

促进老人故事分享的道具形式设计探索

陈诗涵

(福建江夏学院, 福州 350002)

摘要: **目的** 以道具作为老人故事分享的媒介物并将其介入到社交活动中, 以养老场所辅之活动, 探寻符合不同身心程度人群的道具类型、道具介入叙事情境的形式和道具应当遵循的原则, 从而使道具更好地促进叙述者故事的分享以及社交互动。**方法** 运用观察法和口语分析法多方面了解在道具介入的团队活动中, 不同身心程度老人的应对能力, 并将叙述者的叙述内容与道具类型、行为之间的联系予以结构化, 找出相应规律。**结论** 第一, 道具可促进老人故事分享, 作为辅助老人联想与沟通以及辅助行为表达的作用; 第二, 道具设计应考虑外形意象与老人生活经验的关联性、道具的辨识性、操作性、道具的类型, 以提高老人参与社交活动的体验; 第三, 在活动形式上, 从对象挑选到建置再到建构, 从具象认知到叙事再到抽象经验的转译, 应由易到难的方式进行; 第四, 活动形式的难易、道具外形、道具类型、道具数量以及相应产生的叙事内容和行为, 这些因素都会不同程度上影响老人自我表达的意愿和能力, 进而影响整体的社交互动和质量。因此, 设计师应当考虑根据不同身心程度的老人匹配合宜的道具类型和介入形式。

关键词: 道具; 老人; 社交; 挑选; 叙事; 组构

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2021)14-0329-08

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2021.14.044

Design Exploration of Props Forms to Promote the Sharing of Stories among the Elderly People

CHEN Shi-han

(Fujian Jiangxia University, Fuzhou 350002, China)

ABSTRACT: Props are used as the intermediary for the elderly to share their stories when they engaged in social activities. The activities supported by nursing homes are used to explore the types of props that are suitable for people with different levels of physical activities, and the form of props in the narrative realm conforms to principles, so that props can assist or promote the sharing of narrator stories and social interaction. Observation and oral analysis methods are used to understand the comprehensive coping ability and physical and mental status of the elderly in props intervention team activities. What's more, the connection among the narrator's narrative content, prop type and behavior will be recognized to form patterns. First, props can promote the sharing of stories of the elderly, such as assisting the elderly to associate and communicate as well as to assist in the expression of behavior. Secondly, the relationship between the appearance image and the life experience of the elderly, the recognition and operation of the props, and the types of the props should be considered in the design of the props, so as to improve the experience of the elderly in social activities. Thirdly, the form of activity, from object selection to construction, and from concrete cognition to narrative to the translation of abstract experience should be carried out from easy to difficult. Fourthly, the difficulty of the activity form, appearance, type and quantity of props, as well as the narrative content and behavior are generated correspondingly. All of these factors will affect the willingness and ability of self-expression of the elderly to various degrees, thus affecting the overall social interaction and quality. Therefore, according to different physical and mental levels of the elderly, matching appropriate props type and form of intervention should be considered by the designer.

收稿日期: 2021-03-09

作者简介: 陈诗涵(1992—), 女, 福建人, 福建江夏学院助教, 主要研究方向为产品设计、关怀设计、用户研究。

KEY WORDS: props; elderly people; social contact; selection; narrative; organization

每个人都是故事的创造者和传播者。相比较各个年龄层中,老人自身的故事无疑最具有深度和广度,但随着年龄的增长,其身体感官、认知记忆、口语表达能力随之下降,即使心里潜藏了大量的阅历和故事也难以表达;再加上心态趋于封闭化,常面临社交孤立^[1]。在这样的背景下,需要借由中介物来辅助老人自我表达和推动人际连接。本文从老人的社交环境展开研究(养老院),尝试用现有的道具作为媒介介入到老人的社交情境中,以探索符合老人身心状况、应对能力、叙事特征的辅助型道具形式,以此为基础收敛出道具和活动设计原则,以更好地应用于未来的社交情境中,旨在激发老人的表达意愿、拓展其交流能力以及双方理解的效率,进而提升老人社交质量和促进人际关系。

1 道具作为故事交流的媒介

Daniel S. Sweeney 认为,在游戏治疗与团队治疗中,两人或更多人之间的动态、人际和互惠关系,可以透过行为的选择和投射性质的素材展现其具体的表现,以促进人们表达自己、探索自己和他人(感觉、思想、经验和行为)的安全关系^[2]。笔者意将团队游戏治疗理论应用于老人的社交活动中,用道具充当老人内部世界与外部世界沟通的媒介。而其中,道具主要扮演两种角色,分别是诱发回忆和联想投射。

1.1 记忆的提取

记忆提取又称检索,是将记忆中的讯息取用的过程。在 Memory 文章中提到决定讯息是否可以被检索的关键是环境中的提示或提醒类型。环境条件、组织、线索、情绪都是提取回忆难异的考虑要素^[3]。由此可知,若道具的外观意象与老人熟悉的生活情景有所关联时,它可以作为线索唤起老人的经验记忆,进而诱发老人回忆和叙说的欲望。

1.2 记忆转译

人们不仅可以通过物件携带的具象化线索来回溯故事或想法^[4],还可以将物件本身作为投射物来传递想法和情绪。如在乐高认真玩中所应用到的“说故事与隐喻”理论,乐高认真玩建构模型见图1。玩家用乐高(单元积木)堆叠建构出可视化的模型和场景,来阐述故事内容和细节,间接地表达情绪和想法,也能达到加强社交互动和沟通的目的^[5]。

就乐高积木本身而言,因其无法一一呈现原本事物的细节,这就需要玩家调用部分的记忆和想象力,针对脑海中的事物造型,概括其主要特点并进行类比和转移,来赋予乐高积木新的意义。这种通过积木建构模型自我表达的方式,能更好将叙事者内心情景得以外化^[6]。因而得知,乐高认真玩并不局限于达成现



图1 乐高认真玩建构模型
Fig.1 Lego serious play models

有事(模型)与原事物的相似度的多寡,而更侧重于能否传递出玩家所投射的内容以及背后的情感。乐高积木虽然有一定的应用型,但乐高的研发和设计背景皆取自于西方文化,以文化脉络来说,未必完全适用于东方老人和文化情境。

2 研究方法

在研究方法的选择上,考虑到研究对象大多为65岁以上的老人,文化水平有限,并且社交心态上较为保守封闭,故不采用量化而采取质性的方法展开探究^[7]。在具体方法的执行上,使用观察法和口语分析法,针对老人相关的社交场所开展调研,以探寻更适宜的道具介入老人会话情境的方式。

2.1 观察法

在观察方式上,采用无结构观察研究,以两种不同的养老类型场所为依托,欲透过不同的活动设计同时对同一批的老人实行长时间的有计划、系统性的观察^[8],了解老人们使用道具说故事的综合反应和社交情境。

2.2 口语分析法

因人无法直接回溯和剖析自身的思考模式,笔者运用口语分析法,借由口语、行动的捕捉和分析来探寻老人使用道具说故事的认知想法和行动特征,进而了解老人心智历程^[9]。为更好地理清老人的口语叙述内容、取用物件类型和行为模式之间的关系,笔者参考Akin(1995年)提出的活动模型^[10],以此为基础框架,并根据研究目的整合为本文的口语分析表。为方便统整与分析,将研究对象的叙事内容、(道具)物件操作和(道具)物件属性作为编码基础,纳入到口语分析表中,叙事编码见图2。叙事内容、物件操作与物件属性之分析表见表1。研究者针对老人操作行为和选用道具相应的话语信息进行有针对性的萃取、归类与编码,将话语与道具、道具与情境、行动与叙

述之间的联系予以结构化,以明晰老人叙事内容与道具类型、行为之间的关系。

3 辅助老人故事分享的设计探索

3.1 研究对象

为更好地了解 and 观察不同身心状况的老人用道具交流下的综合应对能力、社交情境,探究道具辅助社交互动的应用方式,笔者选定了两间不同类型的养老场所,分别为日间机构和社区活动中心。人群类型的分布上,日间机构更侧重招收轻微失能老人(丧失部分自理能力的老人)^[11]和失智的老人,而社区活动中心则更偏向于招收健康活跃的老人。在性别分布上,两个场所的女性比例都高于男性。

经由日间机构提供的 ADAS 认知量表和负责人的建议,结合研究员平日对场所的观察、老人简易访谈,筛选出 6 位老人,展开 4 次活动和相关研究。6 位人群类型上,分别为 2 位男性和 4 位女性,年龄分布在 65~79 岁,平均年龄在 72 岁。6 位老人均认知正常、具有基本口语表达能力、情绪状况稳定,行动

自理上兼有轻度失能。与日间机构不同,社区活动中心只有单一的场所,平日老人们都以一个整体形式参与活动 and 上课,客观使得研究人数较多。社区活动中心参与人数为 9 人,分别为 3 位男性,6 位女性,年龄分布在 65~88 岁,平均年龄在 76 岁。9 位老人均认知正常、具有基本口语表达能力、情绪状况稳定,生活自理,行动自如。

3.2 活动设计

本研究主要从道具类型和介入形式上进行考虑,尝试透过不同道具类型和介入形式,来分别观察老人的综合应对能力和社交互动情境,以此总结出道具和活动形式的设计原则,以辅助和拓展老人社交能力。

在道具类型上,活动提供的道具为具象和抽象(以道具外形特征与原事物之具象化程度来划分)两大类。而在活动形式设置上,笔者尝试用 3 种不同难度形式介入到社交情境中,这 3 种形式为道具挑选、道具建置、道具建构,围绕老人的认知、叙事、想象力(创作表达)能力 3 个方向展开。

第一种形式为道具挑选,针对老人认知层面,老人仅需选取感兴趣的道具,借由其外形携带的具体线索,判断道具所指代的事物并展开描述。第二种形式为道具建置,老人可以将挑选的道具摆放于底板上并建置成一体的视觉情景,叙说故事 and 经验。而第三种形式不仅需调动老人的认知、相应展开故事的叙述,更需要调动老人的抽象思考能力,该阶段运用到乐高认真玩的游戏逻辑,活动会相应提供抽象素材,让老人对素材进行组合 and 建构产生新情境,并以类比的手法来阐述故事内容,5 次活动规划表见表 2。

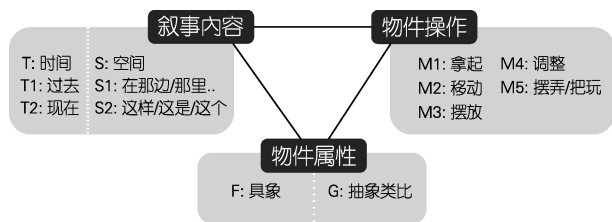


图 2 叙事编码
Fig.2 Narrative coding

表 1 叙事内容、物件操作与物件属性之分析

Tab.1 Analysis table of narrative content, object operation and object attributes

影片截取 (行动画面)	挑选物件 F	叙述内容 (口述内容)	行为 M	叙事内容与行动关系 T	备注 (情境表达)
----------------	-----------	----------------	---------	----------------	--------------

表 2 5 次活动规划表

Tab.2 Five events planning table

场域	日间机构			社区活动中心	
活动类型	活动一	活动二	活动三	活动四	活动五
参与者/族群	失能老人 5 位+ 1 位(引导员)	失能老人 2 位+ 1 位(引导员)	失能老人 4 位+ 1 位(引导员)	失能老人 3 位+ 1 位(引导员)	健康老人 9 位+ 1 位(引导员)
能力	有身体状态(感官、行动)、社交心理不同层面的困扰			认知、口语表达行动力正常	
提供素材	具象道具 (儿时怀旧物)	具象道具+底板	具象道具+底板	具象道具+抽象道具 (泡沫球、线木、黏土等)	具象道具+抽象道具 (泡沫球、线、面、粘土)
活动预期性质	挑选与表达 (单一道具)	挑选与表达 (多个道具)	建置视觉 情景以叙事	建构叙事	挑选与建构叙事

4 活动分析

4.1 道具分析

根据观察法和口语分析法,发掘老人在用道具开展社交会话时所遇到的问题,同时对老人叙事内容、叙事内容与行动的关系分别展开分析,以更好地了解道具形态与类型、叙事内容、叙事行为之间的联系。

4.1.1 道具的辨识性和操作性

研究员观察到在活动四中,有部分老人在选择道具时出现犹豫,有反复拿起或放下的动作。事后经老人描述,一位因中风影响,视力不佳,体积小和过于精致的道具在辨认上具有困难。另一位老人,也因中风关系,平日依靠单边手活动,对于较小物件和细腻的操作形式则难以适应,说明道具的辨识性和操作性都可能影响了老人故事的表达和交流。

4.1.2 道具类型与叙事内容

经由活动一到活动五的观察,具象道具则更易于老人回忆,而抽象素材更易于其想象转译与创作,具象与抽象素材之比较见图3。对于老人来说,具象道具外观携带的意象或线索有利于回忆和叙说。相对于



图3 具象与抽象素材之比较

Fig.3 Comparison of figurative and abstract material

具象素材,抽象道具不受材料本身直观意象的束缚,更容易阐述抽象性的经验和展现更多元化的故事场景,但抽象素材对参与者的想象力和行动能力要求较高。故具象、抽象素材的选用会受制于老人身心差异的影响。而当道具意象与以往生活经验相关性高时,则较易诱发老人叙说意愿,分享较多的故事内容。

4.1.2 道具与叙事路径

在老人的会话情境中,根据老人选用不同数量的道具和介入形式,主要呈现3种叙事模式,道具与叙事故事之路径见图4。单一道具可以刺激话题的开启(路径1),而复合道具能更好地延续话题和描述故事细节(路径2),因老人可以不断添入道具的方式以延伸故事内容,延长表达时间。另一方面,老人可以因道具的组合构成新的故事情境,对故事内容和细节展开更深入的表达(路径3)。这3种模式的差异,也在一定程度上影响了社交沟通和互动的方式。

4.2 叙事内容和行为编码

笔者通过对活动中老人的叙事内容和行动方式进行编码,来明晰叙事内容和行动的关系。镜头脚本分析见表3。借由口语分析编码,可以发现,叙事者在叙事过程中,常使用“现在、过去、这里、那边”的字眼,同时用道具辅助行动的序列变化,来表现故事的时空信息和内容细节。叙事者主要透过道具将叙事行为和叙事内容串联起来,将回忆的情景予以外化,叙事内容、物件操作与属性之分析见表4。

4.3 活动综合分析

研究员先在日间机构对轻微失能的老人展开活动和研究。在活动一的挑选(单一道具)中,因道具选择限制,老人表达仅局限于对物品属性的认知和描述,没有展开更多相关的联想和操作行为,团体间的交流与互动不足。活动二在活动一的基础上增加了更多具象道具,老人通过不断添入新道具,展开了更多序列性的物件操作行为(如:M1→M2→M3出现3次),同时利用不同道具来延伸不同故事内容,进而

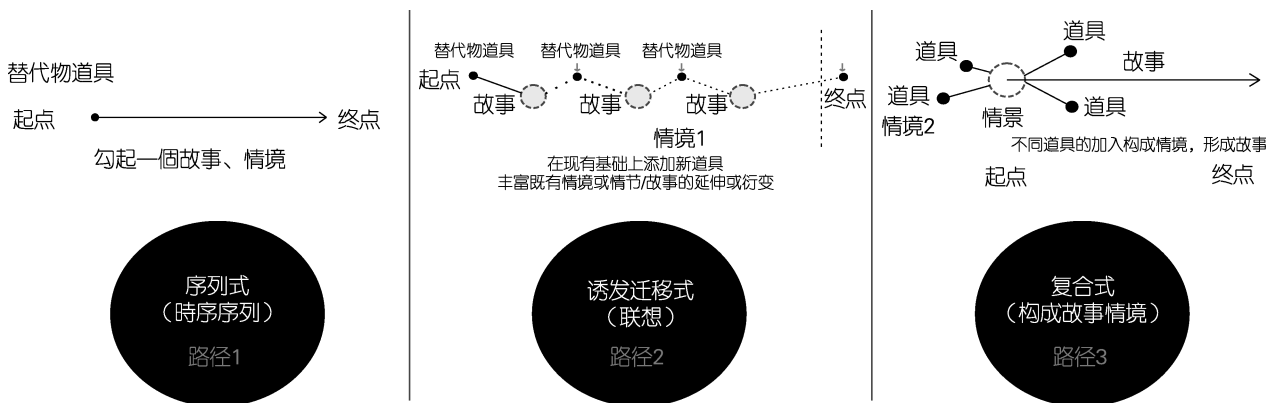


图4 道具与叙事故事之路径

Fig.4 Path of props to sharing stories

表 3 镜头脚本分析
Tab.3 Lens script analysis


行动画面	口述内容	行动	配对/备注
	A: 我现在讲乳牛也可以放在树下, 乳牛可以在那边休息啊, 过去乡下都是乳牛	看到对象、拿起物件、移动、摆放 牛	1. A: “放”“在那边”“在这个”是从动作跟方位词, A 欲给道具牛找位置安放, 且是在树附近。 2. “过去” — “现在”, “在那边” — “在这个”, 代表着时空的迁移, 将过去情境(乡下环境, 地理位置)迁移到当下道具彼此的空间关系中。

表 4 叙事内容、物件操作与属性之分析
Tab.4 Analysis of narrative content, object operation and attributes

外在刺激(道具属性)	叙述内容	行动(道具操作)	时空配对	情境
F	A: 我 <u>现在</u> 讲乳牛也可以放在树下, 乳牛可以 <u>在那边</u> <u>休息</u> 啊, <u>过去</u> 乡上创是乳牛, 乳牛都是 <u>绑</u> <u>在这个树干</u> 上	M1→M2→M3	T1→T2 S1→S2	乡下的乳牛在树下休息

引发其他老人的兴趣和交流。活动三中, 老人因建置居家场景, 围绕情景的建置产生大量的连续性操作行为、话题的联想和表达。当有老人在进行故事分享时, 其他老人还会对其建置的情景细节展开更多的追问, 从而促使彼此更为热络的交流和讨论。在活动四中, 研究员在具象道具的基础上加入了部分抽象形式的道具, 采用建构形式展开, 但因道具外形的精细、安插摆设的操作不便、参与者想象力的退化以及不熟悉其互动形式的原因, 部分老人在活动中出现迟疑和畏惧的反应, 以致无法顺利进行下去, 整体来说, 活动四并没有诱发较为连续性的分享和操作性行为, 交流内容也较为跳跃琐碎、团队交流互动少, 活动综合分析见表 5。

活动五, 研究员在社区活动中心, 针对健康的老人展开活动和研究, 同时为老人提供了具象和抽象道具。大部分老人借由道具勾起了回忆、联想, 进而分享故事。而少部分老人能灵活运用抽象道具, 即对现有道具的加工重组形成新的视觉情景, 运用类比方式来阐述故事情节。同时, 在该阶段, 选用较多道具的参与者相比选用单一道具的参与者产生了更多的序列性操作行为和故事内容。就整体活动来说, 成员之间交流频繁、互动活跃。

总体而言, 老人能透过道具的辅助, 引发联想并将过去的时空信息借由口述和操作迁移到当下会话情境中。另外, 当活动形式和道具能满足个体能力、激发个体的兴趣时, 老人会有较多的联想和操作性的行为, 也因而产生更为丰富的信息, 进而易引发其他成员进行交流互动(如活动二、三、五)。通过比较五次活动, 就交流话题而言, 大部分老人偏好于务农、家事等相关, 可推知与其相处的时代背景相关。

5 活动发现

5.1 道具的社交作用

当道具辅助老人进行故事分享时, 主要起到两种

作用, 其一为联想与沟通, 道具所携带的意象、自身形体(结构质感等)会为叙说者带来视觉与触觉上的回忆或联想。对于沟通双方来说, 与单纯口语的形式交流相比, 道具介入说故事情境能扩增叙事者表达方式和手段, 而听者依托视觉辅助能更直观地理解叙说者所表达的故事情境和感受其内涵。另一种作用为行为连接, 叙述者在叙事过程中, 透过对象选择和操作来对应口述内容。通过道具让叙事者的“叙”事行为与“叙”述情境得以连接, 辅助其将回忆的情景迁移到当下的沟通情境中。

5.2 影响社交互动的因素

道具虽可能促进老人故事分享和社交互动的展开, 但需要根据个体能力匹配合理的道具类型和活动形式。研究发现, 不同的道具和活动的设计会影响老人交流的长度、深度和互动的频率, 进而产生不同的社交质量。

5.2.1 道具数量与话题

根据活动发现, 仅提供单一道具虽可以刺激话题的开启, 激发老人表达的欲望, 但叙说者本身若没有进一步的刺激和联想, 话题很难继续延展(如活动一), 这也在一定程度上影响了交流和互动。而复合的道具可以带来较多的联想刺激和表达欲望, 老人通过不断地添入道具的方式, 引发延伸出新的故事, 使得表达和交流持续进行(如活动二), 或通过复合道具的摆设形成情景来描述故事细节, 深入话题(如活动三)。这两种形式都能产生大量的内容信息, 也容易触发他人的讨论和交流, 从而创造良好的互动和社交氛围。

5.2.2 道具外观意象与类型

老人挑选道具的偏好与经验有关, 当道具外观意象易联系到老人熟悉的事物经验时, 则诱发更多表达的欲望。另外, 不同的道具类型存在不同的难度, 应

表 5 活动综合分析
Tab.5 Activity summary analysis

活动	活动类型	参与人数与类型	挑选道具类型(F/G)及使用道具数目	行为(操作与次数)	时空配对	相关故事	交流延续时间	沉默次数	总体人际互动
活动一	挑选(单一道具)	5名 皆为轻度失能老人	参与者1: F(1) 参与者2: F(1) 参与者3: F(1) 参与者4: F(1) 参与者5: F(1)	参与者1: M1→M2→M3(1) 参与者2: M1→M2→M3(1) 参与者3: M1→M2(1) 参与者4: M1→M2(1) 参与者5: M1→M2→M3→M4→M5(1)	参与者1: T1→T2(1) 参与者2: T1→T2(1), S2(1) 参与者3: T1→T2(1) 参与者4: T1→T2(1) 参与者5: T1→T2(2) S2(1)	有物件简单描述但没有展开过多故事事的描述	5	5	自说自话,话题没有连贯性,彼此交流较少
活动二	挑选(复合道具)	2名 皆为轻度失能老人	参与者1: F(5) 参与者2: F(3)	参与者1: M1→M2→M3(3) M1→M2→M3→M4→M5(1), M1→M2(1) 参与者2: M1→M5(3)	参与者1: T1→T2(5) S1→S2(5) 参与者2: T1→T2(2), T2(1) S1→S2(1), S1(4)	参与者1: 乡下种植经验、养殖生活、养小孩 参与者2: 刻墓碑、父亲的职业	40 min	2	交流互动较为活跃,能针对对方的故事分享展开追问和延伸
活动三	建置场景	4名 皆为轻度失能老人	参与者1: F(5) 参与者2: F(3) 参与者3: F(5) 参与者4: F(5)	参与者1: M1→M2→M3(3) M1→M2→M3→M4→M5(1) 参与者2: M1→M2→M3(3) M1→M2→M3→M4→M5(1) 参与者3: M1→M2→M3(4) M1→M2→M3→M4→M5(1) 参与者4: M1→M2→M3(5)	参与者1: T1→T2(3), S1→S2(4) 参与者2: T1→T2(2), S1→S2(2) 参与者3: T1(2), S1→S2(3) 参与者4: T1→T2(3), S1→S2(2)	参与者1-4: 早期居家生活	50 min	0	交流频繁互动活跃,能针对对方的故事分享展开追问和延伸

续表

活动	活动类型	参与人数与类型	挑选道具类型(F/G)及使用道具数目	行为(操作与次数)	时空配对	相关故事	交流延续时间	沉默次数	总体人际互动
活动四	挑选和建构场景	3名 皆为轻微失能老人	参与者 1: F (1) 参与者 2: F (2) 参与者 3: F (4)	参与者 1: M1→M2→M3(1) 参与者 2: M1→M2→M3(3) 参与者 3: M1→M2→M3(4)	参与者 1: T1→T2 (1), S1→S2 (1) 参与者 2: 无 参与者 3: T1→T2 (3), S1→S2 (3)	参与者 1—2: 早期家园样貌	20 min	5	部分老人能自由发挥,而有的老人较少说话 整体交流互动较少
活动五	挑选和建构场景	9名 皆为及健康老人	参与者 1: F (1) 参与者 2: F (2) 参与者 3: F (2) 参与者 4: F (3) 参与者 5: F (3) 参与者 6: F (5) 参与者 7: F (1) 参与者 8: F (5), G (2) 参与者 9: F (2), G (4)	参与者 1: M1→M2→M3(1) 参与者 2: M1→M2→M5(1) 参与者 3: M1→M2→M3→M5 (2) 参与者 4: M1→M2→M3(4) 参与者 5: M1→M2→M3(1) 参与者 6: M1→M2→M3(5) 参与者 7: M1→M2→M3→M5 (1) 参与者 8: M1→M2→M3(5) M1→M2→M3→M4→M5 (2) 参与者 9: M1→M2→M3(3)	参与者 1: T1→T2 (1), S2 (1) 参与者 2: T1→T2 (2), S1→S2 (2) 参与者 3: T1→T2 (1), S2 (1) 参与者 4: T1→T2 (4), S1→S2 (1) 参与者 5: T1 (1) 参与者 6: T1 (1), S1→S2 (3) 参与者 7: T1→T2 (1) 参与者 8: T1→T2 (5), S1→S2 (5) 参与者 9: T1→T2 (2), S1→S2 (2)	参与者 1: 养猪供学费 参与者 2: 童年瘟疫 参与者 3: 养殖生活、追星往事 参与者 3: 怀念父母的料理 参与者 4: 骑马爱好、父母料理父母职业、在海边等父母 参与者 6: 出国旅游经验 参与者 7: 父母料理 参与者 8: 家庭主妇生活 参与者 9: 家里样貌	60 min	0	交流互动活跃,能针对对方的故事分享展开追问和延伸

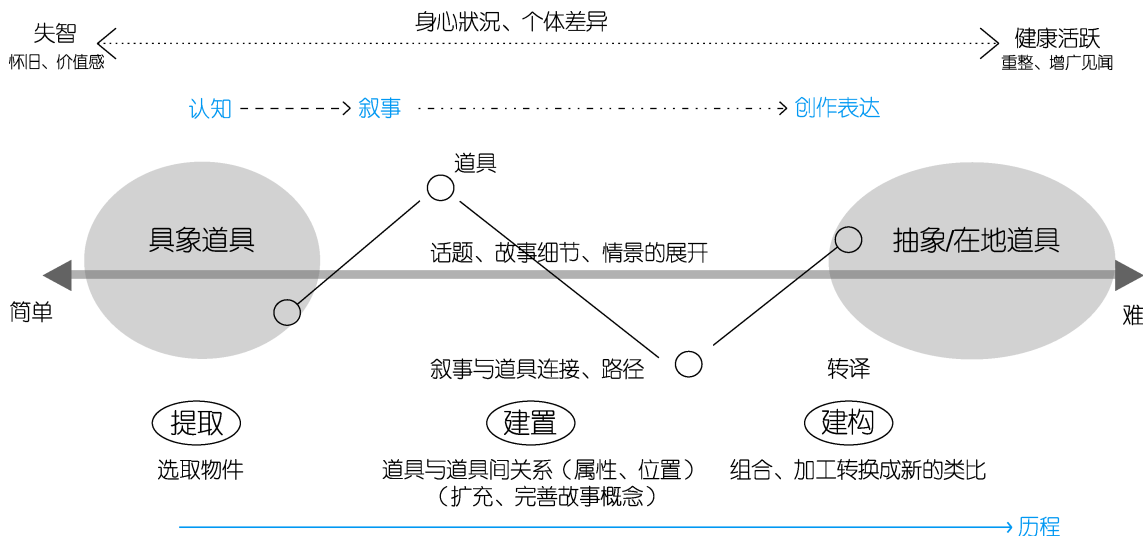


图5 道具介入经验分享活动的形式与历程
 Fig.5 The form and process of props involved in experience sharing activities

根据老人身心程度进行选择。具象类型的道具对老人来说，较容易展开回忆和联想，抽象的道具对于身心衰退的老人来说，则较难掌控，因而影响到互动的开展（如活动四）。相比之下，对于身心状况较好的部分老人则灵活运用（如活动五）。由此得知，唯当道具的类型能与老人的身心特征相匹配时，老人才会更好地投入于社交活动中去。

5.2.3 物件的辨识性和操作性

道具辅助性主要体现在联想与沟通与操作上。故道具本身的辨识性和操作性会对老人的活动参与度有较大的影响。一方面，道具要能较好地被老人的感官所理解，才能有效地提供线索激发联想。另一方面，老人在叙述的过程中会通过操作道具来辅助表达，透过话语和匹配的序列性的动作，展现旧有情景（时空描述）于当下会话情境中。因此当道具较容易被辨识理解和使用，才能达到辅助表达的目的。

5.2.4 活动形式和难度

对于用道具说故事，不同身心程度的老人有不同的需求和能力，应匹配不同难度的互动方式、节奏和道具类型。针对轻微失能的老人来说，较封闭简单的互动形式易于其理解和参与，而弹性模糊互动形式对这类群的老人来说则难以适应，这无疑也会增加其认知和心理负担，甚至产生挫败感；而过于简单的道具和活动形式对健康活跃的老人来说，则容易产生无聊、疲倦感。故针对不同程度的长辈匹配不同道具类型和介入方式，依据他们所感兴趣的和熟悉的主题内容，从具象到抽象、由易到难、从封闭到弹性，以循序渐进的方式展开。道具介入经验分享活动的形式与历程见图5。

6 道具和活动设计原则

通过实际活动的分析，进一步收敛出相关道具和

活动设计原则。在道具介入说故事情境中，应根据老人的不同身心状况匹配不同道具类型和活动形式，才能有效地辅助或促进老人进行经验分享以及社交互动的目的。

在活动形式上，应遵循从易到难、从具象封闭到抽象开放循序渐进的原则。而在道具设计上，道具的造型应予以简化，色彩明确且突出，同时考虑道具的多元感官设计以辅助视力不足的老人透过其他感官加以辨识。另外，尺寸比例要大，单手就能抓握与操作，道具与道具之间容易衔接与组合，以满足老人的需求。在道具形态上，设计者可从老人生活经验和熟悉事物出发，进一步收集相关视觉意象元素以融入道具的形态设计中，除此外，还可以设计不同类型和系列化主题的道具，来帮助老人更好地拓展和深入话题，持续性地开展社交互动。

7 结语

对于老化长照的探讨不能止于生理上的满足，心理问题也需要被照料。首先，老人在退休之际面临大量变动和转化，伴随身体感官的衰退，使得社交心态发生变化，间接影响到人际关系和质量。其次，与西方文化语境不同，东方文化多以含蓄的沟通形式呈现，因此在日常生活中，如何让老人潜在的精神需求借由设计放大与表达以及让他人更容易去了解与关怀老者是值得挖掘的。

本研究尝试以道具作为媒介物，借由两间养老场所展开探索，旨在通过道具介入社交情境来促进老人故事分享，推动老人自我表达和情绪抒发，从而促进其保有社交动机和扩展社交能力；另外，道具其所具有的直观性，能辅助听者更好地理解诉说者，从而提升沟通效率和同理他人，进一步深化双方友谊，以达

（下转第 381 页）