

# 觀光資源規劃講義

## 第一回

408870-1



社團  
法人  
考試  
證照  
考試  
升學  
考試  
檢定  
考試

考友社

出版  
發行  
考試  
證照  
考試  
升學  
考試  
檢定  
考試

# 觀光資源規劃講義 第一回



第一講 緒論.....	1
命題重點.....	1
重點整理.....	2
一、觀光資源之概念.....	2
二、觀光產業結構.....	7
三、觀光資源規劃之概念.....	8
精選試題.....	21

# 第一講 緒 論



命題重點

- 一、觀光資源之概念
  - (一) 觀光與遊憩之區分
  - (二) 觀光資源之定義與範圍
  - (三) 觀光資源之特性
  - (四) 觀光資源之分類
  - (五) 觀光資源調查
  - (六) 觀光資源評鑑
- 二、觀光產業結構
  - (一) 餐飲住宿
  - (二) 觀光地區景點
  - (三) 旅行運輸
  - (四) 旅行服務
  - (五) 旅遊地區組織
- 三、觀光資源規劃之概念
  - (一) 觀光資源規劃的定義與範圍
  - (二) 觀光資源規劃的目的
  - (三) 觀光資源規劃的方法
  - (四) 觀光資源規劃需求調查
  - (五) 觀光資源規劃之內容

\*\*\*\*\*  
\* 重點整理 \*  
\*\*\*\*\*

一、觀光資源之概念

(一) 觀光與遊憩之區分：

觀光與遊憩的範疇有許多地方是重疊的，惟遊憩的範圍常較觀光為小，因此應視人們之活動目的、空間距離及時間長短來加以區分。

(二) 觀光資源的定義與範圍：

1. 觀光與遊憩一樣是一種在休閒時間中所進行的活動，遊憩資源也常因提供觀光旅遊機會而成爲觀光資源。任何能滿足這些觀光旅遊活動的遊憩資源便可定義爲觀光資源，而觀光資源更應該廣義地包括與觀光事業發展有關的時間、人力與財力等的合理運用。
2. 傳統上觀光資源與遊憩資源一樣常只被定義爲一般所謂的自然資源，例如動物、植物、地理景觀、風景區中的實質環境等。美國林務局對遊憩資源所下的定義便爲結合土地與水體作爲遊憩之用以滿足人們遊憩需求的自然品質。
3. 現代的遊憩與觀光資源也都將範圍由自然擴展到人造及人文的層次上。換句話說任何實質以及非實質的東西，只要能提供觀光活動機會或滿足人們觀光的體驗需求便可稱爲觀光資源。
4. 觀光資源與一般資源的分界在於利用的方式。森林、湖泊、或庭園、別墅、古蹟、習俗、節慶等資源在未能具有提供觀光的機能之前，只是一般的自然或人文資源，這些資源一旦爲人們利用做爲觀光使用，便可稱爲觀光資源。

(三) 觀光資源的特性：

1. 從空間層面探討：

(1) 地域差異的特性：

任何觀光資源均有其存在的特殊條件和相應的地理環境。由於不同的觀光資源之間存在著地域的差異性，故而造成遊客因利用不同地域的觀光資源而產生空間的流動，也正是因爲不同地域的自然景物或人文風情具有吸引各地遊客的功能，才使得此等自然景物或人文風情成爲觀光資源。

(2) 多樣組合特性：

孤立的景物要素難以形成具吸引力的觀光資源。在特定的地域中，往往是由複雜多樣、相互關聯依存的各種景物與景象共同形成資源體，以吸引遊客。因不同年齡層、性別、所得……等遊客屬性的多

樣化而伴生的觀光活動需求的多樣性，使得提供觀光活動機會的觀光資源之組成要素亦隨之增多。

(3)不可移動的特性：

由於移動影響資源之空間分布，故其為資源之重要屬性之一。觀光資源供利用時必須是在當地利用，不似其他資源可將其移轉到消費中心，因此資源本身的位置是決定其是否能供觀賞利用之重要因素。

(4)不可復原的特性：

觀光資源經過某程度改變之後，將造成不可復原及不可回收之惡性影響，即觀光資源一旦不合理開發供某種使用，則其他觀光土地使用之替選方案必將消失。所謂不可復原之使用意指改變土地原有之特質，以致回到其正常使用或狀態。

2.從時間層面探討：

(1)季節變化的特性：

有些自然的景象只有在特定的季節和時間才會出現，再者，由於遊客工作時間的規律性決定其出外從事觀光活動所被允許的時間，亦對觀光資源利用的季節性有一定影響。由於觀光資源的季節性，形成了觀光地區有明顯的淡、旺季之分。

(2)時代變異的特性：

在現今觀光活動朝向多樣化、個性化發展的情況下，觀光資源的內涵也越趨豐富，原本不是觀光資源的事物和因素，現今也可以成為觀光資源。因此，觀光資源具有時代性。隨著時間的推移，由於遊客從事觀光活動對環境影響，以及遊客需求的變化，原有的觀光資源會對遊客失去吸引力，而也同樣會因自然和社會文化的變遷而產生新的觀光資源。

3.從經濟層面探討：

(1)不可再生的特性：

觀光資源理論上可以取之不盡用之不竭，不會折舊或損耗，但是若因過分密集利用而導致資源被破壞，則再生能力很小，不是要花費很長時間，就是需要很高的費用，有的甚至再也無法恢復。因此，若就資源永續生產的觀點而言，大部分學者皆主張將觀光資源視為不可再生之有限資源，其具有不可再生之特性。

(2)相對稀少的特性：

自然資源中，有些頗為稀少而珍貴，有些已瀕臨滅跡之威脅，例如阿里山神木、太魯閣峽谷、野柳之奇形怪石等均為稀有之自然景觀資源；而如台灣之雲豹、梅花鹿及水韭等則為稀有之動植物，類以上述之自然資源，以目前人類之技術尚難製造此種自然景觀資源及生物族群，即或少部分能加以複製或培育，所花費亦頗可觀。因此

\*\*\*\*\*  
 \* 精選試題 \*  
 \*\*\*\*\*

一、試述觀光資源規劃的流程。

答：觀光資源規劃工作起始於資料收集，終於執行計畫及經營管理組織的建立。其規劃流程可大略的分為十一個階段，但各階段間仍是互相連續的，有時也會有後一階段影響到前一階段的回饋循環現象。

(一)前置準備作業（廣泛收集資料）：

此階段之工作以收集相關的資訊為主，並從這些資訊中得到可資開發運用的訊息或想法。而資訊的收集可能是相關的特定人員在「期望能有創意產生」的目的下有意的進行；或是任何人在無相關的特定目的下，進行相關（旅行過程中）或不相關的活動（與朋友閒談）或工作中所得到的資訊中產生創意。此階段與階段(三)雖同樣是資料收集的工作，但差別在於本階段以收集廣泛而不深入的資訊為主，以期能有創意的產生。由於尚未有明確的開發構想，所以資訊收集並不完整，甚至會在不經意的情況下忽略某些資訊。所以本階段收集所得的資訊雖可做為往後的規劃之用，但基本上是不足的，因此階段(三)資料收集仍是必需的工作。在此階段的資訊收集過程中，若沒有結論產生時則工作即告終止；但有時則會有創意的產生，即尚處於模糊而不成熟的開發構想，此時則可接著進行第二階段的工作。

(二)範圍界定（確定政策或目標）：

第一階段的成果是模糊不清的開發構想，因此緊接下來必須對先前模糊不清的構想做進一步的分析，此時即開始緊鑼密鼓的進行整個觀光資源規劃的工作。首先即是範圍的界定，即確定基地的範圍。基地範圍的界定可以從地形特徵上著手，利用地形此一明顯且易於辨別的自然環境特徵劃分出基地範圍，但此種機會很少，大多數的基地範圍必須從地籍資料著手，由願意開發的土地所有人（公部門或私人）提供可開發的土地；除地籍外，退需考慮法規或相關計畫上的限制，以便將不可能開發的地區及早劃分出來。範圍界定除空間上的土地範圍外，也需界定出規劃的目標及政策以指引往後工作的方向。

(三)資料收集（市場分析）：

確定範圍後接著便是深入的資料收集，以便對構想的可行性作分析。資料收集的內容很多，除自然環境、人文環境、相關法規與計畫等過去的規劃案中必定會收集的資料外，觀光也是商業活動中的一種，故觀光市場上的市場資料如市場區隔、社經資料、同質性較高之競爭者、環境分

析、行銷策略、社會趨勢等方面的資料也要一起收集。

(四) 課題探討：

1. 規劃最重要的是將可能面臨的問題於事前計畫，並找出可能解決的合理方法，觀光資源規劃亦不例外，經由問題的發現與計畫合理的解決方法，才有可能合理的運用觀光資源，減少資源誤用和浪費的情況，而不致於得到不切實際的規劃結果。所以課題探討在規劃過程中有承先啓後之用，即承續先前的準備作業、範圍界定、資源收集等工作，在此一階段加以整合分析以找出問題，同時開啓接下去各階段的工作重點，以避免規劃所得的結果與先前的工作結果有前後不一致的斷層出現。
2. 資料經過整理分析後會得到許多的課題，如基地的限制、可能面臨的問題等，不同的基地會有不同的問題發生，也會有不同的解決對策。但仍有些可以作為共同思考發現問題的方向。

(五) 案例分析：

案例分析包含有具競爭性的案例或不具競爭性但可做參考的案例。分析內容需包含其商品特性、行銷方法、行銷體制、吸引或不吸引觀光客的因素等加以分析。以做為規劃過程的參考資料。

(六) 初步構想：

在經過前面各階段的資料收集、分析、探討等工作後，即可將先前不成熟的構想發展為初步構想。初步構想的內容包含了土地使用計畫草案、預計導入的活動及設施等，以便下一階段的環境影響評估作業的進行。構想可以有多個不同的替代方案以供比較，並可做為下一階段的環境影響評估工作之用。

(七) 環境影響評估：

為了保護環境，避免因開發活動對環境造成破壞，必須做環境影響評估的工作。初步構想則可做為環境影響評估工作進行的依據。一般的環境影響評估作業的主要重點及過程有五項：

1. 基本條件。
2. 背景環境之描述。
3. 影響之預測與評定。
4. 替代方案之選擇。
5. 撰寫環境影響報告書。

(八) 土地使用計畫：

土地使用計畫可說是整個工作中最主要的成果，其目的在於瞭解有多少的土地面積可以容納開發活動，以及將各種活動使用配置到基地上等。此階段是將第六階段的初步構想與第七階段的環境影響評估的成果做更進一步的分析整合，以得到完整的土地使用配置計畫。

(九) 活動導入：