

ジオリマすごろく回想法： 介護レクリエーションの ICT 化による介護士の負担軽減

林千晴^{†1} 浦正広^{†1} 藤波努^{†1} 宮田一乗^{†1}

概要：本論文では、介護士の負担軽減を目的とした介護レクリエーション（レク）「ジオリマすごろく回想法」の制作とその検証結果について述べる。介護士の多くはレクに大きな負担を感じ、また、高齢者の為の内容になっていないと感じている。そこで、介護士の負担を軽減し、高齢者に効果的な回想法レクを提案する。提案手法では既存の写真・映像回想法をベースに、昔の家電などのミニチュアを使用した、すごろく型の回想法を行う。写真とミニチュアはすごろくのマス目となるカードであり、専用の台に置くことでタブレットに昔の映像と高齢者への問いかけを流す。実証実験の結果、介護士は少ない手間で高齢者に効果的なレクが実施できることを確認した。

キーワード：介護レクリエーション、回想法、認知症、介護職員、高齢者

A Life Review Method Using Sugoroku with Miniature Models: Reduction of Burden on Care Workers Utilizing ICTs in Therapeutic Recreation

CHI HARU HAYASHI^{†1} MASAHIRO URA^{†1}
TSUTOMU FUJINAMI^{†1} KAZUNORI MIYATA^{†1}

Abstract: This paper proposes a life review method using sugoroku with miniature models for therapeutic recreation. The aim of this method is to reduce the burden of care workers. Many care workers feel heavy burden from therapeutic recreation, and think that the traditional therapeutic recreations are not well designed for elderlies. The proposed life review therapeutic recreation uses photographs and miniature models of old appliances and furniture as frames on a sugoroku course. The system displays the movie and questions related to a frame, when the frame is placed on the scanner. Experimental results show that the care workers confirmed the effectiveness of the therapeutic recreation reduce their workload.

Keywords: Therapeutic recreation, Reminiscence, Life review, Dementia, Care worker, Elderly person

1. はじめに

日本は超高齢社会を迎えており、これを乗り越えるために、地域で安心して自分らしく老いることのできる社会づくりに取り組んでいる[1]。一方、年齢の上昇にしたがって有病率のリスクが高くなる病の1つに認知症がある[2]。その症状は3段階で進むといわれており、中期では介助が必要な状態、後期では食事や排泄といった日常動作の手順がわからない状態になる[3]。上述の社会づくりの実現のためにも、高齢者に対する認知症の予防および認知症の高齢者に対するケアの重要性が増している[4]。

このような高齢者を受け入れる場所として、介護老人福祉施設（以下、施設）がある。施設では、高齢者の認知症予防・認知症ケアや QoL（Quality of Life）の向上[5]を目的にレクリエーション（以下、レク）を行っている。しかし現状、多くの施設において介護職員が不足している一方で業務は多岐にわたり、その中でも特に負担となっているものがレク関連という調査もある[6]。認知症予防には新しい刺

激が効果的であるとされるため、多種多様なレクの実施が理想的であると考えられる。しかし、多忙な介護職員が効果的な様々なレクを考案・実施することは難しい。

そこで本研究では、ICT をレクに取り入れることで介護職員のレク負担を軽減する、ジオリマすごろく回想法を提案する。提案レクはすごろくを土台としたもので、マスを高齢者に配置してもらう。また、昔の家電などのミニチュアをマスとして用い、これを専用の台に置くことでタブレットに昔の映像と問いかけが表示される仕組みとする。これにより、実施の度に盤面の異なるゲームが生成され、進行も半自動化されるため、介護士のレク準備・実施の負担の軽減に繋がると考えられる。施設での実証実験により、提案手法の有効性を確認する。

2. 関連研究

本研究で用いるすごろく、昔の道具、動画に関する回想法の先行事例を示し、その実施において介護職員にどのような負担発生の可能性があるかを述べる。

^{†1} 北陸先端科学技術大学院大学
Japan Advanced Institute of Science and Technology

2.1 先行事例

(ア) 昔の道具

博物館に貯蔵された民俗資料・民具類を持って施設へ訪問して、回想法を行っている事例がある[7]。過去に使用していた実物を見ながら回想法を行うことで、介護を受ける側だった高齢者が、介護職員に教える側に移る関係を築くことが確認されている。

(イ) すごろく

貯蔵された大正時代のすごろくや絵図・地図などの資料を、A1 や B0 の大判特殊合成紙に印刷して回想法に活用した事例がある[8]。大判のすごろくで遊ぶことを通して、盤面に描かれた絵を眺めた回想が、また、高齢者が複数人ですごろくを囲むことで会話をしながらの回想が可能であることを確認している。

(ウ) 動画

懐かしい映像を見て思い出を語り合うことは認知症予防や改善に繋がる。そこで、日本放送協会は昔の番組やニュース映像を、回想法に用いるためのコンテンツ[a]として提供している。これを用いて回想法を実施した施設のレポートも掲載されており、これまで思い出すことのなかった記憶や当時の熱い思いが語られたといった事例が紹介されている。

2.2 先行事例の問題点

(ア) 昔の道具

博物館に収蔵されている民具等は歴史的価値の高いものも多く、持ち出すことで資料の破損などの危険性があり、大型のものは運搬が難しいなど、施設では容易には実施できない。一方で、高齢者数が多い施設や身体の不自由な高齢者が多い施設では、博物館に赴くことが難しい。そのため、民具等を用いた回想法を行える環境は極めて限定的であると推測される。

(イ) すごろく

大判のすごろくを施設で用意するためには、題材を探したのちに施設にあるプリンタで印刷できるA4程度の用紙を張り合わせるなど、制作に時間が必要となり介護職員の負担となる。また、同じすごろくでは新鮮味が薄れてしまうが、新しいすごろくを用意しようとすると、上述の作業が都度必要となる。

(ウ) 動画

認知症の高齢者は映像を見ているだけでは振り返った過去を言葉にすることは少ない。そのため、映像の内容に合った問いかけが求められるが、それには事前に内容の詳細を把握する必要がある。しかし、世代の違いもあり、題材を介護職員が知らないケースも多いと推測される。その場合には調査の必要が生じるため、介護職員の負担になると考える。

表 1 先行事例と問題点のまとめ

	先行事例の概要	問題点
ア	<ul style="list-style-type: none"> 博物館で回想法 歴史的資料を使用 施設へ実物歴史的資料のレンタル 	<ul style="list-style-type: none"> 歴史的資料の破損 貸出区域の問題 身体不自由な高齢者への対応
イ	<ul style="list-style-type: none"> すごろく、絵図、地図 大判印刷を使用 大判を回想法に活用 	<ul style="list-style-type: none"> 車椅子の人は参加が難しい 制作に負担が掛かる
ウ	<ul style="list-style-type: none"> アーカイブス使用 ニュースと番組 映像を見て回想法 	<ul style="list-style-type: none"> 内容の調査が必要 問いかけ考案

以上のことから、表 1 にまとめた先行事例の問題点や負担の要素をなくしたレクを制作する。

3. 事前調査

実験を行う施設の状況やレク内容を把握し、レクを提案する上で考えられる問題点を洗い出す。

3.1 施設の状況

調査のため 3 箇所の施設を訪問した。施設 A は、30～60 代の男女の介護職員が勤務しており、要介護レベル 3 の認知症を有した高齢者が利用している。介護職員は多忙でレクは行っておらず、ボランティアの来訪時のみ実施している。その代わりに日常作業を高齢者に手伝わせることでケアを行っている。監視カメラを利用した見守り方法を導入することで少数ながら介助業務を遂行している。また、日頃から施設の記録や監視カメラにコンピュータを使用していることから、IT リテラシーは高いといえる。

施設 B は、30～50 代の女性の介護職員が勤務しており、要介護レベル 3～4 の認知症を有した高齢者が利用している。毎日食後にラジオ体操の音源に合わせて手のひらを開閉して足踏みする運動や、個別で運動するレクリエーションを行っている。ボランティアが来訪しない限り、同じ内容のレクを行っている。また、シフトに入っていない職員が手伝うなど慌しい様子であった。施設 A と同じく監視カメラを利用した見守り方法を導入しており、記録もコンピュータを使用していることから、IT リテラシーは高いといえる。

施設 C は、20～60 代の男女の介護職員が勤務しており、要介護レベル 3～5 の認知症を有した高齢者が利用している。介護職員が 3 週間毎に季節やイベントに因んだレクリエーションを行っている。日常的に行っているレクは歌を歌ったり、音楽に合わせてリズムを取ったりする訓練である。高齢者の見守りは目視で介護職員が行っており、施設 A、B に比べると業務が多く、IT リテラシーも低いように思われる。大型施設のため、さまざまな場所に高齢者が滞在しているが、症状の重い高齢者は共有スペースに集められて介護職員に見守られている。

a) <http://www.nhk.or.jp/archives/kaisou/about/>

表2 施設の状況まとめ

項目	施設 A	施設 B	施設 C
施設種類	グループホーム	グループホーム	特別養護老人ホーム
職員数	2名	2名	ユニット3名
高齢者	9名	9名	ユニット10名
施設規模	小規模	小規模	大規模
要介護	レベル3	レベル3~4	レベル3~5
認知症	有	有	有
PC操作	普通より高め	普通より高め	普通より低め
レク	なし	ストレッチ	季節,イベント毎
日常訓練	日常作業	体操	音楽療法

表2にまとめられたように、日常的に行われているレクは変化のない内容であり、いずれの施設も回想法レクは行っていなかった。また、介護現場を間近で観察することで、介護職員の多忙な様子が浮き彫りになった。

3.2 ジオラマすごろく回想法実施の問題点

実験に際し、表3に示すような高齢者の動作に関する疑問点を明確にするために、施設Aで予備実験を行った。

表3 制作における疑問点一覧

	疑問点
1	実験対象施設においても認知症を有した高齢者が回想法を行うことが可能か
2	高齢者が道具などのミニチュアを見たとき、実物の縮小版であると認識でき、過去を回想することが可能か
3	認知症を有した高齢者でもすごろくで遊ぶことが可能か
4	高齢者自身の手でカードを並べる動作とカードを台座に置く動作が可能か
5	施設に高齢者がすごろくを行うスペースがあるか

1. 昭和初期～中期に使用されていた道具の写真[b]を用いた回想法を実施し、高齢者が昔を振り返る等の反応が得られるかを確認した[9]。実験時間は1時間とし、6人の認知症高齢者が参加した。結果、高齢者の反応を引き出すことが可能だと確認できた。しかし、1時間は長すぎてしまい、高齢者を疲労させてしまった。
2. 認知症の高齢者は、自身が過去に認知した道具などの実物は覚えていても、そのミニチュアがサイズの異なる同一のものであると認識できないのではないかという懸念が上がった。そこで、昭和時代に使用されていた道具のミニチュアを使用した回想法を実施した。実験時間は30分とし、6人の認知症高齢者が参加した。結果、ミニチュアと実物の判別が付いた上で、道具を使用した思い出を振り返ることができることを確認した。

b) 東芝未来科学館
http://toshiba-mirai-kagakukan.jp/learn/history/kaden/index_j.htm

3. 予備実験1で使用した写真をマスにしたすごろくを作成し、高齢者がすごろくを興じながら昔を振り返る等の反応が得られるかの確認を行った。実験時間は45分とし、4人の認知症高齢者が参加した。結果、認知症を有した高齢者でもすごろくを興じながら回想が行えることがわかった。
4. 提案するレクでは、高齢者に自身の手でカードを並べる、カードを台座に置くという動作を行ってもらうことを想定している。そのため、実際に行えるかどうか、マス目カードと台座を使用して確認を行った。結果、高齢者自身の手でこれら動作が可能であることを確認した。
5. 提案レクは施設の机上で行うことを想定している。そこで、施設で使用している机のサイズや座っている高齢者の行動範囲について調査した。実験を行う施設で使用している机は6人掛けのテーブル(平均サイズ:幅170cm,奥行き70cm,高さ70cm)であった。また、常に座った生活をしている高齢者が自身の手で駒を進めることができる範囲は、座っている位置から約35cmの位置であった。自身で駒が進める範囲に座っている高齢者を対象とするため、参加人数を4人とし、すごろくシートのサイズは60cm×60cmとする。

表4 疑問点の結果

	結果
1	認知症を有した高齢者でも回想が可能である
2	ミニチュアでも回想が可能である
3	すごろく興じながら回想が可能である
4	カードを並べる、台座に置く動作が可能である

表4に示した予備実験の結果を踏まえて、ジオラマすごろく回想法を設計する。

4. ジオラマすごろく回想法の提案

ICTの活用により介護職員の負担を軽減するレクコンテンツ、ジオラマすごろく回想法を提案する。

提案レクの全体像を図1に示す。構成物は図2で示すように、写真もしくはミニチュアによるマス目カード、カードを配置するシート、カードを乗せる台座である。台座にカードが乗せられた際に動画が再生されるように、動画再生のためのアプリケーションを開発し、動画データとともにタブレットに導入する。アプリケーションは、台座に乗せられたカードに対応した動画が再生されるように、QRコードに埋め込まれた数値と動画ファイル名とを紐付けするデータベースが格納されている。

提案レクについて、ゲームのデザインとゲームの流れの2項目に分けて説明する。



図1 ジオラマすごろく回想法の全体図

4.1 ゲームデザイン

表5に示すように、予備実験での高齢者の反応を踏まえて、施設Aに勤務する介護職員の協力のもとにマス目カードに使用する昔の道具を選定する。その選定に基づいて写真と動画[c]を選定し、マス目やシート、ミニチュア制作を行う。評価実験において写真とミニチュアで高齢者の反応に変化があるかを確認するために、マス目の種類は写真とミニチュアの2種類に分けることとする。

表5 回想法に使用する道具

写真		ミニチュア	
お釜	こたつ	ラジオ	漬物
アイロン	柿	白黒テレビ	車
足踏みミシン	みの傘	炊飯器	石油ストーブ
洗濯機	加賀友禅	電話	仏壇

マス目は、長方形のカード型とし、介護職員が手に持って高齢者に見せる際に問いかけが行えるよう、裏側に道具の使用法と回想の問いかけを掲載する。また、道具に振り当てた番号を情報として持つQRコードも掲載する。データベースには番号で紐付けした動画データが格納されており、ウェブカメラでQRコードを読み込むことで、該当する動画がタブレットに再生される仕組みである。動画は道具の内容と問いかける文章[10]で構成する。

4.2 ゲームの流れ

図3に示す順序でゲームを進行する。ゲームは高齢者に主体的に進めてもらうが、必要に応じて介護職員に補助をしてもらう。



図2 ゲームデザインの詳細

まず、高齢者の手でシートの四角形にあわせてマス目カードを配置する。次に、さいころを振って駒を進め、止まったマス目カードを手にとって台座に乗せる。すると、タブレットにマス目カードの番号と紐付けした動画が再生される。介護職員は問いかけを行い、高齢者はマス目カードや動画を見ながら当時を思い返して語らう。その際、時間配分等は介護職員に一任する。

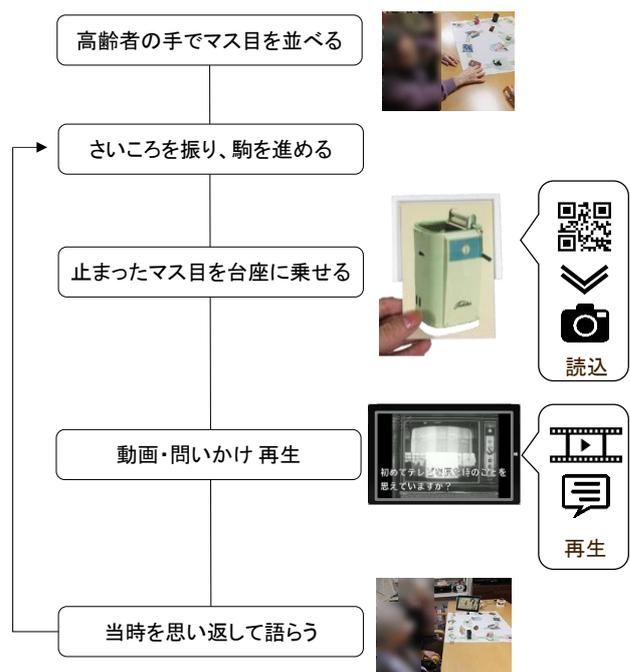


図3 ジオラマすごろく回想法のゲーム手順

5. 評価実験

ジオラマすごろく回想法を実施し、有効性を確認する。

5.1 実験内容

評価実験に際し、事前に施設の管理者、介護職員に本研究における倫理的配慮と実験環境の説明を行う。

c) NHK Creative Library
<http://www1.nhk.or.jp/creative/>

5.1.1 倫理的配慮

ジオラマすごろく回想法を行うにあたり、参加する高齢者および施設の介護職員に、研究の目的や意義、方法、安全管理での配慮、個人情報の漏洩、本研究以外の目的で情報を利用しないこと等の個人情報保護を遵守する旨について口頭により説明し、同意書を得た。実験で得るデータには個人の特定されないように固有名詞を付けず、データはUSBに保存した上で施錠した引き出しにて管理を行う。

5.1.2 実験環境

実験環境を表6に示す。施設BおよびCにおいて、4名の高齢者を対象に14:00~14:30で実験を行い、終了後10分間は高齢者へのインタビュー、その後10分間は介護職員へのインタビューを行う。その際、高齢者の声の強弱や表情の変化から評価を行うため、高齢者と介護職員の会話を録音、撮影する。

表6 評価実験の環境

実験時間	実験30分、インタビュー10分ずつ
高齢者	認知症を有した女性8名(4名×2回)
介護職員	30代~50代の女性2名
回想方法	介護職員と4名の高齢者
評価方法	会話の内容と反応、インタビュー

5.1.3 評価方法

主観的満足度の尺度として、感情を指標とした評価方法を用いる[11]。認知症有病者の評価が可能なLawtoが作成したPhiladelphia Geriatric Center Affect Rating Scale (ARS)を参考に、レクの最中に行われた会話から高齢者の感情を分類し、評価を行う。対象者ごとに肯定的感情を(+), 否定的感情を(-)として感情を数値化する。

5.2 結果

インタビューより、本提案が高齢者、介護職員にとって負担なく実施できるレクであるという結果を、また、高齢者にとって楽しく実施できるレクであるという結果を得た。感情評価の結果も肯定的な反応を示すものとなり、インタビュー結果を裏付けるものとなった。感情を引き出せることから、本提案が回想法としても有効であることが明らかとなった。

二回の実験を通して、認知症やさまざまな身体障害を持つ高齢者が、楽しんで遊ぶことが可能な回想法であることを確認した。介護職員によってゲーム進行の速度に差が出ており、高齢者に促す回想量に違いがあった。第一回実験に比べて第二回実験では、1つの道具において振り返る内容量こそ減ったものの、幅広い過去の思い出を振り返っていた。また、高齢者、介護職員ともに写真よりもミニチュアに関心が向く傾向がみられた。

5.2.1 インタビュー

高齢者と介護職員に実験終了後、それぞれ10分間のインタビュー調査を行った。

高齢者へのインタビューでは、すごろくを興じながら過去を振り返った感想や印象に残ったことを聞き、最後に本提案が身体的、精神的に負担になったか尋ねた。結果、表7で示すように、高齢者はレクを負担なく楽しむだけでなく、回想もできていることが明らかとなった。

介護職員へのインタビューでは、高齢者の様子や本提案に対する感想、施設でのIT使用率を聞いたうえで、本提案が仕事の負担となるかを尋ねた。結果、表8で示すように、負担なく実施できることが明らかとなった。

表7 高齢者インタビューの一覧

質問内容	回答一覧
本提案は楽しかったか	懐かしかった、話は楽しい、ミニチュアを見ているだけでも楽しい、昔はああったと考えるのは楽しい、映像があると回想し易い
本提案で疲労を感じたか	楽しいという気持ち強い、普段の運動系は疲れるが今回は疲れなかった、疲労より日ごろの感謝ばかり感じた
印象に残ったことは何か	毎日お仏壇に手を合わせるのが幸せ、子どもの支えがあって毎日安心して暮らしている、親のおかげで今がある、皆と一緒に遊べるからこそ楽しいと実感した

表8 介護職員インタビューの一覧

質問内容	回答一覧
高齢者の様子はどうか	いつも以上に自分の話をしていた、はきはきと話していた、盛り上がっていた、お互いの話を知れてよかったと思う、楽しそうだった
参加して、どう感じたか	回想法は高齢者にとって必要なレクだと思う。高齢者に負担のない回想法レクなら続けたいと思った
施設でITを使用しているか	事務作業、高齢者の安全面、(施設Bは監視カメラ等その周辺機器)
本提案は負担となるか	負担にはならない、作ると負担になりそう、簡単に行えるので続けたい、本提案のような回想法セットがあると嬉しい

5.2.2 感情評価

第一回実験の感情評価を表9に示す。この評価結果における高齢者の反応は、介護職員に事前に尋ねた様子と似た傾向があることを確認した。高齢者にとって自身が日常的に経験していた内容の方が肯定的感情を表している。「柿」に関して高い数値が出ている理由は、実験日に食していたことが関連していると考えられる。

第二回実験の感情評価を表10に示す。第一回実験と同じく、高齢者の反応は事前に尋ねた様子と似た傾向があることを確認した。回想を行う時点の季節に合った内容を見せた方が、感触、味覚、嗅覚といった現実感のある振り返りが可能だと確認できた。写真と動画の回想よりもミニチュアと動画の回想をした際の反応が良い傾向がある。

表9 感情評価 (第一回実験)

感情の分類	Aさん		Bさん		Cさん		Cさん	
	+	-	+	-	+	-	+	-
カード配置	+2	-2	+3	-3	+2	-2	+1	-1
洗濯機	+4	0	+6	0	+9	0	+13	0
柿	+2	0	+11	-1	+14	0	+6	0
アイロン	+3	0	0	-2	+11	0	+13	0
仏壇	+1	0	+1	0	+8	0	+13	0
合計	+12	-2	+21	-6	+45	-2	+46	-1

表10 感情評価 (第二回実験)

感情の分類	Eさん		Fさん		Gさん		Hさん	
	+	-	+	-	+	-	+	-
カード配置	+1	0	+1	0	+1	0	+2	0
アイロン	+1	0	+2	0	+4	-2	+1	0
仏壇	+2	0	+4	0	+6	0	+13	0
みの傘	+3	0	+3	0	+2	0	+3	0
ストーブ	+5	0	+10	0	+16	-1	+15	0
白黒テレビ	+1	-1	+6	0	+4	0	+4	0
こたつ	+2	0	+1	0	+5	0	+7	0
合計	+15	-1	+27	0	+38	-3	+45	0

5.3 考察

ミニチュアを使用することにより、歴史的資料の貸し出しの手間もなく、回想することが可能であることが明らかとなった。

本研究では、常に車いすに座っている、腕が伸びない、などの活動に制限のある高齢者を基準にレクを設計した。これにより、それぞれ違った身体障害を持つ高齢者への対応が可能なレクとなった。例えば、目の悪い高齢者にはマス目カードを目の前まで持っていくことで内容を理解することが可能であった。

感情評価に関しては、事前に尋ねた高齢者の様子と感情評価の数値の大きさに似た傾向があることを確認した。この感情評価値の変動から、高齢者の精神状態を把握することが可能だと考える。

高齢者に対してミニチュアと写真で反応に変化があるかを確認したところ、ミニチュアが目にある場合は身体を使って表現するジェスチャーが多かった。例えば、仏壇のミニチュアでは、偽物だと判っていても手を合わせる仕草と共にお題目や祝詞を唱え始めた。白黒テレビのミニチュアでは、ガチャガチャとチャンネルを回す仕草を行った。炊飯器のミニチュアでは、コンセントを指す仕草や、釜から炊飯ジャーにお米を移す仕草を行った。

このような仕草は参加者に対しても影響があることも明らかとなった。例えば、一人の高齢者がミニチュア仏壇の前で手を合わせてお題目を唱え始めると、他の高齢者もミニチュア仏壇の方を向き、同じ仕草を行うという広がりをみせた。以上のことから、本提案が高齢者に対して有効であると考えられる。

マス目カードの裏側に道具の詳細と問かけ内容が記載したため、介護職員はその道具を知らずとも過去を振り返られるような問かけを行うことが可能であった。これにより、初めて見た道具について高齢者と共に語り合うことが可能であった。

また、介護職員によってゲーム進行の速度に差が出ており、高齢者に促す回想量が違った。これは介護職員と高齢者の信頼性などの人間関係に由来すると考える。提案する回想法を続けることで高齢者の過去や趣向をさらに知ることができ、より高齢者に歩み寄った関係が築けると考える。本回想法では、高齢者に合ったレク調査や制作などの負担要因は解消され、介護職員に対しても有益であることを確認した。

6. おわりに

本研究では、介護職員の負担軽減を目的とした高齢者に効果的なレクを提案した。高齢者と介護職員を対象とした評価実験を行い、介護職員の負担となる要素を軽減し、高齢者に効果的で楽しいレクであることを確認した。

将来的には全てのマス目カードをミニチュアとし、ミニチュアをすごろくシートに並べることで1つのジオラマを成形できるようにしたい。

謝辞 本研究の主旨をご理解いただき予備実験にご協力いただきました認知症対応型生活介護の入居者様と介護職員の皆様、実験にご協力いただきました特別養護老人ホームの入居者様と介護職員の皆様に心より感謝いたします。

参考文献

- [1] 厚生労働省. 平成28年版厚生労働白書. 2016, 522p.
- [2] 朝田隆. 都市部における認知症有病率と認知症の生活機能障害への対応. 厚生労働科学研究費補助金 認知症対策総合研究事業, 平成23~24年度総合研究報告書, 2013, 315p.
- [3] 介護福祉士養成講座編集委員会. 認知症の理解. 中央法規出版, 2009, 257p.
- [4] 内閣府. 平成28年版高齢社会白書. 2016, 180p.
- [5] 日本認知症ケア学会, 改訂・認知症ケアの実際Ⅰ: 総論, ワールドプランニング, 2007, 221p.
- [6] 林隆司, 泉谷利彦, 縄井清志, 星虎男, 澤田和彦, 杉野一行, 椎名清和, 丸井明美, 佐々木美樹, 宮崎泰, 介護老人保健施設における専門職の役割—リハビリテーション職・看護師・介護福祉士・ソーシャルワーカーの連携の視点から—. 医学保険学研究, 2010, vol. 1, p. 41-54.
- [7] 小谷超. 博物館が市民と連携して実施する「地域回想法」について. 民具研究. 2015, no. 151, p. 91-94.
- [8] 井上由紀恵. 大型複製シートを活用した利用促進の取り組み. 福井県文書館研究紀要. 2015, no. 12, p. 15-26.
- [9] 野村豊子. 回想法とライフレビュー その理論と技法. 中央法規出版株式会社, 1998, 330p.
- [10] 志村ゆず, 鈴木正典, 伊波和恵, 下垣光, 下山久之, 荻原裕子. 写真で見せる回想法. 弦文堂, 2004, 129p.
- [11] 土屋景子, 井上桂子. 痴呆高齢者に対する主観的満足度の評価方法の検討. 川崎医療福祉学会誌, 2002, vol. 12, no. 2, p389-397.