

セラピューティックレクリエーション概念のピクトリアルモデル

～そのスコープとシークエンス～

○ 鈴木秀雄 (関東学院大学)

キーワード：セラピューティックレクリエーション；
カフェテリア型プログラムと処方型
プログラム；QOL；ADL；EPL；
癒しと本源的欲求（快追求＝快活動と
快状態）；ピクトリアルモデル；介護予
防；廃用症候群予防；知られざる力

I. ピクトリアルモデル提案の趣旨

戦前の厚生運動から再生して始まった戦後の新しいレクリエーション運動の普及と発展の熱い思いは、時には労働運動の担い手としての役割も果たしたが、いつしかレクリエーションの本質そのものの理解から離れ、運動展開的である現実の活動内容を伝達する旗手である“指導者養成”に次第に目が向けられ、その具体的内容、所謂カリキュラム構成にあたって狭義的で先鋭的な方向性を結果として招いてきた。換言すれば、指導者養成は目に見える技術指導が必要であり、その様相を強く呈してきた。レクリエーションが狭い領域に閉ざされ、レクリエーション指導技術に現われる一部の概念がレクリエーションそのものの中心的存在となり現在にいたっている。レクリエーション運動の普及を考えるあまり、技術伝達として指導可能な具体的内容に絞られ、レクリエーションの概念が狭義化され、集団指導的、技術指導論的、集会演出的な領域として定着してきてしまった。正に技術や活動に着目するあまり、レクリエーションはその本質にたどり着いていない。⁽¹⁾⁽²⁾レクリエーションを一つの種目として捉えてしまい、活動論が主体となったレクリエーション論の立場をとる形態で大衆に理解され、カタカナ表示であるレクリエーションはその内容が限定され根付いてきたものである。この種目活動論は、数多く存在している「楽しみ」や「よろこび」を提供してくれる活動の内の一つとしてレクリエーションを位置づける結果となってしまっている。

レクリエーションは単なる種目などとしての存在でなくレクリエーションという大きな傘⁽³⁾の下に「楽しみ」や「よろこび」を提供・創造してくれるあらゆる

活動が位置づいているのにも関わらず、そのようには認識されていないことである。日常的なレクリエーションの認識に変化を求めようとするればレクリエーションを「人々の方法」即ちエスノメソドロジカルに、日常生活とは異なりを持った観点から捉える必要性がでてくる。

新しい領域として、正しいセラピューティックレクリエーション（以下、文中において必要に応じ、アメリカにおいても略語として用いられている「TR」と略す。）を理解するためには；★その本質と機能をどのような視点で捉えなければならぬか？★福祉レクリエーションで括ろうとする誤解を解くためにもTRの定義はどのように理解すべきか？★目的化と手段化による「快追求と癒しのバランス」の理解としてTRの活用の仕方は、どのように考えておくべきか？★最終的(理想的)には、「カフェテリア型プログラム」と「処方型プログラム」⁽⁴⁾の接点の発見や創造をどう実現するか？★レジャーとレクリエーションとの関連を整理し、概念理解からの認識を具体的な日常行動につなげていく方法や道筋を示すにはどうすべきか？★心の有り様の動機づけとそのレジネンス（準備性と受容力）も含めた理解が必要である。

TRの正しい概念普及と運動展開により、逆に手段化されているレクリエーションの意味を明確に捉えることができるし、本来のレクリエーションであればその活動・状態・経験自体が目的であり、過程が大切にされ結果を評価する意味合いを持たないが、他に明確な目的を持った活動として利用される手段的レクリエーションであればその効果測定も具体的に実施されてよいし、計画の段階で明確なプログラムのカリキュラム化、レクリエーション主体の査定、実施プログラムの運営形態・指導効果の測定評価などが積み重ねとして要求されることは言うまでもない。

目的的存在であるレクリエーション、即ち「単なる遊び(mere play)から創造的な活動までを含む一連の段階的な広がり(spectrum)の中にあつて、①余暇(レジャー)になされ、②自由に選択され、③楽しむこと

それ自体を目的としてなされる活動 (activity) であり、歓娛 (よろこび楽しむこと) の状態 (state of being) (5) を明確に活用し、手段化したレクリエーションの一つで「レクリエーションの効果と治療・療法・療育的效果を階梯 (段階) 的に並存させたプログラムであり、そのサービス (提供) (6) を概念とする TR の普及により、レクリエーションの概念理解の修正や福祉レクリエーションなどと領域を曖昧な形態で概念化している手段的レクリエーションの整理にもこのピクトリアルモデルは大いに役立つものである。

II. 研究の目的

本研究は、TRの正しい理解を進めていくために、TRの概念化過程において、その概念モデルをピクトリアルに提示し、TRのスコープ (範囲) とシーケンス (連続性) を明確にしようとするものである。

III. 研究の方法

TRの概念を図描モデル【Pictorial Model】化するため、本研究者が1978年～1999年の期間に自ら公開し、発表した内容の整理と分析をすすめる。

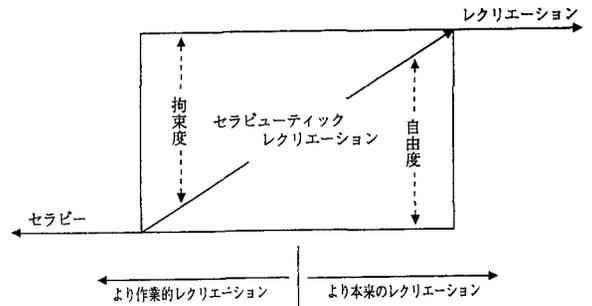
IV. 考察 (提案) 及びまとめ

TRは、レクリエーションそのものに医学的効果 (癒し) が強く内在するという保証のもとに、レクリエーションをより意識的に治療的側面と階梯的 (段階的) に結合させて捉え、なおかつ、種々の欲求である楽しみや喜び、いわゆる歓娛を含むもので、社会的、心理的、身体的価値を喪失することなく、レクリエーション本来の特質、特性、価値を保持しつつ、レクリエーション的に独立できるためのプログラムを展開していることとするものである。TRは、確実にレクリエーション的效果と治療的效果の並存を求めているものである。(7) レクリエーション的效果と治療的效果の並存を求めることは、そこに効果の存在価値を認めることであり、既存の限定化や狭義化されたレクリエーション観による見方からは生まれてこない。日本におけるTRの理解は、レクリエーションそのものの正しい捉え方をして初めて浮き彫りにされるものであり、その結果としてTRの必要性が生じてくる。

TRの全貌 (8) を理解するには、その概念にはじまり、必要性、プログラムの基本、指導、現状 (課題)、将来の方向性について論じる必要がある。

1) TRのスコープとシーケンス

TRの分野において、最終的な形態として求められるこの“本来のレクリエーション”は、セラピーからTRに、そしてさらにレクリエーションへと移行する連続的な、広がり、つながり、の循環・回帰という可変的なシーケンス (ピクトリアルモデル 1) を経て成立 (9) している。



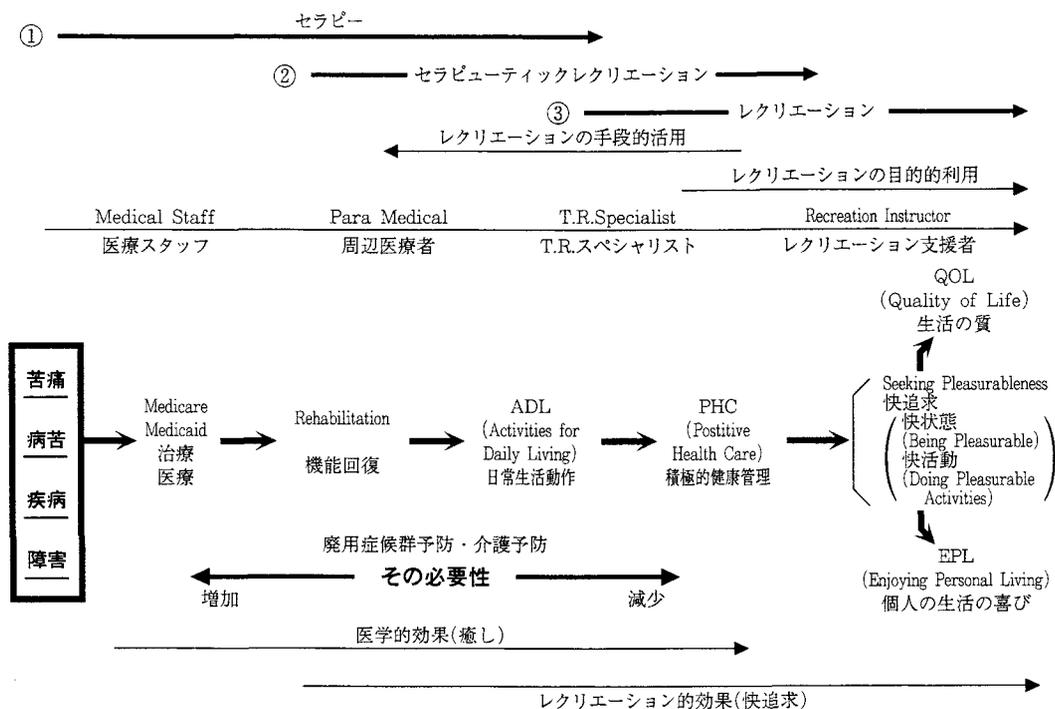
ピクトリアルモデル 1.

TRは、セラピー (治療) とレクリエーションとの連続的な広がりとながりのシーケンス

TRがレクリエーション化すれば本来のレクリエーションへと進み、TRがセラピー化すれば作業的レクリエーションとして活動が次第に手段化される。即ちピクトリアルモデル1に示すようにTRの中で、活動や状態の右側移動はレクリエーションに自由度が増し、反対に左側移動はレクリエーションに拘束度が増すことを意味している。

レクリエーションを単なる遊び (mere play) の範疇で捉えてしまえば、TRも単なる遊びの延長線上で理解することになる。繰り返し強調するが、TRの領域が福祉レクリエーションというような一部に限定されるものなどではない。

この“シーケンス (連続性)”である、「①治療であるセラピー、②医学的効果とレクリエーション効果とを並存させるTR、そして③本来のレクリエーション」を範囲と連続性で整理すれば、ピクトリアルモデル 2の通りとなる。



ピクトリアルモデル 2.

①セラピー、②TR、そして③レクリエーションの関連性、即ちそれら(①～③)の連続性(シークエンス)の位置関係【～TRの目的は、日常生活動作(ADL)の拡大は言うまでもなく、快追求(快状態と快活動)としてのプロセスと癒しとしてプロセスを通して生活の質(QOL)の向上と個人の生活の喜び(EPL)を創造していくスコープであることを示している～】

苦痛、病苦、疾病、障害などからの回復過程を捉えれば、治療や医療、機能の回復、日常生活動作の拡大、積極的健康の維持管理へと移行し、痛みや苦痛がなければ、当然その時点から人は快追求をするものであり、自然発生的にも、あるいは計画的・意図的にもレクリエーションの存在が明らかになる。癒しと快追求の連続性の中にTRの存在を見ることができる。快追求では、快状態と快活動が求められその結果、生活の質(QOL)の向上が実現し、個人の生活の喜び(EPL)が創造され獲得されることになる。レクリエーションは、快追求としての快状態と快活動が焦点化され、個人に関心、興味等に動機づけられ、様々な形態の人間生活の総体として、またレジャーの中でライフスタイルとして現われるのである。

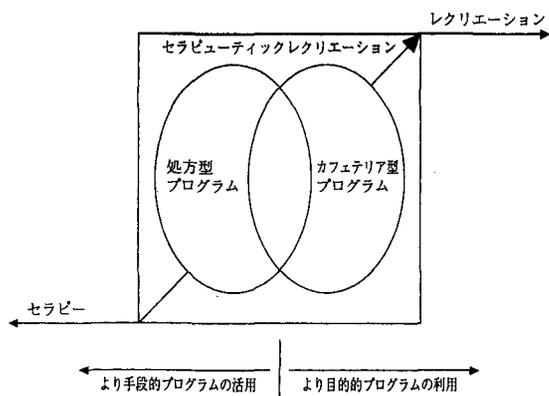
2) TRのスコープの両極である

“活動の目的利用”と“手段的活用”

TRサービスの究極的な目的は、ピクトリアルモデル

ル2で図描しているように、日常生活動作(ADL)の拡大は勿論のこと、快追求(快状態と快活動)としてのプロセスと癒しとしてのプロセスを通して生活の質(QOL)の向上と個人の生活の喜び(EPL)の創造を実現しようとするものであり、ストレスなども含め課題(障害やけがや健康を害している状況・状態)を有する人たちが、結果として、社会との融合、機能回復、機能獲得等を可能とし、潜在性や可能性を追求することができることをめざしている。勿論、介護を必要としない状況づくりとしての介護予防や寝たきりなどを防ぐための廃用症候群予防などの観点からもTRサービスプログラムは「しなければならない」要素と「してみたい」要素の二側面がある。前者のプログラムとは、ある度合いの拘束力をもって進めていくことになる面を持っている。これは処方型プログラムと呼ばれるものである。後者のプログラムとは、内発的な動機づけによりプログラム遂行を願うもので、カフェテリア型プログラムといえる。TRサービスプ

プログラムは、①参加者が、既に用意されているプログラムの中から、あるいは自ら創り出すプログラムの中から選択する形態、②参加者にとって必要不可欠なプログラムが提供される形態の両面、すなわち、カフェテリア型と処方型のプログラムが熟慮されるべきで、ここからセラピーとしての効果と、レクリエーションとしての効果とが“並列・共存した形態”で存在することになる。これらは決して一方に偏るのではなく、その構成、即ちスコープは、楽しみ（目的）と処方（手段）とのなんらかのバランスやオーバーラップを保つもの（ピクトリアルモデル 3）⁽¹⁰⁾である。それぞれの片方に比重が置かれれば、セラピーあるいはレクリエーションへの傾きとなり、TRサービスプログラムとしての特徴を過減することになる。



ピクトリアルモデル 3.

TRプログラムにおいて、2つの円のカフェテリア型と処方型プログラムの接点（円の重なり合う部分）に効果を求めることができ、この重なり合う部分の割合が必要に応じて多くなったり、逆に少なくなったりするが、2つの円の右側への同時移動は、プログラムの“より目的利用”となり2つの円の左側への同時移動は、“より手段的活用”となる。目的（end）と目標（objectives）との関係は、ある一定の方向性に沿った“ねらい”と“手段”との関係⁽¹¹⁾である。

ある活動が手段化されたとき、その活動本来の持つ楽しさやおもしろさ、機能や本質が消られていく事実を理解しておくべきである。「してみたい」カフェテリア型と「しなければならない」処方型プログラムの比較では、

前者は楽しみとして、またそれ自体を楽しむことを目的として実施されるものであり、後者は必要（他の目的）により実施しなければならないものである。同じ活動であっても、目的利用であるのか、手段的活用であるのかによって、活動する本人にとっても楽しさやおもしろさの度合いはそれぞれ異なる。手段化された活動では本来の機能や本質が消られていくとすれば、TRプログラム提供者は十分にその意味を理解し、手段的活用時には、少しでも機能や本質を失わないようスコープとシーケンスを工夫すべきである。レクリエーションそのものに様々な効果や価値が存在していることを自覚でき、レクリエーションの知られざる力を認識したとき、セラピューティックレクリエーションのスコープ（範囲）とシーケンス（連続性）の全貌が明確に見えることになる。

【引用文献】

- 1) 鈴木秀雄「レクリエーションと運動」『スコール』第32号、神奈川県レクリエーション協会、1997年11月、p. 1.
- 2) 鈴木秀雄「エスノメソドロジカルな視点で見る日本におけるセラピューティックレクリエーション」『関東学院大学教養論集』第8号、関東学院大学法学部刊、1998年2月 pp. 63-83.
- 3) 鈴木秀雄「講義：レクリエーションの範疇」平成9年度（社）横浜市レクリエーション協会指導者養成講座、1997年5月～12月
- 4) 鈴木秀雄『セラピューティックレクリエーション』不昧堂出版、1995. pp. 102-106
- 5) 鈴木秀雄、前掲書1995.（まえがき）
- 6) 鈴木秀雄「レジャー・レクリエーションの新しいパラダイム及び新しいパラダイムとしてのマトリックス的分析 ～エスノメソドロジック的視点で～」『レジャー・レクリエーション研究』第37号、日本レジャー・レクリエーション学会刊、1997年11月5日、pp. 26-29.
- 7) 鈴木秀雄『セラピューティックレクリエーション』不昧堂出版、1995. pp. 87-109.
- 8) 鈴木秀雄、前掲書、pp. 47-51.
- 9) 鈴木秀雄「身体障害者スポーツ振興に対する今後の取り組みの視点と課題」『関東学院大学教養論集』第6号、関東学院大学法学部刊、1997年1月、p. 10.
- 10) 鈴木秀雄、『セラピューティックレクリエーション』不昧堂出版、1995. pp. 103-104.
- 11) 鈴木秀雄、前掲書、pp. 90-93.