

改進語言建模的方式

- 傳統統計方法：離散空間的字詞表達方式 (discrete space word representation)
- 2003年神經機率語言模型：連續空間的字詞表達方式 (continuous space word representation)



語料庫中未出現的：
狗跳、狗奔等詞
可以因為鄰近：
貓跳、貓奔
而推論出現高機率。

優點：

1. 減緩了訓練語料無論大小，都無法窮舉所有語言現象的困擾；
2. 透過神經網路的學習，可以學出「類似概念有近似向量」。

語言模型運用範例 (based on GPT-2)

<https://demo.allennlp.org/next-token-lm>

<p>Sentence:</p> <p>American dream is</p>	<p>Predictions:</p> <p>33.3% to</p> <p>5.6% that</p> <p>4.1% a</p> <p>3.7% not</p> <p>2.7% the</p> <p>← Undo</p>	<p>Sentence:</p> <p>American dream is to</p>	<p>Predictions:</p> <p>11.9% be</p> <p>8.8% have</p> <p>4.5% make</p> <p>3.7% create</p> <p>3.6% become</p> <p>← Undo</p>
<p>Sentence:</p> <p>American dream is to be</p>	<p>Predictions:</p> <p>28.0% able</p> <p>19.4% a</p> <p>6.6% the</p> <p>4.2% an</p> <p>2.0% in</p> <p>← Undo</p>	<p>Sentence:</p> <p>American dream is to be able to do something that is not possible in</p>	<p>Predictions:</p> <p>20.2% the</p> <p>8.2% our</p> <p>6.6% a</p> <p>5.9% other</p> <p>5.9% any</p> <p>← Undo</p>
<p>Sentence:</p> <p>American dream is to be able to do something that is not possible in other</p>	<p>Predictions:</p> <p>18.3% countries</p> <p>5.6% industries</p> <p>5.2% ways</p> <p>4.8% parts</p> <p>4.6% places</p> <p>← Undo</p>	<p>Sentence:</p> <p>American dream is to be able to do something that is not possible in other countries</p>	<p>Predictions:</p> <p>29.2% .</p> <p>15.5% ,</p> <p>13.2% ,</p> <p>11.8% ."</p> <p>5.1% and</p> <p>← Undo</p>

13

國立臺灣師範大學 National Taiwan Normal University

Decoding Algorithms

- Greedy:
 - Select the word with highest probability for output
- **Beam Search:**
 - Given a k for number of words to keep when generating the output
 - Select the path that is most likely
 - When $k=1$, it reduces to the greedy algorithm
 - **Good for translation, but bad for text generation**
- Pure sampling:
 - sample a word from the probability distribution of the vocabulary
- Top-K Sampling: pure sampling from the top-k probable words
- **Top-p Sampling / Nucleus Sampling:**
 - Select the word among the most probable words whose probability sum exceeds a threshold p .

1. <https://medium.com/voice-tech-podcast/visualising-beam-search-and-other-decoding-algorithms-for-natural-language-generation-fbba7cba2c5b>
2. https://www.youtube.com/watch?v=3oEb_fEmPnY&t=1084

14

國立臺灣師範大學 National Taiwan Normal University

Solving Tasks with Natural Language

- a general system should be able to perform many different tasks
- even for the same input, it should condition not only on the input but also on the task to be performed. That is, it should model $p(\text{output}|\text{input}, \text{task})$.
- language provides a flexible way to specify tasks, inputs, and outputs

From GPT-2, 2019, Language Models are Unsupervised Multitask Learners

 國立臺灣師範大學 National Taiwan Normal University

15

GPT的基本認識

- GPT生成的文字，拼字或文法上的錯誤比人類低（參見[1]）
 - 2015年的時候，RNN的文字生成，在成對的標點符號如左右括號方面，就已經完美無缺（參見[2]）。
- 針對學習過的文字內容，GPT生成文字時的「移花接木、再加潤飾」（參見[3]）的能力非常強，所以可以生成通順且創新的文字。
- 對於訓練資料裡面較為稀少的主題與內容，GPT生產出來的文字可能會有不連貫的內容（參見[4]）、甚至前後矛盾、或是無中生有的故事（hallucinations）
- 電腦生成文字時，需要前導文的輸入刺激，所以我們輸入的發話文字長短與內容，會大幅影響GPT生成的文字
- GPT的文字理解能力，令人驚艷，但是在語言小地方的微妙之處，可能還不能掌握的很好。所以諷刺文字、一字之差的反轉文字，其可能會誤解。

 國立臺灣師範大學 National Taiwan Normal University

16

GPT原理摘要

- GPT 系列的神經網路，其基礎模型是以自我監督方式訓練（self-supervised training）出來的。
 - 亦即，只要蒐集品質良好的大量語料，不必進行任何的人工標記與判斷、不需用到文法規則，將語料中的每一文本當作輸入，如圖之輸入：「人之初，性本...」，並將該句子的下個字當作輸出目標，如：「之初，性本善...」，然後要求 GPT 進行生成預測。
- 若相對應位置的字詞預測錯誤，就將誤差以倒傳遞（error backpropagation）方式，按梯度下降法（gradient descent）調整參數（Rumelhart & McClelland, 1986）。
- 因此，究其內部，GPT這類模型，只是上千億個小數點參數，在 Transformer 神經網路架構下進行運算，就可以得出人類語言的文字順序，完全沒有用到文法規則，沒有用到符號化的知識庫或是資料庫。
- 從輸出觀察，其已經具備語言的理解，甚至於語感（Sense

以45247筆英文論文訓練GPT-2

Improving Content-Invariance in Gated Autoencoders for 2D and 3D Object Rotation.

We propose a new technique, a copy-augmented autoencoder (CAE), that generates continuous-state representations of arbitrary 3D and 2D input without relying on a large 3D or 2D 2-D pose, and uses the resulting representation to map a 3D coordinate space to a 2D coordinate space. We use the CAE with different architectures, namely Gated Autoencoders (GAEs), and different network architectures including stacked bidirectional RNNs and deep models for the encoder and decoder, as well as a 3D reconstruction network for the camera input to capture 3D 3D pose and camera 3D rotation.

上下文
連貫

明確的
結構

文句
重複

以45247筆英文論文訓練GPT-2

Unsupervised Feature Construction for Improving Data Representation and Semantics.

We introduce a method for combining symbolic and unstructured sources of data to form vectors of symbolic meaning. We propose a method for generating feature vectorizations of arbitrary size **by using supervised learning without any supervision**. We use two models to generate features: (a) a hierarchical model based on semantic frames, and (b) a linear model trained on a mixture of vectors. We show that unsupervised feature construction is feasible, and in most cases superior to traditional supervised learning approaches. Empirical comparisons with other supervised methods show that our model outperforms them in many cases, especially in rare cases where the input cannot be retrieved from the Web or a database.

上下文
連貫

明確的
結構

文句
重複

邏輯
矛盾

以45247筆英文論文訓練GPT-2

01. 無錯誤篇數統計 (30篇)

人類 撰寫	生成方式			前導文
	訓練5回 之模型	訓練10回 之模型	訓練50回 之模型	
4	0	8	6	標題
	4	7	5	標題+第1句
	2	2	5	標題+前2句
	7	6	9	標題+前3句

註：數字越高越佳

02. 平均錯誤數統計

人類 撰寫	生成方式			前導文
	訓練5回 之模型	訓練10回 之模型	訓練50回 之模型	
3.17	2.60	1.47	2.20	標題
	1.70	2.07	1.90	標題+第1句
	2.27	1.90	2.10	標題+前2句
	1.83	2.10	2.03	標題+前3句

註：數字越低越佳



以45247筆英文論文訓練GPT-2

03. 平均分數統計

人類撰寫	生成方式			前導文
	訓練5回之模型	訓練10回之模型	訓練50回之模型	
80.03	81.87	85.80	82.20	標題
	84.20	82.00	81.97	標題+第1句
	80.60	83.83	80.57	標題+前2句
	81.17	78.03	79.27	標題+前3句

註：數字越高越佳

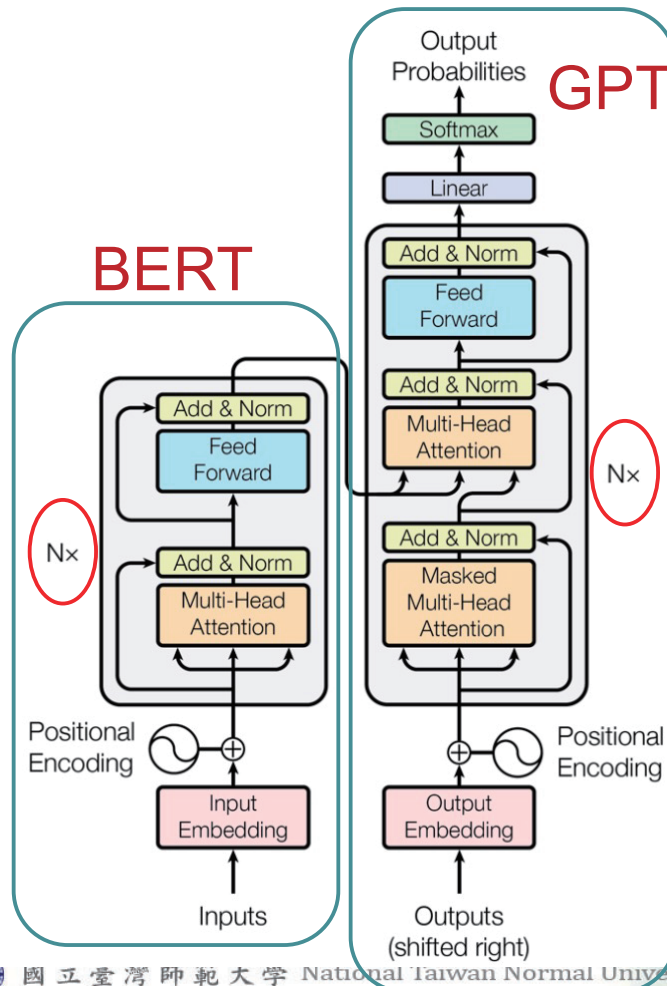


電腦生成摘要成效佳，能與人類撰寫摘要相仿。



綜合以上三種統計結果，「訓練10回之模型搭配標題做為前導文」之組合表現最佳

GPT (生成) vs BERT (理解)



GPT的訓練方式

- 自我監督 (self-supervised) ，不必人工標記
- 內部遮罩機制，確保在預測第*i*個輸出字詞時，只用到輸入的第1到第*i*個字詞，不會用到(*i*+1)以後的字詞資訊

每個輸出位置都是 1-out-of-N 編碼

從眾多中文字中，要預測出「初」。
亦即，給定輸入「人之」要學習到「初」有最大機率

從眾多中文字中，
要預測出「之」。
亦即，給定輸入
「人」，要學習到
「之」有最大機率



Attention: 公式與效果

- $Attention(Q, K, V) = softmax\left(\frac{QK^T}{\sqrt{d_k}}\right)V$
- $MultiHead(Q, K, V) = Concat(head_1, \dots, head_n)W^o$
- $head_i = Attention(QW_i^q, KW_i^k, VW_i^v)$



代名詞注意
到其所代表
的主詞而緩
和指代消解
Coreference
Resolution
的問題



注意力關注
在動詞與其
發起者或是
作用對象

Training language models to follow instructions with human feedback

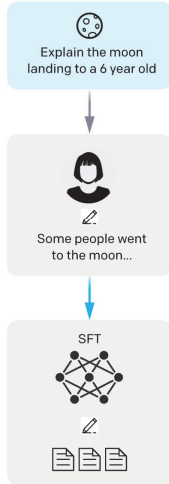
Step 1

Collect demonstration data, and train a supervised policy.

A prompt is sampled from our prompt dataset.

A labeler demonstrates the desired output behavior.

This data is used to fine-tune GPT-3 with supervised learning.



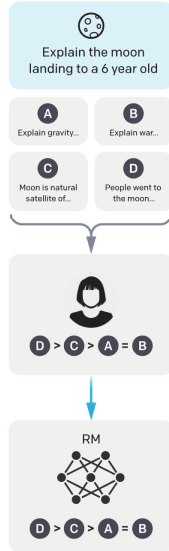
Step 2

Collect comparison data, and train a reward model.

A prompt and several model outputs are sampled.

A labeler ranks the outputs from best to worst.

This data is used to train our reward model.



Step 3

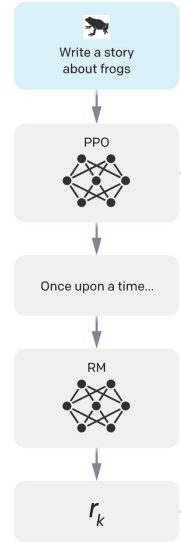
Optimize a policy against the reward model using reinforcement learning.

A new prompt is sampled from the dataset.

The policy generates an output.

The reward model calculates a reward for the output.

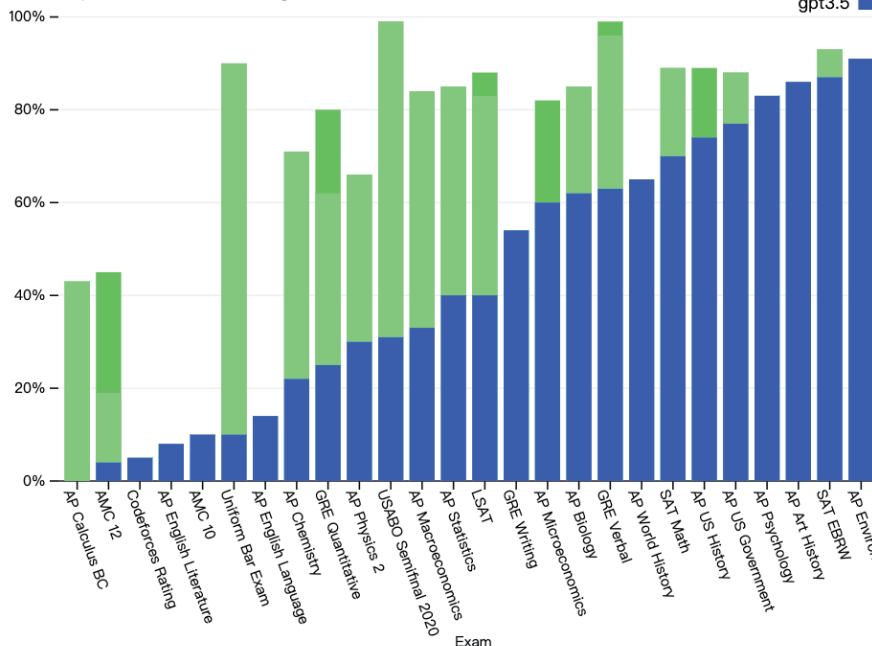
The reward is used to update the policy using PPO.



GPT-4 Performance on Academic and Professional exams.

Exam results (ordered by GPT-3.5 performance)

Estimated percentile lower bound (among test takers)



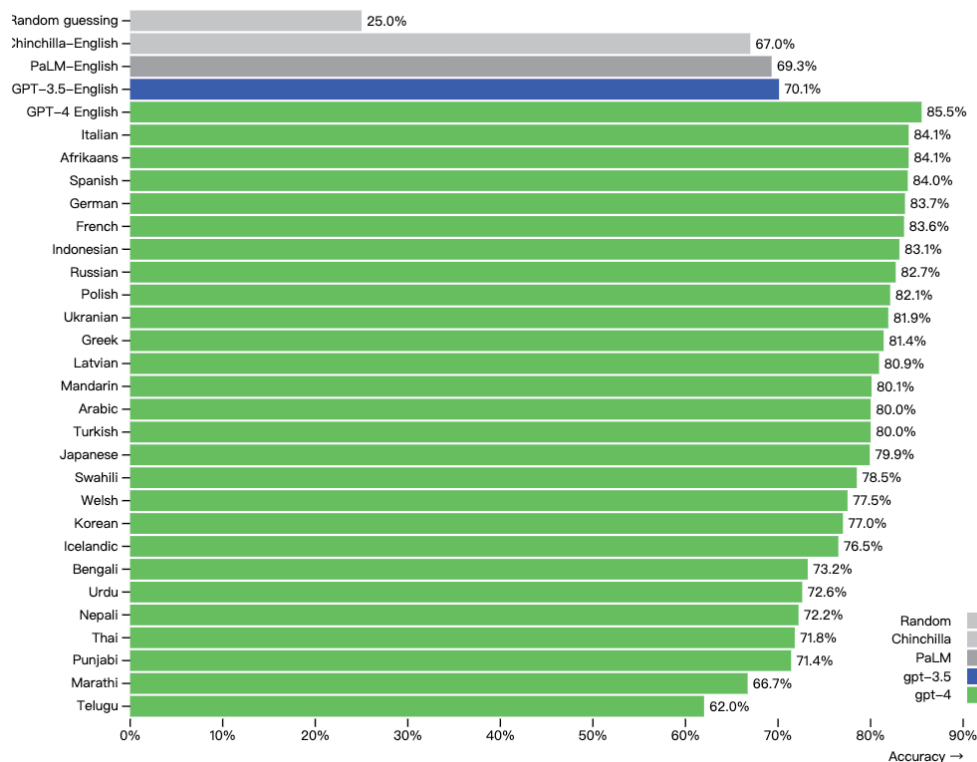
<https://openai.com/research/gpt-4>

Performance of GPT-4 in various Languages

Massive Multitask Language Understanding (MMLU): 57 tasks including elementary mathematics, US history, computer science, law, and more.

<https://arxiv.org/abs/2009.03300>

GPT-4 3-shot accuracy on MMLU across languages



<https://openai.com/research/gpt-4>

國立臺灣師範大學 National Taiwan Normal University

HOW TO USE CHATGPT

- Prompt Tricks / Design Guidelines
- Usage:
 - Question Generation
 - Personal Tutor
 - Text Expansion
 - Text Shrinkage
 - Text Transformation
 - Zero-shot Text Analysis / Text Mining
 - ChatGPT + Plugins
 - More ChatGPTs and Demos

Prompt Tricks

- Task Definition / Instruction
 - Explicit instruct LLM to do one thing at a time
 - Ex: 請幫我改寫下面的推薦函，使其更正式、更吸引人
- Context
 - Provide the text required by the task, e.g., for rewriting or analysis
- Examples / demonstrations
- Answer format
- Role Assignment / Role Playing
- Chain of Thought guidance
 - “When was Google founded? Answer: Let's think step by step.
 - Google was founded in 1998. The final answer: 1998.
- Grounding/Alignment

29

Prompt Examples

Use Case	Prompt Example
brainstorming	在環保審查會議上，我們燃煤發電廠的協力廠商應該注意什麼？
brainstorming	投資股市，需要先知道哪些事？
classification	請依照下面情緒類別，判斷推文所屬之情緒類別。 推文：為什麼明天就要開學了 情緒：負面 推文：明天終於要放暑假了 情緒：正面 推文：每天都被自己帥醒，壓力很大 情緒：
rewrite	請改寫下面的推薦函，使其更正式、更吸引人。 {推薦函文字}
extract	Extract all course titles from the table below: Title Lecturer Room Calculus 101 Smith Hall B Art History Paz Hall A
extract	Extract all place names from the article below: {news article}

Task

Examples

Context

30

Prompt Examples

https://github.com/AllanYin/Prompt_Is_All_You_Need/blob/master/gradio_streaming_chatbot.py

請為每段文字解析其結果。

請讀取每段文字後，先理解語意，再進行分詞、情感偵測、命名實體偵測以及意圖偵測。

分詞結果是指將輸入的文字，將輸入文字進行斷詞(segment)，然後以「|」分開斷詞的詞彙，即構成分詞結果。

需要偵測的情感類型有：

正面情緒(positive emotions):[自信,快樂,體貼,幸福,信任,喜愛,尊榮,期待,感動,感謝,熱門,獨特,稱讚]

負面情緒(negative emotions):[失望,危險,後悔,冷漠,懷疑,恐懼,悲傷,憤怒,擔心,無奈,煩悶,虛假,討厭,貶責,輕視]

當文句中有符合以上任何情感種類時，請盡可能的將符合的「情感種類」及句子中的那些「觸及到情感種類的內容」成對的列舉出來，一個句子可以觸及不只一種情感。

需要偵測的實體類型(entities)[中文人名,中文翻譯人名,外語人名,地名/地點,時間,公司機構名/品牌名,商品名,商品規格,化合物名/成分名,其他專有名詞,金額,其他數值]

此外，若是句子中有偵測到符合上述實體類型時，也請盡可能的將符合的「實體類型」及句子中的那些「觸及到實體類型內容」成對的列舉出來，一個句子可以觸及不只一種實體類型。

當你偵測到句子中有要求你代為執行某個任務或是查詢某資訊的意圖(intents)時，根據以英文「名詞+動詞-ing」的駝峰式命名形式來組成意圖類別(例如使用者說「請幫我訂今天下午5點去高雄的火車票」其意圖類別為TicketOrdering)，及句子中的那些「觸及到意圖類別的內容」成對的列舉出來，一個句子可以觸及不只一種意圖。

最後將每個句子的解析結果整合成單一json格式，縮進量為4。

以下為一段範例文字與其解析結果：

文字：「張大帥的人生是一張茶几，上面放滿了茶具。而本身就是茶具」

```
結果：
"{
  sentence: \"張大帥的人生是一張茶几，上面放滿了茶具。而本身就是茶具\"，
  segmented_sentence: \"張大帥的|人生是|一張|茶几|，|上面|放滿了|杯具|。|而|本身|就是|杯具|\"，
  positive_emotions: [
    0: {
      type: \"煩悶\"，
      content: \"放滿了杯具\"
    }，
    1: {
      type: \"無奈\"，
      content: \"本身就是杯具\"
    }
  ]，
  negative_emotions: [
    0: {
      type: \"失望\"，
      content: \"上面放滿了杯具\"
    }
  ]，
  entities: [
    0: {
      type: \"中文人名\"，
      content: \"張大帥\"
    }
  ]
}"
```

國立臺灣師範大學 National Taiwan Normal University

Prompt 寫作的重要性

- AI 時代的 圖書館員（與咒語召喚師）年薪這麼高：
 - 17.5萬到33.5萬元美金！
 - <https://jobs.lever.co/Anthropic/e3cde481-d446-460f-b576-93cab67bd1ed>

Chain of Thoughts (思維鏈)

- 思維鏈推理允許模型將複雜問題分解為單獨解決的中間步驟。
- 思維鏈提示可以提高各種推理任務的性能. A CoT prompt: 「Let's think step by step」
- 只有足夠數量的模型參數（大約 100B，千億級別）才能實現思維鏈提示的好處

Standard Prompting

Input

Q: Roger has 5 tennis balls. He buys 2 more cans of tennis balls. Each can has 3 tennis balls. How many tennis balls does he have now?

A: The answer is 11.

Q: The cafeteria had 23 apples. If they used 20 to make lunch and bought 6 more, how many apples do they have?

Model Output

A: The answer is 27. ❌

Chain of Thought Prompting

Input

Q: Roger has 5 tennis balls. He buys 2 more cans of tennis balls. Each can has 3 tennis balls. How many tennis balls does he have now?

A: Roger started with 5 balls. 2 cans of 3 tennis balls each is 6 tennis balls. $5 + 6 = 11$. The answer is 11.

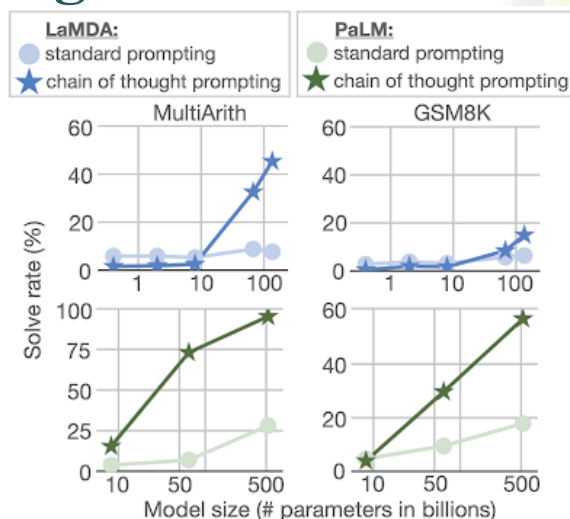
Q: The cafeteria had 23 apples. If they used 20 to make lunch and bought 6 more, how many apples do they have?

A: The cafeteria had 23 apples originally. They used 20 to make lunch. So they had $23 - 20 = 3$. They bought 6 more apples, so they have $3 + 6 = 9$. The answer is 9. ✅

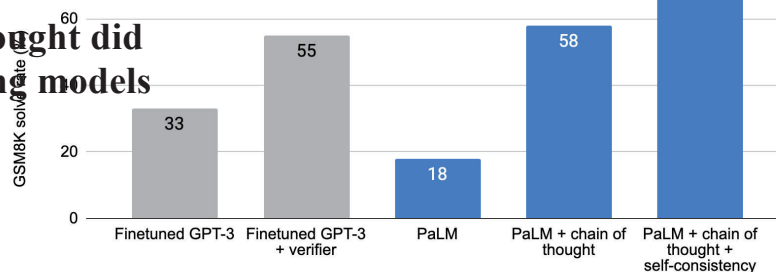
33 <https://ai.googleblog.com/2022/05/language-models-perform-reasoning-via.html>

Chain of Thoughts

- 在數學推論的問題上，採用思維鏈跟沒有採用，成效有巨大的差別
 - combining chain of thought prompting with the 540B parameter PaLM model leads to performance of 58%, surpassing the prior state of the art of 55% achieved by fine-tuning GPT-3 175B on a large training set and then ranking potential solutions via a specially trained verifier.
- Chain of thought actually **hurts performance for most models smaller than 10B parameters**
- The gains from chain of thought did **not transfer perfectly among models**



<https://ai.googleblog.com/2022/05/language-models-perform-reasoning-via.html>



34 <https://ai.googleblog.com/2022/05/language-models-perform-reasoning-via.html> 國立臺灣師範大學

CHATGPT 可以怎麼用？

35

Personal Tutor

- Question Answering
- Socratic Questioning
- Explanation
 - Explain **XXX like I am five**
 - Step by Step explanation
- Counseling / Consoling
- Consultant
- Code explanation
- Code debugging

36

Question Generation

- Given the context, ask ChatGPT to generate questions for helping
 - yield a set of test items
 - generate FAQ
 - interview
 - fortify the argument in the context
 - criticize on the text
 - review on a paper/report

Text Expansion

- Brain Storming (腦力激盪)
- Write a scientific paper, book, ...
- Write a report (for an assignment)
- Write a recommendation letter
- Write a news story
- Write a speech, joke, poem, email, acknlgmnt
- Write a program code (Python, R, C/C++, Java, ...)
- Design a web page (HTML, CSS, JavaScript)
- Suggest Excel functions, SQL commands
- Writes codes for illustration, to draw a function, ...
- Write a new game

Text Shrinkage

- Summarize a text
- Give an title
- Suggest keywords
- Name a baby, an activity, new stores, ...
- Itemize a text
- Tabulate a text

Text Transformation

- Rewrite paper paragraphs
- Rewrite recommendation letter
- Correct spelling and grammatical errors
- Translation (from Chinese to English or vice versa)

Zero-shot Text Analysis / Text Mining

- Word Segmentation
- Part-of-Speech Tagging
- Name Entity Extraction
- Keyword Extraction
- Coreference Resolution (指代消解)
- Sentiment analysis
- Topic classification
- Text Clustering

ChatGPT + Plugins

- Speech input/output
 - For language learning
 - Voice Control for ChatGPT (Chrome plugin)
 - <https://chrome.google.com/webstore/detail/voice-control-for-chatgpt/collffkcakegihfacjnlnegohfdlidhn/>
- ChatGPT as your finance advisor + your action

More ChatGPTs and Demos

- Semantic Reader
 - <https://www.semanticscholar.org/product/semantic-reader>
 - an augmented reader with the potential to revolutionize scientific reading by making it more accessible and richly contextual.
- Koala: A Dialogue Model for Academic Research
 - <https://bair.berkeley.edu/blog/2023/04/03/koala/>
 - Demo: <https://chat.lmsys.org/?model=koala-13b>
- 三分鐘做網站
 - <https://twitter.com/SullyOmarr/status/1644160222733406214>
- ChatGPT inside的傳統自然語言處理任務
 - <https://github.com/AllanYiin/Prompt-Is-All-You-Need>

教學上的啟發

現代老師應該知道的三件事

- 一、運用 ChatGPT協助寫出長篇論文、文章。
 1. 根據某個主題或描述，請 ChatGPT 列出十項相關的文章標題。
 2. 選擇其中一個標題，請 ChatGPT 列出符合該標題的文章目次。這樣通常就會得出很棒的目次，如果不行，自己再加修改或是請 ChatGPT 重新產生。
<https://youtu.be/WizoCwjEKsg>
 3. 根據列出的目次，就每一章節，請 ChatGPT 撰寫相關的說明、論述。
- 二、AI文字偵測器，用以自動偵測（上述）運用 AI生成的文字。
 - 目前的AI文字偵測器有：[ZeroGPT](#)、[DetectGPT](#)、以及 [OpenAI](#) 自己做的AI文字偵測器。三個偵測器的網址見留言。
- 三、人工偵測AI生成文字的小技巧：
 1. AI會生出無中生有、甚至錯誤的資訊，可以據此判斷。
 2. ChatGPT生成的參考文獻、參考書目不可靠，常是移花接木、再加潤飾而來，在Google或是學術期刊資料庫中可能都找不到該文獻。

45

ChatGPT融入教學（1/2）

- 讓ChatGPT當「助教」，課堂使用並融入教學
 - 老師上課方式的改變，請ChatGPT加入討論
 - 出作業前，先輸入到ChatGPT，測試回答內容
- 不好的作業範例：
 - 請學生分析紅樓夢的某一篇文章
- 改進的作業範例：
 - 請學生分析紅樓夢的某一篇文章，若使用ChatGPT生成，請點評其內容的優缺點
 - 如果非常完美不需要修改，要「詳述」這內容好在哪？並且也要列出學生是「如何提問」ChatGPT
- 作業改為團隊分組，ChatGPT較難一次完成

46

ChatGPT融入教學（2/2）

- 同時使用同時測試Google與ChatGPT，訓練如何提問、搜尋資料、驗證資訊的正確性
- 到達一個程度，「提出問題」，比「解決問題」重要！
- 減少作業比例，改增加隨堂測驗，實際訓練學生的反應力
- 上課方式將會大翻轉
- 你覺得使用ChatGPT或是AI系統融入教學，還有哪些可以改進教學的地方？

謝謝聆聽

捌、會議論文

一、海報展示（代號：A）

圖書資訊

- A01 檔案典藏機構非同質化代幣(NFT)應用方式與問題探析——以中國國民黨黨史館為例／陳品璇、吳宇凡..... 01
- A02 以深度學習之分類模型進行書目主題詞預測
／陳昕漢、王婕瑜、杜海倫 02

運動休閒

- A03 國小教師休閒運動個案探究-以新北市某國小教師組羽球區賽為例
／時唯馨 03
- A04 休閒舞蹈參與者參與動機之回顧研究
／何紫彤、鄭志富 04
- A05 飛鏢參與者參與動機、休閒涉入與休閒效益之研究-以大台北地區為例
／汪紀維、林文彥、林宜嫻、張仁璋、陳守謙 05
- A06 輔仁大學進修部學生使用智慧穿戴裝置對生活品質及使用滿意度之研究
／蘇子期、張謹宸、郭善至、陳守謙..... 06
- A07 民宿業主提供換宿機會動機、風險管理及效益評估之探討-以台灣民宿為例
／鄭幻羽、蕭乃文、李明璋、洪月菁、葉家豪..... 07
- A08 台灣職籃富邦勇士主場賽事服務品質研究
／許承濬、陳玠丞、劉哲宇、林柏翔、李纘德、洪月菁 08
- A09 登山健行者參與動機與休閒效益之研究-以石碇十八重溪為例
／呂芳儀、陳玟俞、賴弘儒、林岑翰、葉家豪、洪月菁 09
- A10 大學生觀賞網路轉播運動節目之動機與滿意度調查-輔仁大學進修部為例
／曹宸禎、高琬鈞、吳苡鈴、孔柏文、李纘德、洪月菁..... 10
- A11 2020-2022 年台灣街舞老師數位教學應用之研究
／孫立恩、鄭歆穎、王郁婷、呂映璇、郭銘勻 11

A12	樹林國民運動中心服務品質與使用者滿意度研究 ／施紫瑜、吳佳諭、劉欣茹、王士倫	12
A13	大專校院競技啦啦隊選手心理技能訓練之研究 ／王怡文、沈昀靜、蔡宗祐、郭銘勻	13
A14	華僑高中、臺灣藝術大學游泳館行銷策略之研究 ／徐婕、薛聿良、郭彥誼、王士倫	14
A15	民眾體適能領域的消費動機與運動習慣之分析-以新莊國民運動中心與 樹林國民運動中心為例／謝承恩、吳奕霖、李鑽德、洪月菁.....	15
A16	五股國民運動中心游泳課學童家長課程參與動機與滿意度調查 ／陳楷翔、劉家喆、張藝真、林瑞智、李俞麟	16
A17	臺灣肚皮舞運動發展之研究 ／張蓓恩、潘怡禧、劉心嵐、郭銘勻	17
A18	臺北教育大學游泳池委外經營服務品質及滿意度調查 ／顏功鑫、陳邑滔、沈依璇、林正浩、洪月菁	18
A19	大學生體育課程之上課動機及課程滿意度之研究－以輔仁大學進修部 體育課為例／吳安婕、郭家瑜、沈誌遠、蔣佳蓁、洪月菁.....	19
A20	運動員退役後轉型就業的挑戰與因應策略研究 ／謝景瀚	20

教育領域

A21	國小新手繼任導師之班級經營個案研究－以國小四年級代理教師為例 ／曾俞燁	21
A22	數位閱讀與語音辨識對國小高年級國語閱讀理解與學習態度之影響 ／洪菡育、陳思維	22

體育領域

A23	「身體教育」對「SDGs 永續發展目標」貢獻之初探 ／張尊堯、陳儷勻	23
A24	中華職棒球隊攻守表現與勝負之研究—以 2022 年總冠軍賽為例 ／陳昱萍、陳鴻雁、許富淑	24
A25	伸展運動對運動表現之影響 ／呂曼鈺、王建峻、吳治翰、張桂菱、李佳倚	25
A26	111 年全國大專運動會跆拳道對打女子 53 公斤級金牌選手技術分析 ／阮意霏	26
A27	民眾健康狀態與主觀幸福感關聯性之初探 ／林郁瑄、何健章	27
A28	探討大專棒球選手關節柔軟度與專項能力之相關性 ／陳建霖、林敬民、鄭原成、謝宗諭、曾慶裕	28
A29	游泳訓練介入對改善兒童氣喘效果之探討 ／黃新凱	29
A30	探索打擊棒次對攻擊表現之差異 ／鄭原成、陳建霖、林敬民、謝宗諭	30
A31	肥胖體位與心理健康關聯性之探討 ／林郁瑄、何健章	31
A32	優秀桌球運動員生涯輔導機制之探討 ／李偉正	32
A33	探討跆拳道館的經營模式及管理策略-以龜山跆拳道訓練站為例 ／盧育慈	33
A34	PETTLEP 意象訓練對運動表現之影響 ／簡暉翰、王建峻、吳治翰	34

A35	探討 2022 世界跆拳道錦標賽女子組 57 公斤銀牌選手羅嘉翎比賽主要攻擊型態／張玉環、蔡明志.....	35
A36	家長介入對選手參與競技運動的效益評析 ／蔡季芸、楊志顯	36
A37	桌球混合雙打比賽技術探討-以 2020 東京奧運混合雙打銅牌選手為例 ／邱冠超	37
A38	品牌形象和體驗行銷對消費的滿意度之研究-以臺北某健身房為例 ／周忠政、王建峻	38

二、口頭發表（代碼：B）

圖書資訊

- B01 輔仁大學進修學制學生就學動機與課業資訊需求與尋求行為研究
／黃惠英、林麗娟 39
- B02 大學生運用故事書學習英文之調查研究-以輔仁大學為例
／徐千代、林麗娟 40
- B03 研究生之健康資訊偶遇行為初探
／徐翊恩、黃元鶴 41
- B04 大學生跨學科報考研究所之資訊行為：以輔仁大學為例
／高梓綾、陳世娟 42
- B05 從追劇到知識內化－電視戲劇道具考證之社會教育功能探析
／林志宇 43

運動休閒

- B06 新北市新莊區家長對於學齡前兒童參加體適能課程動機與滿意度之研究
／陳懿慧、林庭仔、黃旭緯、劉竹恩、洪慶懷..... 44
- B07 奢華露營之行銷策略-以草地人溫泉會館為例
／朱怡蓁、林庭輝、洪雨彤、曾暉涵、王士倫 45
- B08 Curves 健身房顧客使用滿意度及服務品質之研究-以南京小巨蛋店為例
／林俊廷、田雨涵、陳品仔、張育銘、余泳樟 46
- B09 運動休閒品牌選擇因素與品牌忠誠度之探討-(以輔仁大學進修部為例)
／王浩任、莊家喬、許晉豪、紀維強、楊子興 47
- B10 台北市高中體育班空手道選手—運動員認同程度影響生涯發展之研究
／陳蕙婷、洪紀睿、于采玉、王佳琦、洪月菁 48
- B11 銀髮族休閒運動參與動機與幸福感之相關性研究-以新莊國民運動中心
為例／陳姝妤、張家瑜、陳欣汝、崔學慈、陳文正..... 49

教育領域

- B12 遠距教學對體育課程互動之影響
／呂曼鈺、王建峻、吳治翰、陳享隆、賴慶霖 50
- B13 教室翻轉—古物市集的社會教育功能探析
／胡宇瑄、吳宇凡 51
- B14 舞蹈系畢業生多元職涯投入與工作滿意度之研究
／柯品汶 52
- B15 學校轉型歷程校長領導行為之個案研究
／郭哲宇、林梅琴 53

體育領域

- B16 籃球裁判於賽前準備及比賽中壓力來源之研究
／吳冠辰、楊哲宜、曾慶裕 54
- B17 震動刺激對運動表現的影響
／李晏翰、張耘齊 55
- B18 運動行銷策略對企業品牌效益分析
／袁瑜劭 56
- B19 不同體力活動對 5-6 歲幼兒粗大動作之性別研究
／蔡昕儒 57
- B20 探討功能性扁平足對運動員下肢生物力學之影響
／劉雅瑄 58
- B21 優秀與非優秀大專棒球投手關節柔軟度之差異
／林敬民、陳建霖、鄭原成、謝宗諭、曾慶裕 59

論文大綱

檔案典藏機構非同質化代幣 (NFT) 應用方式與問題探析

——以中國國民黨黨史館為例

The Application and Problems of Non-Fungible Token (NFT) in Archives and Collection Institutions: The Case of the Kuomintang History Museum

陳品璇¹、吳宇凡²

Chen, Pin-Xuan¹/ Wu, Yu-Fan²

¹ 國立臺北科技大學文化事業發展系碩士班

² 國立臺北科技大學文化事業發展系助理教授

摘要

非同質化代幣(以下簡稱 NFT)交易市場的崛起,導致人們多將目光投注在 NFT 所帶來的營利價值,真正在意 NFT 所隱含技術價值者,卻是寥寥無幾;也因此,過去將 NFT 定位為投資工具的觀念,應轉而思考其兼具其他應用的可能性。**目的**:探討非同質化代幣的發展、特徵與類型,並以中國國民黨(以下簡稱國民黨)黨史館為核心,進一步瞭解檔案典藏機構非同質化代幣的應用方式與遭遇問題。**方法**:以 NFT 應用於檔案典藏機構為研究範圍,針對國民黨黨史館 NFT 的應用,而非以商業投資視角,並透過文獻分析法及訪談法執行資料蒐集與分析,以期作為後續相關學術研究與產業推動參考之用。**結果**:根據訪談結果可知,國民黨黨史館發行 NFT 的主要目的,是為行銷國民黨的主張與政策理念,也是作為一種與新技術結合的測試;至於其他應用方式,則希冀 NFT 相關問題得以解決,從而嘗試其他相關的應用以產生更多的價值。**結論**:根據文獻分析及訪談結果,初步彙整後得出結論:脈絡價值的崛起,文化典藏新模式,NFT 將文物典藏導向了另一個全新的領域;國民黨黨史館對於非同質化代幣的應用以行銷為主,在功能上強調來源證明,並焦注於黨員資料轉化,其餘則採保留態度,然仍抱有期待。

關鍵詞: 檔案典藏機構、非同質化代幣、中國國民黨黨史館

以深度學習之分類模型進行書目主題詞預測

Prediction of Subjects for books of Deep Learning Model for Classification

陳昕漢¹、王婕瑜²、杜海倫³
Chen, Hsin-Han¹/ Wang, Chieh-Yu²/ Tu, Hai-Lun³

¹ 輔仁大學圖書資訊學系碩士班

² 國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所

³ 輔仁大學圖書資訊學系助理教授

摘要

本研究是以深度學習之分類模型進行書目主題詞預測。現今圖書館編目皆由館員進行人工處理，若不能透過合作編目系統來取得書目編目資料，館員只能進行主題分析來選取，需花費不少時間，因此希望建立主題詞預測模型，來提供編目館員主題詞的參考選項。**目的**：將政大圖書館提供的書目資料進行資料擴增，經過模型訓練建立自動主題詞預測模型。**方法**：以 2022 年度中華圖書資訊學教育學會大數據競賽提供的政大圖書館書目資料作分析，本資料包含 220,951 筆書目資料，因其為競賽用途，故將主題詞總數簡化為 30 個。我們將其中的 211,029 筆書目資料作為訓練資料集，剩餘的 9,922 筆書目資料作為測試資料集，並從金石堂、博客來網路書店抓取書目的相關資訊，經過資料前處理後，將訓練資料集加入 Bert 模型進行訓練，取得預測模型，再把測試資料集放入預測模型進行主題詞預測，最終使用 Scikit-learn 套件來評估預測結果。**結果**：預測結果的召回率約為 0.61，精確率最高約為 0.50，F1-Score 最高約為 0.53，LRAP (Label ranking average precision) 約為 0.69，Eval Loss 為 0.09。**結論**：透過結果的衡量指標顯示，模型能提供一定程度的正確主題詞。

關鍵詞：自然語言處理、深度學習、多標籤分類

國小教師休閒運動個案探究-以新北市某國小教師組羽球區賽為例

A Case Study of Primary School Teachers' Recreational Sports- Take the badminton district competition of a teacher group of elementary school in New Taipei City as an example

時唯馨

Shih, Wei-Sin

臺北市立大學教育學系碩士班

摘要

本研究旨在探討新北市某國小教師羽球活動之個案研究，並以教師組羽球區賽 111 年冠軍隊伍之個案學校參賽選手為訪談對象，進行教師球類運動經驗之訪談。期能提升國小教師羽球運動風氣，及促進運動競賽之交流。研究目的在於了解受訪者 1.選擇羽球當休閒運動之動機 2.為何組成教師專業團隊；以及 3.如何舉辦羽球競賽交流活動。藉此探究國小教師投入羽球休閒運動的歷程，並提供欲組成教師社群運動組織之經歷參考，以及辦理競賽之經驗的回饋。並採用質性研究之個案研究法，立意取樣 3 位具有 5 年以上羽球運動經驗且區競賽教師組冠軍隊伍之參賽教師，進行半結構式訪談。2.訪談大綱找 3 位領域相關之專家進行專家效度檢測。為了使訪談能深入符合各項研究構面。針對訪談題目的適切性、周全性等予以審查。3.研究訪談資料將以逐字稿紀錄，並進行編碼、分類、整理，並以匿名的方式呈現從資料中所獲得之研究結果。受訪者皆表示定期從事羽球運動可以擴大教師團體交流，組成團體更能持續進行羽球運動，透過參加教師組羽球比賽，有進步的動力。由此可見羽球運動適合此區受訪教師團體，可提供國小教師在選擇運動項目時之參考。

關鍵詞：球類運動、區域競賽、團體

休閒舞蹈參與者參與動機之回顧研究

Literature Review on the motivation of leisure dance participants

何紫彤¹、鄭志富²

Ho, Tsz-Tung¹/ Cheng, Chih-Fu²

¹國立臺灣師範大學體育與運動科學系碩士班

²國立臺灣師範大學體育與運動科學系特聘教授

摘要

現代人對於健康的意識抬頭，希望可以在工作後獲得休閒體驗。藉由跳舞讓身體更加健康，以及達到休閒的需求。**目的**：透過整理國內期刊上的相關研究，歸納出休閒舞蹈參與動機之相關構面、研究方法及建議，以提供休閒舞蹈經營者參考。**方法**：採內容分析法，透過華藝線上圖書館，以「舞蹈」及「參與動機」為關鍵詞，蒐集期間為1997至2022年，以及所有中文期刊內容，排除無關內容後，得到本研究期刊論文共計14篇。**結果**：(一) 研究方法分析：以「量化研究」為主，共11篇(79%)；「質性研究」只有1篇(7%)。(二) 研究對象分析：10篇研究是針對特定族群作為研究對象，包括針對女性族群、學生族群、樂齡者族群，以及針對參與特定舞種之族群；(三) 研究構面分析：使用「生理、健康、體適能」與「人際關係、社會地位」為研究構面的比例最高，各有12篇。**結論**：大部分研究都有針對特定族群作為研究對象，而量化研究中也加入不同人口的統計變項分析，可見不同背景的舞蹈者之參與動機並不相同。休閒舞蹈參與動機相關研究之構面多元，顯示休閒舞蹈參與者參與動機繁複，且有個別差異。建議之後可以在多元課程的舞蹈教室，針對不同舞種的課程參與者作研究，為業者提供參考。

關鍵詞：休閒運動、舞蹈、參與動機

飛鏢參與者參與動機、休閒涉入與休閒效益之研究-以大台北地區為例

Darts Participant's research with Participating Motivation、Leisure Involvement and Benefits of Leisure – In Greater Taipei Area

汪紀維¹、林文彥²、林宜嫻³、張仁瑋⁴、陳守謙⁵

Wang, Chi-Wei¹/ Lin, Wun-Yan²/ Lin, Yi-Xian³/ Chang, Jen-Wei⁴/
Chen, Shou-Chien⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

本研究調查飛鏢參與者的參與動機、休閒涉入與從事飛鏢活動所獲得的休閒效益，比較不同背景之飛鏢參與者對於參與動機及休閒涉入的差異。受試者中以男性居多，年齡多介於 26-35 歲間，教育程度以大專院校最多，婚姻以未婚佔多數，職業以學生居多，月收入以 30001-45000 元居多，每週練習時數未滿 2 小時居多。教育程度、婚姻狀況與每週練習時數對參與動機有顯著；教育程度、婚姻狀況、月收入與每週練習時數對於休閒涉入有顯著。背景變項中教育程度對心理需求、成就需求與休閒需求有顯著；婚姻狀況對心理需求、健康適能與休閒需求有顯著；月收入對自我實現具有顯著性；練習時數對心理需求、成就需求、社會需求、健康適能與知識需求有顯著。參與動機中除心理需求與休閒需求呈現低相關外，其餘呈現中度相關。參與動機與休閒效益關係中以成就對生理效益具高度相關在心理需求與社會需求當中與生理效益相關較低；其餘皆為中度相關。在休閒涉入構面中與休閒效益的心理效益呈現高度相關，其餘為中度相關。本次研究可得知參與動機、休閒涉入與休閒效益之間均有不同程度的相關性，且不同背景之受試者對於參與動機、休閒涉入與休閒效益方面均有一定程度的相關性，符合本次研究結果之期待。

關鍵詞：飛鏢、參與動機、休閒涉入、休閒效益

輔仁大學進修部學生使用智慧穿戴裝置對生活品質及使用滿意度之研究

A Study of Quality of Life and Satisfaction with the Use of Smart Wearable Devices among Students in the Continuing Education Division of Fu Jen Catholic University

蘇子期¹、張謹宸²、郭善至³、陳守謙⁴

Su, Tzu-Chi¹/Chang, Jin-Chen²/Guo, Shan-Zhi³/Chen, Shou-Qian⁴

¹²³ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

近年來智慧穿戴裝置愈來愈普及，為了解智慧穿戴裝置是否對生活帶來實質的影響；因此，本研究以天主教輔仁大學進修部學生為研究對象，探討智慧穿戴裝置之使用滿意度以及對生活品質之影響。本研究透過問卷調查採隨機抽樣，共取得 273 份樣本，271 份有效樣本。本研究使用 SPSS 18.0 統計軟體進行獨立樣本 T 檢定、單因子變異數分析等統計分析。經統據分析具體結果為：一、輔仁大學進修部學生受訪者月收入、使用之智慧穿戴裝置金額、每日使用智慧穿戴裝置時間與生活品質有顯著差異；每日使用智慧穿戴裝置時間與使用滿意度亦有顯著差異。二、使用智慧穿戴裝置品牌以 Apple 占最多數，使用者年齡以 18~24 歲最多；使用時間以一年以下占最多，使用未滿兩年者比率超過半數；每天使用智慧穿戴裝置之時間不等，以每日使用 12 小時以上最多，使用滿意度多數為正向。三、智慧穿戴裝置使用者之生活品質與使用滿意度呈顯著相關。本研究得知智慧穿戴裝置的使用滿意度與生活品質之間存在正向關係，當使用者充分利用智慧穿戴裝置提供的功能來提高自我意識和健康認知時，生活品質將會有所提升。

關鍵詞：智慧穿戴裝置、生活品質、使用滿意度

民宿業主提供換宿機會動機、風險管理及效益評估之探討

-以台灣民宿為例

A Study on the Motivations, Risk Management, and Effects of Work-Exchange Programs - Take Taiwanese B&B Owners for example

鄭幻羽¹、蕭乃文²、李明璋³、葉家豪⁴、洪月菁⁵

Cheng, Huan-Yu¹/ Hsiao, Nai-Wen²/ Lee, Ming-Zang³/ Ung, Yueh-Ching⁴/
Yeh, Chia-Hao⁵

¹²³ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁴ 石碇螢火蟲公益書屋創辦人

⁵ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

本研究旨在探討出在台灣提供打工換宿業主之提供動機、風險管理及效益評估的研究，由本次訪談結果分析業主利益衡量及其內外效益。採用質性研究方法，運用訪談及文件分析等研究方法進行研究。內容以訪談9家台灣已有開始提供打工換宿之業主，並配合相關文件資料分析上述資料後。研究結論發現，提供打工換宿業主之動機評估包含；1.提供打工換宿之動機為何；2.選擇換宿者而非一般勞動人員之動機；3.招募什麼特質的換宿者比較符合需求；4.主要會提供換宿者哪些工作內容，而提供打工換宿之風險評估包含；1.打工換宿是否需要簽合約；2.是否遊走於勞動基準法邊緣；3.尚未提供打工換宿模式前風險效益評估；4.希望政府能給予換宿民宿何種資源；5.沒有相關條例是否會有管理問題；6.業主實際提供打工換宿後與預期效益之落差，以及在提供打工換宿之效益評估包含；1.換宿者人力效益是否優於一般僱用勞工；2.民宿提供打工換宿後有哪些成長；3.打工換宿是否能促進社會發展4.採用換宿者對於營運成本是否減少。研究結果期望能作為往後民宿在準備提供打工換宿前的風險及效益面之參考，並提供未來研究及相關政府管理單位之參考。

關鍵詞：打工換宿、提供動機、風險管理、效益評估

臺灣職籃富邦勇士主場賽事服務品質研究

Research on Service Quality of Fubon Warriors Home Games in Taiwan Professional Basketball Team

許承濬¹、陳玠丞²、劉哲宇³、林柏翔⁴、李纘德⁵、洪月菁⁶

Hsu, Cheng-Chun¹/ Chen, Jie-Cheng²/ Liu, Zhe-Yu³/ Lin, Bo-Xiang⁴/

Li, Tzen-De⁵/ Hung, Yueh-Ching⁶

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵⁶ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

近年來大眾打籃球的風氣越來越盛行，喜愛籃球的人也越來越多，這幾年台灣職業籃球聯盟數也漸漸變多，本研究將以 P. LEAGUE+ 聯盟中的富邦勇士為例探討其中的觀眾滿意度。目的：了解進場觀看球賽的人口背景資料，及進場觀眾在服務品質及滿意度的重視因素、不同人口統計變項的觀眾在服務品質上的差異、不同人口統計變項的觀眾在滿意度上的差異。方法：以臺灣中華職籃所舉辦的籃球賽，富邦勇士籃球隊主場（臺北和平籃球館）現場觀眾為調查對象進行便利取樣。回收有效問卷 304 份，利用 SPSS 統計套裝軟體進行描述性統計、獨立樣本 T 檢定與單因子變異數等統計方法進行資料分析。結果：主場觀眾年齡分佈以 21~25 歲為最多，教育程度以大專、大學為最多，購買位置以 A 區為最多；人口統計變項中了解，男女百分比為女性 55.9%、男性 44.1%，因此本問卷女性多於男性購買位置以 A 區為最多；「服務品質」構面上以「環境清潔規劃」因素得分最高；「顧客滿意度」構面為「球隊活動整體流暢度表現」因素得分最高。「滿意度整體」與「服務品質整體」「滿意度整體」與「球場規劃」與「球場設施」、「軟體表現」與「服務品質整體」相關性最高。結論：球場內設施可以再針對不同年齡層與性別的觀眾和季節的轉換進行改善，讓觀眾在觀賞球賽時有更多元的選擇。

關鍵詞：P. LEAGUE+、富邦勇士籃球隊、服務品質

登山健行者參與動機與休閒效益之研究-以石碇十八重溪為例

The research on the Participation Motivation and Leisure Benefits of Mountain Hiker — A Case of Shiding 18chongxi

呂芳儀¹、陳玟俞²、賴弘儒³、林岑翰⁴、葉家豪⁵、洪月菁⁶

Lu, Fang-Yi¹/ Chen, Wen-Yu²/ Lai, Hung-Ju³/ Lin, Tsen-han⁴/ Yeh, Chia-Hao⁵/
Hung, Yueh-Ching⁶

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 石碇螢火蟲公益書屋創辦人

⁶ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

台灣實施週休二日，使國人的閒暇時間增加，加上休閒型態的改變以及健康意識的抬頭，使得登山健行活動的風氣更加興盛且蓬勃發展。本研究旨在探究石碇十八重溪登山健行者參與動機與休閒效益之情形。以石碇十八重溪三角點（紙寮坑古道、臺北南港製茶場、三才靈芝農場螢火蟲步道）為研究對象進行定點問卷發放與收集，回收有效問卷共計 220 份，發放期間為 12 月 11 日～2 月 19 日。所得資料以描述性統計、獨立樣本 t 檢定、單因子變異數分析和 Scheffes 事後檢定等方法進行分析。背景變項中現居區域對於心理需求、成就需求具有顯著性；是否就職工作對於心理需求具有顯著性；婚姻狀況對於社會需求具有顯著性；是否與子女同住對於心理需求具有顯著性；另外現居區域對於生理效益、心理效益具有顯著性；年齡對於生理效益具有顯著性；婚姻狀況對於生理效益具有顯著性；教育程度對於生理效益、社交效益具有顯著性。多數登山健行者對於登山健行休閒效益是可以維持體能及達到生理效益的效果，另外登山健行者也以成就需求為重，在登山健行過程中精神壓力的調劑、心靈的提升與社會的互動有實質上的幫助，因此應鼓勵國人多從事登山健行活動。

關鍵詞：登山健行、參與動機、休閒效益、石碇十八重溪

大學生觀賞網路轉播運動節目之動機與滿意度調查-輔仁大學進修部為例

A Study on the motivation and satisfaction of college students watching sports programs on the Internet-A Case of department of Continuing Education, FJCU

曹宸禎¹、高琬鈞²、吳苡鈴³、孔柏文⁴、李纘德⁵、洪月菁⁶

Tsao, Chen-Chen¹/ Gao, Wan-Jun²/ Wu, Yi-Ling³/ Kong, Bo-Wen⁴/

Li, Tzen-De⁵/ Hung, Yueh-Ching⁶

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵⁶ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

全台民眾每週使用網路平台觀看影片達7成，隨體育賽事轉播發展成熟，觀看選擇多元，網路轉播也成為選擇之一。**目的:**探討大學生網路轉播觀賞運動節目之動機與滿意度，了解動機與滿意度兩者之間的關聯性。**方法:**對象為輔仁大學進修部大一至大四學生，使用網路問卷進行量化分析便利抽樣。共發放303份問卷，有效樣本261份，即261人次受試者曾使用過網路平台觀賞運動賽事。據結果使用敘述統計、單因子變異數分析、雪費事後檢定，並以相關及迴歸分析進行動機及滿意度關聯性，**結果:**平台付費使用以無付費居多為70.6%；觀看頻率以偶爾觀看居多佔39.7%；觀看形式以平台直播居多佔45.0%。動機以「喜歡比賽過程的緊張刺激」平均數4.22最高；滿意度以「未來還會繼續使用此平台觀看賽事」平均數4.25最高。由單因子變異數分析得知，觀看頻率對於滿意度、社交因素及個人因素都具有顯著影響。在滿意度對於個人因素及社交因素之迴歸分析中顯示，滿意度對於個人因素及社交因素皆成正相關。**結論:**提高運動賽事的討論度及知名度，並提供更多元的觀看付費選擇及平台，如包季優惠或單場優惠等，以提升大眾的好感度及觀賞參與意願，都可提升大眾的觀賞和付費意願，以擴大客群和創造更多元收入效益。

關鍵詞：網路轉播、觀賞運動、運動節目

2020-2022 年台灣街舞老師數位教學成效之研究

A Study of 2020-2022 Research on Digital Teaching Effectiveness of Taiwanese Street Dance Teachers

孫立恩¹、鄭歆穎²、王郁婷³、呂映璇⁴、郭銘勻⁵

Sun, Li-En¹/ Heng, Sin-Ying²/ Wang, Yu-Ting³/ Lu, Ying-Shiuan⁴/

Kuo, Ming-Yun⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

台灣近年街舞運動愈來愈盛行，加上現代的科技發達，許多教室轉型成線上教學模式，而我們也針對此種教學方法及平台進行研究，並分析在現今台灣街舞老師的教學現況以及使用的教學平台，實體教學和數位平台教學的差異，綜觀以上問題來進行研究。

本研究以質性研究的方式訪談八位台灣北部業界街舞老師，將其教學之經驗和問題提出做為研究使用。

一、多數街舞老師只有少許的線上教學之經驗，因認為線上教街舞並不方便，且教學品質較差。若要改善問題也相對較麻煩，需老師及學生還有各種突發之因素加以整合進行考量。

二、依訪談內容得知每位老師對於數位平台的選擇不同，會因為網路、操作方便性和付費方式等來選擇數位平台；其中選擇視訊軟體 ZOOM 教學的較多，但也有部分老師認為數位教學的技術還不足以用在街舞教學上。

三、依訪談內容得出老師們認為數位教學和實體教學最大的差異就是氛圍感和學生對於課程內容的吸收程度，數位平台較無法立即得到老師的答覆和氣氛，每位同學使用的網速也不同，容易有延遲的問題，所以數位平台需要更多的是耐心。

關鍵詞：台灣街舞、街舞老師、數位教學

樹林國民運動中心服務品質與使用者滿意度研究

A Study of Service Quality and User's Satisfaction of New Taipei City Shulin Sports Center

施紫瑜¹、吳佳諭²、劉欣茹³、王士倫⁴
Shih, Zih-Yu¹/ Wu, Jai-Yu²/ Liu, Xin-Lu³/ Wang, Shih-Lun⁴
¹²³ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程
⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

近年來運動成為民眾不可或缺的休閒活動，運動場館蓬勃發展，本研究旨於探討樹林運動中心使用者對該場館的服務品質與滿意度，進而比較不同使用者的差異情形，並了解使用者服務品質與滿意度之關聯性。方法:研究以問卷調查法對樹林運動中心的使用者進行便利抽樣，以描述性統計、獨立樣本 t 檢定、單因子變異數分析、皮爾森相關等統計分析。發放 450 份問卷，實際有效問卷為 432 份，有效問卷回收率 96%。結果:樹林運動中心使用者男性高於女性，年齡介於 20~29 歲，教育程度為大學居多，職業為服務業，平均收入 2 萬~3 萬元，未婚高於已婚，每週到運動中心使用次數 2~3 次，每次到運動中心運動時間 1~3 小時，最常使用的運動設施為游泳池，受試者主要都分布在樹林區。不同變項的受試者在年齡、教育程度、最常使用設施、每週使用次數以及居住地在服務品質與滿意度上皆有顯著差異。結論:服務品質與滿意度的各構面均呈顯著正相關，由於場館的位置比較偏僻，使用者對場館便利性的滿意度部分認同感較低，為了讓民眾更方便前往運動，建議場館可增加車站到場館的接駁服務，不僅可以提升民眾前往運動場館的便利性，也能夠增加運動場館的使用率。

關鍵詞：運動中心、服務品質、滿意度

大專校院競技啦啦隊選手心理技能訓練之研究

Mental training of competitive cheerleading in the University in Taiwan

王怡文¹、沈昀靜²、蔡宗祐³、郭銘勻⁴

Wang, Yi-Wun¹/ Shen, Yun-Jing²/ Cai, Zong-You³/ Kuo, Ming-Yun⁴

¹²³ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

本研究目的是了解大專競技啦啦隊選手背景、分析各層級選手心理技能現況之研究意圖之調查，以及探討不同變項選手心理技能反應與各因素之差異情形。研究方法以量化研究的問卷調查法及搜集國內外相關論文、期刊及分析進行，針對台灣現有隊伍參與比賽的大專選手進行便利性抽樣調查，蒐集具有代表性之樣本於以分析，共計發放 150 份，剔除無效問卷 42 份，總共回收 108 份，有效問卷回收率為 72%。一、由分析結果得知大專校院競技啦啦隊選手中女性多於男性、其中以 21 歲至 25 歲者居多、專長多為競技啦啦隊、團隊擔任角色以底層人員占多數、訓練層級多為校隊選手、訓練資歷落在 49 個月以上人數居多、每周訓練時長以 4 至 6 小時人數最多。二、在大專校院競技啦啦隊選手中不同層級競技啦啦隊選手與心理技能並無顯著差異。三、不同的訓練時長的大專校院競技啦啦隊選手心理技能以放鬆技巧有顯著差異。建議教練在訓練過程中可以豐富訓練的內容，提升專業知能講習增加訓練多元性，以達成選手對教練的技術需求並充實其訓練內容，也可鼓勵選手填寫訓練日記把過往的經驗和成就記錄下來，以及多教導選手在有錯誤時，要保持良好的感覺也提醒選手多發展正面思想力量以發揮水平，讓選手提升自信心且更加自發性練習。

關鍵詞：大專校院、競技啦啦、心理技能

華僑高中、臺灣藝術大學游泳館行銷策略之研究

The study on marketing strategies of N.O.C.S.H. and N.T.U.A. swimming pool

徐婕¹、薛聿良²、郭彥誼³、王士倫⁴

Shu, Jie¹/ Hsueh, Yu-Liang²/ Kuo, Yan-Yi³/ Wang, Shih-Lun⁴

¹²³ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

受到疫情阻擾的情況下，委外公司竟選擇在這時間接連經營台藝大及華僑游泳場館，並且在行銷策略上有不錯的成績。目的：本研究旨在瞭解華僑高中、台灣藝術大學游泳館之經營現況，並探討疫情影響下之調整策略、行銷策略與未來方向。方法：採用質性研究方法，運用訪談、觀察及文件分析等研究方法進行研究。內容以訪談資料為主，輔以觀察所得及相關文件資料，分析上述資料。結論：業者經過市場調查 S.Wing 體育園區為了滿足族群，在產品設計上兩館的性質不同，華僑經營項目以夏季戲水及長泳為主，臺藝大經營項目以溫水泳池、會員及課程為主，因此票價差異大，兩館地理位置處於劣勢，網路行銷為最好的優勢，使民眾可以快速得知兩館的資訊，夏季是 S.Wing 體育園區的旺季，兩館之間也有共同的促銷活動，讓民眾可依自己所需的性質來選擇使用不同場館，現在疫情慢慢穩定，並期望整體人員穩定營運狀況，讓整個大環境有提升起來。結論：目前疫情逐漸穩定，S.Wing 體育園區利用網路行銷的優勢及推廣校園課程，使人流慢慢穩定，並增加更多多元課程，如：嬰幼兒游泳課程、獨木舟等，對於未來業績是最大的考量，提高游泳課程的乘載量及提高來客數，希望大人小孩能一起參與保持良好的運動習慣，保持健康。

關鍵詞：華僑高中、臺灣藝術大學、行銷策略、游泳館

民眾體適能領域的消費動機與運動習慣之分析-以新莊國民運動中心

與樹林國民運動中心為例

Analysis of Consumption Motives and Exercise Habits in the Field of Public Physical Fitness—Taking Xinzhuang National Sports Center and Shulin National Sports Center as Examples

謝承恩¹、吳奕霖²、李纘德³、洪月菁⁴

Hsieh, Cheng-En¹/ Wu, Yi-Lin²/ Li, Tzen-De³/ Hung, Yueh-Ching⁴

¹² 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

本研究探究民眾在新莊及樹林國民運動中心體適能部門的消費動機及運動習慣的關聯性。以在新莊及樹林國民運動中心體適能部門消費的民眾為研究對象，共取得 303 份有效樣本。調查所得資料使用獨立樣本 t 檢定、單因子變異數分析運動習慣及消費動機的關聯，再以敘述統計、皮爾森卡方檢定進行交叉分析，所得結果如下：

(一)新莊及樹林國民運動中心的運動習慣與消費動機問卷調查的回收對象，女性多於男性，年齡大多集中 21-50 歲，學歷大多數在大學，以商業及服務業職業居多，每月平均所得大約在 350000-65000 元。

(二)由分析可得知，新莊國民運動中心來客數較多。參與體適能運動年資很多是 4 年以上，半數以上每周運動 1-3 次，每次運動時間都接近 1 小時或者 1 到 2 小時，而最常消費的項目為團體課程，其次是體適能中心。

(三)研究以「消費動機量表」來瞭解消費動機，分為「運動動機」、「人際動機」及「產品吸引力」等三個構面。經量表整理可知參與者對於從事體適能運動的消費動機中「運動動機」層面影響最大，並進一步使參與者對體適能運動產生興趣。

(四)運動習慣與消費動機各構面之關聯性為：運動習慣與運動動機、人際動機及產品吸引力為低度相關。

關鍵詞：國民運動中心、體適能、運動習慣、消費動機

五股國民運動中心游泳課學童家長課程滿意度與參與動機調查

Survey on course satisfaction and participation motivation of parents of children taking swimming lessons in Wugu National Sports Center

陳楷翔¹、劉家喆²、張藝真³、林瑞智⁴、李俞麟⁵

Chen, Kai-Xiang¹/ Chen, Kai-Xiang²/ Zhang, Yi-Zhen³/Lin, Rui-Zhi⁴/
Lee, Yu-Lin⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 國立臺北商業大學體育室專任教授兼總務長

摘要

本研究目的在了解五股國民運動中心的游泳班學童家長參與動機與滿意度，希望透過本研究探討學童家長參與游泳課的動機，研究方法為問卷調查法，透過網路問卷的方式進行調查研究，網路問卷發放方式填寫問卷，共計發放 151 份網路問卷、共取得 150 份有效問卷，此問卷經由信效度分析後分析結果皆為良好數值。研究結果顯示，五股國民運動中心的游泳班學童家長於參與動機與滿意度，兩者關係皆達顯著正向相關影響，可得知參與動機間接正向影響滿意度。顯見，參與動機是影響家長滿意度的重要因素，滿意度提升，則參與動機會間接增加。一、五股國民運動中心游泳課學童家長中，以男性選手多於女性家長，依據人口統計變項研究結果顯示，家長年齡以 31 歲至 40 歲者居多、職業以商業居多、學過游泳居多、游泳頻率每週 1-3 次為多數。二、本研究參與動機各構面分析結果排行依序為 1、教師教學；2、學習效果；3、場地設備與衛生條件，三、本研究滿意度各構面分析結果排行依序為 1、生理成長；2、主動參與；3、社會成長。四、不同背景變項在「教師教學」構面呈現顯著差異。經上述分析建議場館應加強人員服務、教練服務及場館提供的服務，清楚了解游泳課程學童家長需求，給予學童家長個別關懷，進而促使場館提升教學品質。

關鍵詞：參與動機、滿意度、運動中心

臺灣肚皮舞運動發展之研究

Research on the Development of Belly Dance Movement in Taiwan

張蓓恩¹、潘怡禧²、劉心嵐³、郭銘勻⁴

Zheng, Bei-En¹/ Pan, Yi-Hsi²/ Liu, Shin-Lan³/ Kuo, Ming-Yun⁴

¹²³ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

本研究針對肚皮舞之起源、歷史背景、舞蹈風格、國內外發展情況等進行蒐集資料及探討，並採用質性研究之深度訪談法進行分析比較，研究發現臺灣肚皮舞風潮不斷發展多元在地風格，更從性別和文化的角度，深度影響參與者對於肚皮舞運動之認同感。本研究以 TDSF 中華民國國際舞蹈運動總會為主要研究對象，從組織當中挑選總會秘書、資深舞蹈教師及現役選手，進行深度訪談。選取原因為國內肚皮舞運動現今由該組織進行推廣，訪談人數為中華民國中東舞蹈協會秘書長 1 人、國家級教練與現役選手 2 人，共計 3 人。

關鍵詞：肚皮舞運動、東方舞蹈、埃及東方舞、肚皮舞風格、肚皮舞起源

臺北教育大學游泳池委外經營服務品質及滿意度調查
Taipei University of Education Swimming Pool Outsourced Service
Quality and Satisfaction Survey

顏功鑫¹、陳邑滔²、沈依璇³、林正浩⁴、洪月菁⁵
Yan, Gong-Xin¹/ Chen, Yi-Tao²/ Shen, Yi-Xuan³/ Lin, Zheng-Hao⁴/
Hung, Yueh-Ching⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程
⁵ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

本研究以國北教泳健館作為主要研究範圍，主要探討泳健館之消費者滿意度調查，進而探討本館服務品質及須改善部分為何。消費者人口統計、服務品質、滿意度現況臺北教育大學泳健館消費者為女性較多，教育程度大專/大學且年齡 21- 30 歲比例最高，學生人數最多，每週來運動一次的消費者較多，平均月收入在 20000 元以下者居多，入場付費方式以單次消費比例最高，從事商業的消費者比例較多。基於上述結果得知，入場消費之年齡偏低及消費者較為重視服務人之服務態度、教練之專業能力還有泳池整體環境整潔，建議：

1. 可以多加開水中課程及更多的高齡優惠活動，可以透過一些高齡運動指導員或是與社會福利中心合作增加更多的高齡長者報名各類課程。
2. 再多加重視工作人員之服務態度以及訓練教練之專業能力。加強泳池整體環境規劃及清潔工作。

關鍵詞：委外經營、服務品質、滿意度

大學生體育課程之上課動機及課程滿意度之研究

—以輔仁大學進修部體育課為例

A Study on Learning Motivation and Satisfaction in Physical Education Courses of College Students - Take Department of Continuing Education, FJCU as an Example

吳安婕¹、郭家瑜²、沈誌遠³、蔣佳蓁⁴、洪月菁⁵

Wu, An-Chieh¹/ Chia, Yu-Kuo²/ Shen, Zhi-Yuan³/ Jianj, Jia-Zhen⁴ /

Hung, Yueh-Ching⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

在國小到高中階段，體育課程只能按照學校安排進行，在大學階段學生有自主選擇體育課程的權利，希望能夠讓體育課更符合大家的需求。**目的：**透過資料收集、問卷調查輔仁大學進修部學生選修體育課的現況，以及對於體育課的上課學習動機及滿意度為何？並提供改善建議，作為未來開設體育課程的參考。**方法：**本研究對象以 111 學年度第一學期輔仁大學進修部學生進行調查，採用網路問卷調查，共發放 353 份問卷，回收有效問卷 351 份，以描述統計、單因子變異數分析、雪費事後檢定、獨立樣本 t 檢定進行分析。**結果：**本研究顯示：一、上課學習動機中最高為生理需求面向中鍛鍊身體，讓自己更健康，滿意度中最高為教師面向中任課教師之專業知識。二、排球課學生比游泳課學生重視培養運動興趣。體適能課學生比柔道課學生重視獲得運動知識。羽球課學生比游泳課學生願意把體育課程當作休閒活動。三、學生對於游泳課的內容設計、課程時間安排及器材品質的滿意度較低。**結論：**學生對游泳課程的滿意度較低。建議為：一、設計有趣和具挑戰性的游泳技巧和活動。二、調整課程時間或場地以便在冬季進行游泳課程。三、定期保養游泳池和器材，確保品質和安全。

關鍵詞：體育課、上課動機、課程滿意度

運動員退役後轉型就業的挑戰與因應策略研究

The Challenges and Coping Strategies of Athletes' Career Transition after Retirement

謝景瀚

Hsieh, Ching-Han

輔仁大學體育學系碩士班

摘要

隨著體育運動的發展，越來越多的運動員會在職業生涯中面臨退役的問題。退役對運動員的生活和職業生涯都會帶來很大的轉變和挑戰。退役對運動員的生活和職業生涯都會帶來相當大的轉變和挑戰，因此，本研究旨在探討運動員退役後轉型就業的挑戰和因應策略。透過退役運動員進行深度訪談，探討其在轉型就業過程中所遇到的挑戰和因應策略並獲取相關的資料，且深入了解運動員的轉型就業過程中的心路歷程、困難和成功經驗。為了幫助運動員更好地轉型就業，需要改進現有的政策和制度，採取措施鼓勵和支持運動員職業生涯的發展，如提供職業培訓、開展職業規劃和指導、建立更多的職業機會。運動員轉型就業是一個複雜的過程，更需要從個人、社會和政策三個層面來進行因應。

關鍵詞：運動員退役、運動員轉型、運動員就業

國小新手繼任導師之班級經營個案研究—以國小四年級代理教師為例

A Case Study of Classroom Management for a Newly Appointed Successor Teacher in an Elementary School: The Example of a Fourth-Grade Substitute Teacher

曾俞燁

Tseng, Yu-Yeh

臺北市立大學教育學系碩士班

摘要

多數教師對「繼任導師」一職避之唯恐不及，若為新手代理教師接任，經驗不足、聘期也不穩定，卻須面對任期短、隱患多的班級，易產生負面情緒，此情況下，重建班級規則與正向親師生關係是首要任務。**目的**：探討新手繼任代理導師班級經營的策略與心境，以了解個案導師接手班級的任職感受、所面臨之挑戰及經驗歷程，並提供其他新手繼任教師建議。**方法**：採半結構式深度訪談，經立意抽樣選定2位「接手班級在校風評由較差轉優」、「既新手且繼任又代理」的導師作為研究對象，任教學校分別位於新北與南投。**結果**：新手繼任代理導師的心理壓力容易由自身「三重身分」引起，分「內鑠」及「外發」成因；班級經營上的重大挑戰則源自家長與學生留有「銘印現象」與「定錨效應」，重建班級規則與氛圍的策略應自和諧溝通理論出發，而後依回饋進行滾動調整。**結論**：不參與比較及評判「前任導師」能減緩教師心理負擔，資深教師是從新手教師歷練而來，向外求援及對內成長，都是為專業添磚加瓦；班級經營參與者眾，探索帶班風格的過程中，應有多面向展現，唯有不斷內化知識、累積經驗，才能在適當情境中，盡可能找出較佳、較多、較完善的解法。

關鍵詞：新手教師、繼任教師、代理教師、班級經營

數位閱讀與語音辨識對國小高年級國語閱讀理解與學習態度之影響

The effect of Digital reading and Speech recognition on Mandarin reading comprehension and learning attitude of Primary Students

洪菽育¹、陳思維²

Hong, Ciou-Yu¹/ Chen, Szu-Wei²

¹臺北教育大學課程與教學傳播科技研究所

²高雄師範大學成人教育助理教授

摘要

疫情後的教育現場運用學習平臺實施線上教學與混成教學，呈現多元的科技新風貌。教師將教學資源上傳至教學平臺供教學與學習使用，親師生對於數位學習的接受度大幅提升。本研究數位閱讀運用線上學習平台「學習吧」進行閱讀文本和與語音辨識朗讀文章，探討對國小高年級學生閱讀理解的各層次影響。本研究採不等組實驗以新北市 70 位國小高年級生為研究對象，分為兩組實驗組和一組控制組，實驗組進行學習平台上的數位閱讀，其中一組接著進行文章的語音辨識，控制組為紙本閱讀，以教育部《閱讀理解－文章與試題範例》一書為閱讀教材和試題，皆實施閱讀理解測驗與學習態度量表。研究結果以 SPSS 22 統計軟體進行單因子變異數分析，顯示三組閱讀理解成就無顯著差異 $P = .492$ ，但數位閱讀與語音辨識組整體表現高於其他兩組 $M = 15.04, SD = 3.35$ ； $M = 13.6, SD = 4.29$ ，而在學習態度方面高達八成學生認為數位平台輔助教學對學習上是有助益的。建議可利用數位平臺推行閱讀教育。

關鍵詞：數位閱讀、語音辨識、學習平臺、閱讀理解

「身體教育」對「SDGs 永續發展目標」貢獻之初探

A Preliminary Study on the Contribution of "Physical Education" to "SDGs Sustainable Development Goals"

張尊堯¹、陳儷勻²

Chang, Tsun-Yao¹ / Chen, Li-Yun²

¹輔仁大學體育學系碩士在職專班

²輔仁大學體育學系副教授

摘要

本研究探討學校身體教育課程對實現聯合國永續發展目標(SDGs)的潛在貢獻。透過文獻回顧，我們發現學校身體教育課程對SDGs的實現具有重要意義。身體教育可以提供機會，讓學生學習發展各種運動和社交技能，有助於提高他們的自尊心、社交關係和整體健康。此外，身體教育還可以幫助學生發展團隊合作和公平競爭的意識，並促進跨文化理解和對話。因此，身體教育不僅可以對SDG3(健康與福祉)、SDG4(優質教育)做出貢獻，還可以支持其他SDGs，SDG5(性別平等)、SDG8(適合工作與經濟成長)、SDG11(永續城鎮與社區)、SDG16(和平、正義及健全制度)、SDG17(夥伴關係)。本研究結果顯示，學校身體教育課程實現永續發展目標方面具有巨大潛力，有望成為推動永續社會的重要因素，並從教育下一代開始，使永續發展之概念從小扎根。

關鍵詞：SDGs 永續發展目標、身體教育、社會發展、教育

中華職棒球隊攻守表現與勝負之研究—以 2022 年總冠軍賽為例
Research on Offensive and Defensive Performance and Winning and
Losing of Chinese Professional Baseball League
—Taking the 2022 Championship Game as an Example

陳昱萍¹、陳鴻雁²、許富淑³
Chen, Yu-Ping¹/ Chen, Hung-Yen²/ Hsu, Fu-Shu³

¹ 輔仁大學體育學系碩士班

² 輔仁大學體育學系教授

³ 輔仁大學體育學系副教授

摘要

本文希望藉由分析棒球比賽的攻守數據，探討總冠軍賽奪冠的重要因素。目的：了解 2022 年總冠軍賽二隊攻守數據的情況與差異情形、探討攻守數據與比賽勝負之相關性、探討影響比賽勝負之重要變項。方法：本研究以 2022 年中信兄弟隊與樂天桃猿隊進行的總冠軍賽為研究樣本，以獨立樣本 t 檢定、皮爾森積差檢驗分析中華職棒大聯盟網站公告的 17 個攻守數據；結果：僅有 6 個變數達顯著差異 ($p < .05$)。打者方面，中信兄弟隊的打擊率、四壞球保送顯著優於樂天桃猿隊；而樂天桃猿隊的全壘打數則顯著優於中信兄弟隊。投手方面，除了奪三振次數為樂天桃猿隊高於中信兄弟隊以外，防禦率、四壞、每局被上壘率皆以中信兄弟隊為佳。打者打擊表現方面以安打、上壘率、長打率、整體攻擊指數等與比賽勝負有較高的正相關。投手表現方面以防禦率、自責分、四壞與比賽勝負有較高的負相關。結論：一、以安打、上壘率、整體攻擊指數、投手四壞數與比賽勝負有較高的關聯，因此將這 4 個變數視為影響總冠軍賽奪冠的重要因素。二、安打支數多、上壘率高、整體攻擊指數佳且投手四壞數少的隊伍，可以獲勝的機會較大。

關鍵詞：中華職棒、總冠軍賽、攻守表現、比賽勝負

伸展運動對運動表現之影響

Effects of stretching on sports performance

呂曼鈺¹、王建峻²、吳治翰³、張桂菱⁴、李佳倚⁵

Lu, Man-Yu¹/ Wang, Chien-Chun²/ Wu, Chih-Han³/ Chang, Kuei-Ling⁴/

Lee, Chia-Yi⁵

¹ 輔仁大學體育學系碩士班

² 輔仁大學體育學系副教授

^{3,4} 國立中央大學體育室

⁵ 輔仁大學體育室兼任講師

摘要

近年來，我國運動員在賽場上屢創佳績，時常能與國際頂尖選手有精彩對抗之內容。而可能影響運動員表現之因素繁多，其中運動前的伸展運動可能為關鍵要素之一。伸展運動類型繁多其中靜態伸展、動態伸展，以及滾筒按摩常被探究。**目的**：本研究期望透過回顧靜態伸展、動態伸展，以及滾筒按摩之相關研究對運動表現之結果，以利給予運動族群之運動前暖身相關建議。**方法**：本研究係以靜態伸展、動態伸展、滾筒按摩、運動表現等關鍵字進行搜索，並透過華藝線上圖書館、GOOGLE 學術、PubMed、博碩士論文行動網搜尋中文、英文相關文獻。**結論**：綜合上述，無論靜態伸展或動態伸展均有不同之選擇性效益，動態伸展對於爆發力型態之運動表現較佳，而靜態伸展之效益則係針對柔軟度，但值得注意的是，滾筒按摩結合動態伸展亦可提升爆發力表現，而滾筒按摩結合靜態伸展仍可提升柔軟度表現。有鑑於此，或許未來不論大學生或者專業運動員暖身時，不論採用靜態或動態伸展，皆可添加滾筒按摩，以增加暖身之多元性。本文期望提供運動族群可透過個人需求來選取最有效益的暖身方式，以促進特定面向之表現。

關鍵詞：靜態伸展、動態伸展、滾筒按摩、運動表現

111 年全國大專運動會跆拳道對打女子 53 公斤級金牌選手技術分析

Analysis of Women's 53kg Taekwondo Sparring Techniques in the 111th National College Games.

阮意霏

Juan, Yi-Fei

輔仁大學體育學系碩士在職專班

摘要

本研究瞭解 111 年全國大專運動會跆拳道女子公開組個人賽 53 量級金牌選手在比賽中使用攻擊技術動作之攻擊數和得分數目的:掌握選手競賽中的特性，期能提升選手在競賽時的技術之運用及表現。**方法:**採用錄影帶系統觀察之事件記錄法，藉由現場所拍攝錄影和記錄獲得比賽數據，及其競賽現場蒐集相關之紀錄資料，將所獲得數據彙整進行統計分析。**研究結果:**攻擊率由高至低之技術前三依序為:旋踢、側踢、下壓內掛。得分率由高至低之技術前三依序為:旋踢、側踢、下壓內掛。得分成功率由高至低之前三技術依序為:下壓(內掛)、正拳、下壓外掛。**討論:**此量級金牌選手以旋踢為主，側踢攻擊為輔，無後踢以及後旋轉身動作。得分成功率為 10.84%，高於 10%的動作為:下壓內掛、正拳、下壓外掛、勾踢，上端技術得分成功率更是高達 28.75%。正拳的攻擊率只有 3.90%但得分成功率僅為次高且逼近最高成功得分率，但因正拳只有 1 分，上端有 3 分，故更應積極提高、把握上端下壓使用時機。**結論:**攻擊技術動作以攻擊率最高的旋踢為主。得分技術動作以得分率最高的旋踢為主。攻擊效果以得分成功率最高的下壓內掛的攻擊技術最佳。其上端攻擊得分成功率 21.18%，屬優質攻擊效果，是本次比賽奪金的主要因素。

關鍵詞: 攻擊數、得分數、成功率

民眾健康狀態與主觀幸福感關聯性之初探

A Preliminary Study on the Relationship between the Health Status of the Public and Subjective Well-being

林郁瑄¹、何健章²

Lin, Yu-Syuan¹/ Ho, Chien-Chang²

¹輔仁大學體育學系碩士在職專班

²輔仁大學體育學系副教授

摘要

本研究旨在探討民眾健康狀況與主觀幸福感之間的關係及其影響因素。**目的**：探討民眾健康狀況與主觀幸福感之間的關係，並評估健康狀況是否會對主觀幸福感產生負面影響，以及可能存在的相關因素。本研究期望能夠提供更深入的了解，以提高民眾身心健康及生活品質。**方法**：本研究係採用文獻回顧法，從國內學術期刊和學術網路資源庫中，搜集與健康狀態與幸福感相關的研究文獻，進行系統性的分析和整理。**結果**：本研究發現民眾健康狀況對主觀幸福感有著負向影響。當健康狀況不佳時，主觀幸福感通常也會受到負面影響。具體而言，健康狀況越差的民眾，其主觀幸福感越低，反之，健康狀況較佳的民眾，其主觀幸福感越高。此外，文獻也指出身體疾病、慢性疾病、身心壓力等健康問題都可能對主觀幸福感造成負面影響。**結論**：本研究結果顯示，民眾健康狀況與主觀幸福感之間存在著密切關聯，而主觀幸福感的提升也有助於促進身心健康。因此我們需要重視和關注民眾健康狀況，並加強相應的政策與措施，以改善民眾的健康狀況和提升主觀幸福感。在未來的研究和政策制定中，應該加強對這一關聯的探討和理解，以幫助民眾維持身心健康，提高生活品質和主觀幸福感。

關鍵詞：健康狀況、主觀幸福感、生活品質、身心健康

探討大專棒球選手關節柔軟度與專項能力之相關性

Exploring the Correlation Between Joint Flexibility and Specialized Abilities in College Baseball Players

陳建霖¹、林敬民²、鄭原成³、謝宗諭⁴、曾慶裕⁵

Chen, Chien-Lin¹/ Lin, Jing-Min²/ Cheng, Yuan-Cheng³/ Hsieh, Tsung-Yu⁴/
Tseng, Ching-Yu⁵

¹² 輔仁大學體育室講師

³ 輔仁大學體育學系碩士班

⁴ 輔仁大學體育學系副教授

⁵ 輔仁大學體育學系教授

摘要

擁有優異的關節活動度能夠增強肌肉的彈性和提高運動活動範圍，進而影響運動表現和預防嚴重運動傷害。球員可能需要進行急速轉向或擺動等動作，而優秀的棒球選手通常具備較高的關節活動度，這有助於他們展現更高的技巧和靈活性。**目的**：本研究旨在探討打擊者不同慣用手的關節活動度與打擊專項能力之關聯性。**方法**：招募 42 名大專院校公開組無神經肌肉損傷甲一級選手(19.14±1.03 歲)，使用關節活動量尺與握力器測量選手慣用邊與非慣用邊的握力、肩關節內旋、肩關節外旋、髖關節內旋、髖關節外旋與胸椎左右側旋轉角度。專項能力是以 Rapsodo Hitting 實戰打擊練習，每位選手共揮棒 5 球並紀錄每次擊球的初速與揮棒速度。彙整資料後，以集群分析透過擊球初速與揮棒速度進行分組(優秀選手與非優秀選手)，再以二元羅吉斯迴歸分析各柔軟度資料在專項能力中的影響指數。**結果**：集群分析根據 2 種專項能力表現(擊球初速與揮棒速度)把選手群分為優秀(22 位)與非優秀選手(20 位)兩組。優秀選手揮棒速度為 118.83 公里/擊球初速 131.14 公里與非優秀選手揮棒速度 102.66 公里/擊球初速 120.40 公里；而二元羅吉斯迴歸進一步顯示優秀與非優秀選手在髖關節非慣用側內旋與胸椎慣用側側彎有顯著差異($p < .05$)。**結論**：優秀選手在胸椎慣用側側彎優於非優秀選手組反應在棒球打擊中，為了產生更大的動能，打者必須藉由非慣用側髖關節內旋限縮本身角度，再藉由胸椎的旋轉產生一個好的發力連動方式，進而提升選手揮棒速度來有效產生較佳的擊球初速。而儘管髖非慣用側內旋柔軟度是非優秀選手較佳，但在胸椎側彎角度不足造成肩髖分離的角度過小無法產生更大的動能，使其阻礙揮棒速度以及擊球初速的增長。

關鍵詞：運科檢測、大專棒球選手、打擊專項能力

游泳訓練介入對改善兒童氣喘效果之探討

A Study of how Swimming Trainings Improve Children's Asthma

黃新凱

Huang, Xin-Kai

輔仁大學體育學系碩士在職專班

摘要

氣喘病又叫哮喘病，是一種受遺傳體質和環境因素雙重影響的疾病的慢性氣道阻塞疾病。造成氣喘原因有許多因素，如：基因遺傳、病毒感染、環境污染、二手菸、壓力、藥物、刺激性氣體等，隨著國家進步與工業化發展，在台灣的氣喘盛行率也有急遽上升的趨向。**目的：**本文的主要目的在於探討游泳訓練對於氣喘兒童肺功能之影響。**方法：**研究者搜集與游泳訓練對於氣喘的改善作用相關的研究文獻，進行分析和整理。並根據研究方法、研究結果等因素進行評估，探討游泳訓練介入對氣喘兒童之影響。**結果：**相關研究發現游泳訓練對氣喘有明顯的改善，氣喘患者從事運動時，應避免在寒冷及乾燥的環境下進行，和儘量避開環境中可能誘發氣喘的過敏原，減低氣喘的誘發及運動性氣喘的發生，建議採取循環訓練或反覆練習的運動方法，其中又以有氧運動及休閒活動為最好的運動項目，例如游泳、走路、慢跑或騎腳踏車，都非常適合。**結論：**氣喘的患者不必因為本身有氣喘問題，而放棄運動，反而更應該透過運動訓練來改善氣喘的症狀，氣喘是一項長期慢性的疾病，游泳雖能有效改善肺功能並降低氣喘發作次數，但若將研究期間拉長，長期對於氣喘患者做追蹤調查並配合門診檢查，相信更能有效提供訊息幫助氣喘患者。

關鍵詞：運動處方、氣喘、肺功能

探索打擊棒次對攻擊表現之差異

The Impact of Batting Order on Offensive performance in baseball

鄭原成¹、陳建霖²、林敬民³、謝宗諭⁴

Cheng, Yuan-Cheng¹/ Chen, Chien-Lin²/ Lin, Jing-Min³ / Hsieh, Tsung-Yu⁴

¹ 輔仁大學體育學系碩士班

²³ 輔仁大學體育室講師

⁴ 輔仁大學體育學系副教授

摘要

在棒球運動中，攻擊能力一直扮演著非常重要的角色，要有效地進行攻擊，最重要的是該棒次打者的攻擊表現能夠與後續打者產生連貫性。當不同棒次之間能夠成功地串連時，球隊的攻擊火力也會相應提升。**目的**：探討不同聯盟中不同棒次對打擊表現的差異性。**方法**：以 2021 年美國職棒與中華職棒例行賽對戰組合共 120 場賽事等資料進行分析，標記內容為不同聯盟、打擊者棒次、打擊結果，再將打擊表現分別計算打擊率、上壘率、長打率與攻擊指數。以二因子混合設計變異數分析檢驗不同棒次打擊表現之差異性。**結果**：打擊率在棒次達到顯著， $F(2, 236)=4.38$ ， $p=.01$ ，其中 1-3 棒顯著優於 7-9 棒；上壘率在聯盟與棒次的交互作用達到顯著， $F(2, 236)=3.114$ ， $p=.047$ ，中華職棒的 4-6 棒優於 7-9 棒，但在美國職棒則是 1-3 棒優於 7-9 棒；而長打率在棒次也達到顯著， $F(2, 2)=5.721$ ， $p=.004$ ，主要為 1-3 棒優於 7-9 棒；最後攻擊指數在棒次也同樣達到顯著差異， $F(2, 2)=7.050$ ， $p=.001$ ，1-3 與 4-6 棒的表现整體優於 7-9 棒。**結論**：無論是美國或是中職的打擊者，前段棒次的打擊率、上壘率、長打率與攻擊指數的數據表現上皆優於後段棒次。進攻表現的分析提供了證據來支持具有特定技能的打者可以在棒次排序位置上提供額外的貢獻。適當優化的打擊順序有助於球隊獲得最多的打席和得分。

關鍵詞：打擊棒次、不同聯盟、攻擊指數、比賽表現分析

肥胖體位與心理健康關聯性之探討

An Exploration of the Relationship between Obesity and Psychological Health

林郁瑄¹、何健章²

Lin, Yu-Syuan¹/ Ho, Chien-Chang²

¹輔仁大學體育學系碩士在職專班

²輔仁大學體育學系副教授

摘要

肥胖是當今全球性的健康議題，對個體的心理及社會健康皆會造成負面的影響。**目的**：探討肥胖體位與心理健康之關聯性，並進一步了解肥胖對於個體心理健康的影響機制及其之間的相互作用，以提供相關單位或個人在預防及干預肥胖與心理健康議題上的參考與幫助。**方法**：本研究採用文獻回顧法，透過檢索相關學術期刊、書籍和網路資料庫，收集關於肥胖體位與心理健康的相關文獻。透過閱讀全文及其參考文獻，確定文獻的可靠性與有效性。最後，將收集到的文獻進行分析和綜合。**結果**：肥胖對身心健康有不良影響，其中一方面是可能會引起心理健康問題，包括憂鬱、焦慮、自尊心低落等。此外，肥胖者常常伴隨著睡眠障礙和情緒困擾，進一步影響身形、生活品質和心理健康。另一方面，心理健康問題也可能是肥胖的原因之一。例如，情緒不穩定的人可能會因為過量飲食出現狂食的狀況而增加體重，最終導致肥胖。**結論**：肥胖與心理健康之間具有緊密的關聯性，且兩者之間也存在相互影響的情況。因此，針對肥胖者的心理健康問題，需要對其肥胖原因進行深入分析，並提供有效的解決方案。此外，心理健康教育對於肥胖者的自尊心和壓力管理至關重要，這可以有助於預防肥胖和心理健康問題的發生。

關鍵詞：肥胖、心理健康、憂鬱、情緒問題

優秀桌球運動員生涯輔導機制之探討

Discussion on the Career Guidance Mechanism of Excellent Billiard Players

李偉正

Lee, Wei-Cheng

輔仁大學體育學系碩士在職專班

摘要

目的：探討臺灣學生運動員生涯銜續現況，並參考國內外運動員生涯發展與輔導等相關文獻，以歸納出落實之學生運動員生涯輔導策略與模式。**方法：**透過相關文獻的搜尋與整理。**結果：**(一)運動生涯發展問題與現況：國內運動員已逐漸瞭解規劃未來之重要性，但面臨之難題尚有制度、經濟壓力、技能學習與自我認知等四大層面，相關單位應給予重視，且針對四大層面建置相關輔導配套措施(二)國外運動員輔導制度：各國對於運動員的生涯輔導計畫極為重視，會安排個人職業教練，打造專屬個人化的職業輔導對策，能更有效的幫助運動員的職業能力培養(三)臺灣學生運動員輔導政策分析：我國學生運動員一旦自學校畢業，政府所能繼續保障的對象與範圍皆大幅縮小。相較於西方國家體育發展，即使退役後還能夠確保其就學與就業的權利。**結論/預期結果：**學生運動員是目前國內優秀桌球運動員之主軸，亦是國家未來的主人翁整體素質亦是影響國家未來桌球競技運動整體發展的主要關鍵，因此在我國學生運動員的個人生涯發展上，除了仰賴體育署「浪潮計畫」可落實國家競技運動選手四級培訓制度與銜續之外，相關運動員生涯輔導要點持續優化，俾利學生運動員能夠對於未來充滿希望。

關鍵詞：生涯規劃、教育政策、體育政策

探討跆拳道館的經營模式及管理策略-以龜山跆拳道訓練站為例
A study of the operation method and management strategy of the
Taekwondo training center - Taking Guishan Taekwondo training
center for example

盧育慈

Lu, Yu-Tzu

輔仁大學體育學系碩士在職專班

摘要

本研究旨在探討跆拳道館的經營模式及管理策略-以龜山跆拳道訓練站為例，增加從事跆拳道經營與管理，及作為後續研究者之參考依據。目的：探討龜山跆拳道館在經營模式及管理策略中，提供民眾的學習、訓練及服務方面的效果，瞭解其民眾的參與現況與動機，並提出營運的成功與阻礙所產生之問題及相關建議。方法：本研究採用深度訪談方式進行調查研究，並利用文獻分析回顧方法，透過現有的相關國內學術期刊回顧和網路資料搜集與運動館場經營相關資料，進行相關文獻綜述。結果：研究發現，跆拳道館經營模式及管理策略上，在地方選擇、場地空間安排及安全、硬體器材設施配置及維護、課程創新設計、授課教練的進修、新式器材導入、優化創新教學及採取適當媒體廣告宣傳等相關策略，進而影響民眾選擇參與願意。結論：本研究指出，道館的用心經營及管理，對於民眾參與動機相對提高的重要性。換言之，經營模式及管理策略考量，應以民眾喜愛及市場需求作為主要參考，進而建立起獨特道館特色形象及增加知名度，使得道館具備持續經營的關鍵因素獲得成效。

關鍵詞：跆拳道館經營、經營模式、管理策略、參與動機

PETTLEP 意象訓練對運動表現之影響

Effect of PETTLEP Imagery Training On Sport Performance

簡暉翰¹、王建峻²、吳治翰³

Chien, Wei-Han¹/ Wang, Chien-Chun²/ Wu, Chih-Han³

¹ 輔仁大學體育學系碩士班

² 輔仁大學體育學系副教授

³ 國立中央大學體育室助理教授

摘要

近年來我國運動選手在國際賽場上都有著不錯的佳績，追求最高榮譽是教練及運動選手最大的目標。為了發揮出最大潛力，心理素質的鍛鍊是不可或缺的訓練之一。心理技能訓練介入最廣泛運用的就是 PETTLEP 意象模式，包括身體、環境、工作、時間、學習、情緒及觀點 7 點要素。目的：觀察透過探討 PETTLEP 意象模式訓練對運動選手的心理技能之提升與運動表現之影響。方法：本研究利用回顧方法，從華藝電子資料庫搜尋相關文獻，其關鍵字包括：運動表現、心理技能、PETTLEP 意象訓練、功能等同性等。所有文章必須符合：意象模式訓練對於運動項目的應用及意象模式訓練介入後，心理技能與技能之提升。結果：1) PETTLEP 意象能夠提高運動員運動表現、認知表現、肌肉力量；2) 意象不僅是提升運動表現，更是一項重要的心理技能，能夠降低減少緊張及壓力造成的臨場失常、提升專注力；3) PETTLEP 意象介入能夠提升運動員專項技術學習，例如：籃球項目中急停跳投及罰球的命中率與穩定性；4) 實施意象訓練的青少年運動選手能更有效提升自信心。結論：PETTLEP 意象模式訓練可有效提升運動員心理技能的自信心、降低賽前焦慮以及提升運動表現。可以建議在訓練過程中加入意象訓練，同時根據不同選手、不同技能水平之運動員設立相對應的訓練模式，長期有系統的訓練，效果會更加顯著。

關鍵詞：運動表現、心理技能、PETTLEP 意象模式、功能等同性

探討 2022 世界跆拳道錦標賽女子組 57 公斤銀牌選手羅嘉翎比賽主要

攻擊型態

Discussion on the main attack patterns of the 2022 World Taekwondo Championships women's 57 kg silver medalist Luo Jialing in the competition

張玉環¹、蔡明志²

Chang, Yu-Huan¹/ Tsai, Ming-Zhi²

¹輔仁大學體育學系碩士在職專班

²輔仁大學體育學系教授兼系主任

摘要

解析 2022 世界跆拳道錦標賽女子組 57 公斤銀牌選手羅嘉翎攻擊得分效益。採錄影帶系統觀察之事件紀錄法。目的：旨探討 2022 世界跆拳道錦標賽女子組 57 公斤銀牌選手羅嘉翎，比賽主動與被動、前腳與後腳、左腳與右腳攻擊之技術分析。方法：本研究採用錄影帶系統觀察之事作記錄法。結果：羅佳翎選手賽事中，分析出比賽中選手右腳總攻擊次數 96 次、得分成功 4.17%。左腳總攻擊數為 0 次，得分成功 0%。被動右腳總攻擊數 27 次、得分成功率為 3.70%，被動左腳攻擊數為 0 次，得分數為 0%，研究結果分析後，羅佳翎選手均以右腳攻擊、無採用左腳攻擊，攻擊數及得分成功率上主動攻擊均高於被動，是屬於主動攻擊型選手。結論：羅嘉翎選手比賽全部賽程經由影片分析、統計處理及彙整，所獲結論：

- (一) 攻擊時機：主動右腳攻擊為主，被動右腳攻擊為輔。
- (二) 作用腳：以右前腳為主，左後腳為輔。
- (三) 對戰站姿：以右前左後為主要站姿。
- (四) 攻擊型態：以主動右前腳攻擊為主的攻擊型態。

關鍵詞：攻擊數、得分數、成功率

家長介入對選手參與競技運動的效益評析

Analysis of the Influences of Parental Involvement in Athletes' Participation in Competitive Sports

蔡季芸¹、楊志顯²

Tzai, Chi-Yun¹ / Yang, Chih-Hsien²

¹輔仁大學體育學系碩士在職專班

²輔仁大學體育學系教授

摘要

家長是孩子人生的首位老師，對孩子的影響並不亞於學校。在運動參與的過程中，父母、教練及隊友對選手運動參與行為的影響更甚於他者。**目的：**探討家長對於選手在競技運動中的參與和表現所扮演的角色，其介入方式和程度對不同年齡層的選手成長所帶來的作用，以及如何在運動場上和教練更有效地合作，讓選手達到最佳的表現。**方法：**採用文獻回顧法，蒐集相關文獻進行分析，資料來源包括學術期刊、專業書籍、報告。**結果：**成人時期的運動技巧養成，大多源自於兒童期中期 (5-12 歲)，這階段所養成的運動習慣及技巧的發展是往後運動成長及技能的基礎。家長介入運動賽事對於選手有正負二面的影響，正向部分常會因家長積極參與和支持能夠提高孩子的自信心和競爭意識。負向部分則會因家長的過度介入和控制，降低孩子的自主性和學習動機，同時加大運動成就焦慮和壓力。兒童中期階段家長對子女參與訓練宜適度的關心，同時應信任和尊重教練的專業。**結論：**在兒童期中期家長對子女參與競技運動應給予支持，不宜過度介入，應關注孩子的心理健康和學習動機，適度放鬆對比賽結果的期望，才能真正幫助孩子發展出更健康和積極的運動心態。

關鍵詞：競技訓練、社會支持、親子互動

桌球混合雙打比賽技術探討-以 2020 東京奧運混合雙打銅牌選手為例

Discussion on Table Tennis Mixed Doubles Competition Technology-Taking the 2020 Tokyo Olympic Mixed Doubles Bronze Medalist as an Example

邱冠超

Chiu, Kuan-Chao

輔仁大學體育學系碩士在職專班

摘要

林昀儒、鄭怡靜在 2020 東京奧運桌球混合雙打項目中奪得銅牌，對臺灣桌壇來說意義非凡，是臺灣第一面本土選手奪得的獎牌，更是臺灣在奧運桌球項目上長達 21 年後的新記錄，更是讓國際桌壇見證到台灣桌球的實力和水平。**目的**：探討林昀儒、鄭怡靜混合雙打比賽三段技術分析。**方法**：透過影片觀看林昀儒與鄭怡靜在 2020 東京奧運混合雙打銅牌戰，以銅牌戰作為紀錄，並將比賽中的三段技術進行統計分析出使用率及得分率，由 1 位桌球專任教練和 1 位 A 級裁判同時觀看比賽並紀錄林昀儒與鄭怡靜在比賽中的三段技術進行統計分析，做為日後技戰術提升及研究的基礎。**結果**：發球搶攻段的使用率結果為及格，發球搶攻段的得分率結果為不及格；接發球搶攻段的使用率結果為及格，接發球搶攻段的得分率結果為良好；相持段的使用率結果為不及格相持段的得分率結果為及格。**結論**：林昀儒是左手持拍所以在發球上占有一定優勢，能有效製造鄭怡靜下一板的攻擊串聯，所以在發球搶攻使用率為及格的原因。而在接發球搶攻段的得分率為良好，主要是因為林昀儒在接發球上以反手為主，因此壓制對手，使得鄭怡靜順利銜接後面的攻擊，所以可能是在得分率為良好的原因。

關鍵詞：發球搶攻、接發球搶攻、相持球

品牌形象和體驗行銷對消費者滿意度影響之研究

-以臺北某健身房為例

The Influence of Brand Image and Experience Marketing on Consumer Satisfaction- Take a Gym in Taipei as an Example

周忠政¹、王建峻²

Jhou, Jhong-Jheng¹/ Wang, Chien-Chun²

¹輔仁大學體育學系碩士在職專班

²輔仁大學體育學系教授

摘要

近年越來越多消費者注重體態美感，塑身與健美已蔚為新觀念，年輕人、壯年人、不同性別的消費者，興起日常生活的健身活動。目的：以體驗過健身房服務的消費者為研究對象，探討健身房品牌形象與體驗行銷對於消費者滿意度的影響，以及體驗行銷在品牌形象對消費者滿意度的影響上是否具有干擾效果。方法：本研究採用問卷調查法收集資料，本研究問卷分為消費者基本資料、品牌形象量表、體驗行銷量表及消費者滿意度量表，運用統計分析軟體 SPSS 22 版作為本研究之統計分析工具，藉由此軟體進行信度分析、敘述性統計、迴歸分析與階層迴歸分析。結果：品牌形象對消費者滿意度有正向顯著影響， $\beta=0.419$ ($p<0.01$)；體驗行銷干擾品牌形象對消費者滿意度之影響，具有顯著性， $\beta=0.189$ ($p<0.051$)。結論：消費者在購買健身房服務時，考量健身房的品牌形象，且健身房業者在相互競爭中，打出體驗行銷，提升消費者對健身房服務的滿意度。品牌形象往往被消費者作為評價健身房服務的線索；體驗行銷則是將焦點放在消費者體驗上，讓消費者產生不同的知覺反應，其反應更是影響消費者滿意的程度，扮演著決定滿意度的干擾因素，影響品牌形象與消費者滿意的程度。

關鍵詞：品牌形象、體驗行銷、滿意度

輔仁大學進修學制學生就學動機與課業資訊需求與尋求行為研究
Course information needs and information seeking behaviors among
students of Fu Jen Catholic University Continuing Education

黃惠英¹、林麗娟²

Huang, Huei-Ing¹/ ChanLin, Lih-Juan²

¹ 輔仁大學圖書資訊學系碩士班

² 輔仁大學圖書資訊學系特聘教授

摘要

政府機關與社會大眾重視高等教育之普及化，推動成人繼續教育，提供多元管道的進修機會。許多回流教育學生基於生活、就業，或自我實現的需求，而重返高等教育進修學制學習。本研究探討大學進修學制學生就學動機與課業資訊需求與尋求行為。研究以輔仁大學進修學制學生為例，透過質性深度訪談蒐集研究資料，進行分析。本文目的在於歸納初步訪談結果。由於進修學制的學生，多半具有相當的工作社會經驗，他們為了滿足個人學習慾望，而繼續就讀大學進修學制，以取得專業學位。學生會針對選課與修課而搜尋相關資訊。在選課業方面，學生除了滿足修課學分的要求之外，也會針對職業和生活經驗之需加以評估，重新定位，而決定自己的需求。依據本研究之初步分析觀察到進修學制學生因職業或個人興趣而入學就讀。在課業資訊方面，他們往往因為工作與課業時間的擠壓，選擇方便取得的資訊。學生資訊來源以網路搜尋以及同儕的口耳相傳資訊居多。在準備課業方面，他們喜好和同儕共同討論與解決課業問題。本研究目前僅針對現有資料進行初步分析，後續資料之搜集仍持續進行中。期望未來研究結果能夠由更多元的資料，以及深入的角度，提供相關單位輔導學生取得專業學習與就業所需的資訊。

關鍵詞：大學進修學制、回流教育、課業資訊需求、資訊尋求、資訊來源

大學生運用故事書學習英文之調查研究-以輔仁大學為例

The Survey of College Students' Use of Pictorial Books for Learning English - A Case for Fu Jen Catholic University

徐千代¹、林麗娟²

Hsu, Chien-Tai¹/ ChanLin, Lih-Juan²

¹ 輔仁大學圖書資訊系碩士班

² 輔仁大學圖書資訊學系特聘教授

摘要

在全球化與未來雙語教育政策下，英語學習成為所有教育單位最重要的科目。傳統的英文教學與學習讓多數大學生產生學習障礙，採用英文繪本為一創新的學習方式，對大學生英文學習帶來正面學習效果。本研究目的為探討學生學習英文上的障礙、英文繪本在英文學習上之特質，以及未來對於圖書館購置英文繪本與繪本內容設計的期望。研究以輔仁大學大學生為對象，並採用網路問卷調查法，透過李克特五點尺度量表蒐集學生反應資料，問卷項目包含：英語學系障礙、使用繪本所能改善的英語學習障礙、英文繪本必要特質、圖書館置購與推廣英文繪本，以及未來英文繪本設計的期望。根據 253 份問卷結果顯示：大多數學生每週學習英文時間少於 1 小時，多數學生偏好視覺學習；學生對於英文單字量有限，他們認為結合繪本能提供英文學習之樂趣，但必須考量適當長度份量。學生高度期望圖書館購置多元文化主題繪本，並重視繪本內容設計，以提升英文閱讀能力。由研究結果歸納：適切長度、有趣圖像之英文繪本對英語學習具有幫助，學生重視繪本內容設計的元素，以及提升學習趣味性所需視覺輔助特徵。圖書館的服務和資源採購結合多元文化主題有利於提升學生英文學習興趣與能力。

關鍵詞：圖畫故事書、繪本、英語第二外語、繪本館藏、視覺化學習

研究生之健康資訊偶遇行為初探

A Preliminary Study on the Graduate Students' Health Information Encountering Behavior

徐翊恩¹、黃元鶴²

Hsu, Yi-En¹ / Huang, Yuan-Ho²

¹ 輔仁大學圖書資訊學系碩士班

² 輔仁大學圖書資訊學系教授

摘要

本研究旨在探討研究生尋求健康資訊過程中的資訊偶遇行為，研究採用半結構化訪談法，訪談大綱的發展參照 Erdelez(2020)資訊偶遇框架及 Longo(2005)慢性病患者與消費者健康資訊行為模型等理論，研究者訪談 3 位輔仁大學圖書資訊學系研究生，訪談期間介於 2022 年 11 月至 12 月間。研究結果如下：網路平台因其資訊的可得性與關聯性便於受訪者偶遇資訊，受訪者經常以社群媒體、影音平台為主要偶遇健康資訊的資訊來源，由於數據蒐集行為，瀏覽影片的過程經常通過平台推薦內容增加偶遇頻率。當受訪者決定是否捕捉並儲存該偶遇資訊時，會仔細檢查該資訊是否符合自己的當前健康狀況、態度、意圖、行為。搜尋引擎的環境中資料呈現較為分散，資訊內容多呈現狀況較為嚴重的疾病，容易對資訊偶遇者造成壓力，受訪者明知該來源可能是內容農場，仍會深入閱覽。若受訪者錯過健康資訊需求時效性，即使日後有機會接觸相關健康資訊也不會深入瞭解。此外，受訪者對於偶遇的健康資訊表現出低頻率的分享及再利用行為。多數受訪者評估資訊可信度是透過查詢健康知識在不同來源是否有相似的解讀的方式，也會尋求權威機構建置的網站見解，確認撰文者專業性。未來將擴大研究對象範圍，探討受訪者偶遇資訊的因素、健康資訊偶遇內容對於受訪者健康行為造成的影響。

關鍵詞：健康資訊、研究生、資訊行為、資訊偶遇

大學生跨學科報考研究所之資訊行為：以輔仁大學為例

Information Behavior of College Students Applying for Graduate School: Taking Fu Jen Catholic University as an Example

高梓綾¹、陳世娟²

Gao, Tzu-Ling¹/Chen, Shih-Chuan²

¹ 輔仁大學圖書資訊學系碩士班

² 輔仁大學圖書資訊學系教授

摘要

跨學科為學生提供了一個獨特的經驗，使他們能夠獲得跨專業的知識和經驗，同時也可能遇到不同專業背景的學生，學習到不同的專業知識。研究採用採用訪談法達成研究目的，訪談 15 位正在就讀輔仁大學的跨學科研究生，探討報考跨學科研究所的資訊行為。研究問題包含了報考跨學科研究所期間的動機、資訊需求、資訊尋求行為以及資訊困境。研究發現：個人興趣和未來就業成為報考跨學科研究所最主要動機。在報考之前，學生有系所課程架構及師資、報名資訊、學校報考要求以及未來發展等資訊；確定報考後，會需要學校報名日期、審查資料、歷屆考古題等資訊需求。尋求資訊時以網際網路和人際關係是尋求相關資訊時最常使用的資訊來源管道；系所官網和補習班則是跨學科研究生最信任的資訊來源管道，並且會以權威性、他人經驗、資訊時效性及資訊的適切性作為評估資訊的標準。資訊行為過程中會碰到資訊過少、資訊過多以及如何判斷資訊正確性是跨學科研究生尋求資訊過程中普遍會遇到的困境。

關鍵詞：跨學科、研究所、資訊行為、資訊需求

從追劇到知識內化－電視戲劇道具考證之社會教育功能探析

**From Watching TV Series to Knowledge Internalization—An Analysis
of the Function of Social Education in TV Drama Prop**

林志宇

Lin, Chih-Yu

國立臺北科技大學文化事業發展系碩士班

摘要

2019 年疫情爆發至今，可以發現觀眾對於追劇的依賴度提升，發行商抓準了時機，推出了一系列的影集，藉此吸引觀眾的目光。戲劇一直以來都是圖書館所典藏的重點項目，也因此對於戲劇所呈現的社會教育功能與相關領域值得討論，以《天橋上的魔術師》為例，即便劇情內容是虛構的，重現真實存在的中華商場，卻令觀眾於播畢後熱烈地討論，可見戲劇道具、場景的還原對於民眾在記憶復甦與傳承上之影響。本研究以訪談法作為主要資料收集方式，訪談對象以參與臺灣在地電視劇拍攝之美術組、平面組、場記組為主，內容包括受訪者之背景與經歷、道具製作流程、考證之方法及目的，以及從事考證過程中所遭遇之困難與助益。研究結果顯示，為了使民眾投入至劇情之中及認知過去歷史記憶，劇組人員會利用其田野調查進行考證，目的為瞭解當時歷史及還原過去歷史文化，並追求真實性，而劇組會選擇劇中人物去呈現出歷史事件，以傳遞正確的歷史知識。綜上所述，可得出以下結論，(一) 為了追求真實性，劇組會藉由多方考證，從而復刻還原道具；(二) 劇組透過復刻道具並將其融入劇情發展，藉此隱含當代集體記憶；(三) 歷史戲劇的社會教育功能，體現於拍攝過程中相關物件、內容考證和真實性的追求。

關鍵詞：知識內化、電視戲劇、道具考證、社會教育

新北市新莊區家長對於學齡前兒童參加體適能課程動機與滿意度之研究

Research on Parents of Xinzhuang District, New Taipei City for preschool children participate in the motivation and satisfaction of the physical fitness courses.

陳懿慧¹、林庭仔²、黃旭緯³、劉竹恩⁴、洪慶懷⁵

Chen, Yi-Hui¹/ Lin, Ting-Yu²/ Huang, Hsu-Wei³/ Liu, Zhu-En⁴/

Hung, Chin-Hwai⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 輔仁大學體育學系助理教授

摘要

台灣越來越多兒童體適能館開立，許多家長開始重視孩子的體適能發展，希望兒童能安全且正確的發展運動能力，也能讓兒童另尋除了讀書外的興趣。因此，本研究為探討新北市新莊區家長對於兒童參與體適能課程之現況、參與動機以及滿意度調查，選擇飛寶體操、筋斗雲兒童體適能綜合館、Kidom 孩子的王國三間體適能館的家長進行。

本研究採用質性研究，先蒐集資料及參考文獻，再與受訪者進行訪談。研究結果如下：

一、參與課程的平均時長為一年，一周一堂五十分鐘的課程，參與課程的兒童普遍身體肌肉比參與前更加結實，個性更加開朗、活潑以及專注度提升。

二、家長讓兒童參與體適能課程的主要動機是希望兒童可以因此養成規律的運動習慣，其次是培養肌肉與骨骼成長；選擇場館原因大多是距離，其次是因為評價。

三、飛寶體操的家長表示場館設備都還不錯；筋斗雲兒童體適能綜合館的家長表示場館很安全；Kidom 孩子的王國的家長表示場館較不通風。部分家長希望課程時段、上課器材增加。兒童參加體適能課程後協調性、身材、自己玩耍時的安全性都對成長階段有實質性的幫助。

本研究瞭解到新北市新莊區家長認為讓兒童參加體適能課程對兒童不管是心理或是生理都有很大的幫助，無論是個性變活潑或是肌肉與專注度的增加，認為參與體適能課程後的效果是良好的，也會在參與課程後推薦給身邊的朋友們。

關鍵詞：兒童體適能、動機、滿意度

奢華露營產業之行銷策略-以草地人溫泉會館為例

Marketing Strategy of Luxury Camping Business-Taking Caodiren (CDR) Hot Spring Resort as an Example

朱怡蓁¹、林庭輝²、洪雨彤³、曾暉涵⁴、王士倫⁵

Chu, Yi-Jen¹/ Lin, Ting-Hui²/ Hung, Yu-Tung³/ Tzeng, Wei-Han⁴/
Wang, Shih-Lun⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

COVID 19 使臺灣實施邊境封鎖，觀光休閒業生意慘淡，但其中以傳統露營轉型的奢華露營討論度卻升溫，故本研究在探討奢華露營該產業之發展現況、消費者行為、行銷策略及未來展望。本研究以半結構式訪談法，針對三位不同領域之業主及專家學者進行訪談研究，所得結果如下。發展現況：國內奢華露營受 COVID 19 影響，使之發展反而盛行，其核心內容包含設備、環境、餐點等，並加入主題設計、特色活動。行銷策略規劃：業者針對目標族群、場域環境、人口變數等事先做市場調查，作為營區規劃、訂價與客製化服務之依據。行銷組合：整體行銷策略多以被動式行銷、網路包裝為主，注重於展現自身營區之特色，利用口碑行銷，以新鮮感、現場體驗式行銷提升消費意願，在淡季時，採用網紅開箱進行推廣。未來展望：由於奢華露營目前仍屬發展中階段，業者應具備一定資金，持續針對市場需求投資，以達符合營運供需之經營模式。

關鍵詞：露營、奢華露營、行銷策略、消費者行為、住宿服務

Curves 健身房顧客使用滿意度及服務品質之研究-以南京小巨蛋店為例

A Study on Customer Satisfaction and Service Quality of Curves Gymnasium: A Case Study of Nanjing Arena Store

林俊廷¹、田雨涵²、陳品仔³、張育銘⁴、余泳樟⁵

Lin, Jyun-Ting¹/ Tien, Yu-Han²/ Chen, Pin-Yu³/ Zhang, Yu-Ming⁴/
Yu, Yung-Chang⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 輔仁大學體育學系助理教授

摘要

本研究目的在探討可爾姿(Curves)女性健身房顧客在使用滿意度及服務品質之調查，透過量化研究中的問卷調查法，以可爾姿南京小巨蛋店的顧客為研究對象，共計發放108份，共取得94份有效樣本，並以描述性統計、獨立樣本t檢定、單因子變異數分析進行。研究結果如下：南京小巨蛋店的顧客在使用場館的滿意度以器材多樣與人員服務因素感受最為強烈；在服務品質以場館提供感受程度最高，不同居住地區對於顧客滿意度之器材多樣與人員服務有顯著差異。不同居住地區對於服務品質構面皆達顯著差異。本研究滿意度與服務品質各構面之關聯性為：服務品質各構面與顧客使用滿意度皆為中度相關以上。根據上述結果，建議可爾姿應針對不同居住地區顧客提供服務，清楚了解顧客需求，給予顧客個別關懷，進而促使場館服務品質提升。

關鍵詞：顧客滿意度、健身房服務、女性健身房

運動休閒品牌選擇因素與品牌忠誠度之探討-(以輔仁大學進修部為例)

A Study on Select Factors and Loyalty of Sports and Leisure Brands - Take School of Continuing Education, FJCU

王浩任¹、莊家喬²、許晉豪³、紀維強⁴、楊子興⁵

Wang, Hao-Jen¹/ Chuang, Chia-Chiao²/ Xu, Jin-Hao³/ Ji, Wei-Ciang⁴/
Yang, Tzu-Hsing⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

隨著運動風氣的盛行，開始重視體育產業也帶動著運動產業的發展，在日常中民眾可以透過自身的喜愛來選購商品，其中也表示著民眾對於品牌的偏好及忠誠度。目的：探討輔仁大學學生對於運動休閒品牌的偏好、偏好品牌之選擇因素，並探討選擇因素和忠誠度及偏好與忠誠度之間是否有顯著之差異。方法：採量化研究並使用簡單隨機抽樣，於校門口、各大樓及系所發放網路連結問卷，共取得 317 份有效樣本，本研究方法使用敘述性統計、獨立樣本 t 檢定、單因子變異數分析、雪費事後檢定法及迴歸分析進行資料分析來探討各構面之間的相互影響。結果：大學生最喜愛品牌為 NIKE，最多的平均每次消費金額為 0-5000 元，頻率是一年 1-2 次；大學生選擇因素與品牌忠誠度呈現正相關，在重視產品價格、外型、同儕與知名度上，對於個人品牌忠誠度會越大。結論：不同性別在忠誠度與選擇因素上有所不同，男生比女生重視價格與同儕間影響，同儕間影響及知名度高，忠誠度會提高；而購買金額與頻率越多，對於品牌忠誠度也會越高。

關鍵詞：運動休閒品牌、品牌偏好、品牌忠誠度、選擇因素

台北市高中體育班空手道選手-運動員認同程度影響生涯發展之研究

The Influence of Athlete Identity on Career Development for Taipei City High School Karate Athletes: A Study

陳蕙婷¹、洪紀睿²、于采玉³、王佳琦⁴、洪月菁⁵

Chen, Yi-Ting¹/ Hung, Ji-Ruei²/ Yu, Tsai-Yu³/ Wang, Chia-Chi⁴/

Hung, Yueh-Ching⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

本研究旨在探討高中體育班空手道選手運動員認同程度是否影響生涯發展之選擇。研究目的包括瞭解研究對象的運動員認同程度與生涯發展之現況，探討不同背景是否會影響其程度高低以及未來走向，進而分析兩者間之關聯性。研究對象為三間台北市高中體育班全年級之空手道選手，分別為內湖高中一年級 1 人、二年級 6 人、三年級 5 人；西松高中一年級 2 人、二年級 2 人、三年級 3 人；復興高中一年級 1 人，以上為目前台北市高中設有空手道校隊之體育班選手人數，總計 20 人。研究方法採用文獻分析法歸納整理「運動員認同理論」與「生涯發展理論」擬製訪談大綱，進行深度訪談取得研究對象運動員認同程度及生涯發展之現況，後將所收集之訪談內容進行整理、歸納及參照，加以探討本研究之目的。**結論**：運動員認同程度不會影響選手的生涯發展選擇，高中三年之「運動表現」及「專項成績」會是選手選擇未來走向之重要因素，而非運動員身份的認同感。

關鍵詞：高中體育班、空手道、運動員認同、運動員生涯發展

銀髮族休閒運動參與動機與幸福感之相關性研究

-以新莊國民運動中心為例

A Study on the Relationship between Motivation for Participating in Leisure Sports among the Elderly and Happiness - A Case Study of the Xinzhuang Civil Sports Center

陳姝妤¹、張家瑜²、陳欣汝³、崔學慈⁴、陳文正⁵

Chen, Shu-Yu¹/Jhang, Jia-Yu²/Chen, Hsin-Ju³/Tsui, Hsueh-Tzu⁴/

Chen, Wen-Cheng⁵

¹²³⁴ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程

⁵ 輔仁大學運動休閒管理學士學位學程講師

摘要

本研究期望了解新莊國民運動中心從事運動的銀髮族群，探討銀髮族休閒運動的參與動機；瞭解銀髮族休閒運動參與者的幸福感水平；分析銀髮族休閒運動參與動機與幸福感之間的相關性；提供未來運動健康促進的實證資訊，以便更好地促進銀髮族的身心健康和生活品質。**目的：**探討銀髮族休閒運動參與的動機與幸福感之間的關聯性。**方法：**本研究以新莊國民運動中心 65 歲以上族群實問卷調查，共回收 380 份問卷，有效樣本 380 份，再利用統計分析進行資料統計。**結果：**休閒運動動機在健康體能構面平均數 4.62 最高；年齡為 85 歲以上之銀髮族，其生活學習動機大於 65-69 歲之銀髮族；幸福感在生活滿意構面平均數 4.50 最高；睡眠時間為 7~8 小時的銀髮族，更覺得自己身心健康；迴歸分析中以休閒運動參與動機為自變項，而幸福感作為依變項進行檢測，其中動機構面之生活學習、社交互動及獲得成就感為正相關。**結論：**基於上述結果，建議銀髮族應培養良好運動習慣及興趣，透過運動參與獲得成就感、幸福感，助於預防老化，同時豐富銀髮生活的價值與意義。建議機構團體積極培養運動師資，並鼓勵銀髮族參與運動，有助於提高幸福感；提供適合老人運動之空間及設施，讓老人不受天氣影響都能有適合的運動場所。

關鍵詞：銀髮族、休閒運動、參與動機、幸福感

遠距教學對體育課程互動之影響

The effects of distance teaching on the interaction of physical education class

呂曼鈺¹、王建峻²、吳治翰³、陳享隆⁴、賴慶霖⁵

Lu, Man-Yu¹/ Wang, Chien-Chun²/ Wu, Chih-Han³/ Chen, Hsiang-Lung⁴/
Lai, Ching-Lin⁵

¹ 輔仁大學體育學系碩士班

² 輔仁大學體育學系副教授

³ 國立中央大學體育室

⁴ 輔仁大學體育室兼任講師

⁵ 南臺科技大學體育教育中心講師

摘要

從 2019 年底迄今，世界各國皆受到新型冠狀病毒 (COVID-19) 影響肆虐不僅造成數十萬人員傷亡，而且也影響產業發展和激起人民心理恐慌，全世界各國和各地區政府紛紛關閉學校或延後開學，以避免校園疫情擴散和確保學生安全和健康。**目的**：探討體育教學轉變為遠距教學的互動方式，讓師生的互動關係產生本質上的改變，為瞭解遠距體育教學師生互動之影響。**方法**：本研究係以新冠肺炎疫情、體育課程、師生互動、遠距教學等關鍵字進行搜索，並透過華藝線上圖書館、GOOGLE 學術搜尋到五篇中文相關文獻。藉由教學互動相關理論為基礎，蒐集相關教學文獻作為理論與實證支持，彙整與歸納出遠距教學師生互動之情境。**結論**：雖然遠距學習仍有其缺失，包含：降低面對面人際互動、學習過程直接溝通的點子、解決問題的即時性、遠距教學方法策略的精進等，然而遠距的優勢仍帶給我們很高的學習功能與價值。有關專業技術實務課程在時空與設備儀器的學習條件下，如何應用科技，諸如：模擬軟體、虛擬實境等，有效培育學習者基礎能力，突破限制條件，有效提供遠距學習環境、實務應用技能遠距學習的時機，指日可待。

關鍵詞：新冠肺炎疫情、體育課程、師生互動、遠距教學

教室翻轉－古物市集的社會教育功能探析

Flipped Classroom－Exploring the Social Education Function of Antique Markets

胡宇瑄¹、吳宇凡²

Hu, Yu-Hsuan¹/ Wu, Yu-Fan²

¹國立臺北科技大學文化事業發展系碩士班

²國立臺北科技大學文化事業發展系助理教授

摘要

近年來臺灣吹起一股懷舊風潮，許多人開始接觸昔日生活中的物品，特色性的古物市集也如雨後春筍般出現，成為當下文化發展的特殊現象。而古物市集也具備歷史文化傳承及環保永續推廣的功能，如：民眾能在古物市集中，透過接觸各年代的古物，進一步認識過往的歷史文化，此外，使用古物或賦予古物新的功能，也能減少資源浪費，達到環保永續的推廣。然而，因為古物及古物市集過去有被污名化的現象，且古物市集也經常被視為文創市集的一部份，因此古物市集的相關研究闕如，以及其社會教育功能未被學界與文化領域所重視。**目的**：探討古物市集的社會教育功能。**方法**：以文獻的蒐集與分析及針對近十年臺灣重要古物市集主辦單位：台北蚤之市、舊物盛典、好日市集、唐青古物商行，以及提供古物市集舉辦場地之單位：國立臺灣博物館、松山文創園區、龍山文創基地、瓶蓋工廠台北製造所進行訪談，以期深入瞭解臺灣古物市集的社會教育功能，從而作為後續研究之參酌。**結論**：(一)歷史文化及環保永續是古物市集主辦單位辦理市集的理念、(二)民眾能於古物市集接觸到課本以外的歷史文化、(三)古物市集具有歷史文化傳承及環保永續推廣的社會教育功能。

關鍵詞：古物市集、社會教育、台北蚤之市、舊物盛典

舞蹈系畢業生多元職涯投入與工作滿意度之研究

Research on Protean Career engagement and Job Satisfaction of Dance Workers.

柯品汶

Ko, Pin-Wen

國立臺北藝術大學舞蹈學系碩士班

摘要

現階段我國職業舞團或是舞蹈專業教育機構較少且營運過程艱辛，還未能提供舞蹈表演者一個穩定的就業環境；研究者畢業於藝術大學舞蹈系，觀察到在多變且未知的工作環境，面對薪資不穩定的壓力，為了達成理想，部分舞蹈工作者因應趨勢變化，開始「做不一樣的事」，不全然是轉換跑道，可能是開始培養第二專長、跨足不同領域、同時擁有多項技能與職業，創造出工作的新樣貌。**目的：**本研究旨在探討生活形態快速轉變之下舞蹈工作者所做的職涯轉變以及其背後動機、發展現況及工作滿意度。**方法：**職涯探索過程的心境轉換、背後成因及心路歷程屬本人最為悉知，故本研究採取質性研究中的半結構式訪談，依據不同學習背景、經歷可能對職涯選擇產生影響的假設下，以立意抽樣選定分別畢業於國內六所舞蹈大專院校且正嘗試多元職涯發展之六位舞蹈工作者進行深度訪談，取樣上，盡可能挑選多元職涯領域有所差異之研究對象，以增加資料的豐富性；訪談大綱與後續資料處理與分析將透過專家效度處理、協同研究、參與者檢核以提升研究準確性。**結論：**本研究仍處於研究階段，但預期能以多樣化的角度、觀點切入，對多元職涯發展的可能性進行更全面的理解並提供同為舞蹈系畢業之舞蹈工作者作為職涯規劃的參考。

關鍵詞：舞蹈工作者、多元職涯、工作滿意度

學校轉型歷程校長領導行為之個案研究

A Case Study of Principal Leadership Behaviors Regarding the Transformational Process of the School

郭哲宇¹、林梅琴²

Kuo, Che-Yu¹/ Lin, Mei-Chin²

¹ 輔仁大學體育學系學士班

² 輔仁大學教育領導與發展研究所教授

摘要

本研究以一所位於北部某市立國中作為個案，主要目的是探討個案轉型實驗教育學校的歷程及校長的領導作為。**方法**：以半結構訪談方式兼採非參與觀察法，總計參與個案學校相關會議 11 場、訪談 11 位重要關係人、分析 14 份重要文件，並以三角檢核方式整理、歸納及詮釋所蒐集的資料。**結果**：個案學校轉型歷程分為醞釀、準備及行動期。在醞釀期，校長尋找各種轉型的可能，嘗試提出轉型，但未果；於準備期，因外在壓力加劇，校長則藉此契機更積極作為，如：向專家請益，建立更明確的實驗教育願景，持續與校內同仁溝通並宣達理念，於溝通過程中保持著開放、聆聽、等待等行為，減緩教師的變革抗拒；行動期則是學校正式成為實驗教育學校的第一個學期，增設研發處，引入創新教學方式及增加家長說明會與晤談。**結論**：個案校長在兩個任期間，經歷醞釀及準備期；且在任期的最後一年校內教職員同意學校轉型，順利進入行動期。其成功轉型的要素，除了來自大環境少子化的衝擊、鄰近學校吸收社區學生就讀的雙重壓力，以及轉型可讓學校教師有遷至他校的誘因外，校長的各項積極作為，如：漸進式的推動課程轉型、引進校外專業資源持續提升教師能力、保持開放態度與有效溝通讓教職員感受其誠意進而認同等。

關鍵詞：校長領導、實驗教育、組織變革

籃球裁判於賽前準備及比賽中壓力來源之研究

Research on the sources of stress in basketball referees before the game and during the game

吳冠辰¹、楊哲宜²、曾慶裕³

Wu, Kuan-Chen¹/ Yang, Che-Yi²/ Tseng, Ching-Yu³

¹ 輔仁大學體育學系碩士班

² 輔仁大學體育學系講師

³ 輔仁大學體育學系教授

摘要

近年來台灣職業籃球聯盟蓬勃發展，隨著賽程場次增加，各聯賽當中對於籃球裁判需求量提升，觀眾對於籃球裁判關注度也日漸提高。**目的**：2022年規則加入主教練挑戰後，可透過電視回放確認判決是否正確，當裁判在比賽中被挑戰成功後，如何調整執法壓力。**方法**：本研究採回顧方法，搜尋其五篇籃球裁判壓力來源相關文獻，文獻中探討工具使用方法，邀請其填答研究者所編製的來源量表，此外亦對各層級裁判進行訪談，訪談內容針對裁判壓力來源項目分析，了解影響裁判執法壓力相關因素。**結果**：壓力來源量表調查結果顯示，大部分籃球裁判在執法過程中壓力來自於以下幾點：(一)擔心做出錯誤的判決、(二)與不熟識的裁判共同執法、(三)教練抗議、(四)球隊罷賽、(五)時間快終了時呈現拉鋸戰等，訪談結果指出交通、飲食身體狀況不佳、裁判搶哨、球賽層級不同、耽誤正職工作及後援會不理性等，亦是裁判壓力形成之原因。**結論**：籃球裁判須具備良好的心理技能，要冷靜果斷公正的判決，更要有好的體能，才能夠應付高強度的籃球比賽。

關鍵詞：籃球裁判、心理壓力、執法表現、壓力來源

震動刺激對運動表現的影響

Effects of vibration stimulation on sport performance

李晏翰¹、張耘齊²

Lee, Yen-Han¹/ Chang, Yun-Chi²

¹ 輔仁大學體育學系碩士班

² 輔仁大學體育學系助理教授

摘要

震動訓練原理為張力性震動反射，是一種被動式在肌腹或肌腱上給予震動刺激造成肌肉不自主性收縮，誘發神經反射，使所刺激的肌肉產生活化，進而使運動單位被動性的招募；與牽張縮短循環相似。震動訓練能引起牽張縮短循環，故對於下肢運動表現能有很大的幫助。**目的:**旨在探討震動刺激如何提升運動表現。**方法:**本研究採文獻回顧法，將從華藝電子資料庫、Web of Science 及 PubMed 搜尋五篇關鍵字包括:下肢運動表現、震動訓練、短期震動介入、急性全身震動干預、爆發力的相關文獻，排除標準為：未發表的文獻、只有後測沒有前測的實驗、無全文、長期震動介入的研究。五篇文獻中均在前測之後進行震動訓練介入，之後再進行後測藉以觀察介入前後的變化。其彙整資料希望能提供未來研究方向與展望之建議。**結果:**1) 藉由震動刺激能讓神經元活化，對於下肢肌力的最大發力率有顯著提升；2) 測驗項目有包括敏捷、速度、爆發力、最大力量，發現其中以爆發力項目有比較顯著的變化，而敏捷、速度方面則沒有觀察到有顯著變化；3) 運動能力的提升效果能殘留 24 小時；4) 另外，震動刺激除了能提升運動表現，也可以讓肌肉疲勞恢復；5) 高、低頻皆有實驗能證實可以提升運動表現。**結論:**整體而言，震動介入能激活神經肌肉並提升爆發力的表現。人們訓練往往都是想要有更好的運動表現，而本文獻回顧希望能以此次蒐集的數據提供運動員做為參考，可以實用在日常訓練或是賽前熱身當中。

關鍵詞：下肢運動表現、爆發力、急性全身震動干預、震動刺激、短期震動介入

運動行銷策略對企業品牌效益分析

The Effectiveness of Employing Sport Marketing Strategies to Well-known Sports Brand

袁瑜劭

Yuan, Yu-Shao

輔仁大學體育學系碩士在職專班

摘要

企業投入運動行銷、運動贊助之研究，大多使用於動機與效益的分析。研究將從消費者觀點出發，探討品牌知名度、贊助配適度、行銷形式如何影響消費者對於運動行銷的喜好。

目的：以消費者偏好的觀點切入，探討品牌知名度、贊助形式與配適度對於運動行銷效果之影響。

(1)從消費者角度分析企業在從事運動贊助時，行銷行為對於企業的品牌權益以及消費者的購買意願是否會造成影響。

(2)探討影響企業進行行銷行為的可能因素為何，以及其對於品牌權益與消費者購買意願的影響程度。

(3)品牌知名度、品牌形象、企業形象三者對於消費者接受程度之影響。

方法：採用文獻分析回顧方法，透過國內現有的相關學術期刊、研究論文和網路資料收集彙整，進行相關文獻綜述與分析。

結果：品牌知名度、贊助配適度、行銷方式對於消費者的偏好有顯著的差異，知名度高的企業對於高配適度運動賽事最為消費者所支持。

結論：若是為了強化企業本身以及品牌形象的話，改善消費者「對贊助企業的態度」實為最佳途徑，其次分別為消費者「對贊助事件的態度」以及「對運動的喜愛程度」，「贊助企業與贊助事件之間的配適度」對於企業形象以及品牌權益的影響最不顯著。

關鍵詞：運動行銷、品牌權益、企業贊助

不同體力活動對 5-6 歲幼兒粗大動作之性別研究

Gender research on Gross Motor Quality of Children Among 5 - 6 Years Old with different physical activities

蔡昕儒

Tsai, Hsin-Ju

輔仁大學體育學系碩士在職專班

摘要

目的：通過對 5-6 歲幼兒進行 12 週運動遊戲課程與自由體力活動，探討不同體力活動在粗大動作品質的性別差異。**方法：**納入 5-6 歲幼兒共 65 名(男童 30 名，女童 35 名)，隨機分配為實驗組與對照組。實驗組進行組織性運動遊戲課程;對照組於同一時間進行無組織性自由體力活動。介入開始前所有幼兒進行粗大動作品質前測。介入週期共 12 週、每週 2 次、每次 45 分鐘。實驗組與對照組在實施不同型態的體力活動後進行粗大動作品質後測，觀察兩組在粗大動作品質各分項差異，並探討性別與粗大動作品質上的相關性。使用 SPSS26.0 統計軟體進行數據分析，設定 $p < 0.05$ 具顯著水準。**結果：**將實驗組與對照組的男童與女童分別進行數據分析。結果表明，實驗組與對照組的男童與女童在實施 12 週運動遊戲課程與自由體力活動後，於移位能力、物品傳接能力、平衡能力皆產生顯著影響，表示粗大動作品質在 5-6 歲幼兒無性別差異。**結論：**合理推論年齡是影響幼兒粗大動作品質發展的重要因素。因此，於成長關鍵期給予幼兒全方位且不同型態的體力活動是非常重要的。

關鍵詞：幼兒、運動遊戲課程、粗大動作

探討功能性扁平足對運動員下肢生物力學之影響

Exploring the influences of pronated foot in athletes' lower extremity's biomechanical properties.

劉雅瑄

Liou, Ya-Xuan

輔仁大學體育學系碩士在職專班

摘要

足弓的功能為將壓力平均分布至足底，減緩動作產生的衝擊。足弓可分為高足弓、正常弓、低足弓；低足弓可分為結構性扁平足、功能性扁平足，根據調查顯示，成年人約有 15 至 30% 為扁平足，其中以功能性扁平足居多。功能性扁平足為後天生理與環境發展所導致。然而，就運動員而言，在某些特定的運動項目中，具有扁平足之比例較高，其中以下肢運動項目居多，不同的運動項目對扁平足的運動員也會造成不同的影響，包含運動的穩定性、平衡性、速度、力量和運動效率等都會影響運動員之表現，同時也提升運動傷害的風險。**目的：**探討功能性扁平足對運動員下肢生物力學之影響。**方法：**以關鍵字於期刊論文搜尋，回顧諸位學者之研究進行節錄與探討。**結果：**依研究指出：足弓可以透過影像學判定高低，可用於臨床判定之標準。功能性扁平足常見的處理方法，包含物理治療、足部肌肉訓練、貼紮、足弓鞋墊等來減緩足部不適感。是否為體育班是造成足弓指標差異的原因，在同年齡層中的體育班學生之足弓較非體育班學生低，但不影響體育表現。在不同年齡層的學生，會因為運動程度影響足弓塌陷較多，其中大學體育班學生足弓塌陷較多。扁平足在後足運動與正常足有顯著差異，扁平足無論在靜態站立、行走及慢跑，其後足運動外翻角度皆大於正常足。扁平足對不同運動狀態其足底壓力之差異，靜態站立、行走測試結果，兩者足中內、外側之足底壓力大於正常足；慢跑測試結果，正常足與扁平足兩者之足底壓力無顯著差異。**結論：**功能性扁平足可藉由影像或臨床鑑別出差異性，其影響因素包含運動時間長短、競技強度等皆對足弓造成影響。功能性扁平足對於下肢的生物力學表現，與正常足相較有顯著差異。處理方式可採用貼紮，對於功能性扁平足有正向影響。

關鍵詞：足弓、功能性扁平足、下肢運動、生物力學

優秀與非優秀大專棒球投手關節柔軟度之差異

The difference in joint flexibility between excellent and non-excellent college baseball Pitcher

林敬民¹、陳建霖²、鄭原成³、謝宗諭⁴、曾慶裕⁵

Lin, Jing-Min¹/Chen, Chien-Lin²/Cheng, Yuan-Cheng³/Hsieh, Tsung-Yu⁴/
Tseng, Ching-Yu⁵

¹² 輔仁大學體育室講師

³ 輔仁大學體育學系碩士班

⁴ 輔仁大學體育學系副教授

⁵ 輔仁大學體育學系教授

摘要

棒球投手在比賽中通常是決定勝敗的重要關鍵之一，投手在投球過程中經常會在後上舉期(late cocking phase)將慣用手產生最大肩外旋後並進入加速期(acceleration phase)將球投出，這段加速期會隨著產生角度越大能有更多加速空間並創更多動能，但相對會影響投手控球精準度。適當的角度能有效降低動作變異性也能避免嚴重運動傷害。**目的：**本研究探討大專優秀投手與非優秀投手在慣用側關節角度之差異。**方法：**招募 34 名大專院校公開組無神經肌肉損傷甲一級選手(20.48±0.9 歲)，使用關節活動量尺與握力器測量選手慣用邊的握力、肩關節內旋、肩關節外旋、髖關節內旋、髖關節外旋與胸椎慣用側旋轉角度。專項能力是以 Rapsodo pitching 進行實戰投球練習，每位選手共投擲 5 球並紀錄每次投球的球速與轉速。彙整資料後，以集群分析透過球速與轉速進行分組(優秀選手與非優秀選手)，再以獨立樣本 T 檢定分析各慣用側柔軟度資料對於優秀選手與非優秀選手中之差異。**結果：**根據 2 種專項能力表現(球速與轉速)進行集群分析將投手分為優秀投手(23 位)與非優秀投手(11 位)兩組。優秀投手球速為 135.3 公里/轉速為 2253.9 RPM 與非優秀投手球速為 125.3 公里/轉速為 1858.7RPM；而在慣用側肩內旋、慣用側肩外旋及慣用側髖內旋優秀選手顯著低於非優秀選手 ($p < .05$)。**結論：**投球動作是一串連貫且複雜的動作，透過適當的關節角度可降低受傷風險更讓投球動作產生最佳動能。從研究結果得知投手慣用側肩內旋、肩外旋及髖內旋角度優秀選手都較低於非優秀選手。由此推測出，影響球速及轉速的差異並非主要來自肩關節及髖關節的柔軟度好壞來決定。

關鍵詞：肩膀柔軟度、大專投手、球速與轉速

--NOTE--

