

# 樂齡族生態旅遊互動體驗情境設計之研究

\*盧麗淑 何于凡

國立雲林科技大學 數位媒體設計系

## 1. 研究背景與目的

依國發會推計估算，我國將於 2018 年邁入老年人口占比達 14%以上之高齡社會，並於 2025 年成為老年人口占比達 20%以上之超高齡社會（內政部統計處，2015），即每 5 人中就有 1 位是老年長者，足見國內人口的老化速度與未來社會人口結構的改變。隨著年齡的增長，高齡者的活動能力逐漸衰退，致使個人生活品質與生活滿意度低落，突顯高齡者在生活福利、醫療照顧與休閒旅遊的重要性。因此無論在面對社會結構的改變，或是在商業機會的市場考量，在「高齡社會」及未來「超高齡社會」的社會結構中，首重如何確保健康的樂齡生活。近年高齡者進行戶外旅遊活動意願逐漸提升(Cooper, 2006)，而高齡者的旅遊模式由傳統休閒式旅遊轉變為具學習性及認知深度的體驗旅遊(Bauer, 2012)。若能透過獲得更深入且引起興趣的知識、體驗自發性的活動，旅遊體驗將會更加深刻(Tussyadiah & Fesenmaier, 2009)。另外，適度地運用科技可以增加生態旅遊的體驗性與學習性，以進一步達到樂齡族快樂學習而忘了年齡之目的，而現今也因為科技的發展，有關體驗式的旅遊開始講求所謂的“3T”概念(Antonio, 2011)，亦即旅遊 Travel、導覽 Tourism 以及科技 Technology。因此，本研究藉由樂齡族的外在行為到與心理層面的情感探索，以科技輔助之體驗為基礎，規劃適合樂齡族進行生態旅遊時兼具知識獲取與休閒愉悅的互動情境，最後提出符合樂齡族生態旅遊體驗之情境設計流程。

## 2. 研究方法

本研究以具多元性旅遊型態及豐富生態物種，以及學習與休閒功能皆齊全的杉林溪生態渡假園區為本研究個案場域。透過樂齡族生態旅遊體驗的特質與過程，進行互動體驗情境設計。主要採用質性研究方法，並以使用者體驗創新設計方法(UXID)為依據，分四階段進行，如圖 1。第一階段：為使用者研究，以使用者為中心進行需求分析（採用參與式工作坊與專家訪談法）；第二階段至第四階段由概念發想至原型設計（採用情境故事法與 POP 製作法），包含情境概念發想，到最後的情境模擬與實踐相對應；第五階段為藍圖建立（以雙鑽石設計流程為依據，Design Council, 2005），目的以藍圖說明將新概念提案付諸實現。但因本研究主要以研究為導向，並非以產出產品為目的，故將最後階段修正為流程擬定，擬將本研究之研究過程重新審視，發展屬於樂齡族生態旅遊互動體驗情境設計之流程。

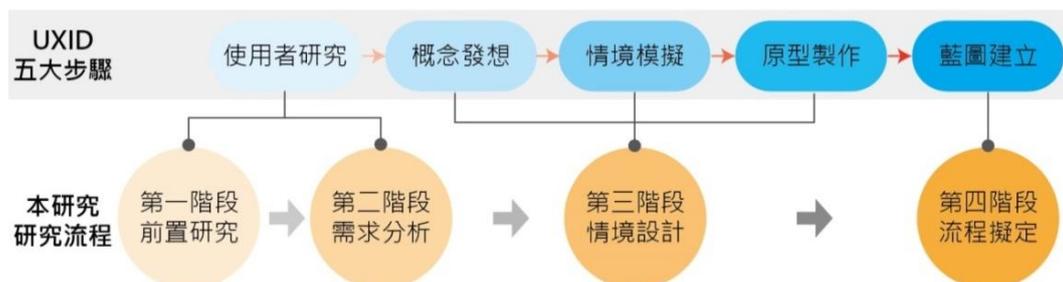


圖 1. 使用者體驗創新設計研究流程圖

### 3. 結果與討論

透過需求調查分析後，本研究歸納樂齡族進行生態旅遊的體驗因素，情感面包含：五感體驗、陪伴情感、懷舊體驗的重要性；體驗內容希望是生活化的故事融入、新知識的獲取、分享機制的建置等。因此，接續透過情境故事法及科技輔助導入，進行互動體驗情境設計之探討，提出「智慧生態五感體驗 APP」，並進行場域體驗實測，分別如圖 2、圖 3。



圖 2. 智慧生態五感體驗 APP 示意



圖 3. 場域體驗實測示意

樂齡族體驗感受之實測結果，本研究發現就體驗模式而言，積極主動的樂齡族比較偏向選擇自由導覽，不想受到固定流程限制；而被動的樂齡族，沒有特定想要體驗的項目，認為依循導覽較可獲得完整體驗。體驗內容部分，皆認為透過五感體驗確實可增加與環境互動的機會，並增強體驗感受，內容解說部分也都感到富含趣味性，但建議解說內容可再簡短些以免分神。而就使用情緒而言，體驗內容具備故事性，確實可增加樂齡族對於生態知識的吸引力，達到生態知識獲取。另外，根據此過程的探討，本研究亦提出此流程的修正之建議，可將整體體驗過程涵蓋再進入體驗前的準備與了解階段，以及體驗後的分享與回憶階段的留存等，使生態旅遊的互動體驗能更臻完善，如圖 4。



圖 4. 修正體驗流程

### 參考文獻

1. Antonio, L. (2011). World Tourism Organization (UNWTO) Affiliate Members AM-reports. *Technology in Tourism*, 1(1).
2. Bauer, I. (2012). Australian senior adventure travellers to Peru: Maximising older tourists' travel health experience. *Travel medicine and infectious disease*, 10(2), 59-68.
3. Cooper, M. C. (2006). The elderly travellers. *Travel medicine and infectious disease*, 4(3), 218-222.
4. Tussyadiah, I. P. & Fesenmaier, D. R. (2009). Mediating tourist experiences: Access to places via shared videos. *Annals of Tourism Research*, 36(1), 24-40.
5. 內政部(2015)。重要內政統計指標。取自：<http://www.moi.gov.tw/stat/index.aspx>。