

出國報告（出國類別：學術會議與發表）

2007 年日本廣島亞太運動科學會議
(APCESS)學術發表報告書

服務機關：國立臺灣體育學院

姓名職稱：楊峰州副教授兼進修部主任

派赴國家：日本

出國期間：96 年12 月06 日至96 年12 月08 日

報告日期：96 年12 月22 日

摘要

本次於2007年12月6~8參加在日本所舉行之亞太運動科學國際學術研討會，為期共3日，參加國際學術研討會之主要目的有三：第一、發表研究論文於國際學術論文研討會；第二、帶領研究生學習做國際學術論文發表；第三、參訪日本廣島大學，了解日本大學校園的規劃，及舉辦國際研討會的模式及流程規劃。面臨之考察限制除因為日期較短之外，初步了解，學校未來對研究生教育及與國際學術交流之方向。

考察所獲結論有三：第一、台灣高等體育學府對於研究努力本土化的過程中，同步致力於國際交流、擴增國際能見度並與世界接軌；第二、體育院校之研究生，應多參與國際學術論壇，以使與世界學術接軌；第三、建議國內體育休閒相關科系，應積極舉辦國際體育休閒學術研討會，並擴大學術合作與地區影響力。

關鍵字：日本廣島大學、學術交流研討會

目 錄

| | |
|---------------------|----|
| 第一章 緒 論 | 3 |
| 第一節 研討會議活動背景 | 3 |
| 第二節 研討會議動機 | 3 |
| 第三節 研討會議問題 | 3 |
| 第四節 研討會議面臨之限制 | 3 |
| 第五節 研討會議預期之成效 | 5 |
| 第二章 兩校介紹 | 7 |
| 第一節 臺灣體育學院 | 7 |
| 第二節 日本廣島大學 | 8 |
| 第三章 考察方式及方法 | 10 |
| 第一節 本次參與學術發表回應考察問題一 | 10 |
| 第二節 本次參與學術發表回應考察問題二 | 10 |
| 第三節 本次參與學術發表回應考察問題三 | 11 |
| 第四章 結論與建議 | 12 |
| 附 件 一 參與會議發表證明 | 13 |
| 附 件 二 發表論文摘要 | 14 |

第一章 緒論

本考察報告共分四章合計十節，第一章述明本次獲准出國參加國際學術研討會之活動背景、參與之動機、參與後發覺的問題及本次考察面臨的限制、預期的考察成效。

第二章主要為日本廣島大學與國立臺灣體育學院、校務及系務現況與發展之相關介紹。

考察報告之第三章主要為本次參與方式及方法之說明，其中包含參與後回應一些相關問題及看法。

關於全程完畢之後所得之結論與建議則分類述敘於第四章。

第一節 研討會活動背景

本次大會，係以“Asian Harmony of Exercise and Sports Science”為主題。邀請國際知名的五位學者專家做演講，談論各領域未來之趨勢報導。

Keynote Lecture 1

"Leisure and Transformation"

Christopher R. Edginton, Ph.D.

Secretary General of World Leisure and Recreation Association

Professor and Director, School of Health, Physical Education and Leisure Services,

University of Northern Iowa, USA



Keynote Lecture 2

"Sports and Brain Sciences"

Tatsuyuki Ohtsuki, Ph.D.

Professor, Graduate School of Arts and Sciences, Tokyo University,

Japan



Keynote Lecture 3

"Public Health and Sport Sciences, a marriage whose time is now"

John B. Lowe, DrPH, FAHPA, FAAHB.

Professor and Head, School of Health and Sports Sciences, University of the Sunshine Coast, Australia



Keynote Lecture 4

"How to Make Physical Education, Physical Activity and Sport the Most Effective and Inclusive Means of Education?"

Peter Chen, Prof.

Professor, Graduate Institute of Sports Coaching Science, Chinese Culture University, Taiwan



Keynote Lecture 5

"Training on Upright Postural Control: From Ski V-jumping to Fall Prevention in Elderly"

Kazuhiko Watanabe, Ph.D.

Professor, Graduate School of Education, Director of Institute for Sport Sciences, Hiroshima University, Japan (摘錄至APCESS網頁)



大會並分為舞蹈與運動科學(dance and movement science symposium)、運動管理學(sports management)、運動心理學(sports psychology symposium)、休閒與健康(leisure and wellness symposium)、運動生理學/運動營養學(exercise physiology/sports nutrition symposium)、健康與體適能(health and fitness symposium)、適應體育活動(adspted physical activity symposium)、活動學習與控制(motor learning control symposium)八個學門做

研討會，參與者可選擇自己有興趣或相近之學門做學術論文的發表與討論。

第二節 參與會議動機

參與之動機有三：

第一：對於平時所作之研究，在國際研討會發表，與國際學者專家共同分享及討論，使往後研究能更深入，題材能各廣能與世界學術接軌。

第二：帶領研究生做研究，及學習在國際研討會發表，訓練研究生國際發表之能力，讓研究生的學習及研究能有國際觀。

第三：學習日本大學如何舉辦大型國際學術研討會，舉辦之流程學習。

第三節 參與會議問題

第一：對於平時之研究是否能得到國際的認同，是否在國際會議上得到更多啓發與新的創意？

第二：研究生參與國際會議是否是對其研究的一種訓練？

第三：一所知名的大學對於舉辦國際型大型會議，該如何去籌劃？

第四節 考察面臨之限制

第一：本次訪問之時間在2007年12月5日至2007年12月8日。本段時間因只有一位教授帶兩位研究生作五篇的論文發表，研究生的語文能力不足下使整個效益無法百分百發揮。

第二：由於日數較短，所參訪的流程只能在參與者報到與結束中觀察到一些問題，舉辦前及舉辦後之相關會議無法參加所以效益較受限制。

第五節 參與會議預期之成效

本次參與會議預期能將研究結果與國際學者專家討論分享，包含研究動機，研究方法、使用工具及研究結果。具體之期待如下：

第一：研究成果能與國際專家學者討論，也能將研究結果分享與會者。

第二：使研究生學習國際發表，參與國際學術研究會議。

第三：了解及學習大學舉辦國際型學術會議之流程。

第二章 兩校介紹

第一節 臺灣體育學院

國立臺灣體育學院於民國50年創校時僅招收體育科男女各一班，歷經40餘年之經營，迄今已擁有2,800餘名在校學生，目前有體育研究所及休閒運動管理研究所二個獨立研究所；體育學系、競技運動學系（含碩士班）、體育舞蹈學系（含碩士班）、休閒運動學系、運動管理學系（含碩士班）、運動健康科學學系（含碩士班）等6個學系（4個碩士班）及進修部（目前有二年制及四年制體育學系），已形成單科大學的基本架構。除大學部之外，亦設有碩士在職專班。

本校之理想為擁有五個學院（學群），分別為：體育學院、競技運動學院、休閒健康運動學院、體育舞蹈學院、體育運動管理學院，每個學院下設三至四個系所，達到五學院15至20系所的規模，各學系並逐步發展碩士班及博士班，以完整學術進程。本校創校迄今40餘年，無論教學、研究、推廣服務等方面之表現皆深受各界肯定。惟以往一直缺乏自行管理之校地及足夠之教學場地。民國87年在嘉義縣政府、嘉義縣議會及縣籍立委之協助下，於嘉義縣朴子市覓得台糖土地30公頃，第一期土地10公頃已徵收完畢，首棟地上6層地下1層之教學行政大樓亦於93年底完工，未來屬於學校自有的、嶄新的教學、訓練場地設施亦將陸續興建。92年8月本校奉行政院同意接管行政院體育委員會臺中體育場，從此本校同時擁有嘉義校區與臺中校區，開啓了本校根留臺中，繼續在臺中都會區發展及擴大版圖，往南臺灣發展的雙重契機，93年元旦本校正式接管臺中體育場，又逢競技、舞蹈、運管三系增設研究所案亦奉核定，真可謂雙喜臨門。這些硬體的擴充，再融以本校傳統優良的駱駝精神、豐富的場館管理、認真的教學、訓練及研究態度、舉辦大型運動賽會的豐富經驗，由此展開創新臺中體育場，發展臺灣中南部高等體育教育，邁向體育大學的康莊大道。（以上節錄自國立臺灣體育學院網頁2008）

第二節 日本廣島大學

1949年5月31日，根據日本國立學校設置法，包括舊制的廣島文理科大學、廣島高等學校、廣島工業專門學校、廣島高等師範學校、廣島女子高等師範學校、廣島師範學校、廣島青年師範學校、廣島市立工業專門學校在內，成立了新體制的國立大學，下設文、教育、政經、理、工、水產6個學部(係)，以及附屬圖書館、理論物理學研究所、教育學部附屬小學、中學、高中、幼兒園。1950年舉行了廣島大學開學儀式。第一任校長森戶辰男宣佈建立一個“自由和平的大學”。1953年廣島醫科大學併入廣島大學。此後，分別於1965年開設齒學部，1974年開設綜合科學部。1977年政經學部分別成為法學部和經濟學部，1979年水畜產學部改名為生物生產學部。

到1953年為止，廣島大學已開設文學、教育學、理學三個研究科，1959年開設醫學研究科，1963年開設工學研究科，1967年開設經濟學研究科，1968年開設農學研究科(現生物圈科學研究科)，1972年開設法學研究科和齒學研究科。

之後，經過種種變遷，1994年開設國際合作研究科，1998年開設尖端物質科學研究科，2002年開設保健研究科，2004年開設法務研究科。另外，在2002年醫學研究科、齒學研究科、藥學研究科合併後設立了醫藥口腔綜合研究院(醫齒藥學綜合研究科)。2006年開設綜合科學研究科。

廣島大學現擁有11個學部、12個研究科和1個附屬醫院。另外，還有原子彈放射線醫學科學研究所、高等教育開發研究中心、奈米裝置系統研究中心、放射光科學研究中心等23個研究機構和教育研究設施。除此之外，廣島大學還有5個“21世紀國家重點科研項目(COE)”基地。

學校現有各類學生近15,000余人，其中博士生近1,800人、碩士生近2,500人、本科生11,000余人、外國留學生近750人。1949年新體制的大學設立以來，本校一直積極地接收外國留學生。現在，在廣島縣內居住的大約70%的外國留學生均在本校就讀。2003年，廣島大學本科畢業生已突破十萬人。

為了創造更美好的校園環境，1972年廣島大學決定將校址從廣島市內遷移

至東廣島市。至 1995 年 3 月，除醫學專業和齒學專業外，所有的係科都順利遷至東廣島市。（以上節錄自日本廣島大學網頁 2009）

第三章 參與研討會方式及方法

臺灣的體育教學應該有專廣的國際交流綜觀大學教育的源流與發展，不是只有系所的名目分流，而在大學內有院系所的分設與不同屬性的強調，就學校的分類，也出現所謂的“研究型大學” “教學型” “研究為主，教學為輔” “教學為主，研究為輔”，在此面向上，學校本就有要來越多相互學習的必要。教學型的學校，相互交流而砥礪相學，教學為主與研究為主的學校，互相交流，則收互補之效。而臺灣在近日固有本地化、在地化、臺灣化的重視（Cocalization），然而專業化的學術仍需國際化。因此持續的參與國際的學術交流實為必要。

第一節 本次參與學術發表回應考察問題一

本次參與會議共投稿5篇、結果5篇皆為大會交受發表(教授一篇口頭發表、學生4篇海報發表)。口頭發表題目：中老年人從事休閒高爾夫運動之心率變異與擊球成績之關係。發表中多位學者對此議題及結果相當的感興趣，因此討論相當踴躍，但因大會時間關係無法做太多討論，但會後多位學者來要名片，希望會後能做進一步的溝通，可知參加國際學術研討會對學術研究是有幫助的，也就是說參加國際研討會可學習很多度不同角度之觀點，有助於學術研究的深度及廣度。

第二節 本次參與學術發表回應考察問題二

本次參與國際研討會議學生共投稿4篇，皆為大會所接受為海報發表，目前不管哪個國家都是倡導國際化，在學術這塊更應走在前端，訓練研究生做研究固然重要，但如何走入國際化更為重要，好的研究是要受到國際的認同。

本次投稿四篇之題目分別為個人所指導之研究生，黃土山投稿題目：分別為造紙業職工休閒行為、休閒利益之探討，造紙業職工休閒行為、休閒阻礙之探討兩篇。朱維聖：科技輔助之遊憩活動對高齡者平衡力促進之影響。王秀瑾：高職工業類輪調式建教合作學生休閒活動現況與休閒輔導需求之研究。

三位中有二位屬初次參與國際發表，在英文底子不是好又是第一次發表，指導老師的坐鎮就顯得相當的重要，他能給學生更多的信心及勇氣，參與過後學生都能在下次自己報名參與國際研討會。學生在與會中不只需了解自己的研究，更要學習如何向與會者解說自己的研究，另一方面還可以與不同國家人討論不同之研究，此項訓練對研究生走入國際化相當的有幫助。

第三節 本次參與學術發表回應考察問題三

大學要走向國際化，參與國際事務、國際研究，是不可避免的。此次參與廣島大學所舉辦之國際研討會，也希望能了解及觀察其舉辦之相關流程，有否可作為學校舉辦相關活動之借鏡。

觀察結果有以下心得：

優點：

- 1.對於與會國際來賓，在機場派有接待員，接駁車方便人生地不熟的參與者，而此每天也有定點接駁車接送至會場。
- 2.訓練學生當志工參與及學習舉辦國際會議的相關事宜。
- 3.會議流程安排謹然有序，相當順暢。

缺點：

- 1.會場與會場距離過遠，場地標示不很清楚，對於想要跨2~3領域之參與者須浪費一些時間找地點。
- 2.用餐的地點及樣式太少，對來自不同國家參與者可能會產生一些不方便。
- 3.除會議外自由交談之空間不足，無法讓各國與會者都能有良好交談之空間。

整體來說大會算是辦的相當成功，

第四章 結論與建議

第一節 臺灣一流的體育院校應致力國際交流

臺灣的體育院校應該有寬廣的國際交流，綜觀大學教育的源流與發展，不是只有系所的名目分流，而在大學內有院系所的分設與不同屬性的強調，學校的分類，也出現所謂的” 研究型大學” ” 教學型” ” 研究爲主，教學爲輔” 或 ” 教學爲主，研究爲輔” ，在此設定上，學校本就有要越多相互學習的必要。

學校的研究不可關起門來，自己研究給自己看，要與世界及國際接軌，要學習人家的優的，改善自己的缺的，對於自己有任何的發現，不要吝嗇與別人分享，大家應該站再同一線上做良性之競爭，使明天會更好。

第二節 體育院校之教育應有國際化的準備

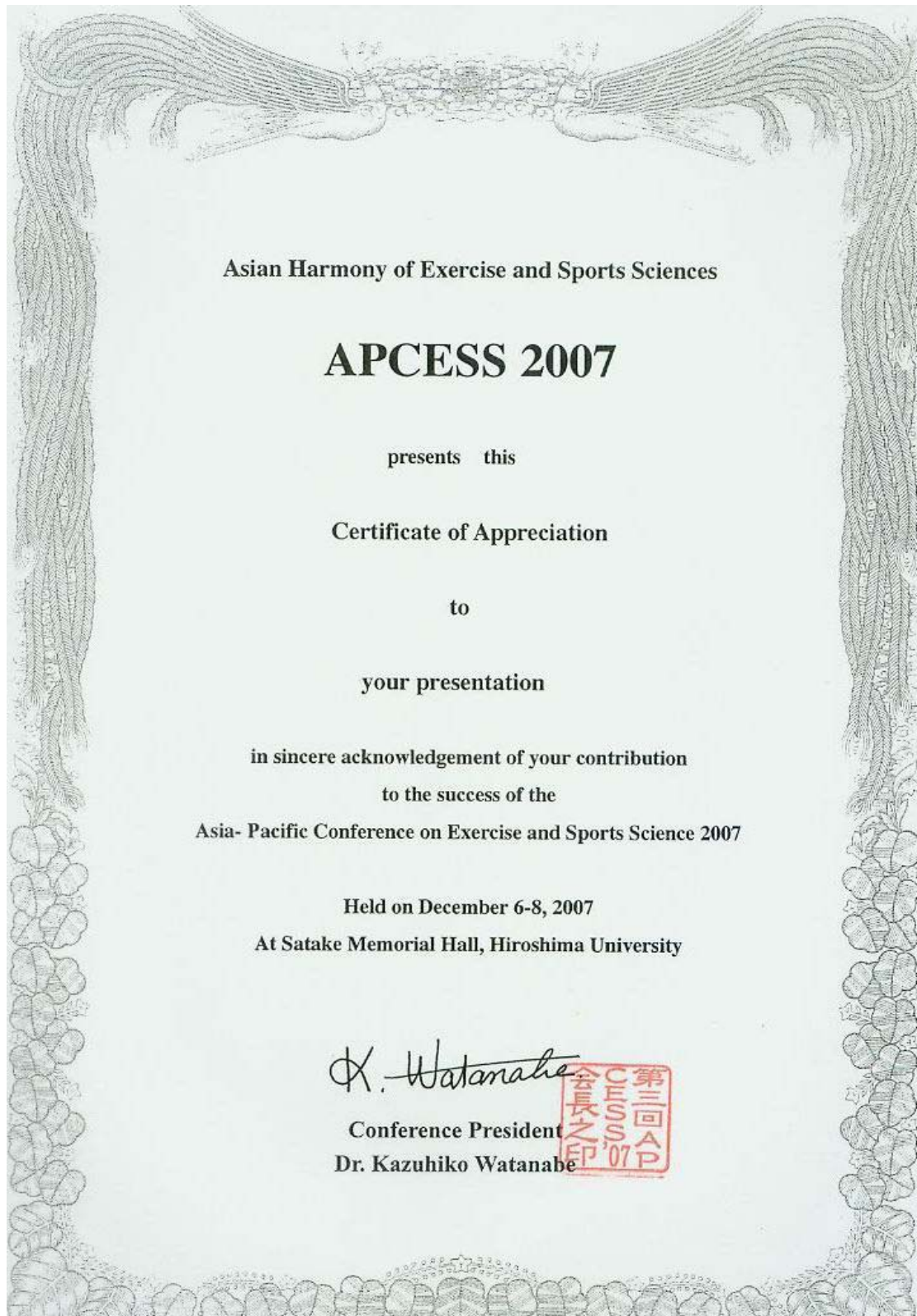
目前研究生之教育，不只培育其作研究之能力、獨立思考之能力，更要培育其具有國際觀、溝通表達之能力。參與國際學術論文發表對上述能力之培育及提升有相當大的幫助，也建議學校對於學生這方面的補助能提倡及鼓勵，對於教師也要給予肯定及獎勵，這樣學校所培育出的學生才能與國際接軌，擁有國際觀。

第三節 建議體育相關科系參加及舉辦國際體育學術組織擴大學術合作

參與國際相關學術研討會可讓參與者擁有國際觀，若能在學校裡常辦相關的國際學術研討會，無形中可提供該校的學術研究風氣、提昇研究品質，進一步可讓學生提早國際化，未來之路能更關更廣。因此建議學校團體因多舉辦具水準之國際學術相關活動，提升教學品質、及研究能力，使學校學術地位徵徵日上。

附件 一

參與會議發表證明



附件 二

發表論文摘要

Aged engaging in recreational golfing : The Relationships among heart rates variation, step frequency, and score.

Yang, F. C. ¹, Chiang, J. P. ², Huang, T. S. ³, and BAIN, R. F. ⁴

¹ National Taiwan College of Physical Education, Taiwan; ² National Taiwan College of Physical Education, Taiwan, ³ National Taiwan College of Physical Education, ⁴Da Yeh University, Taiwan.

The physical fitness of middle-aged and aged influence the basic capability for daily life. With health and sound body and mind, middle-aged and aged can live with dignity and happiness. The samples of this study focus on middle-aged and aged who play gulf sport and examine the shifting results of body conditions before- and after-playing gulf sport to prove gulf sport is not only for leisure time but also for improvement of middle-aged and aged body functions effectiveness. Questionnaires and practical examination are taken as research method in this study and the samples are from the members of Navy gulf club, ZuoYing, Kaohsiung. The final samples comprised 151 members, and among them, 94 are measured with heartbeat and blood pressure. Descriptive statistics, one-way ANOVA, T-test are used to investigate the results and testify the hypothesis in this study. The blood pressure of middle-aged and aged have significant differences; however, it has insignificant with the results of hitting ball. From the aspect of heartbeat rate variation, the rate is significantly lower after hitting ball comparing to the before- and during-process; however, the variation has no significant difference with the results of hitting ball. In addition, steps of walking have insignificant differences with the results of hitting ball. From the research, the variation of blood pressure and heartbeat of playing gulf sport is not proper for middle-aged and aged who have high blood pressure. The rate of heartbeat and steps of play gulf attain the effectiveness of exercise and body-building. The results of hitting ball, people who aged above 65 are as good as younger persons. From this point, the middle-aged and aged can obtain satisfaction and a sense of achievement. According to this study, gulf sport is not only one good sport for leisure time but also improve the effectiveness of body functions of middle-aged and aged.

Key words : Middle-aged, aged, blood pressure, heartbeat, steps, gulf

The Study on the Leisure Behavior and Leisure Obstacles of Papermaking Industry Employees

Huang, T. S.¹, Yang, F. C.² and Bain, R. F.³

¹ National Taiwan College of Physical Education, Taiwan; ² National Taiwan College of Physical Education, Taiwan, ³ Da Yeh University, Taiwan

The purpose of this study was to discuss the papermaking industry employees' behavior and obstacles of participating leisure activities in Taiwan to provide companies as a reference of planning leisure activities and welfare policies. The participants (N=385) of this study were employees at YFY Industrial Paper Co., Ltd. and selected by purposive sampling. 385 questionnaires were provided. The collecting rate of valid questionnaires was 73% (248 questionnaires). Leisure Behavior Scale (Zhu, 2001) and Leisure Obstacles Scale (Zhon, 1998) were used. The study hypothesis and collected data were analyzed and verified by descriptive statistics, one-way MANOVA computations, and Duncan Test with SPSS for Windows 10.0 software. The results showed it had variation that employees of papermaking industry spent the amount of time on participating in various leisure activities. The rate that employees didn't participate in artistic and social activities for leisure was high. As a whole, the employees of papermaking industry spent much of the time and money in leisure activities than those of high-tech industries. Except for the sports activities that cost less expenses, other types of leisure activities cost employees mostly around NTD1,000-4,000. Most of participants took their families as their companions. And according to the results, there were the significant difference of demographical variables (education, work-shift, position, and wage) on three leisure obstacles. This study suggested that those who undertake or design the leisure activities should actively coordinate work-shift problems for those employees in shift and also focus on more challenging, recreational, and various activities, even seeking cooperative companies or establishing leisure center to promote the activities in order to stimulate the participation of employees.

Key words: employee, leisure behavior, leisure obstacles.

The Study on the Leisure Behavior and Leisure Benefits of Papermaking Industry Employees

Huang, T. S.¹, Yang, F. C.², Bain, R. F.³, and Wang, H. C.⁴,

¹ National Taiwan College of Physical Education, Taiwan; ² National Taiwan College of Physical Education, Taiwan, ³ Da Yeh University, Taiwan, ⁴ Asia University, Taiwan

The purpose of this study was to discuss the papermaking industry employees' behavior of participating leisure activities in Taiwan, and the relationship between that and employees' perception of leisure benefits to provide companies as a reference of planning leisure activities and welfare policies. The participants (N=385) of this study were employees at YFY Industrial Paper Co., Ltd. and selected by purposive sampling. 385 questionnaires were provided. The collecting rate of valid questionnaires was 73% (248 questionnaires). Leisure Behavior Scale (Zhu, 2001) and Leisure Benefits Scale (Zhou, 1998) were used. The study hypothesis and collected data were analyzed and verified by descriptive statistics, one-way MANOVA computations, and Duncan Test with SPSS for Windows 10.0 software. The results showed it had variation that employees of papermaking industry spent the amount of time on participating in various leisure activities. The rate that employees didn't participate in artistic and social activities for leisure was high. As a whole, the employees of papermaking industry spent much of the time and money in leisure activities than those of the high-tech industries. Except for the sports activities that cost less expenses, other types of leisure activities cost employees mostly around NTD1,000-4,000. Most of participants took their families as their companions. And according to the results, there were the significant difference of demographical variables (work-shift, position, and wage) on three benefits. This study suggested that those who undertake or design the leisure activities should focus on more challenging, recreational, and various activities, even seeking cooperative companies to promote the leisure activities in order to stimulate the participation of employees.

Key words: employee, leisure behavior, leisure benefit.

Effects of a Technology-Assisted Recreation Intervention on Older Adults' Balance Improvement

Chu, W. S.¹, Yang, F. C.², Huang, T. S.³, and Bain, R. F.⁴

¹ Taipei Physical Education College, Taiwan, ² National Taiwan College of Physical Education, Taiwan; ³ National Taiwan College of Physical Education, Taiwan, ⁴ Da Yeh University, Taiwan

The purpose of the study aimed to find out the effects of a technology-assisted recreation intervention on balance for elderly adults. A total of four males and six females aged above 65 were recruited by information selecting sampling in southern Taiwan. Participants were divided into two groups according to the intervention process. Qualified participants were trained to play a physical activity based video game (Dance Dance Revolution®, DDR) twice a week for four months. Single subject design was used to collect data from balance scores of participants and examine the effects of training. The C statistics and visual analysis were utilized to analyze the results. After the experimental intervention, the focus group interview for data collecting was adapted to collect supplement data for study. The major findings of the present study is that there are many participants reaching the significant level on balance measurements (one-leg stance test on eye-close, 40%; one-leg stance test on eye-open, 20%; time up and go, 60%; functional reach test, 30%; berg balance scale, 10%; placing alternate foot on step, 40%).

Key words: therapeutic recreation, technology-based, elderly persons, balance

A study of the Rotary Co-operative Education Program students' leisure activities and leisure counseling in vocational high schools

Wang, H. C.¹, Yang, F. C.², Huang, T. S.³, and Bain, R. F.⁴

¹ Asia University, Taiwan, ² National Taiwan College of Physical Education, Taiwan;

³ National Taiwan College of Physical Education, Taiwan, ⁴ Da Yeh University, Taiwan

A survey of leisure activities of industrial vocational high school students was used in this study. The sample of this survey included 342 students in six vocational high schools. The data were analyzed by descriptive statistics, independent *t* test, one-way ANOVA and Scheffé's Post-Hoc.

This study found that as for the leisure activities, 65.8% of the respondents participate for pleasure. 47.7% can't attend leisure activities due to lack of time. When depressed, 73% chose to listen to music. Of all who consider partaking clubs as advantageous, 61.4% agree making new friends as the main reason. 54.4% of schools consider open facilities as the main way of supplying leisure activities.

Besides, there were no significant differences among the needs of leisure counseling upon gender groups and grades. There were no significant differences on the aspect of resources, cognitions, and skills. However there were significant differences only on the aspect of facilities. In the leisure participating time, there were no significant differences on the aspect of resources, facilities and skills parts on, but there were significant differences among cognitions and human relations.

Key words: leisure activities, leisure counseling