

长三角地区老年人运动休闲的“零消费”现象

蔡 任¹,张建国²,钱佳佳³

- (1. 南京中医药大学体育部,江苏 南京 210023;
2. 南京师范大学体育科学学院基础理论部,江苏 南京 2100463;
3. 南京中医药大学康复治疗系,江苏 南京 210023)

摘 要:调查长三角地区老年人运动休闲的“零消费”现状,分析其特征及产生原因。使用问卷调查、访谈等方法获取有关长三角地区老年人运动休闲消费的相关数据。结果表明:老年人运动休闲的“零消费”是我国长三角地区中较为普遍存在的一种社会现象,它不仅是经济收入水平制约的结果,而且也是年龄增长、体力水平下降等多种因素作用下形成的一种消费趋势。老年人运动休闲的“零消费”对老年人参与运动休闲活动本身并无明显影响,但是会在一定程度上影响运动休闲活动的多样化发展。就目前我国老年人的运动休闲活动参与现状而言,尚无法像发达国家一样对休闲产业的发展起到举足轻重的引领作用。

关键词:长三角地区;老年人;运动休闲;零消费

中图分类号:G811.4

文献标识码:A

文章编号:1007-7413(2015)05-0051-05

Study of “zero consumption” in Sports and Leisure Activity in the Elderly Living in the Yangtze River Delta Region

CAI Ren¹, ZHANG Jian-guo², QIAN Jia-jia³

- (1. Sports Department of Nanjing University of Chinese Medicine, Nanjing 210023, China;
2. Theories of Sports Science Institution of Nanjing Normal University, Nanjing 210023, China;
3. rehabilitation department Nanjing University of Chinese Medicine, Nanjing 210023, China)

Abstract: The paper investigates the Yangtze River Delta region the elderly sports “zero consumption” situation and analyzes its characteristics and causes. It uses questionnaires, interviews and other methods to obtain information about the Yangtze River Delta region of elderly leisure sports consumption related data. Conclusion: the elderly sports “zero consumption” is China’s Yangtze River Delta region in the more widespread the phenomenon of a kind of society, it is not only economic income level constraints results, but also the age, physical decline and other factors contributed to a trend in consumption. The elderly sports “zero consumption” for the elderly participation in recreational sports activities is not significantly affected, but will be affected to a certain extent sports leisure activity diversification development. Current our country older sports leisure activity participation situation is concerned, is not as developed as the leisure industry and the development to play a decisive role in the leading role.

Key words: Yangtze River Delta Region; the elderly; leisure sports; zero consumption

西方率先进入老龄化国家的经验表明,在老龄化社会中老年人是运动休闲消费的一个重要群体,其运动休闲的参与程度与消费水平均高于其它年龄层次。自21世纪初我国进入老龄化社会以后,老年人的运动休闲消费问题也引起了许多学者的关注,他们期待老年人的消费可以拉动相关产业的发展,促进经济的增长。但是,我国与西方老龄化国家的本质区别在于

我国的老龄化属于“未富先老”,也就是说,是在经济水平尚未发展到较高水平时已经迎来了人口的老龄化。由于长期以来的城乡差别,以及企事业单位退休金的“双轨制”,导致整个老年群体中收入水平差异明显。尽管部分老年人具有一定的消费能力,但是总体来说老年人仍属于消费水平较低的一个群体。特别是在运动休闲方面的消费水平仍然较低,甚至可能

出现“零消费”的特征。本文以我国经济水平相对较为发达长三角地区老年人对象,调查了老年人运动休闲活动中的“零消费”现状,并就其成因进行了分析。

1 数据来源

本文研究数据来源于 2010 年 10 月至 2011 年 6 月对居住于江苏省南京市、金坛市、盐城市、射阳县、浙江省杭州市、嘉善市、衢州市、上海市城市及农村的 1885 名 60 岁以上老年人进行问卷调查以及对上述地区老年人、老年工作者进行访谈的结果。

2 长三角地区老年人运动休闲消费整体状况

为了便于分类分析,本研究将老年人运动休闲的消费分成三个方面:1) 体育锻炼方面的消费;2) 其它运动休闲活动的消费;3) 旅游支出。从体育锻炼方面的月支出费用看,老年人回答“无支出”的为 91.6%,支出在“1~100 元”范围的为 6.2%,而在 100 元以上者仅为 2.2%。其它运动休闲活动包括钓鱼、抖空竹等民间传统活动、去场馆观赏体育比赛等。在这一类活动中除了城市的少数老年人参加钓鱼活动外(月支出多在 200 元以下),其它活动参加者较少,且均无支出,尤其是回答去场馆观赏体育比赛者极少,在调查的 1885 人中仅 3 人回答“经常去”,83 人(4.4%)回答“偶尔去”,由于票的来源均为赠票,因此费用大多为零。旅游支出方面,仅有 27.9% 的老年人三年内参加旅游并且有所支出,平均金额为 5754 元,而 72.1% 的老年人无旅游支出。

3 运动休闲的“零消费”现象及人群特征

3.1 运动休闲的“零消费”现象

本文将运动休闲的“零消费”定义为“在运动休闲活动中货币消费趋于零”。由于部分难以单独量化的运动休闲消费未计算在内,因此所谓的“零消费”只是一个相对概念。老年人群中运动休闲“零消费”主要可分为两类,一类是不参加任何运动休闲活动,因此无消费;另一类是参加运动休闲活动但是无消费,本文以后者为分析的重点。在体育锻炼、其它运动休闲、旅游这三类活动中,体育锻炼的参加者最多,而且只参加体育锻炼而不参加其它两类活动的老

年人亦为数较多,因此,运动休闲活动的“零消费”群体主要集中于此。通常,运动服装、鞋等通常被认为是老年人体育锻炼消费的主要支出部分,但是,本研究发现,实际上多数老年人并不购置专用于体育锻炼的服装和运动鞋,只穿着日常生活的服装参加锻炼。而体育锻炼时穿着的鞋子同时也是日常生活中外出时穿着的鞋子。由于日常生活中穿着时间远远多于体育锻炼时间,而且一双鞋子通常穿着若干年,因此购买鞋子的费用未归为体育锻炼的消费。从老年人锻炼的场所看,多数为小区、广场、公园等免费的场所,在场地使用方面亦无支出。这些因素导致了 91.6% 老年人在体育锻炼中“零消费”。体育锻炼之外的其他休闲活动参加者(如钓鱼、体育比赛的现场观赏等)人数较少,对总体的“零消费”比率影响不大。因此,老年人运动休闲的消费主要来自于旅游。当老年人无旅游消费支出时,则很有可能成为运动休闲的“零消费”者。经统计,参加运动休闲活动但是“零消费”者约占参加运动休闲活动者的 61.8%。加上不参加运动休闲活动者,在整个调查人群中运动休闲“零消费”者占 70.2%,由此可见,老年人在运动休闲中的“零消费”是一个较为普遍的现象。

3.2 运动休闲“零消费”老年人群的特征分析

3.2.1 年龄、性别

在参加运动休闲活动老年人中,“零消费”者的平均年龄为 72.3 ± 8.1 岁,有消费者的平均年龄为 68.9 ± 7.6 岁,前者明显高于后者($P < 0.01$)。从性别分布看,参加运动休闲的男性老年人中,约有 59.7% 为“零消费”,同一比率在女性中为 63.2%,略高于男性,但是两者差异无统计学意义。

3.2.2 文化程度、职业经历、收入状况

从不同老年群体中运动休闲的“零消费”率看,初中及以上文化程度群体明显低于小学及以下文化程度群体(44.4%, 76.4%, $P < 0.01$),非农民职业经历群体低于农民职业经历群体(55.4%, 77.9%, $P < 0.01$),有退休工资群体低于无退休工资群体(52.3%, 78.7%, $P < 0.01$)。

3.2.3 居住地

居住在城市社区的老年运动休闲参加者中,“零消费”比率为 58.4%,而同一比率在农村则为 88.3%,后者明显高于前者($P < 0.01$)。尽管城市居民中零消费者比率相对农村较低,但是仍然超过了 50%。可见,即便在城市老年人中运动休闲“零消费”也同样是一个较为普遍的现象。

4 “零消费”现象的成因分析

4.1 收入水平与“零消费”

老年人群的收入水平是影响运动休闲消费的主要因素。在发达国家中,老年人参加运动休闲活动的比率最高,同时也是运动休闲消费水平较高的群体。以较早进入老龄社会的日本为例,随着1947年至1949年第一次新生儿高峰期出生的所谓“团块世代”陆续进入老年期,在日本已形成了一个非常庞大的老年群体。由于日本的养老保险体系较为完善,老年人有着稳定的收入,尽管老年人的人均年收入低于中青年阶层,但是他们没有还贷、子女教育支出等方面的压力,并且有着较高的银行储蓄,因此老年人用于休闲活动的费用远远高于其它年龄阶层。在日本经济处于长期低迷的状态下,休闲产业是少数几个保持增长的行业,其中老年人的积极参与为该行业的发展做出了贡献,他们甚至被认为已取代年轻人而成为休闲市场新的引领者。我国虽然正在逐渐完善社会养老保险机制,但是,支付金额仍处在维持基本生活的水平,对于相当一部分老年人来说,参加旅游等消费较高的休闲活动仍然有一定的困难。尽管本研究的对象是我国经济相对发达的长三角地区,但是在农村地区许多老年人的月收入在100元以内,而被调查人群中近3年有过旅游消费的仅为27.9%。另一方面,从老年人选择参加的体育锻炼项目看,首选的是步行。步行运动除了参与方便这一点之外,几乎不需要费用支出可能是被选择的主要原因之一。相对于领取社会养老金的人群来而言,有固定退休工资的老年人则属于收入较高者,因此,这一群体参加运动休闲活动往往有较大选择面。在有退休工资者中,12.3%定期参加乒乓球、羽毛球、健身、游泳等需要一定费用支出的活动;而无退休工资者中仅有1.3%参加这类活动。此外,有退休工资者近3年旅游参加过旅游的占50.4%,而这一比率在无退休工资者中仅为34.7%,而且旅游费用由个人支出的比率前者为68.7%,后者仅为2.4%(主要由子女承担)。在个人特征中与“零消费”有关的文化程度和农民职业经历实际上也是与老年人的收入水平有着密切关系的两个因素。以目前的老年人来说,具有较高的文化程度一般均在退休前有着较为稳定的工作,退休后则可以领取固定的退休工资。另一方面,农民则多为文化程度较低者,他们进入老年后的收入来源主要依靠

养老保险或政府补助,因此远远低于领取退休工资者。

美国社会心理学家马斯洛指出,人类的需求大体可分为由低到高的五个层次:生理需求,安全需求,社交需求,尊重的需求和自我实现的需求。前四个层次的需求被视为基本需求,而自我实现的需求则被称为高级需求。马斯洛认为,只有在低一层次的需求得到最低限度的满足之后,高一层次的需求才会出现;从消费的角度看这种需求的层次自然反映为不同的消费层次,人们在衣食住行等基本需求得到满足后,往往倾向于追求社会交往、自我实现等较高层次的需求,而参与各类休闲活动是满足人们较高层次需求的重要途径。参加休闲活动不仅可以扩大社会交往的范围,而且可以赢得尊重、达到自我实现的目的。对于大多数老年人来说,离开工作岗位常意味着大大缩小社会交往的范围,需要通过休闲等活动建立新的社会交际圈,休闲活动则成为与外界交往的重要渠道。我国老年人在基本需求方面可以得到最低限度的满足,尽管相当一部分老年人的基本生活很难被称为高质量,但是这并不影响他们对休闲活动等较高层次需求的追求。收入水平更多地影响了老年人参与休闲活动的方式和内容。对于低收入的老年人来说,量入而出是他们维持生活的一个基本原则。当他们无力支付运动器材、运动场所所需的费用,以及无法奢望参加费用较高的旅游时,通常转向选择一些不需要金钱支出的运动休闲项目,例如步行、跑步等。因此,收入水平是形成老年群体运动休闲“零消费”的主要原因。

4.2 休闲活动空间的缩小与“零消费”

老年人在参加运动休闲活动时的时间、空间选择可能是形成“零消费”的另一个原因。社会学家、经济学家在分析休闲活动的特征时通常将可用于休闲的时间与休闲的空间相关联,他们认为休闲时间的增加可以导致休闲空间的扩大,并且提升休闲活动中的消费水平,例如增加了交通费、食宿费用等。因此经济学界通常认为,休闲时间的增加以及随之产生的休闲空间扩大是促进休闲消费的重要因素。的确,这一理论在部分老年人身上也可以得到验证。由于时间的充裕,加大了老年人选择休闲空间的自由度,他们可以积极参与旅游、郊游、摄影、钓鱼、体育比赛现场观赏等需要占用一定时间运动休闲活动,而参加这些活动也可在一定程度上增加消费。但是,相当一部分老年人的实际情况并不完全如此,休闲时间的延长并不一定导致休闲空间的扩大。在经济、年龄、体力、环

境等因素的制约下,闲暇的增加对许多老年人来说与其说是提供了更多的休闲机会,不如说是一种负担和无奈,是他们不得不面对的一道难题。为此,相当一部分老年人在对休闲空间的选择上可能会采取一种与常规休闲理论所不同的行为模式,以破解自己不得不面对的生活难题。德国发展心理学家 Baltse 曾经使用选择补偿最优化(selection, optimization, compensation)模型来解释人类包括老年期在内各个阶段的发展问题。Baltse 认为随着年龄的增长,人体将出现身体活动能力的衰退、可获得资源的逐渐减少以及获得资源能力的下降,因此,老年人在目标设定方面会根据实际情况做出调整,选择新的目标,并通过对资源配置的优化组合、采取补偿措施应对机能衰退等带来的不足,以获得生活的满意度。以运动休闲活动为例,当运动设施不足、体力下降、经济条件限制等因素出现时,老年人在参与运动休闲活动时的目标设置将更加切合实际,其主要的表现就是进一步缩小活动的空间范围,将自己的活动范围限制在以家庭为中心的一个较小的半径内(例如小区、附近的公园、广场等)。由于消费水平是与休闲空间成正比的,休闲活动范围向以家庭为中心空间的缩小,必然导致消费的减少,从而进一步增加了运动休闲的“零消费”者。孙樱等对北京市老年人休闲活动调查的结果显示,老年人在家中休闲的时间每天平均为 4.3 h,而 50% ~ 60% 的户外活动时间则用于居民区附近的各类活动。长三角地区老年人也显示出相同的倾向。

4.3 休闲活动项目的选择与“零消费”

本研究是在我国经济发展相对较好的长三角地区开展的,其中居住于沪、宁、杭三城市的老年人中有相当一部分人经济条件较好,然而,即便在这些老年人中仍然存在着运动休闲“零消费”的现象,对于这一现象有必要进行较深层次的分析。Meer 曾使用“收缩与聚合”(contraction & convergence)模式对荷兰老年人参与休闲活动的特征进行了概括。他将休闲活动分为三个同心圆,由里向外分别代表三种不同的休闲活动项目:核心活动(core activities)、低门槛活动(low threshold activities)、高门槛活动(high threshold activities)。越接近于同心圆的外缘,活动所要求的体力、技能等门槛越高,例如运动、旅游、钓鱼等;而越接近与核心,则活动的方式趋于简单,例如收看电视、听音乐等,而空间也趋向于以家庭为中心。较年轻者参与的休闲活动往往处于同心圆的边缘,活动也呈现多样化。然而随着年龄的增长,休闲活动出现

向同心圆的核心收缩与聚合的倾向,同时,复杂的高门槛活动更加容易逐渐地被踢出休闲活动的名单。Strain 等对加拿大老年人进行的纵向跟踪调查发现,现场观赏戏剧、电影、体育比赛以及旅游等休闲活动较少能维持 8 年以上,而看电视、阅读等休闲活动则常常更容易长期维持。他们使用逻辑回归分析发现,导致参与各类休闲活动项目减少的主要原因是年龄增长。针对老年生活中休闲活动参与的减少,Strain 认为无论这种减少源自于老年人自身有意识的选择,还是生活中不幸事件或生活形态改变导致的结果,它都可以使老年人重新审视自己的状况,验证自己的决定是否最适合于所处的环境,最终使自己受益。由此可见,在年龄逐渐增长的过程中,老年人总是根据自己身体、生活、周围环境的变化不断地进行调整,以获得较好的生活满意度。在运动休闲活动中减少高门槛活动的数量实际上也是老年人进行自我调整的一个结果,并且在有些场合并不完全取决于经济收入。本研究发现,同样在参加休闲活动的老年人中,有消费支出的老年人的平均年龄明显低于“零消费”者。由于复杂的高门槛活动常常伴随着一定程度的消费支出,例如休闲器材的购入、场地费用以及交通、住宿费用等等,因此,休闲活动越向 Meer 同心圆的边缘扩散,消费支出越大;反之,消费水平则下降。随着年龄增长,老年人的休闲活动逐渐向 Meer 同心圆的中心收缩时,操作简单、容易理解、便于参与的低门槛活动往往更容易被选择,而这些活动往往不需要过多消费。这可能是导致部分经济条件较好的老年人中出现运动休闲“零消费”的主要原因。

4.4 休闲活动的优先顺序与“零消费”

通常,老年人在休闲活动中对时间和金钱的分配有着优先顺序。收入水平、身体状况、年龄等往往并不是决定优先顺序的主要因素,而休闲活动的趣味性、娱乐性、可持续性以及消磨时间的效果等因素则发挥着更重要的作用。由于老年人拥有大量的空闲时间,需要有一种消磨时间的方式以排解孤寂与空虚。趣味性和娱乐性强的活动更能吸引老年人参与,加之,如果活动不需要过多的体力付出,则能使参与活动的时间延长,有效地占据自己的闲暇。对健康意识较强的老年人来说,运动休闲(主要是体育锻炼)是保持健康的一个重要手段,因此会让它在自己的闲暇时间内占有一席之地,例如,将体育锻炼安排在早上或晚上一定的时间段内。但是,体力因素的限制,使得运动休闲不可能占据整个闲暇时间,因而,在上、

下午比较完整的时间段内,老年人优先选择的往往则是其它非运动类休闲活动。而在货币支出的优先顺序中也往往不会将体育锻炼支出安排在首要的位置。同时,由于存在着不需要货币支出的体育锻炼项目,因此,对于收入水平较低的老年群体来说,自然优先将有限的闲钱投向他们认为必须支出的休闲活动中。本研究调查发现,在参加运动休闲活动但是无消费支出的老年人群中,约有34%的人在非运动类休闲活动,例如在棋牌、麻将类活动中却出现了一定程度的金钱支出。棋牌、麻将类活动符合趣味性、娱乐性、可持续性以及对时间的消磨效果等条件,而且,长三角许多地区有着棋牌、麻将活动的传统,老年人从小耳濡目染,已经驾轻就熟,不必花过多精力重新学习。另一方面,许多老年人将参与这类活动当作增加人际交往的重要机会,于是它们成为了部分老年人首选的休闲活动。而在活动中加入了金钱因素(即便是较小的金额),进一步提高了活动的刺激性和可持续性。由此可见,正是这种时间与金钱分配的优先顺序进一步催生了运动休闲的“零消费”群体。

除了上述因素外,我国老年人持有传统的节俭观念,相当一部分人认为运动休闲尤其是体育锻炼方面的支出可有可无,不是生活必需。因此从节俭的角度往往削减这方面的开支,这也是导致运动休闲“零消费”的原因之一。

5 结语

老年人运动休闲的“零消费”是我国长三角地区中较为普遍存在的一种社会现象,它不仅是经济收入水平制约的结果,而且也是年龄增长、体力水平下降等多种因素作用下形成的一种消费趋势。老年人运

动休闲的“零消费”对老年人参与运动休闲活动本身并无明显影响,但是会在一定程度上影响运动休闲活动的多样化发展,同时,就目前我国老年人的运动休闲活动参与现状而言,尚无法像发达国家一样对休闲产业的发展起到举足轻重的引领作用。

参考文献

- [1] 日本内閣府大臣官房政府広報室. 国民生活に関する世論調査. [EB/OL]. (2010-06-07) [2015-03-10]. <http://www8.cao.go.jp/survey/h22/h22-life/index.html>.
- [2] 日本内閣府大臣官房政府広報室. スポーツ・体力に関する世論調査. [EB/OL]. (2009-09-08) [2015-03-10]. <http://www8.cao.go.jp/survey/h21/h21-tairyoku/index.html>.
- [3] 高齢者に関する生活習慣調査(2) - 余暇活動と生きがい感について - [J]. 名古屋文理大学紀要, 2011(11): 27-33.
- [4] 杨媛. 马斯洛需要层次理论与多层次消费需要[J]. 长江大学学报(社会科学版), 2010, 33(3): 155-156.
- [5] BALTSE PB. On the incomplete architecture of human ontology: selection, optimization, and compensation as foundation of developmental theory [J]. American psychologist, 1997, 52(4): 366-380.
- [6] 孙樱, 陈田, 韩英. 北京市区老年人口休闲行为的时空特征初探[J]. 地理研究, 2011, 20(5): 537-546.
- [7] VAN DER MEER MJ. The sociospatial diversity in the leisure activities of older people in the Netherlands [J]. Journal of Aging Studies, 2008, 22: 1-12.
- [8] STRAIN LA, GRABUSIC CC, SEARLE MS, DUNN NJ. Continuing and ceasing leisure activities in later life: a longitudinal study [J]. Gerontologist, 2002, 42(2): 217-23.

[责任编辑 魏 宁]