

薬剤師・薬学部生を中心とした 認知症スクリーニング・ゲームの開発と実践



松田 幸久 氏

福山大学 薬学部 講師

1.背景

我が国は世界的にまれにみる超高齢化社会となっている。急増するであろう認知症患者数の増加を防ぐためには、認知症未然の状態にある個人を早期発見し本人及びその家族に伝えるというスクリーニング活動が重要となる。

現在、医療機関などで用いられている認知症のスクリーニング検査には改訂長谷川式簡易知能評価スケール、ミニメンタルステート検査、脳機能評価バッテリーなどがある。これらは高い汎用性と一般性が担保されている一方で、基本的には項目内容が変わらず順序も常に一定であることから、項目そのものに対する記憶や慣れが生じるという問題点がある。

具体的には、1)認知症の症状が進行している場合、記憶障害が現れるため検査に対する記憶や慣れは構築できず、低い正答数となる。2)軽度認知障害患者のような認知症の症状が軽微な場合、記憶や慣れによる正答数の増加が可能となる。3)健常な場合、検査そのものを記憶していても、そうでなくても、元来より十分な認知能力を保持しているため高い確率で正答することができる。

この状況を合わせて考えると、2の軽度認知障害患者に相当する群においてスクリーニング検査が有効に働かなくなってしまう。スクリーニング検査の最大の効用は2のような認知症未然の個人をピックアップし早期発見・早期治療につなげられることにあるため、効用そのものが損なわれてしまうという大きな問題を引き起こす。

2.目的

本研究の目的として、複数回の使用が可能で、検査という特色を表出しないゲームの形をとったスクリーニング検査を開発する(以下、ゲーム検査)。本検査で作成するゲーム検査の利点は、高次認知機能検査でありながらも高得点を求めるような遊戯性(ゲーム性)を持たせる点であり、参加者にとってより自然な心理的状态で検査に望むことができる。ゲーム検査は数字や図によって作成されており、同一にならないような問題作成が容易に可能である。この工夫によってスクリーニング検査に対する記憶や慣れによる正答数への影響を防ぐ。また、本検査は紙媒体で作成する。近年、iPadなどのタブレットを用いて高次認知機能検査を実施する研究が盛んであるが、本研究が対象とするのは高齢者であることから、その年代においてより親和性の高い紙媒体を選択した。

3.期待される結果

再帰的かつ簡便に実施でき、検査に対する気構えの要因を排除したスクリーニング検査が作成される。

既存のスクリーニング検査との対応表を作成することでそれぞれの検査が単独に終了することのない、病院と在宅・デイケア施設間の共通指標となる。これにより両者の密な連携が可能となり、認知症患者および認知症未然の個人をとりまく医療環境の質の向上をもたらすと期待する。