

【論文】

通所リハビリテーション利用者が楽しみを感じる要因

－共通作業としてのパズルシステムの実践から－

出田 めぐみ^{*}, 鼓 美紀^{**}, 西井 正樹^{***}, 鼓 太志^{****}, 松尾 浩行^{*****}

Factors Underlying Enjoyment among Day Care Service Users
– Providing Puzzles as Shared Work –

Megumi Izuta, Miki Tsudumi, Masaki Nishii, Taishi Tsudumi and Hiroyuki Matsuo

要 旨

通所リハビリテーションの利用者は施設で過ごす時間の中に色々な楽しみを期待している。筆者は通所リハビリテーションで共通作業としてパズルを提供し、パズルが利用者にとっての楽しみとなっているという実感を得ている。本研究の目的は、通所リハビリテーション利用者がパズルを行うことを楽しみにしていることを検証し、それがどんな要因によるものなのか検討することである。

利用者の行動調査を行った結果から、利用者がパズルを積極的に行っていることが確認できた。提供者へのインタビューへの質的分析から、パズルが楽しみを提供できる要因として、《作業の特性》《システムの工夫点と有効性》《職員の意識の変化と受入れ》の3つの概念カテゴリーが得られた。また、パズルを使用した共通作業をすることで《社会的な関係性の構築と経験》が生まれ、利用者は《自分の価値に基づいた行動・自分らしさの表現》ができる。職員と利用者や利用者同士の間の《価値を認め合える関係性》が利用者の尊厳を保障することになり、通所リハビリテーション利用の動機となることが推察された。

Abstract

Users of day care services expect various types of enjoyment during their time spent at the facility. At present, the author provides puzzles as shared work at a day care service, and has found that these puzzles are enjoyable for the users. The purpose of this research is to verify that users look forward to using the day care service, and examine what factors are supplied by doing puzzles.

It was confirmed, based on user actions at the day care service, that they actively work on the puzzles. Based on interviews with persons who provide the puzzles, it was found that the reasons why puzzles provide enjoyment can be divided into three conceptual categories: work characteristics, system innovations and validity, and changes in staff awareness and acceptance. Shared work using puzzles gives

受付日 2012.9.5 / 受理日 2012.10.24

* 関西福祉科学大学 保健医療学部 講師 / ** 関西医療技術専門学校 教員 / *** 関西福祉科学大学 保健医療学部 助教 / **** 介護老人保健施設ケアステージみみなし 作業療法士 / ***** 介護老人保健施設ケアステージみみなし 副施設長 理学療法士

rise to development and experience of social relationships, and users can act based on their own values and express their individuality. Relationships enabling mutual recognition of the value of the other person—between staff and users, and between users themselves—ensure the dignity of the user, and it has been suggested that this will help motivate use of day care services.

● ● ○ **Key words** 通所リハビリテーション day care service / 質的研究 qualitative study / 在宅高齢者 elderly people living at home

I. 研究の背景と目的

介護保険における通所リハビリテーション（以下、通所リハ）・通所介護は、要介護高齢者の在宅生活を支えるサービスとして大きな役割を担っている。平成24年4月時点でおよそ345万人が何らかの介護サービスを利用しており、在宅サービス利用者は約241万人である。そのうち、約111万人が通所介護を約39万人が通所リハを利用している¹⁾。つまり在宅要介護高齢者の46.0%が通所介護を16.2%が通所リハを利用していることになる。通所サービスは社会交流の促進や介護者の身体的・精神的負担の軽減なども目的となっており²⁾、介護保険開始当初は在宅高齢者の外出の機会として利用することそれ自体に意味が求められていた。

2003年の介護保険の改定では、施設給付がマイナスに、在宅給付がプラスに改定され、通所リハで個別プログラム実施に対しての加算が新設されるなど在宅支援におけるリハビリテーションへの意識・期待が高まった。2005年には新たにリハマネージメント加算と短期集中リハ加算が新設された。在宅生活者へのリハビリテーションが、チームアプローチ、すなわち包括的な支援形態として理解されたといえる³⁾。同じく2005年には軽度要介護者の増加防止に注目した介護予防サービスが導入され、高齢者の運動機能に注目したパワーリハ^{註)}に関する実践と研究が多く行われた。パワーリハの実践が広く普及し、深まることで運動機能だけに注目するのではなく通所サービスの利点を生かして集団で運動を行った場合の精神面やQOLへの効果について言及した研究⁴⁾も見られるようになっていく。

2006年以降には介護保険の理念である「利用者本意のサービス展開の重要性」への意識が高まり、利用者のサービス満足度から通所リハの効果を考える研究

がみられるようになった。利用者の満足度に影響を与える要因としては、活動や参加に関するものが多くあげられている。畑野は通所リハについて、心身機能の維持増進以外にも、閉じこもり生活からの解放と社会からの孤立防止、仲間づくりの支援、自己実現の支援など社会的な側面からの利用効果を上げている⁵⁾。高齢者の社会参加は「楽しいから」という積極的な参加ばかりではなく、義務的参加でも主観的健康感やQOLを高めるという報告⁶⁾もある。利用者の満足度の研究からは、高齢者の参加の場を保証するという通所サービスの目的が少しずつ検証され始めている。

田中ら（2009年）⁷⁾は満足度に関する質的研究を行い、利用者の満足や不満足に関する要因を「環境」「人」「内容」「効果」の4つのカテゴリーで示している。環境のカテゴリーでは「設備の充実」「場の雰囲気」が、人では「個別的・共感的な態度」「公平な態度」「他利用者との交流や会話」が要因としてあげられている。また、内容のカテゴリーには「プログラムの魅力」「プログラムの多様性」「治療の機会」「自己決定の機会」の要因が、効果のカテゴリーでは「心身の回復感」「理解・有能感」の要因があげられている。通所リハの利用者は提供されるサービスだけでなく、利用中に生じる様々な出来事に関心を寄せ、自分にとってどのような意味があるのかを常に判断しているといえる。

また、サービス満足度と利用者の心身機能や活動の状況の間には有意な関連が認められないという報告⁸⁾もあり、利用者の満足度には実に幅広い要因が働いていると考えられる。満足度を上げるためには、一人ひとりのニーズの分析・把握とそのニーズに見合った個別的で、きめ細やかな支援の展開が必要⁹⁾といえるだろう。

藤原ら（2002年）¹⁰⁾は利用者の立場から、通所リハの利用目的は「機能維持・回復」「参加しているこ

とが楽しいから」「友人を作る」の順に多く、利用によって「仲間ができた」「身体が動きやすくなった」「生活にハリやリズムができた」と認識されていると報告している。同じように阿部ら（2007年）¹¹⁾は作業療法の立場から利用者側から見た通所リハの効果について「自分のニーズにそった作業に取り組める」「気楽に過ごせる」「心身へのよい影響」「不安の解消」といった内容が、「通所リハ利用が生活の中の楽しみ」になっているという仮説を提示している。

利用者にとって通所リハが出かけたい場所となり、継続して利用したいと思えるようなサービスの提供方法の確立は、強く求められている課題である。その方法が、誰もが簡単に実践できるようなものであれば、これからの高齢者の介護予防に大きく貢献することが期待できる。

筆者らは介護老人保健施設の通所リハにおいて、利用者のニーズに応えられる支援方法の構築を目指した取り組みを行ってきた。経過の中でパズルを形成的に作業に取り入れること（以下、パズルシステム）で、利用者間に色々な交流や役割が生じ利用者は楽しみながら積極的にパズルを行うようになった。また、利用者のほとんどが通所することを楽しみにしており、それが利用継続の要因となり出席率が増加している印象を受けている。そこでわれわれは、①通所リハにおいてパズルシステムを実施することが利用者の楽しみになっており通所リハ利用継続の要因になっている、②パズルシステムが利用者の生活機能維持に何らかの効果を与えている、という仮説をたてた。

今回の研究は仮説①について検証することを目的とする。

II パズルシステムの紹介と利用者の行動状況

まずパズルシステムの実施方法を紹介する。次に「利用者がパズルを楽しんでいる」「パズルシステムが利用者の通所リハ利用の動機付けに影響している」ことを示すため、利用者の行動状況を整理する。

1. パズルシステムについて

パズルは市販の8～80ピースのジグソーパズルで子

供用の簡単なもので、以前から利用者が空き時間に行う活動として取り入れていたが、長続きしなかった。そのため、2007年にパズルを楽しみながら継続して行なってもらえるようなパズルシステム（以下、システム）を考えた。これは行動分析的な手法に基づいたもので、パズルを行うことでポイントを獲得し、そのポイント獲得量に応じてよい結果が得られるというものである。

このシステムの概略を紹介する。まず、パズルを実施したい利用者を募り、パズル会員とし各々にポイント帳を作成する。ポイント帳は通所時に配布され、帰宅前には回収される。パズルは常に50枚程度あり、通所リハのリビングルームの机の上にランダムにおかれている。パズルの一つ一つには難易度ごとのポイントが付いていて、完成するとそのポイントが獲得できる。ポイントはだいたい45ピースのパズルを10ポイント、80ピースを15ポイントに設定している。利用者はポイント獲得を目指してパズルに取り組むことになる。ポイント帳は原則として利用者自身が管理し、自分の完成させたパズルのポイントを記録していく。これは利用者が主体的に取り組むことができるような工夫の一つである。その他には、例えばどのパズルを行うか自分で手に取って選ぶ、いつやるのか、何枚やるのかをポイント帳を見ながら自分で考えるなどの工夫がある。

また、パズル以外でポイントが得られる方法として利用者全員がお互いを意識しながら楽しめるような方法を取り入れている。身近で具体的なテーマ、例えば登山や温泉地についてのすごろくを作成し、通所リハの壁に張り出している。これは1年がかりで終了するほど大掛かりなものにしている。2010年に作成したすごろくは日本全国16ヶ所の温泉地を巡るものとした（図1）。到着地点までに必要なポイントは最終地点に近づくとつれ、150～4200と少しずつ増えている。16ヶ所までを合計すると28500ポイントになる。行き先（次の到達地点となる温泉地）をイメージするために、それぞれの温泉地に関する数問のクイズを用意している。クイズに正解するとポイントが獲得できるため利用者は熱心に取り組んでいる。利用者のほとんどがすごろくを見て進行状況を確認している。パズルが早いものだけが注目されることが無いように、皆勤賞を設け地点到着者（への認定証）とともに、2ヶ月ご

とに表彰を行う。表彰者一人一人の受賞時の様子を写真にとり名前と共に施設ニュースに掲載して全員に配付する。



図1 2010年度 すごくく 日本列島湯けむりの旅

2. 利用者の行動状況

(1) 利用者がパズルを行っている時間について

通所リハ利用者の行動内容とパズルの実施状況を確認するため利用時間中の活動内容調査を行った。調査時間は利用時間（8：30～17：00）のうち食事とおやつを除く時間とした。この時間に5分刻みで、健康チェック・入浴・リハ・レク・トイレ・パズル・その他の7項目ごとに実施人数を記録して行動内容と人数を測定した。期間は2011年10月の第3週の5日間で、この期間中に通所した利用者全員を対象とした。

期間中の利用者は合計99名延べ192名であった。うち男性39名女性60名で平均年齢は83歳±7.4歳であった。パズル会員数は93名、延べ利用者は183名である。利用者の要介護度では要支援が45名、要介護1・2が36名、3・4・5が18名であった。NMスケールでは正常が27名、境界・軽症が41名、中等度・重症が31名であった。1週間の利用回数は平均1.9回で1回が33名、2回が45名、3回が19名、4回が2名であった。

5日間の利用時間を5分で区切ると、延べ10,262名がカウントできた。各々の項目の実施人数の合計は、パズル3,670名（35.8%）、レク1,627名（15.9%）、リハ1,417名（13.8%）、入浴1,208名（11.8%）、トイレ・健康チェックが合計413名（4.0%）であった。その他の活動は、ベッド臥床、テレビ、雑誌などで1,927名（18.7%）であった。（図2）

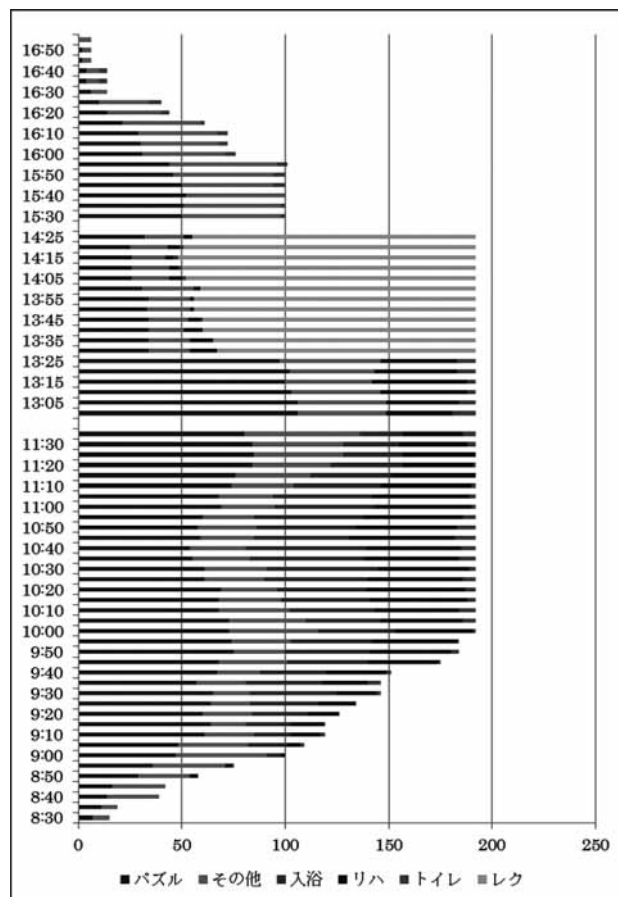


図2 5分ごとの活動別実施人数 単位（人）

利用者が、施設の設定したサービス（入浴やリハなど）を行なった時間は全体の45%であり、それ以外の利用者にとって余暇と考えられる時間は全体の55%であった。余暇時間の中で比較するとパズルが行なわれた時間が66%、その他の活動、たとえばベッド臥床、テレビ、読書などに費やされた時間は34%であった。

この時点でパズル会員となっていない利用者は6名延べ9名であった。3名は要介護度が高く活動自体が困難なもので余暇時間はほぼベッド臥床していた。4名（男女各2名）は編み物、囲碁など自分の好きな作業を行いたいという理由でパズル会員にはなっていない。残り2名は認知症のためパズル実施が困難でパズルの代わりに塗り絵などを提供していた。

(2) 利用者が完成させたパズルの枚数

2010年1月から2011年1月までの13か月間にポイント帳に記録された全利用者のポイント獲得数の合計を確認した。この期間の1ヶ月の利用者は103~108名

で、そのうちパズル会員となっていたものは91~95名である。

この期間に実施したすごろくの到着地点は16ヶ所、最終到着地点までの合計ポイントは28,500ポイントである。最終ポイントまでを終了した者は男性2名、13ヶ所までを終了したものは男性2名・女性6名である。10か所までを終了したものは40名、残りの41名は1から9の到着地点までであった。1年間に全利用者がシステムで獲得したポイントの総合計は480,400ポイントを数え、平均するとだいたい月に一人40枚程度のパズルを行っていたことになる。

(3) 皆勤賞表彰者の数

2008年1月から2012年7月までの4年半に皆勤賞で表彰された人数を図3に示す。2008年では20名以下であったが2012年には毎回40から50名が表彰されており、皆勤賞受賞者は確実に増加していた。利用者は表彰式前にはだれが皆勤したのかに興味を持ち、表彰式を楽しみにしており、パズルを行って皆勤賞をもらいたいという気持ちが通所リハに休まず通いたいという意欲につながっていると考えられる。

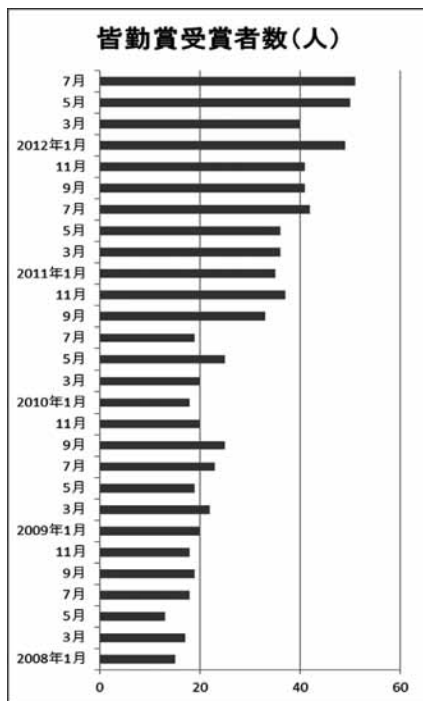


図3 皆勤賞受賞者数(人) 2008年1月~2012年7月

(4) パズルシステム導入後の利用者の様子 (図4)

パズルを実施するなかで利用者の多くがパズルに熱中し、通所リハ利用時間のうち余暇時間の66%という多くの時間でパズルがおこなわれていた。パズルの実施は利用者の主体性に任せており、利用者が主体的に取り組むことができる作業としてパズルシステムが定着していることを証明する一つの根拠といえる。利用者からは、「パズルは(通所リハでの)生きがいです」という言葉が聞かれており、これほどにパズルが継続して行われていることはパズルを実施することで利用者によくの楽しみが得られている結果であると考えられる。



図4 60ピースのパズルに協力して取り組む様子

Ⅲ 調査：グループインタビューを用いた質的分析

1. 対象と方法

パズルを中心的に提供しているリハスタッフ4人に対しグループでインタビューを行った。インタビューは筆頭筆者が担当しもう1名の作業療法士が観察者として参加した。記録はICレコーダにて行った。インタビューではテーマを「利用者がパズルシステムのどのようなことを楽しいと感じているのか、またそれはどのような効果(行動の変化)をもたらしているのか」とした。インタビューは利用者のパズル実施の動機として考えられる要素についていくつかの項目を抽出するために、利用者の変化をできるだけ具体的にするという目的で行った。

2. 倫理的配慮

インタビュー実施前に、①研究の目的、②データの匿名性の厳守、③研究目的以外でデータを使用しないことなどを書面にて説明し同意を得た。インタビューの中止が自由にできるよう配慮し、その結果についても協力者全員に確認を得ている（関西福祉科学大学倫理審査委員会 12 - 27）。

3. 分析方法

得られたデータは質的データ分析法（佐藤郁哉 2008）を参考に分析した。まずコーディングを①インタビューによって得られたデータ（逐語録）のセグメント化と②定性的コーディング（オープン・コーディング）③焦点化コーディングの手順で行う。その後④先行研究を参考に概念的カテゴリーを検討してコード・マトリックスを作成し、⑤概念モデルの作成⑥再文脈化という手順で行った。

質的データ分析法では、定性的コーディングから再文脈化までの手順を繰り返すことで、「事例・コード・マトリックス」の慎重な作成が可能になり分析の精度が高まるという発想を取り入れている。本研究でも①から⑥の手順は常に繰り返す行なった。また、データ分析の結果やコード・マトリックスの内容について調査協力者に継続的に確認してもらうことで分析結果の「妥当性」の確保に努めた。エキスパートのチェックの機会は得られなかったが、コード化の際に得られた構成・枠組みについて複数の研究者に意見を求めるなど、客観性の担保に努めた。

IV 結果と考察

1. 対象者の背景

今回のインタビューの対象者は、パズルシステムを構築し目的に沿って意図をもって実践している職員すべてとした。これに該当する者は通所リハ担当する職員4名であった。平均年齢は32.3歳で全員が男性であった。職種と経験については作業療法士2名（経験8年目と6年目）、理学療法士1名（経験2年目）、介護福祉士1名（経験11年目）である。介護福祉士は通所主

任の立場で、系列の2施設の通所介護事業所でもこのパズルシステムの導入に関わっていた。

2. 通所リハ利用者がパズルを継続できる要因

結果と考察を同時に示す。得られた概念カテゴリーは《パズル作業の特性》《職員の意識の変化と受入れ》《システムの工夫点と有効性》《社会的な関係性の構築と経験》《自分の価値に基づいた行動・自分らしさの表現》《お互い価値を認め合える関係性》の6つであった。その中に24の焦点化コードが抽出された（概念図 図5）。なお概念カテゴリーを《》、焦点化コードを『』定性的コードを“ ”参加者の語りの部分を「 」で表した（表1、表2）。

(1) パズルという作業の特性

実際に使用しているパズルは市販のどこにでもあるもので、対象年齢は3歳からとなっている。種類も豊富で誰にでもでき、『対象の幅の広さ』のある“簡単な作業”である。また、枠からはずし、入れていくだけであり“準備の必要がない”何度でも『反復可能』であり、“何度やっても楽しめる”。またできなくても「自分の前から（机の奥のほうに）少しずつしておいていくことで自分のものではなくなり」、次の誰かが完成させてくれ、『中途終了可能』だという“安心感が持てる”。そのため、誰でも簡単に始められ、取り掛かりとしてはハードルが低く、挑戦しやすい作業である。また『作業結果が明確』で完成したことが誰にでもわかり、スピードが速くなったなど“達成感”が得られ「できるようになったら嬉しい」と自分の“成長”が感じられる。そのため、『夢中になれる』作業として利用者に受け入れられている。

「パズルはここでの私の生きがいです」と感じている利用者がいる。竹田（2005年）¹²⁾は在宅高齢者を対象に横断研究を行い、趣味活動がある高齢者は、ない高齢者に比べ生活満足度、主観的健康感、主観的幸福感が有意に高く、うつやうつ傾向が有意に低かったことを確認している。作業療法が、趣味や生きがいを高める介入をする意義は大きいといえる。通所リハの利用者は要介護状態のものも多く家庭で趣味活動するのが難しい。パズル活動は利用者の趣味活動として何らかの楽しみを提供しており、利用者の主観的な健康

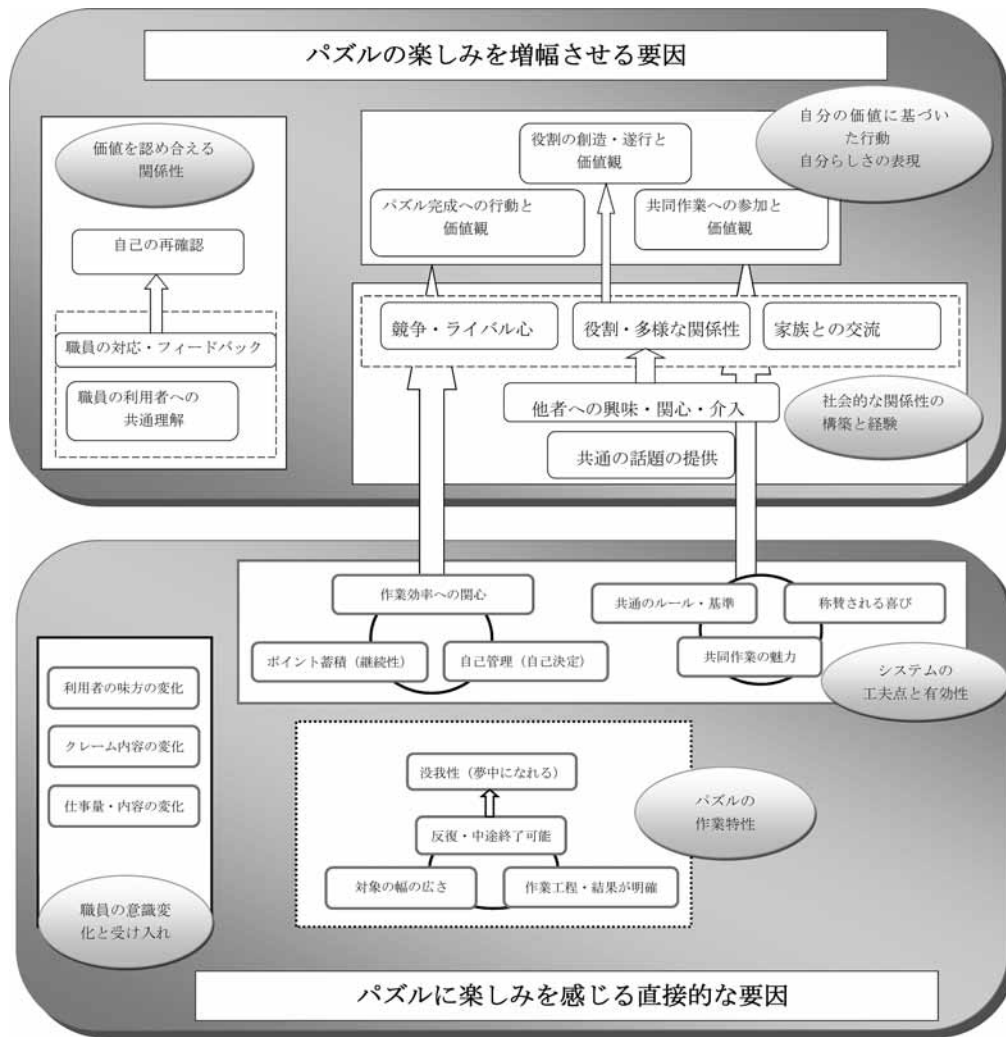


図5 パズルが楽しいと感じる要因 概念カテゴリー間の関連

感や幸福感など満足度により影響を与えられている可能性が考えられる。

(2) 職員の意識の変化と受け入れ

利用者が入浴・リハなどのサービスを待つ間はすることがないと手持ち無沙汰になりやすい。「この時間は利用者にもストレスになる」ため職員は、利用者を待たせないために何らかの作業を提供しなければという“あせりと使命感”を持っていた。以前は、短時間で簡単にできる作業として、塗り絵や、計算問題を準備したり、集団レクを行ったりしていた。しかし、これらは同じことをすると受け入れられにくく常に“更新が必要”で職員はいつもアイデアを出すために考え、“準備に追われる”など大きな気力と労力を費やしていた。パズルをする利用者が増え、活動として定着することで、余暇時間は楽しみながら（パズルに

夢中になって）過ごす時間変わった。パズルの“ポイント帳の管理”という仕事は増えたが、利用者を待たせることが無くなったことと合わせて、職員は気分的に楽になり、実務的には準備の手間が少なくなった。（『仕事量・内容の変化』）

利用者からのクレームは、以前は「リハの順番が遅すぎる」「自分が先に待っていた」など待ち時間に関するものが多かったが、今は逆に「（パズルが途中なので）これが終わるまで待っていて」など待ち時間がパズルを行える時間になっている（“クレームの減少”）。また、クレームの内容は「あの人はズルをしている」「私のとおいたパズルを持って行った」などパズルに関するものが増え、「職員として返答しやすい」ものになるなど『クレーム内容の変化』も、システムの効果として現れている。

職員間でも利用者のパズルの様子について“情報交

換”するようになり、『利用者の見方の変化』がおこり“共通理解”することにつながっている。職員の意識が変化することで気持ちに余裕が生まれ、今までとは違った視点で利用者を見てサービスを提供することができるようになったとシステムを振り返る職員もいた。「職員にとってもメリットが大きく受け入れがよい」ことは、この活動を継続するうえで大きな要因となっていると考えられる。

(3) システムの工夫点と有効性

会員制で行うというシステムの中には利用者の意欲を引き出す仕掛けが散りばめられていた。皆勤賞や到着の表彰を行うことで得られる“達成感”や周囲から『称賛される喜び』は利用者にとって、“一人の人間として尊重される経験”として大きな意味を持っている。表彰式の日には「髪の毛をセット」してくるなど“尊厳ある人として振舞う機会”を得ることになる。また、ポイントなどすべて『自己管理』となっているため「風呂までに2枚やっとう」など通所リハ利用時間中に“自分で決める場面”が多く出てくる。また、自分でポイント帳を管理するので到着地点までのポイントが分かり、「表彰式が近いから今日はレクに行かずパズルに行く」など通所リハでの過ごし方を、

数週間“先を見越して決める”という行動が増えている。そして、なるべく多く『ポイントを貯める』ためにショートステイにパズルを持って行ってやろうと考えるなど“積極的な行動”につながっている。

パズルという一つの取り組みをみんなが行うことで、『共通作業の魅力』が生じた。みんながやっているところを見てなんとなくでもパズルをやってみようと思えたり、パズルのことで「自然と会話が起これたり」という、交流しやすい状況が生み出されている。そして、パズルのやり方や、ポイントが“効率的”に得られるパズルの種類など、『作業効率への関心』が生じ、“周囲の状況を観察”して把握しようとする積極性が見られている。またパズルを通した『共通のルール・基準』ができることでその基準に基づいた一つの“社会的交流”が生じている。

自分で考え決めて積極的に課題に取り組むことは人としての尊厳の基本であり、システムを工夫することで作業中に様々な自己決定する機会が含まれている。自分で決める内容は些細なことでも楽しいと感じる。そのような経験をたくさんできる環境が育ったため利用者はパズルを楽しみにし、休まないように通所リハを利用していると考えられる。

表1 パズルの楽しみを増幅させる要因

| カテゴリー | コード | データの一部 |
|--------------|---|---|
| パズルの作業特性 | 対象の幅の広さ | 誰でもできる。単純作業でやっていたら、落ち着く。失敗しながらできるようになっている。目が見えなくてもできる。種類（ピースの数など）が豊富。何回でもできる。認知症でもしばらくするとできていることがある。 |
| | 反復可中途終了可娯 | 失敗しても自分の前から少しずらすだけで自分のものではなくなる。最初から崩れていたから、やりにくかった。慣れてきたものを好んでやるひとが多い。 |
| | 没我性（夢中になれる） | リハに誘っても「(あと6ピースやから) ちょっと待ってて」って断られる。前は表彰式にもパズルをしていて、呼ばれても手を挙げるだけの人がいた。朝パズルしていて、挨拶しても「おはよう」と言ってくれるだけで、顔も見えてくれない。 |
| | 作業結果が明確 | 早くなって、楽しくなってきた。できたら、かわいらしい絵になったわ。 |
| システムの工夫点と有効性 | 称賛される喜び | 表彰状をきれいに並べてある。認知症でパズルをして点数を塗ってとなかなか行かない人が皆勤賞を渡すと「こんなん(表彰状) もらったわ」ってニコって喜ばれる。皆勤賞からもらっているって、怒ってクレームがある。表彰日はみなさん真剣。髪の毛セットしたり散髪する。休んでしまったら悔しがる。 |
| | 自分管理（自己決定） | 朝来たら、パズルを多くしたいというのを考えて、5～6枚を自分専用としてならべておく。帳面は個人に渡してあるので、ずるができる。皆勤賞が欲しいから休まない |
| | 共通作業の魅力 | 新規で来られた方が、みんなやってるからとすぐにパズルを始めた。みんなやってるから意味がある。パズルが人を判断する基準になっている。パズルに関する会話が自然に起こっている。 |
| | ポイント制（継続性） | 「できるときには1枚でもする」が基になっている。到着に向けて、何週で何ポイントと段取りしている。表彰式が近くなるとパズルをする人が増えてくる。「早いね」と言われるのがうれしい。 |
| | 作業効率への関心 | 他の人のパズルのやり方をよく見ている。ずるに対して直接は言わない。ショートステイへ持って行ったパズルはいつも1ピースなくなっている。ショート用のを作ってくれという人がいる。よく見ている…すごい。 |
| 共通のルール・基準 | 皆勤賞…賞をもらうことでその人の価値が決まってきている。パズルができるできないが人を判断する基準になっている。パズルができるからあの人には気を使わなアカン。負けたくない、何枚やったという話を中心になるグループがある。対立みたいなのはありますね、できない人ができる人への嫉妬みたいなのが。 | |

| | | |
|--------------|------------|---|
| 職員の意識の変化と受入れ | 仕事量・内容の変化 | 塗り絵・計算問題などは同じのを出した怒られる。これ前やったわって言われる。(…同じものを出してはいけないというのがポイント) パズルは同じものが喜ばれる。パズルで楽しってもらっている。感覚だけで仕事量はだいぶ減った。ポイント帳はこだわって完成度の高いものを作っているが、一度作ると後は作成だけ。アイデアを出すことに比べると大変ではない。見守り方が変わった。不意の立ち上がりなくなったので気持ちが楽。 |
| | クレームの内容の変化 | 表彰の抜けがあったときにクレームがくる。責任重大なところがあって帳面管理(点数管理や会員カードの更新など)は大変。今はパズルに関するクレーム、他愛も無いと思えるクレームがほとんどで、聞くほうも気持ちが楽。 |
| | 利用者の見方の変化 | 利用者さんの真剣な様子を見てパズルを見る目が変わった。会議のときに、今はパズルに関することが多い。パズルやってこんな風になったね、とスタッフ同士で自然とそんな話になる。到着までにもう少しのときは賞状あげたいし、と結構話している。 |

(4) 社会的な関係性の構築と経験

利用者のほとんど(約9割)がパズル会員になって同じ目標に向かってポイントを集めていることで施設全体に一体感が生まれている。パズルが多くの利用者の興味を中心になることで『共通の話題の提供』ができていく。パズルが他者への「言葉かけのきっかけ」になり、「離れたテーブル同士での会話」が生じる。パズルを探すときに「そこパズル多い」とか「私のとっておいたパズルがなくなった」といった、“喧嘩”とも取れるようなやり取りが起こる。表彰式や新聞の写真などで“他の人を意識”し、『周囲への関心』が大きくなる。他者のパズルのやり方が「ズルい」という発見をしたり、休んでいるのに皆勤賞はおかしいなど「パズルについてのクレーム」が出てきてひそかな『ライバル心』『競争』が生じている。また一方で「ふたりでより沿って助け合ってパズルをしている」「机の上のパズルは取れないから○○さんが取ってくれます」と“なじみの仲間”ができる。そして、他者へのちょっとした“気遣い”に触れ、逆にささやかな“お手伝い”をするなど『役割・多様な関係性』といった社会で普通に経験するような人間関係が集団の中に生じている。これらは生活の多くで介護される経験をしている利用者にとそのことを忘れて普通に“対等な人間”としての関係性を経験する機会を増やしている。

金子¹³⁾は社会活動で同じ関心を持つ人を「関心縁」とし、友人関係に発展する可能性を述べている。多くの利用者が、同じようにパズルを行うことで、互いの色々な部分に関心が向く。その結果、利用者間にパズルを基準にした小さな社会関係が成立していると考えられる。

この関係は施設を離れ、家族と利用者の間にも影響を及ぼしている(『家族との交流』)。「家族としゃべるようになった」「クイズのわからないところを孫にきく」など自宅での“家族との会話”が増えている。「賞

状を額に入れて飾ってくれている」「賞品の木札を孫にあげる」などパズルを通じた交流が生じている。家族にとっては「通所リハに通って、どうしているのか」というところが、形(皆勤賞や表彰状)になって帰ってくる」ので安心できたり、利用者の頑張っている姿に利用者の元気なころの姿を重ね、“見直す機会”になったりしている。新聞をみて「うちの母にもパズルを進めてやってください」、「うちの名前も写真もない」「うちのでもできるものはないのか」という声が聞かれたり、「家で子供が昔やっていたパズルを引っ張り出して来た人」がいたり、家族の利用者に対する関心や“思いを引き出す要素”になっている。

(5) 自分の価値に基づいた行動・自分らしさの表現システムは①パズルを完成させてそれに応じてポイントを獲得し自分で記録する、②次の地点への到着を目指し、休まず来ていると皆勤賞で表彰される、という単純なものである。しかし、多くのメンバーがそれを“継続して行う”中でいろいろな関係が生じ、いろいろな価値観ができ上がってきた(『パズル完成への価値観』『共同作業参加への価値観』)。たとえば、どんどん進んでいく人が「あの人はすごい」と“尊敬”される。すると“ライバル心”から早く進みたくてパズルを「そっとそのままひっくり返して入れなおす」「ポイントを余分に塗る」というような“ズルをする人”が出てきた。そのズルに対して、“利用者同士でコソコソ言い合う”人、“正義感”が強く職員にどうにかしてくれとクレームを言う人が出てきた。それに対して職員はズルはやめましようキャンペーンをしながら、クレームには「ポイントの管理はあくまでその人に任せているから」「その人がそういう価値観であればそれで行きましょう」といった“一人一人に任せる対応”をしていた。すると職員が近くに来ると「ズルをやめる人」が出てきたり、わざわざ「袋にピー

スを入れてガシャガシャと混ぜてから始める人」など“その人らしい行動”が見られるようになっていった。これは「ズルしてでも早く進みたい」「正直にやろう」など“個人の価値観に基づいた行動”であり、スタッフは“その人なりの工夫”や考えに気付いたときには「気づいたことを言語化しフィードバック」している。これは、個々の利用者が自分の大切にしたい信念に基づいて選択した「自分らしい行動」を強化していることになっている。また、一方では「1日1枚って決めている人」もいる。1日1枚だけして終わり」「目がみにくいけどパズルはしたい、競争はできないけど参加はしときたい。」など“競争を好まない”、他者の進捗を意識しない、“みんなと同じ作業をする事が大切”というような価値の表現とみられる行動がある。

一つの目標を持ってパズルを行なうことで、いろいろな役割が生じている。“ポイント帳への記録”や“パズルの選択・確保”、「新規利用者にシステムの内容を教える」など他者のお世話をする、仕切るなど表（おもて）に現れやすい“目立つ役割”がある。また、途中になっているパズルを手伝ってポイントを分配してあげたり、放置されたものをこっそり仕上げたり片づけたりとあまり目立たないところで“自分の役割”を作っている人もいる（『役割の創造』）。

作業療法領域では、文脈に即した作業、役割を支援する作業療法の提供が有効、QOLの向上には信頼関係の構築や個々人の趣味や特技の聴取などの援助が重要¹⁴⁾、とした研究結果がある。パズルを通して自己表現することは趣味や特技をみんなが分かる文脈に沿って実践することであり、作業療法の有効な方法と考えられる。渡邊（2008年）¹⁵⁾は通所リハのプログラム立案においては社会的役割が遂行できる活動を検討する必要があると述べている。作業療法による役割獲得介入も幾つか報告されており、川又ら（2008年）¹⁶⁾は、本人にとって価値のある日常役割機能への介入が必要であり、そのために生活全般を捉えることの重要性を述べている。パズルを通して生じた役割活動は自然発生的に起こった要素が強く、利用者が周囲との関係で自分にあった役割を選んで自ら行なっていると考えられる。これは渡邊のいう社会的役割遂行であり通所リハでの生活から見ると利用者の日常の中でのちょっとした役割でもある¹⁷⁾。その役割を遂行することも利用者の楽しさの一つにつながっていると考えられる。

(6) 価値を認め合える関係性

“共通のルール”があることでスタッフにとっても“個人を理解する指標”が明確となり、利用者個々の価値観や行動の意味に沿った『職員の対応・フィードバック』ができるように変化してきている。現在では試行錯誤しながら個人に応じた“柔軟な対応”がなされている。たとえば、次の到着地点に着くことが大切な人には、表彰式前にわからないようにポイントを提供することがある。また、皆勤を励みにしているのに休んでしまった人には振替通所によって皆勤賞を渡せるようにしている。

逆に普段から正義感が強く正直に取り組んでいる人には“ルールを正確に適用”している。それは「休んだのにこちらがサービスして皆勤賞を上げたら逆に傷つけてしまう」と感じているからである。また、「視力障害の人で、手探りでパズルの形、枠の切り目を認識しながら少しずつパズルをする利用者」に対しては第一到着点まで6ヶ月かかっても「優遇することなく同じルールを適用」している。それは、その人にとっては優遇されることよりも「遅くてもみんなと同じルールの中で行うことが大切なのではと判断した」ためであった。このような判断は作業療法士が中心となって職員が“情報交換”しながら行われており、そのことで利用者に対する『職員の利用者への共通理解』ができてきている。

利用者同士では表彰式や配布された“新聞が情報源”となり、「この人は休まずこんなところまで到着している」「皆勤賞をもらっている」などを全員が確認できる。なるべく早く到着することが大切な人は、日本地図で常に人より先にいるという形で認められる。また、そういう形には現れなくても頑張っていることを職員からフィードバックされて聞かされたり、他の利用者から“感謝の言葉”として聞いたりすることで「昔から一貫して続いてきた本来の自分」を再確認（『自己の再確認』）できる場となっている。

V 本研究の限界と課題

本研究で用いたデータは4名のサービス提供者から得られたものであり、提供者の印象に残った利用者・家族の語りや行動に対する観察事項がデータとなって

表2 パズルに楽しみを感じる直接的な要因

| カテゴリー | コード | データの一部 |
|-----------------------|---------------|---|
| 社会的な関係性の構築と経験 | 共通の話題の提供 | ようしゃべるようになりましたね…共通の話題になってる。テーブル同士が離れた人でも、ちょっとそのパズルとってとか、言葉かけするきっかけにもなってる。ようしゃべってますよねケンカもしますよね |
| | 他者への興味・関心・介入 | 進んでるけどもパズルの崩し方でするやってる人もおれば、ちゃんとやってるって人もいるんですよ。でもそれはお互いに分かり合っていると思う。ずるしてるんちゃうかっていうのは、利用者同士で。新聞に毎回名前が出てる人はたまに名前が出てこなかったら あれ、どうしたのかなというふうになったりする。 |
| | 競争・ライバル心 | 対立みたいのはありますよね。できない人ができる人へ嫉妬みたいなんが。負けたくないとか、今日は何枚やったとかいう言葉が聞かれる。あそこばかり新しいパズルのがある、パズルをためてるなど、そんなことになってクレームが来る。 |
| | 役割・多様な関係性 | 結構助け合いがある。膝の上にちょこんと載せてやっていて、机の上には取れない方、周りにいる人が見ていてとってくれる、「○○さん終わったらいつもとってくれますねん。」その人がいるからサイクルができてパズルが続く。認知の人が難しいのをしたりしたらそれを助ける人がいる。途中で残ってしまったぱを片付ける人がいる、自然発生的に。 |
| | 家族との交流 | うちのは全然、新聞や写真に載ってないけど、どうなっているのか、パズルをもっと勧めてやってくれて帳面に書いてある。表彰状以外でプリクラ写真を渡す、それもきれいに並べてあって、家族も気にかけているんやな、というもある。それがあつて家族も実感できる。 |
| 自分の価値に基づいた行動・自分らしさの表現 | パズル完成への行動と価値観 | 中途半端でおいていくのがみっともない情けないと思うんですかね。混ぜないのは作業効率を早くしようという現れ、ガシャガシャ混ぜるのは 正直にやろうという気持ち。ずるはずるで生きてるパワーにと思う、パズルをしても性格から出る。 |
| | 共同作業への参加と価値観 | 目がみにくいけどパズルはしたい。競争はできないけど参加はしときたい。今日やるパズルを何枚も重ねている。木札・プリクラ、あれがほしいから頑張っているという人はいない、もらえたらもらえたいほうがいいけど、認定証・皆勤賞のほうがいいからって人は多い。皆勤賞などで楽しみを見いだしてくれているひともいるのかな。 |
| | 役割の創造・遂行と価値観 | 崩れてだれもやらないパズルがあったらそれとってってってってそういうのを自分がする。周りの人もできないパズルを渡したりとかの交流はある。新しく来た人に教える。たとえばこのパズルのポイントは違う間違ってる かえといたでと・・・ いざこざや、やりとり 文句直接言わず、あえてその時は、言わず、場の空気を読みながらスタッフに言う社会的なところが引き出していると思う。 |
| 価値を認め合える関係性 | 自己の再確認 | 自分がすごろくのどこに居るかが一目瞭然になっている。 |
| | 職員の利用者への共通理解 | パズルのことも通してやから考えやすい。判断材料が増える コミュニケーションがあるから パズルを通した行動が見えるから・・・ パズルくらいしか仲いいなと思う材料がない。パズルがあるからこそ判断しやすいっていうのはある。 |
| | 職員の対応・フィードバック | 優遇はない、してなかった。敢えてルールの中で、その人がしやすいようなパズルを選んで渡す、たぶん200日とかかかっていた。早い人は何十日。みんなと同じルールでやるからこそみんなと同じように。その人に合わせてあげてるその人の訴えによっていろいろ変えてる。 |

いる。これは5年間の経験に基づいたものであり利用者がパズルを楽しむ気持ちの多くを反映できていると考えられる。しかし、提供者も利用者のすべてを代弁できているとは感じていない。今後、利用者自身や家族に関する調査を行いデータの分析を進めることで概念の精査をしていくことが不可欠である。また、ごく少数ではあるが、パズルシステムに参加していない利用者がいる。パズルシステムに参加できない理由があるのか、また参加したくない理由はどのようなものかについて確認することでパズルシステムの限界を検証することも必要である。

今回の分析は1つの施設の活動状況の分析にとどまっている。しかし、同じ方式でのパズルの導入は作業療法士、理学療法士が配置されていない同法人の他の2つの通所介護でも同様に行われている。また、多くの通所リハで利用者への活動提供について様々な取り組みが行われている。今後は多くの施設で行われている活動から、利用者の楽しみの要素について調査す

ることで作業提供に関わる職種の意識の違い、活動の種類による利用者のとらえ方の違いなどを含めた分析が可能になり、より精度の高い概念生成が可能性になると考えられる。

VI まとめ

通所リハ利用者の行動を調査し、グループインタビューを行なうことで①パズルを行うことが利用者の楽しみになっているのか、②利用者はどのような要素を楽しんでいるのか、③それはどのような効果(行動の変化)をもたらしているのかについて分析・考察をした。

行動状況から利用者の多くがパズルを継続的に、積極的に行っていることが確認できた。また、グループインタビュー内容の質的データ分析からパズル提供者の視点を通してパズルが利用者にとどのように楽しみと

して意識され、休みたくないという動機となっているかについて以下のような概念を得ることができた。

《パズル作業の特性》と《システムの工夫点と有効性》を合わせて用いることで利用者が取り組み易い要素を多く作ることができた。また職員が感じるメリットも大きく《職員の意識の変化と受入れ》やすさがあったことから、導入と継続がうまく行なえた。そして、共通の作業として継続することによって、《社会的な関係性の構築と経験》が生まれ、社会的な関係性の経験の中で、利用者は《自分の価値に基づいた行動・自分らしさの表現》を行い、職員と利用者や利用者同士の《価値を認め合える関係性》が利用者の尊厳を保障することにつながり通所リハ利用の動機付けとなった。

ほぼ全員が同じ活動（本研究ではパズルである）に取り組むことは、利用者に画一的な支援が行われているように感じさせる。しかし、今回の分析から、みんなが同じ活動をしていても、取り組み方（システム）を工夫することで、個別で細やかな支援が可能になることが明らかになった。一つの作業に一緒に取り組むからこそ起こる「その人らしさの理解や表現」は、個別性を求めながら、かつ効率性の高さ可能にするサービス提供の在り方に大きな示唆を与えている。

今後、作業の提供方法についてより詳細に理論化を進めると共に、この結果を元にパズルを行なうことで利用者の生活機能維持に得られている効果（仮説②）について、検討していきたい。

註) パワーリハ¹⁸⁾は「日常生活をより活動的にかつ安全に行うための身体的なPowerの向上をはかり、それを基に社会的活動・社会参加を促進する総合的アプローチをいう」と定義されている。

文献

佐藤郁哉 質的データ分析法 — 原理・方法・実践 新耀社 2008

1) 厚生省 介護給付費実態調査月報(平成24年4月審分)

<http://www.hhlw.go.jp/toukei/hw/jkaigo/2012/04.htm>
(平成24年8月30日)

2) 高柳公司, 平野真貴子, 他: 通所リハビリテーション(老

人デイケア)の現状 — 当院の約5年間の利用状況を通して —. 長崎理学療法 2巻 26-28 2001

- 3) 鈴木達也, 宮前珠子, 他: 通所リハビリテーションで作業療法士は専門的役割を果たしているか — 作業療法士へのアンケート調査から —. 作業療法29巻5号 633-643 2010
- 4) 中川和昌, 猪股伸晃, 他: 要介護高齢者に対する運動介入において、集団運動と個別運動がもたらす効果の特徴. 理学療法群馬 19号 6-12 2008
- 5) 畑野栄治: 介護保険と地域リハビリテーション. 林・村上編 地域リハビリテーション医学書院. 東京 201-222 2002
- 6) 中村好一, 金子勇, 他: 在宅高齢者の主観的健康感と関連する因子. 日本公衛誌49巻5号 409-415 2002
- 7) 田中亮, 戸梶亜紀, 他: 通所リハビリテーションにおける利用者の満足要因の質的分析. 理学療法 36巻 2号 94-95 2009
- 8) 赤池 優, 加藤仁志, 他: 地域在住中高年におけるサービスに対する満足度と心身機能、活動の関係. 理学療法群馬 18巻 16-20 2007
- 9) 久保陽子, 林正人: 個々の好みを組み入れた個別プログラムを実施して通所リハビリテーションの個別プログラム実施効果. 月刊ナーシング 23巻3号138-142 2003
- 10) 藤原瑞穂, 阿部和夫: 在宅高齢障害者の通所サービス利用意義—ADL能力と罹病期間による検討—. 作業療法 21巻: 240-250 2002
- 11) 阿部純平, 村田和香: 通所リハビリテーション利用者の視点から見た効果に関する検討. 北海道作業療法24巻2号 83-91 2007
- 12) 竹田徳則: 居宅高齢者の趣味・生きがい—作業療法士による介護予防への手がかりとして. 総合リハビリテーション 33巻5号 469-476 2005
- 13) 金子勇: 都市高齢者のネットワーク構造. 社会学評論 38 336-350 1987
- 14) 竹原敦: 認知症と作業療法 脳血管性認知症への作業療法としての関わり、その文脈性、理論的意義. 作業療法ジャーナル 41巻10号 921-927 2007
- 15) 渡邊誠: デイケア利用者における短期集中リハビリテーションへの取り組みと課題. 理学療法ジャーナル42巻1号 5-11 2008
- 16) 川又寛徳, 他: 有料老人ホームで生活する自立した高齢者に対する人間作業モデルに基づく予防的・健康増進プログラムの効果に関する予備的研究 作業行動研究11巻2号 73-79 2008
- 17) 前掲書. 15)
- 18) パワーリハビリテーション研究会編: パワーリハビリテーション 1巻 pp25-36 医歯薬出版 2002