

知的障害者入所施設における利用者主体の余暇活動の形成 －仲間同士での選択機会の設定－

斎藤 千晴

I 問題

余暇活動の充実は人の生活を豊かにし、知的障害者にとっても大切な活動の一つである。しかし、知的障害者入所施設（以下、施設）では、日課に余暇活動の時間が設定されていても、職員配置の不足や多忙さにより、生活に欠かせない日課に支援が多く割かれ、余暇活動の充足まで支援が行き届かない実態が推測される。施設での余暇活動の充実を図るアプローチでは、職員の支援に頼らず、利用者が主体となって仲間と共に運営する集団での余暇活動を形成し、施設生活の日課として定着させる視点が重要である。

集団での余暇活動では、仲間同士のやりとりが生じる。しかし、施設において集団での余暇活動を設定するだけでは、利用者は職員とのやりとりによって活動を進め、利用者同士のやりとりは生じにくいと推測される。集団での余暇活動において、仲間同士のやりとり機会を設定し、仲間が協力して進行することで、職員の支援に頼らない利用者主体の活動が形成されと考えられる。さらに、主体的な参加を促すために、やりとりの一つである選択機会の設定が挙げられる。先行研究では、集団での余暇活動の設定や利用者同士のやりとりを促す支援方法、利用者同士での選択のやりとりや選択を提供する者への支援方法(Parsons et al., 1997) についての検討は十分でない。

本研究では、知的障害者入所施設において、利用者の主体的な活動参加や仲間同士でのやりとりや選択のやりとりを促し、利用者主体の集団での余暇活動を形成する。利用者の主体的な活動参加を促す活動の設定と仲間同士でのやりとりや選択機会での提供と応答を促す支援方法を検討する。

II 方法

1 支援対象と対象者

施設との協議の結果、支援対象は休日午後の余

暇活動となった。対象グループは、B 寮男子と C 寮男子であった。各寮の利用者数は 25 名（B 1 から B25、C 1 から C25 さん）であり、平均年齢は B 寮男子が 51.2 歳、C 寮男子が 52.3 歳であった。知的障害の程度は重度の利用者がほとんどであり、話し言葉でやりとりできる利用者は少なかった。

2 余暇活動の実態把握（アセスメント期）

エピソード記録での直接観察を 2 回ずつ行った。B 寮男子では継続してカラオケ活動、C 寮男子では DVD 鑑賞や自由時間の活動が行われた。活動中、利用者同士のやりとりはほとんど認められず、座っているだけの利用者も少なかった。

3 余暇活動の形成期

1) 手続き

期間は約 2 か月半、B 寮男子は計 11 セッション、C 寮男子は計 10 セッションであった。協議の結果、活動内容は B 寮男子でカラオケ、C 寮男子でゲーム機を用いた太鼓ゲームとなった。B 寮男子では、アセスメント期から行われていた活動を継続し、C 寮男子では新たな活動内容を設定した。各活動は、寮の談話室で準備や片づけを含めて約 1 時間で行った。余暇活動の形成期（以下、形成期）では、利用者の活動手続きの習得と支援者とのやりとりの形成を目的とした。

活動を形成するために、談話室の物の配置と活動の手続きの設定を行った。支援者は、活動の進行役と選択機会の提供役（以下、提供役）を行った。談話室の物の配置は、談話室の前方中央に活動で用いる主要なカラオケ機器やゲーム機器、選択する場所の机と椅子を配置した。物を配置する以外に、視覚的な手がかりは付加しなかった。聞き手には、鈴やタンブリン等の楽器を配布し、楽器を演奏する活動を設定した。

活動の手続きには、2 つのやりとり機会を設定した。歌い手やプレイヤーの指名のやりとり機会

では、進行役が「歌いたい人／やりたい人は手を挙げてください」と発問し、利用者は挙手をして応答した。進行役は挙手した利用者を指名し、指名された利用者は立ち上がり前に出て応答した。歌う曲やプレイ曲の選択のやりとり機会では、提供役と選択する利用者が「選択お助けツール」を介して選択のやりとりを行った。選択お助けツール（以下、ツール）とは、選択カード（以下、カード）と選択ボードで構成された視覚的な手がかりであった。カードには、曲名と曲に関連した写真やイラストを示した。選択ボードは、複数のカードを並べて同時に提示するためのものであった。カラオケでは 42 枚、太鼓ゲームでは 9 枚のカードを同時に提示した。提供者はツールを提示して「どれがいいですか」と発問し、選択する利用者は自分の要求をカードを指さす選択反応で示した。提供役は選択されたカードを手にとって提示し「これでいいですか」と選択結果を確認した。

2) 結果

両活動において、利用者には進行役の声かけに対する挙手や前に出るという応答行動の自発が認められた。選択のやりとりでは、始めから支援なしで選択反応が生じた利用者と選択反応を促す支援が必要な利用者が認められた。選択反応を支援なしで生起する利用者は、セッションを重ねるごとに増加した。曲を選択した利用者は、選択した曲の活動を最後まで行った。これらの経過から、支援者と利用者のツールを介した選択のやりとりは形成され、利用者はツールを用いて自分の要求に基づく選択ができるようになったと評価した。聞き手は、楽器を演奏する活動と談話室に居る行動を参加率として評価した。聞き手の参加率は、セッションを重ねると高まる利用者が多かった。

4 支援計画Ⅰ期とⅡ期

1) 手続き

支援計画Ⅰ期（以下、支援Ⅰ期）の期間は約 1 ヶ月半、計 7 セッションであった。支援Ⅰ期では、利用者同士のやりとりの形成を目的とした。形成期で支援者が行っていた進行役と提供役を選出した利用者に移行した。選出した利用者は、余暇活

動に毎回参加し、話し言葉でやりとりができた利用者 B7 と C10 さんであった。支援者は、B7、C10 さんに形成期で支援者が行っていた手続きをそのまま教示した。

支援計画Ⅱ期（以下、支援Ⅱ期）の期間は約 1 ヶ月、計 5 セッションであった。支援Ⅰ期の課題であった指名する利用者の偏りを改善するために、B7 さんにはまだ歌い手になっていない利用者を職員に聞く手続きを設定した。C10 さんには、プレイヤーになった利用者の写真カードを箱に移す手続きを設定した。また発音が不明瞭な C10 さんの進行役を手伝う役として C2 さんを設定した。

2) 結果

図 1 には C10 さんの進行役の自発率、図 2 には C10 さんの提供役の自発率を示した。支援Ⅰ期において、C10 さんの進行役と提供役の自発率は、支援者のプロンプトを遅延すると高く安定した。B7 さんも同様であった。図 1 に示したプレイヤーの一人目の指名の課題項目について、支援Ⅰ期では、13、17 セッションに仲間の支援ありによる生起が含まれた。C10 さんは発音が不明瞭であったため、指名した利用者に応答が認められなかった際に、近くにいる他の利用者から指名された利用者の名前を呼ぶ援助行動が生起した。支援Ⅱ期において C10 さんの手伝い役として設定された C2 さんは、C10 さんへの援助行動を支援なしで自発的に生起できるようになった。C10 さんの支援Ⅱ期での自発率の平均は、支援Ⅰ期よりも高まった。支援Ⅱ期の自発率は、支援Ⅰ期に比べて仲間

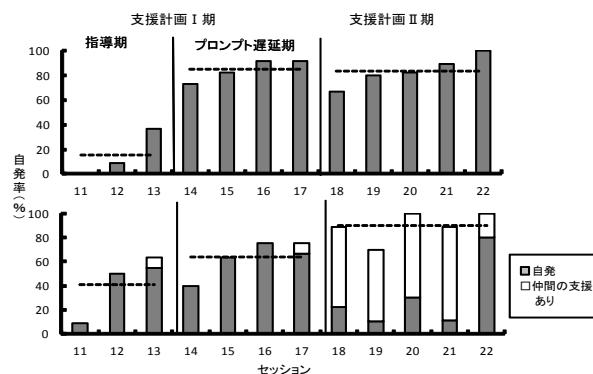


図 1 C10 さんの進行役の自発率

上：「やりたい人は手を挙げてください」と言う
下：一人目のプレイヤーを指名する

の支援ありの割合が大きく増加し、支援なしの自発の割合は減少した。

進行役への応答や聞き手の参加率は形成期と同じレベルで維持された利用者がほとんどであった。進行役を利用者に移行しても、利用者の活動参加は維持された。

支援Ⅱ期で設定したB7さんの職員に聞く行動は、支援者の言語指示により生起し、自発は認められなかった。C10さんのプレイヤーの一人目の写真カードを箱に移す行動は、支援者の言語指示や指さしで生起し、自発は安定しなかった。しかし、B7、C10さんは支援計画Ⅰ期よりも多くの利用者を指名することができた。C10さんの手続きは提供役のやりとりの前に追加され、その手続きが安定しなかったことから、提供役の自発率が支援Ⅱ期では支援Ⅰ期より低い割合で推移した。図3には、B18さんの選択反応と選択反応を促した支援行動を示した。B18さんは、提供役が支援者から利用者に移行した支援Ⅰ期においても、形成期で形成したカードを指さす選択反応の自発を維持した。両活動において、B18さんのように、

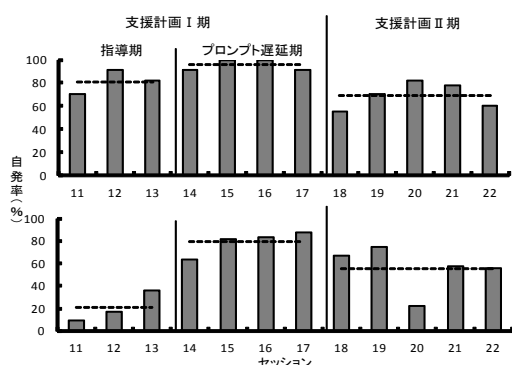


図2 C10さんの提供役の自発率

上：「どれにしますか」と言う

下：選択されたカードを提示して「これでいいですか」と確認する

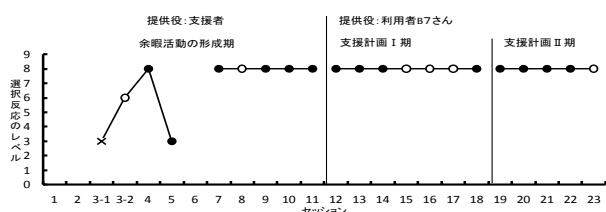


図3 B18さんの選択反応と選択反応を促した支援行動

選択反応は、9：指さし＋曲名と歌手名を言う、8：指さし＋曲名を言う、7：指さし＋歌手名を言う、6：指さし＋言語（「これ」と言う）、5：指さし、4：カードを取る、3：曲名を言う、2：歌手名を言う、1：頷くとした。支援行動は、●：支援なし（自発）、○：再度発問をする、□：カードを教える、◇：少数提示、△：ペア提示、×：曲の提案とした。

形成期と同様のレベルで選択反応を維持する利用者がほとんどであった。両活動の利用者の選択結果は、形成期と支援Ⅰ期・Ⅱ期で同様の傾向が認められた利用者がほとんどであった。利用者が提供役であっても、選択する利用者は自分の要求に基づく選択反応を生起し、ツールを介した利用者同士の選択のやりとりが形成された。

Ⅲ 考察

設定した仲間同士のやりとり機会は、進行役や提供役という役割行動を促すやりとりを含んでいた。役割を含むやりとり行動を形成することで、支援者や職員の支援が減り、利用者主体の集団での余暇活動を形成することができた。活動環境の物の配置では、多様な視覚手がかりを付加しなくても、カラオケ機器を談話室の中央に置く簡易な物の配置を行うだけで、活動の起点を生じさせ、歌い手やプレイヤー、聞き手の役割活動の自発的な遂行を促すことができたと考えられる。

利用者同士の選択のやりとりでは、ツールを用いることで、提供役の利用者は、話し言葉を用いなくても複数の選択肢を同時に提示できた。選択する利用者は、選択肢が提示され続けるため何度も見て確認してから選択することができた。話し言葉がなくても、カードを指さす選択反応を示すことで自分の要求を伝えることができた。仲間同士の選択のやりとりを促すには、話し言葉だけでなく、選択肢が見てわかる形で残るツールを用いた手だてが有効であると考えられる。

利用者が歌い手やプレイヤー、聞き手、進行役、提供役、選択する役という役割を担って余暇活動に参加したことは、利用者のやりがいになり、活動参加の支えになったと考えられる。施設生活で支援の受け手になることが多い利用者にとって、自分たちで決めたり、仲間のために役割を果たしたり、仲間と協力し合いながら行う集団での余暇活動の形成は、余暇活動の充実と施設生活を豊かにする支援であったと考えられる。

文献

Parsons, M. B., Harper, V. N., Jensen, J. M., & Reid, D. H. (1997). Assisting older adults with severe disabilities in expressing leisure preferences: A protocol for determining choice-making skills. *Research in Developmental Disabilities*, 18(2), 113-126.