

高齢者デイサービスにおけるプログラミングの問題点

—とくにレクリエーション担当者からみた場合—

○山崎 律子、上野 幸（余暇問題研究所）

キーワード： 高齢者、高齢者レクリエーション、デイサービス、プログラミング

1. はじめに

昨年度の本学会大会において、シルバーサービスの一環として行われている居住型民間事業としての「有料老人ホーム」におけるレクリエーション活動を取りあげた。（レジャー・レクリエーション研究第37号52-55p, 1997）その関連研究として本研究は、通所型在宅福祉サービスの一環としての「デイサービスセンター」事業におけるプログラミングの問題をレクリエーションの視点から考察したものである。

そもそも老人福祉対策は、昭和38年（1963）の「老人福祉法」の制定に遡る。デイサービスについては、昭和45年（1970）からの通所サービス、昭和56年（1981）からの訪問サービス、昭和61年（1986）から、この二つの事業を統合して、在宅老人デイサービス事業として、その内容も改められた。平成元年（1989）には、事業内容を利用対象者に即してAからCの3種類、平成4年（1992）からD・Eを加えた。平成8年度（1996）からは、ホリデイサービスが創設され、現在に至っている。

また、高齢化と福祉ニーズへの専門的対応の必要性の高まりから、昭和62年（1987）5月26日に「社会福祉士及び介護福祉士法」が公布され、昭和63年（1988）4月から全面施行された。その後平成元年の「高齢者保健福祉推進十か年戦略（ゴールドプラン）」の作成、平成2年（1990）には社会福祉士及び介護福祉士制度に対する社会的役割が示され、平成4年（1992）に「福祉人材確保法」の制定、平成5年（1993）には告示によって、福祉専門職の中核的役割としての位置付けがなされ、平成6年（1994）には「新ゴールドプラン」が策定された。このように、老人福祉については、目まぐるしく法制度の制定や改定が行われてきた。

いっぽう、レクリエーションの視点からみて、これらの法制度の中にレクリエーションがいかに位置付けられているかについては、千葉（1991,1992）がレクリエーション指導の観点からすでに研究を重ねてきた。しかしながら、現状としては理論的背景が潜在しているながら、曖昧さを残しつつ展開されているとの指摘がなされている。また、松永（1997）は、介護福祉士養成の立場から、現場ではレクリエーション指導の重要性は認識しているが、その指導は職員が交替で担当しているのが80%以上であることを報告している。さらに日本レクリエーション協会余暇生活開発・レクリエーション総合研究所（1997）においても、デイサービス事業におけるアクティビティ・サービスの在り方についての概念規定を試みている。

もともとデイサービスそのものが、高齢者の生きがいや生活の質を高めるためのサービスであり、そこで展開される個々のプログラムはそれぞれが有機的な関係を保ち、統合化され、かつ個人のニーズを最大限に満足されるべきものでなければならぬと考えられる。すなわち、高齢者個人にとってのレクリエーションの機会である。したがって、レクリエ

ーションの視点なくして、デイサービスは成り立たないと認識される。

本研究は、以上の問題点と命題を踏まえつつ、現場での担当者の率直な生の声を聞くことによって、将来的にはデイサービスにおけるレクリエーションの位置付けを明確化し、その在り方を模索し、さらにその方法を確立していこうとするものである。

2. 目的および方法

本研究の目的は、デイサービス・センターにおける全体のプログラミングと指導担当者のレクリエーション観およびその指導方法の概況を把握することにある。

本研究の目的を達成するために、東京都内の5デイサービス・センターを抽出し、一日のプログラムの流れと、その指導場面を観察した。続いて担当者に対して、一人当たり平均1時間の面接を上記の目的に従って実施した。調査は、1998年6月および7月、対象施設の了解のもとに、両者にとって都合のよい日を設定して実施した。

なお、調査対象としたデイサービス・センターの概要は次のとおりである。

- ・立地・・・山手および下町地域で商業地か住宅地に隣接している。
- ・施設規模・・・プログラム実施場所は平均約80坪
- ・対象者・・・CあるいはD型で、一日定員15人までの高齢者。からだが虚弱で家に閉じこもりがちな高齢者。

3. 結果および考察

1) プログラミングについて

対象施設は、デイサービス事業のCおよびD型であり、C型は“基本事業のうち送迎を必須とし、他の生活指導、日常動作訓練、養護、家族介護者教室、健康チェックのうち3項目を選択すること”となっている。またD型においては“基本事業として生活指導（レクリエーションを含む）、養護、健康チェックを必須とし、通所事業については給食サービスを必須とし、入浴サービスについては選択して実施”とある。

ここで重要な問題点として指摘できることは、“生活指導（レクリエーションを含む）という言葉使用上についてである。すなわちこの場合のレクリエーションの意味をどのようにとらえているかということである。

このように、すでにプログラムの大綱が示されている関係で、ほとんどの施設においては、午前中は10時の迎えから始まり「健康チェック」に続いて「午前の活動」となる。昼食後は、「午後の活動」に入り、「お茶の時間」となり、15時ごろに送り帰すことによって、一日のプログラムが終了する。

プログラムについては、大別してグループ活動に対しては「レクリエーション」と称して実施されている。その他の集団や個別の活動に対しては「個別活動」「趣味活動」「創作」などと称している。すなわちここでは「レクリエーション」＝「集団活動」と認識されているといえよう。

具体的な活動としては、次のような活動が実施されていた。

- ・レクリエーション・・・各種体操、ゲーム、歌のみ
- ・その他の活動・・・自己紹介、夏祭り準備、ペーパークラフト、折り紙、話し合い、リハビリテーション・プログラム、陶芸、花札、将棋、

編み物、坊主めぐり、俳画、オセロなど

全体的にみて、定型化されたプログラミングであることは致し方がないとしても、その活動内容については、よりバラエティあるものを目指す必要がある。たとえばアメリカにおけるデイサービス・センターのプログラムには、各種ダンス、軽い球技、絵画、各種手工芸、音楽活動、コンピューター操作、各種教養講座などから、センター外にでる活動など（旅行・鑑賞会など）のほか、各種イベントなど高齢者のニーズに合わせた豊富なプログラムが用意されている。（アメリカ合衆国ソルトレイク市シニアアダルト・デイケアセンター）

そして各活動間の有機的連携も求められる。またそれぞれの活動が、対象者のニーズの把握の上に成り立っているかどうかは疑問に感じる。それとともに、個別活動といわれるものとレクリエーションとのとらえ方についての検討も要するところである。

2) 担当職員のレクリエーション観

ここでいう担当職員とは、その日一日のデイサービスの中心担当者をいう。その肩がきは、寮母、主任、指導員、看護婦などさまざまであった。彼らに対して「一日のプログラムをどのような目的で実施しているか」を尋ねてみると、次のような内容が伺えた。

- ・ここに来るお年よりにとって、生きがいになるようにしたい。
- ・他人との触れ合いが少なくなるので、触れ合いの場になるようにしたい。
- ・よい気分転換になるようにしたい。
- ・楽しかったといわれるようにしたい。
- ・精神的なリフレッシュ、悩んでいることがスッキリ
- ・自分の存在が確認できる場所
- ・ある種の緊張感が喜びにつながっている。

上に示した内容は、レクリエーションの視点からみると、高齢者の生きがいや生活の質を高めるということに努力していることであり、彼らの目的は、まさに高齢者に対するレクリエーションということになる。

しかし「レクリエーション」という言葉に対する反応は次のようであった。

- ・全員で実施する集団活動
- ・歌・ゲーム・リズム体操など
- ・活動内容がはっきり決まっていない時間に担当者が実施する活動

なお極端な発言では「レクリエーションは必要ない。なぜなら高齢者が押し付けられてやっているから」というものもあった。しかし担当者は、高齢者の生きがいには何がよいかを考えながら、プログラムを実施しているのである。

このようにみてくると、1990年に余暇生活開発・レクリエーション総合研究所の調査結果と同様に、非常に狭い意味でのレクリエーション観であり、また高橋ら（1980）が述べたレクリエーションの誤ったイメージをそのまま引き継いでいることが分かった。

3) 指導方法など

一日のプログラムを観察し、担当者の面接によって、一日をどのように介在（指導）しているかを検討してみると、個別活動と集団活動に大別し、次のような所見を得ることができた。

個別活動について・・・個別活動の基本となっているのは、対象者に対する興味・関心

などに関するデータであり、デイサービス・センターに来る前に、それぞれ個人についての細かい活動が調べられている。その結果できるだけ多様なプログラム展開に向けての努力が伺えた。また趣味などを通じて、社会参加の機会を提供すべく、地域とのつながりなどの試みも考えられている。

趣味活動の多くは、講師によって実施されているケースが多い。しかし、そのリクルートや場所の問題によって、多くを網羅することに困難を感じている。またその内容・指導方法にしても、一切を講師任せになっているため、全体プログラムや介在方法との関連性をつけることは難しい。したがって、一日の流れの中の個々のプログラムの位置付けが明白になっていないきらいがみられた。またこれらの趣味活動は、高齢者にとってのレクリエーションとは別個のものであるという認識にあるのではないかという危惧も感じられた。

集団活動について・・・集団活動の代表的な活動は、各種体操、ゲーム、ソングなどである。いわゆるデイサービスでのレクリエーションと称される活動である。これらの介在を観察した結果、個人差はあるものの、結論的にいえば、その指導技能の未熟さが伺えた。前述のごとく、介護福祉士の資格取得には「レクリエーション指導法」科目の受講が義務付けられている。当然その中には「ゲーム指導法」も含まれているものと考えられる。その基本的ノウハウを身に付けている筈である。しかしながら、現実の場面では、このような担当者のみではなく、経験に頼っての介在となっている。

体操の指導にしても、日本においてはとくに体操は幼少時から馴染まれていることによって“だれでも指導できる”という錯覚に陥っている場合が多い。そのために、安易に体操を作成し、指導しているケースが、デイサービス場面においてもみられた。

またグループ・ゲームの指導においても、基本的な指導原則を踏まえていないことに加えて「ゲームのネタ」探しで精一杯という答えも多くあった。その時間をなんとか消化することに追われているのが実情と受け止められた。

4. まとめと今後の課題

以上のデイサービス・センターでの観察および面接結果をまとめてみると次のようになる。

1) プログラミングについては、レクリエーションという言葉の使い方を、より正確にすべきことであり、この問題は、高齢者に対する施策が今後ますます増加するに従って、施策側の問題として再考を促す必要が感じられた。それとともに現場でのレクリエーションに対する認識を高める施策も、より必要となろう。

2) 集団指導場面での介在技能については、もちろん経験によって培われることも必要ではあるが、デイサービス場面におけるこれらの重要性からみて、そのまま放置される問題ではありえない。今後の再教育・リカレント教育などによって、その重要性はもとより、その具体的介在方法の啓蒙が必要と考えられる。

3) 上記を踏まえながら、たとえばグループ・レクリエーション・ワーカーなど専門的知識・技能を有する専門職の配置が望まれるところである。

高齢者問題は、今後ますます社会にとって真剣に考えられなければならないことであり、その生きがいに深く関わるレクリエーションは、まさに高齢者施策の中心的位置となるべきであり、その使命の重要性を内外ともに認識すべきことを確信するに至った。