

O13-6

脳活性化リハビリテーションの5原則に基づいたゲーム実施による認知症の発症・進行予防効果の検討

やまがみてつや
山上徹也¹⁾、河村吉章²⁾、野村薫²⁾、佐藤亜希子²⁾、商真美²⁾、白井真一²⁾、高橋正勝³⁾

1)群馬大学大学院保健学研究科、2)(株) かいかや、3)(株) サイ

【目的】

脳活性化リハビリテーションの5原則(快刺激、褒める、双方向コミュニケーション、役割、失敗を防ぐ支援)に基づくゲーム実施による認知症の発症・進行予防効果を検討する。

【方法】

研究デザインは前向き観察研究。対象はA デイサービスの健常または軽度認知障害の利用者で、研究開始前6ヵ月間継続してゲームを実施していたゲーム群15名とゲームを実施しなかった者のうちゲーム群と年齢等をマッチさせた非ゲーム群15名とした。3ヵ月おきに4回(全9ヵ月間)、認知症の重症度をClinical Dementia Rating (CDR) で、精神機能をN式老年者用精神状態尺度(NM スケール)で、生活障害を高齢者用多元観察尺度(MOSES)で評価した。ゲーム機はたのりハ(株式会社サイ)のドキドキへび退治IIなど手足を動かして行う4機種を用いた。ゲーム機は常時施設内に置かれており、利用者はいつでも実施できる。該当施設ではゲーム利用促進のため脳活性化リハの原則に基づいて、ゲーム実施時にさりげなくフォローしたり、褒めたり、達成感が得られるよう得点を集計して個人や全体にフィードバックしている。

【結果】

ゲーム群は研究期間中も1日4.9回ゲームを継続して実施した。9ヵ月間、ゲーム群はCDRを維持したのに対して、非ゲーム群は8人(57.1%)がCDR1以上に進行し、有意に進行した者が多かった($p=0.004$)。NMスケールは有意な交互作用を認め($F=7.507$, $p=0.003$)、ゲーム群で維持されたのに対して、非ゲーム群では6ヵ月目以降に有意な低下を認めた。一方MOSESは有意な交互作用を認めず、両群とも維持された。

【考察】

ゲーム群はCDRやNMスケールを9ヵ月間維持したのに対して、非ゲーム群はCDRの進行やNMスケールの低下を認めたことから、脳活性化リハの原則に基づくゲーム実施は認知症の発症・進行予防に有効である可能性が示された。

【倫理的配慮】

本研究は研究倫理委員会の許可を得て実施された。また利益相反マネジメント委員会へ申告し実施された。