

體驗經濟時代的休閒農業

陳勵勤

93.04.19

摘 要

三年不到的光景，南庄、古坑一帶的景觀咖啡屋從原先 2、3 家發展至現今加入 50 幾家；新社地區田園休閒業者也發展至目前 20 幾家，全臺休閒農場隨者我國加入 WTO 後，如雨後春筍般快速成長。1999 年 B. Joseph Pine II 和 James H. Gilmore 合著「體驗經濟」一書，宣示人類社會的經濟活動，由產品經濟進到服務經濟的後期，已往體驗經濟方向進行。同年 Rolf Jensen 所著「夢想世界」一書提到在哥本哈根未來學研究所的圓桌會議，請六位專家回答一個問題「請說出七個新的休閒娛樂」，結果七個建議的共同點是你可以自行決定休假，成為另一個人，只有當你不是你的時候，才能看到也體驗到某種東西。

「體驗式經濟」-農產品的生命是短暫的、商品是有型的實體、服務是無形的、體驗則是令人難忘；當有一家農場有意識地以服務為舞臺、以商品為道具、使消費者融入其中，「體驗」就出現了。在體驗經濟時代，體驗策劃者不再僅僅提供商品或服務，而是提供最終的體驗，充滿感性的力量，給顧客留下難忘的愉悅回憶。例如：大多數父母帶孩子去迪士尼世界，不是為了「去迪士尼世界玩」這一件事本身，而是為了讓家人共享這段令人難忘了歷程。體驗的類型有四種：1.教育體驗：客人較主動參與，以感官吸收的方式，如參觀訪問、戶外教學..等。2.娛樂體驗：客人較被動，以吸收的方式達到感官體驗的目的，如欣賞表演、看電影、聽音樂會..等。3.美學體驗：客人雖較被動參與，但卻融入情境事件中，如觀賞阿里山日出剎那的光芒萬道、雲海的波濤洶湧，而心嚮往之。4.遁世體驗：是一種遠離現實、逃離日常生活的一種另類體驗，眼中所見均與日常不同，彷彿置身另一虛擬情境。

遊憩體驗活動的意義：遊憩體驗係指遊客參與遊憩活動過程中所呈現的心理狀態，此種心理狀態讓遊客感覺到某種程度上的滿足，遊憩體驗的心理狀態是一種多階段性的，包括預期、旅途中、現地活動、回程、回憶等五階段，這五階段交互影響所得的體驗，才能成一完整的遊憩體驗。

面對體驗經濟時代的來臨，休閒農場應藉著主題化製造出有趣、吸引人、令人興奮的商品或服務，將教育、娛樂、美學及遁世的體驗融入情境中，目標放在改善客人的適應力 <教育>、世界觀 <娛樂>，甚至透過農場體驗，增進各人對美 <美學> 的鑑賞力，提昇生活品味 <遁世>，並非只是為舉辦體驗而設計體驗活動而已。

參考文獻

1. B. Joseph Pine II, James H. Gilmore 著 夏業良、魯焯譯 2003 體驗經濟時代 經濟新潮社。