

7. 高齢者認知症ケア教育のためのシリアスゲーム教材開発の試み

○前川 泰子 (関西福祉大学看護学部), 藤井 崇敬 (神戸大学医学部附属病院),
山本 美輪 (鳥取大学医学部), 若山 大輝, 中島 智晴 (大阪府立大学工学研究科)

I. はじめに

我が国では、人口の高齢化が進行し認知症や要介護の高齢者が増加している。これに伴い、認知症ケアに対する看護職やケアスタッフの質、および量の担保は喫緊の課題である。認知症状は病態により周辺症状の出現がそれぞれ異なり、その対応（ケア）次第で認知症の経過に大きな影響を及ぼす。認知症の周辺症状への対応を誤ることで、認知症高齢者は暴力的になるなど症状が悪化するだけでなく、ケア提供者もその対応に悩み離職するケースも多い。こういった周辺症状に対する認知症ケアを適切に提供できるまでには、様々な症例を経験する必要があり、多くの時間を要する。しかし、看護職やケアスタッフの個人努力だけでその経験知を得ることは非常に困難で、リスクを伴う危険もある。そこで本研究は、多様な認知症周辺症状への対応（ケア）を事前に『シミュレーションで経験できる認知症ケア学習支援ツール』として、シリアスゲーム¹⁾の開発を試みた。その内容の一部を報告する。

II. 研究方法

1. シリアスゲームの開発環境

- 1) 開発環境：OS は ubuntu, 開発ソフトは Renpy (バージョン 6.17) とした。Renpy は、ノベルゲームを作成するためのフリーソフトであり、簡単なプログラムでキャラクターの管理や文章の作成ができる。また、Windows, Mac, Android に対応できる特徴がある。
- 2) 使用機器：ACER Iconia W3-810/810 (windows タブレット) CPU Intel Atom Z2760 1.8GHz
メインメモリ 2GB を使用。

2. シリアスゲームの内容

学習者がゲーム上で新人看護師となり、入所した認知症患者に対応（ケア）していくストーリー展開とした。場面展開する中で、患者の周辺症状に合った対応を選択し、その正誤によって患者の表情や反応が変化する。学習者の選択結果に合わせて、医師に扮したゲームキャラクターによる解説が加えられ、段階的に学習できる内容を考えた。シナリオや解説の内容は、本研究メンバーが考え、認知症ケア専門士、専門家からのスーパーバイズを受けながら作成した。ゲームの最後に学習のまとめとして、認知症に関連した過去の看護師国家試験問題を出題し、ゲームの選択結果と合せて、学習者が自身の解答の正誤数を確認できる構成とした。本研究は、関西福祉大学倫理審査委員会の承認を得て実施した。

III. 結果

アルツハイマー型認知症高齢者、登場人物の紹介を含め、場面（シーン）数 7 (短期・長期記憶障害, 夕暮れ症候群, 着脱失行など), 看護師国家試験過去問題数 11, 用語解説数 13 となった。

IV. 今後の課題

アルツハイマー型認知症だけでなく、レビー小体や脳血管性認知症などのシナリオ・場面の検討、臨床現場の声(かかわり・ケア内容・声かけなどの工夫)をさらに反映させる、学習の継続を目的とした学習者間での結果ランキングといった評価方法の工夫など、今後の検討・改善の余地はまだ多い。

1) ゲームの開発・利用にエンターテインメント以外の特定用途で利用する意図があり、その意図がゲームプレイに関係する形でデザインされた、ゲームの開発・利用のこと (藤本徹, 2007)。