

バーチャルリアリティを用いてソーシャルスキルトレーニングを行った就労移行支援事業所での取組み

○兵庫 ひろみ（大塚製薬株式会社 CNSデジタルソリューション推進PJ）
鹿島 早織（株式会社ゼネラルパートナーズ）
森 康之（ノウドー株式会社）

1 はじめに

(1) 精神障がい者が就労する上での課題について

障がい者雇用を取り巻く環境として、法定雇用率が早いペースで上昇しており、2026年には2.7%となることが決定している。今後、就労準備性が低い状態で事業所に通い始める人が増えることが予想され、支援者の支援力向上が求められている。

2024年4月大塚製薬とノウドーは、精神障害者を雇用している特例子会社・障害者採用担当者を対象とした雇用に関するアンケートを実施した。精神障害者の採用で重視している項目についての質問では、「コミュニケーションや意思疎通が円滑にできる」との回答が最も多く、「症状の安定」、「障害受容ができている」、「外部支援機関と繋がりがある」が次に続いた。また、精神障害者の雇用で発生している問題についての質問では、「上司・同僚との人間関係のトラブル」の回答が最も多く、「症状や体調が安定しない・悪化した」の回答が次に多いという結果であった。採用で重視している点、および雇用で発生している問題として、職場での対人コミュニケーションスキルが共通していることが分かった（図1、2）。



図1 精神障がい者の採用で重視している項目

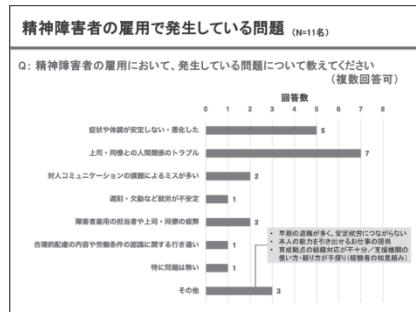


図2 精神障がい者の雇用で発生している問題

(2) ソーシャルスキルトレーニングVRについて

ソーシャルスキルトレーニング（以下「SST」という。）は、人との接し方、挨拶の仕方、自分の気持ちの伝え方など、社会生活を円滑に送る際に必要となる対人スキルのトレーニングである。対人コミュニケーションを苦手とする精神障がい者に対してSSTの必要性が高く、生活支援・就労支援を行う医療機関や就労移行支援事業所における支援プログラムに取り入れるニーズは大きい。一方で、SSTを提供できる支援者の不足、提供するための準備の工数が多い、参加者の認知機能の影響などにより実施率は低い。

大塚製薬とジョリーグッドで開発した「FACEDUO（フェイスデュオ）」は、バーチャルリアリティ技術を用い、社会生活のさまざまな場面を教材化した、SST普及協会および精神科専門医監修のSST支援プログラム（以下SST-VR）である。プログラムはSSTを実践し易いよう構造化されたオールインワン・パッケージであるため、支援者の負担を減らし、経験の少ないスタッフも実施できるよう開発された。スキル学習のコンテンツは70以上の場面が設定されており、疾病理解や医療機関のスタッフとのコミュニケーションの場面、友人や家族、通所者同士のコミュニケーションの場面、職場の同僚・上司とのコミュニケーションの場面、面接場面の大きく4段階に分けられている。利用者はそれぞれの場面を自分が主人公になったかのようなリアルな体験を通して対人スキルを学ぶことができる。VRならではの特徴として、集中して学ぶことができ、且つ認識のずれなく課題を共有しやすい（図3）。支援者は支援者用ガイドに記載されているプロセスで進行することでSSTセッションを実践できるため、SST初学者でもスムーズに対応可能である。

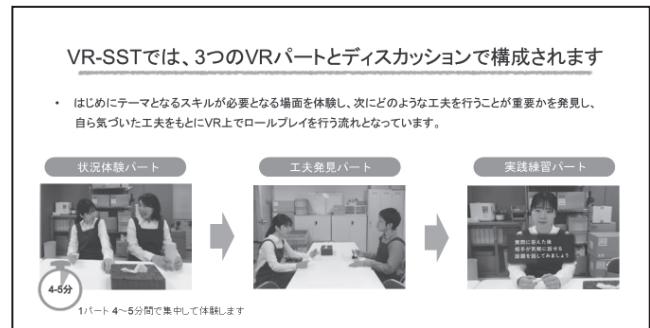


図3 VRでコミュニケーション上困った状況を体験

VRゴーグルの映像は、モニター投影することができるため、参加者全員にゴーグルを用意する必要はない。

2 取り組み報告

(1) 全体

ゼネラルパートナーズが運営している就労移行支援事業所atGPジョブトレでは、自身の障害を理解し、困りごとへ対処できるよう、障害別のコース制を採用し、障害に対応したプログラムを提供している。障害特化型であるため、就職後も自身の障害とうまく付き合いながら「働き続ける」ためのスキルを身につけることが期待できる。しかしSSTにおいては、2024年11月時点で1年ほど取り組むことができていなかった。SSTが得意な職員に依存する属人的な状態となっていた背景から、職員の異動をきっかけにSSTを行うことができない状態が続いていた。また、SSTを実施するまでのテーマ決めに時間が掛かることや、グループワーク毎にスタッフを配置できないといったマンパワーの問題があった。

そこで、今回SST-VRが精神障がい者の就労支援、個別支援に活用可能であるかの検証を目的に、atGPジョブトレ「統合失調症」コースの職業プログラムにSST-VRを導入し、支援者のリソースへの影響調査、および利用者の反応や、定期通所につながったかを軸にアンケートを実施した。検証期間は2024年10月～2025年4月の6か月間とした。

(2) 結果

プログラムの効率化により支援者の負担において、幾つかの改善が見られた。オンライン会議システム内でSST-VRを利用することで、支援員1人のSSTリーダーに対し、多い時で在宅利用者4名、通所利用者10名の双方のグループに同時にSSTプログラムを提供することができた。支援員の工数は1人で、事前準備としては、機材の接続確認とテーマ決めのみであった。また、利用者の変化として、月1回の実施を100%継続でき、機器個別利用者の通所率が1.5倍となった。定期通所が不安定な利用者には、以前であれば自習や面談を理由に通所を促していたが、SST-VRの個別トレーニングにより、苦手な他者との関わりを少なくしながらもコミュニケーションのトレーニングや就労先のイメージをつかんでもらうことが可能なことから、集団プログラムへのステップとして活用することで通所率が伸びた利用者が2名いたことによる。そのほか、事業所見学者1名がSST-VRプログラムの参加体験直後に通所を決めるなど、事業所の特徴として印象深いプログラムになっている。

利用者アンケートから、「是非続けたい」が33.3%、「できれば続けたい」が66.7%と全員が続けたいとの意向

を示した（図4）。アンケートのフリーコメントでは、自分が就職したときのイメージができた、主人公と共に感できる内容だった、トラブル解決方法の工夫は実生活や今後の就労先で応用できそうだという意見があり、ディスカッションやロールプレイの取り組みに高い反応を示した。

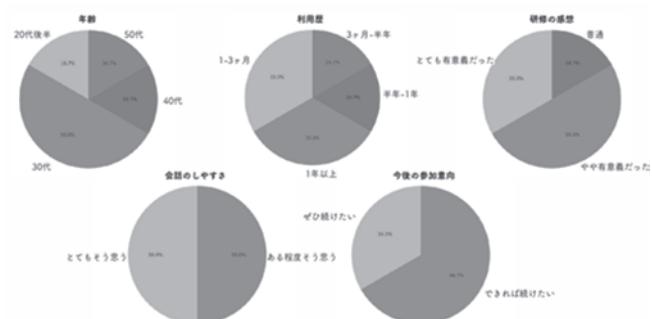


図4 参加者のアンケート結果

3 まとめ

精神障がい者が就労後に必ず直面する職場特有の人間関係を円滑にするためのプログラムとしてSSTは必要であるが、それには支援者のマンパワーやスキル、個別支援が求められる。SST-VRは就労移行支援事業所が実施する就労プログラムを個別・集団と利用者の特性・状況に併せて効率的に実施可能であることから、マンパワーの限られる就労支援事業所においても、利用者にとって満足度が高いプログラムの提供が期待できる。

【参考情報】

FACEDUO 公式ホームページ
<https://www.faceduo.jp/sst/>

【連絡先】

大塚製薬株式会社 CNSデジタルソリューション推進PJ
e-mail : cs_cns_faceduo@otsuka.jp