

今後の高齢者福祉施設におけるレクリエーション活動への予測 — 団塊の世代利用者の増加を考慮して —

○上野 幸(余暇問題研究所) 廣田治久(〃) 山崎律子(〃)

キーワード： レクリエーション活動、団塊の世代、高齢者福祉施設、コホート

I. はじめに

この研究は発表者らが数年にわたり高齢者の生きがいづくりについてレクリエーションの視点から実施してきた実践研究の一環である。これまでに高齢者一人ひとりに直接聞き取り調査を行い、余暇活動や信条を研究してきた結果、それらがコホートに深く関わっているという知見を得ている(日本レジャー・レク研究、第41号1999～第53号2004、第68号2011)。そこで、一般的に個性派やこだわりが強いなどといわれている団塊の世代もすでに65歳に達しており、この先10年以内に高齢者福祉施設の利用が増加すると予測されている。彼らの特徴を把握することは、高齢者福祉施設の現場でのレクリエーション活動を進めるにあたり今後大変重要であると考えられる。

II. 目的

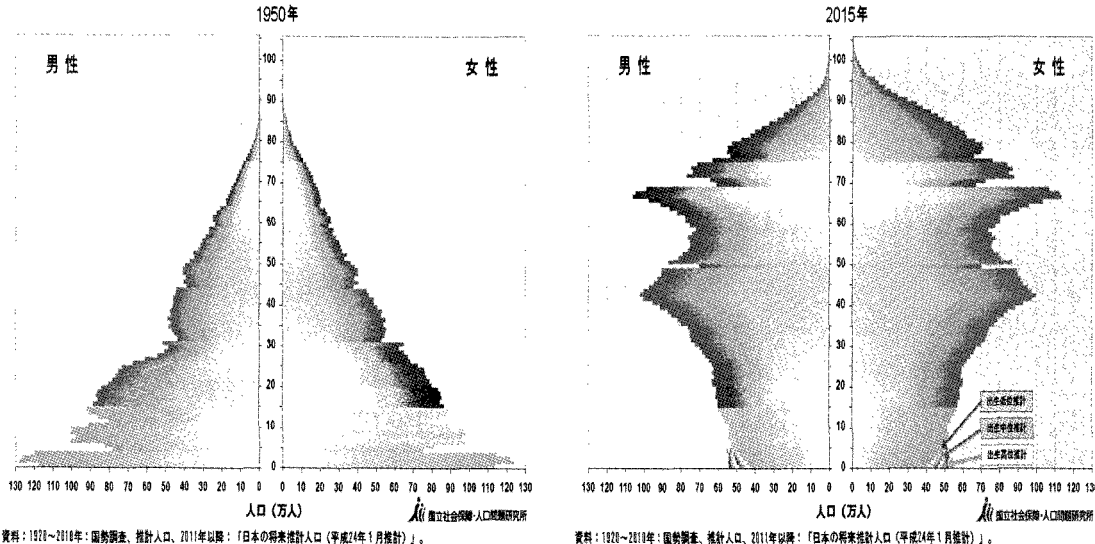
この研究の目的は、団塊の世代の“これからの高齢者福祉施設におけるレクリエーション活動をどのようにすべきか？”の問いの解決の一助となることをねらいとしている。今回は高齢者福祉施設における団塊の世代利用者が好むと予想されるレクリエーション活動種目は何なのかを考察することに目的の主点をおいた。

III. 団塊世代の一般的特徴

1. 一般的定義

第1次ベビーブーム時代の1947年(S22) 1948年(S23)、1949年(S24)の3年間に出生した世代

2. 人口構成の比較図



3. ライフコースの背景

- ・教育基本法制定(男女共学、幼少時から)
- ・電化製品の普及－三種の神器(10代)
- ・学生運動(10～20代)
- ・グループサウンズ/フォークソング流行
- ・ニューファミリー時代(20代～30代)
- ・バブル景気と企業戦士(40代前後)
- ・平成不況(40代後半～50代)
- ・テレビ・車・エアコンの普及(10代)
- ・東京オリンピック開催(10代)
- ・カジュアルウエア流行(10～20代)
- ・集団就職(10～20代前半)
- ・高度経済成長期(10代後半～30代)
- ・携帯電話、IT革命(40代～50代)
- ・一斉退職(2007・2012年問題、60～65歳)

IV. 考察

1. 団塊の世代の特徴

- 1) 個人的趣味をもつ人が多い
- 2) 新しいものが好き(パソコン等)
- 3) ゴルフ愛好者が多い
- 4) ファッションに凝る
- 5) 海外旅行経験者が多い
- 6) 趣味にこだわりがある
- 7) ビートルズやフォークソングが好き
- 8) アウトドア志向がある
- 9) テレビ・映画をよくみる
- 10) 夫婦や仲間での行動が多い

2. 嗜好に合うと予測されるレクリエーション活動

- ・ゴーゴー/モンキーダンス
- ・絵画、演劇、映画の鑑賞
- ・音楽鑑賞/楽器演奏(フォークソング、ビートルズ)
- ・パソコン・デジカメで作品づくり
- ・ファッション談話
- ・ドライブ
- ・園芸・ガーデニング・畑仕事
- ・ボランティア活動
- ・夫婦や仲間とパーティやイベント

V. まとめと課題

団塊の世代は戦後の教育や経済成長などの影響が強く、その特徴はこれまでの高齢者と差があることは明らかである。高齢者施設の現場では、一人ひとりの状況を把握して、嗜好にあう活動を行うことが必須である。団塊の世代に対してこのような特徴を踏まえて近き将来彼らの特徴に対応し、さらに多様化するレクリエーション活動を提供することが今後求められると考える。

団塊の世代はすでに65歳を迎え、高齢者福祉施設利用者もいる中で、直説面接等を実施し、継続的に実態把握することを今後の課題としたい。