



人間作業モデル

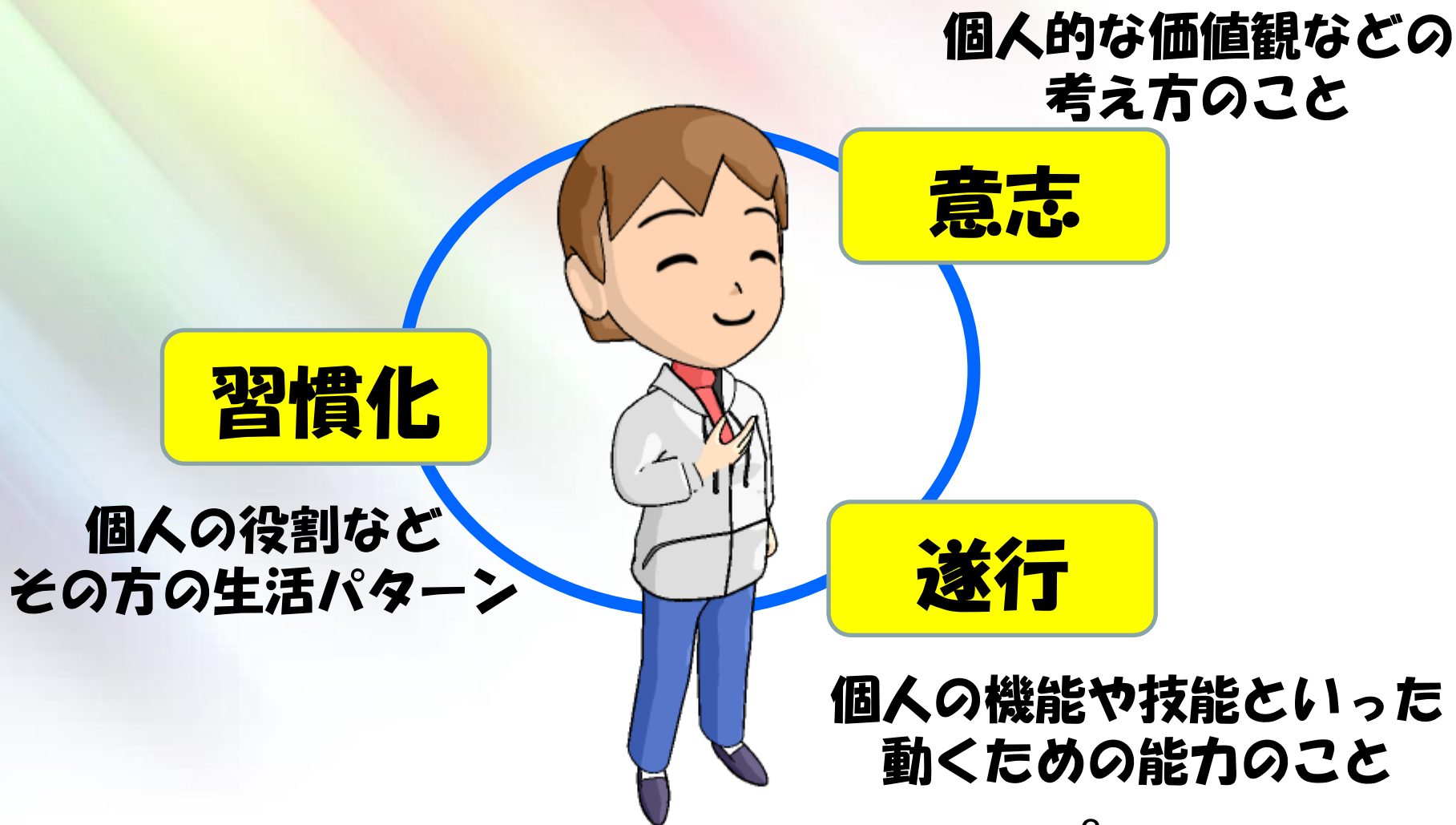
はじめに

リハビリ＝機能訓練とのイメージがいまだに根強いが、
ファシリテーション全盛の1960年代に

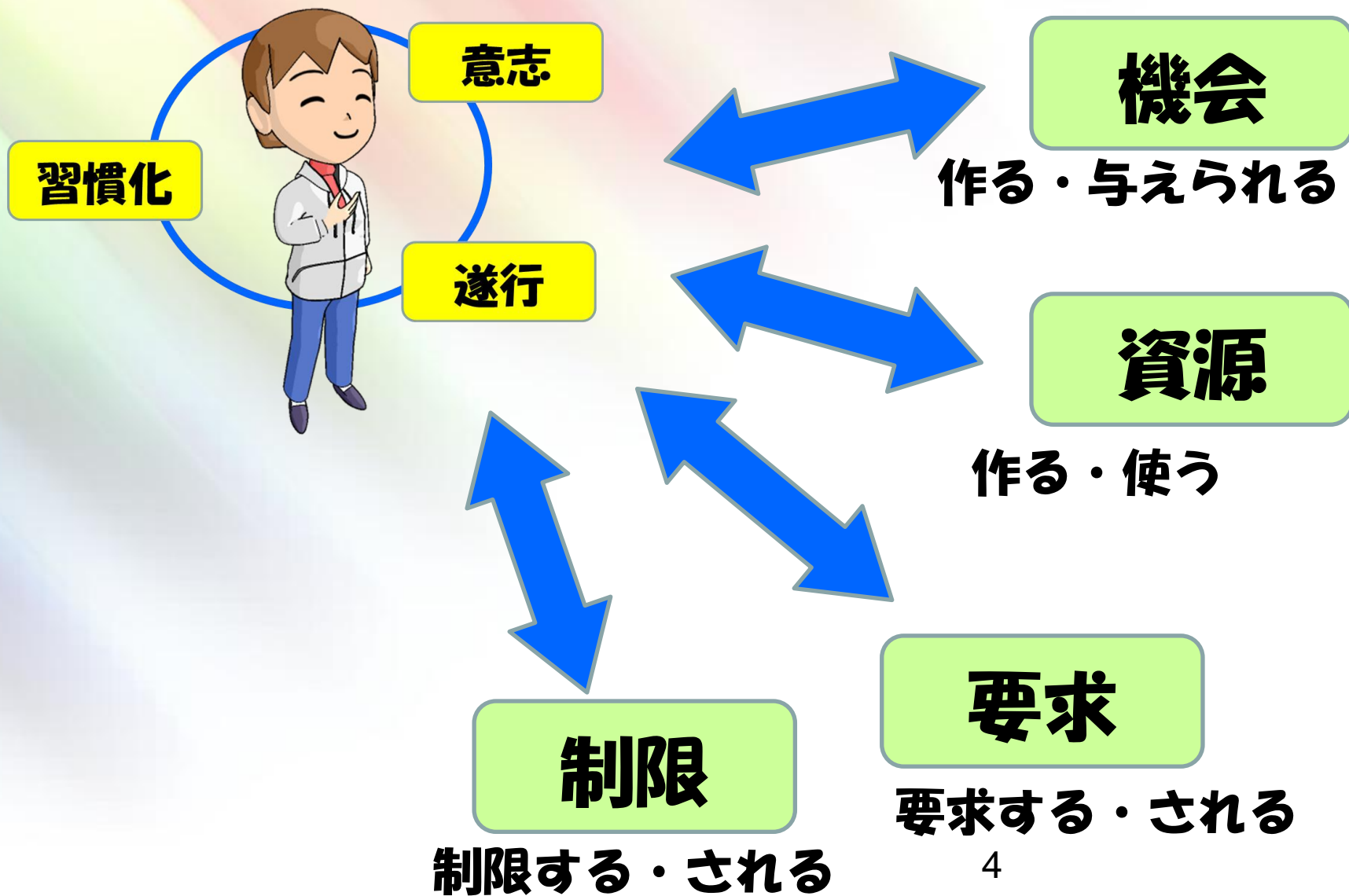
- 1) 有能でありたい、達成したいという人間のニーズ
- 2) 仕事と遊びの発達の側面
- 3) 作業役割の特性
- 4) 健康と人間の適応能力との関係、という基本的な概念の重要性を作業療法士のMarry Reillyは述べ作業行動理論を作り上げた。その後Gary Kielhofnerによって、それを発展させた形で人間作業モデルを作り上げた。

今回は、その**人間作業モデル**について紹介していきます。

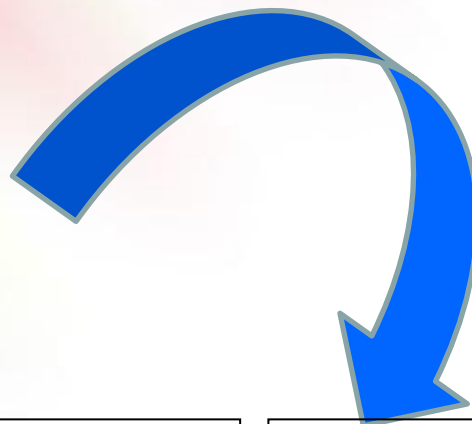
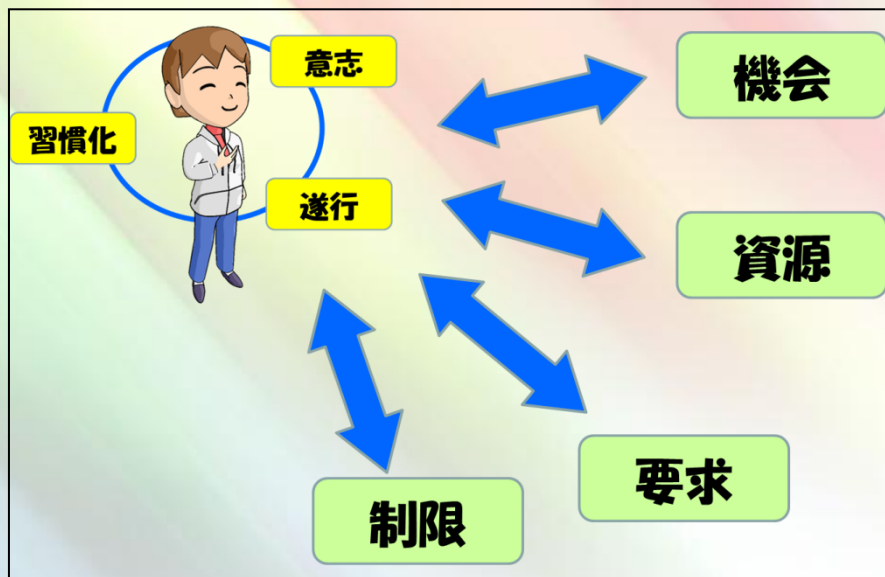
人を構成する要素



人は環境と交流する

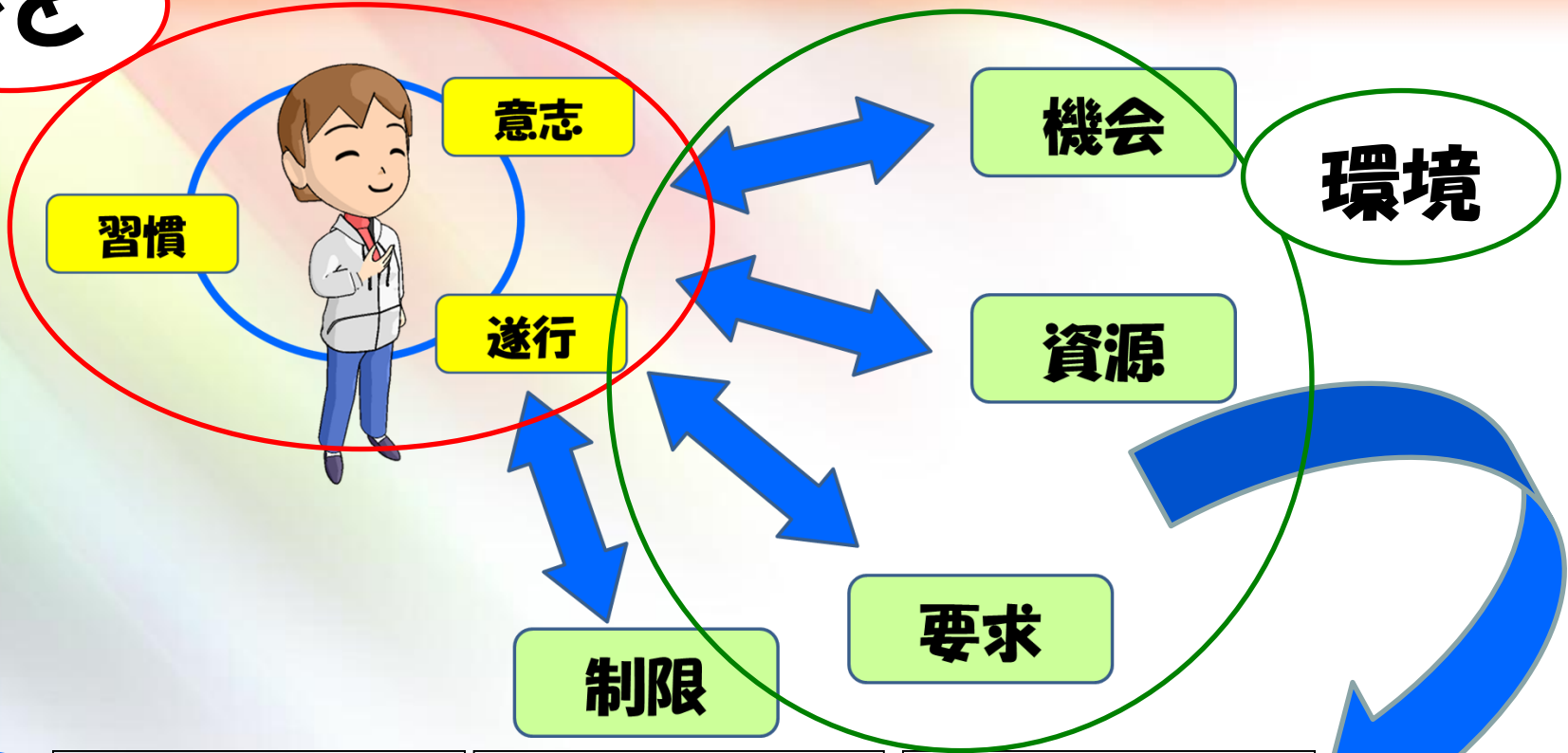


人は環境と交流して行動を起こす



作業行動のまとめ

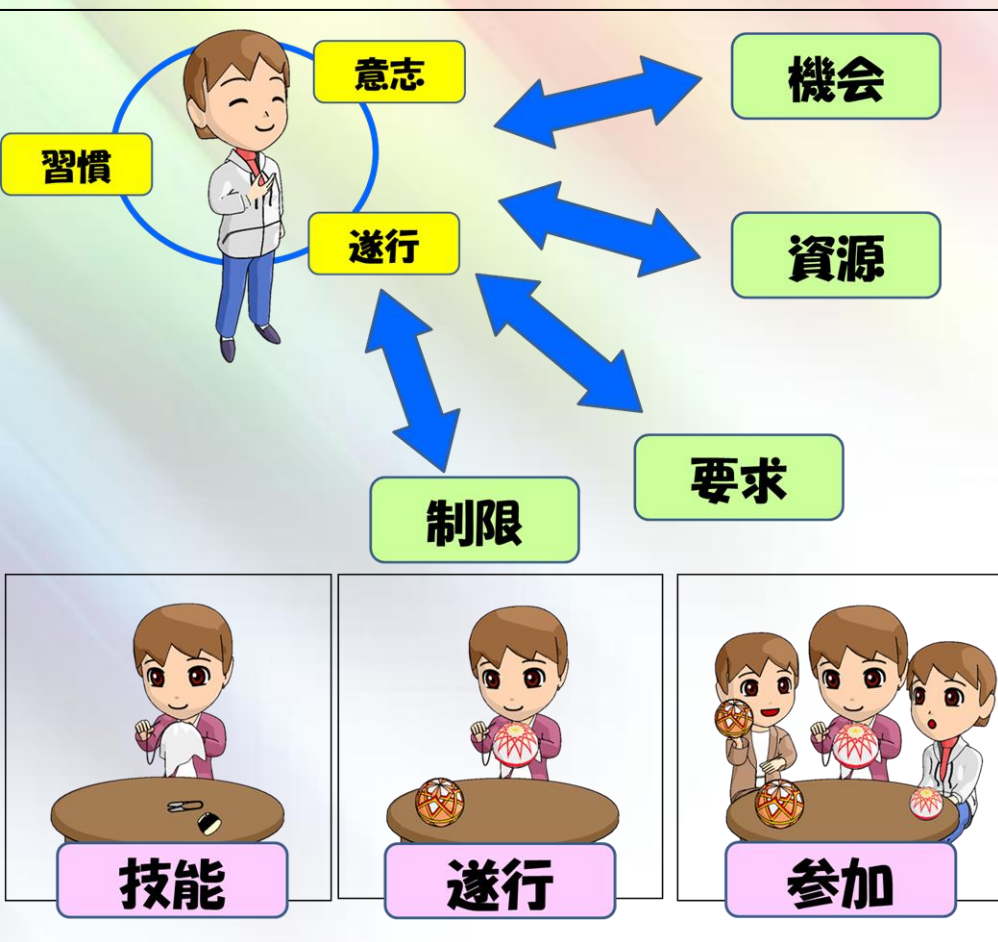
ひと



行動



人は行動することで



作業同一性

自分は何者なのか
自分の存在意義は何か

作業有能性

何を成し遂げようか
何を守ろうか

そして作業適応



**裁縫のスキルを活かして
手まりを作ったところ
人に支持され、仲間が増えた。**

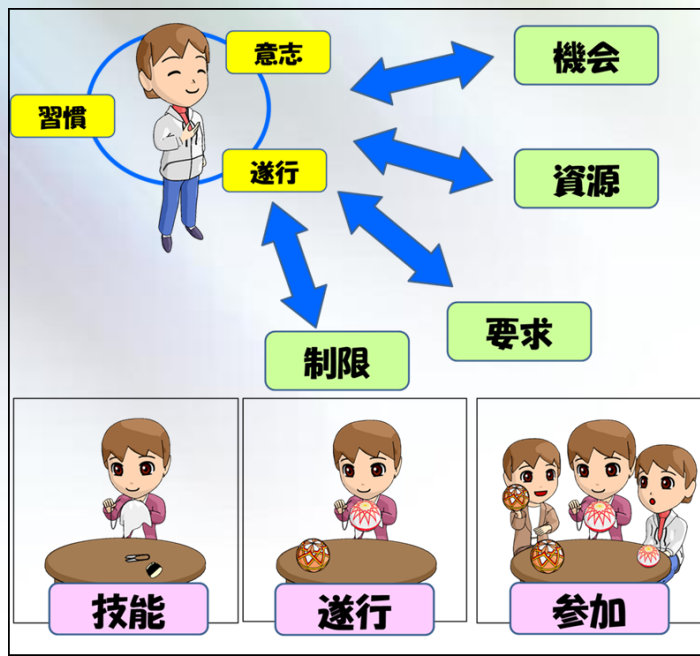
**私はもっと技術を高めながら
人に教えたい！仲間と続けたい！**

**こうして自己を知り行動を規定し
作業適応していく**



人間作業モデル（Model of Human Occupation：MOHO）とは、きわめて簡単にいうと、意志，習慣化，遂行能力，環境の4つの要素を含み，人がそれらの間のダイナミクスで相互的な交流の結果として，どのように作業に就くのかを説明するものである

Renee R. Taylor編著，山田孝監訳：キールホフナーの人間作業モデルー理論と応用ー改訂第5版，協同医書出版社，2019



作業同一性

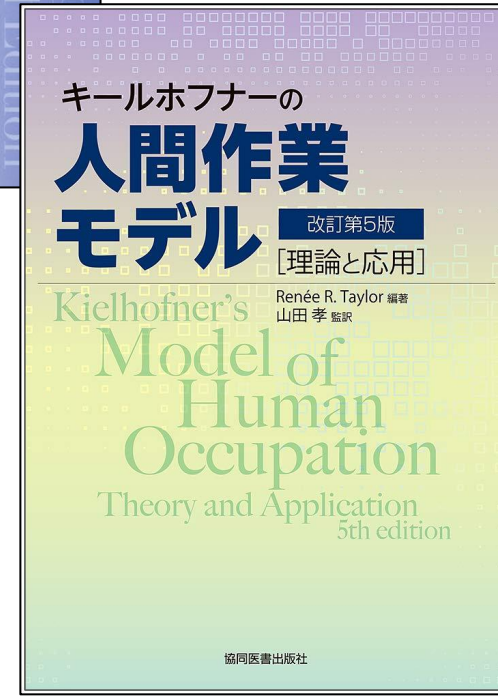
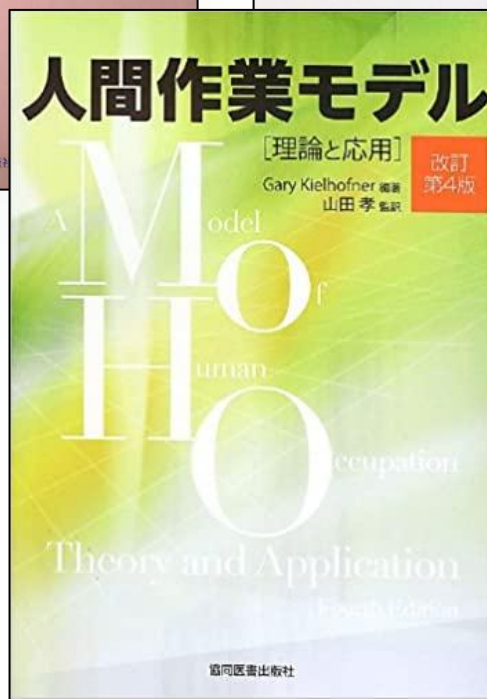
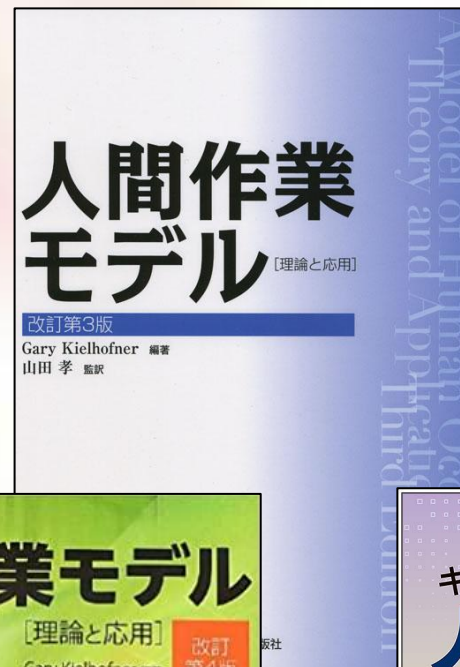
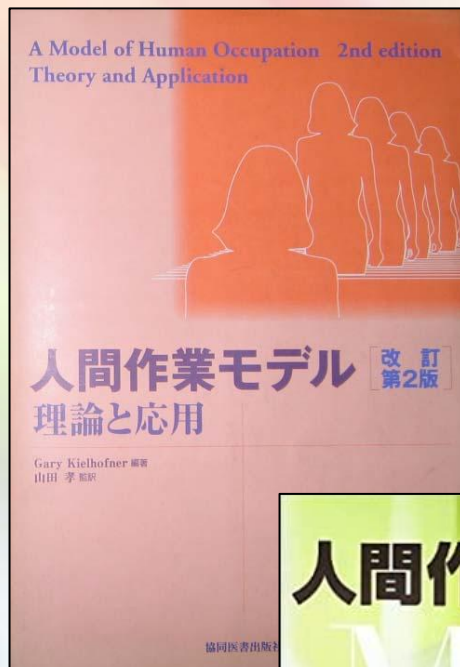
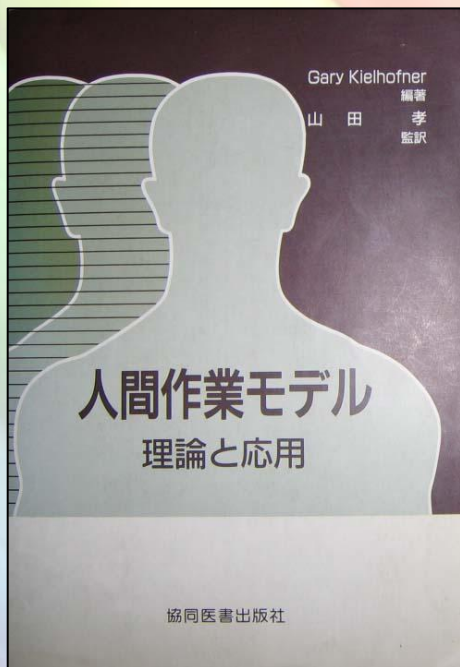
自分は何者なのか
自分の存在意義は何か

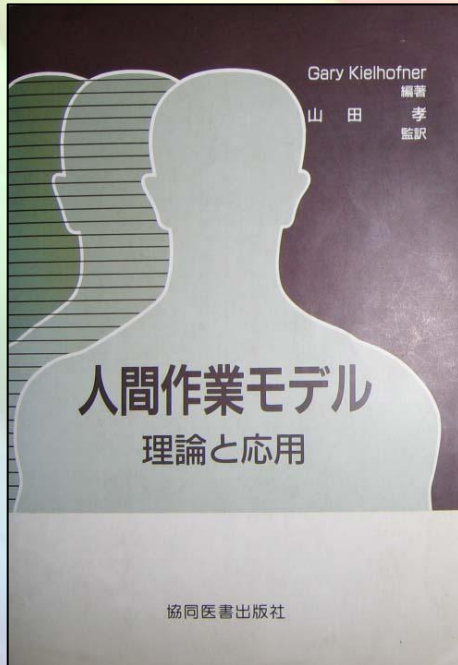
作業有能性

何を成し遂げようか
何を守ろうか

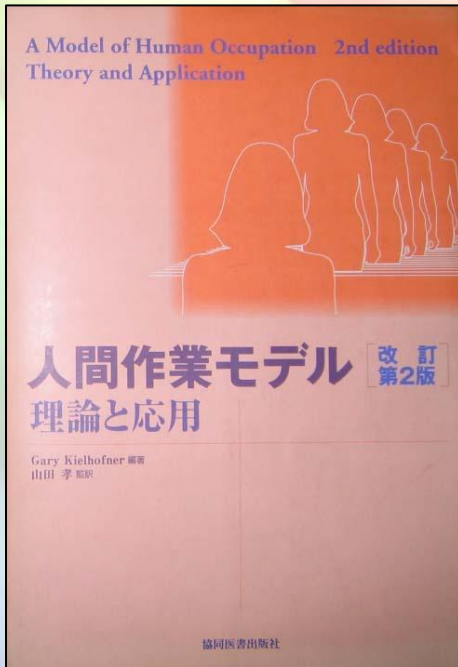
作業適応

MOHOの初版から最新刊まで

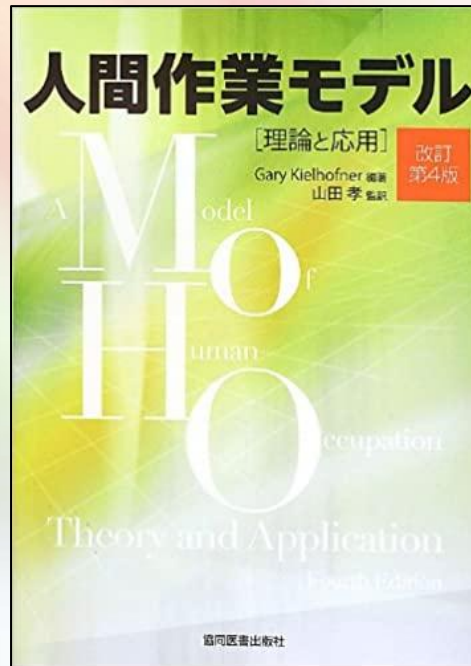
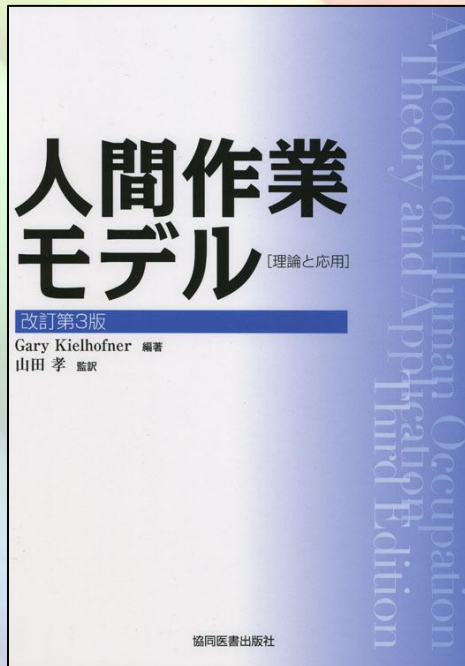




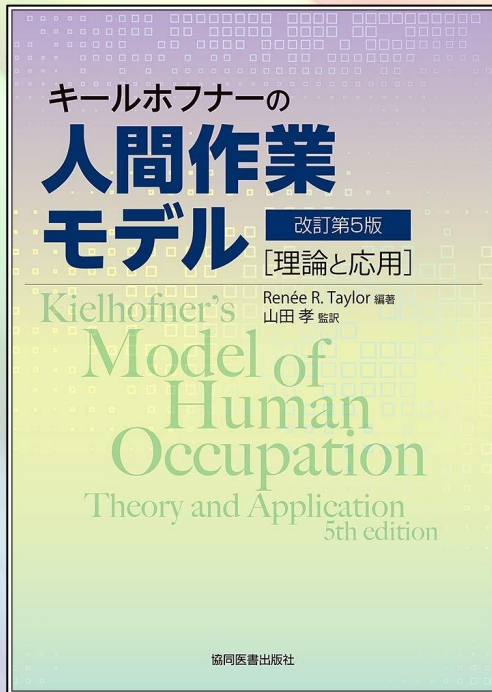
MOHOは1960年代にMary Reillyによって開発された作業行動理論を応用し、1980年9月に人間作業モデルを記述した4連続論文で発表された。初版では一般システム理論を取り入れ、サブシステムを階層的に配置



2版以降は階層性によるリーズニングの
限界から，システムが相互に交流する原
理であるダイナミックシステム理論を取
り入れている

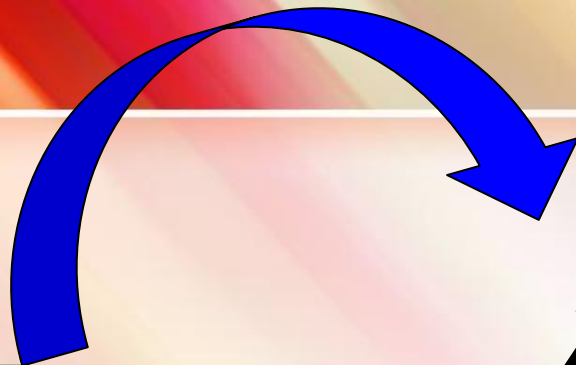


キールホフナーによりMOHO
は第4版まで発刊された
2版からの変化はエビデンスの
蓄積と心理学的視点の導入

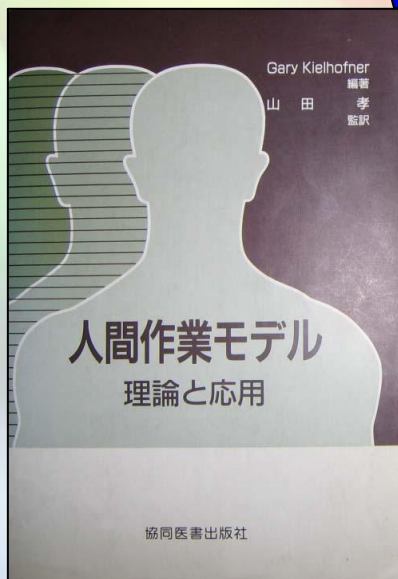


2010年の没後に発表されたMOHO第5版は、Renée R. TaylorらMOHOの研究者に引き継がれ、「Kielhofner's Model of Human Occupation：キールホフナーの人間作業モデル」とのタイトルで2017年に出版されている。

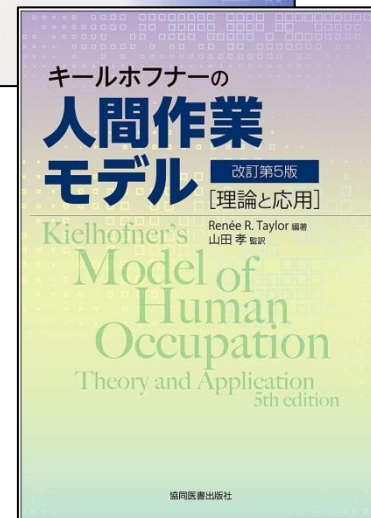
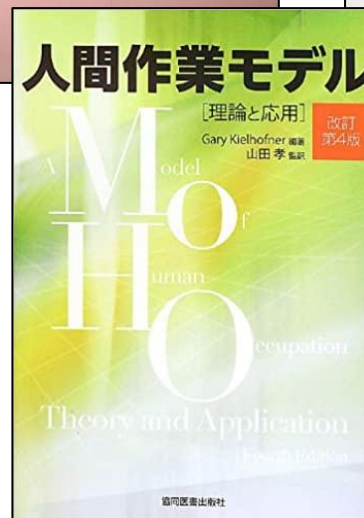
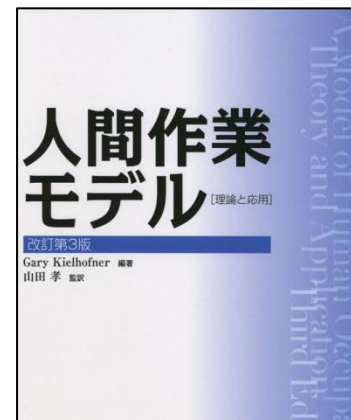
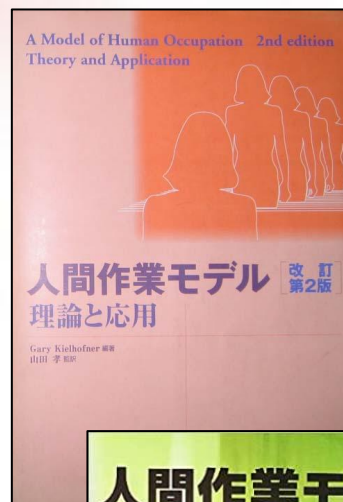
MOHOの歴史



**2版からは
オープンシステムから
ダイナミックシステムへ**



**初版は閉鎖システム
から
オープンシステムへ**

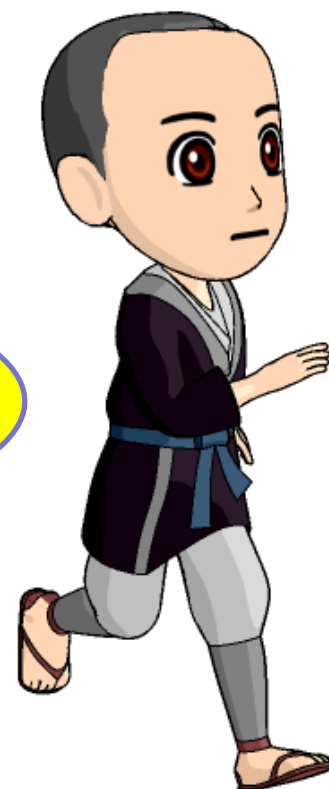


MOHOはシステム論を採用している

**システム理論が理解できるとMOHOは
本当の意味で理解できる！？
さて、何の知識もない状態と仮定し、
皆さんならどのように人を理解、証明しますか？**



**人はなぜ
動けるのだろうか？**



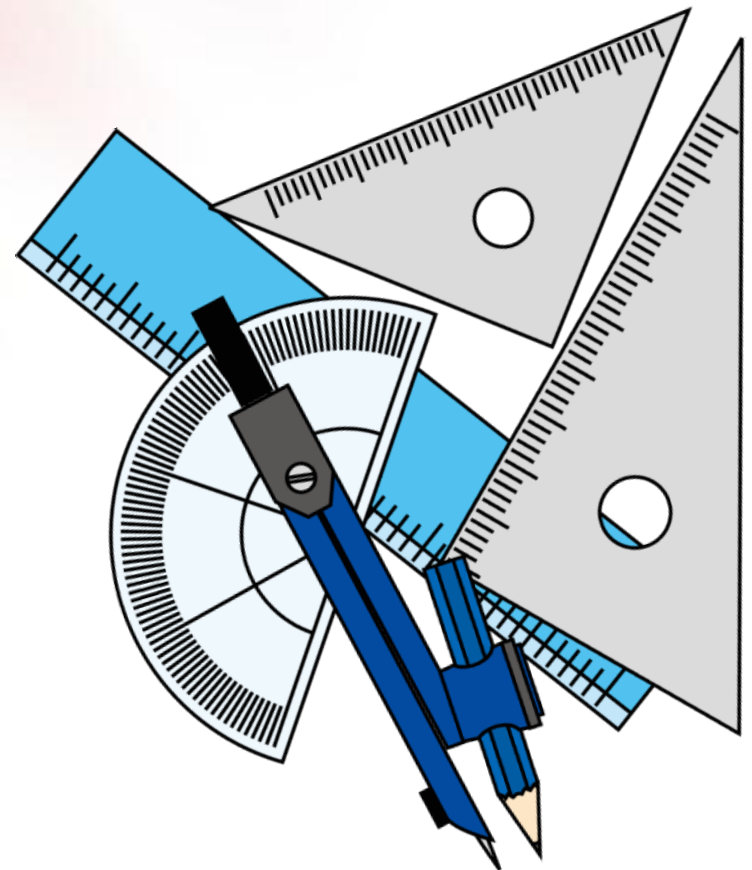
1920年代の試み

伝統的物理学

人を理解しようとしたシステムの歴史の第一歩は、伝統的物理学を利用して、人を理解しようとした事から始まります

等結果性

物理学の性質上、等結果性を求めます。



左右対称であることや平均重視

持ち上げ

同じ人が同じ質量の物を持ち上げる事！
その1つを取っても再現性が得られなかった

ある質量の物を持ち上げるという行為が可能だったとしても、再度持ち上げられるかという再現性を求めたが、疲労等の要因が働き、再現性が得られなかった



伝統的物理学での理解の限界！

力学に注目！



**人の関節構造はテコの原理で
出来ているのではないか？**

疑問が...

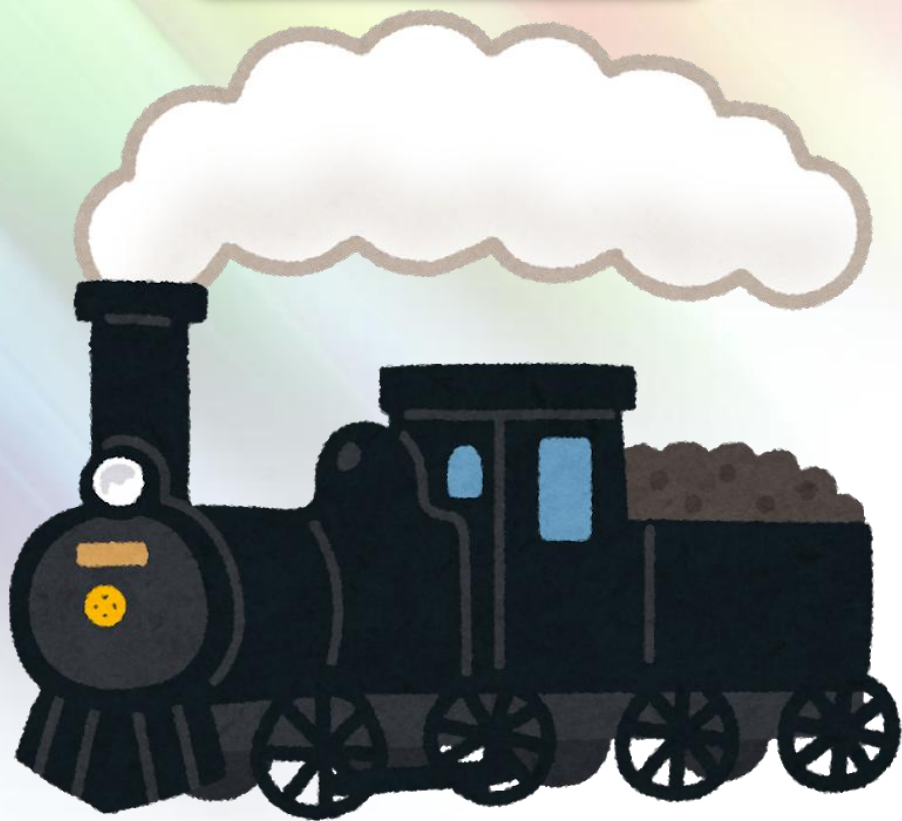
てこの・・・
力点であるエネルギーは
どこから??



**関節を動かす筋！何で動くの？
このエネルギーシステムが分からない**

エネルギーなににかなないかな・・・

熱力学万歳！



蒸気機関！！！！

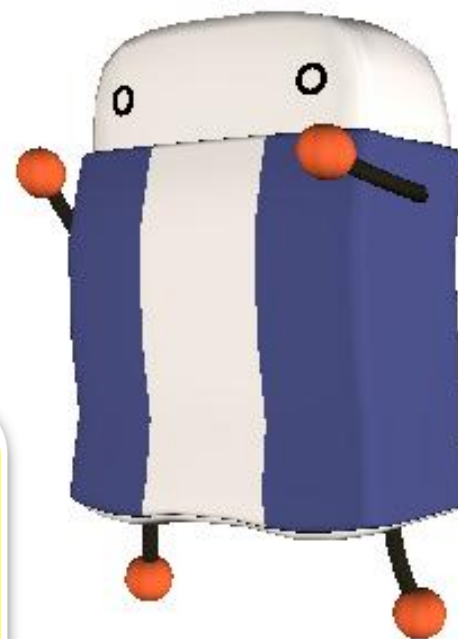


熱力学

熱エネルギーの理解

**食物を摂取すると、体内で燃焼し、
エネルギーであるカロリーを
発生させるという事が発見**

熱エネルギーを採用すると
食べれば食べるほど
速く動けるといふ事に・・・



Kcal
カロリー

物理学で人を捉える試みは

全体を捉える事は無理だった

でも狭い範囲に限定した
ものは成功を収めた

人は物理学では理解できない！
ということで
ここまでを閉鎖システムと名付けました
なので人の評価は機能ではない！

ここから生まれたリハビリは



**ROMexや筋トレなど
正常値と比較して
足りない部分を補う
リハビリアプローチです**

**そこから時代は
移り変わります！**

1960年代 Open system theory

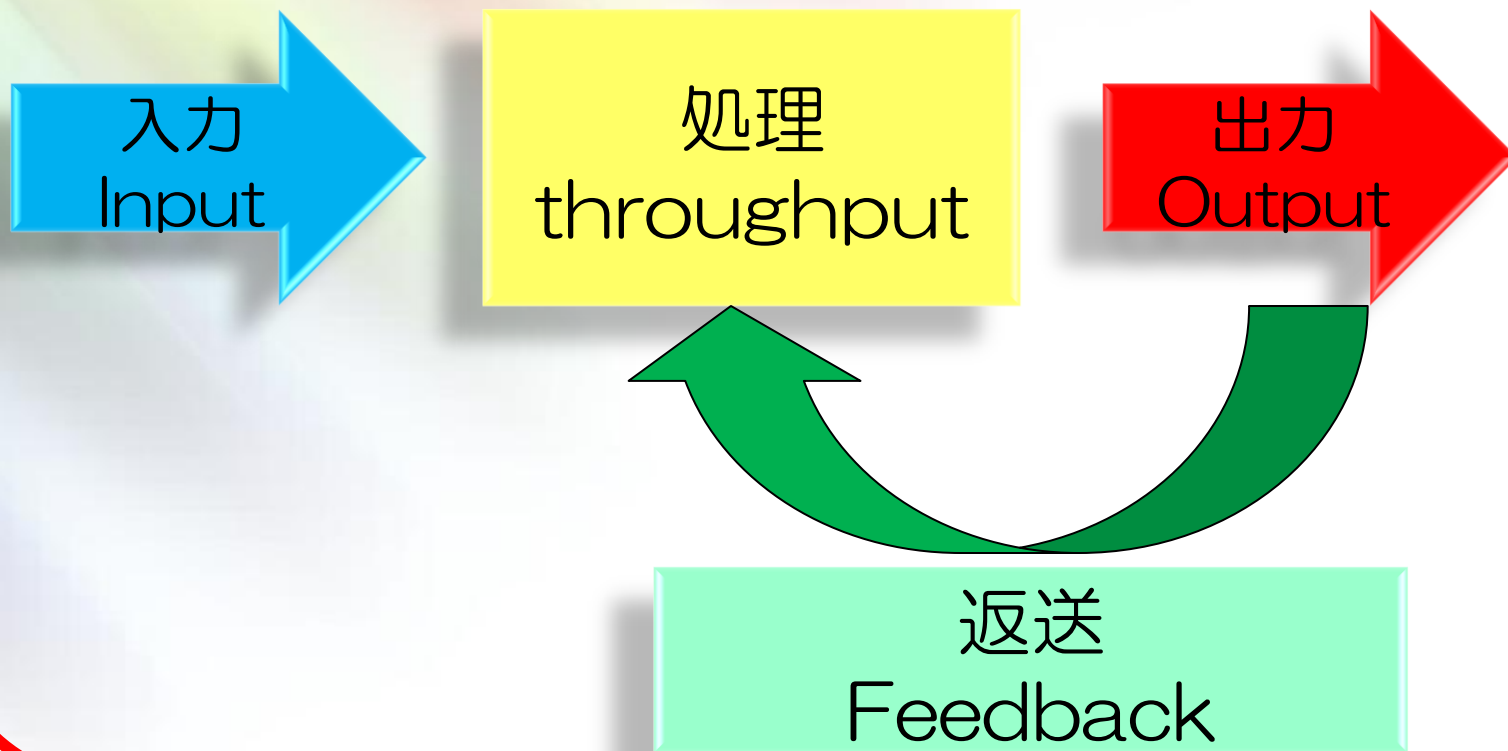
Open System Theory 開放システム理論



Close System Theory
閉鎖システム理論

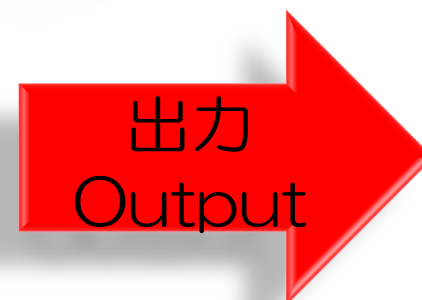
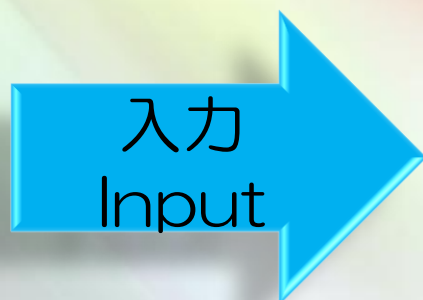
**伝統的物理学との差別化を図りました。
閉鎖システムは、人を機械に見立てた事から、
人間機械論とも呼ばれています。**

環境



処理の部分！脳は分からないのでブラックボックスと定義

入力からの出力を集めた



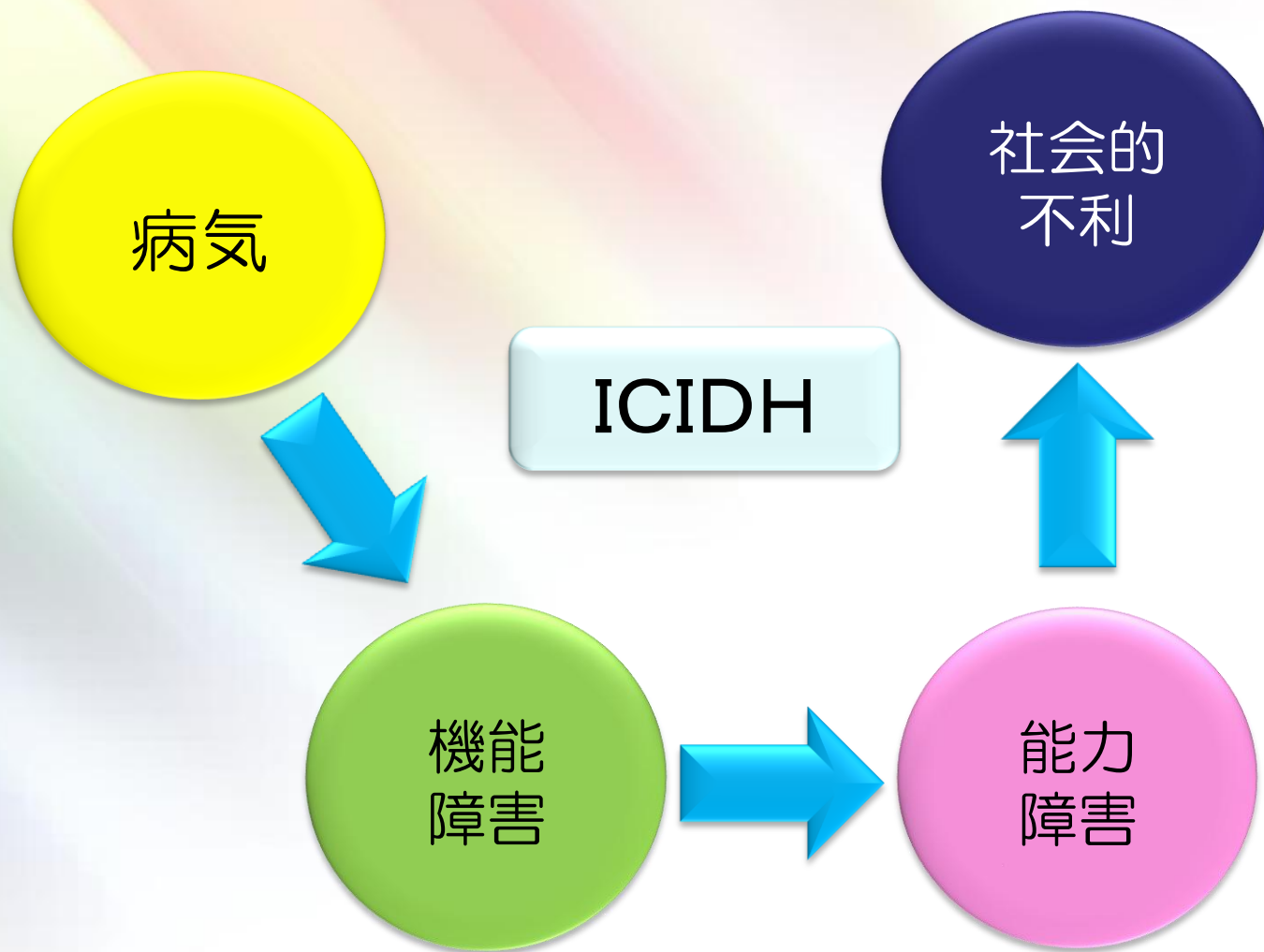
**1つ1つの機能を明らかにする物理学の試みから
1つ1つの反応を集める方針に転換！**

ここから生まれたものは

ファシリテーションテクニック



そしてICIDHが生まれた



しかし

範囲を広げるほど再現性が落ちた

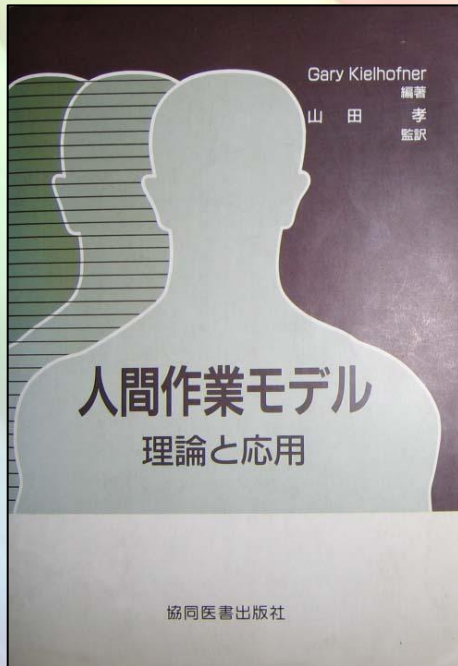
作業

活動

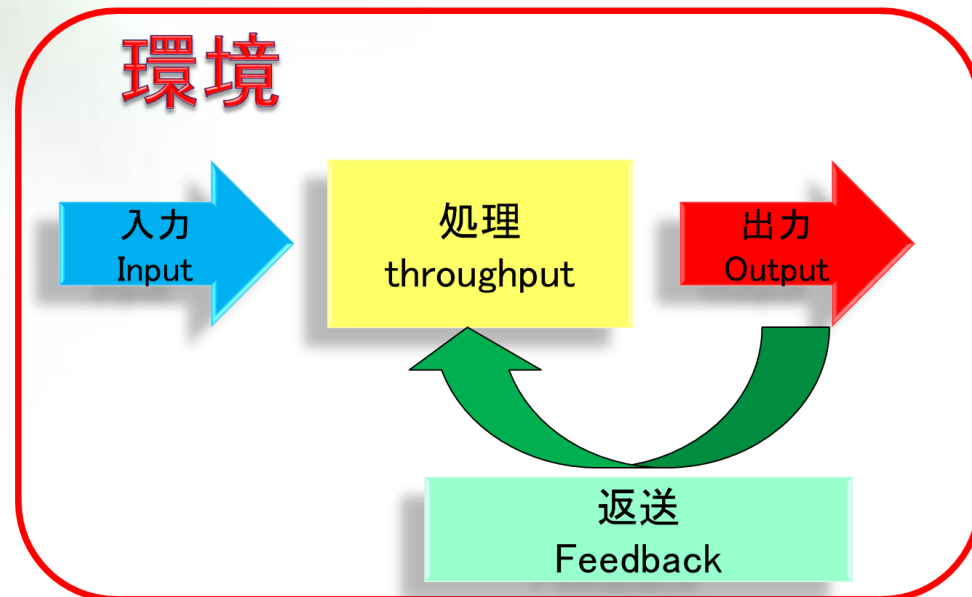
運動

反応

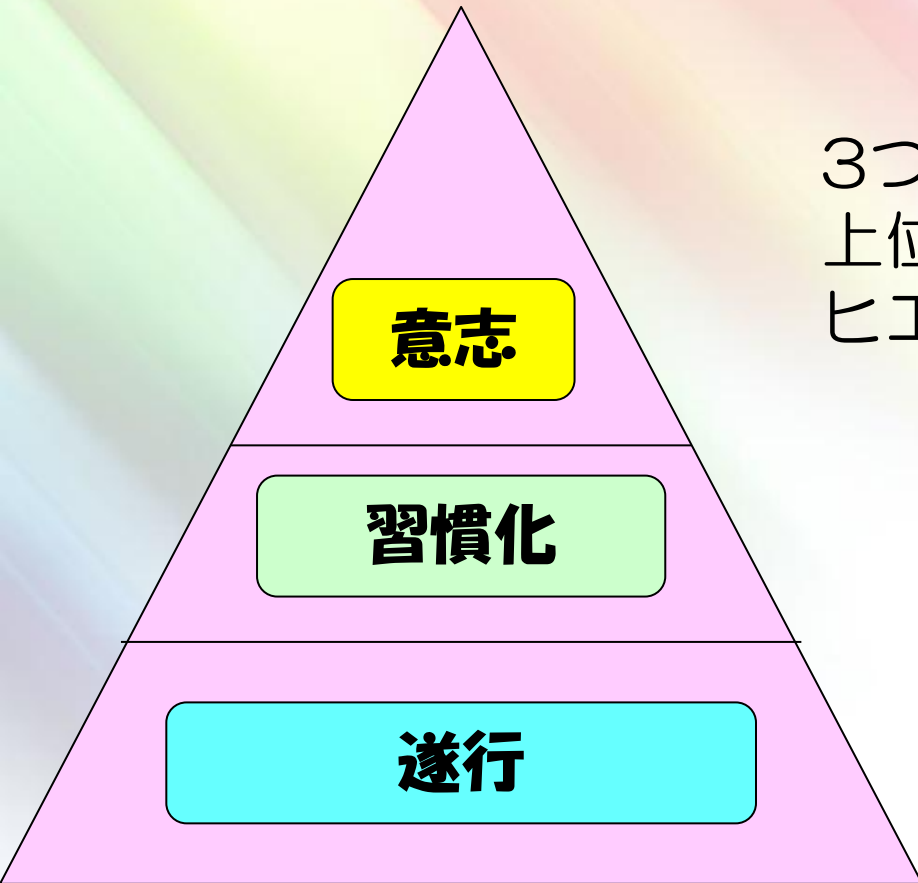
反射



MOHOは閉鎖システムから開放システムへの転換の必要性を訴え、ファシリテーションとは異なる点に注目！そう！処理の部分！そこに意志，習慣化，遂行のサブシステムを配置して考えた！

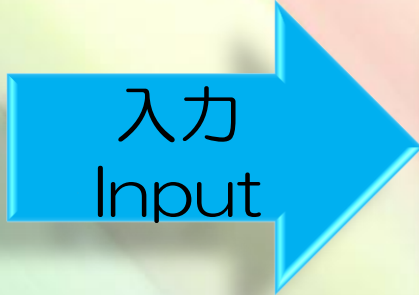


ヒエラルキー

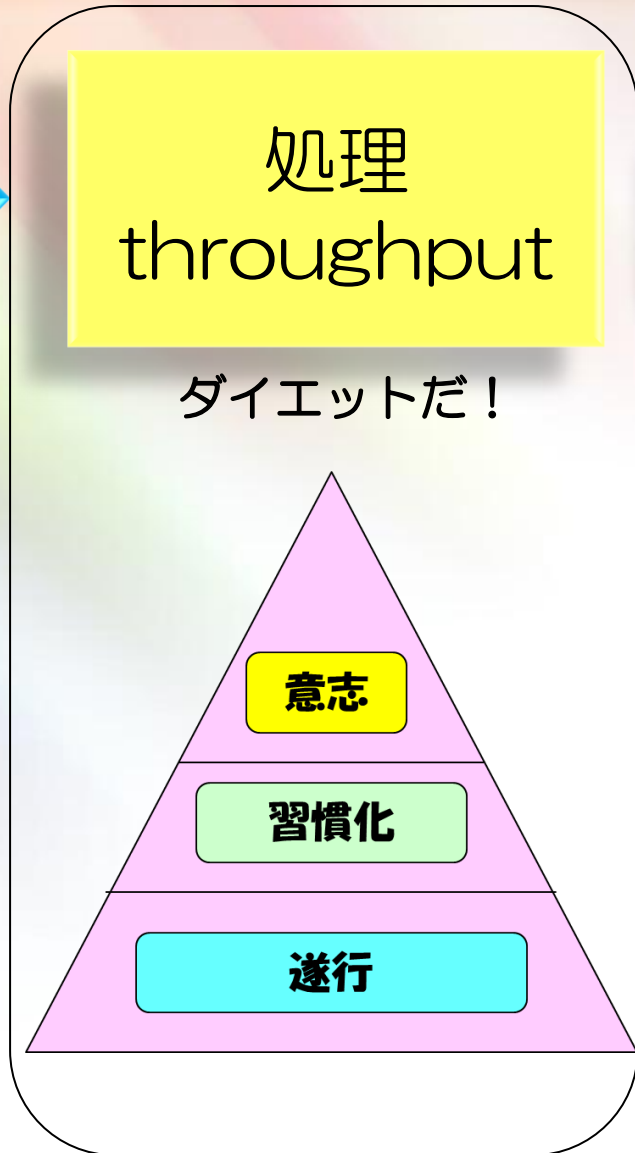


3つのサブシステムは意志を最上位にし，遂行を最下位に置くヒエラルキーとして提案された。

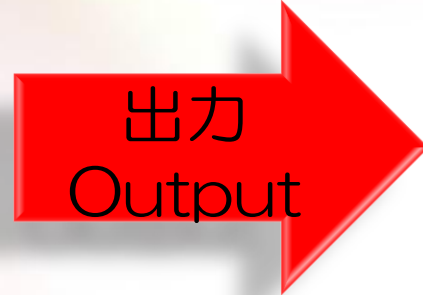
Gary Kielhofner編著，山田孝監訳：人間作業モデル 理論と応用 第2版，協同医書出版社，1995.



海水浴に誘われた！



ダイエットだ！

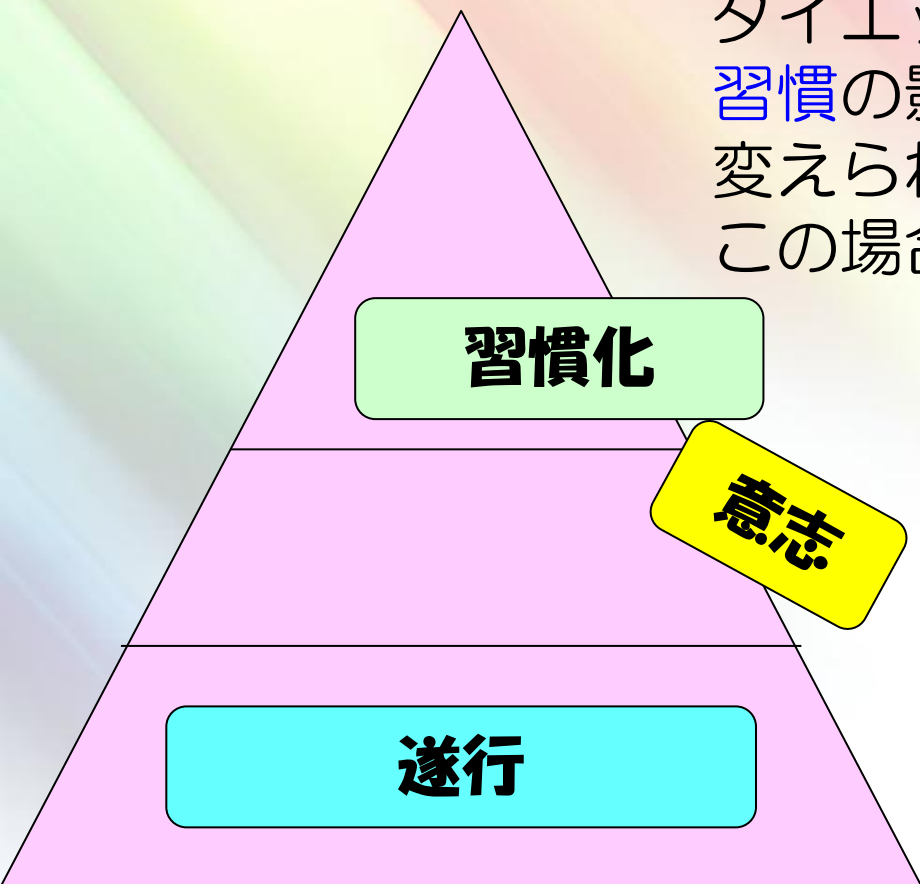


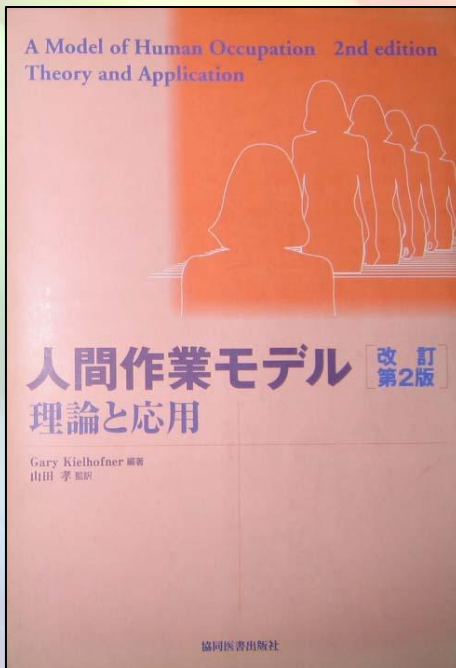
素敵な自分になる

強い動機（意志）が
食生活を変え（習慣）
脂肪燃焼！（遂行）

本当に意志が最上位か？

ダイエットをする！（意志）と決めても
習慣の影響で、食生活や運動習慣を
変えられずに行動が変化しない！
この場合、最上位は習慣では？





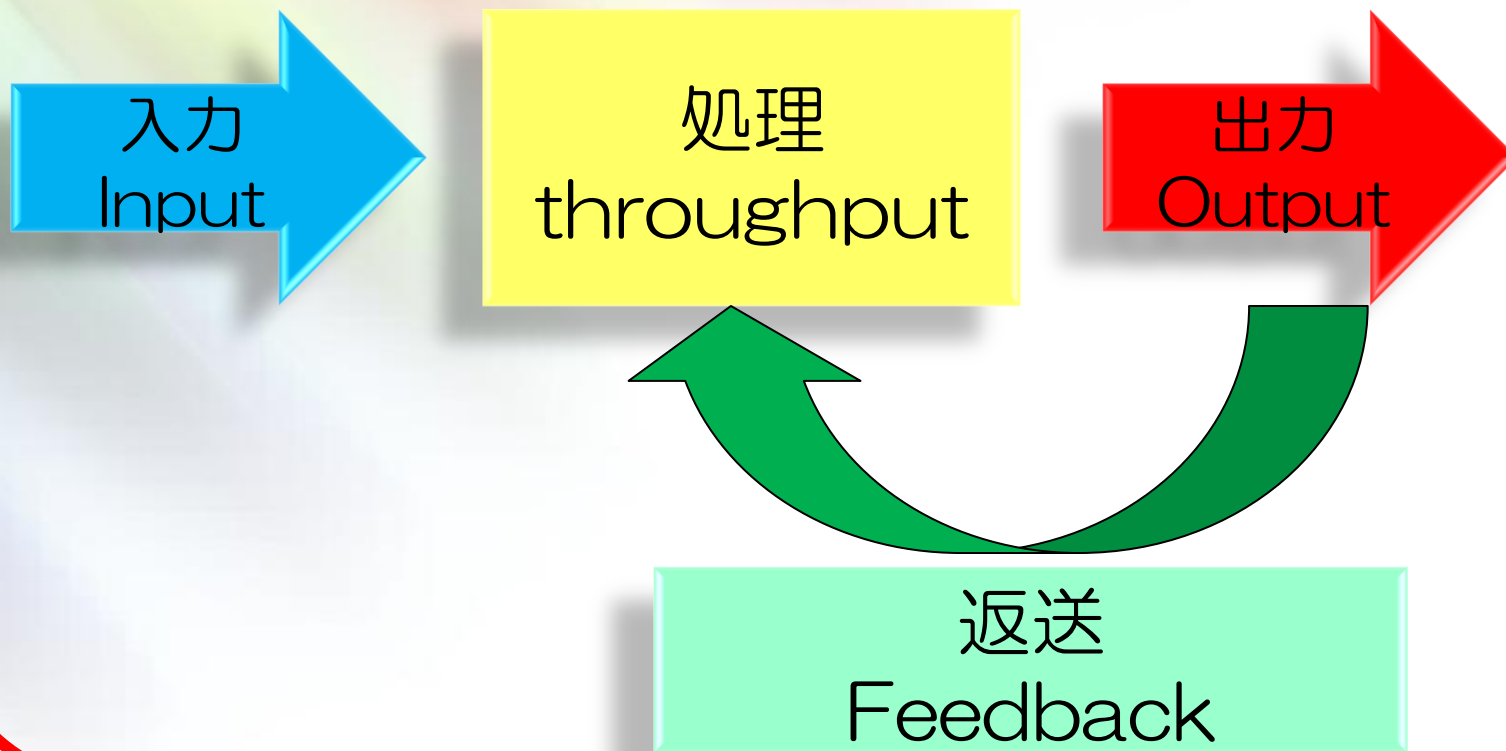
2版以降は階層性によるリーズニングの**限界**から，システムが相互に交流する原理である**ダイナミックシステム理論**を取り入れている。現代ではいかなるシステムにおいても固定されたヒエラルキーという考えは否定されている。

Gary Kielhofner編著，山田孝監訳：人間作業モデル 理論と応用 第2版，協同医学出版社，1995.

そこで課題として残るのが処理の部分

環境

ヒエラルキーで
処理は解明できなかった



でもそれが世には広まった

意志を最上位にした
発表が多数世に排出され
MOHO = やる気の理論
みたいに広まる

個人的な価値観などの
考え方のこと

意志

習慣化

個人の役割など
その方の生活パターン

遂行

個人の機能や技能といった
動くための能力のこと



そして新たなシステム！

ダイナミクスが起こる事を認めた！
何が起こるかは人それぞれ！

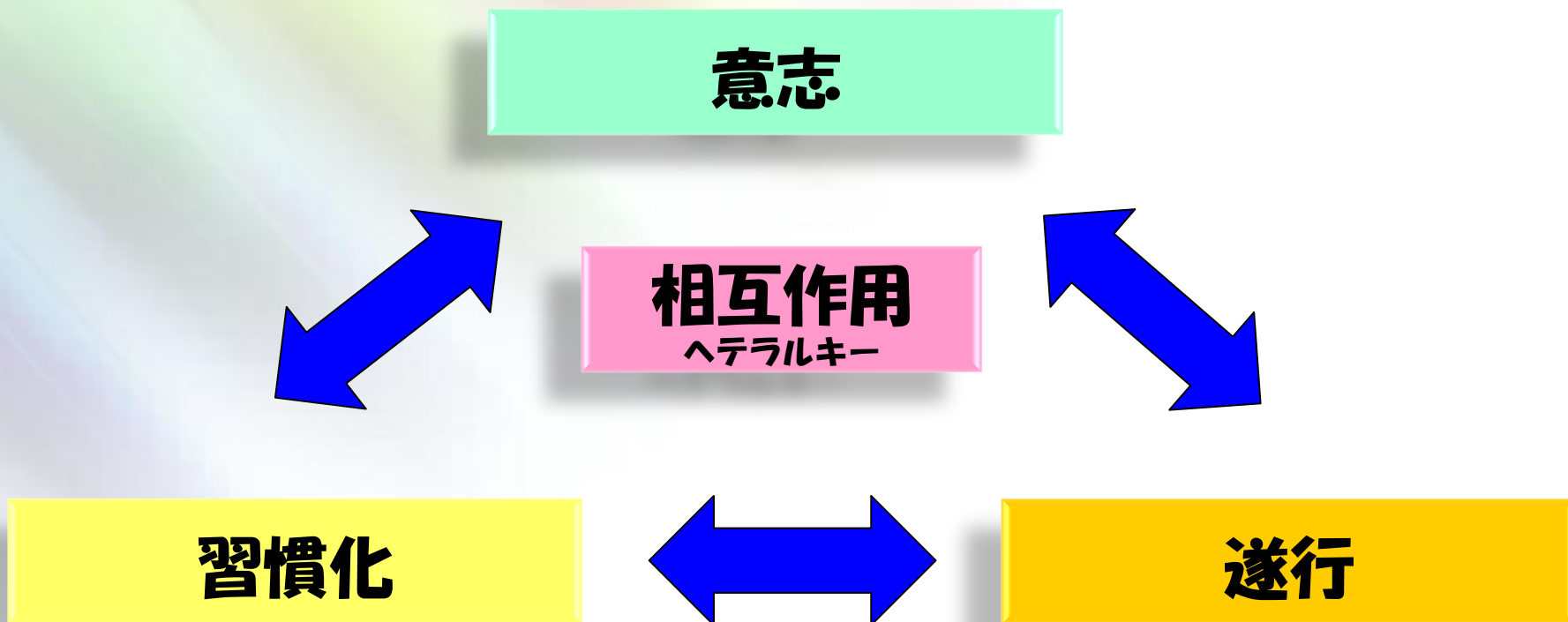
処理
throughput



等結果性が絶対だった世界から、
何が起こるか分からない処理があるって事を認めた！！

ダイナミクスをMOHOに組み込む！

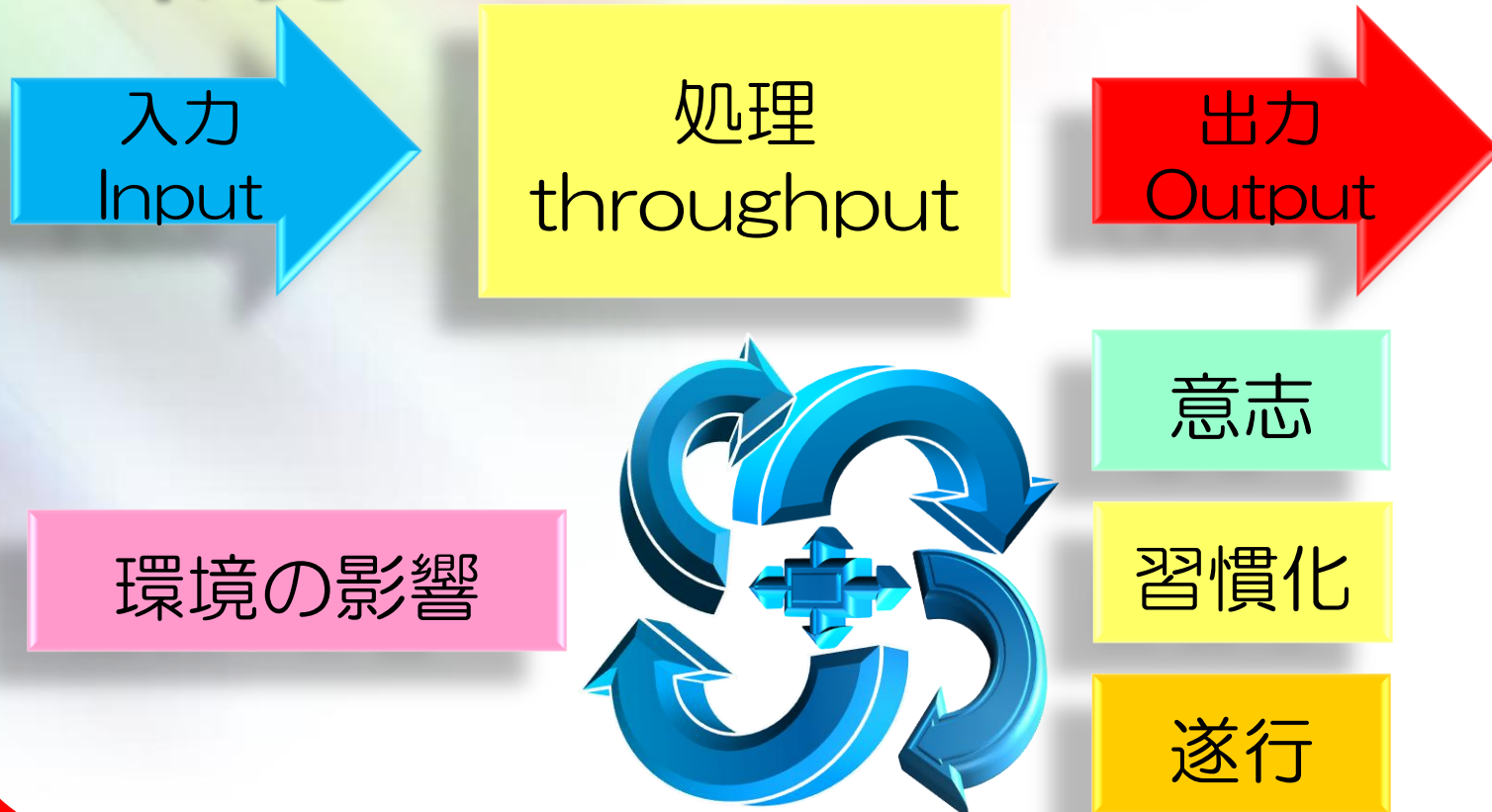
ダイナミクスは、個人因子と呼ばれる価値や興味、
役割に遂行などの相互作用によって規定されるのではないか
という流れが出てきました！
ヒエラルキーからヘテラルキーへ！



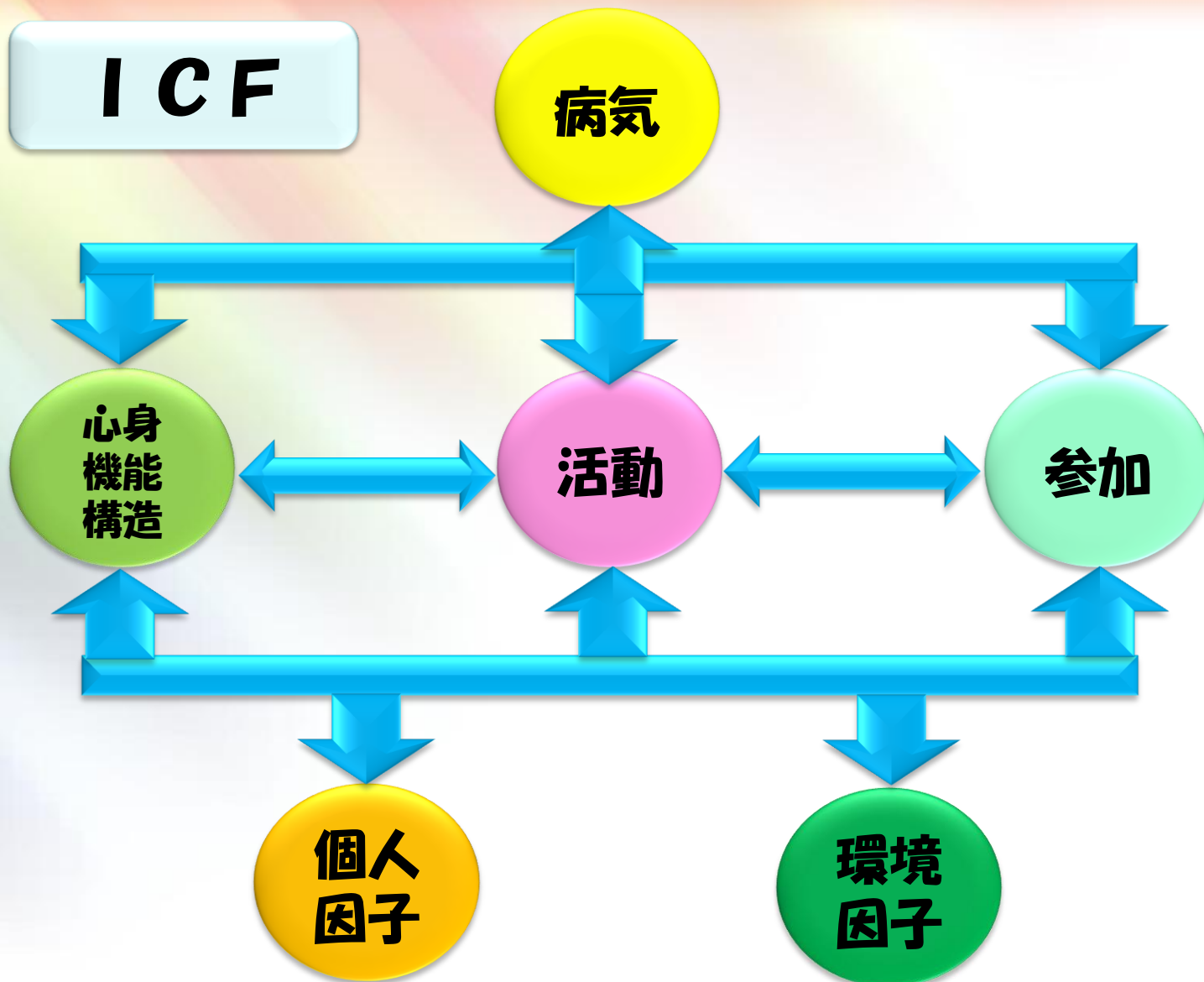
Dynamic system theory の焦点

様々な内面的な要素が明らかとなることで
ダイナミクスが少し理解できた

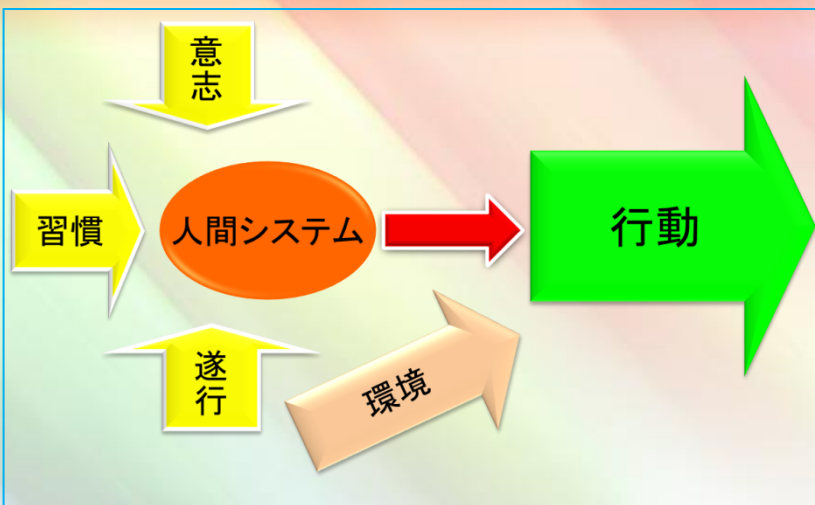
環境



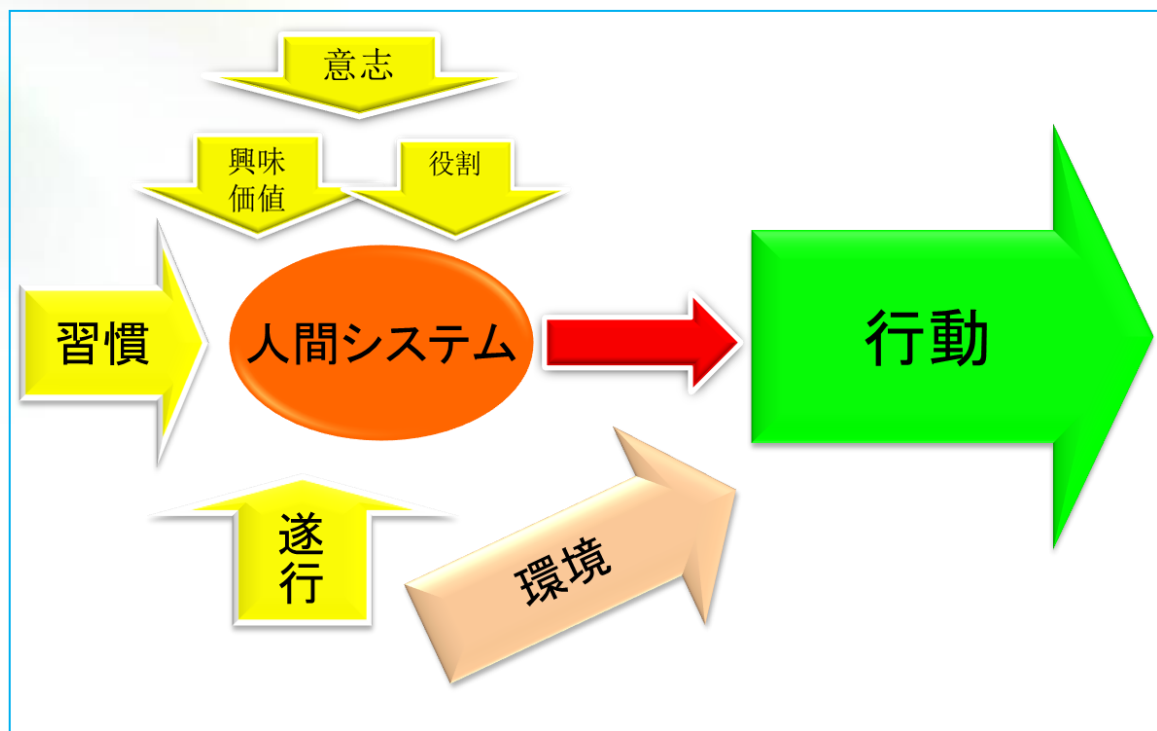
このダイナミクスは他にも



MOHOのダイナミクス



人間作業モデルは、人の
ダイナミクスを明らかにする
試みそのものなのです



と・・・このように

MOHOって難しい！

MOHOは難しい

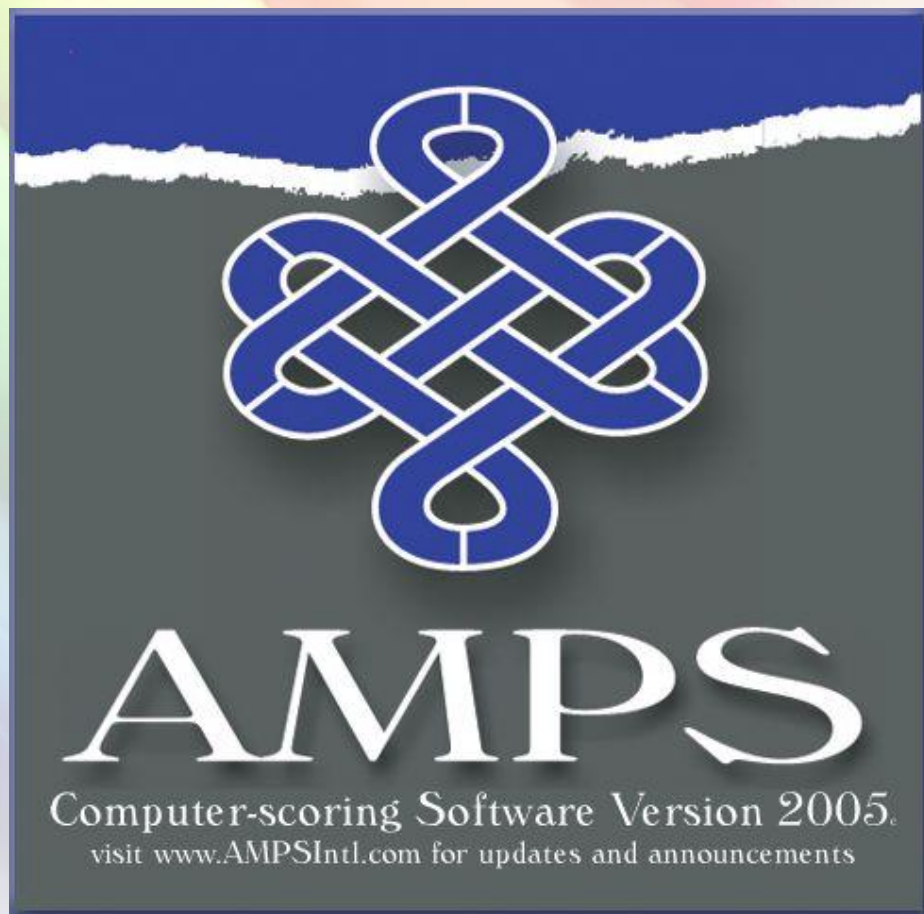
人間作業モデルは、作業療法の**専門性そのもの**！
誰でも簡単に理解できるもの
それは・・・

専門知識ではありません
MOHOを理解し使えるから
OTは専門家なのです！

専門家になるための
最適解をここで
お伝えしますね！

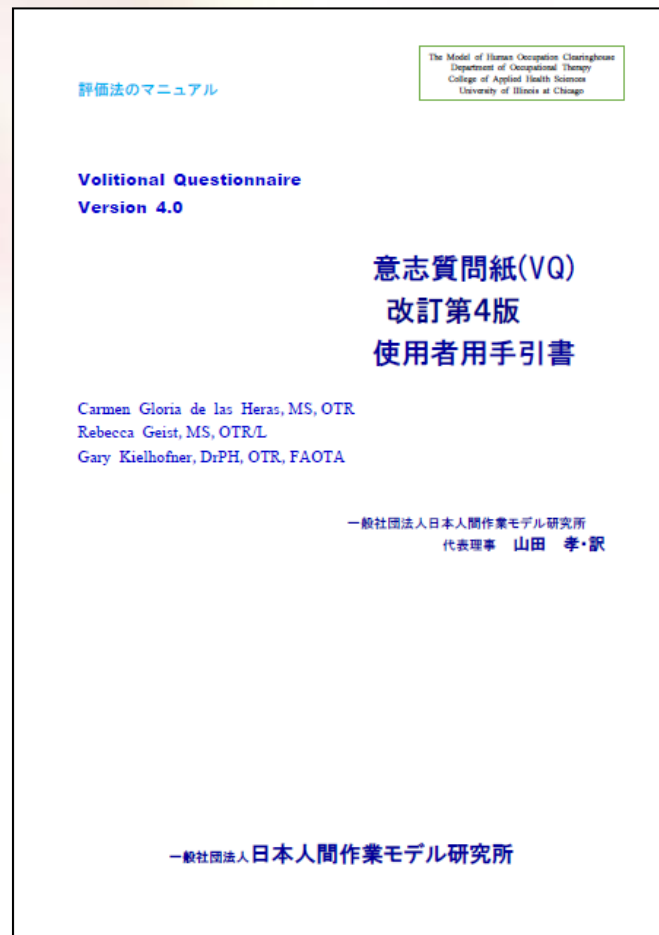


まずAMPS



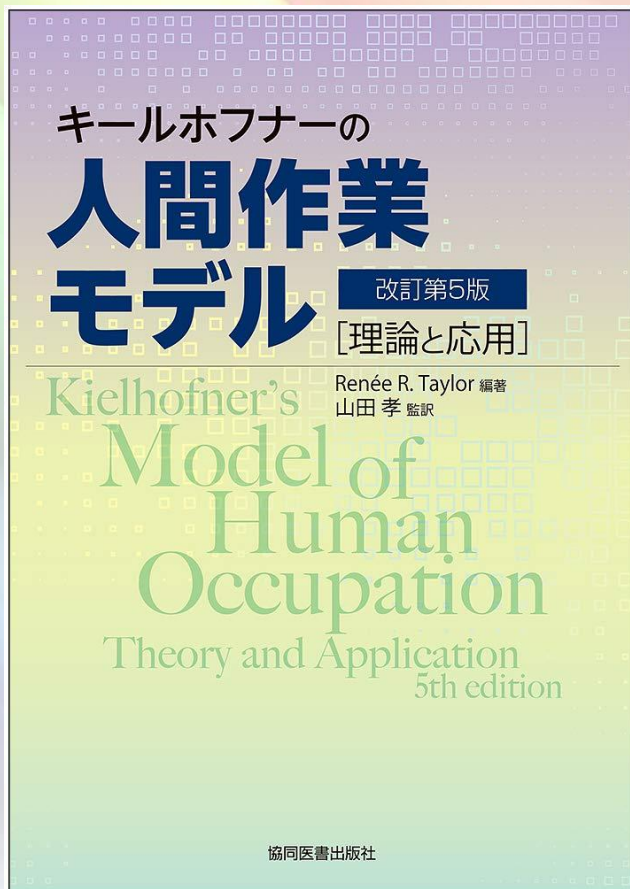
**ここで観察技法やOTの目を
習得しないとMOHO評価法の
使用は... 実は難しい**

そしてMOHO評価法の使用



日本人間作業モデル研究所より

そして理論書を何度も開く



ここが一番大事なところ！

湘南OTに参加し続け、関連理論や概念を知る



ではここからは事例で解釈していきましょう！

と・・・その前に

事例を理解しやすくするため MOHOの評価法をいくつか説明します



習慣の評価法

0Q(有能性, 興味, 価値)を主に利用している

- 1.時間ごとの活動名(30分毎)
- 2.作業の分類(仕事, 日常生活, レク, 休憩)
- 3.作業意欲(良くやった, 良くやらなかったなど)
- 4.重要性(非常に重要, ないよりまし, 時間の無駄など)
- 5.楽しさ(楽しんだ, 嫌だったなど)

文献：山田孝他：作業質問紙使用者手引書，人間作業モデル研究所，2018

	作業の分類	作業意欲	重要性	楽しさ
6:00 起床	セルフケア	非常に 良くやらなかった	非常に重要	非常に嫌だった
6:30 整容	セルフケア	良くやらなかった	重要	嫌だった
7:00 朝食	余暇	良くやった	ないよりまし	楽しんだ
7:30 新聞	仕事	非常に良くやった	重要でない	非常に楽しんだ
8:00 着替え	セルフケア	良くやらなかった	非常に重要でない	嫌だった

習慣化は

サブシステムの 1つです

習慣

意志

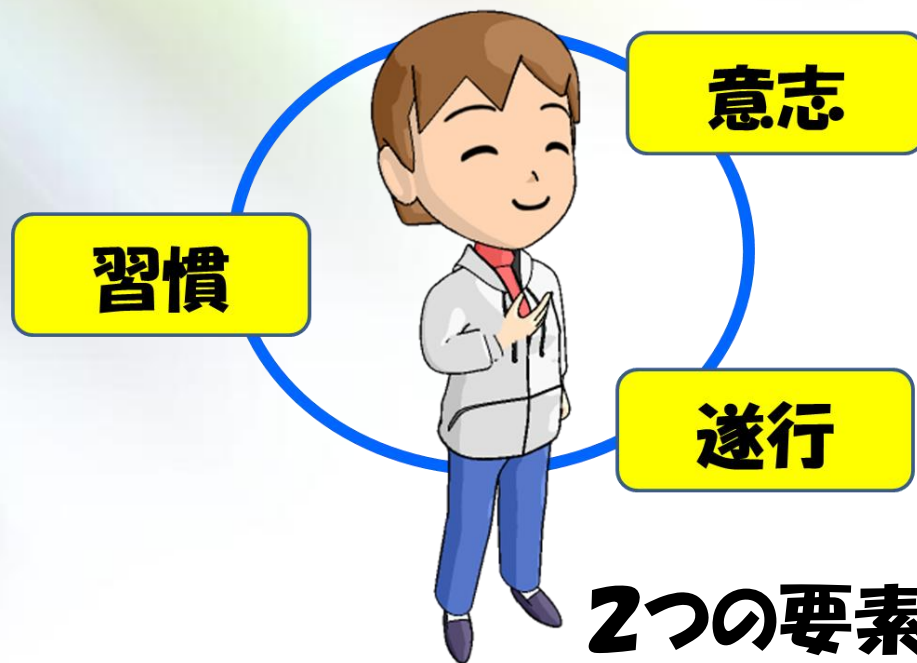
遂行

個人の役割など
その方の生活パターン



習慣化のサブシステム

- ① 習慣(遂行習慣, 日課の習慣, 習慣の様式)
- ② 取り入れられた役割
(役割同一性, 作業に対する役割の影響, 社会化と役割)



2つの要素で構成されます

習慣の特徴

習慣は慣れ親しんだ環境や状況の中で、ある首尾一貫した方法で自動的に反応したり、遂行したいする傾向である。全ての習慣は行動パターンを保つことに役立つため、変化に対しては自然に抵抗する。

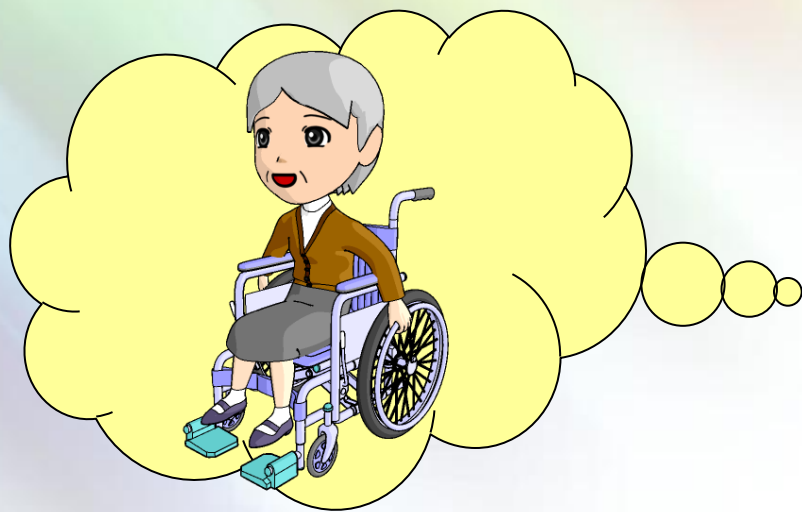
Renee R.Taylor編著 キールホフナーの人間作業モデル改訂第5版



習慣の特徴

**習慣は2つ以上の行動を同時に処理する能力をもたらす。
習慣は必要な意識的注意の量を減少させることによって、
作業遂行のために求められる努力を減少させる。**

Renee R. Taylor編著 キールホフナーの人間作業モデル改訂第5版



**歯磨きをしながら
クライアントの事を
考えているなど**

これらを踏まえないと

行為と習慣の相違

家に帰ったら、毎日
棒で体操してください
って言われたけど、
やるわけないっしょ



**習慣に根づいていないものは
実行されない傾向にあるので
導入しても失敗する。**

なので

評価法のマニュアル

作業質問紙
(Occupational Questionnaire; OQ)
使用者手引書

A User's Manual for the
Occupational Questionnaire (OQ)

一般社団法人 日本人間作業モデル研究所代表理事
首都大学東京大学院名譽教授

山田 孝

首都大学東京健康福祉学部准教授

石橋 裕

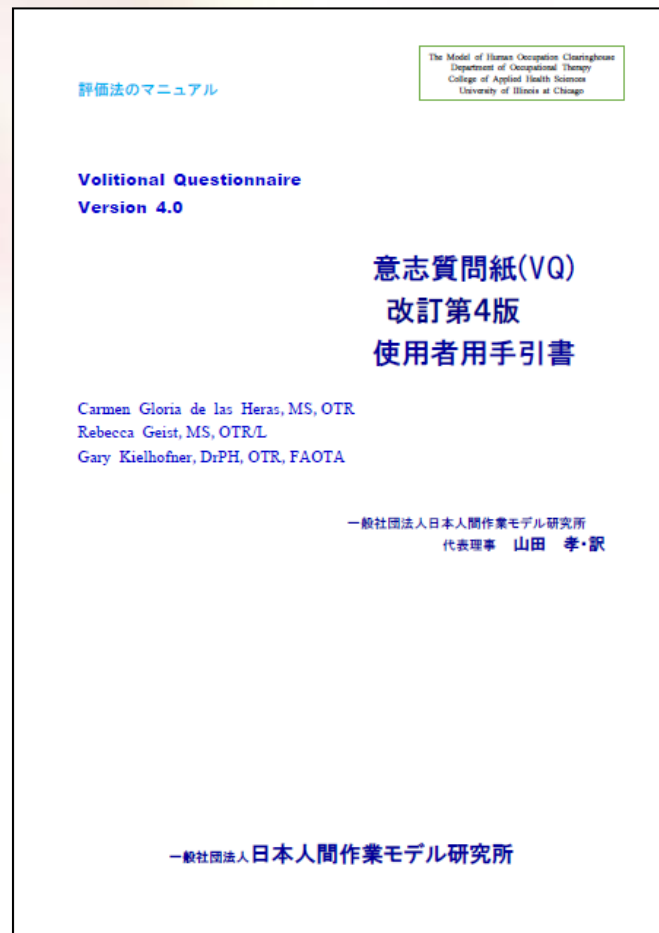
一般社団法人
日本人間作業モデル研究所

**OQなどで習慣を
捉えていないと
OT実践は失敗しやすくなる**

続いて意志の評価法

VQ(意志質問紙)があります

- 1.好奇心を示す
- 2.行為/課題を始める
- 3.新しいことをやろうとする
- 4.プライドを示す
- 5.挑戦を求める
- 6.もっと責任を求める
- 7.間違いを訂正しようとする
- 8.問題を解決しようとする
- 9.他人を援助しようとする
- 10.好みを示す
- 11.他人に関わる
- 12.完成や成就に向け活動を追求する
- 13.活動に関わり続ける
- 14.活発でエネルギッシュである
- 15.目標を示す
- 16.ある活動が特別であるとか重要であることを示す



私の臨床経験から

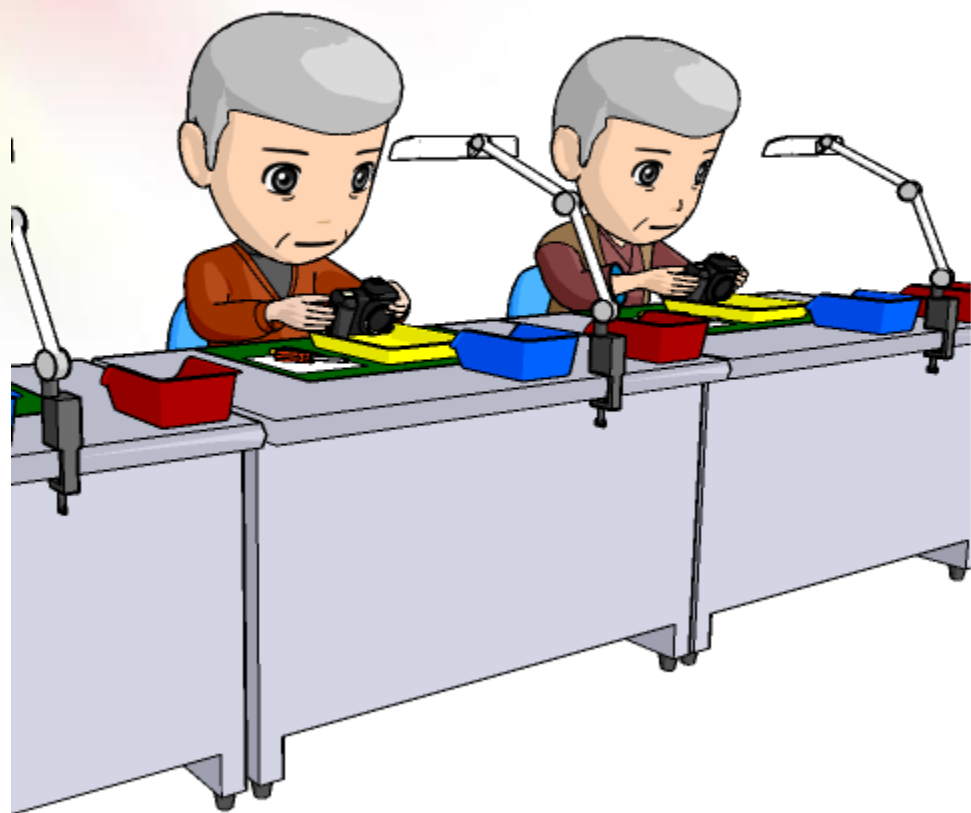
- ① 粗大
- ② 巧緻
- ③ 一人で
- ④ 集団で
- ⑤ 勝ち負け有
- ⑥ 勝ち負けなし
- ⑦ 知識を必要とするもの
- ⑧ 知識を必要としないもの

8パターンの作業を用意して
観察することで、**傾向**を捉えています

① 粗大



② 巧緻



③ 一人で



④ 集団で



⑤ 勝ち負け有



⑥ 勝ち負けなし



⑦ 知識を必要とするもの



⑧ 知識を必要としないもの

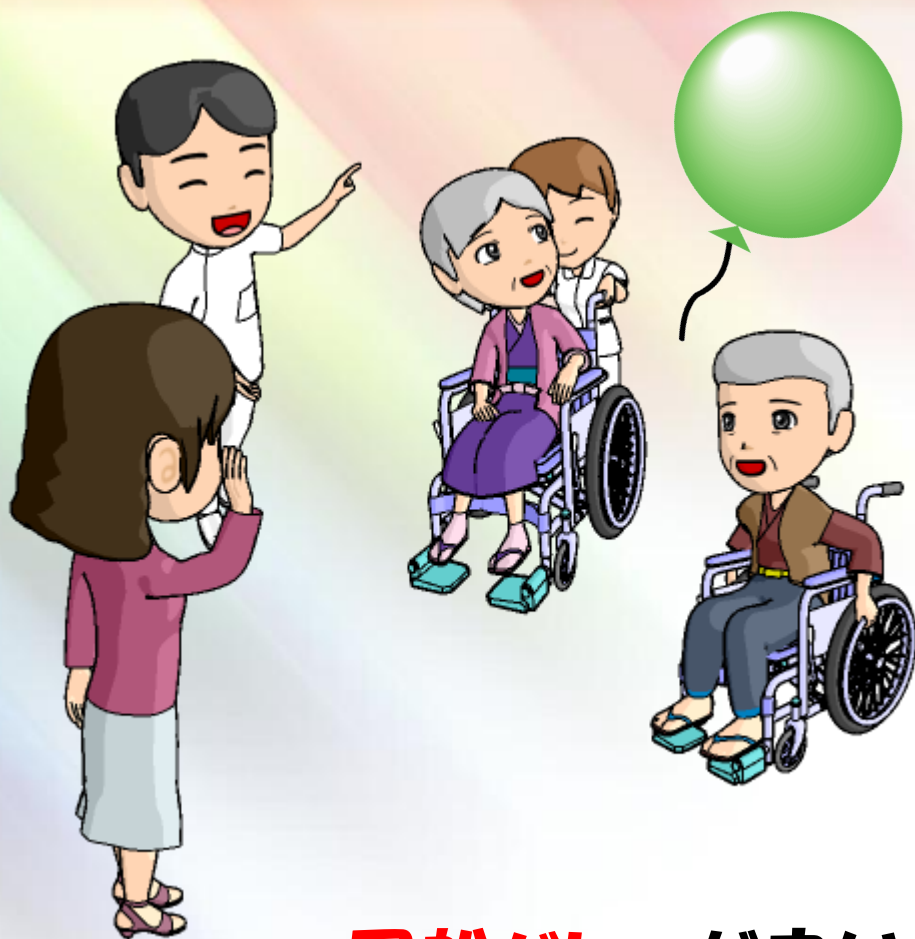


様々な作業を見ると

- ① 粗大
- ② 巧緻
- ③ 一人で
- ④ 集団で
- ⑤ 勝ち負け有
- ⑥ 勝ち負けなし
- ⑦ 知識を必要とするもの
- ⑧ 知識を必要としないもの

**この方は粗大な作業を集団で
勝負要素を入れた非知的活動が好き**

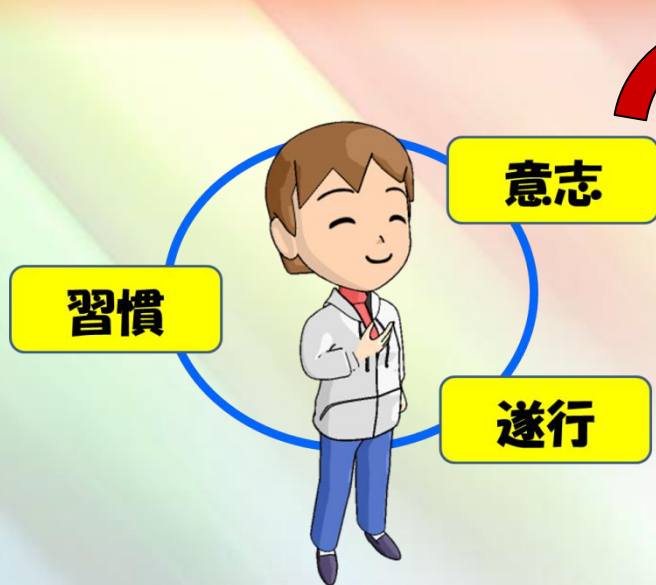
その情報から



- ① 粗大
- ② 巧緻
- ③ 一人で
- ④ 集団で
- ⑤ 勝ち負け有
- ⑥ 勝ち負けなし
- ⑦ 知識を必要とするもの
- ⑧ 知識を必要としないもの

風船バレーが良いんじゃないか？
と考察することができる

こういった興味は



③興味
(楽しみ, 好みのパターン)

意志のサブシステムに
含まれています



これらを踏まえないと

興味(楽しくない)



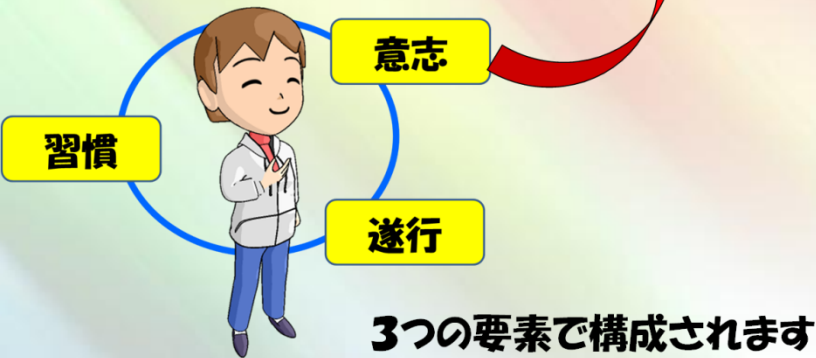
**毎日コインめくり!
もういいよ!!**

**効果があっても
意志が働かないと
行動を継続しない**

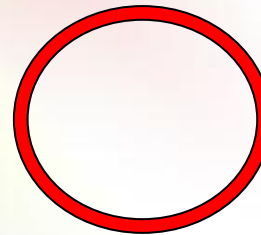
**難易度調整や
毎日の発見などを
付与することが必要**

意志を捉えることは

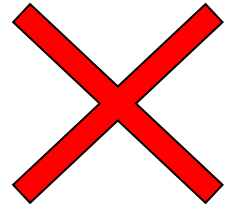
- ①個人的原因帰属(自己効力, 能力の認識)
- ②価値(個人的確信, 義務感)
- ③興味(楽しみ, パターン)



これはやる!



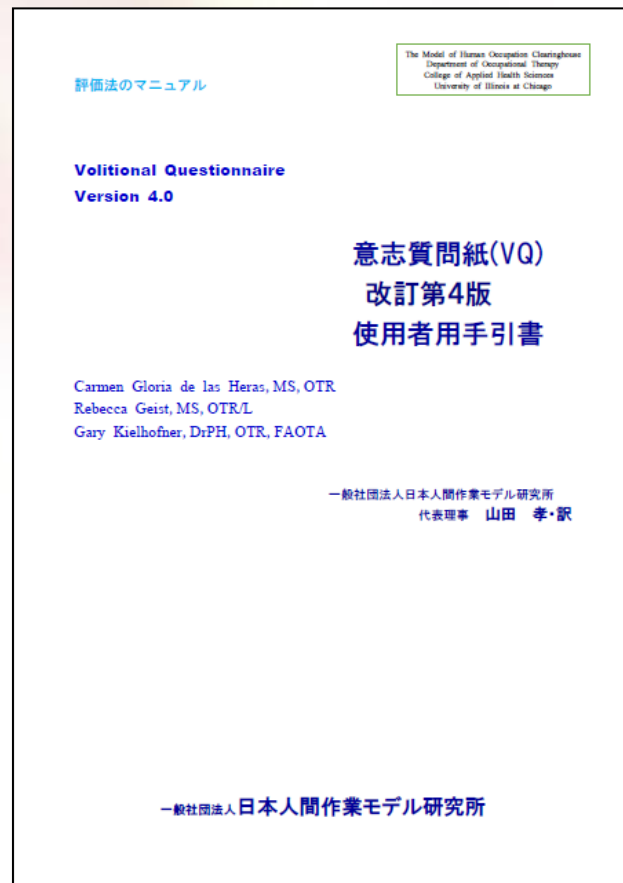
やらない!



やる! やらない! を理論的に
解釈, 考察することができる!

効力, 認識, 確信, 義務感
楽しみ, パターン
これらから考察できる!

と・・・このように



**評価法1つ1つを学ぶことを推奨しますが
スクリーニングの評価法もあります**

MOHOST

人間作業モデルスクリーニングツール

作業に対する 動機				作業の パターン			コミュニケーションと 交流技能				処理技能			運動技能			環境						
能力の評価	成功への期待	興味	選択	日課	適応性	役割	責任	非言語的 技能	会話	言語的 表現	関係性	知識	タイミン グ	組織化	問題と 解決	姿勢と 可動性	適応性	力と 努力	エネ ルギー	物理的 空間	物理的 資源	社会 集団	作業 要求
VQ				OQ			ACIS				AMPS			AMPS			WRI						

ではこれらを参考



**臨床実践の事例で
MOHOを学んでいきましょう！**