

第五章 結論與建議

第一節 結論

一、熟年世代之特性(以本抽樣樣本為例)：

- (一)、高達64%是想「好好享受自己的人生」；
- (二)、「高中(職)以下教育」者約佔全體的3/5(62%)；
- (三)、「與配偶同住」及「獨居在家者」共計達75%，故可知此族群是相當獨立自主，機動性強，沒有其他人牽絆，亦符合前述「享受人生」之人生觀。
- (四)、有子女者佔70%，但與子女同住者僅佔15%，呼應前述「享受人生」之人生觀。
- (五)、可支配所得「5萬元以下」者佔80%，「5萬以上」者佔20%。
- (六)、休閒生活種類與項目之偏好如下：
 1. 得分有23%較偏好體育性休閒(其中登山項目23%為較偏好)；
 2. 得分有22%偏好藝術性休閒(其中音樂項目23%為較偏好)；
 3. 得分有21%較偏好娛樂性休閒(其中遊覽20%為較偏好)；
 4. 得分有18%較偏好知識性休閒(其中閱讀26%為較偏好)；
 5. 得分有16%較偏好服務性休閒(其中社會公益27%為較偏好)。

各休閒生活種類與項目之偏好分布，其差異性不大。

二、熟年世代休閒生活種類與項目之選擇

- (一)、「休閒活動項目種類」中，可支配所得「三萬以下」者最愛「娛樂與藝術性項目」，「三萬至五萬」者最愛「體育與藝術性項目」，「五萬至十萬」者最愛「體育與知識性項目」，「十萬至十五萬」者最愛「體育與服務性項目」，「十五萬至三十萬」者最愛「體育娛樂性項目」。
- (二)、可支配所得「三萬以上」者皆偏愛「體育娛樂性項目」。

- (三)、各級距之「無子女者」皆最愛「服務性項目」。應是有足夠的閒暇時間回饋社會，並寄情於服務之中。
- (四)、「體育性休閒活動項目」，中可支配所得最高與最低級距皆包含球類運動，可知球類運動因種類繁多，其內容應可再細分釐清。
- (五)、「知識性休閒活動項目」中，「閱讀」為可支配所得「15萬以下」各級距之最愛，「15萬以上」則偏愛「寫作」。
- (六)、「娛樂性休閒活動項目」中，「旅行與遊覽項目」為「三萬以上」者各級距之偏好，「三萬以下者」最愛「棋藝項目」。
- (七)、「藝術性休閒生活項目」中最受歡迎之項目為「音樂項目」，但因音樂範疇廣泛，又可再細分多種，如古典、流行、鄉村、國樂等等，故音樂之確切種類後續研究可再細分探討。
- (八)、「服務性休閒活動項目」中「社會公益項目」最受偏愛，可能是因為其花費時間與體力遠低於其他各項。又，雖然需貢獻所得，但卻不限於可支配所得之多寡，表示愛心與可支配所得無關。

三、休閒生活種類與項目選擇之主要因素

- (一)、休閒種類與項目選擇之主要因素依序為「便利性」(16%)，其次為「多年習慣」與「自我實現」(15%)，第四為「身體健康」、「娛樂性」、「就是喜歡」(14%)，最後為「符合預算」(12%)。
- (二)、若以「可支配所得」為分界，「十萬以下」者，其共同因素為「對身體健康有幫助」、及「相當方便」；「十萬以上」者之共同因素為「自我實現」。
- (三)、若以「生活價值觀」為分界，「求新求變」與「淡泊知命」者，皆因「便利性」、及「身體健康」；「細水長流」與「穩定安定」者，共同因素為「單純的喜歡」；其次為「自我實現」與「便

利性」。

(四)、若以「性別」為分界，則兩性共同因素皆為「便利性」、「身體健康」、「單純的喜歡」。

綜合上述四項得知，「便利性」、及「身體健康」是熟年世代選擇休閒之主要因素之一。



第二節 建議

本研究就熟年世代休閒生活，對政府或投資者所提供的建議為：

- 一、「享受人生」之需求：政府或企業應以滿足熟年世代「享受人生」之需求，建設或設計其休閒生活所需之設施與規劃。
- 二、針對「目標特性」：企業可針對熟年世代之喜愛與習慣，做其周邊商品之衍生及設計，以此推廣應可得事半功倍之效；並可依其比例求出母體中之總人數，藉以瞭解市場之規模，評估其效益。
- 三、便利性與可及性：政府或企業於建設或投資休閒設施時，應以「小巧而分佈廣」、可及性高，為主要訴求；而非「量體大而距離遙遠」；若真要設置大型設施，或是舉辦大型休閒活動，除了本身的誘因之外，更需考慮到「交通」便利性。
- 四、健康導向：休閒設施或活動應以健康為訴求。休閒與健康的結合，符合熟年世代腳踏實地的生活態度。
- 五、單純的喜歡、習慣、：熟年世代已到了「可以、並有能力做自己喜歡做的事」的階段。瞭解熟年世代真正喜歡的項目、他們的習慣、他們的願望，是政府或投資者在執行建設或投資之前，必須先努力徹底瞭解的重點，才能事半功倍，發揮最大效益。
- 六、實現自我：政府應重視熟年世代的智慧與產能，提供「社會服務內容」的多樣性，誘導或協助義工團體之成立。不僅可讓熟年世代有適當的管道、用休閒的心情，去實現自我，也可增進社會和諧。
- 七、娛樂性：娛樂性不是熟年世代主要考量因素，有可能是因為，對他們而言，前述幾點本身就已是最好的娛樂了。

- 八、預算：預算是熟年世代最後才考慮的因素，顯現熟年世代傲人的消費能力與善待自己的決心。故，只要越能滿足前六項的休閒需求的產品，熟年世代並不會吝於讓自己快樂的機會。
- 九、本研究認為我國政府需對熟年世代可動用金額在三萬元以下之族群給予其退休後休閒活動之助益，然而需要在體育類活動上多舉辦球類活動與登山活動，在娛樂性上則需舉辦棋藝比賽等等，以讓熟年族有聚集在一起活動之機會，並可利用城市開放空間給與熟年族一同活動，一來可帶動城市活動，二來可減少熟年族獨居之社會問題。
- 十、然而在熟年族之商機上，本研究認為熟年族擁有較優沃之經濟條件者，皆需要滿足客制化之特殊需求，因此並非可作一般性之規劃，而是需視不同情況而定。

