

「セラピューティックレクリエーションに寄せる期待」

大堀 孝雄（東海大学教授）

I セラピューティックレクリエーションそのものに寄せる期待

就学する子どもの不登校・いじめ・自殺、高校中退生、子どものアレルギー、交通事故の後遺障害と残された遺族、青年層の失業率、過労死・自殺と在職中の成人病による死亡、高齢者の寝たきり・一人暮らし・孤独死、そして、今と老後の生活不安の高まり、等々の現実が出現している。これらの現実セラピューティックレクリエーション領域に対する社会の客観的・潜在的期待であり、セラピューティックレクリエーションの“恩恵”を享受すべき人々である。

II セラピューティックレクリエーションとレクリエーションの関係に寄せる期待

1 セラピューティックレクリエーション領域の実践・普及によるレクリエーション概念の明確化へ

セラピューティックレクリエーションを必要とする対象に指導者として携わった経験をもとに現場での具体的なケースを理論的に突き詰めると、レクリエーション概念の明確化の必要性を痛感する。

セラピューティックレクリエーションは「障害」をもつ人や社会的に「不利」な人たちを対象に、治療的活動（目的-効果）とレクリエーション的活動（目的-効果）の統合化したプログラムを提供するものである。プログラムとその展開において治療的側面とレクリエーション的側面の相関は一連の動的なものであるが、レクリエーションに内在する本質・価値・機能が満足されなければセラピューティックレクリエーションの活動は成立しない。逆に言えば治療的成果が顕著に予測されるとしてもレクリエーションの目的と手段の関係が曖昧になってしまえばセラピューティックレクリエーションとはならない。このような観点に立つと、セラピューティックレクリエーション実践の蓄積はレクリエーションそのものの概念理解の明確化を促進するステップになるのではないだろうか。

レクリエーションの概念・定義等の明確化によってレクリエーションの理論と現実のギャップを縮めることができなければ、その流れとしてセラピューティックレクリエーションとレクリエーションの関係そのものの教育と研究の発展につながるものと考えられる。

2 セラピューティックレクリエーションとレクリエーションの関係での「目的と手段」

セラピューティックレクリエーションプログラムサービスは組織的形態・処方型で展開されるケースが多い。事例 「精神科病棟におけるレクリエーション」指導（資料、当日）の経験段階の総括では、レクリエーション的・目的的な活動段階にはいたらず手段化の段階に留まっている。「ストレス発散になっている」、「運動不足の解消になっている」との評価はレクリエーションの目的に対して手段が目標になっている。また、「ソフトバレーがうまくなっている」からレクリエーションの目的は達成されつつあると考えがちである。ゲームやスポーツの成果と治療（的）成果は同一の目標を追い求めるものではないと考えれば、指導者が技術の上達などを目標とする態度・役割意識は手段が目的化してセラピューティックレクリエーション本来の目的をどこかに置いてしまっていることになる。事例を点検するとセラピューティックレクリエーションの目的達成のために参加主体に一定の制限が加わる（拘束的）範囲での展開になること、治療的目標とレクリエーション的目標のプログラムは一連の相関にありオーバーラップすること、参加主体の要求・態度により行動の積極性→消極性の段階がオーバーラップすることを考慮する指導・支援が必要となる。

3 レクリエーションとは「なにか？」の論議の活発化を

一般の人々に「レクリエーションとはなにか？」、「楽しむことはレクリエーションなんだよ」、と問えば、多くの方は「レクリエーションをやっている」、「レクリエーションを楽しんでいる」と答えないであろう。

レクリエーションの教育・学習の場をもつ機会がなかったことでレクリエーション自体の理解・認識を持っていないこと。もう一つは、日々の生活でレクリエーションの言葉を意識する必要に迫られることがないからである。「テレビを見る」、「ジョギングをする」、「音楽を聴く」というように、活動種目を楽しむ遊びだと把握しているのが一般的であるだろう。

遊びはそのとき・その場で、自らが「楽しい」思いができれば、個人にとってもすべて「よし」というものではない。「行楽地でのゴミ捨て」の例をレクリエーションに置き換えて考えればわかる。また、どのような遊びであれ「金」も必要である。遊びに使う費用の支出を本人の消費支出能力を越えてしまい「サラ金、クレジット地獄」に陥る例のように、本人の自由な生活欲求に根ざし自らの選択による生活行動であることは確かなのだが、その行動・活動の結果としての新たなレクリエーションへの不満と生活への矛盾を生み出すことになる。サラ金地獄に至ったのは本人の能力と責任の問題であるから自業自得であるとする論理には問題はないだろうか。本人がレクリエーションの本質・価値とその行動の発展段階を認識していれば、レクリエーションと生活からの二重の疎外状況にいたらず好ましいレクリエーションを経験する可能性が期待される。種々のレクリエーション行動形態がレクリエーションで「ある」または「ない」ととらえるのみではなく、レクリエーションの認識・経験・教育は個人個人のレクリエーションに対する思考と行動の仕方に多様で健全な方向性を確信させる個人的社会的価値を持つとの論点からの議論を深めてレクリエーション概念の「曖昧さ」を克服していくことが社会的にも学問的にも求められているのではないだろうか。

4 セラピューティックレクリエーション領域の研究課題

社会の諸相にみる歪みや様々な軋轢を含めて現実のレジャー・レクリエーション状況の数量的な実態分析をし、解明の方向を探求する研究の重要性は論を持たない。しかし、レクリエーションは自らによって行うものである。自らの思考と行動はいろいろの要素・要因が重なり合ったところから発揮される。セラピューティックレクリエーション実践の指導・支援においても個の実体・事実が見えていないと個人への効果の還元は困難である。実践の場は生身の人間の個の問題であるから「全体」とか「平均」ではこの事実に対する問題発見と解決の方法・方向も明らかにならない。セラピューティックレクリエーション領域の科学化にとつて個別・具体的事実にもとづくテーマと内容に関わる研究の蓄積が重要な課題の一つであると考えられる。

III おわりに

セラピューティックレクリエーションの普及展開を促進させるためには医学、心理学、体育学、社会福祉学等の専門家とのネットワーク、市民とのネットワークによる取り組みが大きな方向である。また、人と予算が必要であるが、セラピューティックレクリエーションを必要とする指導・支援・援助に応じられる人材の育成と身分の確立も社会的な課題である。

東海大学社会体育学科は、1997年度実施のカリキュラムに「社会体育論」、「レジャー・レクリエーション概論」、「余暇社会論」との関連で「セラピューティックレクリエーション」科目を組み込んだ。学生に期待する狙いは4つの柱である。(1) 高齢の人、不健康な人、病弱な人、障害をもつ人、“孤独”な人は自分の身近に、そして日本社会に存在する事実を知り、「誰でもが障害者になりうる時代」、「病気でないことが健康であるとはいえない時代」の状況を把握する。(2) 「ゆとりのある豊か」な人間らしい生活の実現にとってレジャー・レクリエーションの現代的な意義を認識させる。(3) セラピューティックレクリエーションの考え方や方法を理解させスペシャリストとしての力量を高める。(4) 指導者・支援者の一人として、権利としてのレジャー・レクリエーションを自分のテーマとして引き寄せ、人権思潮を大切に基本スタンスをもつリーダーとなる。