

# 就労をめざす障害者に対する効果的な認知リハビリテーションに関する研究

藤田さより<sup>1)</sup>、鈴木達也<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>聖隷クリストファー大学

【研究目的】日本における障害者雇用の現状は、障害者雇用促進法や障害者総合支援法等の法制度の整備により、一般企業に雇用される障害者数は年々その数を伸ばし続けている。一方で一般企業に就労したものの1年以内に離職してしまう身体障害者と知的障害者が4割程度、精神障害者は5割以上となっている。そのように就労を継続できない要因として、支援体制の問題や症状の再燃、能力不足など様々な要因が指摘されている。特に離職率の高い精神障害者は認知機能の問題が就労の継続率に影響を与えるとの報告があり、就労を継続するためには認知機能を高める訓練が重要であると考えられる。しかしながら病院等では認知機能を高めるための種々のプログラムが実施されているが、現在の障害者の就労支援の中心を担う就労移行支援事業所や就労継続支援事業所では認知機能を高める訓練を実施している事業所は少なく、内職やカフェ運営などの職業体験を実施しているところが多い。そこで今回、認知機能を高める訓練、認知リハビリテーションを就労移行支援事業所および就労継続支援事業所の利用者に対し実施し、その効果を明らかにするとともに、効果的な認知リハビリテーション方法を明らかにしたいと考えた。

【研究方法】認知リハビリテーションでも一定の効果が示されている、①認知機能リハビリテーション専用のゲームソフト②カードゲームを用いた認知リハビリテーションの2つを就労移行支援事業所および就労継続支援事業所の利用者に対し、実施した。効果測定のため実施前後でTrail Making Test 日本版（以下、TMT-J）および一般職業適性検査（以下、GATB）を行い、前後比較を行った。統計解析にはIBM SPSS Statisticsを用い、Wilcoxonの符号和検定を行った。尚、本研究の実施・報告にあたって倫理委員会の承認を得た。

【結果】研究参加者は10名で、20～50歳代の全員男性であった。カードゲームの実施後、TMT-JではAの前後の比較では10名9名に時間の短縮が見られ、Bでは8名に時間の短縮が見られたが、有意差はみられなかった。GATBにおいては、実施前後で、知的66.0から78.5、言語66.3から61.2、数理84.3から86.7、数理84.3から86.7、書記60.7から58.3、空間75.0から84.5、形態61.8から64.3、共応50.3から41.0であり、全項目において平均点の向上がみられたが、有意な差はみられなかった。

【考察】今回、カードゲームおよびコンピュータゲームが高次脳機能障害者の認知面に与える効果について研究を実施したが、明らかな効果は見られなかった。しかしながら大半の対象者に認知機能面に点数の向上が見られ、実施方法の修正・検討することでより効果が期待できると考える。またカードゲームの方が有用な変化が期待できる可能性があった。今後も研究を継続し、より効果的な認知面へのアプローチ方法を検討していきたい。

倫理審査	■承認番号（ 23028 ） □該当しない
利益相反	■なし □あり（ ）