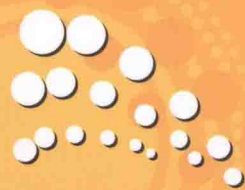


21世紀

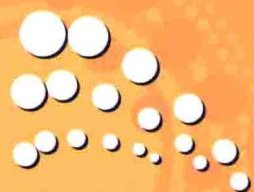


主題樂園的夢幻與實現

劉連茂 著

詹氏書局

21世紀



主題樂園的夢幻與實現

劉連茂 著

詹氏書局

國家圖書館出版品預行編目資料

21 世紀主題樂園的夢幻與實現
劉連茂 著 - 二版 - 臺北市：詹氏
2009 [民 98]；208 面；17×23 公分

ISBN 978-957-705-381-7 (平裝)

1. 主題樂園

991.4

97018328

本書享有著作權，受到中華民國著作權法及國際著作權公約之保護。未經著作權人事先授權，任何人不得以印刷、影印、掃描、上載網路或其他任何方式重製、散布本書之一部或全部，違者須負侵害著作權之民刑事責任。

21 世紀主題樂園的夢幻與實現

作 者 劉 連 茂
發 行 人 詹 文 才
發 行 所 詹 氏 書 局
登 記 證 局 版 台 業 字 第 三 二 〇 五 號
法 律 顧 問 北 辰 著 作 權 事 務 所
郵 政 劃 撥 0591120-1 (戶名：詹氏書局)
地 址 台 北 市 和 平 東 路 一 段 177 號 9 樓 之 5
電 話 (02)23918058 · 23412856 · 77121688 · 77121689
傳 真 (02)23964653 · 77128989
網 站 <http://archbook.com.tw>
E - m a i l chansbook@gmail.com

二版一刷 2009 年 1 月
ISBN 978-957-705-381-7

定 價 新 台 幣 420 元



序

多年前應作者連茂兄之邀，參加中國生產力中心主辦的主題樂園發展趨勢研討會中擔任演講時，我第一次驚羨到他的專業才華。當時我準備的議題內容是：「針對分眾市場中較多數主力客層的特性與偏好，以複合式共生型的多元主題遊樂設施，達成互利互補與效益遞增的集客目的」；而連茂兄則以「室內化、科技化、精緻化、主題化、定點化」為題，做為21世紀主題樂園的發展趨勢。「五化」再加上我「複合化」的主張，立刻引發了我對劍湖山世界大未來規劃設計上的很多啟示與領會。

事實上，這些年一路走來，劍湖山世界便是依循這「六化」主張逐步體現：

- 以「室內化」的耐斯影城五大劇場和兒童玩國，克服了遊樂區看天吃飯的無奈。
- 以「科技化」的雙座擎天飛梭和飛天潛艇這兩項領先世界級的獨創性設施，滿足遊客愈來愈大的胃口，也拉大了與競爭者之間的距離。
- 以「精緻化」高價值的硬體設施和高品質的軟體服務，不但年年榮獲產官學界的特優等評鑑，同時兼獲ISO 9002國際品質的全面認證，贏得口碑也贏得良好的品牌形象。
- 以「主題化」量身研發訂做高成本遊樂設施，鎖定喜愛高度、速度與驚喜度的Y、Z世代族群；以及針對祖孫三代同堂歡樂的親子客層，推

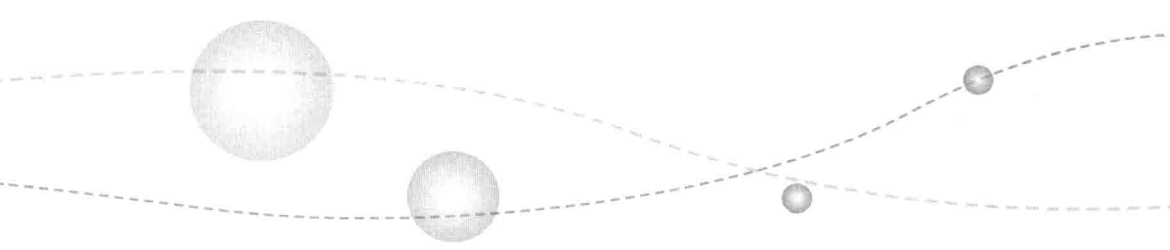
出兒童玩國，不但增進一來再來的回客率，也區隔了競爭的市場。

- 以「定點化」的渡假大飯店和另類休閒娛樂的消費商圈「歡樂街」的破土興建，實現擴大空間市場與時間市場的新增客源。
- 以「複合化」的會議中心、健身運動休閒俱樂部等相容性產業互利共生，突破遊樂區淡旺季和離尖峰懸殊的瓶頸，產生複合式的集客效果。

這是我參加數十場類似研討會從未有過這樣如獲至寶的興奮。從此，凡是連茂兄舉辦的研討會我從不缺席，我們不但成為好友，也進一步合作成立了路易士休閒事業管理顧問股份有限公司。

創作的泉源需來自豐富的經歷，連茂兄經歷了中國生產力中心擔任八年多休閒產業經營管理組經理的專業歷練；也主持並主講了貳百多場海內外休閒遊樂產業的研討會議與見學考察，並且經常參與各公民營機構的專案開發以及經濟部工商綜合區的設計規劃與推動，使他在這二十多年來有機會全心投入研究相關產業中各種專業領域的知識和技能，並且全方位汲取累積各種不同情境的市場真理和實戰經驗。這本著作就是他二十多年來經過不斷蒐集篩選與編纂整合而提煉出來的精華。寫作筆觸一如他的演講，深入淺出條理清晰，值得逐一篇章細覽，就像品酒般一次嚐一點，每一次啜飲都會帶給你一次領悟和發想，特別是面對十倍速的社會變遷和消費價值觀不斷飆高的衝擊，讓困頓於轉型、升級或急需破舊立新的同行業者，更能激勵出新的觸機和動力；尤其是對於正要投入這個行業的投資人或從業者，更是極具座標參考的羅盤南針。

想想；僅就這十年來，整個台灣遊樂產業生態從大眾化均一導向的



買方市場萌芽時代，驟然轉型到分眾化多元導向的賣方市場成長時代；如今在區區二千多萬人口規模的台灣內需市場上，由於休閒遊樂產業被喻為是21世紀的主流產業，不但政府與國營事業單位不斷推出大面積的BOT專案，而且各大財團主導的大型遊樂區也蓄勢相繼登場；此外至少超過50家的工商綜合區也不落人後即將爭食這塊市場大餅，再加上百餘家力爭上游的合法與不合法遊樂區，一窩蜂爭先恐後的把這個產業突然又升級到了資本密集、資源密集、技術密集和人力密集的資訊化價值導向的競爭市場時代。

資源有限加上過度開發，再加上競爭激烈，使遊樂設施生命週期愈來愈短，汰舊換新的速度愈來愈快，而國際間對於集客設施的研發緩不濟急，形成同質性太高。如何同中求異只有靠主題包裝。從遊樂設施到園藝景觀，從EVENT活動到餐飲賣店，必須包裝合乎各自主題與故事，尤其是創造主題化的商品，將商品遊戲化並且帶入戲劇化的演出狀態，使商場變成劇場，才能營造出獨創性的異次元空間。異空間才能造成差異化，唯有差異化才能創造新的價值和新的市場，並且維持新的競爭優勢。

然而，如何選對主題型態是最大的課題，根據日本最新調查報告，在全日本幾百家主題樂園中，以夢幻世界為主題型態的最受歡迎，集客魅力高達全日本總遊客人數的50.6%；其次是以異國風情為主題的則佔24.3%，再其次是以歷史文化為主題的僅佔4.2%。東京狄斯耐樂園的獲利能力就是因為找到了夢幻式主題而廣獲遊客不斷反覆重遊的支持。

做為朋友，我很高興連茂兄終於出版了他的第一本休閒產業的專業

著作；而身為遊樂事業的專業經理人，更高興終於有這麼好的專業教材可用來教育我們的經營團隊。我們深切期盼連茂兄能繼續寫出更多的好書，舉辦更多有關主題樂園前瞻性及宏觀性的研討會，藉以匯集業界點子王和創意遊樂家的動能和生命力，協助業者找到新的主題，尋得重構再造的生機，早日成就台灣休閒遊樂產業邁向國際化觀光樂園的美夢成真。

劍湖山世界股份有限公司總經理、副董事長
路易士休閒事業管理顧問股份有限公司董事長
松田崗休閒開發股份有限公司董事長
路易士休閒開發股份有限公司董事長

游國謙 謹序



作者自序

曾實地考察研究世界八十多個國家觀光旅遊休閒產業的經營管理，也一直負責推動國內休閒產業國際化、本土化、專業化的推廣工作，深感國內有關休閒產業的資料、書籍相當欠缺，而國內又少有人願意將自己對休閒產業的研究或經營心得著書立述。以致國內休閒產業相關的立著，相當缺乏，對於學術的研究及產業實務的經營，乃至於國內休閒事業的發展，相當的不利與不便。

筆者對國內休閒產業的發展一直抱持高度的使命感與濃厚的興趣，希望我們除以資訊科技外銷產業在世界佔有一席之地外，對於國內休閒產業這種“無煙囪的工業”及“火車頭式的帶頭產業”，能受到政府與民間企業的重視來積極推動。能擴大國內需求及刺激國內內需型產業的發展，也讓城鄉能均衡地發展，使具地方特色的觀光休閒事業的發展能真正帶動起來。

公元2008年5月20日馬英九先生新就任國家新的領導人，在其國家施政藍圖中計畫成立新台幣300億元的觀光發展基金，也希望將觀光局的位階提升為文化觀光部，並預計於7月份開發陸客來台觀光，為已慘澹經營十多年的國內觀光休閒業者帶來莫大的希望與鼓勵。

著書立述本是一件辛苦的“文字工程”，但也惟有將每個人的研究和經營的心得傳述下來，才能將觀念和思想做紮根的工作，產生良善的影響。每一位專業領域的經營者或研究學者，若願意將其實務所得或研

究所得的專業心得貢獻出來，則對此產業的發展日益求精與進步。

“21世紀主題遊樂園的夢幻與實現”一書，是筆者從事主題樂園開發規劃、經營管理與實務研究二十多年來的心得呈現，它可適用的領域不限於主題樂園的類型，著中的論述若讀者有所領悟，可類推應用於不同型態相關休閒產業上，甚至廣泛應用於服務業的範疇，端賴讀者能否舉一反三，有更深切的領會。

希望本書再版後的問世，能對正研習觀光休閒事業經營管理的學界及產業界有所幫助，也期待畢業後即將接棒推動觀光休閒事業經營管理的莘莘學子，能擁有一本有系統介紹“主題樂園”及“休閒事業”的參考書籍。

公元2008年9月二版
作者 劉連茂 敬上

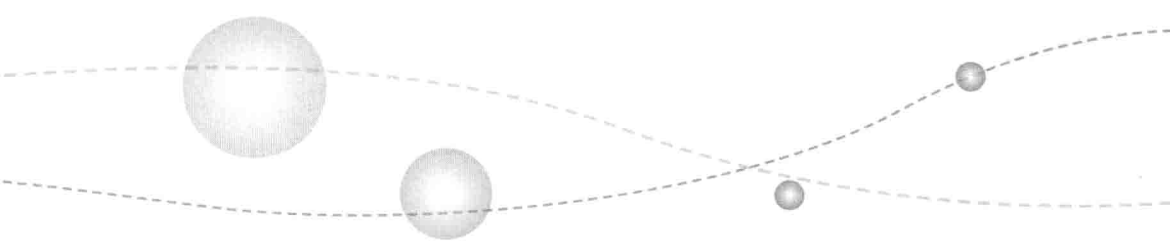


目錄

序	I
作者自序	V
主題樂園(Theme Park)相關照片介紹	
一、主題樂園主題化的發展趨勢	3
二、主題樂園室內化發展趨勢	4
三、主題樂園科技化發展趨勢	5
四、主題樂園定點化的發展趨勢	5
五、主題樂園精緻化的開發規劃	5
六、主題樂園複合化的發展趨勢	8
七、主題樂園自然化的發展趨勢	8
八、主題樂園專業化經營管理的發展趨勢	10
九、主題樂園的興建	11
十、主題樂園的便利化設施	13
十一、主題樂園表演化的規劃	15
十二、主題樂園互動化設施	17
十三、主題樂園的休閒運動化設施	18

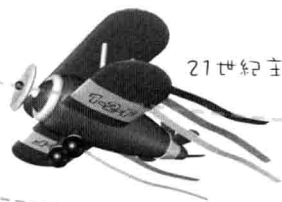
概念設計篇

第一章 主題樂園的基本概念	21
第一單元 主題的意義	21
第二單元 主題樂園的意義	22
第三單元 主題樂園的特性	22
第四單元 主題樂園的條件	25
第五單元 主題樂園的種類	27
第六單元 主題樂園的夢幻	29
第七單元 主題樂園的實現	30
第八單元 主題樂園的整合性	33
第二章 主題樂園的概念設計	35
第一單元 主題角色的表達	35
第二單元 代表主題的元素	36
第三單元 主題的趣味化設計	38
第四單元 主題的娛樂化設計	38
第五單元 主題的印象化設計	39
第六單元 主題的動態化設計	39
第七單元 主題的互動化設計	39
第八單元 主題的科技化設計	40
第九單元 主題的故事化設計	40
第十單元 主題的商品化設計	41



開發規劃篇

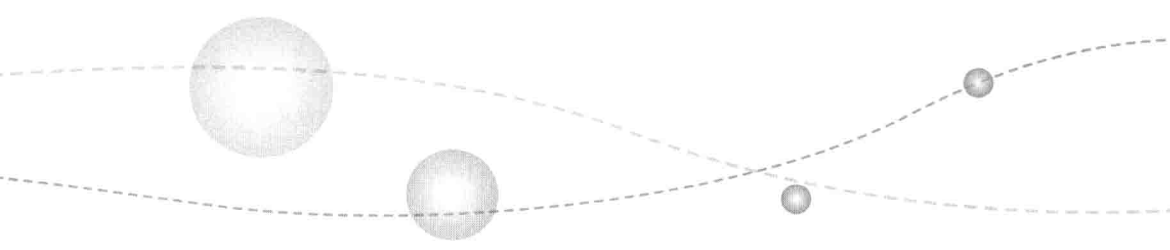
第三章 主題樂園的開發評估	45
第一單元 市場評估的架構	45
第二單元 商圈範圍的界定	46
第三單元 人口數與消費力調查	46
第四單元 消費對象休閒娛樂行為調查	47
第五單元 當地經濟發展與產業情況調查	76
第六單元 競爭同業經營實況調查	77
第七單元 交通網路及流量調查	80
第八單元 當地觀光遊憩帶調查	83
第九單元 當地都市發展計畫調查	84
第十單元 開發相關法令分析	84
第十一單元 開發風險評估	87
第十二單元 投資規模與效益分析	88
第四章 主題樂園的開發規劃	91
第一單元 環境分析	91
第二單元 基地分析	93
第三單元 法令分析	93
第四單元 規劃構想確立	97
第五單元 整體主題規劃	97
第六單元 分區主題規劃	99



第七單元	基地配置	100
第八單元	土地使用分區	103
第九單元	動線安排規劃	104
第十單元	景觀設計規劃	105

實體建設篇

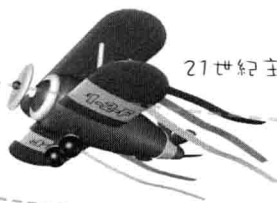
第五章	主題樂園的開發建設	113
第一單元	建築硬體建設	113
第二單元	空間品質塑造	114
第三單元	環境塑造	114
第四單元	地標塑造	116
第五單元	主題館興建	117
第六單元	主題餐廳興建	117
第七單元	表演空間舞台重建	118
第八單元	遊客服務中心興建	119
第九單元	公共服務設施	119
第十單元	休憩設施	120
第十一單元	串遊設施	120
第十二單元	住宿設施	121
第六章	主題樂園的軟體建設	123
第一單元	資訊管理系統	123



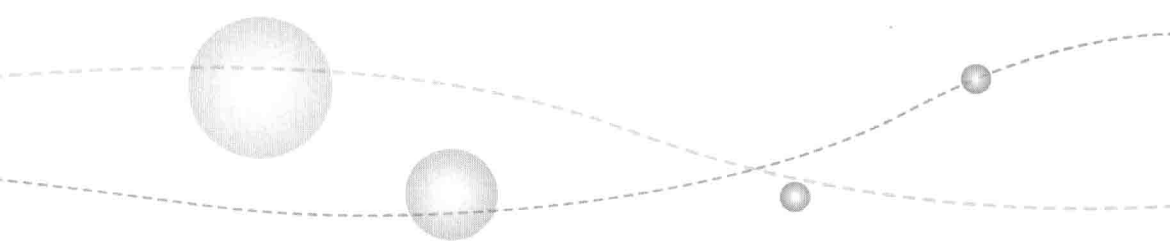
第二單元	顧客情報系統	123
第三單元	行政支援系統	125
第四單元	賣場管理系統	126
第五單元	經營管理系統	126
第六單元	顧客滿意系統	127
第七單元	餐飲住宿系統	128
第八單元	設備更新維護系統	128
第九單元	科技影音播放系統	129
第十單元	氣氛塑造軟體設計	129
第十一單元	戲劇表現設計	130
第十二單元	軟體研發設計	130

經營管理篇

第七章	主題樂園的營運	135
第一單元	主題樂園經營的基本體系	135
第二單元	主題樂園的整體營運體系	136
第三單元	營運的整體情報系統	137
第四單元	營運來客率的維持	137
第五單元	營運的整合協調	137
第六單元	營運計畫	138
第七單元	設備再投資計畫	139
第八單元	門票訂價策略	140



第九單元	會議決策體系	141
第十單元	教育訓練體系	143
第八章	主題樂園的行銷推廣	149
第一單元	行銷策略規劃	149
第二單元	廣告宣傳計畫	149
第三單元	宣傳促銷資料	150
第四單元	節慶促銷活動	151
第五單元	淡季折價策略	151
第六單元	旅行社結合行銷	151
第七單元	行銷業務開發	152
第八單元	旅遊卡和會員卡	153
第九單元	其他商品結盟行銷	153
第九章	主題樂園的管理維護	155
第一單元	環境清潔品質的維持	155
第二單元	園藝景觀品質的維護	155
第三單元	安全衛生防災維護	156
第四單元	園內設備設施的維護	157
第五單元	環境品質管理的規劃	158
第十章	主題樂園的財務規劃與管理	159
第一單元	主題樂園的資本結構	159



第二單元	主題樂園的財務特性	161
第三單元	主題樂園的財務規劃	165
第四單元	主題樂園重要財務比率分析	166
第五單元	主題樂園的預算控制與利潤中心控制	169

未來展望篇

第十一章	21世紀主題樂園的發展趨勢	175
第一單元	主題化發展趨勢	175
第二單元	室內化發展趨勢	175
第三單元	科技化發展趨勢	176
第四單元	定點化的發展趨勢	177
第五單元	精緻化的開發規劃	178
第六單元	複合化的發展趨勢	178
第七單元	自然化的趨勢	179
第八單元	專業化經營管理的發展趨勢	180
第十二章	21世紀主題樂園的新型態	181
第一單元	互動式主題樂園	181
第二單元	宗教故事式主題樂園	182
第三單元	完全自然生態式主題樂園	182
第四單元	都會親子共歡式主題樂園	183
第五單元	超時空心靈式主題樂園	184

第十三章 對這幾年世界全球國際主題樂園(IAAPA)

貿易展年會(Trade Show Convention)的分析與展望 185

第一單元 全球不景氣對主題樂園的影響 185

第二單元 從IAAPA看主題樂園的發展趨勢 188

第三單元 遊具的研發方向 189