

精神障害者のコミュニケーション改善を目指して
- 精神科デイケア社会生活体験プログラムグループの試み -

立命館大学応用人間科学研究科
対人援助学領域
障害・行動分析クラスター

統合失調症が障害を受ける心理的機能の面で見ると、情報処理障害によるコミュニケーション障害を伴う。統合失調症の障害は認知思考障害である。

近年、精神障害者のリハビリテーションプログラムとして SST (生活技能訓練) の有用性が報告されている。しかし、一方で SST は対象者がそれぞれの課題を達成したときに「誉める」ということを「社会的強化」としているために、抽象能力に障害のある精神障害者にとって、それが強化となりうるか疑問視する見方もある。また、SST の技法は宿題などの課題が多く、それをこなせる精神障害者も限られている。そこで今回、精神障害者がより負担なく生活技能を改善する方法はないかと検討した。そして、当精神科デイケアのプログラムとして、実際の社会生活体験とロールプレイ、そして個別課題を組み合わせ「社会生活体験プログラム」を設け、比較的精神障害者が楽しみながらコミュニケーションを改善し、生活技能を身につけられるようにした。このプログラムは対象者の病理や欠陥に焦点を当てるのではなく、むしろ対象者の強いところや健康な部分に焦点を当てることを重視し、個々に必要とする要求や課題に合わせてプログラムを設定している。そして、このプログラムはロールプレイと現実の社会生活体験などの般化場面での指導をおこない達成感や成功体験を強化子として個別の課題指導などステップアップへとつなげる。また、個別の課題指導も同様に般化場面での指導であり、より個々のメンバー合わせた内容となっている。このプログラムの中核は精神障害者のコミュニケーション技能の獲得にある。そして生活技能を向上させ社会参加を目指すものである。

本研究はこの「社会生活体験プログラム」の有効性についての事例検討である。4名の比較的恒常的にこのプログラムに参加しているデイケアメンバーを対象に、2002.1~2002.12までの1年間の変化を追った。その結果、この1年間で4名のうち2名が職業訓練校や障害者職業センターの職業訓練などへ移行し、社会参加を果たした。また、1名は精神障害者共同作業所への移行への見通しをたてることができた。

「社会生活体験プログラム」の「社会生活体験実践」では、実際に地域社会へ出向き、メンバーが様々な課題をこなし、そこで暮らす人々とコミュニケーションをとったり、健康な人々の活動の様子を観察して学ぶ。メンバーが実際に地域社会で体験することで、自分が「苦手とすること」または「できること」を体験的に学ぶ。そして、それと同時に社会への関心や興味を引きだしていく。「ロールプレイ」では、模擬家族体験とか就職面接模擬体験や自分たちの悩みや困りごとなどを表現できるように環境設定したラウンドテーブルなどをおこない、それをビデオ撮影し、ロールプレイ後に全員で視聴し、フィードバックする。このロールプレイにより、メンバーはコミュニケーション場面での自己の欠点を客観視することができる。また、自分たちの悩みなどをグループで共有することができる。「個別課題」は「社会生活体験実践」や「ロールプレイ」でのメンバーの様子から、「できること」「できないこと」を見極め、まずは個々のメンバーの得意とすること、あるいは興味のあることから課題を設定した。

評価については、心理劇評価表を改良して作成したロールプレイ評価表とデイケアの全体会議の発言数及びその内容の推移、それと尾崎の回復スケールの3つ評価法でおこなった。その結果、見通しも含めて社会参加につながることでできた3名に、この3つの評価法すべてに改善がみられた。特に状況認知をはじめ、疾病、障害認知を含む自己認知が改善されたこと、前向きな姿勢で意欲的に物事に取り組むことなどがあげられる。

今回の研究でコミュニケーションを改善し、生活技能を高めるためには「自己認知や状況認知が改善されること」と「興味、関心、意欲を持つこと」が重要な要素であることがわかった。