

# 「介護福祉とレジャー・レクリエーション」

鈴木 秀雄 (関東学院大学教授)

## I. 介護福祉分野への新しいレジャー・レクリエーションの関わり

高齢社会において、特に介護福祉分野に対してレジャー・レクリエーションがどのように貢献できるのかということに俯瞰するとき、現状をふまえて展望するとすれば、研究と教育の現場で、改めて、レジャー・レクリエーションの“本質論”について、議論を交わし、“現実論”との比較の中で、そこに現われるギャップをどう埋めていくべきかという“あるべき論”を掲げて運動（ムーブメント）の展開をしていくことが大切であり、その役割の一端を学会も果たしていく必要がある。幅広い、且つ、奥深いレジャー・レクリエーションの概念理解や行動認識に立たなければ、介護福祉分野におけるレジャー・レクリエーションも今までの狭義化や限定化されたままの領域で捉えられ、何ら新しい21世紀へ向けての将来展望は開けてこない。

介護（Care and/or Cure=介抱と手当て）の中では、看病、世話、療育、指導など、何であれその個人にとっての“快”（こころよさ）がとても大切である（拙著『レクリエーション指導法 その理論と活動 ～レクリエーション的効果と治療的効果の並存を求めて～』[誠信書房刊参照]）。この快さとは、①気持ちが良いこと、②楽しく愉快であること、③病状などがよくなる（快方に向かう）ことであり、通常のレクリエーションは、“活動の快（歓娛=喜びと楽しみ）”が中心であるが、介護福祉としてのレクリエーションは、時には、むしろそばにいてあげることがすでに“生活の快”そのものの提供でもあり、傍らにいてさらにレクリエーション的に歓娛を積極的に産み出していくことも価値ある側面である。

日常生活の中で、「こころよさ」という個人の快追及の状態と、「こころよい」という快活動がいかになされるかが問題であり、自由時間が全て余暇であることを意味してはいない。快状態（Being enjoyable）と快活動（Doing the enjoyable）が必要であり、それらがレクリエーションとしてレジャーの中でなされて初めて、真のレジャーの存在となる。余暇（レジャー）になされ、自由に選択され、楽しみを主たる目的としてなされる活動（Activity）で、歓娛（よろこび楽しむこと）の状態（State of being）をレクリエーションというのであるから、介護福祉分野におけるレクリエーションはその意図により目的達成に向かって手段化され行われるとき、いわゆるセラピューティックレクリエーション（Therapeutic Recreation）の存在（意味合い）となる。しかしこれを決して安易に福祉レクリエーションなどと狭義化し概念化すべきではない。レクリエーションが自身の欲求に応じて目的的に活動（これをカフェテリア型プログラムという）されなければ、当然そのレクリエーションは程度の差こそあれ手段化された活動（これを処方型プログラムという）となり目的を達成するために活用される。

快状態と快活動の追及ができ、豊かなゆとりある生活をしていくうえでは、全ての個人が自身の余暇をどう管理運営するかが重要な課題である。障害や健康問題、社会の“よどみ”から起こる悩みなどを抱えて生活を余儀なくされていればなおさらのこと、豊かさやゆとりを自発的にも他発的にもどう創造していくかが解決すべき必須課題となる。自己の余暇管理や余暇利用については、いかに余暇能力（Leisurability）を高めていくかが求められている。

日常生活の中に存在しているのにもかかわらず、ややもすると気付かずにいる活動や、全く潜在化してしまっている活動を改めて意識化し、それを能動的にレクリエーションに創り変えて“昇華させる”工夫をし、強制や半拘束的な社会機能や生活機能からの離脱を図ることなどにより、余暇化（Leisurelization）を可能にしていくことを積極的にすすめ、日常生活の中で行われる活動を意識的にレクリエーション化し楽しさや豊かさそしてゆとりを加えるにはどうしたらよいのだろうかと考えることが大切である。（今学会大会号第34号発表演題A-01「21世紀を展望したレジャー・レクリエーション運動（ムーブメント）の課題と視点」参照）

II. 高齢社会における介護福祉分野に対するレジャー・レクリエーションの一連のプロセス  
この一連のプロセスとは、高齢社会における介護福祉分野においてレジャー・レクリエーションが果たすべき役割(1. 何のために、2. 何を活用して、3. 何の充実をはかり、4. 何を追及し、さらに、5. 何を展望し何を視野にいれておくべきか)を意味するものである:

1. 何のために? . . . . .⇒(★目的達成のために)

《目的(1)》 要介護者に対して、介護福祉分野におけるレジャー・レクリエーションは、あらゆる領域や度合いの苦痛をいかに予防し軽減していくか、生命を守り健康な生活ができるようにするためにはどのような努力をしていかなければならないか、そして人間の尊厳(尊重)を確保するための条件整備はどうしなければならないかを中心的な視点としていくことになる。

《目的(2)》 次なる介護福祉の立場からのレジャー・レクリエーションの目的は、レジャー・レクリエーション的効果の視点としては、QOL (Enhancing the Quality of Life) = “生活の質的向上”であり、治療的效果の主たる視点としては、医学的效果を向上させつつ、ADL (Activities of Daily Living) = “日常生活動作の充実・拡大”を目指すもので、且つ、第三番目の要因として、EPL (Enjoying Personal Living) = “自身の生活に対する喜び・楽しみ”を支援する効果、のそれぞれの領域を求めているといっても過言ではない。

2. 何を活用して? . . . . .⇒(★プログラムサービスを利用して)

本来のレクリエーションといわれる①目的的活動(カフェテリア型プログラム)と作業的レクリエーションともいえる②手段的活動(処方型プログラム)との一連の段階的広がりの中にある多彩なプログラムの工夫によって、レクリエーション的に独立できる領域に近い形態の①と②の接点を持つものや①と②の2つが重なり合っているプログラムの創造が求められる。

3. 何の充実をはかるのか? . . .⇒(★生きる力の補完としての余暇化を充実する)

①レクリエーションをどう支援するか、レクリエーションでどう支援するかというレクリエーション支援(RecAid=レクエイド)、また②レクリエーションをどう世話するか、レクリエーションでどう世話するか、というレクリエーションでの世話(RecCare=レクケア)を通して必要な諸欲求を達成できるための余暇能力(Leisurability)の向上により、周囲に浮遊している意識化されていない活動や状態の余暇化(Leisurelization)の充実をはかっていく。

4. 何を追及するかの? . . . . .⇒(★単なる長命でなく真の長寿としての生活の快を求める)

高齢社会における人生を、生き活きと豊かでゆとりのある生活をしていくためには確実に必要となる快状態(Being enjoyable)と快活動(Doing the enjoyable)を求めていくことである。その活動(行為)が目的達成のために、たとえ手段化されていても、その中でどう快の追及を進め、どう快状態と快活動を生活の快として獲得していくかが重要である。

5. 何を展望し視野にいれておくべきか? . . . . .⇒(★生きがい化などの実現)

退職後の生活にあっても、仕事の趣味化、趣味の仕事化をはかることができるように、生きがいなどの創造を趣味と実益の両面を持つ訓練(Avocational Training)の活用により、若い世代から余暇教育としての生涯学習(Life Integrated Learning)を進めていくことが大切である。

「介護の社会化を進める一万人市民の会」の創設集会在9月4日東京で開催され、公的介護保険の実現を訴えた。代表の一人に選ばれた評論家の樋口恵子氏は夫の介護体験を基に、家族が直接介護するうえでは四つの条件があり、その一つが欠けてしまっても要介護者への憎しみを感じることにになりかねないと述べている。氏が言うそれら四つの条件とは、①まず本人にがんの末期のような苦痛がないこと、②ある種の経済力が本人と家族にあること、③家族に重労働としての介護負担がかかっていないこと、④介護者が健康で仕事を続けられること、であった。これは実質的介護の事柄を表現しているものであるが、この事実を広がりを持たせ、高齢社会における介護福祉分野で介護者と要介護者の双方にゆとりと豊かさを少しでも提供し獲得できることを願うときレジャー・レクリエーションの存在が一層クローズアップされてくる。