

觀光工廠體驗活動參與動機與休閒效益之研究-以朝露魚鋪工廠為例

投稿類別：餐旅類

篇名：

觀光工廠體驗活動參與動機與休閒效益之研究-以朝露魚鋪工廠為例

作者

莊淑甄・私立樹德家商。高三23班

蔡慈芳・私立樹德家商。高三23班

鍾佩菁・私立樹德家商。高三23班

指導老師：

劉天策老師

壹●前言

一、研究背景

近年來因國人越來越注重休閒旅遊，而使得政府開始結合地方產業，而各地方也開始規劃如何結合漁村文化及海上光觀休憩等特色，發展成觀光漁業，而漁民的轉型，從初級生產者轉變成服務業的工作者，還需要時間與觀念的調適。(民 85 話漁台灣 行政院農委會漁業署民；台灣漁業 40 年專輯 行政院農委會漁業署)

二、研究動機

近年來由於人民的生活水準提高，加上政府實施周休二日的政策，使得觀光事業發展迅速，現今漁村人口逐漸呈現老化的現象，在航海捕魚事業中不光只是需要靠天氣的配合，還需要足夠的人力，許多年輕人都不願意繼續留在漁村從事航海漁業，使得漁業觀光的發展備受阻礙。

目前台灣觀光的產業相關的文獻和研究中，發現有許多漁業都是以休閒漁業及地方文化觀光轉型，而大多數的主題都是由政府、及企業本身的角度為主的。

三、研究目的

傳統產業隨著時代的進步逐近轉型為觀光工廠，使產業更為精緻化研究目的在於讓遊客可以體驗到觀光工廠所提供之體驗活動和探討遊客經由生理、心理、環境、經濟、社會之影響所產生的休閒效益。本研究之目的分述如下：

1. 探討遊客參觀朝露魚鋪工廠體驗活動之分析
2. 探討遊客對朝露魚鋪工廠所產生的休閒效益
3. 探討遊客到朝露魚鋪工廠之參與動機

貳●正文

一、觀光工廠的定義

經濟工業局（2003）所頒布之營「工廠兼觀光服務作業要點」中所定義之觀光工廠相關資料為主。依作業要點規定，兼營觀光服務的工廠以具有觀光、歷史文化、教育價值等，廠地完整仍繼續從事登記產品製造加工者，且以非屬危險性工業為原則。觀光工廠是指「需領有工廠登記證，可提供參觀的部分廠地、廠房、機器設備等設施供遊客觀光及休憩服務。」並結合獨具風格的產品與 DIY 的體驗活動，不僅凝聚成觀光休閒之附加價值，更展現出工業新風貌，同時也開創出工業觀光新資源與商機。

二、體驗活動定義

所謂體驗，就是企業以服務為舞台、以商品為道具，環繞著消費者，創造出值得消費者回憶的活動。體驗是內在的，存在個人心中，是個人在形體、情緒、知識上參與的所得。因為體驗來自個人的心境與事件的互動，所以沒有人的體驗會跟別人完全一樣。所以才具有市場區隔性、差別性，並給予消費者貼心的產品與服務，創造出難忘、愉悅的體驗而體驗不僅是要娛樂顧客，而體驗通常會藉由事件的直接觀察或參與而造成，需經由消費者對某事件的一些遭遇、經歷，產生感官、思維與心靈上的刺激所引發。休閒漁場，就是漁場以服務為舞台，以漁產品為道具，環繞著遊客，創造出值得遊客回憶的活動。這其中漁產品是有形的，服務是無形的，而創造出的體驗是令人難忘的，

三、參與動機定義

動機其本身是一種控制行為的內在力量，也就是發自個人內在的驅力（drive），並促使個人採取各項行動（顏智淵，2002）。當人們出現需求時，該需求會促使人們採取行動來滿足需求，人們藉由需求得到滿足，可因而降低個人的焦慮與不安。

換言之，人們的行為均由動機開始，因為動機是誘發人們產生行為之原動力（林威呈，2001）。廣義來說，動機是影響意願產生及其所採取方向的一切，諸如感受、衝動、想像力等。若就狹義而言，動機則是指意念中的價值，它屬於目的之範疇，是期望及意願的基礎，並使它們成為有意義的。

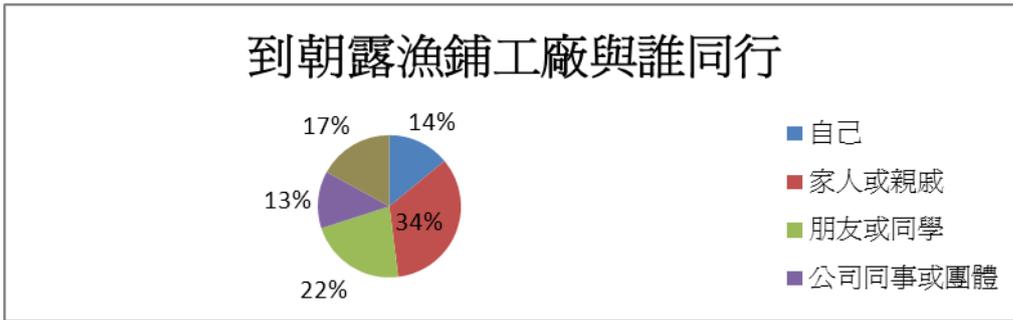
四、休閒效益定義

Wankel and Berger 所提出「效益」被定義為達成目標的觀點，因此評估休閒效益最重要的就是去評估休閒活動是否能夠幫助它們達成目標，而非只以一種客觀的態度去評估達成目標的過程。許多休閒遊憩活動的效益是無法直接被觀察到的，所以效益是一種相當主觀的個人感受。因此在探討有關「休閒效益」的構面時，所包含的範疇包括參與休閒遊憩活動的過程中及參與休閒遊憩活動之後，可以幫助個人的身心狀況改善或是滿足需求的個人的主觀感受(陳中雲，民 90)。Tinsley and Tinsley (1986) 指出，個人休閒效益主要是受到活動經驗之主觀感受影響，而不只是活動的本身，因此個人的心理需求滿足程度就成為了影響休閒效益感受的主要因素。而陳中雲、林欣慧 (2001) 也提出類似的觀點，認為休閒效益指的是個人或團體在自由時間從事休閒行為的過程時，對從事的活動有所體驗，而參與休閒遊憩行為後，會對個人會產生有益的影響，因此，本研究欲探討的休閒效益認知是指遊客至朝露魚鋪觀光工廠從事相關的休閒活動後，經由參與過程心中所產生的效益。

參●問卷調查結果

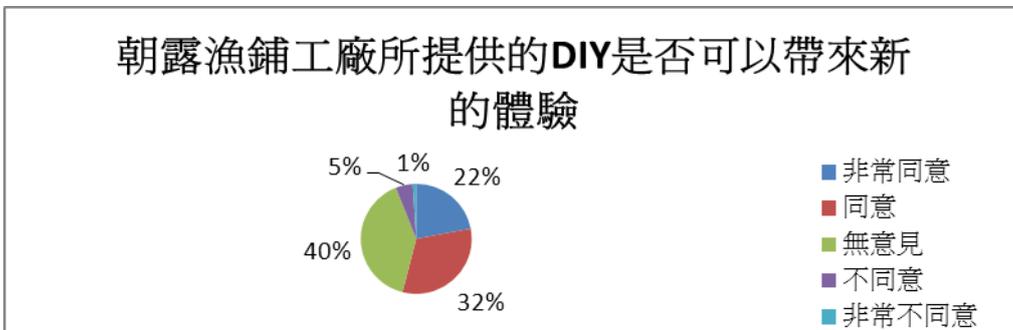
以下所做的問卷調查大多是針對 19—24 歲年輕族群結果：
(以下圓餅圖皆利用 Excel 系統所製)

(一)通常遊客到朝露魚鋪觀光工廠都與誰同行



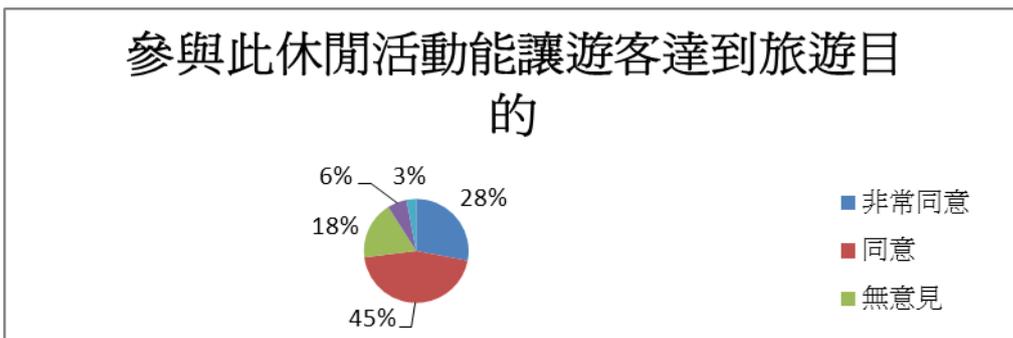
由此題可知，大部分的遊客都是和家人或親戚同行為主。

(二) 工廠所提供的DIY 是否可以帶來新的體驗



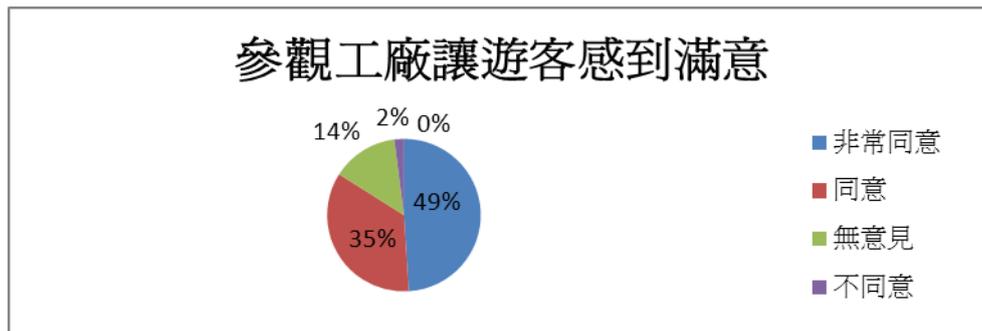
絕大多數人同意魚鋪工廠DIY能和以往觀光旅遊中的體驗，帶來新個感受。

(三)參與此休閒活動能達到旅遊目的



根據上圖可知，近四成遊客認為此休閒活動，能達到參與旅遊的目的。

(四)參觀觀光工廠能使遊客得到心理上的滿足



多數人認為參觀此工廠得使心理上感到滿足。

肆●結論與建議

根據問卷結果顯示，參觀工廠遊客性別平均，居住地以南部居多，在年齡方面 19~24 歲之間為最多，職業方面以服務業為最多，次則工業或製造業，而從事軍警人員的比例為零，同行方面與家人同行的比例為最多，本研究推論，服務業因休閒的時間較小，且生活壓力較大，藉由放假期間與家人一同出遊增進感情，另外可了解魚類的歷史獲得新知，也達到心理上的放鬆。

本研究根據分析結果以及民眾的意見做出如下的建議：

1. 可以多增設一些遊樂設施，提供給小孩子玩樂.也藉由更多的設施提供更多的魚類知識，如果遊客想認真了解魚類卻不想看過多乏味的看板，就可以使用這個方法，再搭配更多魚類製成的食品以及免費飲料，不但使遊客更有興趣的經由設施了解到魚類，還可以親身體驗到什麼是魚類。
2. 在產品販賣區可以再多樣化，不要只是一些在各地都買得到的產品，可以研發只屬於自己工廠的獨家商品，口味也可再多樣化，不僅遊客的選擇變多了，而且可以買到外面沒再賣的商品，送給親朋好友或是自己食用兩用適宜。
3. 觀光工廠也算是服務業的一種，當在面對顧客時應該以笑臉對待顧客而不是對顧客擺臭臉，所以可以請觀光工廠的高層主管就算員工犯錯，也不應該當面指責員工，被遊客看見，會影響一整天的玩樂的情緒，所以要責備的話就要在開會時提出會比較好。

魚鋪工廠應該不再只是一間單單製漁的工廠，而是將學習、體驗、生活結合在一起的娛樂工廠。

伍●引註資料：

1. 休閒效益與生活壓力關係之研究(馬上鈞，2002)
2. 解說成效對休閒效益體驗之影響研究---以登山健行為例(林欣慧，2002)
3. 行為對休閒內在動機、休閒參與及休閒滿意之差異研究。(顏智淵，2002)
4. 突破休閒活動之休閒效益研究(洪煌佳，2002)
5. 休閒農業區生態資源與體驗活動綜合規劃之研究。(王國洲，2004)
6. 休閒農漁園區類型與體驗行銷策略之研究-體驗活動觀點。(吳明峰，2004)
7. 屏東縣屬公教人員休閒農業需求與體驗活動類型之研究。(李煌仁，2004)
8. 休閒漁場資源與體驗活動類型之研究。(黃瓊儀，2005)
9. 地方居民對於地方產業文化活動的參與動機與效益認知之研究—以草鞋墩國際稻草文化節為例。(張鈞凱，2005)
10. 我國傳統製造業轉型觀光工廠之經營策略探索性研究。(張正錫，2005)
11. 涉入、休閒效益與幸福感之相關研究(吳科驊，2006)
12. 民對南瀛總爺藝文中心之遊憩意象與休閒效益認知之研究(陳怡麟，2006)
13. 愛好自行車休閒運動者之流暢體驗(楊胤甲，2006)
14. 閒置資產再利用發展策略之研究-以觀光工廠為例。(林融聖，2008)
15. 紡織產業之創新經營-以興隆毛巾觀光工廠為例。(周意婕，2010)
16. 觀光工廠體驗行銷、滿意度及忠誠度關係之探討-以白木屋品牌文化館為例。
。(李孟純，2010)
17. 休閒農業體驗活動參與動機與休閒效益之研究。(彭衍芳,2010)
18. 觀光工廠市場區隔之研究—旅遊動機的觀點。(陳世鴻，2012)
19. 銀髮族休閒參與動機、涉入程度對心流體驗與幸福感之影響—以休閒阻礙為
干擾。(鄭家瑜,2012)