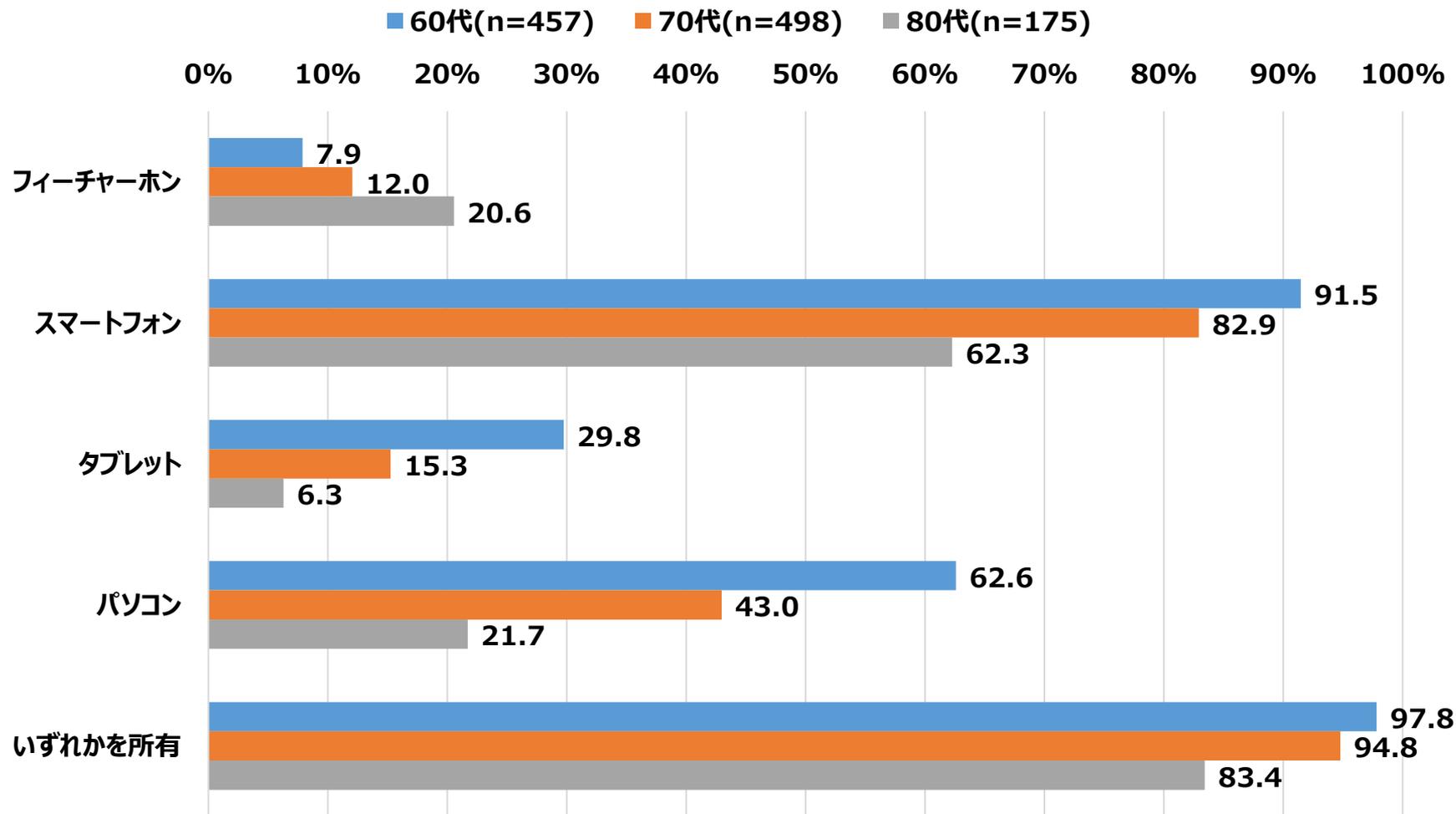




シニアの趣味の多さと趣味活動時の 「外出頻度」及び「インターネット利用頻度」の関連

- 水野 一成 (株式会社NTTドコモ モバイル社会研究所)
是永 論 (立教大学社会学部メディア社会学科)

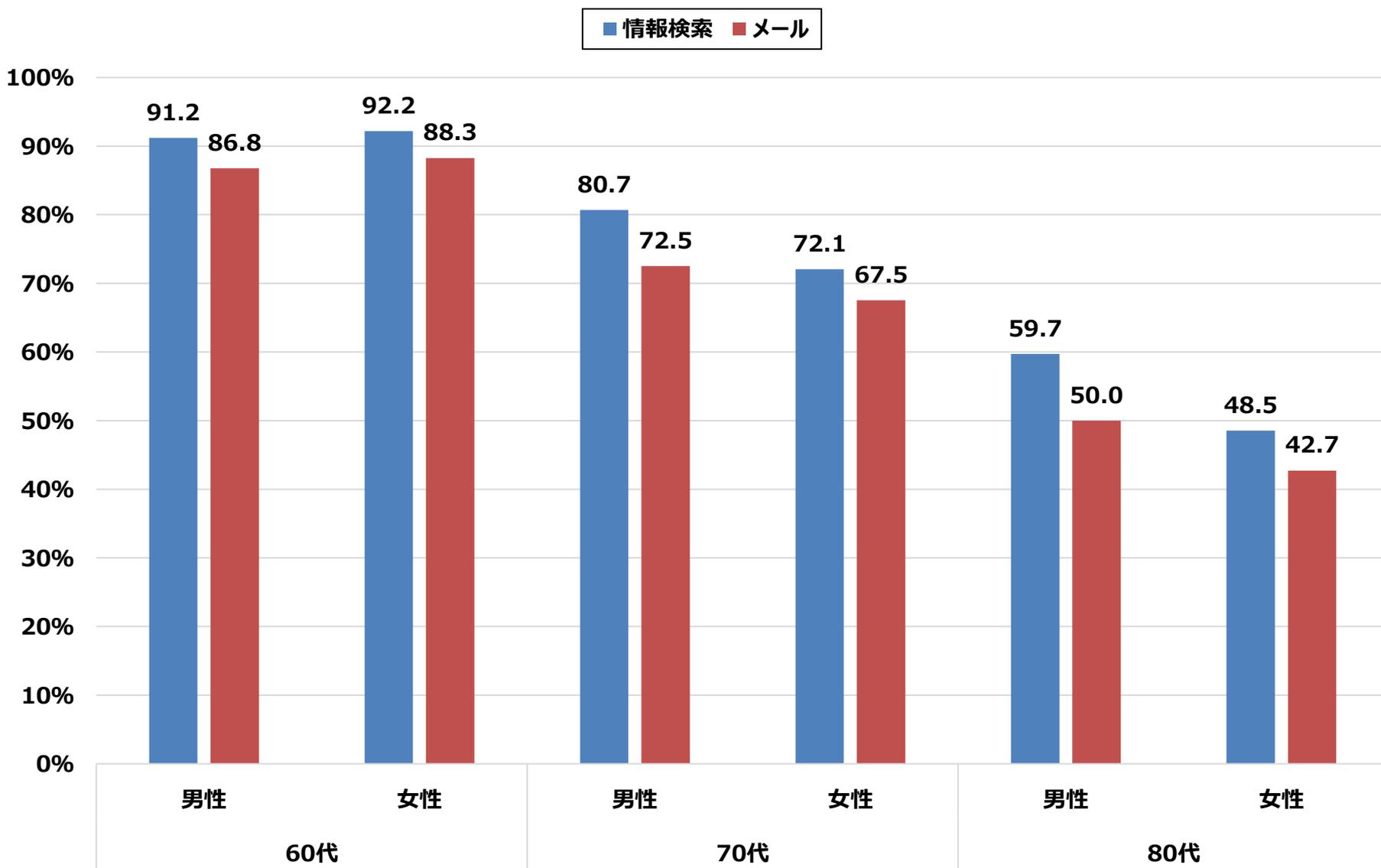
- 9割以上の60～70代、8割以上の80代がいずれかのICT端末を所有。
- スマートフォン所有率は、60代が約9割、70代が約8割、80代が約6割。



多くのシニアがインターネットにアクセスできる環境にある

※パソコン・タブレットは家族所有を含む

- 60代の9割、70代の7割、80代の5割程度が情報機器を使い、情報検索を行っている



高齢者がICTを利活用すると「社会活動が促進」「主観的健康感が上がる」「生活に変化が見られる」等、肯定的な影響が見られる

シニア層がインターネットの利用頻度が高いと、**社会的活動が促進**される
桂瑠以・橋本和幸(2019)

非対面交流中心であっても、主観的健康に寄与する
福定正城・斉藤雅茂・近藤克則・斎藤民（2022）

情報に関することを中心に購買行動やペーパーレスに関して**生活の変化**
水野一成・近藤勢津子・吉良文夫(2022)

高齢者において趣味活動から外出頻度向上につながり、健康水準向上に繋がる

趣味を含む個人活動が活発な者の特性は、外出時の身体の辛さがない、親しい友人や仲間が多い、**活動情報をよく知っている**、活動情報を教えてくれる人がいる者
岡本 明・岡田 進一・白澤 政和(2006)

趣味を含む社会活動（ボランティア、スポーツ、シニアクラブ、町内会グループ）の性質と回数の両方が、**健康的なライフスタイル行動を指向した社会参加の長期的な影響**を決定すること
Takumi Abe, Satoshi Seino, Yui Tomine, Mariko Nishi, Toshiki Hata, Shoji Shinkai, Yoshinori Fujiwara, Akihiko Kitamura(2022)

外出頻度が低いほど**身体・心理・社会的側面での健康水準は低い**
藤田 幸司, 藤原 佳典, 熊谷 修, 渡辺 修一郎, 吉田 祐子, 本橋 豊, 新開 省二(2004)

目的

外出を伴う趣味活動において、インターネットを活用する人はよりQOLが高い

調査概要

調査時期	2024.1
調査方法	訪問留置調査法
調査対象	全国, 60~84歳
割付	性別・年齢・都道府県・都市規模
サンプル数	1130

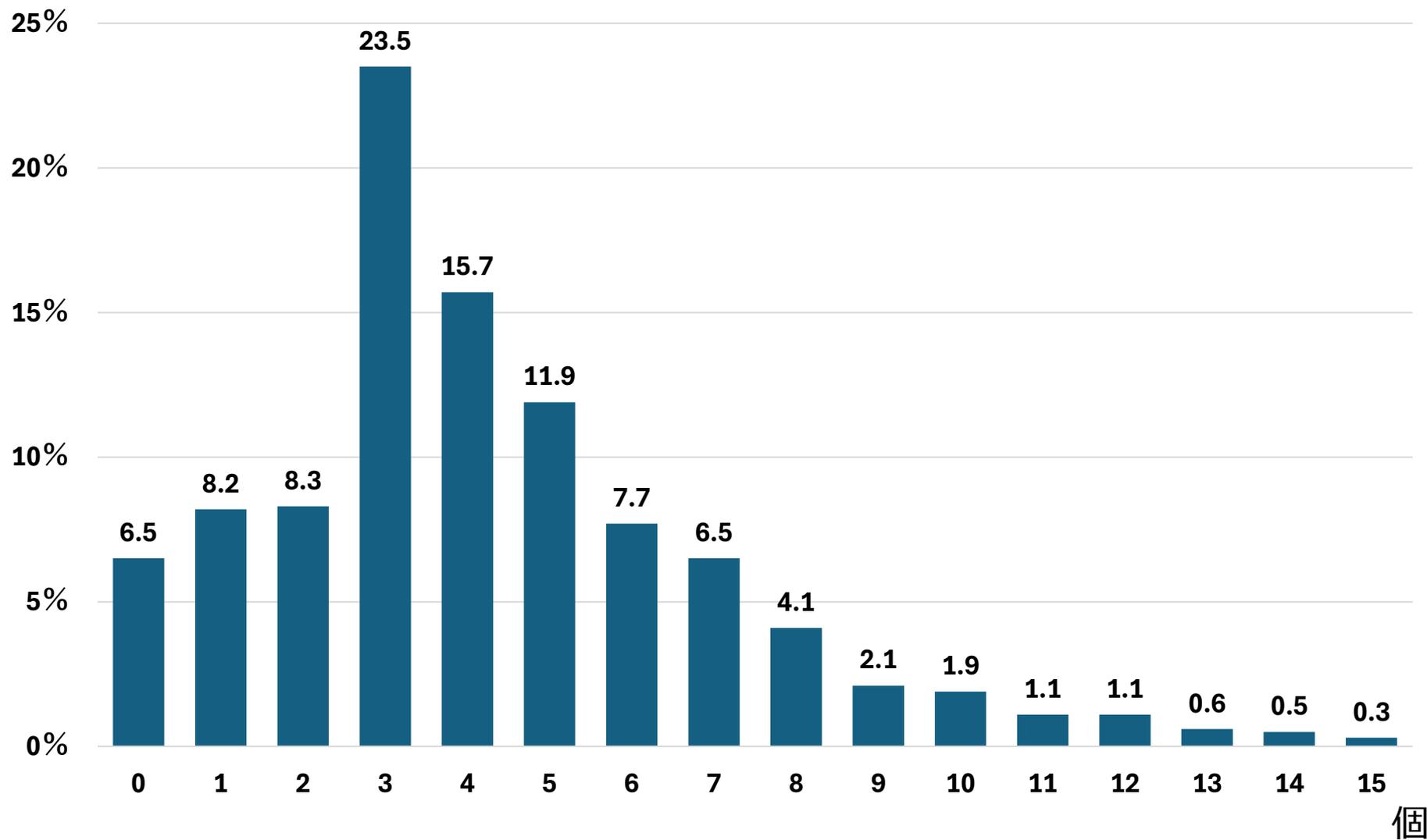
- 全年代「テレビ視聴」が最も多く、半数を超える
- 男性の70～80代は「散歩・ウォーキング」、女性の70～80代は「庭いじり・ガーテニング・野菜作り」が2番目に多い。

	男性			女性			平均
	60代 (n=227)	70代 (n=233)	80代(n=72)	60代 (n=230)	70代 (n=265)	80代 (n=103)	
テレビ視聴	54.6	54.1	58.3	58.3	63.0	58.3	57.8
散歩・ウォーキング	30.0	42.1	41.7	27.8	43.8	39.8	36.9
庭いじり・ガーデニング・野菜作り	24.2	30.0	34.7	37.4	46.0	49.5	36.2
旅行	30.8	23.2	23.6	40.9	33.2	30.1	31.3
読書	26.0	26.2	29.2	22.6	28.3	35.0	26.9
スポーツ観戦	35.2	31.3	33.3	19.1	17.4	21.4	25.6
音楽・美術鑑賞	27.8	12.9	15.3	33.5	23.8	23.3	23.7
自身が行なうスポーツ	27.3	22.3	20.8	21.3	24.2	24.3	23.6
映画鑑賞	28.2	18.9	18.1	28.3	17.7	11.7	21.7
インターネット	37.4	23.2	16.7	18.7	10.6	3.9	20.0
料理	10.1	6.4	6.9	24.8	27.9	30.1	18.1
行楽・ドライブ・ツーリング	27.3	20.2	15.3	13.0	12.8	10.7	17.3
手芸	0.0	0.4	0.0	25.7	29.4	27.2	14.7
学習・自己啓発	13.7	11.6	12.5	9.6	13.6	14.6	12.4
カラオケ・合唱	7.0	10.7	15.3	10.0	12.5	16.5	11.1
ゲーム（囲碁・将棋・麻雀含む）	17.6	12.9	9.7	11.7	5.3	4.9	10.9
競馬・競艇・競輪・パチンコ・宝くじ	15.4	17.6	13.9	3.0	3.8	1.9	9.3
グルメ	11.9	3.0	2.8	12.6	10.9	8.7	9.1
写真	9.3	10.3	9.7	3.5	3.4	3.9	6.5
つり	14.1	10.3	8.3	0.9	0.4	0.0	5.8
その他	4.4	5.6	9.7	5.2	3.4	3.9	4.9
趣味はない	6.2	6.4	13.9	5.2	4.9	9.7	6.5

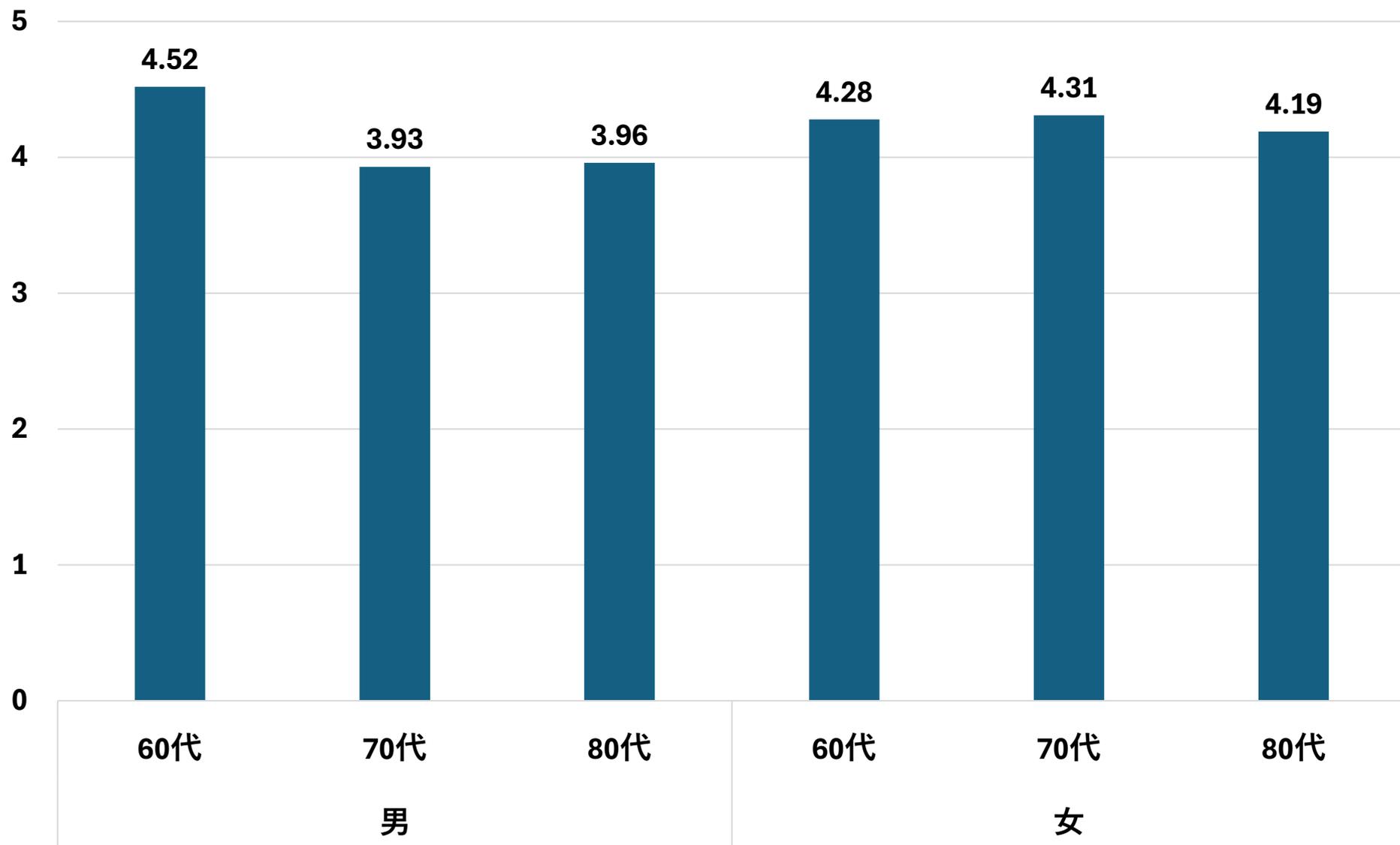
凡例：■ 1位、■ 2位、■ 3位

趣味	回答者数	両方率	外出率	ネット率
学習・自己啓発	68	40	63	65
自身が行なうスポーツ	213	38	93	40
スポーツ観戦	139	25	53	39
徒歩・ウォーキング	318	14	95	14
テレビ視聴	417	1	6	22
映画鑑賞	116	34	66	53
庭いじり・ガーデニング・野菜作り	282	20	58	28
読書	163	9	26	24
音楽・美術鑑賞・観劇	142	46	77	63
釣り	48	40	98	40
カラオケ・合唱	66	15	97	15
手芸	102	17	36	33
写真	33	52	88	64
旅行	186	60	96	61
行楽・ドライブ・ツーリング	90	51	98	51
料理	101	20	33	51
ゲーム（囲碁・将棋・麻雀含む）	74	16	35	61
インターネット	106	11	13	94
グルメ	39	54	95	56
競馬・競艇・競輪・パチンコ・宝くじ	78	21	65	42
その他	43	33	67	47
平均		24	59	39

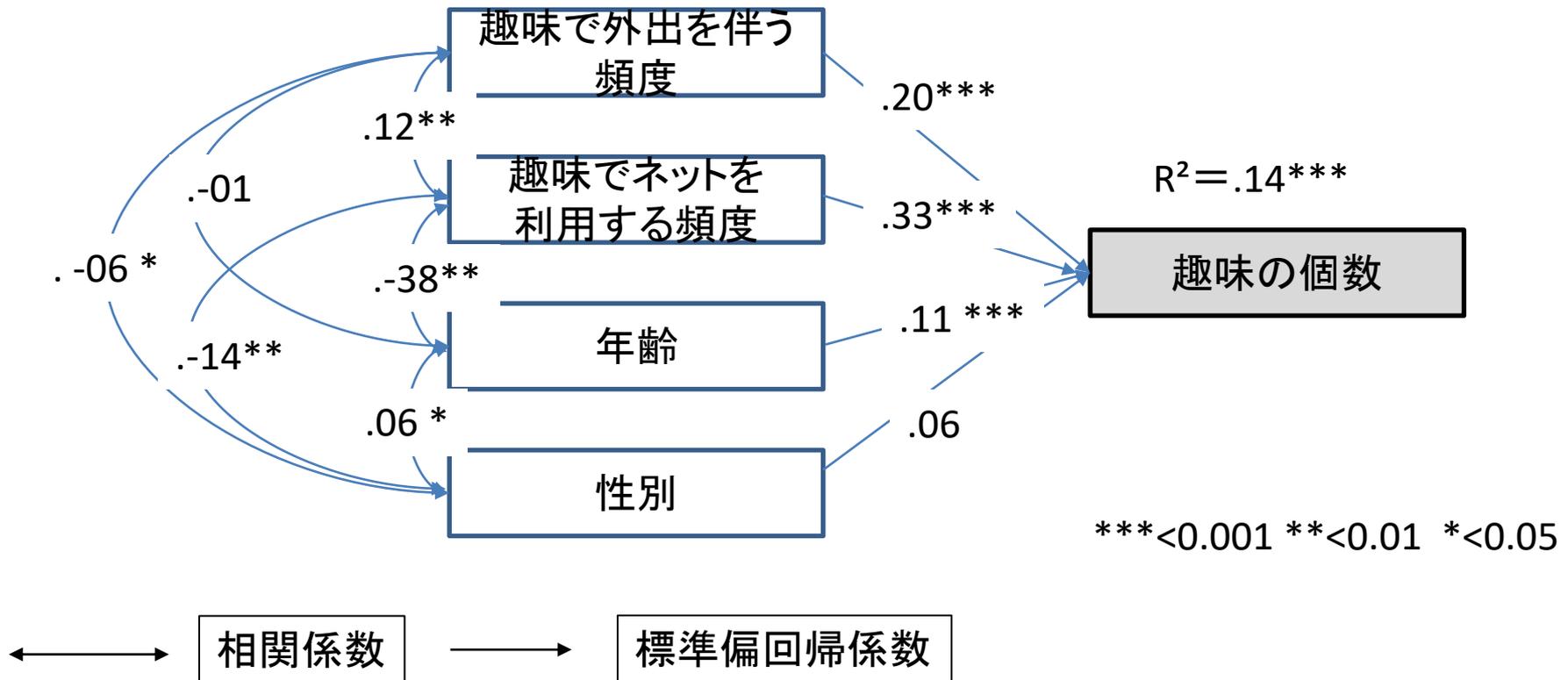
平均4.4個、最頻値は3個



女性の方がやや個数が多い



「趣味の個数」と「外出頻度」及び「ネット頻度」との間正の関係が確認できた

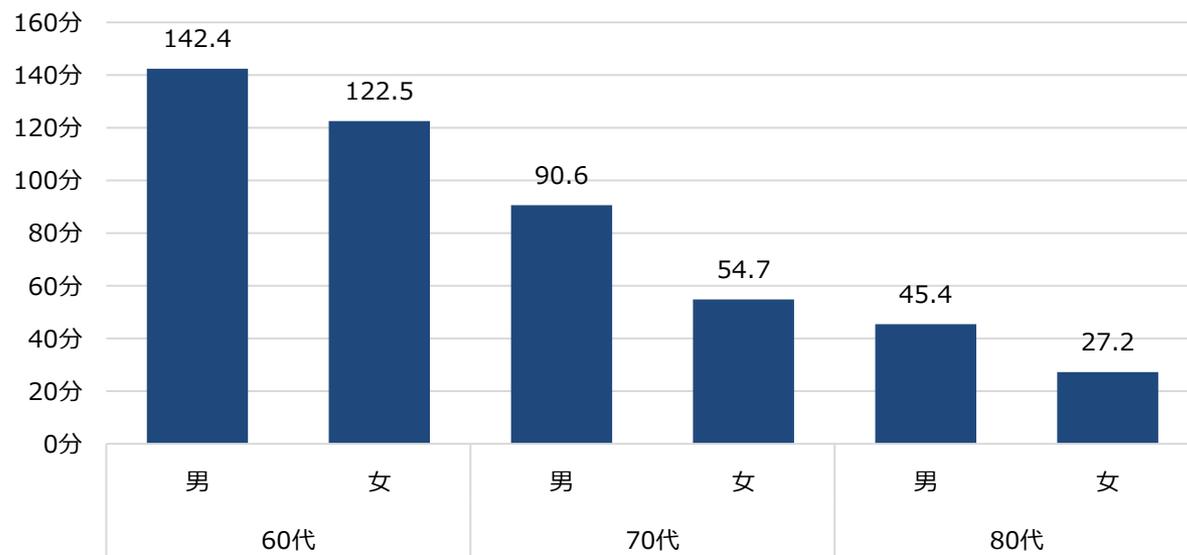


インターネットが趣味行動と関連された点

- ①【個人】趣味に関する内容を検索・探求した
- ②【対人】趣味活動を共にする者との情報共有や連絡事項のやり取りが行われた

より趣味活動を活発にするためには

- ①趣味活動拠点の確保
- ②情報格差解消



インターネット利用時間