

原著論文

地域で暮らす統合失調症者の遊び

Play of Schizophrenic People who Live in Community

槇 本 香 (Kaori Makimoto)*

瀬 川 智 子 (Tomoko Segawa)

増 田 有 香 (Yuka Masuda)**

日 下 綾 希 (Aki Kusaka)***

佐 藤 亜 美 (Ami Sato)****

山 本 恵 理 (Eri Yamamoto)*****

要 約

本研究では地域で暮らす統合失調症者が生活の中に取り入れている遊びを明らかにすることを目的とし、対象者9名に対して半構成的インタビューガイドを用い、面接を行った。地域で暮らす統合失調症者の遊びは、目に見える遊びだけではなく、生活のあらゆる場面に存在し、楽しみやゆとり、張り、弾みなどをもちあわせていた。そして彼らは自分なりにゆとりを持って遊ぶことでそれぞれの生活をより豊かに生き生きとしたものに変化させ、地域社会の中でその人らしく生きていく支えとしていることが明らかになった。看護者は統合失調症者本人の主観を重視する姿勢、遊びや生活を含めた対象者の全体像を捉える姿勢、対象者とともに遊びによって得られる喜びを分かち合う姿勢を持つことが求められ、統合失調症者がストレスフルな地域社会の中で、その人らしく生活を送ること、さらに遊びを広げることを支える重要な役割を果たす必要があることが示唆された。

キーワード：遊び、統合失調症者、地域、生活

I. は じ め に

現在、精神障害者を取り巻く社会には、精神保健福祉法の改正、新障害者基本計画、精神障害者退院促進支援事業などが導入されている。改革の中心は地域生活支援にあり、地域で生活する精神障害者を直接に支えるシステムを充実させることを重視しており、精神障害者が地域社会の中でその人なりの生活を送ることを目指して展開されている^{1)~4)}。このような動きに伴い、平成14年度の患者調査⁵⁾では、精神障害者総数258.4万人のうち在宅者が223.9万人（約87%）、施設入所者が34.5万人（約13%）と、地域で生活する精神障害者は高い割合を占めている。法律や施策は精神障害者が地域社会の中でその人らしく生活することを目指して展開されているが、ただ単に生活の場を地域に移行するだけでは

精神障害者が地域社会の中で生活を送ることは難しいのではないだろうか。

そこで、私たちは、精神障害者が地域でその人らしく生活を送るためには、法律や施策の充実だけでなく、「遊び」の要素を生活の中に取り入れることが大切なのではないかと考えた。「遊び」はその人の生活に気晴らし・楽しみ・張り・ゆとりなどをもたらし、対人関係能力の育成、自己の確立などにも効果を発揮する。また、遊びは視野の拡大や生活の発展にもつながると考えられている^{6)~9)}。退院後、開放的で外界から様々な刺激を受ける地域社会の中で生活を送るために、「遊び」の要素を取り入れることは、精神障害者が社会の中でより生き生きと、その人らしく生活を送ることにつながるのではないかと考えられる。

しかし、日本では「遊ぶ」という言葉に、

* 医療法人みずき会 芸西病院

** 独立行政法人国立病院機構 東尾張病院

*** 労働者健康福祉機構 香川労災病院

*** 香川大学医学部付属病院

***** 高知赤十字病院

本来の意味の他に、「怠ける」「適当にする」といった意味があり、日本人は昔から遊ぶことをできるだけ避けてきた傾向がある。特に精神障害者には周囲からの偏見もあり^{10)~12)}、生活に遊びを取り入れることが困難であると考えられた。精神障害者の中でも、統合失調症者は入院患者で全体の62.5%、外来患者で26.9%と多くを占めている⁵⁾。統合失調症者にとって地域社会の中で遊びを用い、新しい自分を発見すること、社会や他者とのつながり・結びつきを得ることは、その人らしく生活を送る上で重要な意味を持つのではないだろうか。

遊びは主観的側面が強く、捉えにくい。さらに、これまで精神障害者の遊びに関する先行研究はほとんどなく、遊びに対する援助についての方法論は確立されていない^{13)~16)}。そのため、まず地域で暮らす統合失調症者がどのように生活の中に遊びを取り入れているのかを明らかにすることが必要だと考えた。何が対象者にとっての遊びなのかを知ることが、その人の楽しみやゆとりの場を知ることであり、対象者の生活を豊かに、生き生きとしたものに発展させていくために重要であるといえ、本研究では統合失調症者の遊びについて明らかにしていくことを目的とした。

Ⅱ. 研究目的

本研究は地域で暮らす統合失調症者が生活の中に取り入れている遊びを明らかにすることを目的とした。

Ⅲ. 文献検討

1) 遊びの定義

R.Caillois¹⁷⁾は、遊びを自由な活動、隔離された活動、未確定の活動、非生産的活動、規則のある活動、虚構の活動と捉えている。J.Huizinga¹⁸⁾は遊びを自発的な行為・活動としており、自由な行動であると強調している。また、遊びの目的は行為そのものの中にあると定義付けている。これらの定義を基に、私たちは本研究において、「遊び」の概念を、

「遊びはその行為自体を目的とし、楽しみや喜びなどの快感情を伴う自由で自発的に行われる活動」と定義付けた。また、本概念を定義する際、「遊び」を取り巻く要素として共通して取り上げられていた自由、自発性、快の感情、非現実性、発散という要素を重要視した。

2) 類似概念の検討

「遊び」に対する類似概念として、「レジャー」「行為としての遊び」「レクリエーション」「余暇(活動)」が挙げられた¹⁹⁾。これらの類似概念と「遊び」とを比較した際、「遊び」はそれを行う本人の自由さや楽しさ、快の感情という主観的な捉え方によって成り立つものであり、生活のあらゆる場面に存在するものとした。その上で、「遊び」はその他の類似概念をも包括する存在であると捉えた。本研究では、対象者の主観を尊重し、統合失調症者が生活の中でどのような「遊び」を取り入れているかを捉えることを目的としたため、「遊び」を中心概念として位置付けた。

Ⅳ. 研究方法

1. 研究デザイン

質的帰納的研究方法を用い、対象者の主観を重視しながら対象者の遊びについて明らかにしていきたいと考えた。

2. 対象者

精神科に入院経験があり、現在寛解状態にある人。さらに、地域で生活されている統合失調症者で、生活の中の遊びや楽しみについて語ることができ、面接による病状への影響が少ないと思われる人を対象とした。

3. データ収集期間

平成16年7月半ば～8月半ば

4. データ収集方法

半構成的インタビューガイドを作成し、対象者が生活の中にどのような遊びを取り入れ、どのようなことを楽しみや喜びと感じている

のか、対象者は遊びを通してどのようなことを得ているのかなどを理解していくために、主に一日の過ごし方や特別に時間をとって行っている遊びの有無、それを行っているときの気持ち・始めたきっかけ、対象者が安心する人や場所・時間の有無、喜びややりがいを得られることなどについて自由に語っていただいた。デイケアでは対象者と共に過ごし、交流を深めた後、対象者1名につき1回30分程度の面接を1～2回行った。なお、面接内容は対象者の同意を得て録音した。

5. データ分析方法

得られたデータを逐語的に記録し、ケース像を作成した上で、面接内容から「地域で暮らす統合失調症者の遊び」を表している言葉を抜き出した。その内容を対象者が語った言葉を用いながら質的に分析し、カテゴリー化した。

6. 倫理的配慮

研究への参加は、文書および口頭で研究の目的や方法、研究への参加は対象者の自由であること、いつでも参加を中止できることを伝え、中止による不利益がないことなどを説明し、同意を得た上で面接を行った。インタビューの内容は、対象者の承諾が得られた場

合のみテープに録音し、それを拒否できることを伝えた。また、対象者のプライバシーを保護すること、データの管理を徹底すること、得られたデータは研究の目的以外には用いないことについて説明し、約束した。研究成果は、対象者個人が特定されない形で公表することについても説明し、了承を得た。尚、本研究は高知女子大学看護研究倫理審査委員会の審査を受け、承認を得た。

V. 結 果

1. 対象者の特徴

対象者は統合失調症者9名（男性7名、女性2名）であった。4名は病院デイケアに通所しており、2名は通所授産施設を利用していた。3名は通院のみで社会復帰施設は利用していなかった。また、対象者のうち5名には同居者（家族）がいた。対象者の年齢層としては、30歳代が2名、40歳代が4名、50歳代が3名であった。

2. 地域で暮らす統合失調症者の遊び

今回、地域で暮らす統合失調症者の遊びを明らかにすることを目的に研究を行った結果、表に示すように10のテーマが抽出された。（表1参照）

表1 「地域で暮らす統合失調症者の遊び」テーマ一覧

テ ー マ 1	緊張感のない空間の中で、自分の好きなように自由に過ごすことが安心感やゆとりになっている。
テ ー マ 2	ありのままの自分を表現できる家族や同じ病気の仲間などと過ごすことで、自然体でいられ、楽しく、心も落ち着く。
テ ー マ 3	信頼できる人がサポートしてくれたり気に掛けてくれることが嬉しく、その人たちと過ごしたり活動することが楽しい。
テ ー マ 4	他者に自分を認められたり、自分自身で認めることで満足感が得られ、夢中になって続けたり、目標ができる。
テ ー マ 5	発病前から好きで行っていたことを病気になっても変わらず楽しんでいたりと、もう一度行ってみたいと思っている。
テ ー マ 6	病気になることでそれまでの遊びに楽しみが見出せなくなったり、制限されるが、その中で自分の症状に合った遊びを選び、楽しんでいる。
テ ー マ 7	生活の中で苦しいこともあれば気分が落ち込むこともあるが、自分の好きなことや遊びを使い楽しむことで気分をコントロールしている。
テ ー マ 8	好きなことや楽しみにしていることを頭の中で考えたり、イメージしたりすることで楽しい気分になり、心が弾む。
テ ー マ 9	仲間と一緒にスポーツを行ったり秘密を共有することで、緊張感や興奮、一体感を味わい、楽しんでいる。
テ ー マ 10	普段の生活の中で誰もが何気なく行っている買い物や食事などといったことを自分なりに楽しんでいる。

その中で、目に見える遊びだけではなく、自分なりにゆとりを持って遊ぶことで生活していく力となっていることが強く現れていたテーマ1・テーマ2・テーマ10に焦点を当て、それぞれのテーマごとに、代表的な事例を紹介し、それらをもとにテーマについて説明を加える。

1) テーマ1：緊張感のない空間の中で、自分の好きなように自由に過ごすことが安心感やゆとりになっている

ケースA

「音楽に聴き入らなかったとしても、なんか音楽流して、それであの、心の安らぎというか、そういったものを得るという。」「家帰って、クーラーつけて、寝る前にお茶を飲みます。その時がほっとする時ですね。」「(一日が)終わってその時にラジオをつけるんですけど。ラジオが結構心の安らぎになるというか。」「寝る前にお茶かアイスクリームかを、食べたり飲んだりしながら…その寝る前のひと時というか、そういったものを楽しんでますけどね。」「という言葉が聞かれた。

このようにAさんは、ラジオや音楽をつけることで、ゆったりと自由に過ごすことができる空間を作り、そこで自分の好きなように過ごし、その自由なひと時を楽しんでいた。

ケースB

「(音楽は)自分の部屋で一人で(聴きます)。」「(一人だと)恥ずかしくもないし、誰にも聴かれないし。」「一人の方がなんか、楽しいというか。性に合っているというか。」と、Bさんは自分だけの、誰にも邪魔されない世界や誰の目も気にしないでいられる空間を作ることで、自由に自発的に音楽を楽しんでいた。

また、「(音楽を聴いている時は)その気になって歌ったりしてます。」「ストレス発散まではいかないけど、やっぱり、ほっとしますね。」「気分転換とか、ちょっと気を紛らわす時に聴くとか。あと、リラックスする時聴くとか。」「(歌うことは)楽しいことはないけど、ちょっと気取ってみたいな感じです。」というように、Bさんは自分の空間の中では

他者になりきって歌い、その時間・空間の中ではリラックスしたり気分転換を行ったりすることができていた。

地域で暮らす統合失調症者は、規則やルール、強制、決まり事がない空間の中では人の目や勝ち負けなどを気にしてプレッシャーを感じることなく、自分の好きなように自由に過ごすことができていた。そして、そのようにプレッシャーを感じることなく、誰からも強制されることのない自由な空間、緊張感のない空間の中で自由に過ごすことによって、気持ちが安らいだり安心感やゆとりを得たりすることができていた。また、そのような自由に過ごすことができる空間の中では、各々が自分なりの楽しみの時間を見出すことができており、その空間の中で過ごすことを楽しんでいた。

2) テーマ2：ありのままの自分を表現できる家族や同じ病気の仲間などと過ごすことで、自然体でいられ、楽しく、心も落ち着く

ケースC

「デイケアとか、作業所だとか、みんな病気をもっているわけじゃないですか。別に僕が特別な存在とかではないので、こういうところに来ると、いろいろ意識せずに済むし、ちょっとほっとするという部分もあるかもしれませんね。」と、同じ病気をもち相手と過ごすことで安心感を得ていた。

また、「(家族には)自分の弱いところとかいうのもオープンにできるし。全然気を遣わなくていいところが(いい)。」「僕の病気のこととか知ってる人と吞んだりするのは気が楽です」「最初からちゃんと僕のこと知ってる人と気楽に吞むのが好きだけどね。親戚とかね。安心もするし。」と、自分の病気を知り、理解してくれる相手と過ごすことも気楽で安心できるため、好んでいるようであった。

これらからCさんは、同じ疾患の人や自分の病気を理解してくれている人と、話したり吞んだりして過ごすことで、ありのままの自分を出すことができ、気楽に楽しむことがで

きていた。

ケースD

「子どもがうんと盛り上げてくれますよね。」
「子どもはね、やっぱりちゃんと（私に）言ってくれます。嬉しいですよやっぱり。」
「というように、Dさんにとって子どもは、自分を表現してくれる存在であった。また、「こっちも（子どもに）表現します。怒ったりして表現して。自分の主張を。」「（子どもにだったら）話せたりします。」「まあ子どもなんかにはもう出しっぱなしですからね。私を。」
「自分を出して。どうにでもね。それで子どもといて、テレビを見るとほんと大きい声で笑いますけど。」「（子どもとの買い物を）楽しくしています。」というように、Dさん自身も、子どもにはありのままの自分を出せているようであった。

これらからDさんは、互いに自分を表現し合い、ありのままの自分でいられる関係にある人と一緒に過ごすことを楽しみや心の安らぎとしていた。

対象者の中には、信頼している人と過ごすことが安らぎや楽しみにつながっている人が多く見られた。これらの対象者には、同じ病気の友人と過ごすことを楽しみにしている人や、家族と過ごすことを楽しみにしている人がおり、自分の病気を理解してくれる人の存在が何気ない日々の生活の中での支えとなっていた。また、信頼している人と過ごすことがありのままの自分で過ごせ、特に言葉を交わさなくても、その存在そのものが本人にとって安心できるものであった。さらにそれらは、どちらも何か特別な活動を楽しみと捉えているのではなく、自分が心を許せる相手と安心して過ごすこと自体が、ありのままの自分であることになり、本人にとって重要な意味を持っていた。

3) テーマ10：普段の生活の中で誰もが何気なく行っている買い物や食事などといったことを自分なりに楽しんでいる

ケースE

「自分の都合の良いところだけ病気にして、また病気扱いされるのが嫌。矛盾でしょ。だったら健常者のできるところを苦しくてもする、頑張ってみる。」「お風呂に入るだとかもう、普通みんなが、普通に行っていることが困難なので、それができたら嬉しいとか。」といった言葉は、日常生活の中で普通の人が普通に行っていることが本人にとっては困難なことではあるが、自分もできたら良いという思いを持ち、自分なりに工夫を重ね取り組むことでそれらを喜びに変えることができていた。

また、「ささやかな幸せだけで保ってる。今日、お布団干したとか、洗濯が良くて良かったとか、掃除してきれいになって良かったとか。些細な喜びですよ。」「（お風呂に入った後）達成感もあるし、すっきりするし。」というように、Eさんは自分のできる範囲で日常生活の一つひとつを行い、それができた時には喜びや達成感を感じ、本人なりにそれをささやかな幸せとして捉え、楽しんでいた。

精神疾患を持ちながら地域社会の中で生きていく上では様々なストレスや困難に直面することもある。しかし、対象者は、日常生活を送る中で、買い物や食事などといった誰もが何気なく行っている基本的な生活活動に、自分なりの工夫を加え、自分の好みに合わせて、楽しみながら生活を送っていた。このように、地域で暮らす統合失調症者は、生活活動を自分なりに遊びや楽しみとして取り入れることにより、生活に張りや弾みをもたらすことができおり、より生き生きとした生活に発展させていた。

VI. 考 察

本研究の結果より、地域で暮らす統合失調症者の生活と遊びには密接な関係があり、遊びが主観によって意味付け・価値付けがなされるものであるため、遊びは目に見えるものだけではなく、生活のあらゆる場面に存在し、楽しみ、ゆとり、張り、弾みなどをもたらすことが明らかになった。また、統合失調症者

は、疾患の特徴からだけでなく、社会からの差別や偏見からも生活に制限が生じ、楽しみを見つけられず、遊びを自由に行うことができないとされていたが²⁰⁾、今回の研究で統合失調症者は、自分なりの遊びを生活の中に取り入れ、生き生きとその人らしい生活を送っていることが明らかになった。さらに、遊びを取り入れながら日常生活を送っていく上で、家族や仲間が大きく関わっており、それらの存在は統合失調症者にとって重要であるという結果が得られた。

テーマ1では、特別な活動をしなくても、ゆったりとした時間の中で自分なりに過ごすことで落ち着きや安心感、安らぎを持つことができる人や、自分がプレッシャーを感じることなく、自由に伸び伸びと活動できることを選び楽しんでいる人などが見られた。また、テーマ2では、ありのままの自分を表現できる家族や同じ病気の仲間などと共に過ごすことで、安らぎや安心感の中で楽しむことができる人がいた。彼らは、ゆとりを持てることやプレッシャーを感じずに済むこと、自然体で過ごすことで心から遊びを楽しむことができていた。また同時に、遊ぶことで安心感やゆとりを得ていた。さらに、テーマ10では、地域で暮らす統合失調症者自らが日常生活の中に遊びの要素を取り入れることで、ストレスをその人なりに緩和し、生活を楽しむことで、それぞれの生活をより豊かなものに発展させており、彼らが生き生きと地域社会の中で生活を送っていく上で遊びが重要な役割を果たしていた。

宇越ら²¹⁾は「“遊び”や“楽しみ”から生活を変えることができる。」と述べている。さらに一ヶ瀬ら²²⁾は「個人を自由に動かす原動力こそが遊びである。遊びとは万人に等しく与えられた生の能力であり、その力によって人々はそれぞれのやり方で世界に向き合い、そこから生きる喜びを汲み上げることができるのである。」と述べており、遊びは生活を変える力を持っていることが分かる。対象者の中には、日々の生活の中で仕事や他者との関係性によるストレスや病気そのものによる身体的・精神的な負担が生じた際、遊びを生

活の中に取り入れ、その人なりに楽しみを見出すことによって、落ち込んだ気分を盛り上げたり気分転換を図るというように、自身の感情や気分をコントロールし、生活をより豊かなものにしていた。そして、そのように遊びを活用することによって、ストレスの多い日常生活の中で、精神障害を持ちながらも、その人なりに生き生きと生活を送っているということが考えられ、統合失調症者も心にゆとりを持って遊ぶことで自分の力で生活を豊かにすることができるのではないかと考えた。そして、自分なりに心から楽しめる遊びを行うことができ、その遊びによって生活の中にもゆとりを持つことができれば、その人らしく、生き生きと生活することの支えとなるのではないだろうか。また、中島ら²³⁾は「生活の中に遊びがある場合は、身体的活動だけでなく、精神的な面でのリズムが生活の中にあり、生活に変化をもたらして生きがいになる。」と述べている。生活の中に遊びを取り入れることができ、自分らしくいられることは、生活リズムの調整や視野の拡大、活動性を高めることを伴う。そして、身体的・精神的な安定をもたらす、生活を生き生きとしたものにすることができ、生活に安定をもたらすことへとつながるだろう。

VII. 看護への示唆

本研究により、地域で暮らす統合失調症者にとっての遊びは、ただ楽しむだけのものではなく、生活を生き生きと豊かなものに発展させていく非常に重要なものであることがわかった。彼らが新たな目標を持ち自らの力で生活を構築できるように、看護者は本人の主観を重視する姿勢、遊びだけでなく、その人の生活を含めた対象者の全体像を捉える姿勢、対象者の遊びを支える姿勢、遊びを通して得られた喜びを対象者と分かち合う姿勢を持つことを大切にしながら関わっていくことが求められるのではないだろうか。そして、緊張しない雰囲気作りや焦燥感を感じさせない声掛けにより、伸び伸びと自分らしく遊べる環境、発病前と変わらない遊びを続けていける

環境を共に作っていくことも重要であろう。そのような環境の中では、良好な対人関係が形成され、安心感につながり、遊びを広げることができるのではないかと考える。

VIII. お わ り に

本研究を通して、遊びには、他者からも見ることのできる「遊び」、その人にとっての主観的な「遊び」、意図的に用いられている「遊び」、無意識のうちに活用されている「遊び」というように、様々なかたちがあることが明らかとなった。このような様々なかたちの遊びをその人なりに組み合わせ、生活の中に遊びを取り入れることによって、対象者の生活はストレスfulなものから自分なりの遊びを用いてそれらを少しでも緩和していくことができるようになる。また、遊びはそれぞれの生活をより豊かなものに変化させ、これからの生活を生きていくための力に変えていくことができ、対象者は自分なりの遊びを展開することでより豊かで生き生きとした生活を送ることができるのではないだろうか。

本研究の限界として、対象者が9名と少ないこと、また、研究者の分析能力の未熟さから、データ分析の視点に偏りがみられるため、結果を一般化するには十分とは言い難い。そのため、今後の課題として、対象者の層を絞ること、あるいは対象者の数・幅・疾病の回復段階など条件を広げること、インタビューと参加観察を併用することで遊びを多角的に捉えていくことが必要であると考え。

謝 辞

本研究にご理解いただき、貴重な経験を語って下さった対象者の皆様方に深く感謝申し上げます。また、お忙しい中ご協力くださいました施設や病院の皆様にも心より感謝いたします。

尚、本稿は平成16年度高知女子大学看護学部看護学科看護研究論文の一部を加筆修正したものである。

<引用・参考文献>

- 1) (株)日本精神科看護技術協会：第2章 新障害者プランと地域生活支援－これからの10年に焦点を合わせて、精神科看護白書2004－2005，精神看護出版，41－62，2004
- 2) 精神科看護－特集 どうなる？精神保健福祉の大改革－，精神看護出版，Vol.32 (154)，2005
- 3) 厚生統計協会：国民衛生の動向・厚生の指標 臨時増刊号50 (9)，112－118，2003
- 4) 資料4.精神障害者退院促進支援事業実施要項，精神科看護白書2004→2005，(株)日本精神科看護技術協会 精神看護出版，214－216，2004
- 5) 厚生労働省 社会・援護局障害保健福祉部：「患者調査」(平成14年)
- 6) 町沢静夫：遊びと精神医学－こころの全体性を求めて－，創元社，1986
- 7) M・チクセントミハイ著：EXPERIENCING FLOW IN WORK AND PLAY，1975，今村浩明訳，楽しみの社会学，新思索社，2000
- 8) 加藤秀俊：余暇の社会学，PHP研究所，1984
- 9) M.J.Ellis著：WHY PEOPLE PLAY，森楸・大塚忠剛・田中亨胤訳，心理学選書②人間はなぜ遊ぶか－遊びの総合理論，黎明書房，2000
- 10) Spicker.P.著：STIGMA AND SOCIAL WELFARE，西尾裕吾訳，スティグマと社会福祉，誠信書房，178－208，1984
- 11) 白石大介：精神障害者への偏見とスティグマ，中央法規，103－156，1994
- 12) 精神障害者のイメージは－報道・交流の重要性を示した全家連の一般人アンケート－，地域保健，29(10)，65－66，1998
- 13) 丸田伯子：慢性期分裂病患者における生活行動の改善について－「遊び」的行動という視点からの考察，精神神経学雑誌，102 (11)，1157－1186，2000
- 14) Jacques Henriot著：Le jeu，1969，佐藤信夫訳，遊ぶ主体の現象学へ－遊び－，白水社，2000

- 15) 梶本市子, 名村千恵子, 西村サエ子: 精神科看護婦(士)の“あそび”に対する姿勢の構造—あそびの効用、条件、価値観—, 愛媛県立医療技術短期大学紀要 (3), 49-57, 1990
- 16) 梶本市子, 西村サエ子, 日野洋子, 名村千恵子: 精神科看護婦(士)の“あそび”に対する姿勢の構造(第2報)—自閉傾向、抑うつ状態、軽躁状態の患者とのあそび—, 愛媛県立医療技術短期大学紀要 (4), 9-17, 1991
- 17) R.Caillois著: Les Jeux et les homes, 1958, 多田道太郎・塚崎幹夫訳, 遊びと人間, 講談社, 1990
- 18) J.Huizinga著: HOMO LUDENS, 2003 (25版), 高橋英夫訳, ホモ・ルーデンス, 中公文庫, 1973
- 19) 山本慶祐, 元田州彦編: ライフロング・ソシオロジー, 第4章あそび—遊びと現代社会(川上和久), 東海大学出版会, 1991
- 20) 湯浅修一: 遊ぶ患者—分裂病者と遊樂—, 分裂病の精神病理と治療 5, 星和書店, 1993
- 21) 宇越郁子, 他病棟看護者: 慢性期患者の生活領域の拡大の試み—アンケートによる意識調査から患者のニーズを知る—, 日本精神科看護学会誌, 45 (1), 147-150, 2002
- 22) 一ヶ瀬康子, 藺田碩哉編 日本福祉文化学会監修: 実践・福祉文化シリーズ第5巻 余暇と遊びの福祉文化, 明石書店, 2002
- 23) 中島文恵他: 混合病棟における老人の遊びリテーションの効果、第23回目 日本看護学会集録(老人看護), 160-162, 1992