

## 103 年台南全國身心障礙國民運動會選手對賽會官網使用意圖

伍木成/國立勤益科技大學

林東興/國立臺中科技大學

熊婉筑/國立勤益科技大學

通訊作者：熊婉筑

通訊地址：420 臺中市豐原區富陽路 235 巷 156 弄 26 號

電子郵件：bear790923@gmail.com

### 摘 要

本研究目的為認知易用性、認知有用性、使用態度與行為意圖之關係，並以 103 年台南全國身心障礙國民運動會之選手為調查對象。本研究採用問卷調查法，實際發放問卷 230 份，扣除無效問卷 30 份，有效問卷 200 份，有效問卷回收率 87%；並運用統計軟體 SPSS20.0 與 AMOS20.0 進行描述性統計與結構方程模式分析。本研究結果顯示：一、「認知易用性」對「認知有用性」的路徑係數為 0.72，具正向顯著結果，認知易用性愈明顯則認知有用性愈高；二、「認知有用性」對「使用態度」的路徑係數為 0.64，具正向顯著結果，認知有用性愈高則使用態度愈高；三、「認知易用性」對「使用態度」的路徑係數為 0.29，具正向顯著結果，認知易用性愈高則使用態度愈高；四、「認知有用性」對「行為意圖」的路徑係數為 0.22，具正向顯著結果，認知有用性愈則使用意圖愈高；五、「使用態度」對「行為意圖」的路徑係數為 0.67，具正向顯著結果，使用態度愈高則使用意圖愈高。最後，依據研究結果提出後續研究建議與管理意涵。

**關鍵詞：**科技接受模式、全國身心障礙國民運動會、賽會官網

## 壹、緒論

在全世界的國家中，身心障礙運動最早是起源自英國。由於第二次世界大戰的發生，造成許多士兵身體殘缺；因此卡德門醫師開始推廣肢體運動。起先是想讓這些病患藉由運動達到生理、心理及社會三種層面的復健；進而發現運動訓練，能夠使得身心障礙患者明顯的進步且對自己更有信心。並於1948年，第一次正式舉辦身心障礙運動會，雖然參賽選手只有十六位；但在1952年舉辦時，吸引130位選手共同參與，進而發展成國際性的運動賽會。而參賽項目起初為輪椅馬球，但由於不普及且不易學會；就被籃球取而代之成為身心障礙運動會的運動項目。之後，陸續又增加了射箭及桌球為運動項目。

於民國67年時，我國為了使身心障礙者多走出戶外、接觸陽光、人群，特別舉辦聯誼性質之運動會-台灣區身心障礙國民自強大會，是由台灣省、台北市及高雄市輪流舉辦，其內容包含運動競賽、園遊會及晚會等項目。於民國83年在高雄市舉辦第一屆台灣身心障礙國民運動會，此活動屬於競賽性的運動會；由台北市更名為全國身心障礙國民運動會定讞，往後每兩年於四月底、五月初辦理一次全國身心障礙國民運動會，此運動會為我國身心障礙賽會中，最為重要及高層的一項運動賽會。而每屆全國身心障礙國民運動會，都有不少的參賽選手和不同的障礙種類，以103年全國身心障礙國民運動會參賽選手來說，障礙種類包含肢障、視障、聽障及智障，參賽項目包含田賽、徑賽、羽球、桌球、射擊、保齡球、輪椅網球、籃球、游泳、肢障射箭、肢障健力、地板滾球、視障門球、輪椅撞球、特奧羽球、特奧保齡球、特奧滾球、特奧輪鞋及田徑混合等19項運動種類，人數合計為4048人共襄盛舉；顯示身心障礙者對於全國身心障礙國民運動會的重視且表示仍需要持續舉辦運動賽會。

科技接受模式 (technology acceptance model, TAM) 一詞是由Davis於1989年所提出，此一理論是依據1975年Fishbein與Ajzen所提出的理性行動理論 (theory of reasoned action, TRA) 及計畫行為理論 (Theory of Planned Behavior, TPB) 為基礎，加以修正並整合而出。而理性行動理論中提到影響外部因素為信念 (belief)、態度 (attitude)、意願 (Intention) 及主觀規範 (SN)；但Davis, Bagozzi和Warsaw認為主觀規範對此理論影響不大且認為人的心理不易量測的困難，因此將主觀規範排除；讓態度成為科技接受模式之核心。此外，Davis(1989)將認知有用性及認知易用性兩個知覺構面導入科技接受模式中，並且將其視為影響科技模式最關鍵的因素。Davis(1989)亦認為外部因素會藉由此兩個構面影響使用者對科技系統之使用態度，並進而影響行為意圖；且直接影響使用者之行為意圖。因此，整合後的科技接受模式共分為四個構面，分別為以下所示：

1. 認知有用性 (Perceived Usefulness, PU) 定義為使用者認知對使用某科技系統的難易，將會影響其工作績效好壞的程度。
2. 認知易用性 (Perceived Ease of Use, PEOU) 定義為使用者認知使用某科技系統能夠簡單且不需費盡心力就能夠學會的程度。
3. 使用態度 (Attitude toward Use) 定義為使用者進行某科技系統時的表現行為，顯示出正面或負面的評價；且同時受到認知有用性及認知易用性的影響。
4. 行為意圖 (Intension to Use) 定義為使用者進行某科技系統時的表現行為，顯示出的意

圖強度。而與 TRA 和 TPB 不同之處為 TAM 認為行為意願是同時受到使用態度及認知有用性所影響。

在Jeyaraj, A., Rottman, J., and Lacity, M. (2006)研究結果發現使用者對於接受科技的重要預測指標中，科技接受模式就包含認知有用性及行為意願等兩個重要的構面。King and He(2006)針對12000以上的受測者進行88項研究的統合分析，研究結果顯示認知有用性、認知易用性及行為意願此三項指標最具可靠性，並且適合用在各方面的科技接受行為上。鄭桂玫(2013)針對運動觀光客對賽會官網使用意圖進行實證分析，結果顯示1.認知有用性對使用態度有顯著之影響；2.認知易用性對認知有用性有顯著影響；3.認知易用性對認知有用性及使用態度有顯著影響；4.認知有用性對行為意圖有顯著影響；5.使用態度對行為意圖有顯著影響。楊勝文,蔡武德,黃義俊(2010)則針對廠商對網路購物平台之行為意圖進行研究，其研究結果顯示：1.認知易用性對認知有用性有顯著影響；2.認知易用性與認知有用性皆對行為意圖有顯著正向影響3.認知易用性與行為意圖間具有部份仲介效果。此外，在探討消費者對運動用品線上商店購物使用意圖之相關研究中亦發現：1.認知易用性對認知有用性有顯著影響；2.認知有用性對使用意圖有顯著影響；3.認知易用性對使用意圖無顯著影響(鄭桂玫，徐聖翔；2013)。而Hu, P. J., Chau, P. Y. K., Sheng, O. R. L., and Tam, K. Y. (1999)的研究結果則更進一步指出，科技接受行為之基本模型為科技接受模式，因為科技接受模式能夠對40%的科技系統使用之行為去做解釋。而為了比較科技接受模式及理性行動理論的解釋變異能力，學者分別針對IBM加拿大120位實驗室員工(Davis,Bagozzi&Warsaw,1989)及107位Michigan大學MBA的全職學生作為研究對象(Davis,1989)，進行科技系統之使用態度作為調查研究，研究結果皆顯示科技接受模式解釋變異量優於理性行動理論。

綜合上述，科技接受模式已是一個具有解釋能力且被接受的理論，故本研究以Davis所提出的科技接受模式為依據，並以四個主要構面為本研究之研究架構，探討103年台南全國身心障礙國民運動會選手對賽會官網使用意圖。

## 一、研究目的及假設

本研究的研究目的在探討103年台南全國身心障礙國民運動會選手對賽會官網使用意圖。根據前述相關文獻之綜整與本研究的目的，本文提出以下之研究假設：

- H1：認知易用性對認知有用性有顯著影響。
- H2：認知有用性對使用態度有顯著影響。
- H3：認知易用性對使用態度有顯著影響。
- H4：認知有用性對行為意圖有顯著影響。
- H5：使用態度對行為意圖有顯著影響。

## 二、名詞界定

- (一)103年台南全國身心障礙國民運動會賽會官網：由台南市政府建立之全國身心障礙國民運動會之官網。
- (二)認知易用性：Davis(1989)將其解釋為使用者認知使用某科技系統能夠簡單且不需費盡心力就能夠學會的程度。因此，本研究將認知有用性係指使用者使用103年台南全國身心障礙國民運動會賽會官網時，對網站介面感覺到操作容易且清楚又簡

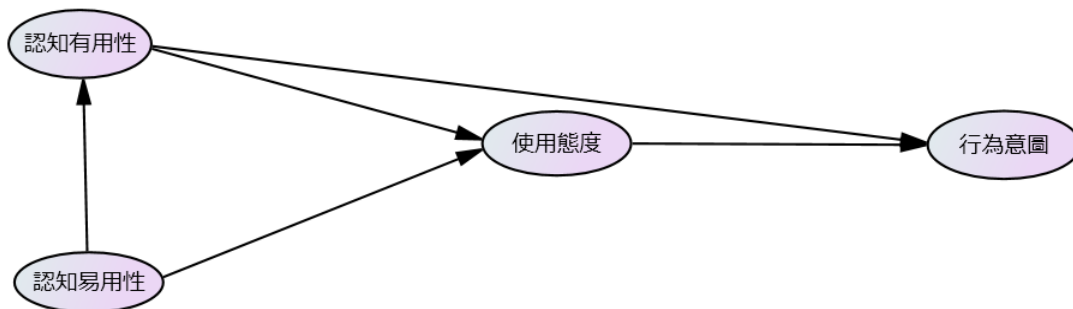
單。

- (三)認知有用性：Davis(1989)將其解釋為使用者認知對使用某科技系統的難易，將會影響其工作績效好壞的程度。因此，本研究將認知有用性係指使用103年台南全國身心障礙國民運動會賽會官網，對使用者是有幫助的且能快速達成目的及任務。
- (四)使用態度：Davis(1989) 將其解釋為使用者進行某科技系統時的表現行為，顯示出正面或負面的評價；且同時受到認知有用性及認知易用性的影響。因此，本研究將使用態度係指使用者使用103年台南全國身心障礙國民運動會賽會官網時，對網站的喜愛程度或正負評價。
- (五)使用意圖：Davis(1989) 將其解釋為使用者進行某科技系統時的表現行為，顯示出的意圖強度。因此，本研究將使用意圖係指參賽選手使用過賽會官網後，未來對使用賽會官網之意圖程度。

## 貳、研究方法

### 一、研究架構

本文根據理論架構的建立與假設關係的推論，發展出如圖一所示的研究架構。



圖一 研究架構圖

### 二、研究對象

本研究主要探討 103 年台南全國身心障礙國民運動會選手對賽會官網使用意圖，研究採問卷調查法，以參加 103 年台南全國身心障礙國民運動會並使用過官方網站之選手為研究對象，問卷施測時間為 103 年 5 月 3 日至 6 日，採便利抽樣法，問卷共計發出 230 份，剔除無效問卷後，回收之有效問卷共計 200 份，有效問卷回收率 87%。

### 三、研究工具

本研究問卷內容主要參考文獻回顧所整理融合而成，問卷共包括科技接受模式及個人基本資料等二部份。科技接受模式量表係改編自鄭桂玫（2013）之科技接受模式量表而成，量表共包含認知有用性、認知易用性、態度及使用意圖等四個因素構面，各構面之題項說明如下所示：

#### (一) 認知有用性：

認知有用性構面計有 3 題，分別為『使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」之設備能快速的完成任務』、『使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動



會官網」之設備可以更容易達成目的』及『整體而言，我認為使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」之設備是有幫助』等題項。分數 1-7 分，分數越高表示認同程度越高。

#### (二) 認知易用性：

認知易用性構面計有 3 題，分別為『很快就能學會操作 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」之設備』、『103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」之設備的使用介面容易了解且很清楚』及『整體而言，我覺得 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」之設備操作很容易』等題項，分數 1-7 分，分數越高表示認同程度越高。

#### (三) 使用態度：

使用態度構面計有 5 題，分別為『使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」是有益的』、『使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」是愉快的』、『使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」是良好的』、『使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」是有價值的』及『使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」是有趣的』等題項，分數 1-7 分，分數越高表示認同程度越高。

#### (四) 使用意圖：

使用意圖構面計有 6 題，分別為『如果我可以使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」，我想我會去使用』、『假設我可以使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」，我會有意願去使用它』、『在比賽期間，我覺得我會經常地使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」』、『我會使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」的相關服務』、『在比賽期間，我會使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」』及『我認為使用 103 年台南「全國身心障礙國民運動會官網」是很明智的想法』等題項，分數 1-7 分，分數越高表示認同程度越高。

### 四、資料處理

本研究將有效問卷回收後，運用 SPSS 20.0 統計軟體之表格編碼，並將數據進行建檔，之後再以 AMOS 20.0 統計軟體來分析其變數之間的因果關係。

## 參、研究結果

### 一、樣本特性描述性統計

由表一得知本研究樣本共計 200 人，在接受問卷調查方面，性別上以男性居多，共 124 人，佔有效樣本的 62.0%，女性共 76 人，佔有效樣本的 38.0%；在年齡方面，受測者以 41-50 歲為最多，共 105 人，佔有效樣本的 52.5%，20 歲以下最少，共 1 人，佔有效樣本的 0.5%；在教育程度，以高中職最多，共 88 人，佔有效樣本的 44.0%；在障礙種類類別部分，分為肢體障礙、聽力障礙、視覺障礙，其中以肢障最多，共 134 人，佔有效樣本的 67.0%，視障次之，共 43 人，佔 21.5%，聽障最少，共 23 人，佔有效樣本的 11.5%；在參賽項目方面受測者以參與保齡球競賽者居多，共 93 人，佔有效樣本的 46.5%；在目前居住地調查，是以北部地區參賽選手居多，共 67 人，佔有效樣本的 33.5%，中部次之，66 人，33.0%，南部 63 人，佔有效樣本的 31.5%，中部最少，共 4 人，2.0%；

在參賽運動會次數方面已有經驗者三次為佔多數，共 99 人，佔有效樣本的 49.5%。

表一 樣本特性

變項	類別	次數	百分比%	累積百分比%
性別	男性	124	62.0%	62.0%
	女性	76	38.0%	100.0%
年齡	20歲(含)以下	1	0.5%	0.5%
	21-30歲	9	4.5%	5.0%
	31-40歲	31	15.5%	20.5%
	41-50歲	105	52.5%	73.0%
	51歲以上	54	27.0%	100.0%
教育程度	國中(含)以下	35	17.5%	17.5%
	高中職	88	44.0%	61.5%
	專科	47	23.5%	85.0%
	大學	27	13.5%	98.5%
	研究所(含)以上	3	1.5%	100.0%
障礙種類	肢障	134	67.0%	67.0%
	視障	43	21.5%	88.5%
	聽障	23	11.5%	100.0%
參賽項目	田賽	32	16.0%	16.0%
	徑賽	10	5.0%	21.0%
	羽球	9	4.5%	25.5%
	桌球	6	3.0%	28.5%
	射擊	4	2.0%	30.5%
	保齡球	93	46.5%	77.0%
	輪椅網球	5	2.5%	79.5%
	籃球	2	1.0%	80.5%
	游泳	21	10.5%	91.0%
	肢障射箭	2	1.0%	92.0%
	肢障健力	6	3.0%	95.0%
	視障門球	1	0.5%	95.5%
	輪椅撞球	4	2.0%	97.5%
	田徑混合	5	2.5%	100.0%
	居住地區	北部地區	67	33.5%

	中部地區	66	33.0%	66.5%
	南部地區	63	31.5%	98.0%
	東部地區	4	2.0%	100.0%
參加次數	一次	32	16.0%	16.0%
	二次	69	34.5%	50.5%
	三次	99	49.5%	100.0%

資料來源：經本研究整理

## 二、測量與結構模式分析

### (一) 收斂效度的驗證

由表二得知，本研究模式量表四個構面為認知有用性、認知易用性、使用態度與行為意圖，所有構面的負荷量介於0.80-0.93之間；組成信度介於0.87-0.94之間，平均變異數萃取量在0.69-0.75之間，因此，本研究模式量表各構面均具有收斂效度(吳明隆，2007)。

表二 本研究模式量表收斂效度分析

研究構面CFA分析數據彙整表							
構面	指標	標準化負荷量	C.R. (t-value)	S.E.	SMC	組成信度	平均變異數萃取量
認知有用性	b1	0.80			0.63	0.87	0.69
	b2	0.84	13.23	0.08	0.71		
	b3	0.85	13.28	0.08	0.72		
認知易用性	c1	0.90			0.81	0.94	0.84
	c2	0.92	21.07	0.05	0.85		
	c3	0.93	20.70	0.05	0.86		
使用態度	d 1	0.87			0.76	0.94	0.75
	d 2	0.83	15.81	0.06	0.69		
	d 3	0.88	17.62	0.06	0.78		
	d 4	0.87	17.35	0.06	0.76		
	d 5	0.89	18.10	0.06	0.80		

	ee2	0.82			0.68		
行為意圖	ee4	0.90	15.57	0.07	0.81	0.92	0.74
	ee5	0.85	14.40	0.08	0.73		
	ee6	0.88	15.24	0.07	0.77		

資料來源：本研究整理

### (二)區別效度的驗證

本研究區別效度採用bootstrap計算構面間的相關係數95%信賴區間，若沒包含到1，則本研究模式量表構面間具有區別效度 (張偉豪，2011)。由表3顯示，本研究模式量表各構面間的Bootstrap相關係數95%信賴區間均未包含1，故本研究模式量表構面間具有區別效度。

表三 Bootstrap 相關係數95%信賴區間表

Parameter			估計	Bias-corrected		Percentile method	
				下界	上界	下界	上界
認知有用性	< -- >	認知易用性	0.85	0.77	0.90	0.78	0.90
認知有用性	< -- >	使用態度	0.85	0.75	0.93	0.75	0.93
認知有用性	< -- >	行為意圖	0.78	0.66	0.88	0.66	0.88
認知有用性	< -- >	使用態度	0.81	0.73	0.88	0.73	0.88
認知有用性	< -- >	行為意圖	0.75	0.65	0.84	0.64	0.83
使用態度	< -- >	行為意圖	0.86	0.78	0.91	0.78	0.91

資料來源：本研究整理

### 三、結構模式分析

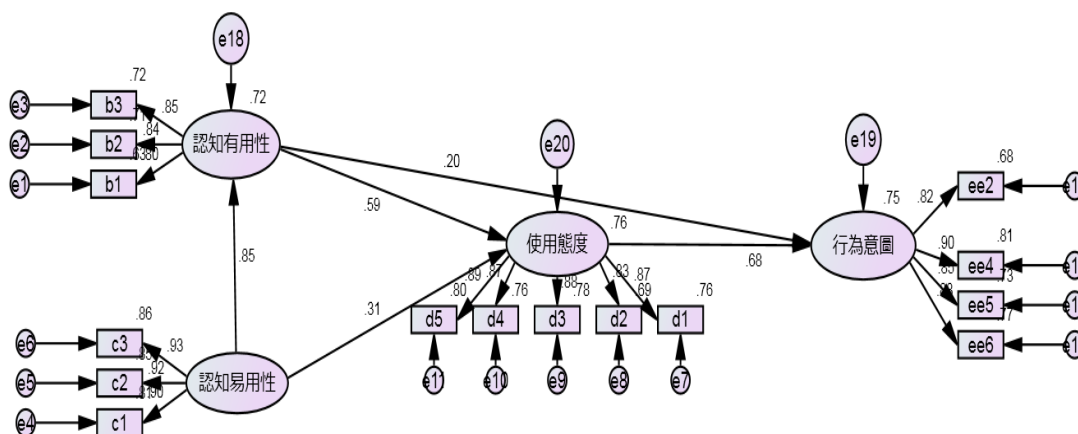
Hair et al.(1998)指出，模式的適配度無絕對判定標準，因此本研究參考吳明隆(2009)所提的七項指標進行整體模式適配度的評鑑，本研究模式修正後卡方值 ( $\chi^2$ ) 與自由度的比值為1.81； GFI、AGFI分別為0.91、0.87；另外RMSEA、CFI及PCFI分別為0.06、0.98、0.79。整體而言，各配適指標皆在標準值內，顯示本研究模式為可接受之模式，如表四。



表四 研究模式的配適度分析

配適指標 (Fit Indices)	可容許標準	修改後	模式配適判斷
$\chi^2$ (Chi-square)	越小越好	377.16	
$\chi^2$ 與自由度比值	< 3	1.81	符合
GFI	>0.80	0.91	符合
AGFI	>0.80	0.87	符合
RMSEA	<0.08	0.06	符合
CFI	>0.90	0.98	符合
PCFI	>0.50	0.79	符合

資料來源：本研究整理



圖二 研究模式圖

資料來源：本研究整理

從表五及圖二，認知易用性對認知有用性有顯著影響，路徑係數為0.72，假設一成立；認知有用性對使用態度有顯著影響，路徑係數為0.64，假設二成立；認知易用性對使用態度有顯著影響，路徑係數為0.29，假設三成立；認知有用性對行為意圖有顯著影響，路徑係數為0.22，假設四成立；使用態度對行為意圖有顯著影響，路徑係數為0.67，假設五成立。

表五 研究假設之實證結果

假設	路徑關係	路徑值	假設成立
1	認知易用性→認知有用性	0.72*	是
2	認知有用性→使用態度	0.64*	是
3	認知易用性→使用態度	0.29*	是
4	認知有用性→行為意圖	0.22*	是
5	使用態度→行為意圖	0.67*	是

\*p < .05

## 肆、討論建議

### 一、 認知易用性對認知有用性有顯著之影響

本研究實證結果顯示，認知易用性會正向影響認知有用性。表示選手對賽會官網系統使用簡單且容易下，就能感受到賽會官網系統之好用。推論可能原因為主辦單位整合專業團隊並考量到選手們的身分，特地將賽會官網網站之系統設計為清楚又簡單的介面，其介面使選手能快速達成任務。因此，選手在使用此網站時，能不需花費太多心力就能夠快速完成任務。此結果符合許慶祥、黃國平(2006)與楊勝文、蔡武德、黃義俊(2010)的研究論點，即認知易用性越容易越能幫助選手快速完成任務。

### 二、 認知有用性對使用態度有顯著影響

本研究實證結果顯示，認知有用性會正向影響使用態度。表示選手對賽會官網系統感到能快速完成任務，就會產生正向態度。推論可能原因為主辦單位考量到參賽選手的時間緊迫，並不想花太多的心力找尋賽程表、交通、場地與住宿等相關資訊，所以，主辦單位將相關資訊內容成為賽會官網其中一部分，進而讓選手感到使用賽會官網是有益。因此，選手認為賽會官網是有幫助且對此賽會官網具有正向之評價。此結果符合郭明憲、莊立民(2010)與崔倬豪、黃天佑(2011)的研究論點，即有用性的認知越高，越能使選手有正向之評價。

### 三、 認知易用性對使用態度有顯著影響

本研究實證結果顯示，認知易用性會正向影響使用態度。表示選手對賽會官網系統感到操作容易，就會產生正向評價。推論可能原因為主辦單位考量到選手，將系統介面設計為清楚且容易之介面，使選手對賽會官網感到容易上手與操作。因此，選手認為賽會官網容易使用且對賽會官網具有正向之評價。此結果符合許慶祥、黃國平(2006)與崔倬豪、黃天佑(2011)的研究論點，即易用性認知越高，越能使選手有正向之評價。

### 四、 認知有用性對使用意圖有顯著影響

本研究實證結果顯示，認知有用性會正向影響使用意圖。表示選手對賽會官網系統的功能感到實用，因而影響對官網系統之使用意圖。推論可能原因為主辦單位將關於身心障礙國民運動會的相關資訊設計於賽會官網，使選手從報名開始到比賽結束都可查詢相關資訊，進而讓選手認為賽會官網是有益的，以提高對賽會官網之使用意圖。此結果符合崔倬豪、黃天佑(2011)與鄭桂玫(2013)的研究之論點，即有用性認知越高，越能使選手有持續使用之意圖。

### 五、 使用態度對使用意圖有顯著影響

本研究實證結果顯示，使用態度會正向影響使用意圖。表示選手對賽會官網系統正向之評價越高，未來持續使用之意圖越強。推論可能原因為網路越來越普及，主辦單位針對以往的網站缺失進行改進或重新設計，進而讓選手對賽會官網有較高之正向評價，以提高其對官網之使用意圖。此結果符合許慶祥、黃國平(2006)與崔倬豪、黃天佑(2011)的研究論點，即選手使用態度越正向，其使用意圖越強。

## 伍、結論與建議

設計出讓選手未來能持續使用的網站是主辦單位的目標之一，而選手亦希望從網站中得到有益的資訊。因此，主辦單位可提昇系統介面之功能與操作之難易度。主辦單位宜提供既簡單、清楚之系統介面，以協助選手能快速上手。此外，研究結果發現主辦單位若設計出一個能幫助使用者快速完成任務或是使用此網站時感到愉快或有價值等正向評價之賽會官網，選手將有將有更高的使用官網之行為意圖。因此，針對身心障礙選手之障礙種類不同，主辦單位需將選手的障礙類別與需求納入設計與規劃網站系統之考量，並設計出符合不同身障類別選手在使用賽會網站上之特殊功能需求，以協助選手使用網站時能更容易且愉快的完成目標，並達到選手與網站的互助性。

本研究有以下的限制與建議。首先，本研究僅針對 103 年台南全國身心障礙國民運動會選手為施測對象，其結果若應用至其他運動會之網站或是不同領域官網時，宜謹慎運用。建議後續研究可針對其他大型賽會官網或是不同領域之官網進行相關之研究，以增加研究之外部效度。最後，本研究僅以科技接受模式進行探討，建議後續研究可將不同模式如整合性科技接受模式等應用於運動會選手對賽會官網使用意圖之研究，並進一步進行比較。

## 參考文獻

1. 103年台南全國身心障礙國民運動。103 年 6 月 15 日，取自  
<http://163.27.96.103/2014sport/2014sport/b1.html>
2. 吳明隆 (2007)。結構方程模式—AMOS 的操作與應用。臺北市：五南。
3. 張偉豪 (2011)。論文寫作 SEM 不求人。高雄市：三星統計。
4. 郭明憲 (2010)。大學生網路購物意向之研究-以TAM延伸模式實證。長榮大學。台南市。
5. 崔倬豪 (2011)。以科技接受模式探討智慧型公車輔助行動載具在導覽系統上應用之研究--以2010台北花博接駁公車為例。國立屏東大學。屏東市。
6. 許慶祥 (2006)。以科技接受模式探討與發展公路客運動態資訊技術之研究。國立成功大學。台南市。
7. 楊勝文 (2010)。以科技接受模式觀點探討廠商對網路購物平臺之使用意圖。國立高雄應用科技大學。高雄市。
8. 鄭桂玫 (2013)。以科技接受模式探討大專運動會運動觀光客賽會官網使用意圖。真理大學運動知識學報，10，51~59。
9. 鄭桂玫、徐聖翔(2013)。消費者運動用品線上商店購物使用意向之研究。體育運動與Amos統計應用期刊，2(1)，p1 – 12。
10. Davis, F. D., Bagozzi, R. P. and Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35, 982-1003.
11. Hu, P. J., Chau, P. Y. K., Sheng, O. R. L., & Tam, K. Y. (1999). Examining the

- technology acceptance model using physician acceptance of telemedicine technology. *Journal of Management Information Systems*, 16(2), 91-112.
12. Hair, J. F., Anderson, R. E., Tatham, R. L. & Black, W. C. (1998). *Multivariate data analysis, upper saddle river*. N. J.:Prentice-Hall.
  13. Jeyaraj, A., Rottman, J.W., & Lacity, M.C. (2006). A review of the predictors, linkages, and biases in IT innovation adoption research. *Journal of Information Technology*, 21(1), 1-23.
  14. King, William R. & Jun He (2006). A meta-analysis of the Technology Acceptance Model. *Information & Management*, 43 (6), 740-755.

# Scaling of Users' Intentions on the Official Website of National Disabled Games

Mu-Cheng Wu / National Chin-Yi University of Technology

Tung-Hsing Lin / National Taichung University of Science and Technology

Wan-Chu Hsiung / National Chin-Yi University of Technology

## Abstract

The Intention in the Use of Athletes for the Official Website of 2014 National Disabled Games in Tainan. This research aimed to explore the correlations among perceived ease of use, perceived usefulness, attitude toward use, and behavioral intention, with the athletes of the 2014 National Disabled Games in Tainan as the research subjects. The questionnaire method was used and 230 questionnaires were issued, among which 200 valid copies were retrieved, while 30 were invalid, reaching a valid survey return rate of 87%. Descriptive statistics and structural equation analysis were conducted by SPSS20.0 and AMOS20.0. The results showed that: 1. the path coefficient of perceived ease of use to perceived usefulness was 0.72, a significantly positive result indicating the higher the perceived ease of use, the higher the perceived usefulness; 2. the path coefficient of perceived usefulness to attitude toward use was 0.64, a significantly positive result indicating the higher the perceived usefulness, the more positive the attitude toward use; 3. the path coefficient of perceived ease of use to attitude toward use was 0.29, a significantly positive result indicating the higher the perceived ease of use, the more positive the attitude toward use; 4. the path coefficient of perceived usefulness to behavioral intention was 0.22, a significantly positive result indicating the higher the perceived usefulness, the higher the intention of use; 5. the path coefficient of attitude toward use to behavioral intention use was 0.67, a significantly positive result indicating the more positive the attitude toward use, the higher the intention of use. In the conclusion section, the research results are offered as reference for future research and management work.

**Keywords :** Technology Acceptance Model, National Disabled Games, Official Website of National Disabled Games