

休閒產業的現況發展與分析

邱淑媛*

李三仁**

本文研究目的旨在探討「休閒產業」在國內發展現況。民國九十年週休二日政策的實施、國民生活品質的提昇與健康意識的抬頭，帶動國內休閒風氣的盛行，民眾參與運動與休閒普遍逐漸展開，繼而帶休閒產業的多元化發展，創造休閒產業在現今社會中的價值。

本研究採用文獻分析法。先蒐集相關資料與過去學者研究的成果作為本研究推論之依據，並將所蒐集的資料文獻以及訪談所得資料加以整理、歸納、分析、解釋本研究相關的課題。

關鍵詞：休閒產業

* 康寧醫護暨管理專科學校 通識教育中心講師

** 永達技術學院 運動健康與休閒系講師

電子郵件：amanda@webmail.knjc.edu.tw

收稿日期：2007.11.16

修改日期：2008.5.15

接受日期：2008.5.15

The Development and Analysis of Leisure Industries

Shu-Yuan Chiu*

San-Jen Lee**

Abstract

The purpose of the research was to discuss the development of leisure industries in Taiwan. Start of two-day weekend made people pay more attention on life quality and health. It also promoted leisure and the variety of leisure industries. Therefore it created the valuation of leisure industries.

The study took documents analysis. It collected theories, researches documents and interview as foundation and then generalized, analyzed, explained them as the subject of the research.

Keywords : Leisure Industries

* Lecturer, Center of General Education, Kang-Ning Junior College of Medical Care and Management.

** Lecturer, Department of Sports, Health, & Leisure, Yung -Ta Institute of Technology & Commerce

壹、前言

產業 (Industry) 是一群目標、理想等相似團體與組織的結合體；發展基礎為提供一個優質的「市場」(Market)、「產品」(Product)、「服務」(Service) 等，來滿足消費者的需求與慾望，從而獲取商業利益，擴展事業藍圖與規模，以維持產業的成長與消費者權益。據此筆者將運動休閒產業定義為提供相關、相似與滿足國人運動休閒人事物的產業，其產業型態可分為服務性、商品性、觀賞性、體驗性四大型態。產業經營與管理活動，在各種層面上分別扮演著非常重要的角色、它對國家經濟成長的帶動、國家綜合國力的增長、促進社會脈動活力、提高國民就業與所得水準、以及建立與國際世界各國之交流往來，都有著非常關鍵的角色 (戴國良, 2003)。隨著休閒時代的來臨、社會型態改變、休閒的大眾化，休閒產業已成為國家經濟發展重要指標與國人日常生活中的一部分。許士軍 (2005) 在 2005 年 8 月號遠見雜誌指出以目前而言，已見萌芽的創意生活產業，就有健康、旅遊、休閒、社交等產業。如上所述，2005 年的今日運動、健康、休閒產業已成為現今炙手可熱與世人所嚮往的新興產業。

為提升國家休閒產業水準，休閒產業的三化 (專化、深化、廣化)、建立管理制度與人員專業能力培養，是國家政策與休閒組織必經仰賴的議題與過程。產業的使命雖然是獲取合理的商業利益，但是在 21 世紀競爭全球化的趨勢下，還是必須做好產業的功能與管理功能，進而保障日後產業的永續發展。為滿足國民休閒的需求與休閒產業蓬勃發展，其相關衍生議題已成為運動產業專業化過程中必須關心的課題。

貳、休閒

leisure (休閒) 一詞來自拉丁文 *licere*，意義是「自由」，休閒是一種個人在自由狀態下從事個人興趣，並在無約束、壓抑、利益的狀態下進行體驗。從古至今有眾多學者研究與提出休閒的論點，有關休閒的定義，亞里士多德希臘哲學大師是第一個研究「休閒」的，但也因文化、社會與背景等不同，對休閒的詮釋也有所不同，因此我們才會有社會學家 (以社會群體分層定義休閒)、經濟學家 (以數值判定結構定義休閒)、心理學家 (以心理結果判斷定義休閒) 等專家學者所對休閒所下的種種論點與定義 (孫彩卿、顏君彰, 2006)。

台灣自從健康觀念的普及後，國人為要求生活品質、生命價值與生活意義，開始紛紛提倡休閒活動、休閒運動與觀光休閒等，這也促始國內休閒這個名詞有如雨後春筍般紛紛出現，繼而打開國人的休閒市場。1940年二次世界大戰後，由於國際政治局勢的穩定、交通運輸工具的進步、教育程度的普及與支配所得增加等因素，促使個人愈來愈重視休閒生活，繼而促使休閒觀念和價值性也日以漸近的受到肯定與鼓勵，從表一我們可以更清楚了解歷史對休閒所產生的變化與演進。

表一 休閒歷史的演變表（研究者整理）

古希臘時期 （西元前 800 年）	社會階級時期，貴族有較多的休閒，奴役多半時間為工作性質。
宗教時期 （十四世紀前）	此時期有需多宗教的盛行如基督教、天主教等，休閒偏向於參與教會事務居多。
文藝復興時期 （十六世紀）	休閒黃金時期，文化與藝術復興時期。貴族還是居多。
工業開發時代 （十八世紀）	以工作為導向，工作大於休閒。休閒是有錢人的享受。
休閒社會化 （二十世紀）	政治局勢穩定、支配所得增加與科技的進步，促使生產力的上升，勞力的下降，使休閒變為有時間人的專利。

研究者引自：孫彩卿、顏君彰（2006）

在現今變動的社會中，休閒扮演的角色是協助世人認識自己、擅用個人時間與提昇生活品質多功能的一種生活教育。休閒教育已然行成發展全人教育與培養謙謙君子重要的一環；25年前教育部訓委會早在民國 69 年提出休閒生活教育是我國八大生活教育中的一環。因此學校課程中的休閒教育是學校正式課程中與社會大學不可或缺需要的課程之一（陳鎰明，2002）。筆者延伸張宮熊、

林鈺琴（2002）在休閒事業管理一書中的論述，歸結有關休閒的功能概念發展如下：

一、鬆弛身心理狀況

人們從事休閒時，在無約束性與商業利益的狀態下進行，因此能有效將不愉快的人、事、物殘餘印象掃除，進而達到放鬆身心的效能。

二、獲得謀生工作以外的滿足感

休閒活動本身可以幫助從事者得到工作以外的滿足感，諸如親子關係及人際關係的和諧等。有助於從事者的身心穩定。

三、拓展生活經驗

藉由休閒活動增進對週遭世界的了解及關懷，拓展從事者人生觀及視野。達到遠觀的人生。

四、促進身心平衡發展

休閒的體驗與經驗可幫助從事者肯定自我，達到身心穩健的發展。有助於從事者在各方面的發展與進步。

五、強國強民的效能

休閒促進國人身心的健康，進而提高工作效能與降低犯罪率等功能，達到國家基本面的穩定發展。

據此筆者歸結 Murphy（1974）提出六種休閒的類型：自由運用時間的休閒、古典觀的休閒、社交工具的休閒、反功利主義的休閒、有階級的休閒、全方位整體的觀點，來進一步說明有關休閒的定義與新發展：

（一）、以時間性來區分：

自由狀態與時間下從事個人興趣，並在生存與生活外的時間狀態下進行體驗。

（二）、以工具性來區分：

實現目的、炫耀、權位等利益性為主要動機，一切消耗自由時間都存在於

功利性。

(三)、以心靈性來區分：

在無任何刻意目的與包袱下參與休閒活動，提昇個人生命價值、人格發展、與潛力激發等功能。

(四)、以醫療性來區分：

透過休閒活動與休閒教育來治癒病患心理功能與生理功能，達到個人身心保健的目的。

(五)、以整合性來區分：

休閒是個人認知、態度與自願性之分。如職業籃球員在比賽，有人認為是工作性質，則有人是認為比賽是他們的休閒與興趣。

休閒最終目標在培養健全國民的身體教育、情緒教育、社會人文教育、精神教育與國家文化等適能教育；休閒充實了我們生活中所有的日常生活界限，所以休閒可視為一種生活教育、一種價值教育、更是一種終身學習的基本教育。

參、休閒產業

隨著數位科技時代的來臨，產業型態與人們的生活時間應用隨之呈現多樣化之質變，人們開始重視感覺、感性、感受與感動的體驗，休閒產業之特質正好迎合此需求，因此 e 世代正是休閒產業發達的時代（劉水深，2003）。經濟部（1999）指出近十年來台灣經濟成長快速，國內產業面臨升級及轉型之壓力，過去以生產製造業為主之經濟發展方向，已走入金融、商業、運輸、休閒、觀光等綜合服務業為主之經濟趨勢。休閒與遊憩事業在過去十年一直是一項持續成長的產業，在可見的未來，人們對於休閒與遊憩的需求會與日俱增，有關社會變遷的研究報告指出，這樣的趨勢會延伸到 21 世紀（許明彰，2005）。隨著世界潮流不斷的脈動以及人們生活型態、習慣與趨勢不斷的發展，產業型態也將有所變化。休閒產業已呈多元且快速的發展，筆者歸結顏君彰、陳敬能（2006）運動休閒產業的本質與發展概況分析一文中論述，將休閒產業發展環境歸類如下：

一、主題樂園 (theme park)

在特定的主題空間中先預設所要表達的主題，以創造設施、營運作業、服務、商品、表演、擺設、配件等塑造一個有主題概念空間的遊樂園地，創造一個「夢幻多樣性」的情境與氣氛。如香港迪士尼、台灣劍湖山、丹麥的宮近花園等都是現今炙手可熱的主題樂園。

二、休閒購物中心 (shopping mall)

休閒購物中心是由一組零售商及其相關的所有服務性、商業性企業與設施所共同組合而成的，並提供多功能之服務（如購物、觀賞、遊憩等），使消費者進入休閒購物中心後得以滿足多樣化的生心理需求。諸如台北 101、高雄金銀島購物中心、台南大遠百百貨與吉隆坡雙子星大樓皆是。

三、休閒渡假村 (resort)

係指地點離都會區較遠的鄉鎮地區，周邊可提供餐飲、住宿、娛樂、治療（生理、心靈）、遊憩等功能的場所。週休二日與休閒風氣的盛行，國人將從以前的金錢消費型態朝向時間消費型態發展，而為了獲得真正的休閒與獲得工作之外的體驗，消費者會選擇離都會區較遠的大自然棲息地，因此許多「休閒渡假村」因應而生。例如澎湖吉貝島的今海岸休閒渡假村、新竹萊馥健康休閒渡假村、台東知本泓泉溫泉渡假村均是現今熱門的聚點。

四、休閒俱樂部 (club)

徐堅白（2000）在俱樂部的經營管理一書中指出休閒俱樂部在國人的生活有著一定程度的互動性，不論在工商企業、家庭生活乃至個人生活，俱樂部係針對特定消費族群，提供私密性服務為主的事業；俱樂部在台灣近十年的蓬勃發展，已成為休閒產業中的新興事業。諸如私人俱樂部、Single Club 貴族俱樂部等提供特定消費族群為主的服務事業。

五、休閒農場 (leisure farms)

「休閒農業」乃農業及服務業的綜合，必須以農業生產地提供的農業為「舞台背景」，同時根植於農業生產上，所提供的休閒產品、服務及多元活動為其附加價值（董維、王翔鵬、溫玉菁，2005；鄭健雄，1999；Peebles，1995；Frater，1983）。邱湧忠（2002）在休閒農業經濟學專書中指出休閒農業在許多先進國家已經有許多年的發展經驗，台灣發展休閒農業最早可溯至 1970 年陸續出現之觀光果園開始，而法定用辭是從 1990 年公布實施「休閒農業區設置管理辦法開始」。據此休閒農業是二十一世紀國人戶外遊憩的新風潮。如嘉義休閒農場、走馬瀨休閒農場與清境豐田休閒農場都是國人攜家帶眷的好去處。

六、飲食文化產業 (cultural foods industry)

國人目前飲食最大的問題是攝取過多動物性食物，造成體內極度酸化，而且目前植物蔬菜被污染的程度日益嚴重，所以在休閒、健康與運動觀念的普及下，飲食文化以被注入養身、調理、食補等多項元素，繼而促使相關特性食品、小吃、餐廳的蓬勃發展。民生報 2005 年指出文化局近年來全力推動地方文化整體營造，帶動許多飲食文化的相關配套措施，繼而推動城市觀光與熱絡地區環境建設。

七、休閒運動健康產業 (leisure sport health industry)

休閒運動健康產業，係結合休閒、運動、健康、調養、互動等功能之經營型態，消費者透過此產業達到身體、心理、交際教育之功能。如台灣當紅炸子機亞歷山大休閒俱樂部與大陸桂林山水高爾夫休閒俱樂部都是今日社會紓壓、遊憩的文化產業。

八、藝術文化產業 (arts culture industry)

藝術文化產業為促進國人對生命、學問、人文與歷史深刻的體悟，培養藝術整合及生命美學之研究人才、落實「生命藝術」、各種交流活動與帶動文化對化功能等「真善美」產業。康俐雯（2005）在國內專業報指出台灣為推廣與發展台灣藝術文化產業，國內舉辦為期四天的「藝次元～亞洲工作營與國際研

討會」，其目的為促進台灣與各國藝術村交流的機會與位九月在柏林爭取「2006 國際藝術村聯盟世界大會」在台舉行軟身與 2005 年全國跨校的高中生暑期文藝營等（民生報，2005），顯示國內藝術文化產業正迅速蓬勃發展中。

九、觀光產業（tourism industry）

20 世紀末及千禧年的到來見證了休閒社會的持續成長，人們逐漸意識到度假、旅行以及體驗異國社會及文化的重要價值，這種趨勢反映在觀光事業中；據此觀光事業現在也是許多國家經濟領域中成長最快速的行業，更在服務業中佔有主導的地位（尹駿、章澤儀，2004）。觀光旅遊業已成為世界各國積極極力發展的重要指標，台灣將也指日可待。蘋果日報（2005）指出國內開放大陸觀光後，依據行政院規劃開放一年三十六萬五千個名額，估計可為台灣新增七十萬個就業機會、六百億元的商機與帶動相關產業正面成長。

十、生態旅遊（Ecotourism）

郭岱宜（2001）在生態旅遊～21 世紀旅遊新主張專書中指出生態旅遊一詞最早出現可追溯至一九六五年，學者賀茲特建議對於文化、教育以及旅遊再省思，並倡導所謂的生態的旅遊（ecological tourism），發展至今生態旅遊已成為國際保育和永續發展之基礎概念。生態旅遊是一種以大自然產物為導向的教育旅遊，更是一種生態的機會教育，生態旅遊將助於國人對環境與大自然的尊重。國內較著名的生態旅遊地如墾丁國家公園、雪霸國家公園與太魯閣國家公園等，均是值得一去體驗生態教育的好地方。

從上述的說明與討論，我們可以更清楚的了解現今休閒產業的本質、類型以及未來的發展趨勢。休閒需求的增加、消費型態的改變、市場全球化、競爭全球化，促使休閒傳統市場的多元發展。經濟活動的動力來源來自消費，而消費市場往往也是企業組織與消費者直接接觸的舞台，特別極需要細緻的實務作業，才能確保企業組織的服務品質和顧客滿意度。據此根據專業經驗的審視，為台灣因應經濟結構的轉變、WTO 的保護機制與 APEC 亞太經濟的潛在效益，國內休閒產業發展趨勢應朝向專業化、組織化、策略化等專業知識為基礎，

進而提升休閒產業基本產能與有效產能，達到永續經營的目標。

肆、結語

台灣休閒產業在資本主義與市場自由經濟的運作體系中，促使經營型態、價格機能、市場、趨勢與供需理論快速的變化，為掌握消費市場與滿足消費市場，唯有認清產業環境、產業專業化與時時檢討，才能在競爭激烈的社會中脫穎而出，讓組織在效能與效率上有更上一層樓的提升。隨著經濟、科技與社會生態改變的未來，休閒產業發展課題應包括如何善用自然生態、科技產物與創新的能力，繼而優化台灣經濟創造更好的經濟基本面環境與條件，打造二十一世紀的黃金休閒環境。

參考文獻

中文部分

- 尹駿、章澤儀 (2004)：現代觀光～綜合論述與分析。台北：鼎茂圖書出版股份有限公司。(Stephen J Page . Paul Brunt . Graham Busby . Jo Connell)
- 民生報 (2005)：地方新聞板。中華民國民生報：2005 年 8 月 28 日 B30 板。
- 邱湧忠 (2002)：休閒農業經濟學。台北：茂昌圖書有限公司。
- 孫彩卿、顏君彰 (2006)：運動與休閒在現今社會的意涵與價值探究。第八屆休閒、遊憩、觀光學術研討會。台北：台灣大學。
- 徐堅白 (2000)：俱樂部的經營管理。台北：揚智文化事業股份有限公司。
- 康俐雯 (2005)：台灣不畏風雨前進國際藝術村。中華民國自由時報：2005 年 7 月 18 日。
- 張宮熊、林鈺琴 (2002)：休閒事業管理。台北市：揚智文化事業股份有限公司。
- 許士軍 (2005)：創意生活產業。遠見雜誌：2005 年 8 月號。
- 許明彰 (2005)：運動管理學。台中：華格那企業有限公司。
- 郭岱宜 (2001)：生態旅遊～21 世紀旅遊新主張。台北：揚智文化事業股份有限公司。
- 陳鎰明 (2002)：休閒教育的重要性。雲林：國立雲林科技大學體育室。
- 經濟部 (1999)：大型購物中心開發經營管理實務手冊。台北縣：財團法人中國生產力中心。
- 董維、王翔鏜、溫玉菁 (2005)：休閒農場體驗行銷之研究-以飛牛木場為例。2005 年中華觀光管理學會研討會 (海報發表)。台中：靜宜大學。
- 劉水深 (2003)：休閒產業經營管理 (劉序)。台北市：揚智文化事業股份有限公司。
- 鄭健雄 (1999)：論休閒農業、鄉村休閒與休閒旅遊業的涵義與關係。農業推廣文彙：43 期，p123-144。
- 戴國良 (2003)：企業概論。台北：鼎茂圖書出版股份有限公司。
- 顏君彰、陳敬能 (2006)：運動休閒產業的本質與發展概況分析。第八屆休閒、遊憩、觀光學術研討會。台北：台灣大學。

蘋果日報 (2005)：陸客遊台職缺增 70 萬。中華民國蘋果日報：2005 年 7 月 30 日 A4 板。

英文部分

Frater, J.M. (1983)：Farm Tourism in England：Planning Funding, *Leisure Sciences*, 9, p201-212。

Murphy,J.F. (1974) .*Concepts of leisure ,philosophical implications*. Englewood Cliffs, NJ：Prentice-Hall.

Peebles, M.S. (1995)：Cultivating the tourist/farm tourism. *Tourism—the Journal of the Tourism society*, No.86, Autumn。