

风景名胜区 游憩冲突管理



2014-08

风景名胜区游憩冲突管理



- 在游憩资源与机会有限的前提之下，多种类型的游憩活动者共同使用同一区域时，可能因个人社会或文化价值观、目标相异或使用人数太过密集等原因，产生游憩冲突。
- 游憩冲突不但容易减低游憩者的满意程度，并降低游憩体验的质量，甚至可能发生安全上的问题。
- 要同时考虑游憩者的安全与冲突感受，并且保护自然资源，妥善规划游憩活动的安全条件及管理措施。



风景名胜区游憩冲突管理



一、理论模式

- 1. 目标干扰理论
 - 活动型态干扰
 - 资源特性冲突
 - 经验模式冲突
 - 生活型态容忍度冲突

每个人会从事某项风景名胜区游憩活动，一定有其想要达成的目标，但很可能受到其它游憩者或其它团体的行为影响。例如：上班族到山上露营，希望可以获得不同于都市的宁静，以放松心情；而有另一群青少年则是希望透过露营的活动热络气氛。两个群体从事露营这项游憩活动时，所考虑的目标完全不同，可能彼此有所干扰。

影响游憩冲突产生的因子很多，例如：动机、社会价值观、期望、个人生活型态等。

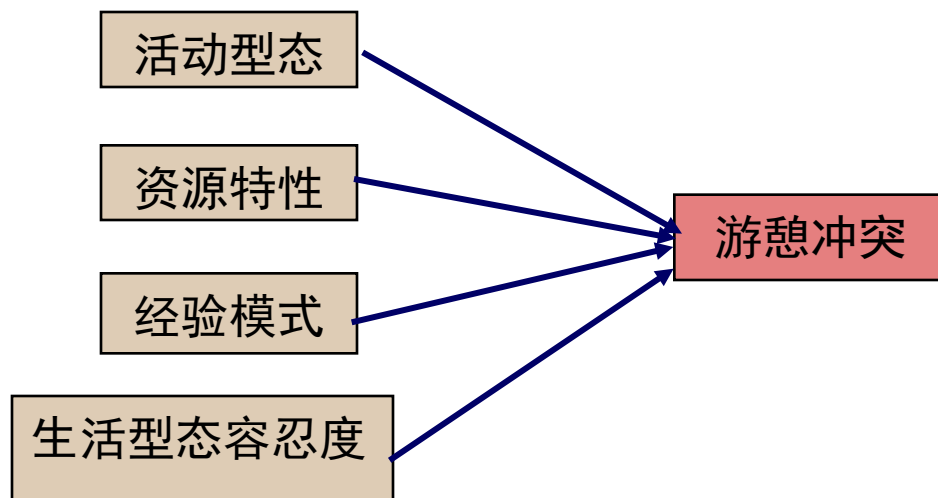
风景名胜区游憩冲突管理



游憩冲突行为模型

活动型态干扰

指特定游憩活动对个人所具之意义，并且促成该游憩者对于此活动产生依附感。个人对于游憩活动的投入与戚受不同，活动对该游憩者所代表之意义也有所差异。



游憩者对于活动的重视及依赖程度，可能造成其对于从事该活动的看法及标准较高，而容易受到其它游憩者的干扰，甚或产生冲突感。

例如：有丰富登山健行经验，并将此活动视为生活重心的登山健行者，认为必须尊重山林，而不适合从事过于吵杂的活动，因此可能对于在山林里欢唱的其它游客十分不认同而认为受到干扰。

游憩冲突行为模型



● 资源特性干扰

游憩资源特性对于游憩者或使用者的而言，可能具有特殊的意义，进而产生与该资源相关的价值观或使用标准。

当其它共享同一资源的游憩者与自身对资源的行为标准或价值观念不同时，对于较重视或依赖该资源的游憩者，很可能形成干扰。

因喜爱或依赖某个环境而产生爱护之情的游憩者，常会受到其它不尊重当地环境资源的游客所干扰。

以游憩者对于场所的依恋程度来衡量，并且发现两者之间呈现正向的因果关系。

对当地的依恋程度越高，越容易因其它游憩者的行为而感受到冲突。

游憩冲突行为模型



● 经验模式

个人对特定环境体验认知的期待。当游客专注于某一特定体验时，通常对于从事游憩活动的方式有特定期待或要求，而因此可能受到其它专注性不同的游憩者所干扰。

如：部分登山健行者源自于对自然环境的爱好，但某些从事相同活动的游憩者却可能只是藉此活动来锻炼体力，因而在登山健行时可能较不注重环境，而产生不利自然环境的行为，可能产生干扰。

四个经验模式的指针：

- ◆对活动之专注程度、
- ◆对实体环境之专注程度、
- ◆对社会环境之专注程度、
- ◆对地点特性之期待。



游憩冲突行为模型



● 生活型态容忍度

因生活型态之不同，游憩者对于可接受的游憩行为会产生相异的价值标准与行为准则。

如：年长的游憩者从事游憩时，偏好安静的体验大自然，年纪较轻的游憩者，却喜欢较为热闹刺激的体验；当年长者对于年轻人的生活型态容忍度降低时，便可能产生冲突。



风景名胜区游憩冲突管理

二. 扩充的游憩冲突模型



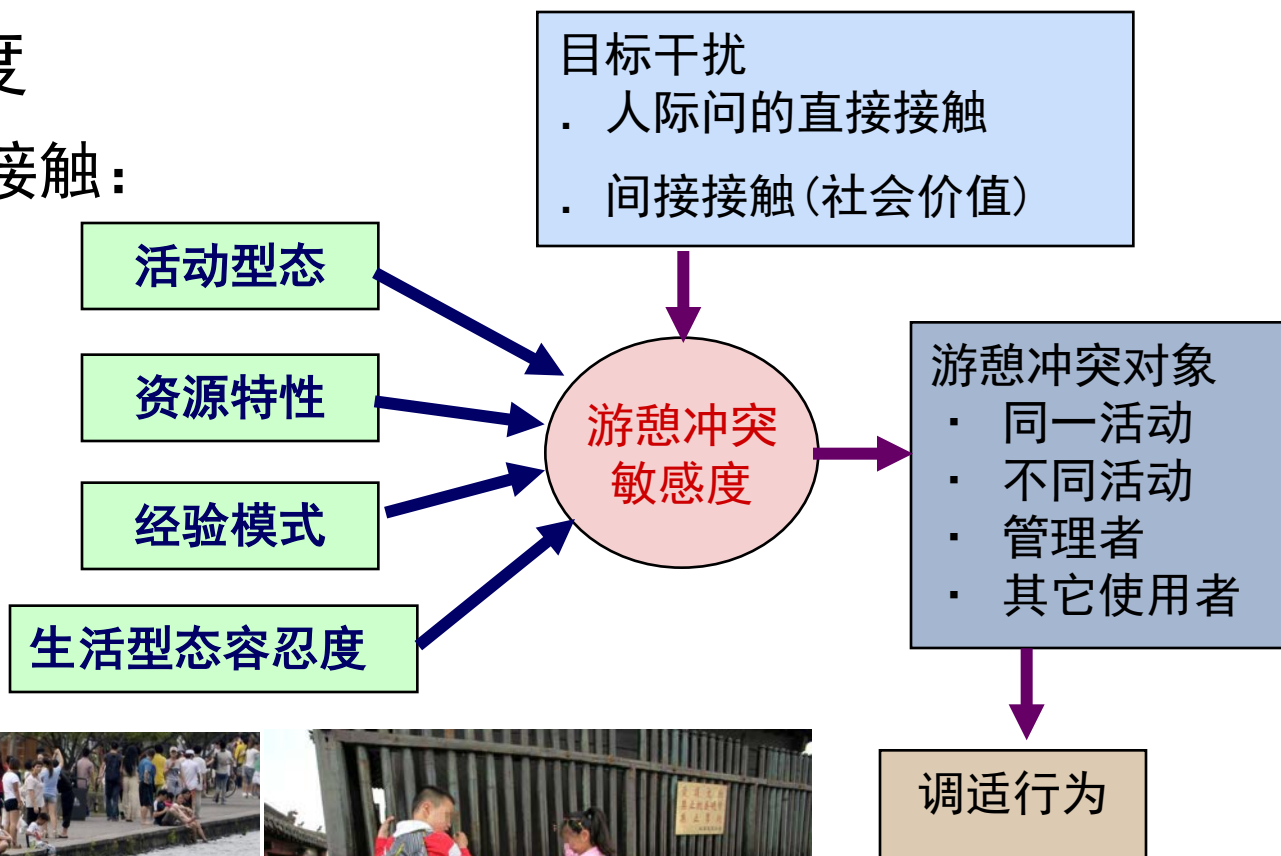
■ 游憩冲突敏感度

● 人际间的直接接触:

● 间接接触:

● 冲突对象

● 调适行为



●游憩冲突敏感度



活动型态、资源特性、经验模式以及生活型态容忍度，被视为是影响游憩冲突敏感度的因子，也就是容易引发游憩冲突产生的因素。

当游憩者具备较高的游憩冲突敏感度时，就更可能感受游憩冲突，

对于特定游憩场所具特殊情感的游憩者，对于其它使用同一场所之游憩者行认就更为敏感。



●目标干扰



1. 人际间的直接接触：

指的是游憩者两造之间有实际的接触。

浮潜者与水上摩托车骑乘者，同时在进行活动时产生互相干扰的情况。

浮潜者因为水上摩托车行进速度过快，使得水变混浊，失去了原有的观赏景致；水上摩托车骑乘者则是因浮潜者速度很慢，挡住其行进的去路，因此干扰属于人际间的直接接触产生的。

2. 间接接触：

两游憩者未有实际接触，而是在价值观上无法认同其它游憩者之行为，是一种社会价值观上之干扰。

浮潜者虽然没有与水上摩托车有直接接触，但是心里就觉得水上摩托车骑乘者总是横冲直撞、不注重他人感受，此时所发生的即为价值观上之目标干扰。

冲突对象



冲突不仅可能发生在不同活动游憩者之间，亦可能发生在同一活动游憩者之间、游憩者与管理者之间，或是游憩者与其它共同使用资源却从事非游憩活动者之间。

浮潜者与骑乘水上摩托车的游憩者间，甚至一起去浮潜的群体之间皆可能产生游憩冲突。

当游憩者无法认同管理者所订定的规则或施行的策略时，两者之间亦可能产生冲突。

例如：管理者因为安全考虑，强制订定缩小水上摩托车行进范围的规定；若缺乏适当的劝说与配套措施，就容易引起水上摩托车使用者冲突之感受。

游憩者与其它共同使用资源，却从事非游憩活动者之间也可能产生冲突，因两者虽使用同一场所，在使用目的上却全然相异。

例如：当地靠海为生的渔民可能因游憩者频繁的水上活动，而无法继续原有的渔业活动，或是游憩者也会因捕鱼居民干扰到情绪及活动进行，使两者之间皆出现冲突感受。

调适行为



当游憩冲突确实已经发生时，游憩者可能会藉由自身的调适，来缓和因为所期待体验无法顺利达成的不满。

选择到其它的地方去玩，或是对于冲突发生的情况加以合理化等等，利用这些调适的行为来减低心中不满，以维持较佳的体验。

当游憩者无法有效调适这种不满时，满意度或体验的质量可能就会因游憩冲突的发生而降低，这是游憩者与管理者最不乐见的情况

管理单位不应被动的等待游憩者自身对游憩冲突进行调适，而是应积极的拟定管理策略来减低游憩冲突产生的可能性。



风景名胜游憩冲突管理

三. 外群体与内群体游憩冲突

- 外群体游憩冲突指的是发生冲突的游憩者所从事之游憩项目不同。
- 内群体游憩冲突指的是从事同一种游憩活动的游憩者之间产生冲突。
- 外群体游憩冲突的状况通常是较为明显的。



外群体游憩冲突



- 游憩冲突常存在于不同的群体之间，同一块空间，由各种不同活动的游憩者共同使用，
 - 浮潜者与水上摩托车骑乘者之间
 - 快艇与独木舟之间
 - 滑雪者与雪地摩托车之间
 - 登山健行者与登山自行车骑乘者之间
 - 单车、直排轮、散步者之间
- 都容易发生外群体游憩冲突

外群体游憩冲突最常发生在动力活动与非动力活动之间，且两者之间多有冲突不对称现象。以浮潜者与水上摩托车为例，水上摩托车的速度快，所需空间大，水上摩托车骑乘者所追求的是驾驭及驰骋的速度感；浮潜通常在海面漂浮，移动速度慢，需要较平静的海水环境，追求的是美丽的海底景观及生态。两者如此悬殊的特性特别容易造成游憩冲突的产生，并且是「不对称的冲突」；即浮潜者可能觉得受到水上摩托车很大的干扰，但水上摩托车骑乘者却不会受到浮潜者的影响。

内群体游憩冲突



- 从事的游憩活动类型相同，在活动特性及所需资源型态方面是相似的，
- 原因通常来自于游憩者本身的个别差异。因为即使从事同样的游憩活动，仍可能因为游憩者之间的经验、技巧、生活型态差别，而造成内群体游憩冲突的产生。
- 以登山健行者为例，部分人希望活动带来训练体能的目的，有部分人则喜欢以悠闲的方式欣赏风景，有部分人则是为了社交聚会而来。
- 登山健行经验丰富与较无经验的游憩者，在速度上差异很大，若没有适当的礼让，在有限宽度的步道上，有可能造成冲突。



风景名胜区游憩冲突管理

四．游憩冲突管理策略



- 分区分群使用策略
- 分时分群使用策略
- 教育劝导
- 舍弃小众项目或可持续利用较不利的项目



四 . 游憩冲突管理策略

■ 分区分群使用策略

■ 分时分群使用策略



- 将不同类型的游憩活动所使用之空间或时间区分开来，避免不同类型活动在同一时间地点有所接触。

- 将其活动范围或活动时间区隔开来是好的策略。

- 同一路径上有散步的人、骑自行车的人，以及溜直排轮的共同使用的状况，容易打扰彼此，产生游憩冲突。

- 将路径分隔为散步、自行车或直排轮使用，即可减少三者因接触而产生的冲突。

- 将不同区块的水域规划给不同的活动来使用，或是将同一区块进一步做区隔，如水域游憩区隔动力式与非动力式水上活动的区。

- 以时间来区分，将时间区分为平日或假日、上午或下午等，分别给不同类型的活动游憩者；

- 要有效实行分区使用策略，又能维持一定质量的游憩体验，

管理者事先搜集完备信息，了解当地游憩者特质及游憩使用型态，避免因分区使用策略造成游憩上之限制。

四 . 游憩冲突管理策略

■ 教育劝导策略(间接式管理策略)



目的：1. 降低干扰来源 2. 提高容忍度。

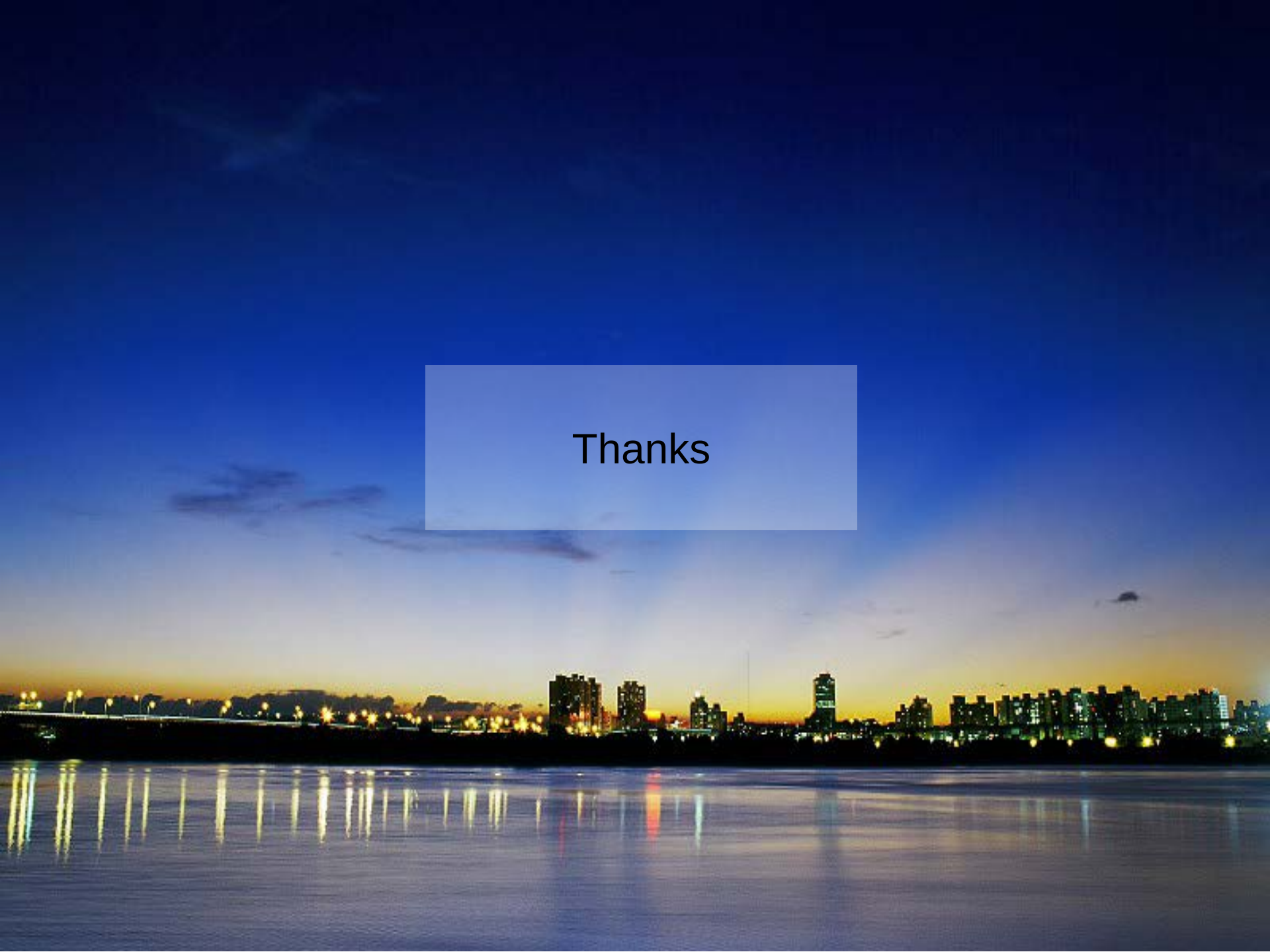
- 帮助游憩者建立基本的礼仪、行为与对其他游憩者的尊重，以降低干扰其它游憩者的可能性。
- 例如：教导游憩者尽量避开人潮众多的据点，在行进途中若遇到其它游憩者，尽量给予礼让。
- 帮助游憩者观念上的转变，透过了解其它游憩活动的特性，将心比心，提高游憩者对他人行为的同理心或容忍度。

分区使用策略对于生态的维护亦有所帮助，配合资源轮替使用的概念，使同一区域的资源可以有空档作环境或生态上之修复，而不会时时受到干扰。

风景名胜区游憩冲突管理



- 风景区游憩冲突管理以目标干扰理论为基础，解释造成游憩冲突发生的因素，并且将冲突的种类、后续相关影响与管理应对策略等，做一统整性之说明。
- 游憩冲突发生的对象、调适行为以及管理策略的应用。
- 游憩冲突造成的满意度下降以及安全问题，
- 以分区使用、分时分群使用、教育劝导、舍弃小众项目或可持续利用较不利的项目，帮助降低冲突发生的可能性与频率，以提高游憩体验质量。

A nighttime photograph of a city skyline across a body of water. The sky is a deep blue with some light clouds. The city lights are reflected in the water. A semi-transparent blue rectangle is centered in the upper half of the image, containing the word "Thanks" in white text.

Thanks