

# 后疫情时代下老年人的娱乐服务设计研究与实践

汪晓春<sup>1</sup>, 赵雪纯<sup>2</sup>, 曹璐<sup>1</sup>

1. 北京邮电大学, 北京 100876;

2. 湖州学院, 浙江 湖州 313002

**摘要:**随着我国人口老龄化进程加快, 居家养老、社区养老逐渐成为养老的主流方式, 娱乐服务在老年服务中的比重也逐渐加大。在后疫情时代下, 娱乐需要减少人员聚集、娱乐方式会发生很大的变化, 相应的服务设计也会有很多的设计机会。梳理后疫情时代老年人娱乐产生的新机会, 并列两个服务设计实践案例来探索后疫情时代下的老年人娱乐服务方式。通过设计思维方法, 对后疫情时代下的老年娱乐的机会做系统梳理, 对主要利益相关者的实地观察、深入访谈, 综合了移情图、用户旅程图等多种服务设计工具, 构建了两个老龄娱乐服务设计系统。后疫情时代下, 老年人的娱乐服务设计迎来了较多机会, 设计师用设计思维方法可以开发更多、更好的老年娱乐服务。

**关键词:**后疫情时代; 设计思维; 服务设计; 养老服务; 居家养老

中图分类号: J524

文献标识码: A

文章编号: 2096-6946(2023)01-0036-07

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2023.01.007

## Research and Practice of Entertainment Service Design for the Elderly in the Post-COVID-19 Era

WANG Xiaochun<sup>1</sup>, ZHAO Xuechun<sup>2</sup>, CAO Lu<sup>1</sup>

1. Beijing University of Posts and Telecommunications, Beijing 100876, China;

2. Huzhou College, Zhejiang Huzhou 313002, China

**Abstract:** As population aging process accelerates in China, home-based care and community-based care for the elderly have gradually become the mainstream way of providing care for the elderly, and the proportion of entertainment services in services for the elderly has gradually increased. In the post-COVID-19 era, entertainment needs to reduce the gathering of people. Therefore, the entertainment methods will undergo great changes. There will be many design opportunities for corresponding service design. This work sorted out the new opportunities that may arise from entertainment for the elderly in the post-COVID-19 era, and listed two service design practice cases to explore the ways of entertainment services for the elderly in the post-COVID-19 era. Through the design thinking method, the opportunities of entertainment for the elderly in the post-COVID-19 era were systematically sorted out. And through field observations and in-depth interviews with major stakeholders, two design systems of entertainment services for the elderly were constructed in combination with several service design tools such as empathy map and user journey map. In the post-COVID-19 era, design of entertainment services for the elderly has abundant opportunities, and we need designers to use design thinking methods to develop more and better entertainment services for the elderly.

**Key words:** post-COVID-19 era; design thinking; service design; elderly-care service; home-based care for the elderly

收稿日期: 2022-12-14

基金项目: 教育部人文社科基金项目(18YJA760053); “智能养老康复”学科交叉团队阶段性成果

作者简介: 汪晓春(1977—), 男, 硕士, 副教授, 主要研究方向为产品系统设计、服务设计、老龄设计。

通信作者: 曹璐(1976—), 女, 硕士, 讲师, 主要研究方向为视觉传达设计、设计方法。

世界老龄化人口正在增加,预期寿命也在增加,根据世界卫生组织的预测,到2050年中国将有35%的人口超过60岁,成为世界上老龄化最严重的国家<sup>[1]</sup>。由于生理功能渐进地退化,大多数老年人在运动、感觉-知觉和认知水平上都面临着从轻微功能丧失到重大退行性改变除了这些生理限制之外,还涉及老年人和社会环境融合方式的重大变化<sup>[2]</sup>。随着社会养老保障体系的不断完善,在推进老年人医疗健康的同时,也在不断推进老年心理健康和精神文化建设等老龄事业的发展。为了积极推动老龄化服务事业的全面发展,国务院在2022年发布的《“十四五”国家老龄事业发展和养老体系建设规划》里指出要重视老年人的身心健康建设,推进居家社区养老发展,扩大老年文化服务供给,全面推进老年友好型社区建设,支持“互联网+”养老工程,繁荣老年文化等关注老龄群体的心理健康和精神文化生活建设。居家养老和社区养老是我国老龄群体常见的养老方式,老年人通常会在社区及社区附近进行娱乐活动。2020年以来,在新冠肺炎疫情的影响下,许多不同行业和人群都受到了严重的负面影响,社区养老服务供给也受到了不同程度的影响。目前我国社区娱乐建设体系还不够完善,传统社区娱乐服务已经不能满足老年人的娱乐需求。在后疫情时代下,为了应对这一特殊的社会问题,政府部门、社区和家庭等多方需要构成合作服务体系,旨在提供更好的公共服务,构建更适宜老年人生活的社会。

## 一、老龄社会时代背景

人口老龄化和出生率下降是突出的社会问题,其对经济、社会和福利制度带来一定的负面影响。同时,老龄化也是人们生活水平提高和寿命延长的必然结果,是民富国强的标志,这是社会的一个结构性事实<sup>[3]</sup>。近年来,中国人口进入了快速老龄化的时期。到2018年,65岁及以上老年人数量已达到1.66亿,占比超过11.9%,远超过联合国对“老龄化社会”设定的7%标准<sup>[4]</sup>。

为应对老龄化挑战,国家大力实施应对人口老龄化战略。2008年,北京市政府提出了“9064”养老服务模式战略。该战略要求到2020年,90%的老人在社会化服务协助下通过家庭照料(居家)养老,6%的老年人通过购买社区照顾服务(日间照料)养老,4%的老年人入住养老服务机构集中养老。类似地,多地政府也在推动居家养老服务体系的建设。因此,我国老年人的主要生活空间,包括家庭和社区,是研究老龄化和老龄服务的重要场所。在疫情暴发之前,大部分老年人活跃

于各类娱乐活动中,例如参加社区活动、健康运动、旅游,以及许多其他类型的社会活动等。以社区为基础的老年娱乐服务,在中国尤其是城市地区十分普遍。然而,疫情造成的前所未有的情况,导致人们与环境和人之间的关系发生了变化。保持社交距离的方法已被证明可以有效地减少病毒的传播,但其可能会对人们尤其是老年人的心理健康造成负面影响,如焦虑、抑郁和孤独程度的增加<sup>[5]</sup>。

老年人的健康状况不仅仅是取决于疾病的减少,而是即使存在多种病症的情况下,如何维持心理、生理和社会关系的健康。由于社区环境和健康状况的改变,老年人的社交网络通常会随着时间的推移而变小,导致社会孤立的风险增加<sup>[6]</sup>。解决社会孤立或社会隔离的一个重要方法是参与与其他人进行社会互动的社区活动。与青壮年相比,老年人的社会参与和健康之间的关系更紧密。有学者提出,社会参与可以为老年人提供有意义的社会角色,从而形成新的自我概念和集体身份认同<sup>[7]</sup>。此外,社会参与一直是面向老龄化问题的战略框架中重要组成部分,也是大量研究的重点。加强社会参与是世界卫生组织积极老龄化政策框架中应对人口老龄化问题的关键建议。

目前已有研究表明,娱乐活动对身心健康和生活福祉有广泛的益处。娱乐活动指个人或集体在闲暇中所进行的有趣味的、满足自身爱好和消遣的活动,如阅读、体育活动、志愿服务、参与创意活动,以及参加文化场所或活动等。事实证明,这些活动有助于提高生活满意度和心理健康、减轻压力;有助于预防部分疾病的发展,并促进社会参与<sup>[8]</sup>。娱乐活动也对培养积极的生活方式产生正面影响,从而有利于个人的健康,包括更好的认知能力,更高的健康自我感知,降低患抑郁症的可能性。社区老年文化娱乐活动是老年人参与社会活动的重要机会,由于老年人中仍在工作的人很少,面对较多的休闲空闲时间,通过主动参与社区文化娱乐活动,可以帮助老人融入新的群体中,生活得到充实,身心得到陶冶<sup>[9]</sup>。

## 二、后疫情时代下的老年娱乐服务需求分析

新冠疫情持续了三年,极大地改变了人们的日常活动,其中最突出的变化包括旅行的减少,服务业受限,以及居家时间的增加<sup>[10]</sup>。随着疫情防控进入新阶段,鉴于老年人的健康风险,社会需要关注如何保障老年人的健康。同时,疾病相关的压力可能会加剧老人的心理压力。因此,如何帮助老年人在后疫情时代保

持身体活跃和心理健康是很重要的。

后疫情背景下,社区的主体作用增强,导致老年人对社区的依附性也在增强,对社区的养老服务的需求随之增多。在中国,老年人群娱乐需求可以分为五种,分别是:运动娱乐需求、休闲娱乐需求、人际交往娱乐需求、教育娱乐需求、自我实现需求。而老年人的娱乐活动大概可以分为个人娱乐活动(如书法、绘画、钓鱼)、小组娱乐活动(如乒乓球、麻将、下棋)、大型团体娱乐活动(如广场舞、合唱)、集体娱乐活动(如太极拳)等几个方面<sup>[1]</sup>。然而,虽然活动种类繁多,但现实仍然存在诸多限制,无法让所有的老年人都享受到文体休闲方面的社会优待。这主要有以下方面的问题。

第一,缺乏合理的领导组织。目前,集体娱乐活动缺乏有力的组织者和领导者是困扰老年人参与娱乐活动的主要因素。许多老年人想参加娱乐活动,但他们不知道如何加入这些团体。调查显示,由于老年人集体活动主动性不强、信息渠道不畅通、各社区老年人分布不均、生活作息差异等客观条件,导致老年人的娱乐活动无法得到充分、有效的执行。

第二,缺乏理想的场地和条件。如今,老年人的娱乐场所普遍存在于社区。室内空间多为一些公共场所的临时用房,如社区的办公室或会议厅等。对于那些小社区或乡镇地区,由于缺乏专门供老年人举办活动的场所,老年人无法拥有专享、专用的娱乐场所。对于那些想在户外休闲的老年人来说,他们不得不聚集在树荫下、草地上或家附近的广场上,进行一些简单的娱乐活动,比如一起下棋,但户外活动通常会受天气因素影响制约。因此,社区空间的规划设计应充分考虑老年人活动的特点,才能满足老年人真正的娱乐需求。

第三,缺乏相应的配套设施。目前,国内大部分社区的老年人娱乐设施都比较简单。室内设施方面,房间里甚至只有简单的桌椅。室外场地,则通常缺乏安全措施、照明和音响等配套设备。因此,有必要在社区内为老年群体配备室内外的娱乐活动场所,全面营造一种老年活动场所的氛围,也能使人们更主动地参与到群体活动中来。

第四,缺乏持续创新。从调查来看,当下社区服务的形式和内容都比较单调,个性化娱乐明显不足。随着社会的发展,年轻人更容易体验新产品、新服务体系、现代科技和新型娱乐活动。然而对于年长者来说,他们的日常活动几乎是一样的,时间和科技带来的生活变化似乎对他们影响不大,这可能是让老年人感到与社会脱节的原因之一。所以,老年人的日常活动也

应该持续地创新。

第五,缺乏关心和关注。随着社会老龄化,老年群体逐渐成为构建和谐社会的重要力量。2015年就有学者提出,虽然中国已步入老龄化社会,国内老年产品的市场需求量加大,但市场上大多数老年用品设计时缺少对老年人真实生理、心理等需求的考虑,老年人往往在生活中并不能得到较好的服务体验<sup>[2]</sup>。社会需要提高娱乐服务对老年人生活影响的认识。它不仅是为了提高老年人的生活质量,也是为了让老年人融入当今世界,增强经济社会发展活力,增进社会和谐。

综上所述,娱乐活动是老年人生活的重要组成部分。构想、设计和制定老年人的娱乐服务,应作为促进积极老龄化政策的基础。老年人最关心的是晚年阶段的生活质量,为他们建立一个全面、多体验点的娱乐服务系统,可以丰富老年生活,提高服务专业化水平,促进养老服务供给主体协调性发展,完善符合后疫情时期和新时代发展需求的养老良性发展之路。

### 三、设计实践案例一

“舞伴”——广场舞服务系统设计(北京邮电大学2015级工业设计学生:金姝玥、张萌、张欣羽、吕林锴、马超设计,指导老师:汪晓春)

#### (一) 设计流程

设计思维方法在两个项目的设计流程中,包括前期研究、系统构建到设计提案发布,一直被遵循。旨在为老年人服务的设计教学活动中,设计思维方法作为一种策略,不仅可以解决问题,还可以识别其他需要解决的问题。设计思维使设计者能够识别用户潜在的需求并从这些见解中创造价值,关注人们的生活和需求,创造产品、服务和体验,并循环地向利益相关者交付功能原型,收集反馈、验证假设、重新调整,从而创造出真正符合用户需求的产品。

#### (二) 需求调研和功能分析

首先,通过二手资料调研和PEST分析法,发现在日常生活中,当聊到“广场舞”,不同的人对广场舞的评价褒贬不一,存在很大的差异。广场舞,作为极具中国特色的活动迎来争议较大的背后,主要由于围绕广场舞存在四类相关利益人群。社会对广场舞的争议与分歧是由领舞、普通舞者、观众、普通大众这四类人群对广场舞的不同态度而产生的。

然后,通过访谈、观察法对四类人群进行了深入调研,并利用POEMS框架、用户旅程图等方法,提取其

典型行为,为下一步分析用户痛点问题作准备。最后,对不同人群痛点分析,发现其间互利关系、矛盾关系。将痛点归纳聚焦,寻找共同需求,并总结需求,得到设计定义:通过减少广场舞的干扰以改变大众对广场舞的看法,提升广场舞的社会认同感;改善广场舞舞者社交体验点,以提升舞者社会参与感,最终打造广场舞的社交文化。由此,舞伴品牌的核心价值应运而生——“让广场舞成为一种社交文化”。

### (三) 系统建构

明确了在广场舞为中心的娱乐服务系统中,利益相关者主要为领舞、普通舞者、想参与的观众、普通大众四类人群。不同利益相关者之间的主要功能可以有一定的对应关系,将有对应关系的功能进行转化,得到根据可以同时满足多个利益相关者的功能作为系统里的主要体验点。将不同体验点进行合理的组合,最终得到系统里的4个主要创新点,即统一组织的平台;便捷的管理方式;定向与不扰民的音乐、灯光展现方式;满足表现欲的活动形式。

创新的六大体验点:环形光音系统、定向音光源、音响便捷性、活动策划、线上专业学习和线上社交,为四类用户打造满足其自身需求的广场舞文化体验,营造良好的广场舞社交氛围,并结合商业模式形成自运营,形成多体验点的品牌系统,最终使广场舞成为一种社交文化。

除此之外,系统内的政府、相关技术提供者和广告合作商等,也是服务的直接或间接提供者(见图1)。服务提供者和服务接受者在系统中完成独立的任务,又相互衔接配合,形成完整的服务体系,品牌创造满足不同人群的广场舞文化体验,最终使普通大众愿意走进广场舞成为观众,观众成为舞者,在整个社会形成广场舞的社交文化。

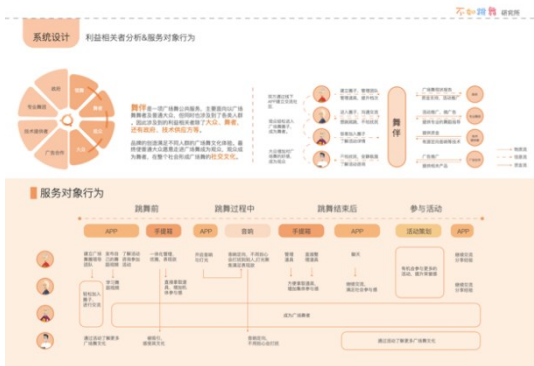


图1 “舞伴”利益相关者分析&服务对象行为

### (四) 设计方案

根据前期得出的分析与结论,可以初步得出具有硬件功能创新点和软件功能创新点的舞伴娱乐系统设计。此系统包含有源定向音响、模块化音箱架(见图2)等。

#### 1. 有源定向音响

在场地四周摆放有源定向音响,实现声音+灯光聚焦,在场地四周摆放有源定向音响,利用有源定向声技术,确保声音的传播范围为正前方30°夹角内,音量可达85~90 dB,两侧音量随角度扩大快速递减30~40 dB,且不破坏音质,有效地解决了广场舞的扰民问题,在不扰民的情况下满足社交文化需求。中间部分两个条形灯可模仿舞台灯光,聚光灯可起到晚间照明的作用,保障安全,同时可营造焦点的感觉,满足舞者们的表演欲。此外,可通过APP远程切换歌曲、控制音响开关、切换歌曲、控制音量等,将智能融入广场舞的整个流程。

#### 2. 模块化音箱架

将模块化解构的设计思想运用在音箱和架子的拼装中,组成可自由拆卸的智能音箱,便于携带使用。可以自由调整轮子的滚动方向以保证各个方向推拉,同时有刹车装置,便于取放音响。音箱放置时与音响架通过磁感应连接吸紧,并且一旦吸附后便可为音箱进行无线充电,使音箱的使用更加便捷,实现四块智能音箱的携运和续航功能,造型简洁舒适,将现代元素融入广场舞场景。

此外,舞伴线上应用程序(见图3),将线上遥控、练舞学习、分享交流与线下娱乐服务相结合,以线下硬件与服务为基础、线上服务平台为依托。为了方便老人进行日常交际与娱乐,一同享受广场舞社交娱乐生活,此应用程序为老年人提供四大主要功能模块,包括:合作练舞,用户开启自拍模式或由舞友帮助拍摄,跟随课程练舞,完成后会增加课程熟练度,熟练度排名



图2 “舞伴”模块化音箱架



图3 “舞伴”线上应用程序

每周更新;找舞伴服务,老人可以在线上舞群发布活动信息后,舞友可快速约伴同行;遥控设备,可通过手机进行设置,一次性控制多台音箱和灯光的设置,如音量、乐曲、灯光色彩等;分享精彩,每日签到、分享动态,与舞友互送礼物、相互鼓励;与此同时可完成每日任务,获取免费礼品与折扣积分。线上平台设计语言与整体风格保持一致,以活力、关怀、温暖等关键词为参考的蓝、黄、橙色为主色,APP界面设计简洁,方便老年群体看清内容并进行操作,如遇到问题也可与线下服务人员交流或拨打电话求助。

综上所述,“舞伴”是一个秉承“让广场舞成为一种社交文化”的理念,通过对广场舞系统舞者大众等需求痛点进行分析,打造包含线上平台、线下硬件的广场舞社交文化娱乐服务系统。结合当前技术、利用互联网时代特点,通过包括一个社交APP、结合定向声源与灯光的音箱、一个模块化音箱集合推车和一系列广场舞表演策划等多触点(见图4),优化广场舞系统内领舞、普通舞者、观众及普通大众的体验,延伸了广场舞的服务流程,使普通大众愿意走进广场舞成为观众,观众成为舞者,舞者之间实现良好交流。最终赋予广场舞社交文化,改变广场舞社会地位,使其成为中国社交文化的代表。



图4 “舞伴”系统应用场景

## 四、设计实践案例二

“乐融·云广场”——后疫情时代老年人生活化娱乐方式解决方案(北京邮电大学2019级研究生王雪珺、柏琳瑶、高云帅、陈晶晶设计,指导老师:汪晓春)

### (一) 设计流程

本设计如上文所述,以设计思维方法为驱动,运用服务设计思维,提出符合后疫情时代背景满足老年人需求的生活化娱乐方式解决方案。在设计过程中,设计者使用了各种设计思维方法和工具,来拓宽设计视野,从而可以从交互和功能范式转向更具战略性的层面,构建更完整、更符合用户需求的服务设计系统。该设计实践流程主要分为以下几个部分:背景研究、用户调研、问题定义、设计定义、逻辑梳理、品牌设计、服务系统设计、可交付成果、评估和分析。

### (二) 需求调研和功能分析

为了解并总结出老年人在娱乐方面的需求,尤其是在社会对老年人具有一定“刻板印象”的情况下,调查研究中需要根据研究问题的复杂性调整设计工具和方法。首先设计者使用PESTEL分析模型分析了当下老年娱乐服务,在政治、经济、社会、技术、法律和环境方面的内部因素和外部因素,通过PESTLE分析,设计者确定了环境的状态及其因素如何影响老龄娱乐的未来。此外,还使用SWOT分析来评估老年娱乐服务系统的优势、劣势、机会和威胁。

通过对目标用户的采访和观察,总结归纳出移情图、用户画像和生活日记,帮助设计者了解老年人的娱乐需求。尤其是后疫情时代下,如何在保证老年人安全、健康的基础上满足其娱乐有关的需求,并结合马斯洛需求层次模型,对老年人的娱乐需求进行总结。

在提供设计方案之前,准确定义问题很重要。基于之前的调查研究,问题总结侧重于评估围绕当前后疫情时代下,老年人对娱乐需求和现实条件、社会及家人的担忧之间的矛盾和需求,如何转化才会带来更好的服务设计结果。在这种情况下,设计方法帮助观察和确定当前的条件和限制,并在服务环境中想象未来新的可能,从而确定该服务系统的设计定义,即后疫情时代,安全关怀智慧的老年生活化娱乐方式创新。

### (三) 系统建构

基于以上研究和定义,确定设计方案“乐融·云广场”,该方案是一个旨在通过融合智能硬件、信息服务、

社区环境多方面服务触点来融入老年人生活,并使其适应及享受生活化娱乐的产品服务系统,其品牌战略为倡导老年人发现生活、记录生活、享受生活,倾诉自己的生活,倾听他人的生活,以打造后疫情时代社区老年人沉浸式生活化娱乐社交方式,强化老人时代归属感,重构邻里关系为品牌愿景。

#### (四) 设计方案

为了提供直观、透明且有效的生活化娱乐方式解决方案,乐融·云广场依托老年人生活的社区形成了一套生活服务设计(见图5)。在这个系统中,生活分享和娱乐体验可以依托于社区环境和智能设备随时随地投射到老年人的生活中。根据后疫情时代下老年人与社区的紧密联系,通过系统内外、线上线下的服务,将现实生活中的服务与环境 and 智能技术相结合。该系统主要由以下三部分组成。

##### 1. 主题体验馆

主题体验馆设有奥运主题体验馆和航空主题体验馆,将国家发生的重大新闻和重要事件在体验馆内进行对应的功能化和信息化布局,使老年人可以在馆内拥有对应的沉浸式体验。



图5 系统内部规划

##### 2. 生活分享屏

生活分享屏为一块可交互的大屏幕(见图6),右侧有弹幕随时分享新鲜事,屏幕中央画面为社区实景效果图。社区的老年人可以在此对同步到分享屏的信息给出交互反馈,并根据反馈在后续电子和纸质时光报定制中收集信息。此外,考虑到社区环境中除了老年人,另一主要使用群体为儿童,屏幕下半部分另设计有适合儿童涂画的区域,从而确保社区可以为每个家庭提供其需要的公共娱乐服务,任何人都可以在其中平等地享用与交流。这种娱乐服务体系既可以增加老年人休闲娱乐的机会,也同时促进了儿童的兴趣爱好发展,构成良好、和谐的社区环境。

##### 3. 定制时光报

此功能分为线上及线下两个部分。线上功能设计了配套的APP应用程序(见图7),用户可将在主题体验馆中体验的感想记录下来,在社区范围内进行情感交流,了解彼此身上发生的事情并做成线上的故事书,APP将在后台给用户生成一份定制时光报;线下部分(见图8),用户记录在分享屏上的内容可以在手机端选择内容排版,定制成属于自己的时光报,同时报纸上



图6 生活分享屏



图7 定制时光报—线上部分



图8 定制时光报—线下部分

还会有与社区相关的内容和时事新闻供用户阅读。

## 五、结语

在后疫情时期的背景下,社区养老娱乐服务供给仍无法满足老年人日益增长的对服务的需求。通过以上两个设计实践案例的探索,可以看出老年人的娱乐服务设计在依托设计思维和服务设计理念的基础上,结合智能交互技术和智能设备等方向仍存在较多可发展的空间。科技创新为老年人群的社区娱乐服务提供了更多可能性,而设计的思维和方法为打造专业化、多元化的养老娱乐服务提供了有效途径。挖掘更多老年娱乐痛点,鼓励老年人积极加入社区娱乐活动,满足其在多场景、不同空间中参与娱乐活动的需求,以社区为服务中心同社会组织共同合作,充分利用和调动社会资源满足老年人群的娱乐需求,需要设计师们开发更多、更好的老年娱乐服务。

## 参考文献

- [1] World Health Organization. World Report on Ageing and Health[M]. Genève: World Health Organization, 2015.
- [2] ANNELE U, SATU K J, TIMO E S. Definitions of Successful Ageing: a Brief Review of a Multidimensional Concept[J]. Acta Bio Medica: Atenei Parmensis, 2019, 90(2): 359.
- [3] 吴琨. 中国老年人社会参与模式及其相关问题研究——基于CFPS的实证分析[D]. 江西:江西财经大学, 2019
- [4] 王辉,杨卿栩. 新中国70年人口变迁与老龄化挑战:文献与政策研究综述[J]. 宏观质量研究, 2019, 7(2): 30-54.
- [5] 张迪,田雨馨,伍新春. 突发公共卫生事件中的隔离:心理反应与影响因素[J]. 华南师范大学学报(社会科学版), 2020(4): 31-41.
- [6] BOYLE A, WILES J L, KEARNS R A. 对就地养老的反思[J]. 地理科学进展, 2015, 34(12).
- [7] 陈莹. 抗逆力培育下失独老人的身份认同危机及重建[J]. 社会工作与管理, 2022, 22(1): 23-31.
- [8] 杨宗传. 再论老年人口的社会参与[J]. 武汉大学学报(人文社会科学版), 2000, 53(1): 61-65.
- [9] 陈莹. 抗逆力培育下失独老人的身份认同危机及重建[J]. 社会工作与管理, 2022, 22(1): 23-31.
- [10] 姜照君,王红漫,吴志斌,等. 社会资本对老年人生活满意度的影响——基于新冠肺炎疫情期间的调查分析[J]. 卫生软科学, 2021, 35(4): 45-50.
- [11] 徐嘉晨. 面向城市第三年龄人群的社区娱乐服务设计[D]. 广东:广东工业大学, 2020.
- [12] 黄钦. 针对老年人心理特征的产品设计思考[J]. 艺术科技, 2015, 28(11): 174.

责任编辑:陈作