

高齢者福祉施設におけるレクリエーション支援に関する 日韓比較考察

趙 廷仁¹・滝口 真²

(¹西九州大学大学院生活支援科学研究科地域生活支援学専攻博士後期課程、

²西九州大学健康福祉学部社会福祉学科)

(2021年2月12日受理)

Japan-Korea comparative study on recreation support in welfare facilities for the elderly

Jungin CHO¹, Makoto TAKIGUCHI²

¹*The Doctoral program at the graduate school of Nishikyushu University*

²*Nisikyusyu University Faculty of Health and Welfare Department of Social Welfare*

(Accepted: February 12, 2021)

Abstract

A comparison of the challenges presented by the super-aged society that exists in Japan with the challenges expected in South Korea could help both countries. Our examination of the many relevant studies revealed that psychological support in old age is important to help seniors keep healthy both mentally and physically, and recreation support was highlighted as one of the promising methods for supporting the elderly. Herein, to identify effective recreation activities in the social welfare facilities for the elderly in both Japan and South Korea, we surveyed 1,135 staff in facilities for the elderly in both countries. The survey results demonstrated a tendency for a high participation rate in the facilities' music (singing) and exercise programs. In the future, it will be necessary for both Japan and South Korea's welfare facilities for the elderly to plan and support recreational programs that have a high user participation rate, such as music/singing and exercise.

キーワード：日本、韓国、超高齢社会、高齢者福祉施設、レクリエーション

Key words : Japan, South Korea, super-aged society, elderly welfare facility, recreation

I. 研究背景

1. 問題所在

1) 超高齢社会を迎えた日本と超高齢社会をこれから迎える韓国問題

わが国は国際的にも超高齢化社会の現状であることが指摘されている。国際連合日本政府代表部は、65歳以上人口比率が7%を超えた社会が「高齢化社会 (aging society)」、65歳以上人口比率が14%を超えた社会が「高齢社会 (aged society)」、65歳以上人口比率が21%を超えた社会が「超高齢社会 (super aged society)」であると示している¹⁾。日本の場合、1970年高齢者人口731万人 (7.1%)²⁾で「高齢化社会 (aging society)」に到達し、1994年高齢者人口1,758万人 (14.1%)³⁾で「高齢社会 (aged society)」に到達した。さらに、2007年高齢者人口2,746万人 (21.5%)⁴⁾で「超高齢社会 (super aged society)」に到達している。

一方、Korea Institute for Industrial Economics & Tradeの報告 (2019: 3)によると、韓国は65歳以上人口比率が7%を超えた社会が「高齢化社会 (aging society)」、65歳以上人口比率が14%を超えた社会が「高齢社会 (aged society)」、65歳以上人口比率が20%を超えた社会が「超高齢社会 (super aged society)」であると示している⁵⁾。

これに対して、韓国 Seoul 大学社会科学大学所属社会福祉学科名誉教授 Choi は、「1956年 UN が発表した学術誌第26巻の個人論文では、65歳以上人口比率が7%~14%未満 (高齢化社会)、14%~20%未満 (高齢社会)、20%以上 (超高齢社会) に分類している。しかし、日本の場合、国際連合日本政府代表部高齢白書では、高齢社会区分を7%~14%未満 (高齢化社会)、14%~20%未満 (高齢社会)、21%以上 (超高齢社会) に分類している。これに対して、UN 報告書による65歳以上人口比率7%~14%未満 (高齢化社会)、14%~20%未満 (高齢社会)、20%以上 (超高齢社会) の分類は問題があり、

韓国の健康保険公団、保健福祉部などでも、7%~14%未満 (高齢化社会)、14%~20%未満 (高齢社会)、21%以上 (超高齢社会) に分類する必要がある。」⁶⁾と主張している。

韓国の場合、2000年高齢者人口339万人 (7.2%)⁷⁾で「高齢化社会 (aging society)」に到達し、2018年高齢者人口765万人 (14.8%)⁸⁾で「高齢社会 (aged society)」に到達している。さらに、2025年高齢者人口1,051万人 (20.3%)⁹⁾であり、「超高齢社会 (super aged society)」を迎えると推計されている。

以上の先行研究によると、日本の場合、「高齢化社会 (aging society)」から、「超高齢社会 (super aged society)」まで、37年で到達したが、韓国の場合、「高齢化社会 (aging society)」から、「超高齢社会 (super aged society)」まで25年で到達すると予測される。日韓両国高齢化の速度表は、表1に示すとおりである。

2) 日韓両国将来高齢化率推移

国立社会保障・人口問題研究所 (2017: 4) は、現在2020年基準日本高齢化率は、28.9% (3,619万2千人) で、その後しばらくは緩やかな増加期となるが、2030年に31.2% (3,716万人) となった後、第二次ベビーブーム世代が老年人口に入った後の2042年に36.1% (3,935万2千人) でピークを迎えると示している。その後は一貫した減少に転じ、2065年には38.4% (3,381万人) となると推計している¹⁰⁾。

一方、韓国の場合、2020年基準高齢化率16.1% (835万9千人) で、ベビーブーム世代が老年人口に入った2020年から高齢化率が増加し¹¹⁾、2025年20.3% (1,051万1千人) を超え、2050年に39.8% (1,901万人) まで増加しピークを迎えた後に減少する推計であり、2065年高齢化率は45.9% (1,857万人) であると示している¹²⁾。上述した報告によると、将来高齢化率 (2065年基準) は、日本38.4%、韓国45.9%で、将来的には韓国が日本より早いスピードで高齢化率が進展すると予測される。日韓

表1 日韓両国高齢化の速度表

日 本				韓 国			
高齢化程度	到達年	高齢者数 (割合)	到達年数	高齢化程度	到達年	高齢者数 (割合)	到達年数
高齢社会 (7%)	1970年	731万人 (7.1%)	24年	高齢社会 (7%)	2000年	339万人 (7.2%)	18年
高齢化社会 (14%)	1994年	1,758万人 (14.1%)		高齢化社会 (14%)	2018年	765万人 (14.8%)	
超高齢社会 (21%)	2007年	2,746万人 (21.5%)	13年	超高齢社会 (20%)	2025年	1,051万人 (20.3%)	7年

【出典】 統計局 (1970) 「1970年65歳以上高齢者状況」²⁾、統計局 (1994) 「1994年65歳以上高齢者状況」³⁾、統計局 (2007) 「2007年65歳以上高齢者状況」⁴⁾、韓国統計庁 (2020) 「2000年高齢化率」⁷⁾、韓国統計庁 (2020) 「2018高齢化率」⁸⁾、韓国統計庁 (2019: 52) 「将来人口特別推計: 2017年~2067年」⁹⁾ より著者作成。

表2 日韓両国高齢化の傾向表

区分	日本		韓国	
	到達年	高齢者数(割合)	到達年	高齢者数(割合)
高齢化基準				
高齢化率(現在)	2020年	28.9% (3,619万2千人)	2020年	16.1% (835万9千人)
高齢化率(実数ピーク)	2042年	36.1% (3,935万2千人)	2050年	39.8% (1,901万人)
高齢化率(将来)	2065年	38.4%* (3,381万人)	2065年	45.9%* (1,857万人)

* 高齢化率のピークを示す。

【出典】国立社会保障・人口問題研究所(2017:4)「老年(65歳以上)人口および構成比の推移、日本の将来推計人口-平成28年(2016)~77年(2065)年附:参考推計 平成78(2066)~127(2115)年」¹⁰⁾、韓国統計庁(2019:8)「将来人口特別推計:2017年~2067年」¹¹⁾、韓国統計庁(2019:12-13)「将来人口特別推計:2017年~2067年」¹²⁾より著者作成。

両国将来高齢化率は、表2に示すとおりである。

これら超高齢社会を迎えている日本とこれから迎えようとする韓国の両国において、増加する高齢期問題について社会的に支援する必要性があるといえる。

3) 高齢期の問題: 心理的支援の必要性

上述の通り、高齢期の問題について、厚生労働省(2017:12)は、高齢者の虚弱「フレイル」とは、加齢とともに心身活力が低下し、生活機能障害、要介護状態、死亡危険性が高くなった状態であり、加齢に伴う変化は、食欲低下、社会交流減少、認知機能低下であると示している³⁾。フレイルの多面性について、同省(2017:12)は、社会的側面(閉じこもり、孤食など)、身体的側面(低栄養、転倒の増加など)、精神的側面(意欲、判断力、認知機能低下、うつなど)があると示している¹⁴⁾。さらに、Kim・Kim(2019:330)は、高齢期は身体的老化で疾病にかかわる危険性が高くなり、勤退、退職問題での収入減少、社会からの疎外などで心身的に不安感が高まる時期である。また、産業化の進行に伴い、労働市場から退出され高齢者は否定的イメージとして社会から認識されていると述べている¹⁵⁾。

これら、高齢期のフレイル問題に対応するため、心理的支援の必要性に関して、杉山・竹川ら(1995:21)は、高齢者は、配偶者や親しい人との死別、社会的孤立感の増大、生きる意味や社会的役割の喪失、疾病や心身機能の低下など各種のストレス事象を体験し、加齢に伴う心身能力や社会的影響力の低下のため、心理的ストレスに関する支援が必要であると主張している¹⁶⁾。

加えて、Lee(2014:89)は、高齢期の喪失感、心理社会的ストレス、鬱につながり、高齢期心理的ストレスを減少させるため、老人福祉施設、社会福祉施設、老人大学、老人相談室など高齢者余暇活動支援機関で、高齢期心理社会的支持に関するレクリエーションプログラムを計画支援する必要性があると述べている¹⁷⁾。

4) レクリエーション支援の必要性

以上の通り、高齢期の心理的支援の必要性が示された。高齢期における心理的支援の重要性に関して、千葉(1993:80-81)は、「心身健康づくり」、「より良い人間関係づくり」、「余暇時間の活用能力づくり」は相互に影響し合い進展すると示し、高齢者が趣味などの楽しい活動を媒介にしたグループレクリエーション活動、地域老人クラブの活動などによって、好ましい社会関係を持つことが大変重要であると主張している¹⁸⁾。また、滝口(2010:43)は、日本の福祉施設では福祉レクリエーション実施の際にゲーム、ソング、ダンス(GSD)のみではなく、レクリエーションを通して、利用者が人生を肯定的に紐解いていくストレスの増幅を重視していると示している¹⁹⁾。

一方、韓国の場合、Park(2008:12-13)は、施設レクリエーションに参加する高齢者は、他人との競争と協力の機会を通して、集団による共通目標を達成するために、協調性による支援によって、高齢者の特徴である社会的機能喪失、役割喪失で受けるストレスを、高齢者集団レクリエーション活動で解消することができるかと主張している²⁰⁾。また、Cha(2008:101)は、高齢者の生活満足度に影響を与える要因は社会的活動、レクリエーションであり、レクリエーション活動に参加する高齢者の生活満足度が高いと示していた²¹⁾。

先述した先行研究により、①超高齢社会になった日本、超高齢社会をこれから迎える韓国において、高齢者問題は社会的、心身的、精神的問題があり、②高齢期のストレスを減少させるため、心身的問題による支援が必要で、③高齢者の社会的、心身的支援方法の一つとしてレクリエーション支援が必要であることが明らかになった。

Ⅱ. 研究目的

本研究では、日韓両国における、高齢者のレクリエーション支援の特徴と高齢者福祉施設のレクリエーション支援により、日韓両国高齢者福祉施設における効果的なレクリエーションプログラムの企画、検証を行う。さらに、日韓両国高齢者福祉施設レクリエーション支援の現状と課題および展望を、先行研究と現地調査を通して比較考察を行う。その上で、両国高齢者福祉施設における効果的なレクリエーションの検討を行う。このことから、高齢者福祉施設におけるサービスについて明らかにすることを目的とする。

Ⅲ. 研究方法

1. 調査対象

本研究では、要介護高齢者の日常生活を活性化するためレクリエーションプログラムの開発を検討する。また、日韓両国高齢者福祉施設で行われているレクリエーションプログラム内容を把握するため、実態調査を試みた。調査対象施設は、レクリエーションに関して多様なプログラムを行っている日韓両国61ヶ所（日本30ヶ所、韓国31ヶ所）の入所施設と通所施設に勤務する1,135人（日本566人、韓国569人）の職員を選出した。また、本研究では施設内において、職員から観察した利用者へのレクリエーションの実態およびレクリエーションに関する意識調査を実施した。「日韓両国職員所属の内訳」は、表3に示すとおりである。

2. 調査票内容

調査票作成については、日本の森山・土井（2009：51）²²⁾「日本の高齢者施設における余暇活動の現状と課題－QOLの向上に効果的な余暇活動とは－」に加えて、滝口（2010：42-52）²³⁾「認知症高齢者専用棟におけるレクリエーション活動－個人を尊重してエンパワーメント－」（所収：『アクティビティ実践とQOLの向上』）を援用した。また、韓国のKim（2005：67-73）²⁴⁾「施設高齢者の余暇善用プログラムを活性化する方法に関する研究」、Park（2008：108-117）²⁵⁾「老人館のレクリエーションプログラムを活性化する方法に関する研究」を援

用した。加えて、福祉レクリエーション研究者、日本福祉文化学会会員、日本高齢者福祉施設職員、韓国文化福祉学会会員、韓国 Soongsilcyber 大学 Moun-gi Cho 高齢福祉学科長、韓国社会福祉法人ヨンコンマール（Lotus-vill）役員、幹部職員並びに高齢者福祉施設職員などによって、内容的妥当性の検討を依頼したうえで調査票を作成した。また、アンケート調査内容については、「職員が多用する利用者へのレクリエーションプログラム」、「職員が感じた利用者の最も参加率が高いレクリエーションプログラム」、「職員によるレクリエーションプログラム満足度」などを主な設問項目とした。なお、調査票の作成並びに分析などについては、先行研究を参考とした（滝口；2019）²⁶⁾。

3. 分析と調査期間

分析に関しては、SPSS22j for Window を使用した。基本項目（性別、年齢、学歴、宗教、資格、所属）とレクリエーション活動の差を検討するために、基本項目と、「職員が多用する利用者へのレクリエーションプログラム」をカイ2乗検定で分析を試みた。また、優位水準は5%とした。なお、調査期間は2017年6月～2019年4月までであった。

4. 倫理的配慮

本調査は、学術的研究活動以外には使用せず、個人情報をも十分に管理し、個人が特定されることなく、統計的に処理することを回答者全員に確認した。

加えて、個人情報を遵守することをアンケート調査票に明記し、調査対象者に伝えた。なお、本調査は、西九州大学倫理委員会承認番号H29-21を得たうえで作成し、利益相反はない。

Ⅳ. 研究結果

1. レクリエーション内容に関する量的調査結果

1) 職員が多用する利用者へのレクリエーションプログラム

日本職員による利用者へのレクリエーション時間に多用するプログラムについては、357人（69.5%）が「テレビ鑑賞」、288人（61.8%）が「茶話会」、226人（45.9%）が「運動」を、いつもレクリエーション時間に用いてい

表3 日本と韓国福祉職員所属の内訳

所 属	日 本			韓 国		
	施設数	対象者数	割 合	施設数	対象者数	割 合
入 所	16施設	383人	67.7%*	8施設	222人	39.0%
通 所	14施設	183人	32.3%	23施設	347人	61.0%*
合 計	30施設	566人	100.0%	31施設	569人	100.0%

*各項目において多い割合を示す。

表4 日韓福祉職員が多用する利用者へのレクリエーションプログラムの内訳

項目	日本				
	いつも	1週間 2-3回	1週間 1回	1ヶ月 1-2回	なし
テレビ観賞	357人* (69.5%)	29人 (5.6%)	3人 (0.6%)	4人 (0.8%)	121人 (23.5%)
ラジオ聴取	125人 (29.2%)	35人 (8.2%)	12人 (2.8%)	26人 (6.1%)	230人 (53.7%)
将棋、花札	84人 (20.3%)	17人 (4.1%)	16人 (3.9%)	27人 (6.5%)	269人 (65.1%)
飲酒活動	95人 (23.9%)	16人 (4.0%)	6人 (1.5%)	35人 (8.8%)	246人 (61.8%)
茶話会	288人* (61.8%)	15人 (3.2%)	11人 (2.4%)	42人 (9.0%)	110人 (23.6%)
趣味活動	159人 (32.5%)	124人 (25.4%)	45人 (9.2%)	62人 (12.7%)	99人 (20.2%)
文化活動	49人 (11.8%)	57人 (13.7%)	11人 (2.6%)	132人 (31.7%)	168人 (40.3%)
運動	226人* (45.9%)	71人 (14.4%)	45人 (9.1%)	44人 (8.9%)	106人 (21.5%)
観光、旅行	69人 (16.9%)	28人 (6.9%)	9人 (2.2%)	78人 (19.1%)	224人 (54.9%)
家族、知り合い、友達との交流	106人 (24.9%)	63人 (14.8%)	66人 (15.5%)	120人 (28.2%)	70人 (16.5%)
敬老堂（公民館活動含む）	95人 (23.1%)	24人 (5.8%)	10人 (2.4%)	35人 (8.5%)	248人 (60.2%)
学習活動	91人 (22.0%)	29人 (7.0%)	9人 (2.2%)	10人 (2.4%)	274人 (66.3%)
宗教活動	102人 (23.7%)	25人 (5.8%)	23人 (5.3%)	18人 (4.2%)	262人 (60.9%)
ボランティア活動	81人 (19.1%)	15人 (3.5%)	6人 (1.4%)	33人 (7.8%)	289人 (68.2%)
項目	韓国				
テレビ観賞	420人* (73.8%)	62人 (10.9%)	13人 (2.3%)	6人 (1.1%)	29人 (5.1%)
ラジオ聴取	99人 (17.4%)	50人 (8.8%)	33人 (5.8%)	40人 (7.0%)	241人 (42.4%)
将棋、花札	85人 (14.9%)	77人 (13.5%)	37人 (6.5%)	87人 (15.3%)	185人 (32.5%)
飲酒活動	9人 (1.6%)	13人 (2.3%)	24人 (4.2%)	37人 (6.5%)	379人 (66.6%)
茶話会	172人* (30.2%)	86人 (15.1%)	42人 (7.4%)	70人 (12.3%)	114人 (20.0%)
趣味活動	124人 (21.8%)	133人 (23.4%)	132人 (23.2%)	87人 (15.3%)	41人 (7.2%)
文化活動	22人 (3.9%)	35人 (6.2%)	54人 (9.5%)	202人 (35.5%)	157人 (27.6%)
運動	254人* (44.6%)	124人 (21.8%)	89人 (15.6%)	31人 (5.4%)	22人 (3.9%)
観光、旅行	35人 (6.2%)	5人 (0.9%)	12人 (2.1%)	198人 (34.8%)	217人 (38.1%)
家族、知り合い、友達との交流	85人 (14.9%)	51人 (9.0%)	82人 (14.4%)	188人 (33.0%)	75人 (13.2%)
敬老堂	25人 (4.4%)	16人 (2.8%)	19人 (3.3%)	48人 (8.4%)	335人 (58.9%)
学習活動	49人 (8.6%)	27人 (4.7%)	37人 (6.5%)	56人 (9.8%)	281人 (49.4%)
宗教活動	18人 (3.2%)	94人 (16.5%)	148人 (26.0%)	80人 (14.1%)	160人 (28.1%)
ボランティア活動	32人 (5.6%)	20人 (3.5%)	21人 (3.7%)	60人 (10.5%)	316人 (55.5%)

*各項目において多い割合を示す。

る傾向であった。一方、韓国職員による利用者へのレクリエーション時間に多用するプログラムについては、420人（73.8%）が「テレビ鑑賞」、254人（44.6%）が「運動」、172人（30.2%）が「茶話会」を、いつもレクリエーション時間に用いていた。

この度の調査では、日韓両国職員とも、「テレビ鑑賞」、「茶話会」、「運動」をレクリエーションプログラムに用いている傾向であった。日韓福祉職員が多用する利用者へのレクリエーションプログラム内訳は、表4に示すとおりである。

2) 職員が感じた利用者の最も参加率が高いレクリエーションプログラム

日本職員が感じた利用者の最も参加率が高いレクリエーションプログラムについては、57人（50.9%）が

「歌」、22人（19.6%）が「運動」、11人（9.8%）が「娯楽」を利用者の参加率が高い項目として選択していた。一方、韓国職員が感じた利用者の最も参加率が高いレクリエーションプログラムの場合、130人（41.1%）が「歌」、61人（19.3%）が「健康管理」、43人（13.6%）が「運動」を、利用者の参加率が高い項目として選択していた。この度の調査では、日韓両国ともに「歌」と「運動」の項目で利用者の参加率が高いことが明らかになった。日韓福祉職員が感じた利用者の最も参加率が高いレクリエーションプログラムの内訳は、表5に示すとおりである。

3) 職員による施設レクリエーションプログラムに関する満足度

高齢者福祉施設のレクリエーションプログラムに関する

表5 日韓福祉職員が感じた利用者の最も参加率が高いレクリエーションプログラムの内訳

プログラム項目	日 本		韓 国	
	対象者数	割 合	対象者数	割 合
コンピュータ、インターネット	2人	1.8%	15人	4.7%
外国語、英語会話	0人	0.0%	2人	0.6%
運動	22人	19.6%*	43人	13.6%*
健康管理	5人	4.5%	61人	19.3%*
ゲーム	3人	2.7%	12人	3.8%
歌	57人	50.9%*	130人	41.1%*
踊り	1人	0.9%	6人	1.9%
娯楽	11人	9.8%*	19人	6.0%
旅行、観光	3人	2.7%	15人	4.7%
登山	0人	0.0%	3人	0.9%
魚釣り	0人	0.0%	0人	0.0%
親睦	3人	2.7%	2人	0.6%
ボランティア活動	1人	0.9%	2人	0.6%
伝統文化活動	1人	0.9%	2人	0.6%
その他	3人	2.7%	4人	1.3%

*各項目において多い割合を示す。

表6 施設レクリエーションプログラムに関する職員満足度の内訳

項 目	日 本		韓 国	
	対象者数	割 合	対象者数	割 合
満足する	56人	9.9%	151人	26.5%
おおよそ満足する	218人	38.5%*	284人	49.9%*
考えたことない	73人	12.9%	76人	13.4%
不満足	91人	16.1%	11人	1.9%
非常に不満	11人	1.9%	4人	0.7%
無回答（複数回答）	117人	20.7%	43人	7.6%
小 計	566人	100.0%	569人	100.0%

*各項目において多い割合を示す。

る職員認識については、両国とも、おおよそ満足する職員が日本218人（38.5%）、韓国284人（49.9%）で最も多い現状であった。施設レクリエーションプログラムに関する職員満足度の内訳は、表6に示すとおりである。

以上の結果をまとめると、アンケート調査結果で職員が多用するレクリエーションプログラムは、両国とも「テレビ鑑賞」、「茶話会」、「運動」であり、利用者参加率が高いレクリエーションプログラムは、日本では、「歌」、「運動」、「娯楽」であり、韓国では、「歌」、「健康管理」、「運動」であった。両国とも「歌」、「運動」の項目に関する利用者参加率が高い傾向であった。

また、両国とも施設レクリエーションプログラムにおおよそ満足している職員が多い傾向であった。日韓両国の量的調査結果及び、選定施設で実施されるレクリエーションプログラム内容の比較結果一覧は、表7に示すとおりである。

2. 職員基本属性とレクリエーション内容のカイ2乗検定分析結果

日韓両国福祉職員基本属性と福祉職員が多用するレクリエーションプログラム内容におけるカイ2乗検定結果については、所属に関する項目が12項目であり、最も多かった。日韓両国福祉職員基本属性と福祉職員が多用するレクリエーションプログラム内容におけるカイ2乗検定結果の内訳は、表8に示すとおりである。

V. 考 察

1. 理論的考察

1) 日韓両国レクリエーション概念の特徴

(1) 日本型レクリエーション概念の特徴

川廷ら（2003：9）は、福祉や介護分野が積極的にレ

表7 日韓両国レクリエーションプログラム内容結果による比較の内訳

内 容	日 本	韓 国
職員が多用するレクリエーションプログラム	1位「テレビ鑑賞」 2位「茶話会」 3位「運動」	1位「テレビ鑑賞」 2位「運動」 3位「茶話会」
職員が感じた利用者の最も参加率が高いレクリエーションプログラム	1位「歌」 2位「運動」 3位「娯楽」	1位「歌」 2位「健康管理」 3位「運動」
職員による施設レクリエーションプログラムに関する満足度	おおよそ満足する職員が多い	おおよそ満足する職員が多い

表8 日韓両国福祉職員が多用するレクリエーションプログラム内容におけるカイ2乗検定結果の内訳

レクリエーションプログラムの有意差項目	日 本	韓 国
テレビ鑑賞	.000(290.492 ²)	.000 (43.946 ²)
将棋、花札	.000(186.503 ²)	.000 (34.983 ²)
飲酒活動	.000(178.001 ²)	.032 (12.204 ²)
茶話会	.000(165.338 ²)	.000 (36.267 ²)
趣味活動	.000 (78.841 ²)	.000 (23.498 ²)
文化活動	.000(172.508 ²)	.000 (26.833 ²)
運動	.000(146.708 ²)	.000 (43.519 ²)
家族、知り合い、友人との交流	.000 (26.114 ²)	.000 (59.895 ²)
敬老堂	.000(134.086 ²)	.000 (26.590 ²)
学習活動	.000(168.331 ²)	.000 (56.445 ²)
宗教活動	.000(212.479 ²)	.000(150.334 ²)
ボランティア活動	.000(240.625 ²)	.013 (14.456 ²)

クリエーションを取り入れるようになり、「福祉レクリエーション」と呼称され、「福祉レクリエーション」は、福祉や介護サービスが提供される場においてサービス利用者に提供されるレクリエーションサービスであると示している²⁷⁾。また、滝口(2004:116)は、病院では対象者を「患者」と称し、福祉では対象者を「福祉サービス利用者」として、クライアント本人の自己選択、自己決定に主眼を置いた呼称となっている。一方で、福祉レクリエーションでは、その対象者を「生活者」としている。この生活者における「生活」そのものの理解については、次のとおり、①基礎生活(30万時間)：人間の生命維持に必要となる生理的欲求(睡眠、食事、入浴、排泄など)、②社会生活(10万時間)：所属欲求(通学、学校、通勤、仕事、自治会活動など)、③余暇生活(30万時間)：新たな自己発見や自己開拓へ導くための自由な時間(趣味活動、習い事、お稽古事など)、以上生活3分割法によって規定されていると主張している²⁸⁾。

加えて、千葉(2000:7)は、福祉レクリエーションは、障害者や要介護高齢者、アルコールや薬物の依存性患者、さらには、生活の問題や課題を抱えている人々が、適切な援助を受けレジャー・レクリエーションの充実によって、自宅や地域に帰った後の自由な生活において再

び問題を起こさないようにすること、以前よりも愉快で楽しい生活を送れるようにすることが福祉レクリエーションの援助目標であると述べている²⁹⁾。

(2) 韓国型レクリエーション概念の特徴

韓国においては、韓国デジタルセラピューティックレクリエーション協会が定義したレクリエーションに基づき、余暇生活の質的向上を目標とした専門的なレクリエーションとして「セラピューティックレクリエーション」が位置づけられている³⁰⁾。Yoon・Myong(2008:30)は、セラピューティックレクリエーションは、対象者を「高齢者、精神障害者、青少年などのクライアント」とし、個人の成長と発展、身体的、精神的、情緒的、社会的行動の変化を起こすため、レクリエーションサービスを活用する意図的介入過程であると示した。また、余暇生活様式は、クライアント個人の生活習慣からの態度、認識、価値などで含まれる日常的行動表見を意味すると示した³¹⁾。さらに、Hong(2007:9-10)は、高齢者を支援する福祉施設では、利用者が望むことを考えるのではなく、日常的な娯楽としてのレクリエーションプログラムだけに依存してレクリエーションプログラム計画を強いる傾向にある。しかし、セラピューティックレ

表9 日韓両国レクリエーション概要の比較一覧

	日 本	韓 国
呼 称	福祉レクリエーション	セラピューティックレクリエーション
対 象	患者、障害者や要介護高齢者、アルコールや薬物の依存性患者、さらには、生活の問題や課題を抱えている人を対象とする。	高齢者、精神障害者などのクライアントを対象とする。
特 徴	利用者が人生を肯定的に紐解いていくストレングスの増幅を重視する。	哲学的、心理的、社会的アセスメントを重視する。
目 的	自宅や地域に帰った後の自由な生活において再び問題を起こさないようにすること、以前よりも愉快で楽しい生活を送れるようにする。	個人の成長、身体的、精神的、情緒的、社会的行動の変化の起こす。
浮上時期	1987年	1980年代末
専門資格	(公) 日本レクリエーション協会「福祉レクリエーション・ワーカー」公認資格	社団法人 Korea Therapeutic Recreation Association「TR (Therapeutic Recreation) 資格1級、2級」民間資格
内 容	ゲーム、ソング、ダンス (GSD) のみではなく、レクリエーションを通して、利用者が人生を肯定的に紐解いていくストレングスの増幅を重視する。	手遊び、ゲーム、カラオケなどが一般的で、レクリエーションサービスとは、レクリエーションリーダーシップ訓練中に教育された指導者から提供される。
援助方法	A-PIE プロセス ①生活者への事前評価 (Assessment) ②計画策定・作成 (Planning) ③実践・実施 (Implementation) ④評価・反省 (Evaluation) ⑤再評価段階	A-PIE プロセス ①査定 (Assessment) ②計画 (Planning) ③実践 (Implementation) ④評価 (Evaluation) ⑤フィードバック

【出典】川廷・広池・大場(2003: 9)「新版レクリエーション援助法」²⁷⁾、大橋・福山・千葉・宮城・滝口・斉籐(2004: 116)「文部科学省検定済教科書社会福祉援助技術」²⁸⁾、藺田・小池・千葉・浮田(2000: 7)「福祉レクリエーション援助の方法」²⁹⁾、大橋・福山・千葉・宮城・滝口・斉籐(2004: 112-124)³⁴⁾、滝口(2010: 43)¹⁹⁾、大橋・福山・千葉・宮城・滝口・斉籐(2004: 118)「文部科学省検定済教科書社会福祉援助技術」³⁰⁾、韓国デジタルセラピューティックレクリエーション協会ホームページ³⁰⁾、Yoon・Myong (2008: 30)「高齢者余暇とセラピューティックレクリエーション」³¹⁾、Chae・Lee(2007: 57-58)「セラピューティックレクリエーションの理解と実践」³⁾、Chae・Lee (2007: 98)「セラピューティックレクリエーションの理解と実践」³⁵⁾、社団法人韓国デジタルセラピューティックレクリエーション協会ホームページ³⁶⁾、Chae・Lee (2007: 125)「セラピューティックレクリエーションの理解と実践」⁴⁰⁾より著者作成。

レクリエーションは利用者が望む「健康志向的目的」を成就させるため存在するプログラムであると述べている³²⁾。

加えて、Chae・Lee (2007: 57-58) は、セラピューティックレクリエーションは単純なゲーム、娯楽ではなく、哲学的、心理的、教育的、社会的観点のアセスメントが必要な行為であるとしている。また、韓国の代表的なセラピューティックレクリエーションとしては、手遊び、ゲーム、カラオケなどであると示し、レクリエーションサービスとは、レクリエーションリーダーシップの訓練中に教育された指導者から提供されると示唆している³³⁾。

2) 日韓両国レクリエーション浮上の社会的背景

(1) 日本レクリエーション浮上の社会的背景

滝口(2004: 112-124) は、日本の介護福祉において

レクリエーションが浮上した要因は主として2つで、まず1つ目が1987年の「社会福祉士及び介護福祉士法」の制定において、介護福祉士国家試験の指定科目の中に「レクリエーション指導法」(指定科目名は後に、「レクリエーション活動援助法」と改正)が指定カリキュラムに位置づけられたことによるとしている。もう一つは、高齢者の地域交流拠点となり、社会における孤独化や孤立化の回避、および健康維持と介護予防の観点から、政府は中学校区に一カ所の割合で高齢者デイサービスを展開し、その主要な福祉サービスメニューとして「レクリエーション」を取り入れたことによると報告している。また、日本の介護現場における最も多い国家資格専門職種は「介護福祉士」であり、その主要サービスの一つが「レクリエーション」であることから介護現場におけるニーズは急速に高まり、各都道府県社会福祉協議会や各都道府県レクリエーション協会が共催し、全国各地にお

いてレクリエーションの研修会や福祉講座が開講されることになった。この潮流を受けて、(公)日本レクリエーション協会では、1995年に「福祉レクリエーション・ワーカー」の公認資格養成制度が開始された。このことから、やがてアジア圏においても、高齢者に対するケースワーク、グループワーク、コミュニティーワークを駆使し、社会資源をも視野に入れた総合的対人援助を専門とする福祉レクリエーション専門職が誕生したことになると述べている³⁴⁾。

(2) 韓国レクリエーション浮上の社会的背景

Chae・Lee (2007: 98)によると、セラピューティックレクリエーションは、1980年代末韓国に導入され、1990年3月Chae Junanが創設した障害者レクリエーション研究所から1992年8月、精神障害者のためのセラピューティックレクリエーションプログラムから広がった。また、1993年1月セラピューティックレクリエーション協会 (Korea Therapeutic Recreation Association) の創立総会を基準として、韓国セラピューティックレクリエーション活動 (障害者家族キャンプ、セラピューティックレクリエーションの資格付与、セラピューティックレクリエーション専門家養成の教材配布、論文集発刊など) が実施された³⁵⁾。

社団法人韓国デジタルセラピューティックレクリエーション協会ホームページによると、セラピューティックレクリエーションの資格は、TR (Therapeutic Recreation) 資格1級、2級があり、TR (Therapeutic Recreation) 1級、2級資格は、毎年1月、7月に Korea Therapeutic Recreation 資格検証委員会で審議されている³⁶⁾。加えて、社団法人韓国セラピューティックレクリエーション協会から教育を受けたレクリエーション指導者資格を有する者が中心的に役割を担っている³⁷⁾。

3) 日韓両国レクリエーション援助の方法

(1) 日本型レクリエーション援助の方法

滝口 (2004: 118) は、日本型福祉レクリエーションは A-PIE プロセスの過程で展開され、その段階としては、①生活者への事前評価 (Assessment)、②計画策定・作成 (Planning)、③実践・実施 (Implementation)、④評価・反省 (Evaluation)、⑤再評価段階であると示している³⁸⁾。また、A-PIE プロセスの究極的ゴールとして、小池 (1994: 156) は、余暇生活レクリエーション自立であると主張している³⁹⁾。

(2) 韓国型レクリエーション援助の方法

セラピューティックレクリエーション援助の方法に関して、Chae・Lee (2007: 125) は、A-PIE (エーパイ) プロセス、①査定 (Assessment)、②計画 (Planning)、

③実践 (Implementation)、④評価 (Evaluation)、⑤フィードバック段階であると示した⁴⁰⁾。加えて、A-PIE プロセスの究極的ゴールとして、Yoon・Myong (2008: 30) は、利用者個人の成長を求めて、身体的、情緒的、精神的、社会的変化を起こすものであると主張した⁴¹⁾。

なお、日韓両国レクリエーション概要比較一覧については、表9に示すとおりである。

2. 量的調査結果による考察

1) 日韓両国の職員が多用するレクリエーションプログラムに関する考察

(1) 福祉職員が用いるレクリエーションプログラムと「テレビ鑑賞」

日本のアンケート調査結果のうち、「テレビ鑑賞をいつも用いる福祉職員の高い割合」に関して、総務省 (2017) は、60代以上高齢者の「テレビ (リアルタイム) 視聴」の平均利用時間が長いと報告している⁴²⁾。

さらに、韓国のアンケート調査結果のうち、「テレビ鑑賞をいつも用いる福祉職員の高い割合」に関して、韓国保健福祉部 (2017: 17) は、テレビ鑑賞を希望する高齢者が最も多いと報告していた⁴³⁾。

2) 日韓両国の利用者の参加率が高いレクリエーションプログラムに関する考察

(1) 利用者の参加率が高いレクリエーションプログラムと「歌」

「福祉職員による利用者のレクリエーションプログラム参加率と歌」に関して、爲我井 (2015: 63) は、音楽が持つ「感情」「情操」の効用は精神的に豊かな日常生活を送るうえで、高齢者においても重要な要素であると示している⁴⁴⁾。さらに、Kang (2017: 17) は、高齢者音楽治療プログラムの計画方法によって、心の平安を維持するよう支援することが重要としている⁴⁵⁾。

(2) 利用者の参加率が高いレクリエーションプログラムと「運動」

「福祉職員による利用者のレクリエーションプログラム参加率と運動」に関して、岸本・陳 (2019: 317) は、高齢化人口の増大に伴う介護予防対策において、脳血管疾患、認知機能や認知症、フレイルなど、要介護リスクの危険因子を予防、改善し、高齢者に普及しやすい運動の科学的根拠と新たな手法の創出が求められると主張している⁴⁶⁾。さらに韓国保健福祉部フォーラム (2015: 35) は、高齢期運動は健康水準を向上させ、糖尿病、高血圧などの有病率を減少、認知機能の向上に効果があると報告している⁴⁷⁾。

Ⅵ. 結 論

本研究では、超高齢社会を迎えている日本と、これから迎える韓国との両国において、レクリエーション支援の必要性が示された。両国高齢福祉施設職員とも、「テレビ鑑賞」プログラムをレクリエーションに活用している現状であり、両国高齢利用者が希望するレクリエーションプログラムとしては、「歌」と「運動」であった。今後とも、両国レクリエーションは福祉サービス利用者の生活の豊かさの実現に寄与するものとして、その対象者のA(アセスメント)をしっかりと行った上で、その対象者へのP(援助計画)を多職種協働によって立案する必要がある。

さらに、各専門職と共同によるI(実践)とE(評価)であるA-PIEプロセスを通して、日韓両国モデルの良的側面を福祉サービス利用者のニーズに対応させる方策の検討がより一層求められる。加えて、両国共通で活用していた「運動」、「歌」のプログラムなどをA-PIEプロセス援助方法により支援する必要がある。

理論的考察によると、日韓両国共にA-PIEプロセスを高齢者レクリエーション援助方法に用いていることが共通点であった。さらに、相違点としては、日本の場合、ケアマネジメント体制から、個別支援によるオーダーメイド型支援が定着しつつあり、地域包括ケアシステムによって、福祉サービス利用者への個別化特別支援となるオーダーメイドのサービス展開をミクロレベルで継続実施しているという現状が挙げられる。

一方、韓国の現地調査より、優良施設・優秀施設として認定された Ahhyun 高齢者デイケアセンターのケースでは、施設から高齢者レクリエーション支援に関する事業を企画した場合、国から一部の補助金が支援される。加えて、高齢者レクリエーションの機会にレクリエーション講師である専門人材を招聘することが可能となる⁴⁸⁾。また、Bangbae 高齢者福祉施設(老人館)では、生涯教育が実施されており、園芸治療、美術治療、ダンスなど老人長期療養保険に加入した地域高齢者が、プログラムを選択し無料で受講できる社会資源が展開されている⁴⁹⁾。

このことから、日本は、韓国の老人館に倣い、元気高齢者のレクリエーションサービスによる予防型地域支援体制を今後の施策に打ち出す視点を持つことが重要となる。一方で、韓国は、日本のケアマネジメント体制から、個別支援によるオーダーメイド型支援の導入が可能と考えられる。その延長線によってレクリエーションも集団型に加えて、個別型レクリエーションのありようも検討が期待できる。この個別支援の視点は、今後高齢者の多様化、個別化、高学歴化などの伸展からも学ぶべき視点が多いといえよう。アジア圏における近隣国である日本

と韓国は、実際のレクリエーション体制による互惠性を育むことによって、福祉サービス利用者への充実した生活支援のあり方に影響を与え、一層の連携強化が望まれるところである。

付 記

本研究に際して、日韓両国高齢者福祉施設職員の皆様アンケート調査のご協力を頂きました。ここに謹んでお礼を申し上げます。また、本論はJSPS 科研費17K04290と、文部科学省私立大学研究ブランディング事業「認知症予防推進プログラム」(Successful Aging Project in SAGA; SAPS)並びに日本福祉文化学会福祉文化研究・調査プロジェクト研究助成「高齢者施設における福祉レクリエーションの日韓比較調査研究」による研究活動の一環であり、研究助成に謝意を表します。なお、本論の一部は2020韓国社会福祉共同学会大会における学会発表の報告内容に加筆修正を実施し、大幅に論考の展開を試みたものであることを付記します。

引用参考文献

- 1) 国際連合日本政府代表部：高齢化社会基準。 <https://www.un.emb-japan.go.jp/jp/statements/okamura071316.html>, 2020年10月28日閲覧。
- 2) 統計局：1970年65歳以上高齢者状況, <https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?page=1&layout=datalist&toukei=search/Files?page=1&layout=datalist&toukei=00200521&tstat=000001037125&cycle=0&tclass1=000001037132>, 2020年10月28日閲覧。
- 3) 統計局：1994年65歳以上高齢者状況, <https://www.e-stat.go.jp/dbview?sid=0000150061>, 2020年10月28日閲覧。
- 4) 統計局：2007年65歳以上高齢者状況, <https://www.stat.go.jp/data/jinsui/2007np/index.html>. 2020年10月28日閲覧。
- 5) Korea Institute for Industrial Economics & Trade (2019)「人口構造変化による産業構造と労働市場変化分析及び政策課題」, p. 3.
- 6) 100歳時代 Sungjae Choi：高齢化社会分類はUNが分類したことではない, 2018年4月27日発刊, <http://www.100ssd.co.kr/news/articleView.html?idxno=53470>. 2020年10月28日閲覧。
- 7) 韓国統計庁：2000年高齢化率, 高齢人口比率(市道、市、君、区) http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL_20631, 2020年10月28日閲覧。
- 8) 前掲7)「2018高齢化率」。

- 9) 韓国統計庁 (2019) 「将来人口特別推計：2017年～2067年」, p. 52.
- 10) 国立社会保障・人口問題研究所 (2017) 「老年 (65歳以上) 人口および構成比の推移, 日本の将来推計人口-平成28年 (2016) ~77年 (2065) 年附: 参考推計 平成78 (2066) ~127 (2115) 年」, 人口問題研究資料, 336, p. 4.
- 11) 前掲書9) p. 8.
- 12) 前掲書9) pp. 12-13.
- 13) 厚生労働省 (2017) 「厚生労働白書-人口高齢化を乗り越える社会モデルを考える-」, p. 12.
- 14) 前掲書13) p. 12.
- 15) Ilsik Kim, Gyeryung Kim (2019) 「老化パラダイム変化の必要性-性向的老化から人間完成に-」, Institute of Kookhak Kigong 研究, 26, p. 330.
- 16) 杉山良子, 竹川忠男, 安藤貞雄, 藤原素子 (1995) 「高齢者ストレスと心理社会的特性との関連」, 北方圏生活福祉研究所年報, 1, p. 21.
- 17) Jungeun Lee (2014) 「高齢者の喪失感が心理社会的適応に与える影響」, Cheongju 大学大学院社会福祉学科博士論文, p. 89.
- 18) 千葉和夫 (1993) 『高齢者レクリエーションのすすめ』, pp. 80-81, 中央法規出版.
- 19) 滝口真 (2010) 「認知症高齢者専用棟におけるレクリエーション活動-個人を尊重してエンパワーメント-」, 日本福祉文化学会編集委員会編, 『アクティビティ実践とQOLの向上』, p. 43, 明石書店.
- 20) Sangryeol Park (2008) 「老人館のレクリエーションプログラムを活性化する方法に関する研究」, Dong-guk 大学行政大学院福祉行政学科修士学位論文, pp. 12-13.
- 21) Jiwon Cha (2008) 「高齢者余暇活動参与とプライド・孤独感・無力感・主観的安定感との関係」, Mokpo 大学大学院レジャースポーツ学科レジャーレクリエーション専攻博士学位論文, p. 101.
- 22) 森山千賀子, 土井晶子 (2009) 「日本の高齢者施設における余暇活動の現状と課題-QOLの向上に効果的な余暇活動とは-」, 白梅学園大学・短期大学紀要, 45, p. 51.
- 23) 前掲書19) pp. 42-52.
- 24) Sounggon Kim (2005) 「施設高齢者の余暇善用プログラムを活性化する方法に関する研究」, Kemyung 大学政策大学院修士学位論文, pp. 67-73.
- 25) 前掲書20) pp. 108-117.
- 26) 滝口真 (2019) 「高齢者ソーシャルワークにおける福祉レクリエーションと治療レクリエーションの日韓比較研究」, 日本看護福祉学会誌, 第24号 No 2, pp. 1-22.
- 27) 川廷宗之 (2003) 「福祉と介護における『レクリエーション』の考え方」, 川廷宗之, 広池利邦, 大場敏治編, 『新版レクリエーション援助法』, p. 9, 建帛社.
- 28) 滝口真 (2004) 「レクリエーションと社会福祉」, 大橋謙策監修 『文部科学省検定済教科書社会福祉援助技術』, p. 116, 中央法規出版.
- 29) 千葉和夫 (2000) 「社会福祉の発展とレクリエーション」, 藺田碩哉, 小池和幸, 千葉和夫, 浮田千枝子編: 『福祉レクリエーション援助の方法』, 日本レクリエーション協会監修, p. 7, 中央法規出版.
- 30) 韓国デジタルセラピューティックレクリエーション協会: セラピューティックレクリエーションの定義, http://www.ktra.com:451/data_02_01.htm, 2020年10月28日閲覧.
- 31) Chanjung Yoon, Bongho Myong (2008) 『高齢者余暇とセラピューティックレクリエーション』, p. 30, Jinyoungsa Korea.
- 32) Myungpyo Hong (2007) 「セラピューティックレクリエーションが高齢者の認察機能とうつ病に与える効果」, Mokwon 産業情報大学院社会福祉学科修士学位論文, pp. 9-10.
- 33) Junan Chae, Junwoo Lee (2007) 『セラピューティックレクリエーションの理解と実践』, pp. 57-58, Paranmaum Korea.
- 34) 前掲書28) pp. 112-124.
- 35) 前掲書33) p. 98.
- 36) 社団法人韓国デジタルセラピューティックレクリエーション協会: 韓国セラピューティックレクリエーション協会資格, http://www.ktra.com/love_03.htm, 2020年10月28日閲覧.
- 37) 社団法人韓国セラピューティックレクリエーション協会: 韓国セラピューティックレクリエーション資格, <http://www.recreation.or.kr/>, 2020年10月28日閲覧.
- 38) 前掲書28) p. 118.
- 39) 小池和幸 (1994) 『福祉レクリエーションの援助』, p. 156, 中央法規出版.
- 40) 前掲書33) p. 125.
- 41) 前掲書31) p. 30.
- 42) 総務省: (1) 主なメディアの利用時間と行為, <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/html/nd252510.html>, 2020年10月28日閲覧.
- 43) 韓国保健福祉部 (2017) 「2017年度高齢者実態調査」, p. 17.
- 44) 爲我井壽一 (2015) 「高齢者の歌唱学習とその効果について」, 秋田大学教養基礎教育研究年報, 17, p. 63.

- 45) Jinsuk Kang (2017) 「音楽治療プログラムが長期療養保険施設高齢者の認知機能、鬱、不安及び生活満足度に与える影響」, Daegu haany 大学大学院社会福祉学高齢者医療福祉専攻博士論文, p. 17.
- 46) 岸本裕歩, 陳 涛(2019) 「介護予防における運動・身体活動介入の現状と課題」, 日本体力医学会体力科学, 68(5), p. 317.
- 47) 韓国保健福祉部フォーラム (2015) 「高齢者健康運動の効果と政策的含意」, p. 35.
- 48) Ahhyun 高齢者デイケアセンター参与観察より著者作成, 2019年3月6日.
- 49) Bangbae 高齢者福祉施設(老人館)参与観察より著者作成, 2018年3月28日.