



# FACE DUO



## 精神科診療は薬物療法とリハビリテーションが両輪

精神疾患の治療において、薬物療法とリハビリテーションは車の両輪のごとく不可欠な存在です。薬物療法による安定がなければリハビリテーションは実を結ばず、一方でリハビリテーションの進展が治療効果をさらに引き出す。この相互作用こそが、精神科領域における回復の鍵であると私たちは考えています。当院のデイケアでは、当事者の方が望む生活や目標を実現するため、多職種が連携し専門的なプログラムを提供しています。その一環として導入したのが「FACEDUO (VR-SST)」です。

VRを活用することで、実社会に近い臨場感のある環境を再現し、対人コミュニケーションや社会参加に必要なスキルを、安全かつ効果的にトレーニングすることが可能となりました。



副院長  
山澤 涼子 医師

## デイケアの就労コースでフル活用

当院のデイケアでは、利用者の目的に応じて「就労コース」「社会復帰コース」「地域生活コース」を用意しております。就労コースは、就労意欲のある方を対象に、2年以内のステップアップを目指すという目的に沿った専門的なプログラムを提供してきました。現在、就労コースではFACEDUOを以下の4つのプログラムで活用しています。

- ① コミュニケーション講座 ② 就労トレーニング ③ VR-SST ④ 認知行動療法

操作が簡便で様々なプログラムに取り入れやすく、マンパワーの軽減にもつながっています。

月	火	水	木	金	土
ヨガ 認知リハビリテーション	コミュニケーション 講座・自主活動	フィットネス チャレンジ部	生活マネジメント	就労講座 自主活動	VR-SST (隔週)
メタ認知トレーニング 認知行動療法・散歩会	アート部	就労トレーニング IMR	クラフト部 エクササイズ	心理教育 エクササイズ	パソコン部

## 利用者と支援者の反応

### 利用者の意見

- VRの映像があるのでどんな場面を練習するのかわかりやすい。
- VRゴーグルをつけると、その世界に没入できる。
- VRを体験したいので、セッションに参加したい。

### 支援者の意見

- コンテンツが多く、利用者にあわせて選べる。
- 映像がすでに完成しているため、SST初心者のスタッフでも専門プログラムで応用しやすい。
- 集団が苦手な利用者の個別でのスキル練習に役立つ。



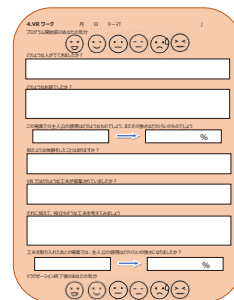
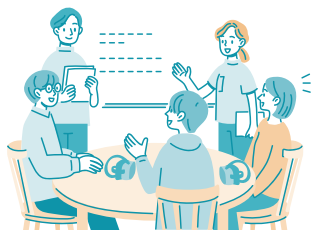
## コミュニケーション講座での活用

コミュニケーション講座は、対人コミュニケーションをより良くしていきたいものの苦手意識のある利用者に人気の講座です。VRの活用や問題解決技法、ステップ・バイ・ステップなど、さまざまな方法を取り入れながらコミュニケーションスキルを学び、生活の場面に活用することを目的としています。スタッフは、事前に利用者と目標を設定し、その目標とつながる練習したいスキルの希望をうかがい、集約してからプログラムを構成します。

### セッションでの工夫

#### ① グループワークを行った後にVR体験することで、意見を出しやすい構成に

本プログラムでは、工夫が提案されるパート動画を体験する前に、グループワークをおこなっています。この順番にすることで、参加者から自由に多くの意見が出やすくなり、より積極的な取り組みにつながっています。



#### ② デイケアオリジナルのワークシートの利用で集中度向上

情報処理が苦手な方や緊張が強い方は、短い映像であっても記憶に残すことが難しいことがあります。ワークシートを利用することで安心感や集中度の向上につながっています。

## デイケアに関心を持ってもらう取組にVR活用で参加者増加

現在デイケアに参加されていない方にも関心を持っていただく取組として土曜日にVRプログラムを実施したところ、プログラムへの参加者数は当初の約3~4倍に増えました。対人関係の緊張が強くSSTへの参加に不安を感じる方もいますが、このプログラムは少人数かつプログラム進行や枠組みがはっきりしているので安心して取り組まれています。

## ココトレ（認知行動療法）での活用

認知行動療法のプログラムでは、感情とのつきあい方を学ぶことを目的にVRを利用しています。プログラムは、①気分調べ（気分を5段階で評価）で今の自分の状態を知る ②認知行動療法の基本である認知モデルを確認する ③VRを使ったワークに取り組み ④VRを使った呼吸法でクールダウンするという構成で実施しています。生活の中で生じるネガティブな感情や、それに振り回されて後悔したような体験であっても、VRを利用することで距離を保って安全に客観的に振り返ることができるので、利用者同士での意見交換もしやすくなります。

### リラックス（呼吸法）



### クールの流れ

1回目	オリエンテーション
2回目	VR体験：時間を確認する（不安）
3回目	VR体験：気持ちを落ち着かせる（怒り）
4回目	VR体験：すぐ謝る（焦り）
5回目	VR体験：悲しくなった気持ちを伝える（ショック）
6回目	利用者の体験から検討
7回目	まとめ

詳しくは公式サイトにて

faceduo

検索

販売 Otsuka

開発・製造

JOLLY GOOD!

2026年5月作成  
FD2605003