

アミューズメント機器を用いた「ふれあい」による 痴呆性老人の精神活動の活性化とその評価 - その1 -

若松秀俊* 兎東俊成** 田中邦明*** 東郷清児*** 石橋健一*** 中林哲夫*** 一瀬邦弘**** 野中ユリ*
*東京医科歯科大学 **C S K ***東京都多摩老人医療センター ****東京都立荏原病院

Activation and evaluation of psychological functions of slightly senile elderly patients based on their "friendship interaction" with aides using amusement machine Part 1

H. Wakamatsu*, T. Uzuka**, K. Tanaka***, S. Togo***, K. Ishibashi***, T. Nakabayashi***, Y. Nonaka*
*Tokyo Medical and Dental University, **C S K, ***Tokyo Metropolitan TAMA Geriatric Hospital,
****Tokyo Metropolitan EBARA Hospital

1. はじめに

元来アミューズメントには、ヒトに楽しみや喜びを与える力がある。またヒトは、楽しいことや嬉しいことに笑顔を発したり自発的に会話を始める傾向がある。そこで、一般に内向性や抑うつ状態などを内在する¹⁾といわれている痴呆性老人に、アミューズメント機器(PICO)を用いて一緒にゲームを行った場合に、「ふれあい」の中で見られる老人の変化を観察した。

その結果多くの痴呆性老人がゲームを行い²⁾、また継続して行う中で、ゲーム時における会話量の増加や生き生きとした表情の現れなどを観察することができた。そのうち、ゲーム遂行の持続時間の増加やゲームの特定の場面を記憶している老人も観察された³⁾。

そこで本研究では、継続してゲームを行う中で観察される痴呆性老人の様子の変化の数値化を試みた。評価にあたっては主観的評価をできるだけ避けるために、ゲーム時の「様子の段階的細分化」に点数付けした評価表(表1)を作成した。そしてこの評価表を用いて、約1月半の間ゲームを行う中で痴呆性老人の様子の変化を観察した。なお本研究は被験者及びその家族に趣旨を説明し同意を得て行った。

2. 「遊び」による精神活動の活性化

2.1 実験装置

本実験に用いた装置は、キッズコンピュータPICO(SEGA製)およびビデオ信号入力可能な家庭用テレビジョンである。使用ソフトウェアは商品名が「ひらけ!ボンキッキパーティをひらこう!」、「けるけるけるっぴのハリキリうんどうかい」であるゲームソフトを用いた。

PICOは、絵本型ソフトウェアを用いるコンピュータゲームである。すなわち絵本に描かれている静止画と同じものがテレビ画面に動画として映し出される仕組みになっている。したがって絵本のページをめくると、テレビ画面に新しいページと同じ動画が映し出される。そしてその動画には、絵本の情景を浮き出させる背景音や効果音が同時に流されるので、テレビの中でその絵本の情景を楽しめる仕組みになっている。さらにハードウェアに装備されている付属ペンで絵本の中に描かれている人物や物体などを押すと、その物体がテレビ画面上で音を出して動き回ったり、また形を変えたりして変化する仕組みになっている。したがって被験者は、付属ペンで押す動作とテレビ画面から返ってくる状況の変化を通して面白さを感じることができる。

2.2 実施方法

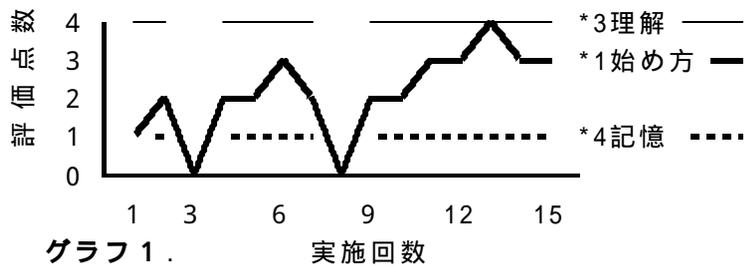
東京都多摩老人医療センター・精神科に入院中の痴呆患者で、N - A D L⁴⁾の歩行・起坐、摂食の項目で自立している患者8名を対象としてゲームを行った。ゲームを媒体としたふれあいの中で会話を誘発させる方法により行った。すなわち、絵本に出てくる人や物体を題材として会話をさせたり、テレビ画面内の人や物体の動きを批評させるようにした。実施者は、被験者の会話をじっくり聞き理解しようとすることは当然であるが、それ以上に被験者と一緒に楽しむことを心掛けた。

3. 結果

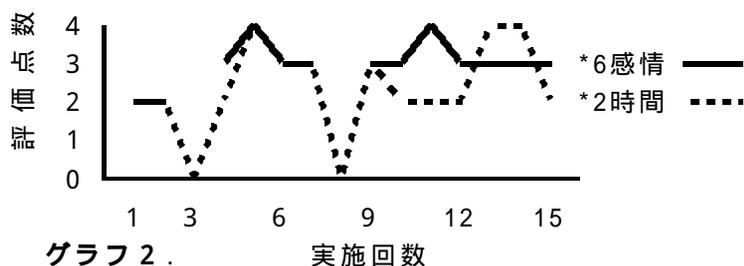
本研究から8名のうち、ゲームを行った回数が最も多かったAさんについて、本研究の特徴的要素が見られたので以下に示すことにする。

Aさん：82歳，女性，アルツハイマー型痴呆
症状：徘徊，失見当（娘を識別できない，人形を孫と勘違いするときがある），妄想，幻覚，不眠。

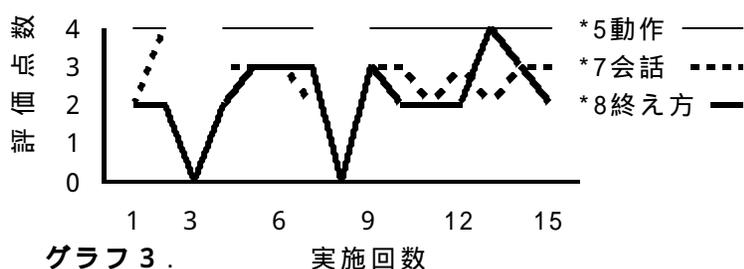
配点：MMS⁴⁾；5点，HDS-R⁴⁾；5点，
IADL⁴⁾；4点，PSMS⁴⁾；4点
重度痴呆患者である。



グラフ1.



グラフ2.



グラフ3.

<ゲーム時の様子>

アルツハイマー型痴呆であるAさんは、丁寧に説明すればゲームの動きやユーモアが理解でき(*3)、ゲームを行うことができた(*5)。しかし翌日になると、ゲームの行い方はおろかゲームをしたことも覚えてなかった(*4)。それでありながらゲームの始める様子は、よりスムーズに変わってきた(*1)。

ゲームを行った場合には、その継続時間は10～30分であった(*2)。ゲーム時の感情表現と会話程度は一定の改善が見られた(*6,*7)。また、ゲームを終える様子がAさんのその日の体調や気分に影響された。たとえば、一度（寂しい時だったのか？）時間延長の希望があった(*8)。

4. 考察

痴呆性老人がゲームを行う理由は単にゲームが楽しいからだと考えていた。しかし翌日になるとゲームの行い方はおろかゲームをしたことも覚えていないことから（他6名にも類似傾向）、老人がゲームを行う理由はゲームそのものとは関係がないのではという疑問を生じた。そこで病棟での昼食後、本研究の対象者の傍らにゲームを置きしばらく遠くから様子を観察した。彼らはゲームそのものにはとくに関心を示さなかった。しかしながら、実施者が彼らをゲームに誘導すると、その誘導に応じてゲームに着手した。さらに数を重ねてゲームに誘導するとそれ以前より簡単な誘導でゲームに着手するようになった（他5名にも類似傾向が見られた）。

Ribot⁵⁾によれば、消失する記憶の順序は一般に同じ傾向がもつ。そのなかに『感情的能力は知的能力よりかはるかにゆっくり消失する』という記述⁶⁾がある。このことから“ゲームを行ったことの記憶は失っても、実施者とのふれあいの体験は、彼らの感情的能力に何らかの影響を与えていた”ことが推測できる。

実際に、Aさんの場合には、日常生活では徘徊・失見当・妄想・幻覚が見られるが、ゲーム時には徘徊せずにゲームの前に座り、実施者の認識もできており、簡単な呼びかけでゲームを始めることができた。

アミューズメント機を用いたふれあいとは、ゲーム実施者が彼らと同じ視線で会話し、笑い、一緒に楽しむことである。そしてたとえ一緒にゲームを行った体験を忘れてしまったとしても、比較的最後まで保たれるという感情的能力に、親しみを感じるという記憶を与えたのではないだろうか。すなわち、彼らがゲーム実施者の誘いに協力的に応じるようになった理由が、この“親しみ”という感情的記憶にあると考えることができるのではないだろうか。

5. おわりに

本研究は、ゲーム時の痴呆性老人の様子の変化を独自の評価基準を用いて視覚化した。そのより、Ribotの法則の一項と似た結果が得られた。しかしながらこれはあくまでもゲーム時の患者の状態の変化についてだけであり、今後はこの状態をどのような方法で維持できるかが研究課題となる。

最後に、本研究の機会を与えてくださったCSKの福山義人氏とPICOゲーム機およびソフトウェア使用の便宜をはかってくださったセガ・エンタープライゼスの横関謙治氏に深い感謝の意を表します。

文献

- 1) 室伏君士：老年期精神障害の臨床，金剛出版，東京（1985）。
- 2) 若松他：幼児向けゲーム機を用いた軽度痴呆性老人の精神機能評価の一方法，日本健康科学学会第10回大会抄録集，38-39（1994）。
- 3) 若松他：軽度の痴呆性老人の精神機能回復訓練とその評価 - 幼児用コンピュータゲームを用いて - ，日本健康科学学会第10回大会抄録集，36-37（1994）。
- 4) 大塚他：高齢者のための知的機能検査の手引き，ワールドプランニング，東京（1992）。
- 5) T. Ribot: Les maladies de la memoire. (渡辺，小泉，佐藤ほか訳)，精神医，25，773-1003（1983）。
- 6) 小阪憲司：老化性痴呆の臨床，金剛出版，東京（1988）。