

# ゲームを行った評価

特養での実施結果

# 被験者とその痴呆の程度 (MMS, HDS-R, IADL, PSMSによる)

被験者	性別	年齢	病状	症状	MMS	HDS-R	IADL	PSMS
A		72	アルツハイマー	重度	8/30	5/30	1/8	5/6
B		87	脳血管性	重度	6/30	3/30	0/5	1/6
C		64	アルツハイマー	重度	5/30	3/30	0/8	1/6
D		66	アルツハイマー	重度	6/30	4/30	2/5	2/6
E		74	脳血管性	中程度	13/30	7/30	0/5	5/6
F		63	アルツハイマー	軽度	19/30	14/30	2/5	1/6
G		77	アルツハイマー	軽度	23/30	24/30	7/8	4/6

# 実施結果

被験者	遊ぶ	拒否	見ている
A	8	0	0
B	3	1	2
C	5	0	1
D	5	0	0
E	5	0	0
F	6	0	0
G	5	0	0



ほとんど拒否する人はいない

# 被験者の様子

Case 1: Aさん 元来おとなしい性格  
遊んでいる間は大きな笑い声。  
普段中のよくないDさんとも和んでいる様子がかんさつされた

Case 2: Bさん 普段両腕が肩より上にも上がらない  
ゲームのときは両手を頭の上で動かす様子が観察された

Case 3: Dさん 徘徊, 暴力などの問題を起こすことがある。  
ゲームをはじめると徘徊を止め, ほかの人の様子を眺めた。  
遊んでいる最中はボールに触ろうと努力。  
また, 冗談を言う場面も観察された。  
終了後も2時間程度徘徊・暴力が減る傾向が見られた。

# 看護師，ヘルパーからのコメント

---

## ゲーム後の被験者は

- 笑顔を浮かべるなど表情の変化
- 遊んだあとしばらく楽しそうにしている
- 翌日までは持続しないが突発的異常行動が減少

## 看護師，ヘルパーの立場では

- 老人がゲームに参加している間は人員を介護の質を向上させる作業に割り振ることができる