

修平科技大學
觀光與遊憩管理系

動漫主題旅遊需求之探討

指導老師：李淑如 老師

姓名：張詠婷

學號：BG105502

姓名：黃浩綸

學號：BG105902

姓名：許東軒

學號：BG105009

姓名：劉穎綺

學號：BG105901

中華民國 108 年 6 月 26 日

修 平 科 技 大 學

觀光與遊憩管理系

專題報告

口試委員審定書

動漫主題旅遊的需求之探討

系本委員會審議，認為符合專題製作標準。

專題製作口試委員會

口試委員：_____、_____

指導老師：_____

系主任：_____

口試日期：中華民國 108 年 06 月 19 日

摘要

動漫現在已經普遍受到大多數人的喜歡，在最早以前紙本的漫畫，到後來有了電視之後，製作成動態的卡通、動畫電影等等，都讓許多人留下了美好的回憶，尤其是在學生時期的時候，這一些漫畫、卡通、電影等等，可以讓學生們在於課業繁忙之餘用來放鬆心情，有時候甚至也可以透過動漫，尋找或結交到一些與自己志同道合的人。

本研究以探討動漫迷在動漫主題旅遊為主題，並且以喜歡動漫、熱愛動漫的愛好者以及旅客作為本研究專題的研究對象。首先讓大家了解動漫的由來，以及產業發展歷史，以及在各國的市場的發展與現況，並設計一套旅遊行程，接著我們將以網路問卷的方式調查資料及收集資料。然後將收集到的結果分析出動漫迷在東京動漫主題旅遊時的各項需求，其中包含食、住、育、樂等題項，並分析出哪些是動漫迷在動漫主題旅遊時比較在意的需求。

根據分析結果可得知，在食的部分，建議在行程上可以安排旅客們能夠到動漫影片裡提及的餐廳用餐；在住的部分，建議在行程上可以安排旅客們能夠到與動漫相關的主題房間來住宿；在旅伴的部分，建議旅客們能夠找好同伴一起旅遊；在育的部分，建議在行程上可以針對不同旅客的需求，分別找到自己比較感興趣的動漫跟電影詳細了解；在樂的部分，在行程上可以安排觀看動漫電影；在動漫主題旅遊行程的滿意度方面，建議旅行社能安排旅客到一些與動漫有關的主題樂園，讓喜歡動漫的旅客們能夠擁有充滿回憶的旅遊。

本研究分析可運用於探討在與動漫有關的主題旅遊行程裡，對於熱愛動漫的旅客們會有哪一些需求，研究結果顯示出動漫主題旅遊行程的旅遊需求是有可觀性的，而本研究分析的研究結果將可提供從事旅遊以及其他觀光相關產業的業者參考。

關鍵字：旅遊行程規劃、動漫、旅遊需求、主題旅遊

目錄

口試委員審定書.....	I
摘要.....	II
目錄.....	III
表目錄.....	IV
圖目錄.....	V
第一章、緒論.....	01
第一節、研究背景與動機.....	01
第二節、研究問題與目的.....	02
第三節、研究流程.....	03
第二章、文獻回顧.....	04
第一節、動漫定義.....	04
第二節、各國動漫市場發展與現況.....	04
第三節、遊程規劃的定義及重要概念.....	09
第四節、動漫主題旅遊的需求.....	11
第三章、研究方法.....	13
第一節、動漫主題遊程設計.....	13
第二節、問卷設計與調查.....	24
第四章、研究結果.....	26
第一節、描述性統計.....	26
第二節、問卷結果分析.....	27
第五章、結論與建議.....	29
參考文獻.....	31
附錄一 東京動漫主題旅遊調查問卷.....	34

表目錄

表 2-1 台灣動畫歷史.....	06
表 2-2 台灣動畫大事紀.....	07
表 3-1 東京動漫主題旅遊行程.....	13
表 3-2 動漫主題旅遊問卷題項.....	24
表 4-1 受訪者樣本之人口統計分析.....	26
表 4-2 問卷題項平均數、標準差與變異數.....	27

圖目錄

圖 1-1	研究流程圖.....	03
圖 3-1	烏龍派出所.....	13
圖 3-2	Dormy Inn PREMIUM 神田溫泉酒店.....	14
圖 3-3	Namja Town 樂園.....	15
圖 3-4	皇居東御苑.....	16
圖 3-5	秋葉原.....	16
圖 3-6	藤子・F・不二雄博物館.....	17
圖 3-7	吉祥寺商店街.....	18
圖 3-8	三鷹の森ジブリ美術館.....	18
圖 3-9	東京台場鋼彈.....	19
圖 3-10	東京富士電視台.....	19
圖 3-11	神田明神.....	21
圖 3-12	東京鐵塔海賊王主題樂園.....	21
圖 3-13	淺草觀音寺.....	22
圖 3-14	成田機場扭蛋.....	22
圖 3-15	FA SO RA SOUVENIR AKIHABARA.....	23

第一章 緒論

第一節 研究背景與動機

近年來動漫產業席捲全球，不分男女老幼，每個人都一定欣賞過動漫，無論是早期的「科學小飛俠」、「南方四賤客」，中期的「珍珠美人魚」、「辛普森家庭」，還是近期火熱的漫威(MARVEL)，都是耳熟能詳的動漫。另外，日本動漫的蓬勃發展，甚至影響到了世界各地，從 90 年代的，這裡指的是 1990-2000 年之間的動漫，如：「灌籃高手」、「美少女戰士」、「櫻桃小丸子」、「神奇寶貝」、「爆走兄弟」等，現代動漫在技術跟畫質上比以往優越不少，但在劇情上，好像還是六七年級生那個年代的卡通較令人印象深刻。

動漫是利用漫畫結合了各種文學、音樂、聲優、電影、線上遊戲、動畫等以多層次娛樂結合方法，展現在觀眾眼前。漫畫和小說，只要其中一部由出版社選出刊登受到大眾喜愛的作品，就會有廠商開始以它為核心，改編成動畫、公仔等周邊商品，以上行銷都成功的話，就會帶來廣大的商機結果。不僅僅只有周邊商品所帶來的經濟，也有許多為動漫迷辦的動漫展、COSPLAY、動漫音樂祭等，對於經濟效益的影響也是甚大。

此外，動漫也帶動了一些周邊產業，例如：販售周邊的店鋪，以動漫為主題的餐廳，咖啡廳虛擬偶像(日本的初音、中國的洛天依)。而對於喜愛動漫文化的人我們稱之為御宅族。御宅族年齡分布很廣，從小學生至社會人士皆有，其中以二十至四十歲者占多數，通常這階段的人具有經濟能力，且對於喜愛的動漫周邊皆願意花大錢購買，也創造了很大的經濟效益。

2014 年，中國動漫產業總產值超過 1000 億元，2014 年中國核心二次元用戶規模達到 4984 萬人，而泛二次元用戶規模達到 1 億人，隨著未來隨著動漫動畫電影不斷滲透，動漫用戶的規模將持續增大。

甚至在台灣今年舉辦動漫展，吸引了許多動漫研究社的成員，還有人因為電影、遊戲、cosplay、聲優這些要素，為了想了解有關動漫的更多事情而前往參觀。所以動漫不再只是休閒娛樂用，現在的動漫更能結合了觀光的三大要素「觀光、休閒、遊憩。」而現今動漫的商機到了今年更突破 2 兆日元，只要有關動漫的周邊商品、電影、遊戲、cosplay、聲優、景點、作者、展覽，都能吸引許多喜歡動漫的影迷們。

3C 新報(2018)去年日本動漫市場產值占比次高的，則是周邊商品、旅遊景點等銷售收入，金額為 5,627 億日圓。不少觀眾看完電影後，想和男女主角看一樣的風景，因此想來一場聖地巡禮，甚至有粉絲遠道從國外飛到日本。以「你的名字」為例，作品舞台所在地是風景優美的岐阜縣飛驒市，使這裡成為朝聖地，JR 飛驒古川車站、市立圖書館等地常可以看到拍照的粉絲。日本觀光廳 2016 年針對訪日外國觀光客的調查結果也顯示，約 5%遊客會造訪電影或漫畫描繪的地點，12%遊客則希望下次來能造訪。日本各地方為振興經濟，也希望這些人潮不是曇

花一現，為了留住人氣，出版業的角川、旅行業的 JTB、航空業的日本航空等公司共組動漫旅遊協會，由拍《機動戰士鋼彈》的導演富野由悠季擔任會長，並請國內外動漫迷票選出 88 個日本動漫聖地，這 88 個動漫聖地也成為動漫迷朝聖必去之地。

本專題將針對動漫族群的旅遊需求進行研究，原因在於現在其實有很多人都是很喜歡動漫，然而大部份喜歡動漫的族群都是國中生、高中生、大學生的比例較多，而台灣現在的動漫產業算是很熱門的一項產業，因此決定為喜歡並且熱愛動漫的族群來規劃旅遊行程。若能將動漫和觀光兩者結合應是可創造龐大的商機固本組試以動漫和觀光作為研究主題。

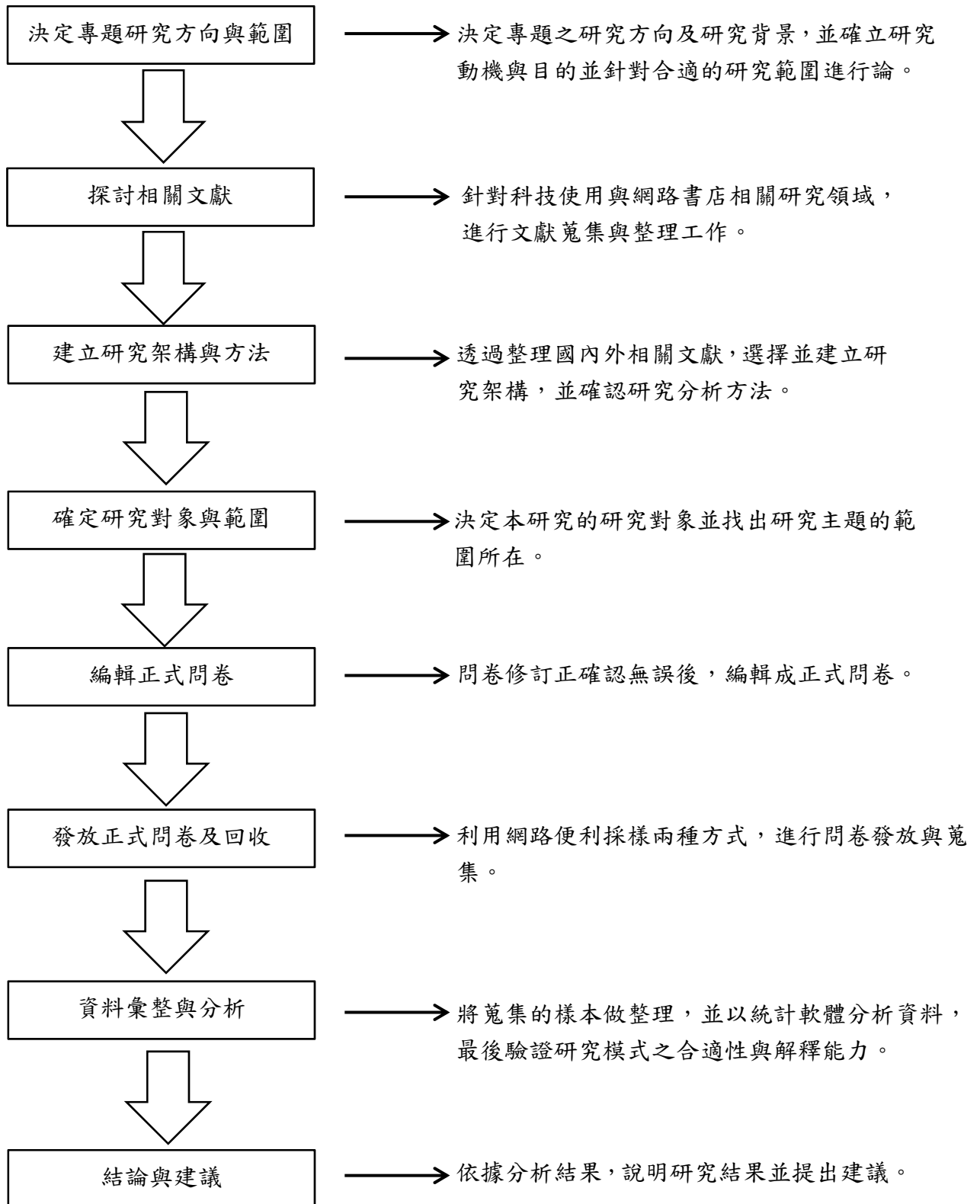
第二節 研究問題與目的

隨著時代的發展，不管男女老少都一定看過動漫，例如：關於日本動漫，有些女生喜歡「美少女戰士」、「珍珠美人魚」等夢幻類型的動漫，有些男生則喜歡「鋼彈」、「烏龍派出所」、「灌籃高手」、「頭文字 D」等，這些動漫卡通都來自日本，而在日本也有許多介紹與這些動漫相關的景點、產業，甚至是主題餐廳等，會吸引許多動漫迷前往朝聖，因此引發以動漫為主題的旅遊活動。然而，在旅遊過程當中，動漫迷的需求還不清楚，因此此專題希望了解動漫迷在進行動漫主題旅遊時，有哪些不同於一般觀光客的旅遊需求，然後進一步根據這些旅遊需求，設計一套旅遊行程給這些想要了解動漫的客群。

所以本研究的目的如下：

- 一、了解動漫迷在動漫主題旅遊活動方面的旅遊需求
- 二、設計一套日本動漫主題旅遊行程
- 三、調查日本動漫主題旅遊行程是否符合動漫迷的旅遊需求

第三節 研究流程



第二章 文獻回顧

第一節 動漫定義

在周德禎(2016)「文化創意產業理論與實務」這本書「第14章:動漫產業」提到,「動漫」一詞在早期並未出現在任何的文獻當中,簡單來說這兩個字是一個創新的詞彙。原先大家大家都稱他為「漫畫」與「動畫」,也就是「動漫」是「漫畫」與「動畫」何稱的縮寫。但自從中國大陸近十年推的「動漫熱」後,媒體開始將它稱為「動漫」。若將動漫元字兩個詞的「動畫」、「漫畫」分開解釋的話,其實兩個詞涵蓋了不同的意義。以下就說明他們的不同之處:

一、漫畫

「漫畫」的定義自古至今,從西方到東方都有些一同,像漫畫在英語中,「Cartoon」、「Caricature」或「Comic」,這三個詞都可以翻譯成漫畫;日本方面的話,他們則將漫畫稱為「manga」,是漢字「漫畫」的讀音。

二、動畫

「動畫」一詞是來自日本二次世界大戰結束前的稱謂,日本稱為「anime」,又稱為「日式動畫」,指的是日本製作的動漫。英文字「animation」,其字源「anime」拉丁與原意為「靈魂」,一只將原先不具生命的東西,經過影片的製作與放映後,成為有生命的東西。

第二節 各國動漫市場發展與現況

一、日本

日本動畫的初期發展可追溯至1920年代,當時日本電影工作者把西方最新發展的動畫製作技術帶到日本,並開始試著製作動畫。雖然日本電影工作者已於較早的時期開始製作動畫,不過日本第一套大受歡迎的動畫卻在1963年才出現,漫畫大師手塚治虫創作的漫畫作品「原子小金剛」被改編成動畫版本,於元旦當日在富士電視台播放。在1970年代,日本動畫進一步發展,放棄原本跟隨西方技術的路線,並自行創作日本獨有的科幻動畫。當時著名的作品包括「魯邦三世」和「無敵鐵金剛」,而長壽動畫則有「哆啦A夢」、「麵包超人」、「蠟筆小新」、「名偵探柯南」、「神奇寶貝」、「航海王」和「火影忍者」。同時,部份電影工作者,例如宮崎駿和押井守亦開始在動畫製作冒出頭來。

1980年代日本動畫從國內開始成為主流電視節目之一,並經歷日本動畫史上第一個黃金時期。當時「鋼彈」皇朝和高橋留美子的職業生涯卻剛剛開始。而大友克洋的作品「阿基拉」更於1988年冠以最昂貴動畫作品的稱號。

從1990年代開始,日本動畫於國際動畫市場上愈來愈受歡迎。動畫電影「阿基拉」、「獸兵衛忍風帖」和「攻殼機動隊」在1995年開始成為國際有名的動畫電影。日本電視動畫例如「新世紀福音戰士」和「星際牛仔」等亦吸引世界各國,

尤其是西方的動畫迷的注視。2002年宮崎駿憑「神隱少女」於柏林電影節中得到金熊獎和在第75屆奧斯卡金像獎中得到「最佳動畫長片」一獎項。而「攻殼機動隊2 INNOCENCE」亦在2004年康城電影展上映。

現今，比起只給孩子看的傳統卡通，日本動畫提供了一個多元的說故事方法，讓人們得以用動畫的方式自由包裝各種故事、以傳達不同主題給不同年齡層的觀眾。因此日本動畫在很久以前就在海外取得了空前絕後的成功，「七龍珠」、「美少女戰士」、「原子小金剛」和「灌籃高手」就是很好的例子。

二、台灣

經受到國外成熟作品的洗滌，形成了日系跟美系的愛好族群。台灣漫畫來自代工美式風格與日式風格的影響，加上台灣漫畫界時下的原創畫家為數不多，現今台灣動畫作品缺乏「自我」的風格。不過後來因服務外包代工的關係，為台灣動畫產業的技術紮下根基，並且培育了不少原畫、動畫繪製人才，中期製作技術相當成熟。

由於國際競爭壓力，逐漸累積國際合作的經驗是良好的踏板。政府2002年執行了數位內容產業發展的推動，普遍在產業研究、國際接軌、產業合作等多項方案上，打下了良好的根基與增加國民對文化創意與數位內容的認知提升。

由於台灣教育如今相當普及，無論是3D技術人才或是動漫愛好者淺在人數相當可觀，如今怎麼要讓產業有發展好吸引年輕人的加入，並且讓產業與年輕人接軌。

2007年鄧有立、施振榮、蔡志忠向政府（教育部高教司、經濟部工業局）提出申請開辦培養數位動漫前期高階創作人才產碩專班，引起產、官、學、研界的重視。

台灣近10年來網路遊戲的蓬勃發展，目前已有5家遊戲公司上市，股票數次成為股王，這個成績台灣原創動畫製作與動畫外包加工服務所培育的人才，對於台灣網路遊戲產業的貢獻功不可沒。

台灣動漫創作協會理事黃貞維在2009年7月將台灣動畫歷史所帶來的影響，整理成表格如表2-1：

表 2-1 台灣動畫歷史

<p>創作方面</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 鄉土民情與民俗神話題材居多(ex：紅孩兒、少年噶瑪蘭) 2. 受美日影響頗深，台灣的動畫少有形成「自有」風格 (ex：禪說阿寬偏向日式風格、梁祝偏向美式風格) 3. 迪士尼代工讓台灣 2d 動畫製作過程傾向美系製程(ex：媽祖) 4. 早期為了爭取政府的補助，進而提高動畫的「道德水準」以及縮小「題材範圍」，沒有國外題材「多元奔放」的吸引力 (ex：孔子傳) 5. 台灣作品較為保守，「聲光刺激」與「畫面效果」不如外來作品刺激(ex：小陽光的天空)
<p>背景方面</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動畫產業與發展晚了美日動畫主流國家三十年(美、日是二〇年代開始，台灣是五〇年代) 2. 早期農業→工業→科技蓬勃發展導致累積投入動畫產業的人才稀少 3. 八〇年代曾因技術不成熟，動畫產業沒落過 4. 八〇年代因經濟自由化，本土票房比不上外來成熟的作品 5. 在台灣探索製作 2D→3D 動畫時期，觀眾喜好普遍受到國外作品洗滌，形成專屬的消費族群 6. 漫畫產業不發達，導致可用的現有題材稀少 7. 電影產業也很辛苦，導致動畫產業無法倚賴電影產業的投資 8. 來自國外代工穩定收入的影響，錯過了許多原創的機會 9. 科技進步後，動畫產業轉型 3D 技術，2D 的技術與創作人才銳減 10. 早期政府輔導金制度不完善，導致很多經費付諸流水，部分作品都半途而廢。 11. 中國文化大革命打斷了中國動畫產業發展，目前兩岸動畫產業發展都屬於起步中的國家，合作勢必是重要考量。
<p>正面影響</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2D→3D 動畫代工替台灣帶來了許多原、動畫優秀人才 2. 台灣動畫產業先進深耕本土，將產業本部留在台灣，保留發展的根本 3. 電腦普及加上遊戲、科技的發達，年輕人紛紛投入學習 3D 技術 4. 雖受國外作品競爭威脅，但卻在國內培養了許多動漫愛好者及創作人才，也擁有固定動漫商品的消費族群 5. 政府在制度上不斷改進，雖然飽受爭議，但經費補助仍實現不少數位內容作品的誕生 6. 因國際競爭壓力，動畫產業逐漸開始累積國際合作的案例 7. 政府 2002 年以來，開始推動數位內容，現在已經是政府重點發展之一 8. 台灣現今教育非常普及，潛在的 3D 技術、動漫、美術、行銷人才很多，如何進階培育這些人才，增加產業吸引力讓他們投入，是一大重點(數位內容年鑑)

文建會整理的台灣電影筆記(2002)詳列出台灣動畫大事紀，如表 2-2。

表 2-2 台灣動畫大事紀

五十年代
• 1954 年，桂氏兄弟攝製首部黑白動畫短片《武松打虎》。
六十年代
• 1966 年，趙澤修自美國引進正規卡通製作技術，先後於 1968 與 1969 年完成《石頭伯的信》、《龜兔賽跑》等動畫短片。
七十年代
• 1970 年，趙澤修成立「澤修美術製作所」培訓動畫人才，但年底卻因趙澤修移民夏威夷而宣告解散。
• 日本卡通發展日漸蓬勃，製作公司紛紛來台招訓動畫人員，因而奠定台灣卡通的基礎。
• 第一家與日本合作卡通製作的是「影人卡通製作中心」(簡稱「影人」)，主要為電視卡通影集加工，描述運動員王貞治的故事《巨人之星》，以及《東洋魔女排球》是當時熱門的電視卡通。
• 鄧有立成立「中華卡通」公司，致力發展台灣卡通。
• 1972 年，「中華卡通」以王樣廣告顏料調上膠水，拍製首部黑白 16 釐米 10 分鐘卡通動畫實驗片《新西遊記》，由朱明燦導演。
• 1974 年，「中華卡通」得到香港南海影業公司投資拍攝《封神榜》，為本土第一部寬銀幕彩色卡通長片。
• 1974 年，趙澤修弟子黃木村成立「中國青年動畫開發公司」(簡稱「中青」)，作品多為社教短片與公益廣告。
• 1977 年，「中青」攝製的《未雨綢繆》獲第十四屆金馬獎最佳卡通片，黃木村得最佳卡通編導獎。
• 1978 年，「宏廣公司」成立，負責人王中元為美國視聽碩士，因其美式管理與營運手法，加上整體加工層次較高，成為八十年代全世界出口量最大的卡通製作中心。
八十年代
• 1980 年，「宏廣」與台灣片商合作，拍攝漫畫改編的《牛伯伯》，牛哥編劇，余為政導演。
• 1980 年，「中華卡通」製作的《三國演義》獲得第十七屆金馬獎最佳卡通獎。
• 1981 年，「遠東卡通」改編王澤原著漫畫攝製的《老夫子》，入圍第十八屆金馬獎最佳動畫影片獎，是台灣唯一賣座的動畫影片。
• 1982 年，「宏廣」首部商業映演的卡通電影《小叮噹大戰機器人》上映，可惜賣座不佳。
• 1982 年，台灣第一部電視連續卡通片《小平與小安》放映，為基甸救世傳播協會投資製作，共十三集。
• 1983 年「基甸」再攝製卡通影片《四神奇》，片長九十分鐘，由日本手塚治虫公司參與企劃設計，獲第二十屆金馬獎最佳卡通片。

表 2-2 台灣動畫大事紀(續)

九十年代

- 1993 年，國內第一部卡通角色與真人演出的合成影片《月光少年》，由余為政負責動畫部分，為國片動畫技術創舉。
- 1994 年，「遠東公司」出品的《禪說阿寬》為首部獲國片輔導金的動畫電影，並獲得第三十一屆金馬獎評審特別獎。
- 1998 年，首部以台灣民間故事為題材的本土動畫電影《魔法阿媽》攝製完成，並獲得第一屆台北電影節商業類年度最佳影片。

三、中國

中國動漫，是對不同時期中國的動畫作品、創作活動和動畫行業的總稱，現一般特指由中國大陸或中華人民共和國的機構或個人創作的動畫。1941 年推出亞洲第一部動畫長片，1950-1980 年代產生了大量極具民族特色的優秀作品，80 年代中期起在市場經濟體制和其他國家動畫的衝擊下急劇衰落，2000 年後在中國政府的扶持下得到恢復與發展，但由於缺乏人才，也面臨著製作品質參差不齊的狀況。當今的中國動畫，儘管出現了一批優秀作品和一些積極變化，但整體上仍存在模仿抄襲、粗製濫造等現象，低齡化、審查制度等問題也飽受詬病。

2011 年，中國動畫單年完成的作品總時長達到 261,224 分鐘，產量居世界第一位。截至 2015 年，經中國政府認定的動漫企業累計達 730 家，開設動畫專業的本科院校超過 350 所，年畢業生約 15000 人。近年來，隨著網絡動畫、動畫電影、手機動漫等新興動畫行業快速發展，中國動畫市場總量和發展潛力已相當可觀。中國產動畫產業在國家的扶持下已經初具規模，正在努力衝破幼稚的枷鎖，並向商業動畫前進。

在中國與日本動畫體制的區別方面，日本動畫題材一般由漫畫、遊戲或小說改編；中國動畫多取材於歷史故事，或由編劇原創。日本動畫在固定檔一周播出一集，影響時間跨度長，便於商業操作及按觀眾要求修改；中國動畫全劇集完成後才能申領動畫許可證。日本動畫有清晰的分級制度，並由映倫等機構審查；中國動畫完全沒有分級審查制度，一般由廣電總局負責審查，由於現時製作的動畫多為兒童類（子供向），通過並不難。

中時電子報(2017)提到，大陸手機遊戲由山寨起家，但消費市場實在太大，包括騰訊、網易等市值因此不斷飆升，因此騰訊到全球大肆收購國際級的遊戲公司，也讓《部落衝突》、《英雄聯盟》、《王者榮耀》等都成為騰訊的「印鈔機」。這讓其他業者發現二次元市場潛力，開始走向國產本土化，盡可能地「肥水不落外人田」，像是在台灣、日本大打廣告的《陰陽師》手機遊戲，就是網易自製，騰訊動漫旗下的《狐妖小紅娘》，7 月起已在日本的電視台播放。

每個月有 1.5 億活躍用戶的 bilibili（嗶哩嗶哩）從短影片彈幕網站起家，很多大陸年輕人上傳自己角色扮演的唱歌跳舞影片，或是戲劇動漫的二創等，現在 B 站不但花大錢去購買日本正版最新動畫，除了作自己的手機遊戲，更開始作國

產動畫。

此外，中國大陸幾年大量推出本土動漫。bilibili 董事長陳睿於 2017 年 8 月 12 日表示，雖然日本動漫仍受歡迎，但從播放數來看，中國國產動畫占上風，B 站已投資數十部國產動畫，但董事長認為，在未來五到十年，中國國產動畫就會崛起。搜狗輸入法也攜手騰訊、有妖氣、網易、樂視動畫和愛奇藝動畫等各大動漫平台，輸出大量本土漫畫產品的手機桌面主題與表情包，讓用戶免費下載使用。不久前火熱的電視劇《人民的名義》，獨家刊登原作電子書和有聲書的上市公司中文在線，10 日宣布以 14.7 億元人民幣收購上海晨之科 80% 的股權，而晨之科一開始就是作二次元文化交流社區，後來代理日本的手遊、後來也自己運作手機遊戲改編。

四、歐美

歐美知名的動畫漫威電影，是美國超級英雄電影系列像是美國隊長、蜘蛛人、奇異博士、鋼鐵人、雷神索爾、綠巨人浩克、黑寡婦等這些許許多的眾多英雄，而這些電影都是根據漫威漫畫出版刊物中的角色進行改編。這些電影自 2007 年起開始製作，至今漫威工作室已製作了 19 部電影，另有 13 部正處於不同的製作階段。該系列至今已在全球累積了超過 164 億美元的票房成績，使其成為有史以來所有系列電影中票房收入最高的電影專營權，像是 2018 年的最火紅的復仇者聯盟：無限之戰，此電影在全球最高電影票房排名第四，並成為首部票房超過 20 億美元的超級英雄電影，打破了多項紀錄，成為目前 2018 年最高收益的電影。而 2019 年將推出《驚奇隊長》還有續集《復仇者聯盟 4：終局之戰》預計於 2019 年 4 月 26 日在美國上映，光前導預告就吸引許多粉絲熱烈的討論想必會引起新的一股潮流。

第三節 遊程規劃的定義及重要概念

在陳瑞倫(2017)的「遊程規劃：旅遊產品策略與行程設計」這本書的「第八章-遊程規劃概論」提到，美國旅行協對遊程的解釋為：「遊程，是事先計畫完善的旅行節目，其中包含交通、住宿、遊覽及其他有關之服務。」

這個定義雖然包含的項目不多，看起來很簡單，但是定義中的「事先計畫完善」卻代表深層的思慮、全盤的考量，是遊程規劃中比較難的部分。

在陳瑞倫(2017)的「遊程規劃：旅遊產品策略與行程設計」這本書的「第八章-遊程規劃概論」提到，設計遊程的重要概念有以下幾點：

一、沒有最好的行程，只有最適合目標客群需要的行程。

(一)避免陷入追求完美的迷思。

(二)要追求最適合目標客群與定位的行程。

二、什麼是最適合目標客群與定位的行程？

(一)目標客群的喜好會受到人口特質因素、地理區隔變動、心理因素與行為因素的影響。

(二)設定目標客群及產品定位是行程規劃的先決條件。

三、如何才能設計出適合消費者的行程？

根據所設定的目標客群與產品定位來規劃行程，才能設計出最適合的產品。

陳瑞倫(2004)也提出遊程規劃的九大原則，分述如下：

- 一、安全第一原則：所安排之遊覽景點或旅遊設施的安全性高，避免交通條件不良或安全設施不足的景點；
- 二、合法原則：行程內所安排的住宿飯店都是經過國家合法認證；
- 三、最適原則：遊程規劃符合市場需要，安排出最適合旅客的內容組合；
- 四、穩定供給原則：如因天氣因素影響而無法執行，有應對措施；
- 五、物超所值原則：規劃者必須以同理心來辨識消費者的價值觀；
- 六、風險掌握原則：如遇整修道路而無法通行，改採別條道路前往目的地；
- 七、可行性原則：每一間飯店都有足夠的房間數量容納 30 人左右；
- 八、合時宜原則：避免非當季可參觀的景點；
- 九、獲利原則：提供旅客最好的服務，獲得良好口碑及肯定，為企業帶來形象，獲得最大利潤。

而遊程規劃的目的，根據(陳瑞倫 2004)的主張，分述如下。

- 一、符合市場與旅客需要
- 二、價格便宜
- 三、增加旅遊效益
- 四、減少旅遊風險與不便
- 五、增加旅遊業獲利與生存
- 六、推廣當地觀光遊憩資源

賴文仁(2005)則認為，遊程規劃的注意事項有以下各點：

- 一、當地觀光資源
 - (一)自然資源
 - 1.已開發之自然資源
 - 2.尚未開發但具潛力之自然資源
 - (二)民俗文化
 - 1.特異性
 - 2.可接觸性
 - 3.商業性
 - (三)建築資源
 - 1.古蹟建築
 - 2.現代特色建築
 - 3.宗教建築
 - (四)藝術人文資源
 - (五)生活娛樂資源

(六)景點之瞭解

1. 景點之特殊性
2. 景點之連續性
3. 景點之距離性
4. 景點之限制性

二、當地觀光條件

(一)治安條件

(二)交通條件

1. 交通工具
2. 道路條件
3. 相關限制規定

(三)餐飲條件

1. 當地餐飲內容及特色
2. 餐廳硬體及其他條件

(四)住宿條件

1. 旅館等級及分布情況
2. 旅館的地點
3. 設施
4. 型態與特色
5. 房型與床型
6. 特殊條件及規定
7. 價位

(五)導覽條件

(六)公共衛生條件

(七)氣候條件

(八)危機處理能力

三、當地消費水準

第五節 動漫主題旅遊的需求

一、以文化為主題

從文化的概念來講，什麼都可以算做文化，但是從旅遊產品的角度來說，主題旅遊就應該具備比較特殊的一些文化性元素，而且這些文化要形成主題，題材要集中。

二、以特色為基礎

在主題旅遊產品的設計、開發、運營、服務的全過程中都要形成自己的特色。以動漫為主題就應該以它為中心，開發一個主題產品，從營銷開始就應該充分體現民族特色，相關工作人員的服裝也要符合主題要求，這樣才能營造氛圍，強化主題特色。

三、以人本為核心

以人為本，滿足所有顧客的需求，達到他們所希望的期望值。

四、以產品為載體

主題旅遊活動在市場上始終是產品的形式，這樣的產品就應該是一個非常完整的產品，是一個系列化產品，有這個載體才可能商業化運營。

五、以體驗為本質

實際體驗整個旅遊活動，讓旅客們能夠擁有著深刻的回憶。

六、以超越性品味為形式

就是超越日常生活。開發一個一些主題旅遊產品的組織要形成戲劇化氛圍，人人是演員，處處是舞臺，個個是觀眾，時時有體驗。

七、旅遊景點動漫化

將旅遊景點和動漫結合，增加旅客對動漫的了解。

八、動漫產業景點化

將動漫產業融入於景點當中，讓旅客們能夠在整個動漫主題旅遊裡收穫滿滿。

第三章 研究方法

第一節 動漫主題遊程設計

為了瞭解動漫迷在動漫主題旅遊活動方面旅遊的需求，因此設計一套旅遊方案，調查日本動漫主題旅遊行程是否符合動漫迷的旅遊需求

表 3-1 東京動漫主題旅遊行程

班機資訊：

班機	起飛時間	抵達時間
CI-100	08：50	13：15
CI-107	14：30	17：15

行程內容：

第一天

時間	地點	說明	備註
6:50	桃園機場	集合	
8:50-13:15	桃園機場-成田機場	起飛	
13:15-16:50	成田機場	辦理入境手續 出發去烏龍派出所	車程約一小時半
16:00	抵達烏龍派出所商圈	此停留 3 小時	自行享用晚餐
19:00	龜有車站前集合	出發去明神之湯 Dormy Inn PREMIUM 神田 葉原溫泉	約半小時
19:30-	抵達明神之湯 Dormy Inn PREMIUM 神田 秋葉原溫泉	辦理入住手續	



圖 3-1 烏龍派出所

烏龍派出所

連載超過 40 年的漫畫，甚至是金氏世界紀錄認證連載最多集數的漫畫，主角是「龜有公園前派出所」的不良警察兩津勘吉，龜有這個小地方就因為他的存在，因此每天都有各種數不清的烏龍鬧事發生，也難怪可以連載這麼長的時間，而一般漫畫場景總是虛構的，不過【烏龍派出所】的日文全名是「こちら葛飾区龜有公園前派出所」，這在真實生活中可是真的有這個地方，因此也讓人想要專程前往來去朝聖一下。



圖 3-2 Dormy Inn PREMIUM 神田溫泉酒店

Dormy Inn PREMIUM 神田溫泉酒店

位處秋葉原的 Dormy Inn PREMIUM 神田溫泉酒店，是探索東京及周邊景點的完美之選。在這裡，旅客可輕鬆前往市區內各大旅遊、購物、餐飲地點。住宿位置優越，方便客人們前往市區內的熱門景點。

第二天

時間	地點	說明	備註
7:00-	飯店	享用早餐	
8:45-10:00	皇居御苑	前往皇居御苑	
10:00-14:30	南夢宮主題樂園	出發到南夢宮主題樂園 營業時間：10:00 AM - 10:00 PM 入場門票： 500 日元（成人） 300 日元（兒童）	約 10 分鐘 在此享用午餐
14:30-15:00	門口集合	出發至秋葉原	
15:00-19:00	秋葉原		自行逛街及晚餐
19:00	集合	返回明神之湯 Dormy Inn PREMIUM 神田秋葉原溫泉	
20:10	抵達飯店	可享受溫泉	



圖 3-3 Namja Town 南夢宮樂園

Namja Town 南夢宮樂園位於池袋 sunshine city 二樓，裡面劃分為許多不同的區域，而且都有其特殊的氛圍，是東京少數的大型室內遊樂場之一。除了各式各樣的遊樂設施之外，定期與動畫遊戲作品進行合作，舉辦期間限定的活動。主要分為三大區塊：

第一區 福袋七丁目商店街

第二區 Dokkingham 廣場

第三區 Mononoke 番外地（妖魔鬼怪番外地）



圖 3-4 皇居東御苑

皇居東御苑

皇居東御苑是江戶城的所在地，德川幕府歷代將軍到明治天皇都住過，如今天皇已不住在此。這塊位於千代田區中心的綠洲建於江戶城遺址，於 1869 年成為皇室的定居地，有名的大奧、舊江戶城本丸的遺跡、二之丸庭園、三之丸尚藏館等古蹟景點也都包含在這裡面。周圍有庭園，種滿經人細心照料的植物及花卉，皇居東御苑內種有許多櫻花樹，是東京的賞櫻勝地，秋天則可觀賞楓紅。周邊還有護城河、江戶城遺跡，是最適合遠離大都市喧囂小憩片刻的場所。



圖 3-5 秋葉原

秋葉原

秋葉原於二戰後以黑市集中地起步，其後躍升為日本科技重鎮，目前販售各種電器與電子產品，並吸引眾多來自世界各地的顧客。近年來，這裡亦成為御宅族文化的發源地，各種遊戲與動漫的狂熱粉絲都紛紛造訪此地。此外，對於深愛流行偶像、角色扮演等日本文化的人們而言，秋葉原更是必訪聖地。

第三天

時間	地點	說明	備註
8:00		享用早餐	
9:00-10:00	大廳集合	出發到藤子·F·不二雄博物館	約 32~40 分鐘
10:00-14:00	藤子·F·不二雄博物館		在此享用午餐 待 4.5 個小時
14:00-14:50	門口集合	出發到三鷹の森ジブリ美術館	約 26~28 分鐘
14:50-18:00	三鷹の森ジブリ美術館		
18:00-18:15	吉祥寺商店街		在此享用晚餐
20:30	集合返回飯店	返回明神之湯 Dormy Inn PREMIUM 神田 秋葉原溫泉	
20:10	抵達飯店		



圖 3-6 藤子·F·不二雄博物館

藤子·F·不二雄博物館

2011年9月3號開幕，這裡是展示孕育出以“哆啦A夢”為主的眾多著名作品的漫畫家藤子·F·不二雄先生原畫的博物館。博物館共有3層，一樓展示藤子·F·不二雄先生親筆原稿的複製品，還有立體漫畫教室。二樓主要是展出不同作品的原稿。三樓屋頂則擺放多個角色裝置供遊客拍照。



圖 3-7 吉祥寺商店街

吉祥寺商店街

吉祥寺有離「吉祥寺」站幾分鐘距離、廣大且優美的「井之頭恩賜公園」，而且因為距離澀谷或新宿都比較近，所以這裡常成為大家最想居住的東京市街排行的前幾名。造訪吉祥寺，可以坐坐小艇，在綠意之中散散步，享受一整天悠閒自在的休閒娛樂，到了傍晚，品嚐道地的日本料理，到「口琴(Harmonica)橫丁」站著喝的酒吧度過悠閒的夜晚。



圖 3-8 三鷹の森ジブリ美術館

三鷹の森ジブリ美術館

三鷹森林吉卜力美術館正式名稱為三鷹市立動畫美術館，在此能體驗到吉卜力工作室(Studio Ghibli)所推出的世界著名動畫「龍貓」及「神隱少女」等富有生氣並充滿想象與情感的作品世界。三鷹森林吉卜力美術館坐落在幽靜的樹叢裡，以「一起來迷路」為建館理念，館內曾經出現在電影中的畫面連接的出現在眼前，引人入迷，一不小心可真的會迷路。

第四天

時間	地點	說明	備註
7:00		享用早餐	
8:00-8:20	大廳集合	出發到神田明神社	
8:20-10:00	神田明神	結合動漫的神社	自行逛 有許多活動
10:00-10:40	門口集合	出發到東京鐵塔海賊王主題樂園	
10:40-15:40	東京鐵塔與海賊王主題樂園		在此享用午餐
15:40-16:10	門口集合	出發到東京台場鋼彈	
16:10-20:00	東京台場鋼彈富士電視台		在此享用晚餐
19:55	富士電視台門口集合	返回明神之湯 Dormy Inn PREMIUM 神田秋葉原溫泉	
20:05	抵達飯店		



圖 3-9 東京台場鋼彈

東京台場鋼彈

這座位於台場複合式娛樂城 Diver City 內的展覽設施，是一座完全以動畫作品「鋼彈」為主題風格的永久型展示園區，不僅展出全新面貌的 1:1 等比例尺寸「RX-78 鋼彈」，館內還獨家打造出於鋼彈 SEED 系列中登場的「Strike Freedom 攻擊自由」1:1 尺寸胸像，讓遊客們可以親身體驗「鋼彈立於大地」的磅礴氣勢！而先前介紹過的東京秋葉原鋼彈咖啡廳也在此開設分店，享用主題點心飲料之餘還可以在館內的紀念品店買到許多台場限定的鋼彈商品與模型，儼然成為鋼彈粉絲們的新聖地！身為一個鋼彈迷，來到東京可千萬別忘了來此地朝聖一番。



圖 3-10 東京富士電視台

東京富士電視台

為日本一間以關東地方為主要播放區域的電視台，為日本五大電視聯播網的核心台之一。富士電視台是日本第一家播出電視動畫的電視台。七樓有海賊王紀念品商店街，還有富士電視台電視劇周邊商品。



圖 3-11 神田明神

神田明神

創建於西元 730 年的「神田明神」，已經有 1300 多年的歷史，在江戶時代其存在之重要，稱之為「江戶總鎮守」。本殿已登錄為日本國家文化財產。值得提的一點是，和漫畫的融合。神田明神離秋葉原很近，祭祀的宣傳畫和伴手禮，守護符等都有會漫畫的設計，十分受到科技御宅族歡迎的場所，還有販賣供電子設備使用的 IT 護身符。



圖 3-12 東京鐵塔海賊王主題樂園

東京鐵塔海賊王主題樂園

為了紀念海賊王邁入 15 週年，東京鐵塔海賊王樂園隆重登場，位於東京鐵塔 3-5 樓。有真人比例的角色，可與漫畫中的人物互動，還重現了眾多熱血場景。一樓有海賊王主題餐廳及紀念品商店，販售多種餐點及獨家商品。三樓則為海賊王主題樂園入口，其中包含「魯夫的無限冒險」、「娜美的賭場」與可愛的喬巴「千陽號探險」等遊樂設施，是海賊王迷必定要造訪的聖地。

第五天

時間	地點	說明	備註
7:00-8:00		飯店早餐	
8:00	飯店大廳	集合並出發	
8:00-8:30	前往淺草觀音寺		
8:30-10:00	逛淺草觀音寺		前往成田機場
10:00-12:30	前往成田機場		
12:30-14:30	成田機場 扭蛋區及 Fa-So-La SOUVENIR AKIHABARA	辦理登機、入海 關及逛免稅店	
14:30-17:15	成田機場	起飛	
17:15	中正機場	抵達	桃園機場



圖3-13 淺草觀音寺

淺草觀音寺

淺草寺，又名金龍山淺草寺，位於日本台東區淺草二丁目，是東京都內歷史最悠久的寺院。山號為金龍山。供奉的本尊是聖觀音。原屬天台宗，於第二次世界大戰後獨立，成為聖觀音宗的總本山。觀音菩薩本尊通稱為「淺草觀音」。



圖3-14 成田機場扭蛋區

成田機場扭蛋區

旅日的旅客不用擔心回國錢硬幣沒用完，成田機場準備了 171 台扭蛋機，讓遊客解決一堆硬幣花不完的困擾，還能帶回自己喜歡的「扭蛋伴手禮」。



圖3-15 FA SO RA SOUVENIR AKIHABARA

FA SO RA SOUVENIR AKIHABARA

成田機場內免稅店「Fa-So-La」是日本最大的免稅店，不管食品、甜點、酒、香煙、化妝品種類最多、商品最齊全，光是在成田機場就有超過 80 間相關店舖（包含海關前及過海關後）。

第二節 問卷設計與調查

本研究以問卷調查法為研究工具，問卷調查法代表一個普遍而具體化的操作過程、必需透過客觀、有系統的科學方法，在應用上必須要了解實施的過程與程序，才能搜集到可靠、有效的資料。並利用網路問卷讓填答者可以利用最方便的時間填答，問卷具匿名性，題目標準化。藉由問卷的設計，來了解動漫迷的反應與意見，以達到此動漫主題旅遊的評估與目的。

根據本專題的研究問題與目的，我們設計一套動漫主題旅遊需求問卷，主要是想了解大多數的動漫迷會喜歡什麼樣的旅遊方式。

而問卷的設計內容大致上分為三個部分，第一部分是針對動漫主題旅遊的食、衣、住、行、育、樂需求方面的調查，第二部分針對我們設計的動漫旅遊行程，調查填答者對此遊程的滿意度以李克特五點尺度測量，第三部分為受訪者基本資料與動漫旅遊偏好等相關問題。

我們的問卷是以網路發放的方式，使用 GOOGLE 表單來進行問卷調查，對查對象為對動漫主題旅遊感到興趣的客群，問卷調查時間為 108 年 5 月 21 日至 108 年 6 月 3 日，最後總共收集到 150 份填答完整的問卷。

表 3-2 動漫主題旅遊問卷題項

動漫主題旅遊需求題項	
食	
01	在參加動漫主題旅遊，您比較會選擇較有知名度的餐廳
02	在參加動漫主題旅遊，您比較會選擇多樣菜色的餐廳
03	在參加動漫主題旅遊，您會選擇價格比較便宜的餐廳
04	在參加動漫主題旅遊，您喜歡關於動漫的主題餐廳
05	在參加動漫主題旅遊，您會尋找與動漫影片裡提到的餐廳地點
住	
06	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住星級飯店
07	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住背包客棧
08	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住家庭旅館
09	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住一般的民宿
10	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住動漫相關的主題房間
行	
11	在動漫主題旅遊時，您比較喜歡自己一人單獨旅遊
12	在動漫主題旅遊時，您比較喜歡找好同伴一起旅遊
13	在動漫主題旅遊時，您比較喜歡與家人一起旅遊
14	在動漫主題旅遊過程中，您會注意沿路風景是否有一些動漫的壁畫
15	在動漫主題旅遊時，您會完全遵照旅行社的行程行進路線
育	
16	出遊時，您會選擇對教育有意義的行程做首要選擇嗎
17	出遊時，您對於日本動漫文化感到興趣
18	出遊時，您對於作者所創作的內容有更加了解
19	出遊時，您對於日本動漫文化知識有新發現嗎
20	您會對自己所喜歡的動漫詳細了解嗎
樂	
21	您對於動漫主題樂園感到興趣
22	您對於動漫博物館或展覽館感到興趣
23	您對於動漫電影感到興趣
24	您對於動漫主題餐廳感到興趣
25	您對於動漫主題的其他活動感到興趣
動漫主題旅遊行程的滿意度題項	
26	您對於這次的動漫主題旅遊行程感到興趣
27	您對於烏龍派出所感到興趣
28	您對於南夢宮主題樂園感到興趣
29	您對於秋葉原感到興趣

表 3-2 動漫主題旅遊問卷題項(續)

30	您對於藤子·F·不二雄博物館感到興趣
31	您對於三鷹の森ジブリ美術館感到興趣
32	您對於東京鐵塔與海賊王主題樂園感到興趣
33	您對於東京台場鋼彈與富士電視台感到興趣
34	您對於淺草觀音寺感到興趣
35	您對於 88 處動漫聖地 0 號札所（成田機場）感到興趣
36	你會想要根據這個行程安排，進行一趟日本動漫旅遊
受訪者基本資料與動漫旅遊偏好	
01.	性別
02.	年齡
03.	職業
04	您通常喜歡哪個國家的動漫?
05	您喜歡哪一種類型的動漫?
06	您是透過什麼方式得知動漫旅遊行程?
07	對於動漫行程，您比較希望旅行社能安排去哪些地點?(可複選)
08	如果您想要來一趟動漫主題旅遊，您會透過哪一種方式進行?(可複選)

第四章 研究結果

本文調查東京動漫主題旅遊網路問卷樣本數為 150 份，針對對動漫有興趣的民眾進行問卷調查，並以 SPSS19.0 進行統計分析。

第一節 描述性統計

受訪者樣本之資料分析

在性別上受訪者的比例為男生 46%，女生 54%。而年齡和職業上，因為我們的問卷發放都是以組員們的各自交友圈及家人做調查，所以年齡及職業的結果是以 21-30 歲的人數居多(48%)。在喜歡哪個國家的動漫方面以日本(90%)、類型以搞笑(32.7%)為最多。而得知動漫主題旅遊的管道多以親友推薦(44%)為主，旅遊方式以半自助式(55%)或自助式(51.7%)的人數都各半。

表 4-1 受訪者樣本之人口統計分析

題項	百分比	題項	百分比
性別		職業	
男	46.0%	學生	47.3%
女	54.0%	資訊業	3.3%
年齡		商業	8.7%
20 歲以下	21.3%	退休、家庭主婦	6.0%
21-30 歲	48.0%	服務業	4.8%
31-40 歲	12.7%	自由業	21.3%
40 歲以上	18.0%	公教軍警人員	2.7%
		其他	5.9%
喜歡哪個國家的動漫		喜歡哪一類型的動漫	
歐美	3.3%	熱血	23.3%
中國	1.3%	搞笑	32.7%
香港	0.0%	校園青春	16.0%
日本	90.7%	體育競賽	6.7%
台灣	4.7%	愛情	8.0%
		其他	13.3%
透過甚麼方式得知動漫旅遊行程(複選)		對於動漫行程，您比較希望旅行社能安排去哪些地點(複選)	
旅行社	19.3%	與動漫有關的特色餐廳	47.3%
廣告	36.0%	與動漫有關的電影	43.3%
親友推薦	44.0%	與動漫有關的主題樂園	33.3%
旅遊網站資料	30.7%	其他與動漫有關的地點	60.0%
相關旅遊部落格的介紹	29.3%		
其他	7.0%		

表 4-1 受訪者樣本之人口統計分析(續)

題項	百分比
如果您想要來一趟動漫主題旅遊，您會透過哪一種方式進行?(複選)	
參加旅行社安排的行程	21.5%
以自助旅遊的方式	51.7%
以半自助的方式	55.0%
其他	2.0%

第二節 問卷結果分析

動漫主題旅遊需求分析

如表 4-2 所示，分別為食、住、行、育、樂、行程的滿意度、分析結果顯示出，在食、住、行的方面，多數人會選擇在動漫影片裡提及的餐廳用餐，去住跟動漫相關的主題房間，比較喜歡找好同伴一起旅遊，由此可知，多數人去旅遊比較願意花大錢去吃跟住有關動漫的餐廳跟主題房間，少數的人會選擇便宜的餐廳跟背包棧，而在育、樂、行程滿意度方面，由此可知，多數人只對自己所喜歡的動漫跟電影才會想更加的詳細了解，而在所有行程中，多數感到最有興趣的景點是海賊王主題樂園。

表 4-2 問卷題項平均數、標準差與變異數(n=150)

動漫主題旅遊需求題項		平均數	標準差	變異數
食				
01	比較會選擇較有知名度的餐廳	4.01	.882	.778
02	比較會選擇多樣菜色的餐廳	4.11	.882	.826
03	會選擇價格比較便宜的餐廳	3.72	.909	1.008
04	喜歡關於動漫的主題餐廳	4.19	1.004	.784
05	會尋找與動漫影片裡提到的餐廳地點	4.21	.885	.719
住				
06	比較喜歡住星級飯店	3.58	1.025	1.051
07	比較喜歡住背包客棧	3.38	1.008	1.016
08	比較喜歡住家庭旅館	3.41	.991	.981
09	比較喜歡住一般的民宿	3.60	.920	.846
10	比較喜歡住動漫相關的主題房間	3.99	.986	.973
行				
11	比較喜歡自己一人單獨旅遊	2.97	1.105	.739
12	比較喜歡找好同伴一起旅遊	4.23	.899	1.163
13	比較喜歡與家人一起旅遊	3.39	1.187	1.097
14	會注意沿路風景是否有一些動漫的壁畫	4.16	.860	.739
15	會完全遵照旅行社的行程行進路線	3.46	1.078	1.163

表 4-2 問卷題項平均數、標準差與變異數(續)

育		平均數	標準差	變異數
16	會選擇對教育有意義的行程做首要選擇	3.49	1.047	1.097
17	對於日本動漫文化感到興趣	3.99	.897	.805
18	對於作者所創作的內容有更加了解	4.03	.897	.805
19	出對於日本動漫文化知識有新發現	4.06	.869	.755
20	會對自己所喜歡的動漫詳細了解	4.11	.812	.660
樂				
21	對於動漫主題樂園感到興趣	3.99	.952	.906
22	對於動漫博物館或展覽館感到興趣	3.94	.985	.970
23	對於動漫電影感到興趣	4.02	.952	.906
24	對於動漫主題餐廳感到興趣	3.97	.912	.831
25	對於動漫主題的其他活動感到興趣	3.89	.973	.947
動漫主題旅遊行程的滿意度題項				
26	對於這次的動漫主題旅遊行程感到興趣	3.97	.948	.899
27	對於烏龍派出所感到興趣	3.99	.990	.980
28	對於南夢宮主題樂園感到興趣	3.61	1.016	1.032
29	對於秋葉原感到興趣	4.12	.962	.925
30	對於藤子·F·不二雄博物館感到興趣	4.00	.955	.913
31	對於三鷹の森ジブリ美術館感到興趣	3.81	.967	.936
32	對於東京鐵塔與海賊王主題樂園感到興趣	4.19	.925	.855
33	對於東京台場鋼彈與富士電視台感到興趣	3.78	.961	.924
34	對於淺草觀音寺感到興趣	4.04	.911	.831
35	對於 88 處動漫聖地 0 號札所 (成田機場) 感到興趣	3.77	.949	.901
36	會想要根據這個行程安排, 進行一趟日本動漫旅遊	3.91	.969	.939

第五章 結論與建議

本研究為了瞭解動漫迷在動漫主題旅遊活動方面旅遊的需求，因此設計一套旅遊方案，調查日本動漫主題旅遊行程是否符合動漫迷的旅遊需求。本研究主要探討動漫迷在動漫主題旅遊方面的需求，考慮到前往日本東京動漫主題旅遊消費者的旅遊需求，採用問卷了解屬性，設計一套旅遊方案。

以問卷基本資料而言，喜歡動漫的性別男女不拘，年齡以 21-30 歲的年輕人為較多數的，職業以學生居多。由基本資料得知，喜歡動漫的客群是以 21-30 歲的年輕人為居多。由此可知，身為動漫迷且會以此興趣而親自前往動漫聖地旅遊的族群大多都是年輕人。

在此問卷調查分析結果研究出，大多數的人旅遊的方式是喜歡以半自助的方式來旅遊，再來就是自助旅遊。比較值得注意的是動漫迷多半不喜歡獨自一人旅遊(平均數 2.97)，想找同伴一起旅遊的平均數得分較高(4.23)，此結果推測可能是動漫迷通常喜歡與同好討論交流相關資訊，單獨旅行缺少和同好討論的樂趣，可能也會減少旅程的愉悅感，此結果對於旅行社而言應是一個可規劃相關旅行行程的好理由。目前旅行社針對動漫主題所規劃的產品較為稀少，若能視情況規劃相關主題行程，在交通方面能為動漫迷解決較多的困難，並讓動漫迷呼朋引伴參加旅遊團，因此或許可以考慮販賣動漫主題行程。

此外，在餐飲需求的部分，會選擇價格比較便宜的餐廳的平均數得分較低(3.72)，會尋找與動漫影片裡提到的餐廳地點的平均數得分較高(4.21)，顯示動漫迷較為在乎的是行程當中的所有元素是否具備動漫，對於價格的在乎程度就比較低，這是旅行社在規劃時可以注意的重點。

對於較喜歡哪一個國家的動漫，研究結果指出大多數的人都喜歡去日本，因日本也是目前在動漫產業來說發展較好的國家，特別是一些與動漫有關的卡通以及電影(如名偵探柯南、烏龍派出所、航海王、灌籃高手、七龍珠、火影忍者...等)，都普遍受到大家的喜愛，特別是年輕族群。因此，建議旅行社的日本線可規劃日本動漫主題行程，並在動漫相關的社群網站推廣行銷。

而對於如何得知動漫的主題旅遊行程，絕大多數的人都是親友推薦，比例高達 44%，推測此結果之原因在於動漫迷會在網路社群裡相互交流，當有相關的動漫活動或景點資訊，在同一類型的動漫迷當中，會較廣泛流通，因此旅行社要推廣相關行程時，動漫主題的社群網站是不能錯過的推廣管道。針對大家對於動漫主題旅遊的行程地點與喜好，大家普遍比較希望旅行社能安排去其他與動漫有關的地點，人口比例高達 60%；其次是想去與動漫有關的特色餐廳地點，人口比例有 47.3%；第三是想去觀看與動漫有關的電影，人口比例有 43.3%；第四是想去與動漫有關的主題樂園，人口比例有 33.3%。因此旅行社在規劃動漫主題行程時，可以在特地時間點(例如在名偵探柯南系列電影播映期間出團)，安排動漫主題樂園、相關特色餐廳和知名的動漫聖地，會較為容易吸引更多的動漫迷。

在本研究所規劃的東京動漫主題旅遊行程的滿意度方面，經過研究調查後，

此旅遊行程的目標客群較喜歡半自助旅遊，可以滿足動漫迷到日本朝聖的需求，由於每個人喜歡的景點不同，所以較適用於喜歡給旅行社訂機票及住宿的客群適用。調查結果在食、住的方面，較大的缺失，就是動漫主題元素不夠深入，問卷結果來看，多數人都希望有更多的動漫要素在裡面，例如住宿在有動漫主題房間，及在動漫影片中有提到的餐廳。

目前專為動漫迷所設計的主題行程偏少，大多數動漫景點都安排在一般大眾化的旅遊產品裡面，對於動漫迷而言，無法吸引他們購買這樣的一般化行程，建議旅行社可以在特地時間點初步推出一、兩團，待動漫迷的圈子裡面形成好口碑後，再考慮成為常態產品。以上本研究的結果與建議，期望能提供旅行社在規劃動漫主題行程，部分有建設性的幫助

參考文獻

- 中時電子報(2014.11.08)，宅男也愛旅行？動漫旅行團正夯。網路來源：
<https://reurl.cc/Nm19Q>
- 巴哈姆特(2014.04.09)，動漫景點朝聖團「開始報名」囉！網路來源：
<https://reurl.cc/zjgEQ>
- Travel(2018.05.29)，網站動漫迷必去！日本 10 大動漫景點清單。網路來源：
<https://reurl.cc/xjxAe>
- 周德禎(2016)，文化創意產業理論與實務，台北：五南出版
- 黃貞維(2009.07)，台灣動畫歷史背景分析。網路來源：<https://reurl.cc/8Z487>
- 中時電子報(2017.08.12)，二次元經濟 陸動漫反攻日本。網路來源：
<https://www.chinatimes.com/newspapers/20170812000768-260303>
- 台灣電影筆記(2002.09.01)，【完成記錄】台灣動畫大事紀。網路來源：
<https://reurl.cc/7v9mN>
- YAHOO!奇摩新聞報導(2019.02.28)，「動漫藝擺 夯圖大展」元培光宇藝術展出。網路來源：<https://reurl.cc/pjnAb>
- 人民網(2019.01.25)，北京動漫遊戲產業出口增長約 57%。網路來源：
<http://sn.people.com.cn/BIG5/n2/2019/0115/c186331-32529791.html>
- 中時電子報(2019.01.10)，北京原創動漫遊戲 出口產值增長超 5 成。網路來源：
<https://www.chinatimes.com/realtimenews/20190110003831-260409?chdtv>
- 人民網(2019.01.24)，《熊出沒》走過第六個年頭 國產動漫正持續發力。網路來源：
<http://js.people.com.cn/BIG5/n2/2019/0124/c360313-32571711.html>
- 聯合新聞網(2019.03.13)，動漫迷用水泥管打造「夢想民宿」。網路來源：
https://udn.com/news/story/7332/3694259?from=udn-catebreaknews_ch2
- 人民網(2019.03.07)，數字版權交易收入逾千萬 全版權開發讓知音動漫"活"起來。
網路來源：<http://media.people.com.cn/BIG5/n1/2019/0307/c40606-30963044.html>
- 自由時報(2018.10.29)，日本公布新版「動漫聖地 88」 台灣粉絲最捧場。
網路來源：<https://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/2595818>
- 自由時報(2018.12.15)，駁二動漫祭熱力登場 襲捲南台灣。網路來源：
<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/2643285>
- 自由時報(2019.01.20)，台北動漫節 首日逾 10.5 萬粉絲捧場。網路來源：

- <https://news.ltn.com.tw/news/focus/paper/1262638>
- 妞新聞，神社與動漫的結合！獨樹一格的「神田明神」，來東京玩絕對不能錯過。
網路來源：<https://www.niusnews.com/=P20jjj09>
- YAHOO!奇摩新聞(2019.03.04)睽違數年新竹動漫祭登場 人潮滿滿粉絲朝聖。網路來源：<https://reurl.cc/1ajqD>
- TVBS 新聞網(2019.02.17)Cosplay 向角色致敬 2 天動漫祭估 6 萬人進場。網路來源：<https://reurl.cc/AenYQ>
- 日本訊息(2017.11.23)一起來了解日本動畫「アニメ」如何影響全世界！。網路來源：<https://jpninfo.com/tw/58384>
- GreatDaily 網站(2015.08.22)日本動漫的發展史！是動漫迷的必看！。網路來源：<https://www.twgreatdaily.com/cat92/node537997>
- 維基百科(2009.06.01)日本動畫歷史。網路來源：<https://reurl.cc/DQn76>
- 智庫百科(2019)，動漫產業。網路來源：<https://reurl.cc/3lrWj>(瀏覽日期 2019.05.15)
- 香港 01 網站(2018)，【取代美漫】日本動漫才是當今時裝界最「潮」元素。網路來源：<https://reurl.cc/djzAM>(瀏覽日期 2019.05.15)
- 人民網(2006)日本力推“動漫外交”用動漫影響他國民眾。網路來源：<http://media.people.com.cn/BIG5/40606/4372544.html>(瀏覽日期 2019.05.15)
- 吳偉明(2012)，日本漫畫對香港漫畫界及流行文化的影響(第廿一屆東京國際動畫展覽會(Tokyo International Animation Fair 21)的演講詞)。網路來源：<http://www.cuhk.edu.hk/jas/staff/benng/publications/comic.pdf>
- 維基百科(2016)，中國動畫。網路來源：<https://reurl.cc/GRZvx>(瀏覽日期 2019.05.15)
- 窩客島(2017)，動漫主角換你當！免費邀請全台動漫迷一起回到記憶中的動漫場景，一起暢遊「埼玉縣動漫聖地」。網路來源：<https://www.walkerland.com.tw/subject/view/169691>(瀏覽日期 2019.05.15)
- 三立新聞網(2017.08.19)高雄駁二動漫倉庫開館 主題包廂再現漫畫場景。網路來源：<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=284937>
- 陳瑞倫(2017.01.11)，遊程規劃：旅遊產品策略與行程設計(二版)，台北：華立圖書
- 日本動漫玩到極致，商機破 2 兆日圓。網路來源：<https://ccc.technews.tw/2018/02/19/jp-anime-business-over-2-trillion-yen/>

帶回台灣的伴手禮挑什麼？參考成田機場免稅店推薦商品就對啦-甜點、零食篇。

網路來源：<https://reurl.cc/VZWa5>

維基百科(2019)，淺草寺。網路來源：<https://reurl.cc/VZW6Y>(瀏覽日期 2019.05.15)

KLOOK 客路(2019)，東京鐵塔海賊王樂園。網路來源：

<https://www.klook.com/zh-TW/activity/1343-one-piece-tower-tokyo/> (瀏覽日期 2019.05.15)

維基百科(2019)，富士電視台。網路來源：<https://reurl.cc/pbYyb>(瀏覽日期

2019.05.15)

巴哈姆特(2019)，東京台場「Gundam Front」朝聖遊記！親身體驗鋼彈立於大地的震撼！

。網路來源：<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=1634437> (瀏覽日期 2019.05.15)

GO TOKYO(2019)，吉祥寺。網路來源：

<https://www.gotokyo.org/tc/destinations/western-tokyo/kichijoji/index.html>(瀏覽日期 2019.05.15)

日本見聞錄(2019)，三鷹森林吉卜力美術。網路來源：

http://www.zipanguide.net/travel/sight/tokyo/ghibli_museum.html(瀏覽日期 2019.05.15)

附錄一：東京動漫主題旅遊調查問卷

親愛的先生、女士，您好：

我們是來自修平科大的學生，需要做一份了解在動漫旅遊時滿意度的問卷調查，此份問卷採用不記名的方式，因此不會留下您的任何資料，請您放心填寫此份問卷。我們感謝您的填寫，您寶貴的意見，將成為我們重要的研究資料。
最後 祝您 心想事成、萬事如意。

修平科大觀光與遊憩管理系

助理教授 李淑如

學 生 張詠婷 黃浩倫

劉穎綺 許東軒 敬上

【第一部份】

此部份題項主要詢問您對於動漫主題旅遊的意見。請依照您的感覺，根據每個問題的敘述，將可以表達您同意程度的意見勾選出來即可。

		非常同意 5	同意 4	普通 3	不同意 2	非常不同意 1
食						
01	在參加動漫主題旅遊，您比較會選擇較有知名度的餐廳					
02	在參加動漫主題旅遊，您比較會選擇多樣菜色的餐廳					
03	在參加動漫主題旅遊，您會選擇價格比較便宜的餐廳					
04	在參加動漫主題旅遊，您喜歡關於動漫的主題餐廳					
05	在參加動漫主題旅遊，您會尋找與動漫影片裡提到的餐廳地點					
住						
06	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住星級飯店					
07	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住背包客棧					
08	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住家庭旅館					
09	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住一般的民宿					
10	在參加動漫主題旅遊時，您比較喜歡住動漫相關的主題房間					
行						
11	在動漫主題旅遊時您比較喜歡自己一人單獨旅遊					
12	在動漫主題旅遊時您比較喜歡找好同伴一起旅遊					

		非常 同意 5	同 意 4	普 通 3	不 同 意 2	非 常 不 同 意 1
13	在動漫主題旅遊時，您比較喜歡與家人一起旅遊					
14	在動漫主題旅遊過程中您會注意沿路風景是否有一些動漫的壁畫					
15	在動漫主題旅遊時，您會完全遵照旅行社的行程行進路線					
育						
16	出遊時，您會選擇對教育有意義的行程做首要選擇嗎					
17	出遊時，您對於日本動漫文化感到興趣					
18	出遊時，您對於作者所創作的內容有更加了解					
19	出遊時，您對於日本動漫文化知識有新發現嗎					
20	您會對自己所喜歡的動漫詳細了解嗎					
樂						
21	您對於動漫主題樂園感到興趣					
22	您對於動漫博物館或展覽館感到興趣					
23	您對於動漫電影感到興趣					
24	您對於動漫主題餐廳感到興趣					
25	您對於動漫主題的其他活動感到興趣					

【第二部份】 動漫主題旅遊行程

		非常 同意 5	同 意 4	普 通 3	不 同 意 2	非 常 不 同 意 1
26	您對於這次的動漫主題旅遊行程感到興趣					
27	您對於烏龍派出所感到興趣					
28	您對於南夢宮主題樂園感到興趣					
29	您對於秋葉原感到興趣					
30	您對於藤子·F·不二雄博物館感到興趣					
31	您對於三鷹の森ジブリ美術館感到興趣					
32	您對於東京鐵塔與海賊王主題樂園感到興趣					

33	您對於東京台場鋼彈與富士電視台感到興趣					
34	您對於淺草觀音寺感到興趣					
35	您對於 88 處動漫聖地 0 號札所（成田機場）感到興趣					
36	你會想要根據這個行程安排，進行一趟日本動漫旅遊					

【第三部份】個人基本資料

此部份資料只供統計之用，絕不會對外公開，請放心填寫

01.	性別：1 <input type="checkbox"/> 男 2 <input type="checkbox"/> 女
02.	年齡：1 <input type="checkbox"/> 20(含)歲以下 2 <input type="checkbox"/> 21~30 歲 3 <input type="checkbox"/> 31~40 歲 4 <input type="checkbox"/> 40 歲以上
03.	職業：1. <input type="checkbox"/> 公教軍警人員 2. <input type="checkbox"/> 商業 3. <input type="checkbox"/> 資訊業 4. <input type="checkbox"/> 退休、家庭主婦 5. <input type="checkbox"/> 自由業 6. <input type="checkbox"/> 學生 7. <input type="checkbox"/> 其他_____
04	您通常喜歡哪個國家的動漫?1. <input type="checkbox"/> 歐美 2. <input type="checkbox"/> 中國 3. <input type="checkbox"/> 香港 4. <input type="checkbox"/> 日本 5. <input type="checkbox"/> 台灣
05	您喜歡哪一種類型的動漫?1. <input type="checkbox"/> 熱血 2. <input type="checkbox"/> 搞笑 3. <input type="checkbox"/> 校園青春 4. <input type="checkbox"/> 體育競賽 5. <input type="checkbox"/> 愛情 6. <input type="checkbox"/> 其他
06	您是透過什麼方式得知動漫旅遊行程?(可複選)1. <input type="checkbox"/> 旅行社 2. <input type="checkbox"/> 廣告 3. <input type="checkbox"/> 親友推薦 4. <input type="checkbox"/> 旅遊網站資料 5. <input type="checkbox"/> 相關旅遊部落格的介紹 6. <input type="checkbox"/> 其他
07	對於動漫行程，您比較希望旅行社能安排去哪些地點?(可複選) 1. <input type="checkbox"/> 與動漫有關的特色餐廳 2. <input type="checkbox"/> 與動漫有關的展覽館 3. <input type="checkbox"/> 去看與動漫有關的電影 4. <input type="checkbox"/> 與動漫有關的主題樂園 5. <input type="checkbox"/> 其他與動漫有關的地點
08	如果您想要來一趟動漫主題旅遊，您會透過哪一種方式進行?(可複選) 1. <input type="checkbox"/> 參加旅行社安排的行程 2. <input type="checkbox"/> 以自助旅遊的方式 3. <input type="checkbox"/> 以半自助(由旅行社代為安排機票和飯店)的方式，景點自己安排 4. <input type="checkbox"/> 其他

本問卷到此結束，非常感謝您的耐心填答與寶貴意見