

TR Accountability Model(TRAM)に基づくアセスメント用紙の作成と実用性について

- 植木順子（医療法人鳳香会 デイサービスセンターパラソル）
 佐藤宏子（医療法人鳳香会 東前病院）
 吉岡尚美（東海大学体育学部）

はじめに

近年、65歳以上の高齢者の数は年々増加し、それに比例して高齢者施設の数も増え、需要性が高まってきている¹⁾。その中で、利用者側に選ばれるサービスとして個々の施設のカラーを出し、より良いものを提供出来るよう、その場限りの楽しみとして提供するレクリエーションではなく、生活全体に視点をおき、QOLの向上の中に余暇生活がどのように関わるべきかが重要視されてきている。高齢者の生活をより良くするレクリエーション活動を行うには、利用者個人のレクリエーション活動に関する必要な情報を収集し計画を立てプログラムを実施し、その活動記録をとり、定期的に評価をする、総合的なプロセス²⁾が必要である。

2002年第32回大会³⁾及び2003年第33回の本学会⁴⁾では、そのプロセスに必要な記録・評価用紙の作成と、それらを併設型通所介護施設で使用した結果について発表した。

このレポートでは、2003年度の発表で挙げられたアセスメントに関する3つの問題点を踏まえ、アセスメントの内容とプログラムの内容、両方の視点から援助の有効性や責任のあり方を明確にし、活動の分析・選択・アレンジに重点を置き援助を進める、Therapeutic Recreation Accountability Model (以下TRAM)⁵⁾に基づいた、新しいアセスメント用紙の作成と実用性についての経過を報告する。

研究内容

1つ目に挙げられた問題点は、「必要のない、又は実態調査（以下実調）で得る情報と重なる質問の削除・変更」である。当初記録・評価用紙は全部で5枚あり、そのうち利用者の基本的情報を得るためのアナムネ用紙2枚の内容は、ほぼ実調で得る情報と重なっていたため全て削除した。趣味や興味を知るための用紙も、宗教や学歴などといった個人的情報はプライバシーに関わり、聞きづらい質問であったため取り除き、必要な部分（本人・家族のレクリエーションプログラムへの希望等）は実調の用紙に付け加え、簡素化を図った。

2つ目に挙げられた問題点は、「作成したアセスメント用紙の内容とレクリエーションプログラムの内容が一致しておらず繋がりが薄い点」である。本来ならば、利用者個人のアセスメントを見た際、具体的にどのようなレクリエーションプログラムがその利用者が必要であり、またそのレクリエーションプログラムから得られる効果が見えなければならぬが、実際にはその繋がりが薄く個別化になっていないという問題が明らかになった。そこでTRAMの手順に基づいたアセスメントの内容を再検討した。

TRAM は、TR サービスの全体性の視覚的表現を援助する⁶⁾。つまり、アセスメントの内容とプログラムの内容、両方の視点から援助の有効性や責任のあり方を明確にし、それらの内容が一致していることによって、理論的なレクリエーションプログラムにおける効果を評価し、またそのプログラムに関与した結果で、利用者への効果をも分析することができるのである。

当施設におけるレクリエーション活動の役割と目的は、生活全体に視点をおいた上で、利用者がレクリエーションを通して楽しい時間を過ごし、生きがいを見つけ、生活の質の向上に繋げることである。そのため、その楽しみや生きがいを引き出す要素がレクリエーションプログラムの中に含まれているかどうかを再度確認する必要があった。

そこで、まずレクリエーションの活動分析を行なった。方法としては、各レクリエーション活動にどのような要素が含まれているかを探るため、資料を元に職員が利用者から直接意見を聞いた。レクリエーションには身体を使ったプログラム、ぬり絵や書道のようなゆっくりとしたプログラム、なぞなぞや連想ゲームのような頭を使ったプログラムなど、色々な分野の活動についてどう感じているか、率直な意見を利用者から聞いた。その際、身体機能や能力に関する意見はあえて外し、「楽しさ」「生きがい」などの精神的な部分を重視し、資料から取りあげた内容と利用者を感じる意見をあてはめてみた結果、リラックスできる、集中できる、目標が持てる、自己表現ができる、新しいことが体験できる、フィードバックを受けることが出来る、仲間意識や共存意識が持てる、などの要素が挙げられた。

次に、これらの要素に沿って、レクリエーションに対する具体的な質問を取り入れたアセスメント用紙を作成した(表1)。質問を、はい/いいえで答えられる簡素化された用紙にしたことで、最後に挙げられた問題点である「レクリエーションに関する個人情報」は短時間で行なう実調の中で得るため質問を簡素化する必要がある」という点を改善できた。質問自体も、「自由時間に何をしますか?」という内容を、『体を動かすことは好きですか?』などと具体的な例を挙げながら質問に取り入れたことで、返答しやすいよう作成した。また、「目標が持てる」という要素を取り入れた内容を『目指す物事があるとやる気になりますか?』などという要素に沿った質問にし、実用性のあるアセスメント用紙を作り上げた。

まとめと今後の課題

TRAM の手順を踏んだアセスメント用紙を作成したことで、理論的なレクリエーションプログラムにおける効果と、そのプログラムに関与した結果で利用者への効果を分析することが期待できるようになった。この二つの効果は、職員に対しても、目的をしっかりと持った上でレクリエーションを実施することができ、レクリエーションの本来の意味を知ることができるのであろう。完成してから実際に用紙を使用してみて気づいたことは、質問の意味の捉え方によって返答に変化を及ぼす可能性があるという点で

ある。例えば、『人と競争することは好きですか?』という質問に対して、質問する側が例として付け加えた言葉が悲観的な意味を含めて表現した場合、その付け加えた例一つで意味が変わり、質問される側も答えを変えて返答してしまう可能性があるだろう。

今後の課題として、アセスメント用紙を使用する際、質問の理解度を高めるために、一つひとつの質問に対してのマニュアル作成をし、誰が質問をしても同じような聞き方、問いかけが出来るようにすることで、出来る限りバイアスを取り除き実用性に繋げられるようにしなければならない。

1) 総務省統計局 (2004) 日本統計年鑑

<http://www.stat.go.jp/data/nenkan/zuhyou/y2028000.xls>

2) A.P.I.E. A:アセスメント (Assessment)、P:計画 (Planning)、

I:実施 (Implementation)、E:評価 (Evaluation)

3) 吉岡尚美「長期療養型病床群における TR の記録・評価用紙の作成と発展」

レジャー・レクリエーション研究 第 49 号 p. 50-53. 日本レジャー・レクリエーション学会 2002

4) 植木順子「デイサービスにおける TR サービスの実際」レジャー・レクリエーション研究 第 51 号 p. 38-41. 日本レジャー・レクリエーション学会 2003

5) Stumbo, N.J. (2002). *Client Assessment in Therapeutic Recreation Services*. p.81-88. State College, PA: Venture Publishing Inc.

6) Peterson, C.A. & Stumbo, N.J. (2000). *Therapeutic Recreation Program Design: Principles and Procedures* 3rd. edition. p.60-78. Needham heights, MA: Allyn & Bacon.

(表1)

レクリエーションについてのアンケート

利用者名 _____

記入者 _____

レクリエーション活動や自由時間に関する質問です。はいといいえでお答えください。

1	体を動かすことが好きですか？	はい	いいえ
2	なにか運動を行ったことがありますか？ 運動の名前()	はい	いいえ
3	芸術的な活動は好きですか？	はい	いいえ
4	なにか芸術的な活動を行ったことがありますか？ 活動の名前(例: 絵画、俳句、音楽鑑賞など) ()	はい	いいえ
5	季節の歳事(ひなまつり、節分、お彼岸など)を大切にしますか？	はい	いいえ
6	他の人と一緒に活動することが好きですか？	はい	いいえ
7	自分のことを話すのが好きですか？	はい	いいえ
8	1つのことをやりだすと、それに集中しますか？	はい	いいえ
9	テレビをよく観ますか？	はい	いいえ
10	新しいことに挑戦することが好きですか？	はい	いいえ
11	「周りの人と同じことをしなくては」と思いますか？	はい	いいえ
12	習い事は好きですか？	はい	いいえ
12	自分ひとりで行うことが好きですか？	はい	いいえ
13	なにか習い事をしたことがありますか？ 習い事の名前()	はい	いいえ
14	人からの言葉を気にしますか？	はい	いいえ
15	1人で居ることが好きですか？	はい	いいえ
16	目指す物事があると、やる気になりますか？	はい	いいえ
17	人と競争することは好きですか？	はい	いいえ
18	人のお手伝いをすることは好きですか？	はい	いいえ
19	クイズは好きですか？	はい	いいえ